

DONNERSCHLAG

ESCAPE FROM STALINGRAD



Un Juego de Patrick Gebhardt & Pepito Sbazzeguti



REGLAS

TABLA DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN	1
2. ESCALA	1
3. CONVENCIONES DE CÁLCULO	1
4. COMPONENTES	1
4.1 Mapa	1
4.2 Unidades de Combate	1
4.3 Cuartel General	1
4.4 Cartas de Activación	2
4.5 Cartas de Combate	2
4.6 OKH & STAVKA	2
4.7 Marcadores	2
5. PREPARACIÓN PARA EL JUEGO	3
6. SECUENCIA DE JUEGO	3
7. NIEBLA DE GUERRA	4
8. APILANDO	4
9. ZONA DE CONTROL	4
10. MANDO	4
10.1 Cartas de Activación	4
10.2 Ejecución de Mando	4
<i>Jugador del Eje</i>	4
10.3 Radio de Mando	5
11. SUMINISTRO	6
11.1 Determinación del Suministro	6
11.2 Efectos del Estado de Suministro	6
12. MOVIMIENTO	6
12.1 Procedimiento del Movimiento	6
<i>Puntos de Movimiento</i>	6
12.2 Efectos del Terreno en el Movimiento	6
<i>Lados de Hex de Río</i>	6
<i>Hexes de Carretera</i>	6
12.3 Arrasamientos	7
12.4 HQs	7
12.5 Efectos en el Movimiento en la EZOCs	7
13. COMBATE	7
13.1 Principios de Combate	7
13.2 Procedimiento de Combate	7
<i>Cartas de Combate</i>	7
<i>Determinación del Ratio de Combate</i>	7
<i>Determinación del Modificador del Dado</i>	8
<i>Determinación de los Resultados de Combate</i>	8
<i>Retirada</i>	8
<i>Avance Despues del Combate</i>	8
14. DONNERSCHLAG	10
<i>Caso Especial</i>	10
15. CONDICIONES DE VICTORIA	10
<i>Victoria del Eje</i>	10
<i>Victoria Soviética</i>	10
16. NOTAS HISTÓRICAS	10
17. NOTAS DEL DISEÑADOR	15
18. PREPARACIÓN	16
19. ÍNDICE	17

Formato

- Las notas útiles y la información adicional sobre las reglas están diseñadas de esta manera.

● Las excepciones a las reglas se diseñan de esta manera.

Traducido por: José Antonio Polo (Club Gran Capitán)

© 2022

Donnerschlag - Escape from

Stalingrad es fabricado y distribuido por VUCA

Simulations, una marca de Bruncken & Gebhardt GmbH. Todos los derechos reservados.

Créditos

Diseñadores

Patrick Gebhardt
Pepito Sbazzeguti

Desarrollador & Director Artístico

P. Gebhardt

Artista Gráfico

P. Bazerque G.
Chiesa

Editor de Reglas

J. Bruncken

Agradecimiento Especial a

(sin orden particular)

Miguel Conceição Dave
Deitch

Daniel Frings

Michael Kirk

Hannes Sperka Martin Spetz
y por último pero no menos

importante: Sven "The boy"
Weiser



Puede encontrar información adicional sobre nuestros juegos y materiales útiles en:

vucasims.com

1. INTRODUCCIÓN

Entre el 12 y el 23 de diciembre de 1942 se llevó a cabo el "Unternehmen Wintergewitter". Este era el nombre en clave de un ataque de socorro del Heeresgruppe Don para liberar al 6º Ejército atrapado en Stalingrado. Las formaciones del Eje entraron con 50.000 hombres y 250 tanques, mientras que la fuerza de las formaciones Soviéticas era aproximadamente tres veces mayor.

Para que la empresa tuviera alguna posibilidad de éxito, las tropas del cerco debían salir al encuentro de las tropas del Eje que avanzaban. La fuga debía coordinarse con precisión con el avance de las tropas de socorro y debía comenzar con la señal "Donnerschlag!". La ruptura nunca se ordenó y las tropas de Stalingrado nunca pudieron ser relevadas. Esto selló su destino.

Los jugadores recrearán este episodio, con el bando del Eje intentando establecer y alcanzar secretamente una Zona de Encuentro, liberando así efectivamente al 6º Ejército, mientras que los Soviéticos tratarán de impedir tal resultado.

2. ESCALA

Un hex equivale a 4 km. Un turno equivale a 2-3 días. Una partida dura, como máximo, 8 turnos. Las unidades son principalmente Brigadas y Regimientos para los Soviéticos y Rumanos, Batallones y Abteilungen para los Alemanes.

3. CONVENCIONES DE CÁLCULO

Se suman todas las fracciones hasta obtener una suma final. A continuación se redondea al valor entero más próximo.

4. COMPONENTES

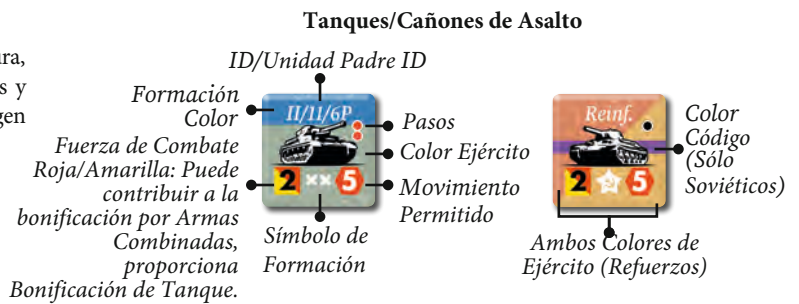
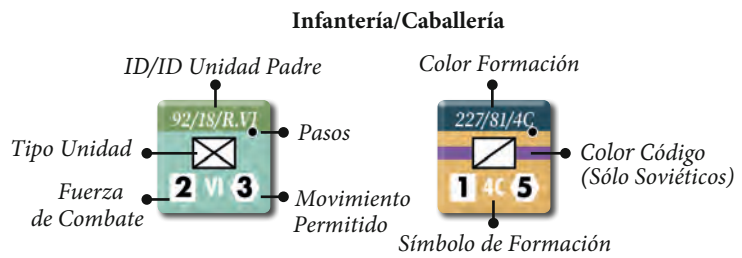
4.1 Mapa

El mapa del juego representa el área de la Unión Soviética al sur de Stalingrado donde tuvo lugar *Unternehmen Wintergewitter*. Un patrón de hexes (denominados hexes en lo que sigue) se superpone al mapa para facilitar la colocación y el movimiento de las fichas del juego (fichas). Las Zonas de Suministro están marcadas en los bordes del mapa: Rojo para los Soviéticos, Gris para el Eje.

4.2 Unidades de Combate

Las Unidades de Combate representan las fuerzas militares que participaron en la campaña histórica.

Unidades del Eje	
LVII Panzer Corps	6th Panzer Division
	17th Panzer Division
	23rd Panzer Division
Unidades Independientes	
Romanian VI & VII Corps	1st Infantry Division
	2nd Infantry Division
	4th Infantry Division
	18th Infantry Division
Gr. Popescu	5th Cavalry Division
	8th Cavalry Division
Unidades Soviéticas	
2nd Guards Army	1st Guards Rifle Corps
	2nd Guards Mech Corps
	6th Mechanized Corps
	7th Tank Corps
	13th Guards Rifle Corps
51st Army	4th Cavalry Corps
	4th Mechanized Corps
	13th Tank Corps
Unidades Independientes	



Tipos de Unidades & HQ

- Infantería
- Caballería
- Infantería Mecanizada
- Infantería Motorizada
- Blindada
- Recon
- División HQ
- Cuerpo HQ
- Ejército HQ

Alarmgruppe

Las unidades Alemanas de Alarmgruppe-Einheiten son unidades de reunión. Por lo general, no disponían de armas pesadas y su capacidad era limitada. En Donnerschlag, el Alarmgruppe-Einheiten sólo puede ser utilizado para defensa. El Valor de Combate entre paréntesis indica que no pueden utilizarse en un ataque. No cuentan para el Límite de Apilamiento y no pueden moverse.

Fichas de silueta opcionales

En las hojas de fichas encontrarás dos contadores por unidad de Tanques, uno con una silueta lateral estándar y otro con un estilo opcional. Por lo demás, son idénticas, cada jugador puede elegir con qué juego de fichas jugar, según sus preferencias.

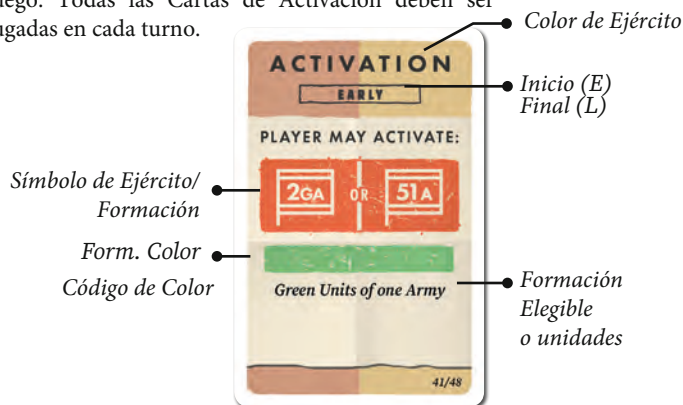
4.3 Alto Mando



- Los HQs representan las Formaciones de alto nivel que históricamente participaron en la campaña. Los HQs no son Unidades de Combate.
- Radio de Mando: Este valor se utiliza para determinar qué Unidades de Combate pueden ser activadas por un HQ. El Radio de Mando se cuenta en hexes.
- Al final de un movimiento, un HQ del Eje debe estar en un hex de Carretera.
- Los HQs Soviéticos sólo se mueven a través de un Evento (Carta de Combate). El Hex Objetivo es especificado.

4.4 Cartas de Activación

Una Carta de Activación muestra qué unidades pueden ser activadas por ella. Ambos bandos comienzan el juego con cinco Cartas de Activación en su mano. Éste es también el Límite de la Mano. El Límite de la Mano de un jugador puede ser aumentado a seis Cartas de Activación durante el juego. Todas las Cartas de Activación deben ser jugadas en cada turno.



4.5 Cartas de Combate

Ambos bandos comienzan el juego con cinco Cartas de Combate en su mano. Éste es también el Límite de la Mano. El Límite de la Mano de un jugador puede llegar a ser a seis durante el juego. Todas las Cartas de Combate menos una deben ser jugadas en cada turno. Una Carta de Combate puede guardarse para el siguiente turno. (Cuenta para el Límite de la Mano). Las Cartas de Combate están marcadas para cuando pueden ser jugadas. Puedes usar tantas como quieras en un solo combate.

Las Cartas de Combate ofrecen **dos opciones, una de las cuales** puede seleccionarse al jugar la carta:

A Un Evento General, posiblemente dependiente de una tirada exitosa. En la mayoría de los casos, un evento exitoso retirará la carta del juego.

♦ Importante: Cuando las dos Cartas Soviéticas "SWT-40" y "La Posición Dead-Bolt" se juegan conjuntamente para obtener el mejor "evento", se tratan como una sola carta. Sólo se requiere una tirada de dado (DR). Pueden colocarse juntas en la Caja STAVKA.

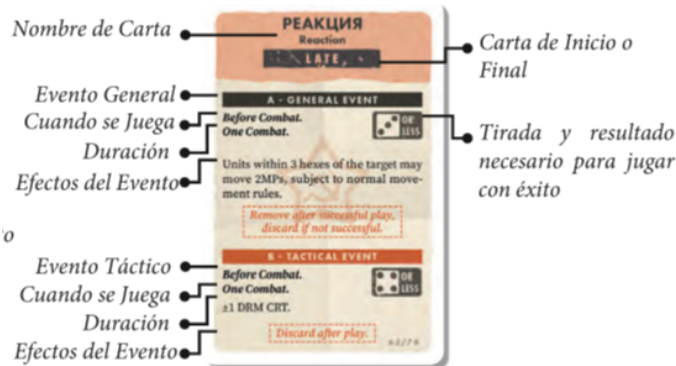
♦ Cuando las dos Cartas Soviéticas "Naval Rifle Brigade" y "Garde" se juegan juntas para obtener el mejor "evento", se tratan como una sola carta. Sólo se necesita una tirada de dado (DR). Pueden colocarse juntas en la "Caja STAVKA".

■ También es posible colocar sólo una de ellas en la "Caja de la STAVKA" y jugarla junto con otra carta de la mano.

B Un Evento Táctico, también posiblemente dependiente de una tirada de dado exitosa. En un evento exitoso, la carta no suele ser retirada del juego y se coloca en la pila de descartes.

Las Cartas de Combate se retiran del juego sólo cuando ha ocurrido el evento respectivo, es decir, cuando la DR necesaria tuvo éxito o si se juegan con la ayuda del OKH o de la STAVKA. Las Cartas de Combate que se retiran del juego no se vuelven a barajar en el mazo hasta el Turno 4 (y en el Turno 8, si procede). (Ten en cuenta que la Carta de Combate indicará si va a ser retirada permanentemente del juego).

Cuando los Reemplazos son puestos en juego por una Carta de Combate, las unidades reducidas (1-paso) pueden ser Reconstruidas a su fuerza completa (2-pasos) - o una unidad eliminada puede ser puesta en juego con fuerza de 1-paso -. Tales unidades devueltas al juego aparecen apiladas con, o adyacentes a, una unidad amiga. En Suministro - pero no adyacentes a una unidad enemiga, mientras que una unidad de 1-paso puede ser Reconstruida a su lado de fuerza completa (2-pasos) incluso si está adyacente a una unidad enemiga.



4.6 OKH & STAVKA

Ambos bandos tienen un Nivel de Mando Superior: OKH para el Eje y STAVKA para los Soviéticos. En la Fase de Administración de un turno de juego, se puede colocar una Carta de Combate de la mano boca abajo en la casilla OKH o STAVKA. Luego pueden ser jugadas en cualquier momento posterior en una Fase de Acción, sujetas a las restricciones de tiempo de la carta. El "Evento General" O "Evento Táctico" indicado ocurre automáticamente cuando se juega la carta. El adversario no puede impedirlo. (Ni siquiera con la carta "Nadie Contesta al Teléfono"- "No One Answers the Phone"-.) Y no se necesita una tirada de dado para tener éxito. El jugador contrario nunca podrá inspeccionar la carta de la Caja, y no cuentan para el Límite de la Mano del jugador. Puedes mantener la carta en la Caja para el siguiente turno, pero si lo haces, no puedes poner una nueva carta en la Caja. Recuerda: una carta por turno. (Excepciones: "Sowjet SWT-40"/"Deadbolt Position" and "Naval Rifle Brigade"/"Garde").

4.7 Marcadores



Marcador de Turno



Radio de Mando +2



Marcador de Fuera de Suministro



Marcador de Sin Movimiento



Marcador de Donnerschlag



Marcador de Límite de Activación de Cartas



Marcador de Zona de Encuentro



Marcador de Límite de Cartas de Combate



Schwerpunkt (Principal Esfuerzo): Cuando el marcador queda disponible por el juego de la Carta de Combate correspondiente, el jugador del Eje lo coloca en cualquiera de sus unidades. Se mueve con la unidad y se vuelve a retirar temporalmente si la unidad es eliminada. En la Fase de Administración de cada turno, el jugador del Eje puede volver a colocar el marcador Schwerpunkt con cualquiera de sus unidades.



Schlachtenglück: El jugador del Eje lo recibe al inicio de la partida. Se puede utilizar de dos maneras:

1. Vuelve a tirar un dado cualquiera (pero no un dado del contrario); O
2. Después de repartir la mano, se puede seleccionar una carta para descartarla. Se roba una nueva carta del mazo (que debe conservarse), y se vuelve a colocar el descarte en el mazo. (El mazo se vuelve a barajar).

Si se juega el marcador Schlachtenglück, pasa al jugador contrario. Luego vuelve a estar en posesión del jugador del Eje al principio de cada turno.

5. PREPARACIÓN DEL JUEGO

- ◆ Coloca las unidades y los marcadores de acuerdo con la Carta de Preparación y las Casillas de Refuerzo en el mapa.
- ◆ Asigna el StuG Abt. 228 y StuG Abt. 243 a una Formación del Eje (la misma o diferente). Permanecen unidos a ella durante toda la partida.
- ◆ Ordena las Cartas de Activación y las Cartas de Combate en mazos de Inicio y Final. Las cartas designadas como de Final no entran en juego hasta el turno 4.
- ◆ Baraja las Cartas de Activación Inicial y las Cartas de Combate Inicial de ambos bandos. Coloca las Cartas de Activación y las Cartas de Combate en mazos de robo para cada jugador, cerca de ellos. Reparte a cada jugador cinco Cartas de Activación y cinco Cartas de Combate de sus respectivos mazos de robo.
- ◆ Coloca las unidades de Refuerzo de Infantería Ad Hoc Soviéticas con sus dos Marcadores SNAFU en una taza opaca. Coloca las unidades de *Alarmgruppe* del jugador del Eje con su marcador SNAFU en una taza diferente. Las unidades de Infantería Ad Hoc y *Alarmgruppe* eliminadas vuelven a la taza. Los marcadores SNAFU se colocan en la taza inmediatamente después de ser extraídos.
- ◆ Coloca los Refuerzos de Tanques del jugador Soviético en otra taza opaca (con un Marcador SNAFU). Las Unidades de Refuerzo de Tanques eliminadas se devuelven a la taza.
- ◆ El jugador del Eje obtiene el marcador *Schlachtenglück*.
- ◆ **ALTO MANDO:** Ambos jugadores pueden elegir una Carta de Combate para empezar.

6. SECUENCIA DE JUEGO

1. Fase Administrativa (se salta en el Turno 1)

- a. Se coloca el marcador "*Schwerpunkt*" (después de estar disponible).
- b. **Refuerzos:** Ambos jugadores reciben y colocan sus unidades de Refuerzo previstas para este turno.

■ *Los Alarmgruppe Alemanes y los Reemplazos de Tanques e Infantería Ad Hoc Soviéticos no son Refuerzos regulares y están sujetos a reglas diferentes.*

En los turnos 2, 3, 6 y 7: las unidades Soviéticas salen en los hexes 2124 o 0914. Pueden colocarse en cualquier hex que esté conectado a su hex de entrada por una Carretera y/o Línea Ferroviaria ininterrumpida, sin entrar en un hex adyacente a una unidad enemiga. El Límite de Apilamiento no debe excederse en el hex de destino.

Los HQs Soviéticos pueden aparecer o moverse según las especificaciones de una Carta de Combate. (PUEDEN ser colocados en una EZOC).

En el turno 4: las unidades Alemanas de la 17ª Pz. aparecen en el hex 4607. Pueden colocarse en cualquier hex de Carretera conectado -sin entrar en ningún hex adyacente a una unidad enemiga-. El Límite de Apilamiento no debe ser excedido en el hex de destino.

- c. Las Cartas de Activación y las Cartas de Combate se reparten para ambos bandos según el Límite de la Mano del jugador.

◆ **OKH/STAVKA:** Una carta puede colocarse boca abajo en la casilla OKH o STAVKA.

◆ **ALTO MANDO:** Ambos jugadores pueden elegir una Carta de Combate del mazo de Cartas de Combate Inicial en el turno 1, del mazo de Cartas de Combate Final en el turno 4 y del mazo de descarte o del mazo en el turno 8 (¡pero no de las cartas retiradas!).

- d. En el turno 4: Reparte las Cartas de Activación y de Combate restantes del mazo, añade las cartas Final a las previamente descartadas, y luego barájalas juntas en nuevos mazos. (Un mazo de Cartas de Activación y un mazo de Cartas de Combate por jugador).

! *Las Cartas de Combate que se retiran del juego no se barajan.*

◆ **Regla especial del turno 8:** Ver "El Último Gran Esfuerzo" en la regla 14.

- e. El jugador del Eje puede gritar "*Donnerschlag!*" y elegir en secreto una Zona de Encuentro (ver regla 14). Coloca el Marcador de *Donnerschlag* en la casilla "0" del Registro de Avance de *Donnerschlag* (en la mayoría de los casos esto ocurrirá en el turno 3 ó 4). Para ello, el jugador del Eje elige una casilla de la Zona de Encuentro para el Marcador de Zona de Encuentro "real" y coloca marcadores "ficticios" en las otras casillas. (Los Marcadores de Zona de Encuentro permanecen ocultos para el jugador Soviético).
- f. El "marcador de "*Schlachtenglück*" vuelve a estar en posesión del jugador del Eje.

2. Fase de Acción

Las Activaciones se resuelven alternativamente por ambos jugadores, y el jugador Alemán siempre va primero. Para cada Activación, una Carta de Activación jugada indica qué unidades pueden realizar acciones en esta Activación.

Una Activación consiste en los siguientes cuatro pasos:

- a. **Activación:** Juega una Carta de Activación y activa Unidades.
- b. **Suministro:** Comprueba el Suministro sólo para las unidades Activadas.
- c. **Movimiento:** El jugador Activo puede mover las unidades Activadas.
- d. **Combate:** (Incluye el posible uso de Cartas de Combate.) El Jugador Activo puede atacar a las unidades enemigas con unidades Activadas.

◆ Si quedan Cartas de Activación en la mano, el otro jugador comienza con el paso a.

◆ Si no hay ninguna, ve al paso 3.

3. Avanza el marcador "*Donnerschlag!*" una casilla. (Esto también se aplica al turno en el que se puso en juego).

Si el Marcador "*Donnerschlag!*" llega a la casilla 4, el juego termina y se comprueban las Condiciones de Victoria. Si actualmente está en su lado "Supervivencia del 6ª Ejército" y el jugador del Eje no cumple actualmente las Condiciones de Victoria: el juego continúa durante un turno adicional. (Es decir, el juego termina cuando el marcador llega a la casilla 5).

4. Ajusta el marcador de Registro de Turno.

RESUMEN DE LA SECUENCIA DE JUEGO

1. Fase Administrativa

- a. Se coloca el marcador "*Schwerpunkt*" (después de estar disponible).
- b. Colocación de Refuerzos.
- c. Reparte las Cartas de Activación y las Cartas de Combate y coloca Cartas en la casilla STAVKA/OKH
- d. En el turno 4 (y posiblemente en el turno 8): Baraja y añade las Cartas de Activación y las Cartas de Combate.
- e. Llama al '*Donnerschlag!*'.
- f. 'El Marcador "*Schlachtenglück*" vuelve al Eje.

2. Fase de Acción

Resuelve las Activaciones alternativamente con el jugador Alemán siempre en primer lugar. Una Activación consiste en los siguientes cuatro pasos:

- a. Juega una Carta de Activación y Activa las unidades
- b. Comprobar el Suministro sólo de las unidades Activadas
- c. Movimiento
- d. Combate

◆ Si quedan Cartas de Activación en la mano, vuelve al paso a.

◆ Si no hay ninguna, avanza al paso e.

3. Avanza el Marcador '*Donnerschlag!*'

4. Ajusta el Marcador de Registro de Turno

7. NIEBLA DE GUERRA

Las Cartas de Activación y las Cartas de Combate en la mano -o en la Caja de la STAVKA/OKH- se mantienen en secreto para el jugador contrario. Después de que el jugador Alemán haya gritado "Donnerschlag!", la Zona de Encuentro seleccionada también permanece secreta. Sin embargo, no hay "Niebla de Guerra" para las unidades en el mapa. (Tú y Dios podéis verlas claramente).

8. APILAMIENTO

Dos o más unidades amigas en un hex constituyen un Apilamiento. Un máximo de dos Unidades de Combate (de uno o dos pasos) más un HQ pueden ocupar un hex. Los HQs no pueden apilarse con otros HQs.

! Las unidades del Alarmgruppe del Eje y el Marcador Schwerpunkt no cuentan para el Límite de Apilamiento. El Marcador Schwerpunkt puede incluso apilarse con un HQ.

◆ Las unidades que no cuentan para el Límite de Apilamiento son marcadas con un icono especial:



- ◆ Las unidades del Eje y las Soviéticas nunca pueden apilarse en el mismo hex. La única vez que una unidad puede entrar en un hex ocupado por el enemigo es cuando un HQ solitario es arrasado.
- ◆ Las unidades Alemanas pueden apilarse con unidades Rumanas.

El Límite de Apilamiento se aplica en el momento en que las unidades de Refuerzo se colocan en el mapa, o en el instante en que una unidad termina su Movimiento, Retirada o Avance Después del Combate. Sin embargo, no se aplica *durante* estas actividades.



9. ZONA DE CONTROL

Cada unidad de combate ejerce una Zona de Control (ZOC) en los seis hexes que la rodean. La única excepción es que las ZOCs no se extienden a través de Hexes de Lado de Río.

- ◆ Los Puentes no tienen impacto en las ZOCs.
- ◆ Los HQs no ejercen ZOC.
- ◆ Las ZOCs afectan al Suministro, al Movimiento, a la Retirada y a la colocación de Refuerzos.
- ◆ Dos o más ZOCs superpuestas en el mismo hex no tienen ningún efecto adicional, es lo mismo que una sola ZOC.
- ◆ La ZOC de una unidad enemiga se llama EZOC (Zona de Control Enemiga).

10. MANDO

La mayoría de las veces, las Unidades de Combate deben ser Activadas por un HQ para mover y atacar a otras unidades. Esto ocurre según el procedimiento siguiente:

10.1 CARTAS DE ACTIVACIÓN

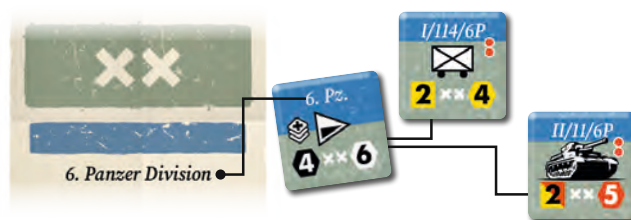
Al comienzo de una Activación, un jugador juega y descarta una Carta de Activación. Entonces puede Activar las unidades especificadas. (Excepción: Turno 8)

10.2 EJECUCIÓN DE MANDO

Hay cinco tipos de Activación (2 para el Eje, 3 para el Soviético):

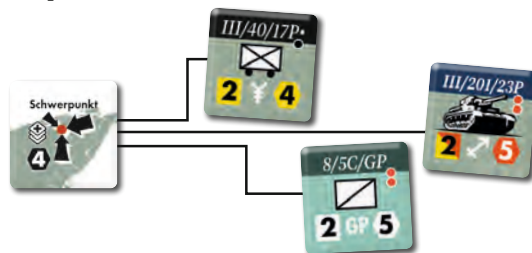
Jugador del Eje:

A. En la Carta de Activación se indica una Formación. Si la Carta de Activación dice "Cualquier Formación", el jugador del Eje puede elegir cualquier Formación del tablero de juego. El HQ correspondiente a la Carta de Activación se Activa entonces. Este HQ Activado puede entonces Activar todas las Unidades de Combate de su Formación que se encuentren dentro de su Radio de Mando. (Los HQs no pueden Activar a otros HQs).



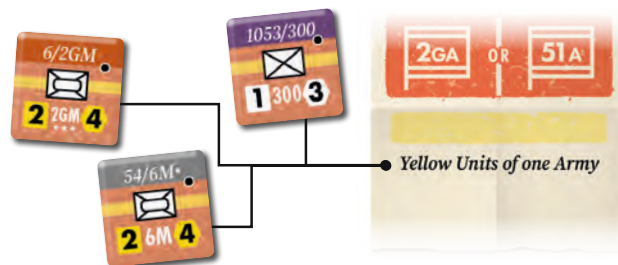
Importante: Las Divisiones de Infantería Rumanas VI. y VII. se Activan juntas. Ambas Formaciones se Activan mediante la Carta de Activación "Rom. Inf."

B. Activar las unidades a través del marcador "Schwerpunkt". Entonces todas las Unidades de Combate amigas de cualquier Formación que estén en un radio de cuatro hexes de cualquier Formación que se encuentren en ese momento En Mando, pueden ser Activadas. (No se pueden Activar HQs).



Jugador Soviético

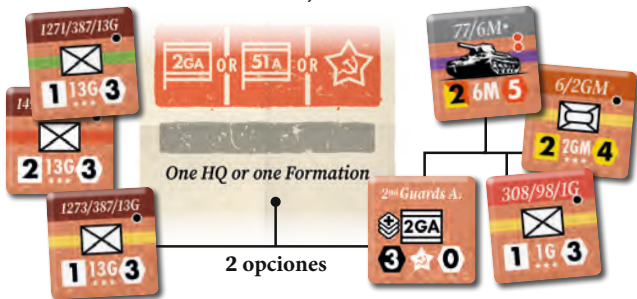
A. Si se indica un Código de Color en la Carta de Activación, se activan todas las Unidades de Combate de ese color en un Ejército (51° Ejército o 2° Ejército de la Guardia -nótese las diferencias de color para los diferentes Ejércitos). Nótese que el Radio de Mando del HQ no importa aquí.



- B. Si la Carta de Activación dice "Unidades de un color de un Ejército" o "Todas las unidades de una Formación", el jugador Soviético puede elegir Activar todas las Unidades de Combate de cualquier color de un Ejército o Activar todas las Unidades de Combate de una Formación, independientemente de su código de Color. (El Radio de Mando del HQ tampoco importa aquí).



- C. Si la Carta de Activación dice "Un HQ o una Formación", el jugador Soviético puede elegir Activar todas las Unidades de Combate de una Formación, independientemente de su código de color (de nuevo, el Radio de Mando de un HQ no importa), o Activar cualquier HQ (51° Ejército o 2° Ejército de la Guardia). Entonces, todas las Unidades de Combate que están en el Radio de Mando del HQ pueden ser Activadas, independientemente de su código de color, Formación o incluso Ejército.



10.3 RADIO DE MANDO

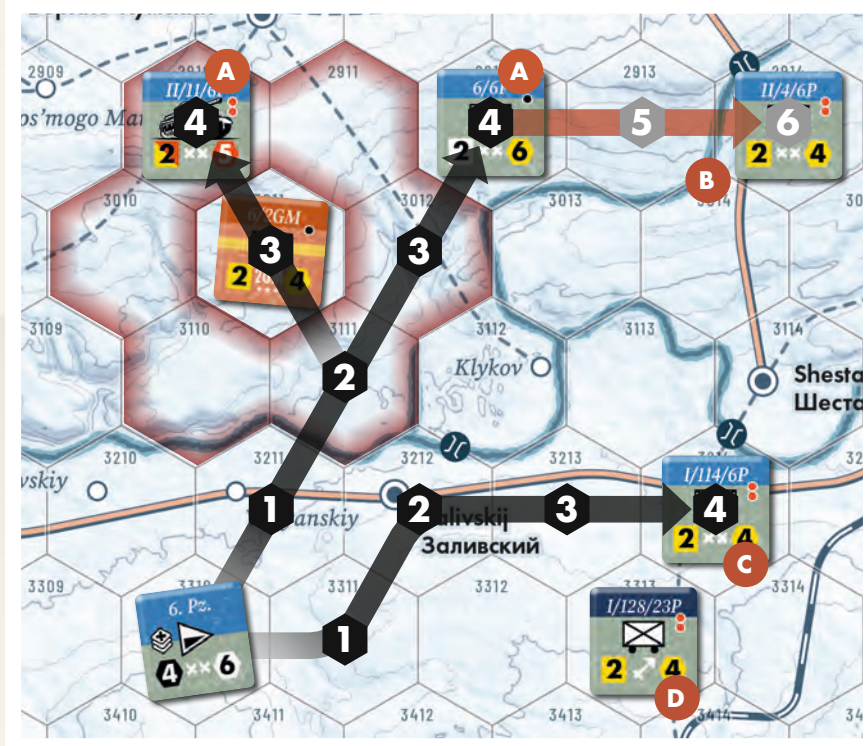
El Radio de Mando se expresa como un número de hexes, contados desde el HQ. El hex del propio HQ no se cuenta. Un HQ con un Radio de Mando de cuatro puede, por tanto, Activar unidades de la misma Formación hasta cuatro hexes de distancia (es decir, tres hexes intermedios).

- ◆ El marcador "Schwerpunkt" puede Activar todas las unidades amigas en un radio de 4 hexes, independientemente de la Formación.
 - ◆ Determinar el Radio de Mando en el momento en que se Activa un HQ o "Schwerpunkt": una Unidad de Combate puede ser Activada sólo si está dentro del Radio de Mando del HQ / "Schwerpunkt" Activo en ese momento.
 - ◆ Las Unidades de Combate Activadas pueden abandonar posteriormente el Radio de Mando de un HQ como resultado de un Movimiento, una Retirada o un Avance Después del Combate.
 - ◆ No hay restricciones en el Radio de Mando. Se puede trazar a través de EZOCs, cualquier tipo de terreno o incluso unidades enemigas.
- Las unidades Soviéticas que se Activan por código de Color o Formación no necesitan comprobar el Radio de Mando.

EJEMPLO DE RANGO DE MANDO

El HQ de la 6ª División Panzer puede activar la 6/6P, la II/11/6P y la I/114/6P, pero no la II/4/6P ni la I/128/23P.

- A. La Activación de II/11/6P o 6/6P no se ve obstaculizada por la posición de la 6/2GM Soviética, pueden ser Activadas aunque la EZOC de la 6/2GM y la propia unidad estén presentes en el Rango de Mando.
- B. II/4/6P está fuera del Rango de Activación.
- C. I/114/6P está dentro del Rango para que pueda ser Activada.
- D. El I/128/23P pertenece a una Formación diferente por lo que no puede ser Activado. Si el marcador *Schwerpunkt* hubiera sido la fuente de Activación en lugar del HQ de la 6.Pz (en el mismo hex que el HQ), el I/128/23P y cualquier otra unidad del Eje en un radio de 4 hexes podría haber sido Activada.



11. SUMINISTRO

En el Segmento de Suministro, el jugador Activo comprueba el estado de Suministro de todas las unidades Activadas.

11.1 DETERMINACIÓN DEL SUMINISTRO

Una unidad está En Suministro si puede trazar una Línea de Suministro hasta un borde de mapa amigo de Suministro. Una Línea de Suministro es una serie de hexes adyacentes que van desde la unidad hasta una Fuente de Suministro amiga. No hay límite en el número de hexes que puede atravesar una Línea de Suministro. Sin embargo, no puede atravesar un hex ocupado por el enemigo, o una EZOC, a menos que ese hex contenga Unidades de Combate amigas o un HQ.

Una Línea de Suministro no puede cruzar Lados de Hex de Río Sin Puente. Una unidad incapaz de trazar una Línea de Suministro está Fuera de Suministro y se marca con un Marcador de **Fuera de Suministro**. No hay más desventajas por estar Fuera de Suministro con respecto a las Activaciones Múltiples. En el momento en el que una unidad marcada como Fuera de Suministro pueda trazar una Línea de Suministro, el marcador se elimina.

11.2 EFECTOS DEL ESTADO DE SUMINISTRO

Las unidades **Fuera de Suministro** tienen su Valor de Combate y su Capacidad de Movimiento reducidas a la mitad -y no pueden contribuir a, o beneficiarse de, una Bonificación de Tanques y Armas Combinadas, ya sea atacando o defendiendo.

12. MOVIMIENTO

En el Segmento de Movimiento, el Jugador Activo puede mover su HQ Activado y todas las Unidades de Combate Activadas.

12.1 PROCEDIMIENTO DE MOVIMIENTO

Las unidades se mueven de una en una. Una unidad no puede moverse hasta que la unidad anterior haya completado su movimiento.

Puntos de Movimiento

Cada unidad Activada recibe un número de Puntos de Movimiento (PMs) igual a su Capacidad de Movimiento. Una unidad puede usar todos, algunos o ninguno de sus PMs. Los PMs no usados se pierden; no pasan de un Segmento de Movimiento a otro.

4

Movimiento Motorizado

Para entrar en un hex adyacente, una unidad debe gastar el coste de PMs indicado por la Tabla de Efectos del Terreno (TEC) para el hex (y el Lado de Hex cruzado, si es aplicable). Una unidad no puede entrar en un hex si no le quedan suficientes PMs.

5

Movimiento de Tanque

12.2 EFECTOS DEL TERRENO EN EL MOVIMIENTO

Lados de Hex de Río

- ◆ No hay restricciones para que las unidades de caballería o infantería crucen un Lado de Hex de Río Sin Puente.
- ◆ Las unidades de Infantería Motorizada deben comenzar su movimiento adyacente al Río. Luego deben detenerse al otro lado del Río y no pueden ir más allá en ese Segmento de Movimiento.
- ◆ Los Tanques no pueden cruzar un Lado de Hex de Río Sin Puente. ◆ Cruzar un Lado de Hex de Río Con Puente anula cualquier restricción al movimiento a través de Río visto más arriba.

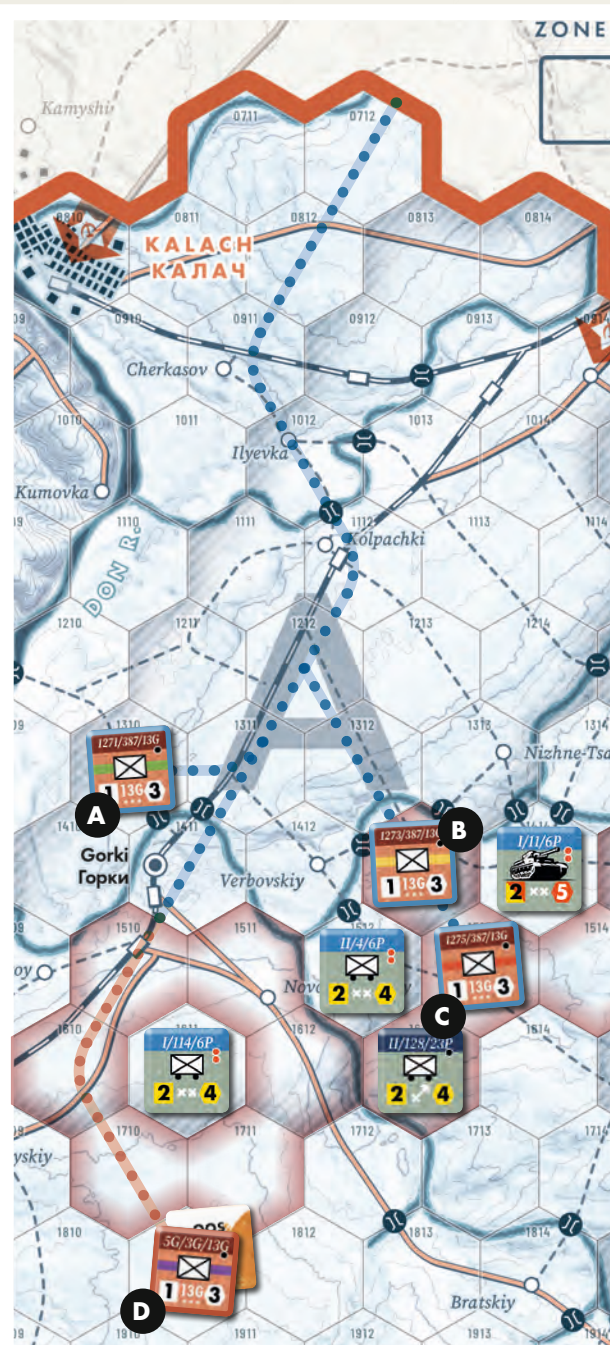
Hexes de Carretera

Todos los hexes de Carretera Menor, Carretera Mayor y Ferrocarril se consideran "Carreteras". Todos tienen los mismos efectos en el juego. (Se diferencian en el mapa por razones puramente históricas.) Las unidades que comienzan su movimiento en un hex de Carretera y realizan todo su movimiento a través de tales hexes pueden mover un hex adicional de "Bonificación". Sin embargo, no se puede salir o entrar en EZOCs durante todo el movimiento de la unidad para recibir esta Bonificación.

EJEMPLO DE SUMINISTRO

A efectos de este ejemplo, debe considerarse que el tablero de juego termina o se bloquea en los bordes de la viñeta.

- 1271/387/13G está En Suministro. El Río supondría un obstáculo, pero hay un Carret. Con Puente que lo atraviesa.
- 1273/387/13G está En Suministro ya que no hay EZOCs entre ella y el borde del mapa de Suministro.
- 1275/387/13G está En Suministro porque puede trazar una línea hasta el borde del mapa de Suministro a través de 1273/387/13G. Si no estuviera presente, la Línea de Suministro estaría cortada a causa de la EZOC.
- 5G/3G/13G está Fuera de Suministro, ya que su Línea de Suministro está interrumpida por EZOCs.



12.3 ARRASAMIENTOS

Una Unidad de Combate en movimiento puede Arrasar un HQ enemigo solitario simplemente entrando en su hex (Movimiento o Avance).

◆ Los HQs del jugador del Eje se redesplican a la unidad más cercana de su Formación actualmente situada en un hex de Carretera. Si hay varias unidades cualificadas, el jugador propietario decide. Si no hay ninguna unidad de su Formación en un hex de Carretera, el HQ se despliega en cualquier hex de Carretera dentro de su Rango de Mando. Si no queda ninguna unidad de la Formación en el mapa, el HQ se retira del juego. El Marcador *Schwerpunkt* se maneja como un HQ para los Arrasamientos.

◆ Los HQs de los jugadores Soviéticos se eliminan del juego hasta que una unidad Soviética vuelva a entrar en el hex en el que estaba situado el HQ. Entonces, el HQ se redesplicga inmediatamente en el hex (siempre que no haya otro HQ en el hex). Marca el hex con el correspondiente marcador de HQ Arrasado como recordatorio.



12.4 HQs

Los HQs del Eje siempre deben estar en un hex de Carretera al final de su movimiento. Pueden abandonar una Carretera durante el movimiento, pero deben terminar el movimiento en una.

- Sin embargo, pueden terminar una Retirada en un hex sin Carretera.

12.5 EFECTOS DE LA EZOC EN EL MOVIMIENTO

Cuando las unidades entran en una EZOC, deben dejar de mover de forma inmediata. Al inicio de un Segmento de Movimiento posterior, una unidad puede dejar una EZOC. Sin embargo, debe detenerse de nuevo siempre y cuando entre en otra EZOC. Sólo de esta forma puede una unidad mover de EZOC a EZOC, o de un EZOC-hex directamente a otro EZOC-hex de las mismas o diferentes unidades enemigas.

Lados de Hex de Río: Ten en cuenta que ninguna ZOC se extiende a través de estos Lados de Hex, aunque haya un Puente.

13. COMBATE

En el Segmento de Combate, el Jugador Activo puede atacar a Unidades de Combate enemigas adyacentes a sus Unidades de Combate Activadas. Los hexes vacíos o HQs solos en un hex no pueden ser atacados.

El Jugador Activo se denomina Atacante en el Segmento de Combate, mientras que el otro jugador se denomina Defensor, independientemente de la situación estratégica general.

13.1 PRINCIPIOS DE COMBATE

Una unidad Activada sólo puede participar en un ataque durante cualquier Segmento de Combate. Las unidades No Activadas no pueden participar en ataques, aunque estén adyacentes a unidades enemigas.

El Combate es voluntario; las unidades Activadas no están obligadas a atacar a unidades enemigas. Una sola unidad sólo puede atacar un hex; no puede atacar dos o más hexes. Sin embargo, dos unidades apiladas en el mismo hex pueden atacar dos hexes diferentes por separado.

Un mismo hex sólo puede ser atacado una vez por Segmento de Combate.

Las unidades en dos o más hexes adyacentes al mismo hex pueden atacarlo juntas. Si dos o más unidades quieren atacar el mismo hex, sus Valores de Combate se suman y sólo se resuelve un Combate.

Si hay varias unidades enemigas apiladas en el hex atacado, deben atacarse todas. Los Valores de Defensa de las unidades se suman para obtener el total.

13.2 PROCEDIMIENTO DE COMBATE

Los Combates se resuelven uno a uno, en el orden que elija el Atacante, según el siguiente procedimiento:

1. Declara qué hex está siendo atacado y con qué unidades.
2. Juega Cartas de Combate que digan "Antes del Combate" o "Cualquier Momento".
3. Determina la fuerza total de ataque y defensa, calcula el Ratio de Combate y modifícalo según los Desplazamientos si es necesario.
4. Tira un dado en la Tabla de Resultados de Combate (TRC) y aplica el resultado.
5. Juega Cartas de Combate que digan "Después del Combate".

Cartas de Combate

Puedes usar tantas Cartas de Combate como decidas en un mismo Combate. Si es así, el Atacante juega y revela una Carta de Combate para usar (y realiza la tirada de dado si es necesaria). Entonces el Defensor revela la Carta de Combate que quiere usar de su mano actual (y realiza la tirada de dado si es necesaria). Ésto se repite hasta que ningún bando quiera usar otra Carta de Combate. Es decir, incluso si un jugador no quiere usar ninguna Carta de Combate, el otro jugador puede jugar tantas Cartas de Combate como quiera.

Los efectos redactados se aplican en consecuencia. Si un efecto contraviene las reglas, el efecto de la Carta de Combate tiene preferencia. (Lo mismo se aplica a las Cartas de Combate que se juegan "Después del Combate").

- Para que quede claro, nunca se pierde el derecho a jugar una Carta de Combate hasta que ambos bandos ya no quieran jugar una.

Determinación del Ratio de Combate

Para hallar el Ratio de Combate sigue este procedimiento:

1. Toma los Valores de Combate base
2. Aplica efectos a estas bases de los Valores de Combate
3. Determina el Ratio de Combate y la columna correspondiente en la CRT
4. Aplica los modificadores de la columna de la CRT
5. Tira el dado
6. Aplica los DRMs
7. Determina el Resultado

Primero combina los Valores de Combate de todas las Unidades de Combate participantes del Atacante y luego combina los Valores de Defensa de las unidades objetivo del Defensor. La fuerza de ataque total dividida por la fuerza de defensa total da el Ratio de Combate.

Cuando se calculan Ratios, las fracciones se **redondean hacia abajo** a la columna más cercana en la CRT.

Varios factores pueden afectar a las fuerzas de ataque y defensa y/o dar Desplazamientos de Columna en la CRT (**todos son acumulativos**):

- ◆ **Cartas de Combate jugadas con éxito (como se indica en la carta).**
- ◆ **Desplaz. por Armas Combinadas (Tanques y Infantería Motorizada atacan o defienden juntas):** Un Desplazamiento de Columna a la derecha si se ataca; un Desplazamiento a la izquierda si se defiende.

- No es necesario apilar las unidades para el Desplazamiento por Armas Combinadas. Pueden atacar desde dos hexes diferentes.



- ◆ **Desplaz. por Tanque (la unidad de Tanques participa en el Combate):** Un Desplazamiento a la derecha si está atacando.

- ◆ Las Unidades **Fuera de Suministro** reducen a la mitad su Valor de Combate y no pueden recibir o proporcionar un Desplaz. por Tanque o por Armas Combinadas.

Efectos de Terreno



Pueblo: Sin Bonificación por Tanque.



Ciudad: Valor de Combate del Atacante reducida a la mitad, sin Bonificación por Tanque; no es posible la Bonificación por Armas Combinadas de ataque o defensa.



Río Sin Puente: Los Tanques no participan (y no hay Avance Después del Combate). Hay un DRM de -1 para las unidades que atacan a través de un Lado de Hex de Río Sin Puente. (El modificador se aplica incluso si sólo una unidad está atacando a través de un Lado de Hex de Río Sin Puente).



Puente: Anula los efectos del Río Sin Puente sólo para ese Lado de Hex. Para cualquier unidad adyacente que ataque a través de un Lado de Hex de Río Sin Puente, se siguen aplicando las condiciones y modificadores anteriores. Para que quede claro, para los Tanques que atacan a través de un Puente (y sólo esos), se anulan los efectos del Río. Se aplica la Bonificación por Tanque y también la Bonificación por Armas Combinadas (si se cumplen las demás condiciones). Tampoco hay un -1 DRM.

Si 2 Unidades de Combate apiladas en un hex deben reducir a la mitad (o a la cuarta parte) sus Valores de Combate, primero se suman antes de reducir a la mitad (o a la cuarta parte) -y luego se **redondea a la baja**.

Todos los Ratios superiores a 7:1 se determinan en la columna 7:1.

Todas las Ratios inferiores a 1:1 se consideran automáticamente A1 DR.

Determinación del Modificador de la Tirada de Dado

Hay factores que afectan a la tirada de dado (**todos son acumulativos**):

- ◆ Cartas de Combate jugadas con éxito (como se indica en la Carta)
- ◆ Efectos del Terreno:
 - ◆ Aldea Menor: -1 DRM
 - ◆ Pueblo: -2 DRM
 - ◆ Río Sin Puente: -1 DRM

Determinación de los Resultados de Combate

Una vez calculado el Ratio de Combate final, el Atacante tira un dado, modifica el resultado por cualquier DRM y lee el resultado final de combate en la fila correspondiente bajo la columna apropiada de la CRT. Todos los resultados se expresan en términos de pérdidas de pasos y/o número de hexes a retirarse.

—: Sin Efecto.

A: El Resultado afecta al Atacante.

D: El Resultado afecta al Defensor.

1, 2, 3: Eliminar el número indicado de Pasos de las unidades implicadas.

R: Todas las unidades implicadas de este bando deben Retirarse un hex. Una Retirada es siempre sólo de un hex (Excepción: *si se excede el Límite de Apilamiento*).

Pasos Perdidos: Elimina un Paso girando una unidad de dos Pasos a su cara de Fuerza Reducida, o eliminando una unidad de Fuerza Reducida (o una unidad sin cara de Fuerza Reducida). El jugador propietario puede elegir cuáles de sus unidades implicadas sufren la pérdida de Pasos. Las unidades Eliminadas se retiran del mapa.

- ◆ Si las unidades del Eje atacan y el resultado modificado es ≤ 1 , el jugador Soviético saca inmediatamente un Refuerzo de Infantería *Ad Hoc* al azar de la taza.
- ◆ Si las unidades Soviéticas atacan y el resultado modificado es ≥ 6 , el jugador del Eje saca inmediatamente un *Alarmgruppe* al azar de la taza.
- ◆ Estos Refuerzos pueden colocarse en cualquier lugar sobre o adyacente a una unidad amiga En Suministro, pero no adyacente a una unidad enemiga.
- ◆ Los *Alarmgruppe* eliminados, los Refuerzos de Tanques Soviéticos y la Infantería *Ad Hoc* vuelven a la taza. (Esto no se aplica a los Refuerzos Regulares).
- ◆ Si no hay más unidades en la taza, no se podrá colocar ninguna unidad nueva. (*un límite de diseño*)

Cuando se saca un Marcador SNAFU, no se coloca ninguna unidad nueva. (Este marcador se vuelve a colocar en la taza después de que se hayan sacado todas las unidades).

Retirada

Las unidades afectadas por un resultado de Retirada deben retirarse un hex después del combate. La Retirada no se considera movimiento normal; las unidades que se retiran no gastan PMs. Las unidades de un Apilamiento forzadas a retirarse pueden separarse y retirarse a hexes diferentes. Un HQ apilado puede elegir realizar una Retirada con las unidades incluso si no termina su Retirada en una Carretera. Sin embargo, debe terminar su siguiente movimiento en una Carretera.

Restricciones a la Retirada: Una unidad en Retirada siempre se retira de forma que evite entrar en EZOCs. Una unidad puede retirarse a una EZOC si no hay otra opción. Si múltiples hexes se califican como lugares de Retirada, una unidad en Retirada debe satisfacer tantas de las siguientes condiciones como sea posible:

1. Cada hex en el que se entra está más cerca de cualquier Borde de Mapa de Suministro amigo;
2. No se supera el Límite de Apilamiento.

Obsérvese que la condición (1) prevalece sobre la (2) si no pueden cumplirse ambas.

EZOCs: Cada **Apilamiento** de Unidades de Combate obligadas a retirarse a una EZOC (incluso si esta EZOC contiene unidades amigas) debe perder un Paso adicional.

Límite de Apilamiento: Si una unidad excede el Límite de Apilamiento durante la Retirada, debe retirarse un hex adicional. Si excede el Límite de Apilamiento en este nuevo hex, debe retirarse otro hex, etc. Los Lados de Hex de Río tienen los siguientes efectos sobre las Retiradas:

- ◆ Retirarse a través de un Lado de Hex de Río Sin Puente sólo está permitido si la Unidad de Combate comienza su Retirada adyacente al Lado de Hex. Las unidades de Tanques nunca pueden retirarse a través de un Lado de Hex de Río Sin Puente.

- ◆ Retirarse a través de un Lado de Hex de Río no está permitido si hay una EZOC en el hex al otro lado del Río (el hex al que se quiere entrar), incluso si el Lado de Hex de Río cuenta Con Puente, e incluso si hay unidades amigas en las EZOCs.

Las unidades obligadas a Retirarse Fuera del Mapa o que no puedan realizar la Retirada completa son eliminadas.

Una Unidad de Combate en Retirada no puede Arrasar un HQ enemigo solitario. La Retirada debe ser "desviada" a un hex adyacente a ese HQ enemigo. Si no hay hex de destino posible adyacente al HQ, la Retirada simplemente se ignora.

Avance Después del Combate

Sólo unidades de Tanques pueden hacer un "Avance Después del Combate".

Si un hex atacado queda vacío como Resultado del Combate (las unidades defensoras se retiraron o fueron eliminadas), la(s) unidad(es) de Tanques atacante(s) puede(n) avanzar al hex desocupado del Defensor. El Avance Después del Combate es opcional; el Atacante puede avanzar todas, algunas o ninguna de las unidades de Tanques atacantes. El Avance Después del Combate no se considera un movimiento normal. Las unidades que avanzan no gastan PMs y las EZOCs se ignoran. Una unidad de Tanques que avanza **puede Arrasar un HQ enemigo solitario** simplemente entrando en su hex. (*Al contrario que Una unidad de Combate en Retirada, como se ha dicho antes*).

EJEMPLO DE COMBATE



El jugador del Eje (Atacante) desea realizar un ataque con un Apilamiento compuesto por el I/11 y I/114 de la 6ª División Panzer (la Formación Activada), contra el hex 2413, que contiene la 62ª y 13ª Bda del 13º Cuerpo de Tanques. La II/114 también está adjacente al hex objetivo y también puede participar en el mismo combate. El 7/5C Rumano del Gr. Popescu no ha sido Activado y por tanto no puede participar en este combate, aunque esté adjacente al 2413.



Después, el jugador del Eje utilizará el Evento General de la Carta de Combate "Sturmpioniere". (LATE), y tira un d6 para comprobar si se ha jugado con éxito. Debe tirar 1-4 para poder usar la carta, y con un 3, la juega con éxito, lo que la retirará del juego. Esta carta ayudará a anular las penalizaciones por atacar a través de un Lado de Hex de Río, durante este combate, y permitirá al I/11 atacar.

El jugador Soviético intenta ahora jugar el Evento General de la Carta "M1937". (EARLY). Saca un 5, que es más alto de lo requerido (1-3), y no consigue jugar la Carta. La descarta. Ninguno de los jugadores desea jugar más cartas, por lo que la resolución del combate procede según los puntos fuertes de las unidades:



El jugador del Eje suma ahora los Valores de Combate de sus unidades atacantes, para un total de 6. El jugador Soviético suma los de sus unidades, para un total de 4. El total de Valores de Combate de los atacantes se divide por el total de Valores de Combate de los defensores, para un Ratio de Combate de 1,5-1 (no es necesario redondear).

Se ven los modificadores que afectan al Resultado de Combate:
Terreno: El Río Sin Puente que separa el hex objetivo de los hexes atacantes habría proporcionado un DRM de -1 tras la tirada final, y habría prohibido a la unidad de Tanques del Eje unirse al ataque, pero ha sido anulado por la carta "Sturmpioniere", y por tanto el terreno no tiene efecto en este combate.

Desplaz. por Armas Combinadas y Tanques del Eje: I/11 y I/114 son unidades de Tanques y de Infantería Motorizada, por lo que el atacante vuelve a recibir un desplaz. de columna a la derecha. Además, I/11, como unidad de Tanques atacante, proporciona otro desplaz. de columna a la derecha.

Desplaz. por Armas Combinadas Soviético: Debido a que las Bdas. 13ª y 62ª son unidades de Tanques e Infantería Motorizada, el defensor recibe un desplaz. de columna a la izquierda. La 13ª no proporciona un desplaz. de columna por Tanque porque está defendiendo.

En total, los desplaz. por Armas Combinadas de ambos bandos se anulan entre sí, y hay un único desplaz. de columna a la derecha, que beneficia al atacante. La columna que se utilizará para determinar los resultados de combate será ahora 2-1.

Die	1-1	1,5-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1
≤1	1AR	1A	1A	1AR	--	DR	DR	1DR
2	1A	AR	AR	--	DR	DR	1DR	1DR
3	--	--	DR	DR	DR	1DR	1DR	2DR
4	--	--	DR	DR	1DR	1DR	2DR	2DR
5	--	DR	DR	1DR	1DR	2DR	2DR	3DR
≥6	DR	1DR	1DR	1DR	2DR	2DR	3DR	3DR

El Atacante tira ahora el dado para determinar el Resultado de Combate. Una tirada de 6 en la columna 2-1 es un resultado de DR1, lo que significa que las unidades Soviéticas deben retirarse y también perder un sólo Paso. Ambas unidades tienen un sólo Paso, por lo que la unidad que pierda el Paso será eliminada. El jugador Soviético elige eliminar la 62ª Bda. La 13ª Bda se retira un único hex hacia un hex de Suministro amigo, y puede hacerlo sin entrar en EZOCS ni infringir los Límites de Apilamiento.

El Avance Después del Combate es posible para I/11 y va al hex 2413, que acaba de ser desocupado por la unidad en Retirada.

Finalmente, ningún jugador elige jugar ninguna Carta de Combate para uso "Después del Combate", por lo que la situación después de aplicar los Resultados de Combate es la siguiente:



- Si el jugador Alemán no hubiera conseguido jugar el evento "Sturmpioniere", los Tanques no habrían podido atacar. En este caso, la II/114 se habría visto obligada a atacar sola.

14. DONNERSCHLAG

Con la palabra clave "Donnerschlag!", comienza la ruptura del 6º Ejército. En cualquier turno, el jugador del Eje puede gritar "Operación Donnerschlag!" en el segmento correspondiente del Turno y determinar en secreto una Zona de Encuentro. Coloca el Marcador Donnerschlag en la casilla "0" del Registro de Avance Donnerschlag. En cada Segmento correspondiente, el Marcador Donnerschlag se desplaza una casilla hacia delante.

Hay cinco casillas en el Registro de Avance Donnerschlag. Cuando el Marcador Donnerschlag alcanza la Casilla 4 en el Registro, el juego termina y se comprueban las Condiciones de Victoria. Si actualmente está en el lado "Supervivencia del 6º Ejército", el juego termina cuando el marcador alcanza la Casilla 5 en su lugar.

Si el Eje no cumple las Condiciones de Victoria en el Segmento de Comprobación de Victoria, eso significa que el 6º Ejército no pudo ser alcanzado. El 6º Ejército entonces se rinde y el jugador Soviético gana.

- *Esto suele significar, desde el momento en que "Donnerschlag!" es nombrado, que el jugador del Eje debe llegar a la Zona de Encuentro elegida exactamente cuatro turnos después para ganar la partida (y debe estar En Suministro y En Mando).*

Caso Especial

El jugador del Eje puede prolongar la supervivencia del 6º Ejército un turno (y sólo un turno). Para hacerlo, debe jugar con éxito el evento "Luftflotte 4 -Flota Aérea 4-". (Si se invoca "Donnerschlag!" en el Turno 4 y se juega el evento "Luftflotte -Flota Aérea 4-" en el Turno 7, entonces -y sólo entonces- se produce un Turno 8.) Por el contrario, si las unidades del Eje progresan bien y se invoca "Donnerschlag!" antes del Turno 4, no puede haber Turno 8).

- *Suponiendo que el Alemán juegue "Luftflotte 4" y desbloquee así el Donnerschlag de la Casilla 5 para el Turno 8, pero luego cumple las Condiciones de Victoria ya al final del Turno 7, la partida terminaría con una Victoria Alemana.*
- *Si 'Donnerschlag!' se nombra después del Turno 4, no hemos explicado esta regla lo suficientemente bien.*

Hay reglas especiales para el Turno 8:

El Último Gran Esfuerzo

Hay reglas especiales para el Turno 8: No se reparten Cartas de Activación. Sólo hay cinco Activaciones para cada bando. Estas Activaciones tienen lugar como sigue:

Jugador del Eje

- ◆ En cada Activación, el jugador decide si activa un HQ o un marcador de *Schwerpunkt*.

Jugador Soviético

- ◆ En cada Activación, el jugador decide si activa un HQ, o una Formación, o el Color de un Ejército.

15. CONDICIONES DE VICTORIA

Victoria del Eje

El Marcador Donnerschlag debe estar en la Casilla 4 del Registro de Avance Donnerschlag (por cualquiera de sus lados) y al menos una unidad del Eje debe estar En Suministro y En Mando en la Zona de Encuentro elegida al final del turno. (Nótese que si está por su cara "Supervivencia del 6º Ejército", el marcador puede estar en la Casilla 5).

Victoria Soviética

Si el Eje no cumple sus Condiciones de Victoria, gana el jugador Soviético.

16. NOTAS HISTÓRICAS

El 8 de noviembre de 1942, Adolf Hitler anunció en el Löwen-keller, en Múnich, que la ciudad de Stalingrado ya había sido tomada por las tropas Alemanas y que sólo la aislada resistencia Soviética se interponía en el camino de la victoria militar final. Hitler debería haberlo sabido mejor, porque el día anterior, el 6º Ejército comunicó al OKH que, debido a numerosos fracasos y enormes pérdidas, las tropas Alemanas ya no estaban en condiciones de conquistar toda la ciudad. El ataque Alemán en Stalingrado había comenzado a tambalearse; el frente ya no avanzaba.

En contra de todos los consejos de sus Generales, Hitler decidió no interrumpir la lucha en Stalingrado. El 17 de noviembre llegó la "Orden del Führer" de que las tropas Alemanas se abrieran paso finalmente hasta el Volga.

Ni Hitler, ni sus Generales, ni el Reconocimiento Alemán enemigo se dieron cuenta de que el fin último de la alta preparación del Ejército Rojo no era la defensa de Stalingrado -ciudad ahora en ruinas-, sino retrasarles para planear una contraofensiva.

Los dirigentes Soviéticos conocían bien los puntos débiles de las defensas del flanco expuesto del 6º Ejército. El 19 de noviembre, la Operación Urano comenzó. A pesar de los éxitos parciales de la Wehrmacht, el Ejército Rojo pudo avanzar y pronto la situación del 6º Ejército se volvió precaria. Las propuestas provisionales para sacar al 6º Ejército de Stalingrado fueron rechazadas con la decisión del Führer: "El 6º Ejército se mantiene a pesar del peligro de un cerco temporal".

Entonces, el 23 de noviembre, las dos cuñas de ataque Soviéticas se encontraron y el 6º Ejército quedó efectivamente cercado. Su Cuartel General solicitó rápidamente al OKH libertad de acción. Se consideró posible una "ruptura hacia el noroeste, aunque sacrificando material", por lo que el Alto Mando también compartió esta propuesta. Pero una retirada de Stalingrado estaba descartada para Hitler.

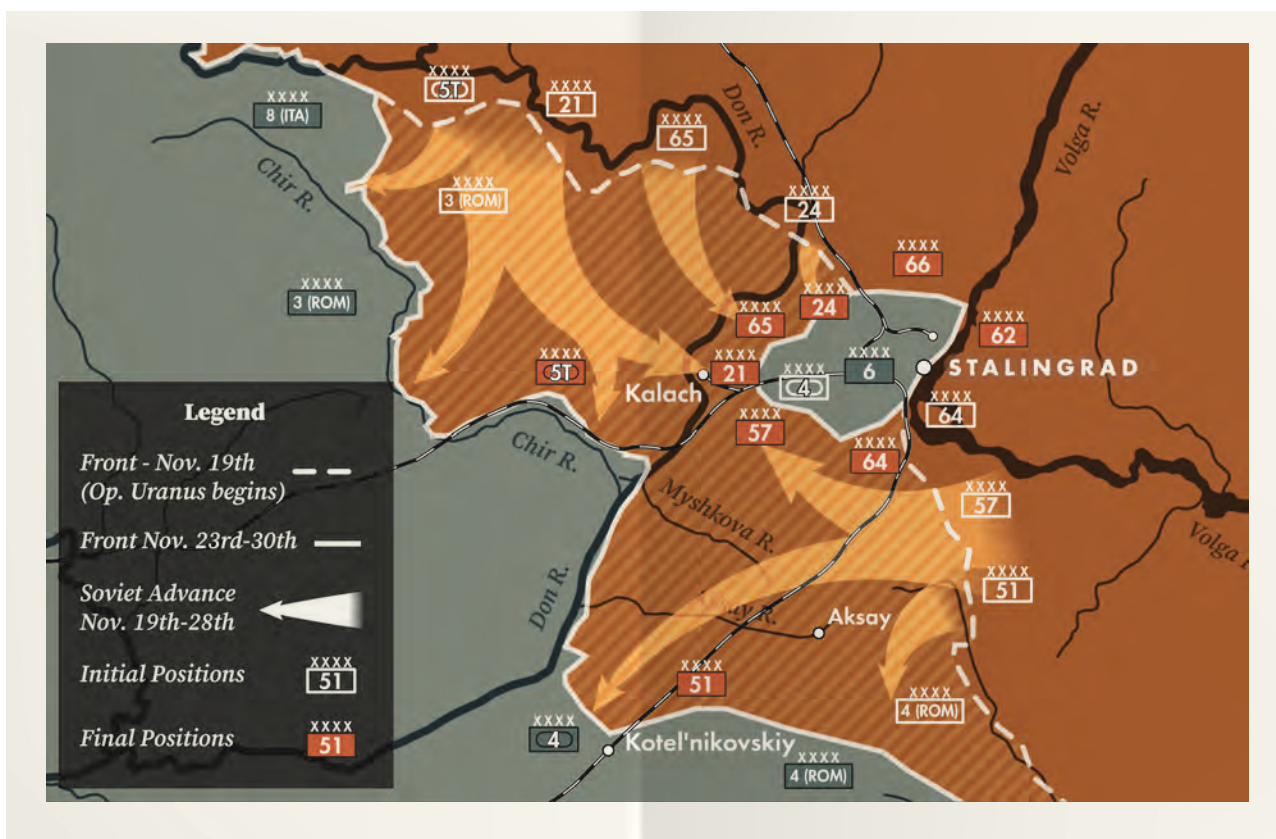
En el cerco de Stalingrado había ahora desacuerdo en las filas Alemanas. Mientras se hacían preparativos para que el Ejército rodeado esperara el socorro, también había voces que pedían una ruptura total inmediata y no autorizada.

El Estado Mayor también había informado a Hitler de que esta situación no podía mantenerse indefinidamente y que si no se conseguía romper el cerco se produciría una catástrofe militar. Sin embargo, el Feldmarschall Keitel insistió en mantenerse en el cerco y el Reichsmarschall Göring le aseguró que la Luftwaffe podría abastecer al cercado 6º Ejército. Hitler declaró entonces Stalingrado una fortaleza y ordenó mantener las posiciones del Volga a toda costa. Sin embargo, pronto se hizo evidente que el suministro aéreo no era suficiente para satisfacer las necesidades del 6º Ejército, por lo que la situación en Stalingrado se deterioraba día a día.

El 26 de noviembre, el Feldmarschall von Manstein asumió el mando supremo del Frente Sur en la URSS, asegurando que se haría todo lo posible para romper el cerco. Ya se habían puesto a disposición tropas de refuerzo para el intento de socorro. Al mismo tiempo, el 6º Ejército recibió la orden de preparar fuerzas para una ruptura con el fin de abrir -al menos temporalmente- una ruta de suministro.

El 1 de diciembre, Hitler emitió la directiva para la Operación "Wintergewitter". Se planeó con 20 Divisiones y el ataque debía incluir dos Ofensivas Panzer. Según la concepción de Hitler, la ofensiva debía restablecer la antigua línea del frente y el 6º Ejército podría así mantener su posición.

El personal de planificación bajo von Manstein preveía, en caso de éxito de la operación, que el 6º Ejército sería sacado de Stalingrado y comenzaría a retirarse. Este resultado sería el mayor éxito posible; Hitler se convencería más tarde de ello.



Según el decreto de von Manstein, si la "Operación Wintergewitter" tenía éxito, el 6º Ejército debía atreverse a romper y unirse al Ejército de relevo. El 2 de diciembre, el Estado Mayor del 6º Ejército preparó un plan de ruptura que recibió el nombre de "Fall Donnerschlag". Según la evaluación del Estado Mayor, el éxito era dudoso debido al mal estado del Ejército en general, además, se necesitarían de 4 a 6 días para estar totalmente preparados. Además, tendría que coordinarse con precisión con las tropas de socorro, ya que la defensa de retaguardia del propio cerco tendría prioridad absoluta.

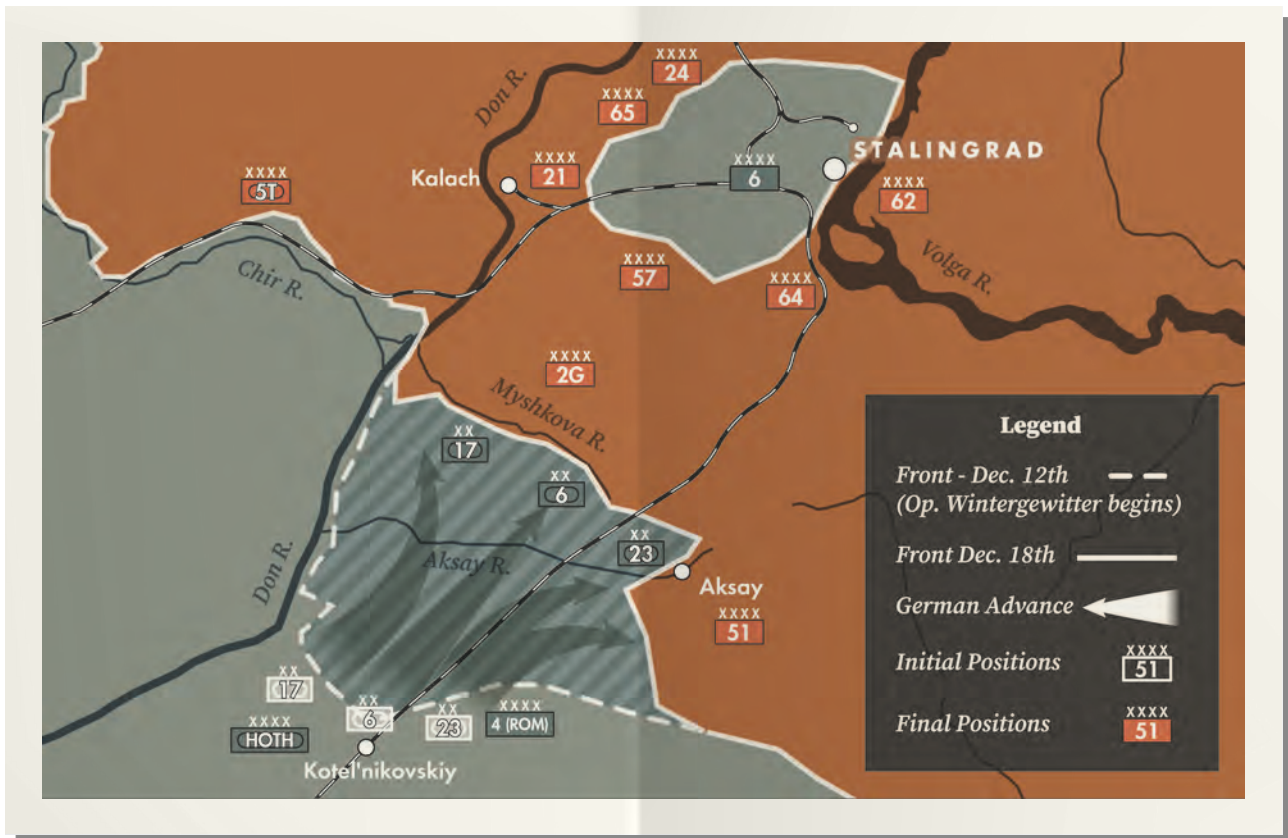
Dado que la situación en el cerco se deterioraba día a día, y que el Reconocimiento Alemán enemigo informaba de que el Ejército Rojo estaba reforzando sus posiciones frente a Stalingrado, había que darse prisa. Sin embargo, también pensaban que debían esperar al periodo de heladas, porque entonces los Tanques Alemanes podrían avanzar más rápido. Estaba previsto que la operación comenzara el 3 de diciembre, pero no se habían reunido suficientes fuerzas y el comienzo de las heladas no se veía por ningún lado. En consecuencia, el inicio de las operaciones se pospuso varias veces.

Cuando finalmente comenzó la "Operación Wintergewitter" el 12 de diciembre, no se había alcanzado la fuerza de combate esperada porque numerosas unidades de socorro no pudieron formarse a tiempo o traerse con la rapidez prevista. La actividad partisana Soviética y las ofensivas del Ejército Rojo también contribuyeron a inmovilizar las unidades de refuerzo previstas.

Así pues, sólo se llevó a cabo una sola Ofensiva Panzer, mientras que el objetivo de 20 Divisiones tampoco pudo alcanzarse. En su lugar, se reunieron restos de unidades dispersas y se les dio el nombre de "Panzergruppe Hoth". Actuaron como única punta de lanza. El Grupo Panzer se reunió en la zona de Kotelnikowo con 100 kilómetros de territorio enemigo frente a ellos. El Ejército Rojo no ignoraba su despliegue, por lo que las unidades Soviéticas intentaron frustrar su despliegue y avance desde el principio.

Al comienzo de esta ofensiva, el Grupo Panzer Alemán aún superaba en número a las unidades del Ejército Rojo, por lo que era necesario actuar con rapidez antes de que cambiara la marea.





Mientras los blindados se acercaban, el Generaloberst Hoth les dijo por radio a los hombres en Stalingrado: "¡Aguantad, ya vamos!".

En la propia ciudad, el Ejército Rojo intentó derrotar a las unidades Alemanas antes de que la campaña de socorro pudiera alcanzarlas. En este punto, la lucha se recrudeció una vez más, con mayor ferocidad. Las reservas Alemanas críticas para la ruptura se agotaron en los puntos calientes del propio cerco. Además, sus soldados en Stalingrado estaban agotados; cada vez era más improbable un intento exitoso de ruptura.

El ataque del *Panzergruppe Hoth* fue inicialmente exitoso. El buen tiempo y la escasa resistencia de las tropas Soviéticas permitieron a las unidades Alemanas avanzar rápidamente. Las primeras dificultades surgieron cuando las tropas no pudieron cruzar los vados del valle Aksaj-Kurmoyarsky. Sin el cruce del río Aksaj, no se podía seguir avanzando. Pero debido al pobre liderazgo Soviético y a los éxitos tácticos de la Wehrmacht, finalmente se forzó el cruce y el Grupo Panzer continuó avanzando rápidamente.

El Reconocimiento Alemán informó entonces de movimientos de tropas Soviéticas, por lo que el avance tuvo que ralentizarse para asegurar los flancos. De hecho, este ataque Alemán en fuerza había logrado un nivel de sorpresa a pesar de las respuestas del Ejército Rojo. Pero ahora los Soviéticos reunieron fuerzas, tomaron posiciones defensivas y llevaron a cabo contraataques. Aunque pudieron desbaratarlos con éxito, el avance del Grupo Panzer se vio frenado. En retrospectiva, esos contraataques podrían haberse llevado a cabo con más fuerza, pero Stalin se había negado hasta entonces a recibir refuerzos de tropas adecuados.

Cuando Stalin se dio cuenta de que sus Generales estaban en lo cierto al calificar esto como una ofensiva Alemana en toda regla, se ordenó la "Operación Pequeño Saturno". Su objetivo era detener este avance Alemán, cerrar un anillo alrededor del *Panzergruppe*, además de atacar al 8º Ejército Italiano para inmovilizar fuerzas allí y apuñalar a la Wehrmacht por la espalda.

En la lucha en curso, el *Panzergruppe Hoth* logró abrirse paso en un frente de 30 kilómetros de ancho y avanzar un total de 50 kilómetros. Entonces, el 14 de diciembre, el tiempo cambió y el terreno se convirtió en barro. Esto dificultó enormemente el avance Alemán. Además, tuvo lugar una batalla de Tanques en la línea de

Werchne-Kumskij, donde se habían desplegado fuertes refuerzos Soviéticos. Al final, sólo se consiguió ganar 3 kilómetros, a lo que siguieron nuevos contraataques Soviéticos por el flanco, que sólo pudieron ser rechazados con dificultad. Sin embargo, los movimientos operativos pudieron continuar.

Pero a cada kilómetro que se acercaban a Stalingrado, la resistencia Soviética aumentaba. El 16 de diciembre, el Generaloberst Hoth decidió continuar sus ataques sin tener en cuenta una protección suficiente de los flancos. Ahora había que consolidar la posición inicial para el avance final hacia Stalingrado. Para ello, la 17ª División Panzer fue movilizada para compensar las pérdidas Alemanas.

En este punto, Hitler siguió rechazando una retirada total de Stalingrado e insistió en que había que crear y mantener un corredor de suministros.

Mientras tanto, los contraataques Soviéticos en las zonas de Aksaj y Verkhne-Kumsky aumentaron en intensidad, aunque seguían siendo repelidos. No llegaron más refuerzos al Grupo Panzer, ya que eran necesarios para repeler los ataques por el flanco del 51º Ejército Soviético.

El 17 de diciembre se intensificaron los combates en la zona de Verkhne-Kumsky. Las unidades Alemanas consiguieron avanzar ligeramente sobre el terreno, pero no pudieron eliminar el peligro, ya que las reservas Soviéticas se incorporaban constantemente. La 17ª División Panzer logró avanzar más al norte y formó una cabeza de puente cerca de Generalovskij. Aquí ambos bandos se enzarzaron en duros combates.

En la mañana del 18 de diciembre debía tomarse una decisión definitiva. Sin embargo, el peligro de incursiones por los flancos estaba siempre presente y no se podían traer refuerzos. Las puntas de lanza atacantes avanzaban con lentitud; cada ganancia de terreno se pagaba con grandes pérdidas. Al final, el avance se detuvo.

El 19 de diciembre, las fuerzas se concentraron en la zona de Verkhne-Kumsky y el estancamiento sólo se rompió con un despliegue masivo de la Luftwaffe. Las unidades Soviéticas se retiraron. Ahora, con el apoyo vital de la Luftwaffe, el empuje hacia Stalingrado iba a tener un mayor éxito.

Unas palabras sobre Hermann Hoth:

La mayoría de la gente conocerá a Hermann Hoth como el Comandante del "Panzergruppe Hoth", que intentó desesperadamente liberar a sus camaradas atrapados en el cerco de Stalingrado. Incluso en contra de las valoraciones de sus superiores. Al menos, muchas películas y documentales pintan esta imagen. Sin embargo, Hoth pertenecía a los obedientes Generales de Hitler que expresaban en sus órdenes su acuerdo con los asesinatos en masa en el territorio conquistado de la Unión Soviética y no dejaban lugar a dudas sobre su aprobación del "exterminio" de la población judía. En su orden del 17 de octubre de 1941, calificó "su exterminio como un imperativo de autoconservación".

El 17 de noviembre de 1941, instó a sus soldados a "no mostrar piedad ni blandura hacia la población".

Hoth fue uno de los Generales que aplicó y transmitió inmediatamente tanto el "Kommissarbefehl" (los Comisarios Políticos del Ejército Rojo no eran tratados como prisioneros de guerra, sino que eran fusilados sin juicio previo) como el "Reichenau-Erlass" (un decreto sobre la guerra ideológica racial deliberada de exterminio que contribuyó al embrutecimiento de la guerra Alemana en la Unión Soviética).

En última instancia, Hoth fue uno de los Generales que participaron activamente en crímenes de guerra como la planificación y ejecución de guerras de agresión y exterminio, asesinatos en masa de civiles y sospechosos de ser partisanos, maltrato y asesinato de prisioneros de guerra, crímenes de ocupación y participación directa e indirecta en genocidios.



Se logró una ruptura desde la zona de Krugljakov con grandes pérdidas. Pero entonces hubo que cruzar el río Myshkova antes de que los refuerzos del 2º Ejército de Guardias Soviético pudieran intervenir en los combates. Dramáticamente, las unidades Alemanas consiguieron tomar Gromoslavka y formar una cabeza de puente a través del Myshkova. Sesenta kilómetros separaban al Grupo Panzer del anillo exterior de Stalingrado.

La ruptura de Stalingrado *tenía* que producirse pronto para poder sacar a las formaciones atrapadas. El general Hoth era consciente de los peligros de no poder proteger sus flancos, que quedaban inevitablemente expuestos. Sabía que mantener un corredor abierto hacia Stalingrado era una fantasía poco realista. En ese momento, las tropas Alemanas se enfrentaban a una superioridad Soviética tres veces superior y, para que el intento de ruptura tuviera éxito, su fuerza de relevo tendría que avanzar al menos otros 20 kilómetros.

Para el 20 de diciembre, el Ejército Rojo estaba trayendo refuerzos constantemente, mientras que todas las fuerzas Alemanas eran necesarias para asegurar la cabeza de puente y los flancos. En los combates sólo se consiguieron mínimas ganancias de terreno. Debido a esta gran resistencia, los Estados Mayores de la Wehrmacht tenían serias dudas sobre cualquier posibilidad de avance.

El 21 de diciembre, los combates continuaron con creciente ferocidad. Una decidida fuerza atacante Alemana consiguió situarse a menos de 48 kilómetros del anillo exterior de Stalingrado. Era evidente que había que declarar el "Fall Donnerschlag", pero en Stalingrado el Generaloberst Paulus aún no había iniciado los preparativos reales. No obstante, se trajeron las 3.000 toneladas de suministros y tractores previstas para el 6º Ejército con el fin de facilitar la ruptura.





Sin embargo, el avance previsto del *Panzergruppe* el 22 de diciembre tuvo que ser cancelado, ya que el Ejército Rojo lanzaba cada vez más tropas contra los flancos vulnerables. A veces, el frente de ataque corría peligro inminente de quedar aislado. Aunque parecía que esta crisis en curso podía controlarse, la situación pronto se hizo insostenible. Debido a las elevadas pérdidas y a la supresión de los suministros, mantener toda la posición se hizo imposible a largo plazo. El Generaloberst Hoth respondió planeando un reagrupamiento; decidió intentar un relevo el 24 de diciembre con la esperanza de que el 6º Ejército le saliera al encuentro.

Sin embargo, no se emitió tal orden. Hitler, como se vio después, no pudo ser persuadido para permitir que el 6º Ejército escapara. El General Hoth esperaba ahora que el 6º Ejército escapara bajo su propia autoridad. Pero para Paulus, "la obediencia era el más alto deber", por lo que se negó a hacer tal cosa sin órdenes. Además, Paulus insistió en que sólo sería capaz de cubrir 30 kilómetros con el 6º Ejército en el mejor de los casos y que, por tanto, una unificación con el *Panzergruppe Hoth* era imposible.

El 23 de diciembre, se hizo evidente que la situación en el Frente Sur se estaba volviendo crítica. Las tropas Italianas se vieron obligadas a retirarse y el *Panzergruppe Hoth* corría peligro de quedar aislado. De hecho, la situación de todo el Grupo de Ejércitos Don era calamitosa. El Feldmarschall von Manstein ordenó la retirada del *Panzergruppe Hoth* para ayudar a detener las implacables contraofensivas del Ejército Rojo.

El Generaloberst Hoth pidió hacer un último intento para rescatar al 6º Ejército el 24 de diciembre y preparó todo para ello. Pero cuando llegó el día, el plan de ataque fue revocado a regañadientes bajo la continua presión de los ataques Soviéticos. El *Panzergruppe Hoth* se vio obligado a retroceder cada vez más.

Y así fue como la Operación "*Unternehmen Wintergewitter*" se detuvo en la nieve de las estepas poco antes de Stalingrado. La Operación "*Fall Donnerschlag*" nunca se declaró y no fue posible prestar más ayuda al atrapado 6º Ejército, a pesar de que todas las órdenes para planificar la Operación "*Fall Donnerschlag*" no se cancelaron oficialmente hasta el 30 de diciembre.

En 1942, la Wehrmacht sufrió una serie de derrotas. Como ocurría a menudo, no se habían preparado planes estratégicos adecuados ante la posibilidad de un fracaso. No sabían cómo proceder a partir de cualquier derrota. Es entonces cuando debía entrar en juego el principio nacionalsocialista del "Sacrificio". Había que luchar hasta el último cartucho, hasta la muerte. Cualquier falta de material debía compensarse con una voluntad de hierro. En resumen, era "Muerte o Victoria".



Y este eslogan permanente se aplicó con espíritu de propaganda radical-fanática, una y otra vez. La primera vez que se utilizó fue en un mensaje de radio dirigido a Erwin Rommel el 3 de noviembre de 1942, cuando estaba a punto de retirarse en el norte de África debido a la falta de suministros. El Generalfeldmarshall Rommel recibió el siguiente anuncio de Adolf Hitler: "No sería la primera vez en la historia que la voluntad más fuerte triunfa sobre los batallones más fuertes del enemigo. Pero usted no puede mostrar a sus tropas otro camino que el de la victoria o la muerte".

Sólo después de que Rommel retirara sus tropas con grandes pérdidas -a pesar de la orden anterior- Hitler tuvo en cuenta la verdadera situación militar y dio su bendición a la retirada.

Y así fue en Stalingrado. La situación en el Frente Sur era realmente crítica, pero los planes de Hitler no incluían ninguna opción de retirada. Había que mantener las posiciones, si era necesario hasta la muerte. Al contrario que en el norte de África, ninguno de los Generales del Volga tuvo el valor de tomar sus propias decisiones. El resultado fue una muerte lenta y agónica para los atrapados soldados del Eje del 6º Ejército, ya que la rendición no era en absoluto una opción. Y para llevar esto al extremo, el 30 de enero de 1943, el Reichsfeldmarschall Hermann Göring pronunció un discurso con motivo del décimo aniversario del nombramiento de Adolf Hitler como Reichskanzler. Su discurso quedó completamente eclipsado por la inminente disolución de las fuerzas atrapadas en Stalingrado. En un evidente desvío de esta devastadora derrota para el Tercer Reich, Göring se refirió cínicamente en su discurso a la muerte de los griegos en la batalla de las Termópilas contra las hordas persas, así como a los nibelungos. De este modo, la aniquilación total del 6º Ejército se reveló al público sin nombrarlo claramente. Incluso frases como "esfuerzo heroico", "perseverancia inquebrantable", o incluso "lucha heroica" y "defensa heroica" no permitían otra interpretación que la de que la batalla se había perdido y conllevaba inmensas pérdidas.

Un aspecto interesante es que, debido a este gran fracaso en el Frente Oriental, un discurso personal de Hitler en esta importante ocasión estaba claramente descartado. Se suponía que "Der Führer" nunca hablaría en relación con una clara derrota. Por esta razón, Hermann Göring tuvo que hacerse cargo de esta ingrata tarea.



17. NOTAS DE DISEÑADOR

Tras muchos años de afición, mi entusiasmo por los juegos de mesa históricos y las simulaciones de conflictos no ha disminuido. Y me gusta sentarme a la mesa con mis compañeros de juego. Los juegos sólo son buenos en compañía y he reído tantas lágrimas en algunas situaciones de juego, pero también he llorado tantas lágrimas internas. Y especialmente en las simulaciones de conflictos, el sentido de comunidad suele llegar hasta el punto de resolver juntos situaciones complicadas durante una partida. Se juega realmente unos con otros y no unos contra otros.

Todo el mundo estará familiarizado con la adaptación, el perfeccionamiento, la suavización o la ampliación de las reglas de los juegos. Las llamadas "House-Rules". A partir de estas "House-Rules" a menudo se desarrollan ideas para un nuevo sistema de juego y de ahí quizás la idea para un nuevo juego. Así fue para mí con "*Donnerschlag*". Me gustan los juegos con interacción. Me aburro cuando tengo que ver a mi oponente mover sin cesar sus unidades sin poder reaccionar. Por eso las activaciones en "*Donnerschlag*" tienen lugar alternativamente. Los sistemas de juego tampoco deben ser demasiado complejos y deben tener un alto valor de repetición. Por eso he intentado escribir reglas sencillas y tratar muchas reglas especiales mediante cartas y no incluirlas en las reglas de juego. Sé que a muchos jugadores no les gusta cuando el factor suerte es demasiado alto, pero especialmente el alto factor suerte (prefiero llamarlo fricción) en "*Donnerschlag*" garantiza un alto valor de repetición. En este punto, también me alegra admitir que si las cosas van muy mal, una partida puede terminar antes de tiempo. Entonces sólo has tenido mala suerte. Pero según la experiencia general, el factor suerte se equilibra en una partida y las partidas están más o menos equilibradas.

Con un poco de experiencia, una partida no dura más de seis horas, de modo que nada se interpone en el camino de una pronta revancha. Sólo hay que conocer las reglas y las cartas, pero eso no es gran cosa con "*Donnerschlag*". Y la revancha es entonces de nuevo un juego completamente diferente. VUCA Simulation intenta por todos los medios cumplir el lema "Fácil de Aprender - Difícil de Dominar". Esperamos haberlo conseguido.

Además de la planificación y la gestión de recursos, lo que me gusta de las simulaciones de conflictos es que yo -como jugador- tengo que tomar decisiones todo el tiempo. Los automatismos son necesarios, por supuesto, pero demasiados socavan la diversión del juego. Y en "*Donnerschlag*" tengo que hacer constantemente nuevos planes y tomar nuevas decisiones.

¿Cuándo juego qué Carta de Activación, qué activo, reúno mis Cartas de Combate para un ataque acumulado o las uso individualmente en acciones más pequeñas? ¿Tomo el Evento o el Efecto Táctico, uso mi "*Schlachtenglück*" ahora mismo, etcétera, etcétera?

Y aunque tienes que tomar decisiones todo el tiempo, también necesitas una cierta dosis de suerte. ¿Conseguo las Activaciones adecuadas, juego los eventos correctos, consigo suficientes refuerzos *Ad Hoc* y, si es así, los adecuados? ¿Y estoy jugando al ataque o a lo seguro? Para mí, esta combinación de presión en la toma de decisiones y suerte es lo que hace que una simulación sea buena, y espero que VUCA Simulations lo haya conseguido con "*Donnerschlag*".

Me resulta difícil dar consejos de juego, porque cada partida se desarrolla de forma diferente. En general, se puede decir que para el Eje, la velocidad no debe ser un espejismo. El terreno debe ganarse rápidamente y los cruces de ríos deben asegurarse con celeridad. El tiempo juega a favor de los Soviéticos. Y cuanto más tiempo puedas ocultar tu Zona de Encuentro, más debe dividir sus fuerzas el Soviético. Para el final de la partida aún debes tener fuerzas suficientes para un avance, de lo contrario sufrirás el desastre histórico. Y no descuides las unidades Rumanas, porque las necesitarás.

Como Soviético, sólo puedes interrumpir el avance del Eje al principio de la partida. Pero a medida que avanza la partida, te haces cada vez más fuerte. Así, se pueden crear fuertes baluartes y pensar en uno u otro contraataque. Especialmente los cruces de ríos deben estar bien defendidos. Y los ataques por el flanco, son una forma segura de molestar al Eje. Cuanto mejor reconozcas la zona aproximada a la Zona de Encuentro, mejor podrás organizar la resistencia. El "*Panzergruppe*" del Eje es fuerte, pero con una planificación adecuada, no lo suficiente.

Deseo a todos los jugadores muchas partidas emocionantes y mucha diversión.

Y no lo olvides nunca: ¡La Simulación de Conflictos es sólo un juego!

18. PREPARACIÓN

- ◆ Configura las unidades y los marcadores de acuerdo con la Carta de Preparación y las Cajas de Mantenimiento del mapa.
- ◆ Asigna el StuG Abt. 228 y el StuG Abt. 243 a una Formación del Eje (igual o diferente). Permanecen así durante toda la partida.
- ◆ Ordena las Cartas de Activación y las Cartas de Combate en mazos Inicial y Final. Las Cartas designadas como Final no entran en juego hasta el Turno 4.
- ◆ Baraja las Cartas de Activación Inicial y las Cartas de Combate Inicial de ambos bandos. Coloca las Cartas de Activación y las Cartas de Combate en mazos de robo para cada jugador, cerca de ellos. Reparte a cada jugador cinco Cartas de Activación y cinco Cartas de Combate de sus respectivos mazos.
- ◆ Coloca las unidades de Refuerzos de Infantería *Ad Hoc* Soviéticas con sus dos Marcadores SNAFU en una taza opaca. Coloca las unidades del *Alarmgruppe* del Jugador del Eje con su Marcador SNAFU en otra taza opaca.

Durante el juego, las unidades de Infantería *Ad Hoc* y *Alarmgruppe* eliminadas se vuelven a colocar en la taza. Los marcadores SNAFU se vuelven a colocar en la taza inmediatamente después de ser extraídos.

◆ Coloca los Refuerzos de Tanque del Jugador Soviético en otra taza opaca (un Marcador SNAFU). Las Unidades de Refuerzos de Tanques eliminadas se devuelven a la taza.

◆ El jugador del Eje recibe el Marcador de *Schlachtengluck*.



19. ÍNDICE

Avance Despues del Combate	8		
<i>Arrasamiento</i>	13.2	8	
Fase de Acción		3	
<i>Cartas de Activación</i>	4.4	2	
<i>Pasos de Activación</i>		6	3
<i>Reglas Turno de Juego 8</i>			10
<i>OKH & STAVKA Cartas</i>	4.6	2	
Fase Administrativa		3	
<i>Pasos Administración</i>		6	3
<i>Turno de Juego 8</i>			10
<i>Colocación marcador Schwerpunkt 4.7</i>		2	
Cartas		2	
<i>Cartas de Activación</i>	4.4	2	
<i>Código Color</i>		4	
<i>Cartas de Combate</i>	4.5	2	
<i>Abordando</i>		3	
<i>Niebla de Guerra</i>		7	4
<i>Activación Formación</i>	10.2	4	
<i>Configuración del Juego de Activación</i>		3	
<i>Límite de Mano</i>		2	
<i>Alto Mando</i>		3	
<i>"Naval R. Bri." / "Guard"</i>		4.5	2
<i>OKH & STAVKA</i>		4.6	2
<i>Jugando Cartas de Combate</i>	13.2	7	
<i>"SWT-40"/"Posición Deadbolt"</i>		4.5	2
Combate		7	
<i>Avance Despues del Combate</i>	13.2	8	
<i>Desplazamientos de Columna</i>		13.2	7
<i>Unidades de Combate</i>		4.2	1
<i>DRM</i>		13.2	8
<i>Unidades Fuera de Suministro</i>		11.2	6
<i>Visión General</i>		13.	7
<i>Jugando Cartas</i>		13.2	7
<i>Procedimiento</i>	13.2	7,8	
<i>Retirada</i>		13.2	8
<i>Segmento (Fase de Acción)</i>		6	3
<i>Pérdida de Pasos</i>		13.2	8
<i>Efectos de Terreno</i>		7-8	
Unidades de Combate		1	
<i>Activación</i>		10.	4
<i>Reducción a la mitad Fuerza de Combate (Apilamiento)</i>		13.2	8
<i>Dejando el Rango de Mando</i>		10.3	5
<i>Visión General</i>		4.2	1
<i>Retirada en EZOC</i>		13.2	8
<i>Límites del Apilamiento</i>		8	4
<i>Determinación del Suministro</i>		11.	6
Donnerschlag		10	
<i>Extensión Supervivencia del 6º Ejército</i>		14.	10
<i>Llamada al Donnerschlag</i>		6	3
<i>Niebla de Guerra</i>		7	4
Formación			
<i>Activando Formaciones</i>		10.2	4
<i>Representación Formación</i>	4.2,4.3	1	
Unidades HQ		1	
<i>Activación a través del HQ</i>		10.	4
<i>Combate (Sólo en el hex)</i>		13.	7
<i>Rango de Mando</i>		10.3	5
<i>Efectos del Último Gran Esfuerzo</i>		14.	10
<i>Movimiento</i>		12	6
<i>Movimiento (Eje)</i>		12.4	7
<i>Movimiento (Soviético)</i>		6	3
<i>Efectos Arrasamiento</i>		12.3	7
<i>Visión General</i>		4.3	1
<i>Retirada (Apilado)</i>		13.2	8
<i>Suministro (EZOC)</i>		11.1	6
<i>(no) Zona de Control</i>		9	4
Movimiento			
<i>EZOCs</i>		12.5	7
<i>HQs</i>		12.4	7
<i>Dejando Rango de Mando</i>		10.3	5
<i>Puntos de Movimiento</i>		12.1	6
<i>Arrasamientos</i>		12.3	7
<i>Unidades Fuera de Suministro</i>		11.2	6
<i>Procedimiento</i>		12.1	6
<i>Lados de Hex de Río</i>		12.2	6
<i>Hexes de Carretera</i>		12.2	6
<i>Ssegmento (Fase de Acción)</i>		6	3
<i>Límites del Apilamiento</i>		8	4
Refuerzos			
<i>Resultados de Combate</i>		13.2	8
<i>Visión General</i>		6	3
<i>Preparación</i>		5	3
Reemplazos		2	
<i>Condiciones</i>		4.5	2
<i>Recuperar Unidad eliminada</i>		4.5	2
Retirada			
<i>Sobreapilamiento</i>		13.2	8
<i>Visión General</i>		13.2	8
<i>Retirando HQs</i>		12.4	7
<i>Restricciones</i>		13.2	8
<i>Límites del Apilamiento</i>		8	4
Schlachtenglück			
<i>Visión General</i>		4.7	2
<i>Preparación</i>		5	3
Schwerpunkt			
<i>Rango de Activación</i>		10.3	5
<i>Activación a través del Schwerpunkt</i>		10.2	4
<i>Arrasamientos</i>		12.3	7
<i>Colocación</i>		6	3
<i>Apilando (libremente)</i>		8	4
<i>El Último Gran Esfuerzo</i>		14.	10
		4	
Apilando			
<i>Límites</i>		8	4
<i>Sobreapilando</i>		8	4
<i>Visión General</i>		8	4
<i>Retirada</i>		13.2	8
Pasos			
<i>Pasos de Pérdida de Combate</i>		13.2	8
<i>Reemplazos</i>		4.5	2
Suministro		6	
<i>Efectos de Fuera de Suministro en la Unidad</i>		11.2	6
<i>Zonas de Suministro en el Mapa</i>		4.1	1
<i>Condiciones de Victoria (estado de la Unidad)</i>		15.	10
Terreno			
<i>Efectos en Combate</i>		13.2	7
<i>Efectos en Movimiento</i>		12.2	6
<i>Lados de Hex de Río</i>		12.2	6
<i>Restricción ZOC (Lados de Hex de Río)</i>		9	4
Victoria		10	
<i>Extensión Supervivencia del 6º Ejército</i>		14.	10
<i>Condiciones (Eje & Soviéticos)</i>		15.	10
<i>Donnerschlag</i>		14.	10
Zonas de Control (ZOC/EZOC)		4	
<i>Efectos en Movimiento</i>		12.5	7
<i>Visión General</i>		9	4
<i>Restricción Retirada</i>		13.2	8
<i>Hexes de Carretera</i>		12.2	6
<i>Bloqueando Línea de Suministro</i>		11.2	6
<i>Restricción ZOC (Lados de Hex de Río)</i>		9	4

DONNERSCHLAG

ESCAPE FROM STALINGRAD



© 2022

Donnerschlag - Escape from Stalingrad es fabricado y distribuido por VUCA Simulations, una marca de Bruncken & Gebhardt GmbH. Todos los derechos reservados.

Puedes encontrar información adicional sobre nuestros juegos y materiales de ayuda en: vucasims.com

No dudes en plantear cualquier pregunta o duda no cubierta aquí a través de:
<https://boardgamegeek.com/boardgame/363242/donnerschlag-escape-stalingrad>
<http://talk.consimworld.com/WebX/1de4192c>
O por correo electrónico a: info@vucasims.com

Errata:

Preparación:

- ◆ Las tres unidades Soviéticas en el Hex 2224 están sobreapiladas. La Unidad 343/38 se prepara en 2323.

Volver a Barajar:

- ◆ Sólo hay que volver a barajar las Cartas de Combate después del Turno 7, ya que no se usan Cartas de Activación en el Turno 8.

Cartas:

- ◆ **Brigada de Rifle Naval & Guardias:** Las reglas (4.5 & 4.6) tendrían que modificarse del siguiente modo: "NO pueden colocarse juntas en la "Caja de STAVKA"."
- ◆ Las Cartas sólo se retiran del juego si el efecto ha surtido efecto. Si una Carta es cancelada por el Contrario, sólo se descartará. La Carta utilizada para cancelar el evento será retirada del juego.
- ◆ **M1937:** Evento Táctico - Debería ser un +/- 2 DRM. Elimina el Desplazamiento.

Rango de Mitad de Movimiento:

- ◆ Siempre se redondea hacia abajo.

Tabla de Resultado de Combate:

- ◆ La frase "Todos los Ratios inferiores a 1:1 son automáticamente considerados A1 DR." se sustituye por "Todas los Ratios inferiores a 1:1 se consideran automáticamente A1R". Se suprime la "D".
- ◆ **Refuerzos de Infantería Ad Hoc/Alarmgruppe**
El orden de los Resultados de Combate es el siguiente:
 1. Pérdida de Pasos (incl. unidad eliminada), entonces
 2. Ad hoc/Alarmgruppe, entonces
 3. Retirada, entonces
 4. Avance

Retirada en EZOC:

- ◆ Si una unidad se Retira a una EZOC, pierde un Paso. Cuando un Apilamiento se retira a una EZOC, pierde un Paso en total, no de cada unidad individual.

Refuerzos:

◆ 6.b. añadir esto:

1. Los Refuerzos se colocan en sus hexes iniciales
 2. Pueden mover a lo largo de una línea ininterrumpida de Carreteras o Ferrocarriles. Tan lejos como puedan llegar. Las unidades enemigas (aunque sean adyacentes) bloquean.
 3. No deben superar el Límite de Apilamiento en el hex final.
 4. En las siguientes Cartas de Activación jugadas, pueden ser Activadas.
- ◆ La unidad Sovietica 78/6M debería venir con la unidad Sovietica 77/6M.

Clarificaciones:

Reemplazos de Tanques Soviéticos:

- ◆ Un "Batallón Panzer" Soviético significa un Reemplazo de Tanque Soviético. Perdón por confundir los términos!!!

El Marcador de CR+2:

El marcador no es necesario.

HQ's Soviéticos:

- ◆ Los HQs Soviéticos sólo se colocan en el mapa al jugar la Carta de Combate respectiva (Evento).
- ◆ El lugar de la Preparación se indica en la propia Carta: "Coloca el HQ 51° en el Hex 3121". (Carta 55) y "Colocar el 2° HQ de la Guardia en Hex 1411". (Carta 56)
- ◆ Los HQs Soviéticos no deben moverse. Pueden ser reubicados por la Carta de Combate 69 (Evento).

Ríos & Puentes:

◆ Río Sin Puente:

- Las unidades A Pie pueden ignorar los Ríos a efectos de Movimiento, y con un -1 DRM por atacar a través de ellos. Las unidades Motorizadas pagan todos sus Puntos de Movimiento para cruzar (deben empezar y terminar adyacentes a él), con un -1 DRM por atacar a su través (y no pueden contribuir al bonificador de Armas Combinadas). Las unidades de Tanques no pueden cruzar ni atacar en absoluto.
- ◆ **Lado de Hex de Río con Puente (con icono de Carretera/Ferrocarril o Puente):** Anula los efectos de Movimiento y Combate del Río para todas las Clases de Movimiento a través de este Lado de Hex de Río. (sólo).
 - ◆ Al atacar a través de un Lado de Hex de Río, el -1DRM sólo se aplica si todas las unidades que atacan es a través de un Lado de Hex de Río Sin Puente.
 - ◆ En un ataque desde 2 hexes, ambos por Río: El modificador sólo se aplica 1 vez por Combate, no por Hex.

Desplazamiento y Modificador de la tirada de dados (DRM) en las Cartas de Combate:

- ◆ Los modificadores deben mostrar siempre más y menos (+/-), dependiendo de la situación. El efecto debe beneficiar obviamente al jugador de la Carta.

Cartas de Combate:

- ◆ **Glücksgriff/Serendipity:** Esta carta permite robar una Carta de Combate. Sin embargo, puedes elegir la Carta específicamente. Puedes cogerla del mazo de robo o del mazo de descarte.
- ◆ **Keiner geht ans Telefon/No one answers the call:** La carta "No one answer the call" se juega después de que el contrario haya jugado con éxito una Carta. Las Cartas jugadas sin éxito vuelven al mazo. Por lo tanto, anula cualquier Carta jugada con éxito. ¡Cuidado con la regla STAVKA/OKH!
- ◆ **Durchbruch/Breakthrough:** La Carta de Combate puede ser jugada en cualquier momento. Se pueden generar dos pérdidas de Paso en cualquier lugar del tablero de juego, según la elección del jugador del Eje.
- ◆ **OKH & Heeresgruppe Don:** Ronda 4 significa Turno 4.

