

TRACES OF WAR

LIBRO DE REGLAS

Un Juego de Tetsuya Nakamura



TABLA DE CONTENIDOS

1.0 INTRODUCCIÓN	3
1.1 Escala	3
1.2 Componentes	3
1.3 Convenciones de Cálculo	3
2.0 COMPONENTES DEL JUEGO	3
2.1 Mapa	3
2.2 Unidades de Combate	3
2.3 Cuarteles Generales	4
2.4 Chits de Mando	4
2.5 Marcadores	4
2.6 Cartas de Ayuda al Jugador	5
2.7 Carta de Registro para Solitario	5
3.0 PREPARACIÓN DEL JUEGO	5
4.0 SECUENCIA DE JUEGO	6
4.1 Fase de Reorganización de la Luftwaffe	6
4.2 Fase de Selección de Chit de Mando	6
4.2.1 Selección de Chit Soviético	6
4.2.2 Selección de Chit del Eje	6
4.3 Fase de Acción	7
4.4 Fase de Fin de Turno	7
4.4.1 Determinación de Victoria	7
4.4.2 Avance de Turno	7
5.0 APILAMIENTO	7
6.0 ZONA DE CONTROL (ZOC)	7
7.0 APOYO AÉREO DE LA LUFTWAFFE	8
8.0 SUMINISTRO	8
8.1 Determinación de Suministro	8
8.2 Efectos del Estado de Suministro	8
9.0 MOVIMIENTO	9
9.1 Movimiento Normal	9
9.2 Movimiento Estratégico	9
9.3 Efectos de la ZOC en el Movimiento	9
9.4 Reubicación Voluntaria del HQ	9
10.0 COMBATE	10
10.1 Procedimiento de Combate	10
10.2 Determinación del Ratio de Combate	10
10.3 Determinación Resultados del Combate	10
10.4 Retirada	10
10.5 Avance Tras el Combate	11
11.0 REFUERZOS	12
11.1 Refuerzos Soviéticos	12
11.2 Refuerzos del Eje	12
12.0 REGLAS ESPECIALES	12
12.1 Turno 1	12
12.2 Orden del Mando Supremo	12
12.3 Puntos de Cruce	12
13.0 CONDICIONES DE VICTORIA	13
13.1 Victoria Automática	13
13.2 Carrera Hacia el Dnipro (4 Turnos)	13
13.3 Campaña de Traces of War (8 Turnos)	13
14.0 REGLAS OPCIONALES	13
14.1 Candidatos para VPs	13
14.2 Conversión de los HQs Soviéticos	13
15.0 NOTAS HISTÓRICAS	14

© 2023

Traces of War es fabricado y distribuido por VUCA Simulations, una marca de Bruncken & Gebhardt GmbH. Todos los derechos reservados.

Créditos

Diseñador Tetsuya Nakamura

Desarrolladores Patrick Gebhardt & Lennart Lindbäck

Director de Arte Patrick Gebhardt

Artista Gráfico Pablo Bazerque

Contribución Especial Edgar Gallego Hans Korting

Abreviaturas

AS	Soporte Aéreo
CRT	Tabla del Resultado del Combate
CP	Punto de Cruce
DRM	Modificador a la Tirada de Dado
EZOC	Zona de Control Enemiga
HQ	Cuartel General
MP	Punto de Movimiento
NP	Punto de Negociación
TEC	Carta de Efectos del Terreno
VP	Punto de Victoria
ZOC	Zona de Control

Traducción: José Antonio Polo Polo (Club Gran Capitán)



Puedes encontrar más información sobre nuestros juegos y materiales útiles en: vucasims.com

Sería estupendo que valorara nuestros juegos en boardgamegeek.com. Esto nos ayudaría enormemente.

1.0 INTRODUCCIÓN

"Traces of War" es un juego para dos jugadores que simula los intensos combates entre las fuerzas del Eje y las Soviéticas tras la batalla de Kursk, entre agosto de 1943 y marzo de 1944. Se lanza una gran ofensiva Soviética contra una defensa móvil Alemana. ¿Tendrá éxito el avance?

1.1 Escala

Un hex representa aproximadamente 20 kilómetros de terreno de lado a lado. Cada Turno representa un mes. Las Unidades de Combate son Divisiones para el Eje y Cuerpos para los Soviéticos.

1.2 Componentes

- Dos 20.7"x28" (526x712mm) mapas
- 303-5/8" (16mm) y 18-3/4" (18mm) fichas redondas
- Dos hojas de ayuda al jugador
- Una Hoja de Registro para Solitario
- Un Libro de Reglas
- Un dado de 6 caras

1.3 Convenciones de Cálculo

Al dividir por la mitad o en cuartos, redondea la fracción a la baja.

Ejemplos: La mitad de 3 (1,5) se redondea a 1. Un cuarto de 3 (0,75) se redondea a 0.

Cuando los Valores de Combate de las unidades apiladas deban dividirse a la mitad o en cuartos, súmalos antes de dividirlos a la mitad o en cuartos.

2.0 COMPONENTES DEL JUEGO

Necesitarás un vaso opaco para jugar a este juego.

2.1 Mapa

El mapa representa la zona en la que se libró la campaña histórica. Sobre él se superpone una cuadrícula de hexes (llamados hexágonos) para facilitar la colocación y el movimiento de las piezas de juego (llamadas fichas).

Los símbolos de colores impresos en el mapa muestran dónde deben situarse las distintas unidades del Eje y Soviéticas al comienzo de la partida.

Los siguientes Registros y Casillales están impresos en el mapa:

- El **Registro de Turno** es usado para registrar el Turno actual en progreso e indica el número de Chits de Mando del Eje por Turno así como cualquier regla especial relacionada con él.
- El **Registro VP & CP** es usado para registrar los Puntos de Victoria Soviéticos y los Puntos de Cruce bajo su control.
- La **Casilla de la Luftwaffe** es una Casilla de Mantenimiento para los marcadores Alemanes de la Luftwaffe.
- La **Reserva de Chits de Mando del Eje & Soviéticos** son usados para mantener inactivos (y ya jugados) los Chits de Mando.

Otros símbolos y características del mapa:

Hexágono de Ruptura: El jugador Soviético recibe Puntos de Victoria por ocupar dicho hexágono con unidades Soviéticas.

Hex de Fuente de Suministro: Un hex con un símbolo de Fuente de Suministro Rojo indica una Fuente de Suministro para unidades Soviéticas; uno de color Azul indica una Fuente de Suministro para unidades del Eje.

Lados de hex con Puente: Un lado de hex de Río cruzado por una Carretera o Ferrocarril es un lado de hex de Río con Puente. Por el contrario, un lado de hex de Río no cruzado por una Carretera o Ferrocarril es un lado de hex de Río sin Puente.

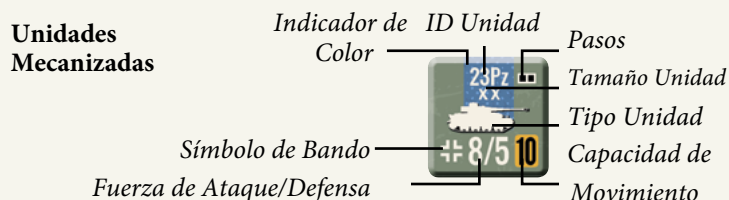
Hex de Punto de Cruce: Un hex con un borde rojo indica un Punto de Cruce (CP). El número de CPs controlados por los Soviéticos influye en el resultado de la Tabla de Reorganización de la Luftwaffe, la Tabla de Negociación, la Tabla del Chit de Mando del OKH y la Tabla de Presencia del Chit de la STAVKA.

2.2 Unidades de Combate

Las Unidades de Combate representan las fuerzas militares que participaron en la campaña histórica. Están codificadas por colores según la nacionalidad:

☆ Fuerzas Soviéticas		⚡ Fuerzas del Eje	
Soviético	Soviético Guardias	Alemán	Rumanos
			Húngaros

Los Valores Numéricos y los símbolos impresos en las Unidades de Combate pueden leerse del siguiente modo:



Tamaño Unidad	XX	División	XXX	Cuerpo Ejército
	⊗	Infantería	⊗	Inf. Montaña
Tipos de Unidad	⊘	Caballería	⊘	Paracaidistas
No Mecanizadas		SEC		División de Seguridad
Tipo de Unidad	[símbolo de tanque] / [símbolo de camión]			Blindados
Mecanizadas		⊗		Infantería Mecanizada

Tipo de unidad: Muestra qué tipo de Unidad de Combate es. Todas las unidades tienen símbolos de la OTAN, excepto las Blindadas, para las que se proporciona una opción de silueta adicional.

ID de la unidad: Este es el nombre histórico de la unidad y no tiene efecto en el juego.

Indicador de Color: Este Color facilita la preparación y no afecta al juego.

Información sobre Refuerzos: Un número de un dígito indica en qué orden entran en juego las unidades Soviéticas como Refuerzos. Los Refuerzos del Eje se marcan "AR", "IR" o "PR" para categorizarlos como Refuerzos Menores del Eje, de Infantería o Panzer.

Fuerza de Combate: Se usa para resolver el combate. La Fuerza de Combate de las unidades Mecanizadas se separa en Fuerza de Ataque y Fuerza de Defensa. Las unidades No Mecanizadas tienen una Fuerza de Combate que se usa tanto en Ataque como en Defensa.

Capacidad de Movimiento: Determina hasta dónde puede moverse la unidad y se da en Puntos de Movimiento (MPs).

Pasos: Indica cuántos Pasos le quedan a una unidad. La mayoría de las Unidades de Combate tienen dos Pasos: Un lado de Fuerza Completa (frontal) y un lado de Fuerza Reducida (trasera) con fuerza disminuida; algunas sólo tienen un Paso: un lado de Fuerza Completa (su reverso está en blanco). Cuando una unidad sufre una baja en combate, se gira a su cara de Fuerza Reducida o se Elimina si es de un sólo Paso. Las Unidades de Combate siempre se despliegan o entran en el juego por su cara de Fuerza Completa.

Indicador de Reemplazo: Unidad de Reserva que sustituye a una unidad (más débil) del mismo tipo.

2.3 Cuarteles Generales

Una unidad de HQ representa al propio HQ, así como a las Unidades de Combate menores bajo su control directo. Las unidades HQs tienen una Zona de Control (ZOC), mueven, avanzan, se retiran y realizan combate como Unidades de Combate normales, con algunas excepciones:

General:

- Sólo una unidad HQ puede apilarse dentro de las normales
- Limitaciones de Apilamiento. Una unidad HQ puede pasar por encima de otra unidad HQ durante el movimiento.
- Una unidad HQ es Reubicada si es destruida en combate o si no puede Trazar Suministro a una Fuente de Suministro amiga.
- Un HQ Activado puede moverse por Reubicación en lugar de usar el Movimiento Normal.

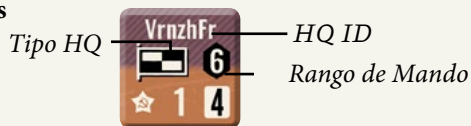
Reubicación: El nuevo hex de destino debe cumplir las siguientes condiciones:

- Debe estar al menos a cinco hexes del hex inicial.
- No debe estar en un EZOC.
- El HQ debe ser capaz de Trazar Suministro a una Fuente de Suministro amiga.

■ Nota: La Reubicación de un HQ tiene un coste en VPs (2/-2 VPs)! Sólo para el escenario de Campaña de *Traces of War*.

Los Valores numéricos y los símbolos impresos en las unidades de HQ son similares a los de las Unidades de Combate, excepto por:

HQ Unidades



TIPOS HQ		Frente Soviético		Ejército Alemán
				Ejército Panzer Alemán

Tipo HQ: Esto es sólo para información histórica. Los HQs Blindados funcionan exactamente igual que los demás.

Rango de Mando: Este valor se usa para determinar qué Unidades de Combate puede Activar el HQ. Indica el Rango de Mando en hexes y no se extiende a través de lados de hex Bloqueados. El estado de los Suministros, las unidades enemigas o las ZOCs enemigas no tienen efecto sobre el Rango de Mando.

Determina el Rango de Mando cuando se Activa un HQ: Las unidades Activadas pueden salir del Rango de Mando del HQ como resultado de un Movimiento, Retirada o Avance Tras el Combate.

☆ ABREVIATURAS HQ ID SOVIÉTICOS			
Vrnz	Voronezh	1stUKR	1th Ukrainian Front
SW	South West	2ndUKR	2nd Ukrainian Front
Step	Steppe	3rdUKR	3rd Ukrainian Front
Sth	South	4thUKR	4th Ukrainian Front
‡ ABREVIATURAS HQ ID DEL EJE			
A	Armee	PzA	Panzer Armee

2.4 Chits de Mando

Los Chits de Mando de HQ se usan para Activar HQs específicos, lo que a su vez permite a las Unidades de Combate dentro de su Rango de Mando mover y atacar. Cada Turno, un número de Chits de Mando del Eje y Soviéticas se colocan en una taza, de la que se extraen una a una.

Hay al menos un Chit de Mando correspondiente para cada HQ del juego.

☆ CHITS DE MANDO HQ SOVIÉTICOS



‡ CHITS DE MANDO HQ DEL EJE



Otros Chits de Mando para Fases de juego o Eventos especiales son:

	Chit Suministro (ver 8.0)		Chit de Refuerzos Soviético (ver 11.1).
	Chit OKH Eje (2x) (ver 4.2.2).		Chit Paracaidista Soviético (ver 11.1).
	Chit STAVKA Soviético: Cuando se roba, el jugador Soviético puede elegir uno de sus HQs para Activarlo.		

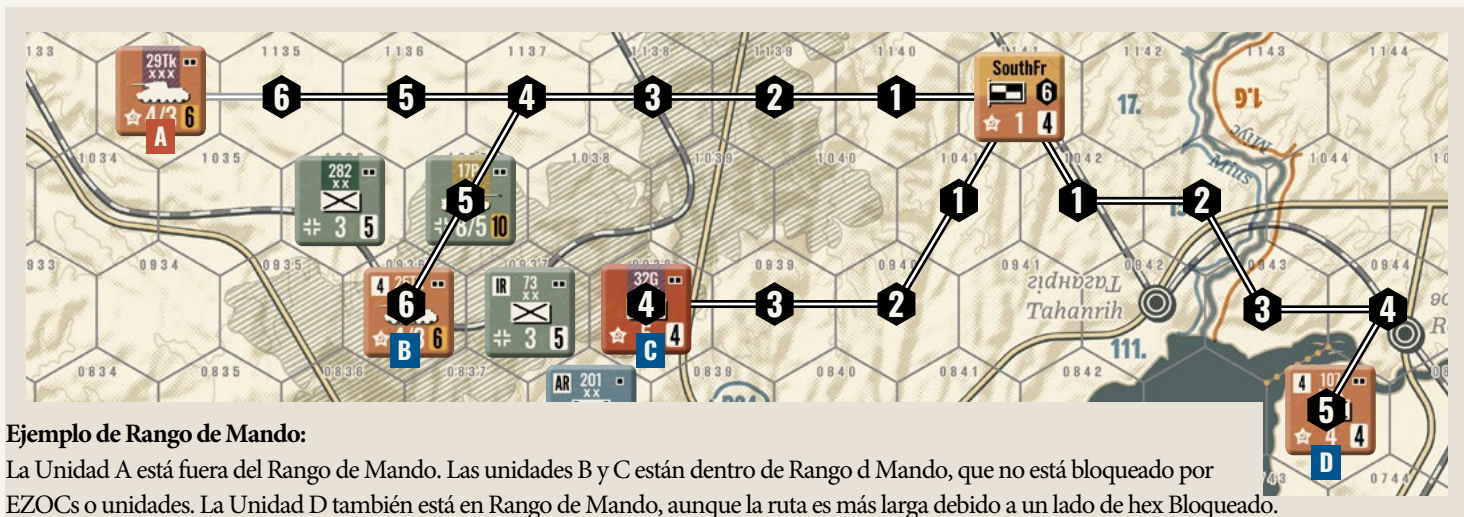
2.5 Marcadores

	Marcador de Turno de Juego: Se usa en el Registro de Turno para volver a indicar el Turno actual.
	Marcador de Puntos de Victoria: Se usa para marcar la cantidad actual de Puntos de Victoria Soviéticos en el Registro de VPs y CPs.
	Marcador de CPs Controlados: Se usa para marcar la cantidad actual de Puntos de Cruce (CPs) controlados por los Soviéticos en el Registro de VPs y CPs.
	Marcadores de Control Soviético: Se usa en el mapa para marcar las principales Ciudades y Puntos de Cruce (CPs) que están bajo control Soviético.

Marcador Fuera de Suministro/Aislado: Se usa cuando una unidad no puede Trazar Suministro hasta una Fuente de Suministro amiga. Las versiones gris y roja de este marcador se añaden para usarse en unidades del Eje y Soviéticas, respectivamente.

Marcadores Luftwaffe: Los marcadores Luftwaffe sólo están disponibles para el jugador del Eje y representan de forma abstracta las fuerzas de aviación del Eje que apoyaron la guerra terrestre en el Frente Oriental.

Marcador de Orden del Mando Supremo: Marca una Ciudad Mayor que el jugador del Eje debe mantener "a toda costa".



Ejemplo de Rango de Mando:

La Unidad A está fuera del Rango de Mando. Las unidades B y C están dentro de Rango de Mando, que no está bloqueado por EZOCs o unidades. La Unidad D también está en Rango de Mando, aunque la ruta es más larga debido a un lado de hex Bloqueado.

2.6 Cartas de Ayuda al Jugador

En las ayudas al jugador se imprimen varios gráficos y tablas:

- **La Carta de Efectos del Terreno (TEC)** da una clave cartográfica y muestra los efectos de las diferentes características del terreno en el movimiento y en el combate.
- **La Tabla de Resultados del Combate (TRC)** resuelve los combates.
- **La Tabla de Reorganización de la Luftwaffe** indica el número de Marcadores Luftwaffe disponibles para el jugador del Eje y se basa en el número de Puntos de Cruce (CPs) controlados por los Soviéticos.
- **La Tabla de Negociación** indica el número de Puntos de Negociaciones (NPs) disponibles para el jugador del Eje y son el número de Puntos de Cruce (CPs) controlados por los Soviéticos.
- **La Tabla de Costes** de NPs indica el número de NPs que el jugador del Eje debe gastar para cancelar una Orden del Mando Supremo o para recibir Refuerzos.
- **La Tabla de Chits de Mandos del OKH** indica el número de Activaciones de unidades disponibles para el jugador del Eje cuando juega el Chit del OKH y se basa en el número de Puntos de Cruce (CPs) Soviéticos controlados.
- **La Tabla de Presencia del Chit del STAVKA** indica si el Chit del STAVKA está disponible en el Turno actual y se basa en el número de Puntos de Cruce (CPs) controlados por los Soviéticos.
- Los marcadores de la Luftwaffe Alemana se colocan en la Casilla de Mantenimiento de la Luftwaffe.
- **Suministro:** Cuando comienza el juego, todas las unidades del mapa están en Suministro (8.0).
- Los marcadores de Orden del Mando Supremo se colocan en las siguientes ciudades: Kharkiv (2634), Kyiv (2918), Odesa (0218), Ternopil (2305), Stalino (1338), Dnipropetrovsk (1631).
- El jugador del Eje coloca las tres Divisiones de Seguridad Alemanas en cualquiera de sus hexes de Ciudad Mayor (uno cada uno).
- Todas las unidades de Refuerzo se colocan en sus respectivas Casillas de Mantenimiento.
- Todos los demás marcadores, como los de Suministro, etc., se reservan para un uso posterior.

2.7 Carta de Registro para Solitario

Esta Carta contiene la información y los Registros tal y como aparecen en el lado del mapa de cada jugador, para jugar en solitario.

3.0 PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Ambos jugadores deciden con qué bando jugar y despliegan sus fuerzas de acuerdo con las marcas de colocación en el mapa (alternativamente, usando la información de preparación en el reverso de la ficha). Los HQs Soviéticos se colocan en su versión "Frente" más débil (no en su versión "Ukr").
- **Nota:** Hay dos juegos de fichas para las unidades de Blindados: uno con símbolos de la OTAN y otro con siluetas. Utiliza solo uno de los conjuntos, no los dos.
- El marcador de Turno de Juego se coloca en la primera Casilla de Turno en el Registro de Turnos. El Chit Paracidista Soviético se coloca en el Turno 3, el Chit STAVKA se coloca en el Turno 5 y los dos Chits OKH Alemanes se colocan en la Casilla del Turno 2.
- Todos los demás Chits de Mando Soviéticos se colocan en la Casilla de Reserva Inactiva de Mando.
- Todos los demás Chits de Mando del Eje se colocan en la Casilla de Reserva Inactiva de Mando.

4.0 SECUENCIA DE JUEGO

La siguiente secuencia de Fases constituye un Turno de Juego y se repite hasta que se haya jugado el último Turno o hasta que se hayan cumplido las condiciones del escenario o de Victoria (13.0).

La Fase de Acción se repite hasta que se hayan jugado todos los Chits de Mando seleccionados.

1. Fase de Reorganización de la Luftwaffe
2. Fase de Selección de Chit de Mando
3. Fase de Acción
4. Fase de Fin de Turno



4.1 Fase de Reorganización de la Luftwaffe

El jugador del Eje (sólo) determina si hay marcadores de Luftwaffe disponibles para el Turno actual consultando la Tabla de Reorganización de la Luftwaffe.

4.2 Fase de Selección de Chit de Mando

Ambos jugadores eligen en secreto un número determinado de sus Chits de Mando disponibles y los ponen en la misma taza. El jugador del Eje puede dejar un número de sus Chits seleccionados en la taza, y los demás en su mano: los que están en la mano pueden ser añadidos a la taza en cualquier momento durante la Fase de Acción, y en el caso de las Chits OKH, también pueden jugarse desde la mano como una Orden de Interrupción (4.2.2). El jugador Soviético debe introducir todos los Chits seleccionados en la taza (Excepción: Activación especial de combate en el Turno 1, ver 12.1).

El Chit de Suministro es común a ambos jugadores y debe añadirse a la taza cada Turno (8.0). Los Chits de Mando restantes se colocan boca abajo en las Casillas de Reserva de Chits de Mando Inactivos del jugador y no se usan este Turno.



- Nota: Los jugadores nunca podrán comprobar los Chits de la Taza o la Reserva de Chits de Mando Inactivos del oponente.

4.2.1 Selección de Chits Soviético

COMPOSICIÓN DE RESERVA DE CHITS SOVIÉTICO

X2	X2	X2	X2
X1	X1 A PARTIR DEL GT3	X1 A PARTIR DEL GT5	

El jugador Soviético elige 6 de sus Chits disponibles cada Turno. Cuatro de ellos deben ser Chits de Frente Soviéticos, uno por cada Frente. Si el Chit STAVKA está disponible, puede ser seleccionado en lugar de uno de los Frente Soviéticos. Los otros dos Chits pueden ser otro (Frente, Refuerzos, Paracaidistas, STAVKA).

El Chit Paracaidista Soviético (11.1) sólo puede seleccionarse una vez durante la partida y sólo a partir del Turno 3.

El Chit STAVKA está disponible dependiendo del Turno actual y del número actual de CPs controlados por los Soviéticos. Para saber si el Chit STAVKA está disponible, consulta la Tabla de Presencia del Chit STAVKA.

Ejemplos:

En el Turno 5, el Chit STAVKA sólo está disponible si el jugador Soviético no controla ningún CP. Si el jugador controla un CP, entonces los 6 Chits Soviéticos deben ser: 1x Voronezh (1º Ucraniano), 1x Estepa (2º Ucraniano), 1x SWest (3º Ucraniano), 1x Sur (4º Ucraniano), y cualesquiera otros 2 Chits.

En el Turno 6 el Chit STAVKA sólo está disponible si el jugador Soviético controla hasta un CP. Si controla un CP, entonces el Chit STAVKA está disponible, y los 6 Chits Soviéticos pueden ser 3 Chits de Frente diferentes (por ejemplo 1x Voronezh, 1x SWest, 1x South), STAVKA, y cualesquiera otros 2 Chits.

El STAVKA te permite saltarte un Frente durante un Turno para concentrarte en los demás.

4.2.2 Selección de Chits del Eje

COMPOSICIÓN DE RESERVA DE CHITS DEL EJE

X1	X1	X1
X1	X2 A PARTIR DEL GT2	

El jugador del Eje selecciona el número de Chits indicado en el Registro de Turno para el Turno en curso. Este número varía de tres a cinco.

Los Chits OKH están disponibles en el Turno 2. Se pueden jugar de una de las dos maneras siguientes:

- Si se extrae el Chit de la taza, todas las opciones del Chit OKH están disponibles (ver más abajo).
- Si el Chit aún no se ha colocado en la taza, se puede jugar como una Orden de Interrupción directamente de la mano del jugador del Eje. Esto cancela y devuelve a la taza el Chit que se acaba de coger y permite al jugador del Eje Activar inmediatamente cualquier HQ de su elección o realizar un Mando OKH.

OPCIONES DE CHIT OKH		
OPCIÓN	ROBADO/JUGADO DE	
	TAZA	MANO (ORDEN DE INTERRUPCIÓN)
ACTIVACIÓN HQ	✓	✓
MANDO OKH	✓	✓
NEGOCIACIÓN DEL MANDO SUPREMO	✓	✗

Siempre que se saque el Chit OKH, el jugador del Eje puede elegir entre las siguientes opciones (teniendo en cuenta las restricciones anteriores):

- 1. Activación de HQ:** Ahora se puede Activar cualquier HQ a elección del jugador del Eje.
- 2. Mando OKH:** El jugador del Eje puede Activar un número de sus unidades como se indica en la Tabla de Mando del OKH, dependiendo de los CPs actualmente bajo control Soviético. Esas unidades pueden elegirse libremente, independientemente de cualquier restricción de Rango de Mando.
- 3. Negociación del Mando Supremo:** El jugador del Eje recibe un número de Puntos de Negociación según se indica en la Tabla de Negociación y dependiendo de los CPs actualmente bajo control Soviético. Estos NPs pueden gastarse ahora para traer Refuerzos (11.2) o para levantar una Orden del Mando Supremo (12.2). Los costes se dan en la Tabla de Costes de NPs.

4.3 Fase de Acción

Se extrae al azar un Chit de Mando de la Taza. El jugador al que pertenece el Chit pasa a ser el jugador Activo.

■ **Excepción:** El Chit de Suministro pertenece a ambos jugadores. He aquí un resumen de las diferentes acciones posibles en función del Chit recién extraído:

1. Chit HQ de Mando

Activa el HQ correspondiente. Cuando se Activa un HQ, se activan todas las Unidades de Combate dentro de su Rango de Mando. Un HQ del Eje (sólo) puede Activar a otro HQ dentro de su Rango de Mando (aunque este HQ no puede luego Activar a otras unidades). El procedimiento de Activación es el siguiente:

1.1 Selección de Modo de Acción

El jugador Activo selecciona ahora un Modo de Acción (Movimiento-Combate o Combate-Movimiento).

1.2 Acciones

El jugador Activo realiza el movimiento y combate con todas las unidades Activadas según el Modo de Acción seleccionado. Ver Movimiento (9.0) y Combate (10.0).

2. Chequeo de Suministro

Ambos jugadores deben comprobar si sus unidades pueden Trazar Suministro hasta una Fuente de Suministro amiga (8.1).

3. Refuerzos Soviéticos

El jugador Soviético recibe Refuerzos (11.1).

4. Chit Paracidista Soviético

El jugador Soviético recibe Refuerzos Paracidistas a través de una Operación Aerotransportada (11.1).

5. Chit STAVKA

El jugador Soviético puede elegir cualquiera de sus HQs para ser Activado (como en el Chit de Mando del HQ anterior).

6. Chit OKH

El jugador del Eje puede elegir entre Activar cualquiera de sus HQs (como en el Chit de Mando de HQ anterior), Activar unidades directamente vía Mando del OKH (según la Tabla de Mando del OKH) o realizar una Negociación del Mando Supremo para recibir Refuerzos y/o levantar una Orden del Mando Supremo (ver 12.2).

7. Orden de Interrupción

Si el jugador del Eje aún tiene un Chit de Mando OKH en su mano, puede anular cualquier Chit de Mando que no sea de Suministro y volver a colocar el Chit recién sacado en la taza. Entonces elige entre Activar cualquiera de sus HQs (como en el Chit de Mando de HQ anterior) o Activar unidades directamente mediante el Mando OKH (según la Tabla de Mando OKH).

Al final de la Fase de Acción (después de que todos los Chits hayan sido extraídos de la taza y no queden más en la mano del Jugador del Eje), todos los marcadores Luftwaffe no usados se colocan de nuevo en la Casilla Luftwaffe.

4.4 Fase de Fin de Turno

4.4.1 Determinación de Victoria

Cada escenario tiene sus propias Condiciones de Victoria, como se indica en los detalles del escenario:

- Carrera Hacia el Dnipro (13.2).
- Campaña Traces of War (13.3).

4.4.2 Avance de Turno

Si aún no se ha jugado el último Turno de Juego, avanza el marcador de Turno de Juego a la siguiente Casilla de Registro de Turno y comienza el siguiente Turno de Juego.

5.0 APILAMIENTO

Tener dos o más unidades amigas en el mismo hex se llama Apilamiento.

El Límite de Apilamiento se comprueba en el momento en que se colocan unidades de Refuerzo en el mapa, y siempre que una unidad finaliza su movimiento, Retirada o Avance Tras un Combate. Los Límites de Apilamiento no se aplican durante el movimiento.

- Un máximo de dos Unidades de Combate (a Fuerza Completa o Reducida y un HQ pueden ocupar un sólo hex).
- Los aliados del Eje pueden apilarse en cualquier combinación.
- Un HQ no puede apilarse con otro HQ. Un HQ se Reubica si finaliza con otro HQ al final del movimiento o del propio combate (2.3).
- Unidades Soviéticas y del Eje no pueden compartir el mismo hex.
- Importante: El marcador Soviético Paracidista no tiene efecto en el Apilamiento.

6.0 ZONA DE CONTROL (ZOC)

Todas las Unidades de Combate ejercen una ZOC en sus seis hexes. Los HQs también ejercen una ZOC.

Una ZOC se extiende a través de todos los lados de hex de Río Mayor. Las únicas excepciones son que las ZOC no se extienden a través de lados de hex Bloqueados.

Dos o más ZOCs superpuestas en un hex tienen el mismo efecto que una sola ZOC. Las ZOCs afectan a las Líneas de Suministro, movimiento, Retirada y colocación de Refuerzos como se indica en las respectivas secciones de las Reglas. El Rango de Mando no se ve afectado en absoluto por las ZOCs.

7.0 APOYO AÉREO DE LA LUFTWAFFE

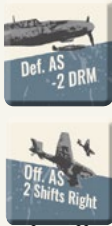
La Luftwaffe puede dar Apoyo Aéreo en combate y sólo está disponible para el jugador del Eje. El número de marcadores Luftwaffe disponibles (extraídos aleatoriamente de la Reserva de la Luftwaffe) está determinado por el número actual de CPs controlados por los Soviéticos.

En la Fase de Reorganización de la Luftwaffe, el jugador del Eje elige al azar el número especificado de marcadores de los cuatro disponibles en la Casilla Luftwaffe. Los marcadores extraídos sólo pueden ser controlados por el Jugador del Eje, y puede elegir usarlos antes de que se realice cualquier tirada de combate.

Cuando un marcador ha sido usado, se devuelve a la Reserva de la Luftwaffe. Al final de la Fase de Acción, los marcadores que queden sin usar se devuelven a la Casilla de la Luftwaffe. El marcador de Apoyo Aéreo Ofensivo (AS) da un Desplazamiento de dos columnas a la derecha en la CRT. Ejemplo: 2-1 pasa a 4-1.

El marcador AS Defensivo permite un Modificador de la Tirada (DRM) de **menos dos** a la tirada de combate en la CRT.

Ejemplo: Una tirada de 4 se reduce a 2. Una tirada modificada menor que uno se trata como uno.



8.0 SUMINISTRO

Si se saca el Chit de Suministro, ambos jugadores deben comprobar ahora el Estado de Suministro de todas sus unidades.



8.1 Determinación de Suministro

Líneas de Suministro: Una Línea de Suministro es una serie de hexes adyacentes que van desde una unidad a una Fuente de Suministro amiga y se utiliza para juzgar el Estado de Suministro y la colocación de Refuerzos.

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, una ZOC enemiga (que, sin embargo, puede ser

anulada por la presencia de una Unidad de Combate o HQ amigos), un lado de hex de Río Mayor sin Puente, un lado de hex Bloqueado o un hex de Ciudad controlado por el enemigo.

Al comienzo de la partida, todas las Ciudades están controladas por el Eje. El control de un hex de Ciudad se considera cambiado en cuanto una unidad enemiga entra en el hex.

Una unidad está En Suministro si puede Trazar una Línea de Suministro a una Fuente de Suministro amiga, si no, se marca con un marcador de Sin Suministro. Una unidad que ya tiene un marcador "Out of Supply" se considera Aislada "Isolated" y el marcador se gira a su cara "Isolated". Si ya lo tiene, lo mantiene y no sufre penalizaciones adicionales.



Los Estados de En Suministro, Sin Suministro, y Aislado se mantienen hasta el siguiente Turno de Juego, cuando se saca el Chit de Suministro y se comprueba de nuevo el Estado de Suministro.

Si una unidad marcada con un marcador Sin Suministro o Aislado puede Trazar una Línea de Suministro cuando se comprueba el Estado de Suministro, se elimina el marcador.

Todos los HQs Sin Suministro deben ser Reubicados (2.3).

Cuando comienza la partida, se considera que todas las unidades del mapa están En Suministro.

8.2 Efectos del Estado de Suministro

En Suministro:

- Todas las unidades En Suministro funcionan con normalidad.

Fuera de Suministro:

- La Fuerza de Ataque se reduce en 2 (no puede ser negativa). La Capacidad de Movimiento no se ve afectada.

Aislado:

- Las Fuerza de Combate (Fuerza de Ataque y Fuerza de Defensa) se reduce en 2 (no puede ser negativo) y la Capacidad de Movimiento se reduce a la mitad.

Ejemplo de Línea de Suministro



La Línea de Suministro de la Unidad A (17Pz del Eje) está Bloqueada por la ZOC del 9M y los lados de hex Bloqueados.

La Unidad B (Eje 15) es capaz de Trazar una Línea de Suministro a través de 46 y 223.

La Línea de Suministro de la Unidad C (Soviética 73) está Bloqueada en el hex 0620 por 161 y la ZOC del 15.

La unidad D (Soviética 66) es capaz de Trazar una Línea de Suministro a través de las unidades 23Tk y 9M, lo que permite Trazar la Línea a través del lado de hex de río Mayor con Puente.

9.0 MOVIMIENTO

El jugador Activo puede mover un HQ Activado y todas las Unidades de Combate Activadas.

Las unidades se mueven de una en una. Una unidad no puede empezar a mover hasta que la unidad anterior haya terminado su movimiento. Una unidad no puede terminar su movimiento en un hex donde se haya excedido el Límite de Apilamiento. Las unidades se mueven por Movimiento Normal o Movimiento Estratégico.

Una unidad no puede mover fuera del mapa, o a través de un lado de hex Bloqueado.

9.1 Movimiento Normal

En el Segmento de Movimiento, cada unidad Activada puede usar todos, algunos o ninguno de sus Puntos de Movimiento (MPs). Los MPs no utilizados se pierden.

Para entrar en un hex adyacente, una unidad debe gastar el coste en MPs del hex indicado por la TEC, añadiendo cualquier coste del lado de hex, si procede. Una unidad no puede entrar en un hex si no tiene suficientes MPs restantes.

Ríos: Para cruzar un Río Menor sin Puente, una unidad debe gastar 1 MP además del coste normal de MPs para entrar en el hex. Para cruzar un Río Mayor sin Puente, una unidad debe comenzar su movimiento adyacente al Río y gastar todos sus MPs para entrar en el hex.

Carretera o Ferrocarril: Una unidad gasta 1 MP por hex cuando mueve de un hex de Carretera/Ferrocarril a otro, sin importar el terreno. Un lado de hex de Río cruzado por una Carretera o Ferrocarril se considera un lado de hex de Río con Puente y los costes de MPs por cruzar el Río se anulan.

9.2 Movimiento Estratégico

Una unidad que usa una Carretera para entrar en un hex adyacente a lo largo de esta Carretera gasta sólo 0,5 MPs en lugar del coste normal de MPs del terreno si se cumplen las siguientes condiciones:

- La unidad debe comenzar su movimiento en un hex con Carretera, y seguir el movimiento en una Carretera durante todo el proceso.
- La unidad no debe iniciar su movimiento en una EZOC ni entrar en una EZOC durante todo su movimiento.

9.3 Efectos de la ZOC en el Movimiento

Las ZOCs enemigas (EZOC) afectan al movimiento de esta forma:

Entrar o salir de un hex en una ZOC enemiga cuesta a una unidad dos MPs adicionales. Estos costes adicionales son acumulativos.

No se permite cruzar un lado de hex de Río Mayor si los hexes a cada lado del Río (el hex en el que comienza la unidad y en el que quiere entrar) están en ZOC enemiga, incluso si el lado de hex de Río es un lado de hex con Puente, e incluso si hay unidades amigas en la ZOC enemiga.

Un movimiento a un hex de Pantano está sujeto a algunas restricciones especiales. Una unidad debe comenzar su movimiento adyacente al hex de Pantano y debe terminar su movimiento tan pronto como entre en él. Este movimiento no está permitido si ambos hexes son hexes de EZOCs. Estas restricciones especiales no se aplican cuando se entra en un hex de Pantano a lo largo de un lado de hex de Carretera.

9.4 Reubicación Voluntaria del HQ

Un HQ Activado puede mover por Movimiento Normal y por Movimiento Estratégico. Sin embargo, el HQ también puede ser Reubicado voluntariamente en el hex de destino cumpliendo las restricciones de 2.3 (y la pérdida de VPs en el Escenario de Campaña).

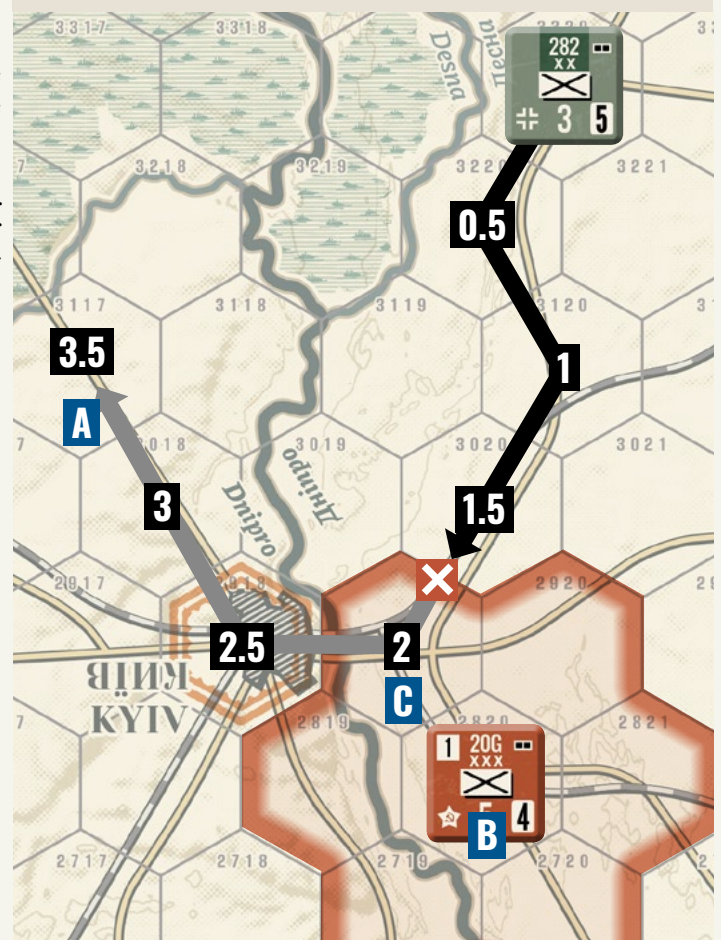
Ejemplo de Movimiento Normal:



La unidad de Infantería del Eje tiene 5 MPs.

Hex A: 1 MP por mover a un hex Claro y +2 MPs por salir de EZOC y otros +2 MPs por entrar en EZOC (usando todos sus MPs). No se puede entrar en los hexes B y C debido a las restricciones de movimiento de la EZOC en Pantanos y Ríos Mayores.

Ejemplo de Efectos de la ZOC en el Movimiento:



Una unidad de Infantería del Eje con una Capacidad de Movimiento de 5 mueve al hex A usando 3.5 MPs si usa Movimiento Estratégico. Si el hex B está ocupado por una unidad enemiga, la unidad del Eje no puede entrar en el hex C si usa Movimiento Estratégico, ni usando Movimiento Normal (que costaría 6 MPs: 3 para llegar al hex 3020, 1 para entrar en C y 2 para entrar en EZOC).

10.0 COMBATE

En combate, el jugador activo se denomina Atacante y el otro jugador Defensor. El jugador activo puede atacar a las unidades enemigas adyacentes.

Una unidad activada sólo puede participar en un combate en la misma Activación.

Dos unidades apiladas en el mismo hex pueden atacar a dos hexes diferentes por separado.

Las unidades No Activadas no pueden participar en ataques, aunque estén adyacentes a un hex defensor.

El combate es voluntario; las unidades Activadas no están obligadas a atacar a las unidades enemigas.

Cada hex sólo puede ser atacado una vez en cada Activación. Las unidades en dos o más hexes adyacentes al mismo hex pueden hacer un ataque combinado; sus Valores de Ataque se suman, y sólo se resuelve un combate.

Si hay varias unidades enemigas apiladas en el hex atacado, el Atacante debe atacarlas a todas ellas. Sus Valores de Defensa se suman.

Una unidad no puede atacar a través de un lado de hex Bloqueado.

10.1 Procedimiento de Combate

Los combates se resuelven uno a uno, en el orden que elija el Atacante y según el siguiente procedimiento.

1. Declara qué hex es atacado por qué unidades.
2. Determina las Fuerzas totales de Ataque y Defensa y calcula el Ratio de Combate.
3. El jugador del Eje puede declarar cualquier uso del Apoyo Aéreo de la Luftwaffe (7.0).
4. Modifica el Ratio de Combate con Desplazamientos de columna.
5. Tira un dado en la CRT y modifícalo con cualquier DRM.
6. Aplica el resultado del combate.

10.2 Determinación del Ratio de Combate

Fuerzas de Ataque y Defensa: Para resolver el combate, se combinan las Fuerzas de Ataque de las unidades participantes del Atacante.

A continuación, combina las Fuerzas de Defensa de las unidades participantes del Defensor.

Varios factores pueden afectar a las Fuerzas de Ataque y Defensa:

- Unidades que atacan a través de un lado de hex de Río (con o sin Puente) reducen a la mitad su Fuerza de Ataque. Si el combate implica unidades que atacan a través de un lado de hex de Río y unidades que no lo hacen, sólo las que atacan a través del lado de hex de Río reducen a la mitad su Fuerza de Ataque.
- Cada unidad Fuera de Suministro reduce su Fuerza de Ataque en 2 (nunca por debajo de 0).
- Cada unidad Aislada tiene su Fuerza de Ataque o Defensa reducida en 2 (nunca por debajo de 0).

Los efectos del terreno son acumulativos con los efectos del Suministro. Cuando dos unidades estén apiladas en un hex y sus Valores de Combate deban reducirse a la mitad, súmalos primero antes de reducirlos a la mitad (o al cuarto) y luego redondéalos a la baja.

Ratio de Combate: La Fuerza de Ataque total dividida por la Fuerza de Defensa total da el Ratio de Combate. Cuando se calculan los Ratios, las fracciones se redondean a la columna más cercana de la CRT o (por encima de 10-1) al Ratio entero más cercano.

Ejemplos: 15:5 da un Ratio de Combate de 3-1. 26:9 da un Ratio de Combate de 2-1. 12:7 da un Ratio de Combate de 1,5-1. 18:13 da un Ratio de Combate de 1-1. 25:2 da un Ratio de 10-1.

Desplazamientos de Columna:

Cuando son ocupados por las unidades del Defensor, algunos tipos de terreno dan cambios de Columnas Favorables (ver TEC).

Cuando se usa el marcador AS Ofensivo, el jugador del Eje obtiene un Desplazamiento de Columna Favorable de dos columnas a la derecha (por ejemplo, 2-1 se modifica a 4-1).

Una Ratio de Combate superior a 10-1 se reduce a la columna 10-1+.

Los Desplazamientos de Columna son acumulativos.

Ejemplos: Un hex Accidentado en una Ciudad proporciona dos Desplazamientos de Columna hacia la izquierda para el Defensor, y así un ataque 3-1 se reduciría a 1,5-1 (primer Desplazamiento a 2-1, segundo Desplazamiento a 1,5-1), 12-1 se reduciría a 8-1.

Si el Ratio de Combate final es menor que 1-1 después de aplicar cualquier Desplazamiento por terreno (no apliques el AS Ofensivo todavía), el ataque no es posible. Si es mayor de 10-1, el combate se resuelve en la columna 10-1+ de la CRT.

Si la Fuerza total de Defensa en un hex se reduce a 0 por redondeo a la baja o debido a cualquier efecto de Fuera de Suministro/Aislado, el combate se resuelve automáticamente en la columna 10-1+ de la CRT, sin importar cualquier Desplazamiento por terreno.

10.3 Determinación de los Resultados del Combate

Una vez calculado el Ratio de Combate final, el Atacante tira un dado y lee el resultado en la línea correspondiente de la columna apropiada de la CRT.

Cuando se utiliza el marcador de AS Defensivo, el resultado de la tirada se reduce en dos. Una tirada modificada de menos de uno se trata como uno.

Pérdida de Pasos:

Elimina un Paso girando una unidad de Fuerza Completa a su cara de Fuerza Reducida o eliminando una unidad de Fuerza Reducida o una unidad sin cara de Fuerza Reducida. El jugador propietario asigna las pérdidas de Pasos. Las Unidades de Combate Eliminadas se retiran del juego. Los HQ Eliminados se reubican.

Ejemplo: Si dos unidades a Fuerza Completa (2 Pasos) en el mismo hex pierden 2 Pasos, el jugador propietario puede Eliminar una unidad, o girar ambas unidades a su lado de Fuerza Reducida.

10.4 Retirada

Las unidades afectadas por resultados "R" o "RR" deben Retirarse uno o dos hexes después del combate.

Una Retirada no se considera Movimiento Normal; las unidades que se Retiran no gastan MPs. Las unidades de un Apilamiento que se Retiran pueden dividirse y retirarse a hexes diferentes.

Restricciones a la Retirada:

Una unidad en Retirada siempre se Retira de forma que entre el menor número de hexes en ZOC enemiga (y por tanto sufra el menor número de Pasos perdidos). Cada unidad forzada a Retirarse a una ZOC enemiga (incluso si esta ZOC contiene unidades amigas) debe perder un Paso adicional.

Si las pérdidas de Pasos son iguales utilizando varias rutas de Retirada, una unidad en Retirada debe satisfacer el mayor número posible de las siguientes condiciones de Retirada:

1. Cada hex está más cerca de cualquier Fuente de Suministro amiga.
2. No se supera el Límite de Apilamiento en el último hex de la Retirada. La condición anterior tiene preferencia sobre ésta si ambas no pueden cumplirse.

Límites de Apilamiento:

Si una unidad excede el Límite de Apilamiento en el último hex de una Retirada, debe Retirarse un hex adicional, dentro de las restricciones anteriores. Si excede el Límite de Apilamiento en este nuevo hex, debe Retirarse a otro hex, etc.

Terreno:

Los lados de hex de Río Menores no afectan las Retiradas. Los lados de hex de Río Mayores tienen los siguientes efectos sobre las Retiradas:

- Retirarse a través de un lado de hex de Río Mayor sin Puente sólo se permite si la unidad inicia su Retirada adyacente al lado de hex.
- Retirarse a través de un hex de Río Mayor no está permitido si los hexes a cada lado del Río (el hex en el que comienza la unidad y en el que entra) están en ZOC enemiga, incluso si el lado de hex de Río es un lado de hex con Puente, e incluso si hay unidades amigas en la ZOC enemiga.

Las unidades forzadas a Retirarse Fuera del Mapa, a hexes ocupados por el enemigo o a través de lados de hexes Bloqueados son Eliminadas.

10.5 Avance Tras el Combate

Si un hex atacado queda vacío como resultado del combate (todas las unidades defensoras se Retiraron o fueron Eliminadas), las unidades atacantes pueden avanzar uno o dos hexes:

- Las Unidades de Combate No Mecanizadas pueden avanzar un hex.
- Las Unidades de Combate Mecanizadas pueden avanzar uno o dos hexes (incluso si el Defensor sólo se retira un hex).
- Los HQs pueden avanzar con las Unidades de Combate que estén apiladas con él.

El Avance Tras el Combate es opcional; el Atacante puede avanzar todas, algunas o ninguna de las unidades atacantes. El Avance Tras el Combate no se considera Movimiento Normal. Las unidades que avanzan no gastan MPs y se ignoran las ZOCs enemigas.

El primer hex de un avance debe ser el hex atacado. No hay limitación en cuanto al segundo hex del avance, excepto que las unidades no pueden avanzar a través de lados de hexes Bloqueados, o Fuera del Mapa.

Las unidades Mecanizadas que participaron en el mismo combate pueden terminar su avance en hexes diferentes.

Lados de Hex Río Mayor: Una unidad Mecanizada que cruzó un lado de hex de Río Mayor sin Puente en su primer hex de Avance Tras el Combate debe pararse y no puede avanzar un segundo hex. Una unidad Mecanizada no puede cruzar un lado de hex de Río Mayor sin Puente en su segundo hex de Avance Tras el Combate.

Está Prohibido Avanzar:

- Fuera del Mapa.
- a través de un lado de hex Bloqueado.
- a través de un lado de hex de Río Mayor sin Puente en su segundo hex de avance.
- si se supera el Límite de Apilamiento en el último hex de Avance Tras el Combate.

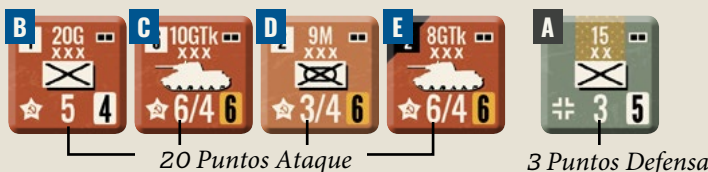
Ejemplo de Combate:



El jugador Soviético decide atacar el hex 1731 (que está adyacente a varias de sus unidades), y declara su intención al jugador del Eje. El hex 1731 contiene la Unidad A.

Elige hacer un ataque combinado con las unidades B, C, D y E que están apiladas en los hexes 1732 y 1833.

Procede a calcular las Fuerzas de Ataque y Defensa de las unidades implicadas:



El atacante tiene 20 Puntos de Ataque en total, mientras que el defensor tiene 3 Puntos de Defensa, lo que hace que el Ratio de Combate sea de 6,67 a 1, redondeado a 6-1 (antes de aplicar los Desplazamientos de columna).

El jugador del Eje podría elegir ahora usar Apoyo Aéreo Defensivo (que proporciona un DRM de -2) pero no tiene marcadores disponibles para desplegarlos en este combate.

El hex 1731 es un hex de Ciudad, que da un Desplazamiento de columna a favor de los defensores. La columna a usar es ahora la de proporción 5-1.



DIE	5:1	6:1
1	R	R
2	R	RR
3	RR	RR
4	RR	1RR
5	1RR	1RR
6	1RR	2RR

El jugador Soviético tira ahora en la CRT para ver el resultado del combate. Saca un 5

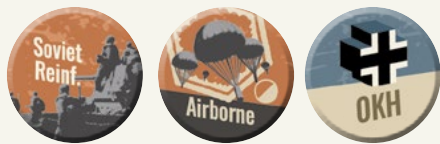
que da un resultado de 1RR cuando se hace referencia a la columna y fila correctas en la CRT. El resultado significa que la Unidad A pierde un Paso (es girada a su lado Reducido), y además, debe retroceder 2 hexes, evitando EZOCs mientras lo hace.



La Unidad A se retira 2 hexes, hasta 1630. La ruta de Retirada no la pone más cerca de una Fuente de Suministro amiga, pero es la única que le permite evitar cualquier EZOC. El hex 1731 queda vacío, y al jugador Soviético se le permite un Avance Tras el Combate hacia él, moviendo las unidades B y C hacia él. La unidad C es Mecanizada, lo que le permite avanzar 2 hexes, pero permanece con la unidad B.

Las unidades E y D también pueden avanzar, pero el jugador Soviético decide mantenerlas en el hex 1732. (La unidad D no puede entrar debido a los Límites de Apilamiento, y las unidades E podrían entrar y luego avanzar hasta 1632, pero decide no hacerlo).

11.0 REFUERZOS



Ambos bandos reciben sus Refuerzos de diferentes maneras. El jugador Soviético recibe Refuerzos cuando se saca de la taza los Chits de Refuerzos Soviéticos o el Chit de Mando Paracaidista. El jugador del Eje recibe Refuerzos cuando juega el Chit OKH para una Negociación del Mando Supremo.

Las Unidades de Combate y los HQ recibidos como Refuerzos se colocan en cualquier hex de Ferrocarril que pueda Trazar una Ruta de Ferrocarril continua, no Bloqueada por ZOC enemiga o unidades enemigas (incluyendo HQs) o un hex de Ciudad Mayor controlado por el enemigo hasta una Fuente de Suministro amiga. Una unidad no puede ser colocada en un hex donde se excedería el Límite de Apilamiento. Pueden colocarse en hexes Fuera del Rango de Mando de HQs amigos. Las unidades amigas no niegan las EZOCs a efectos de colocación.

11.1 Refuerzos Soviéticos

Chits de Refuerzos Regular:

Los Refuerzos llegan en un orden específico. El orden de llegada se indica mediante un número negro de un solo dígito en un recuadro blanco en la esquina superior izquierda de una unidad.

- Nota: ¡Este número no representa un Turno de Juego específico!

Ejemplo:



Disponibles cuando se saca el Chit de Refuerzo por primera vez. Se colocan según las Reglas de Refuerzo.



Disponibles cuando se saca el Chit de Refuerzo por 6ª vez. Se colocan según las Reglas de Refuerzo.

Reemplazos:

Los Refuerzos con un número de Refuerzo en una casilla negra en la parte superior izquierda y una esquina negra en la parte superior izquierda entran en el juego según el número de llegada indicado pero como unidad de Recolocación. Esto significa que cualquier unidad del mismo tipo puede ser Reemplazada (en cualquier parte del mapa pero no Fuera de Suministro o Aislada). Retira del juego la unidad Reemplazada.

Ejemplo:

Disponibles cuando se saca el Chit de Refuerzo por 4ª vez. Sustituye a una unidad del mismo tipo en el mapa.



Refuerzo por Chit Paracaidista:

Cuando se saca el Chit de Mando Paracaidista Soviético, el jugador Soviético recibe los Refuerzos que siguen en orden de llegada, como si se hubiera sacado un Chit de Refuerzos Regular.

Entonces, el Chit se convierte en un marcador (marcador de Cabeza de Puente Paracaidista), y el jugador Soviético lo coloca en cualquier hex del mapa, a menos de ocho hexes de una unidad Soviética que esté En Suministro, junto con la unidad de Paracaidistas Soviética (18G).



El marcador de Cabeza de Puente Paracaidista:

- no afecta a los Límites de Apilamiento.
- se trata como una Fuente de Suministro Soviética (excepto para colocar Refuerzos).
- se destruye si una Unidad de Combate del Eje entra en el hex.
- no se puede mover.
- cuenta como un Punto de Cruce (CP) controlado por los Soviéticos, incluso si es destruido.

11.2 Refuerzos del Eje

El jugador del Eje recibe Refuerzos cuando juega el Chit OKH para una Negociación de Mando Supremo y gasta Puntos de Negociación como se indica en la Tabla de Costes de NPs.

TABLA DE COSTES DE PUNTOS DE NEGOCIACIÓN

Levantar la Orden del Mando Supremo	3 Pts
Recibir un Refuerzo Panzer	2 Pts
Recibir un Refuerzo de Infantería	1 Pt
Recibir un Refuerzo del Eje Menor	0.5 Pt

12.0 REGLAS ESPECIALES

12.1 Turno 1

Justo después de la Fase de Reorganización de la Luftwaffe, y antes de la Fase de Selección del Chit de Mando del Primer Turno (solamente), el jugador Soviético elige 1 de sus HQs y sus unidades en Rango. Todas las unidades Activadas pueden iniciar combate (sólo, no movimiento). Después de esta Fase especial de combate, procede a la Fase de Selección del Chit de Mando.

Al inicio de la partida, todas las unidades del mapa están En Suministro.

12.2 Orden del Mando Supremo

Las unidades en una Ciudad Mayor bajo una Orden del Mando Supremo ignoran los resultados del combate de Retirada de la siguiente manera:

- R: Se convierte en pérdida de 1 Paso.
- RR: Se convierte en pérdidas de 2 Pasos.

Cuando el Chit OKH se saca de la taza y se juega como una Negociación del Mando Supremo, se puede levantar una Orden del Mando Supremo sobre una Ciudad Mayor gastando 3 Puntos de Negociación (su marcador se retira del juego).

Si un hex de Ciudad Mayor bajo Orden del Mando Supremo sin levantar queda bajo control Soviético, el jugador Soviético declara una Victoria Automática y la partida termina inmediatamente.

12.3 Puntos de Cruce

Hay seis lugares a lo largo del Río Dnipro que se consideran Puntos de Cruce (CPs).

El número de CPs que están bajo control del jugador Soviético se utiliza para determinar:

- Reorganización de la Luftwaffe
- Negociación del Mando Supremo
- Mando OKH
- Presencia del Chit STAVKA

- Nota: Existe un 7º Punto de Cruce, el Chit Paracaidista, que una vez colocado en el mapa cuenta como Punto de Cruce controlado por el jugador Soviético para el resto de la partida, incluso si es destruido.



Todos los hexes de Punto de Cruce están controlados por el jugador del Eje al comenzar la partida. Un hex de Punto de Cruce es controlado por el jugador Soviético cuando se cumple una de las siguientes condiciones:

- Una unidad Soviética entra en el hex de Punto de Cruce.
- Una unidad Soviética está a 2 hexes de un hex desocupado controlado por el Eje, que es un hex de Punto de Cruce.

■ **Excepción:** Los Puntos de Cruce en los hexes 1826 y 1827 son controlados por el jugador Soviético sólo cuando hay una unidad Soviética en Kremenchuk (1926) y los hexes de Punto de Cruce están desocupados por unidades del Eje o cuando entran en ellos una unidad Soviética.



Una vez que un Punto de Cruce pasa a estar controlado por el jugador Soviético, permanece así hasta el final de la partida, incluso cuando es dejado vacante o es reocupado por una unidad del Eje. Esto también es cierto incluso si el marcador de Cabeza de Puente Paracaidista es destruido por Unidades de Combate del Eje, aún cuenta como CP controlado para el resto de la partida (aunque no esté en el mapa después de eso).

Durante los Turnos 7 y 8, se asume que todos los Puntos de Cruce están controlados por el jugador Soviético si los hexes del Punto de Cruce están desocupados por unidades del Eje, sin importar la presencia de cualquier unidad Soviética.

13.0 CONDICIONES DE VICTORIA

13.1 Victoria Automática

Si un hex de Ciudad Mayor bajo Orden del Mando Supremo pasa a control Soviético, el jugador Soviético declara una Victoria Automática y la partida termina inmediatamente.

13.2 La Carrera Hacia el Dniro (4 Turnos)

Al final del Turno 4, se utilizarán las siguientes condiciones para determinar la Victoria. En este escenario sólo el jugador Soviético adquiere VPs.

Victoria Soviética: 50 VPs o más.

Victoria del Eje: menos de 50 VPs.

El jugador Soviético recibe VPs de la siguiente manera:

Cada CP bajo Control Soviético (¡no el marcador Paracaidista!).	5 VPs
Cada unidad Mecanizada al oeste del Dniro capaz de Trazar una Línea de Suministro.	1 VP
Cada unidad No Mecanizada al oeste del Dniro capaz de Trazar una Línea de Suministro.	1/2 VP
Cada unidad Mecanizada al oeste del Dniro incapaz de Trazar una Línea de Suministro.	1/2 VP
Cada unidad No Mecanizada al oeste del Dniro incapaz de Trazar una Línea de Suministro.	1/4 VP

13.3 Campaña de Traces of War (8 Turnos)

El jugador Soviético gana con 65 o más Puntos de Victoria al final de cualquier Turno.

El jugador del Eje gana si no se ha cumplido la condición anterior al final del Turno 8.

El jugador Soviético recibe VPs de la siguiente manera:

Controlar una Ciudad Mayor.	8 VPs
Por cada unidad Panzer Alemana destruida.	2 VP
Por cada unidad Alemana No Panzer destruida.	1 VP
Por cada unidad del Eje Menor destruida.	0 VP
Por cada Reubicación del HQ Alemán.	2 VP
Por cada Reubicación del HQ Soviético.	-2 VPs
Por cada unidad Soviética que ocupe un hex de Ruptura.	5 VPs

Si una unidad no puede Trazar una Línea de Suministro al final de la partida, se considera destruida.

14.0 REGLAS OPCIONALES

14.1 Candidatos para VP's

Ambos jugadores declaran la cantidad de Puntos de Victoria que el jugador Soviético necesita para ganar.

El jugador con la puja más alta se convierte en el jugador Soviético y la puja más alta es la cantidad de Puntos de Victoria que necesita para ganar. Si es menor, gana el jugador del Eje.

14.2 Conversión de HQs Soviéticos

Al comienzo del Turno 4, las unidades HQ del Frente Soviético son Reemplazadas por su versión "Frente Militar Ucrainiano" y se convierten en HQs con mayores Fuerzas de Combate y mayor Capacidad de Movimiento.

15.0 NOTAS HISTÓRICAS

Frente del Este de julio de 1943 a marzo de 1944

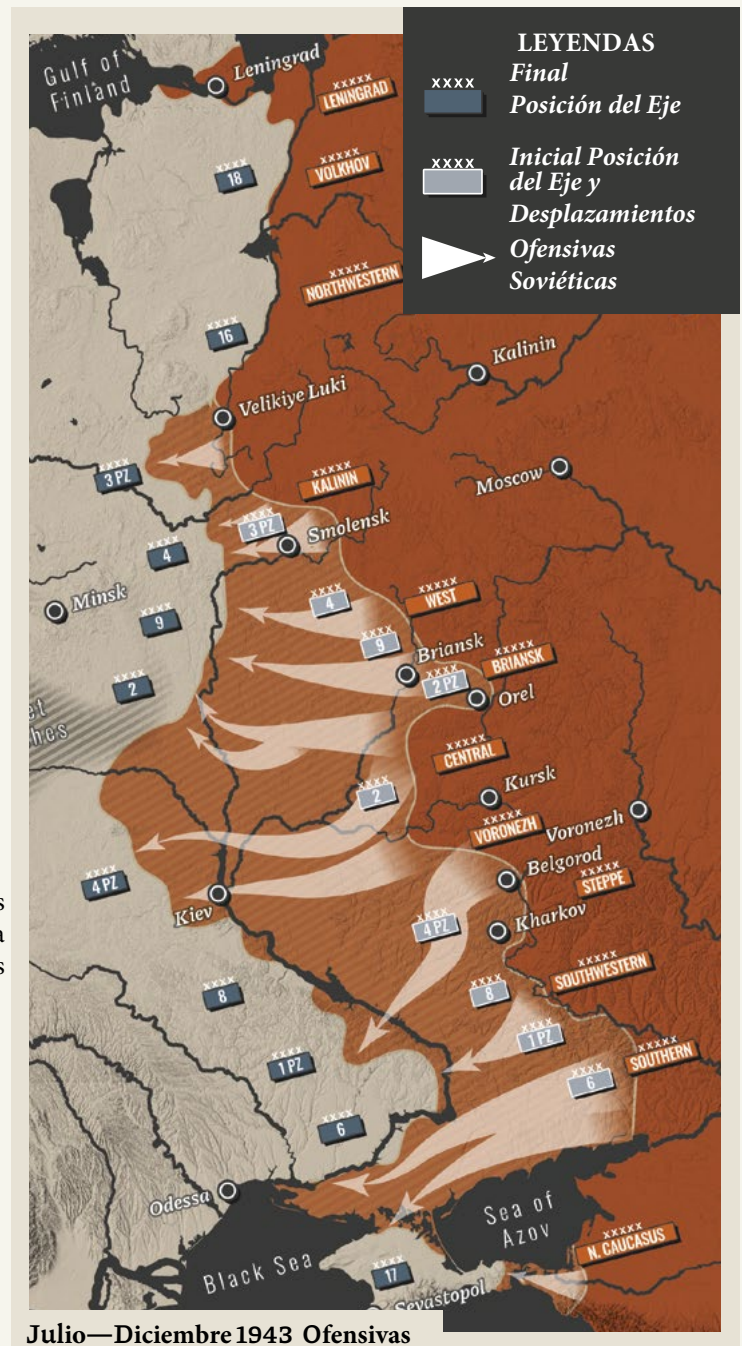
Inmediatamente después de la batalla de Kursk, los Frentes Suroeste y Sur Soviéticos iniciaron una ofensiva contra el Grupo de Ejércitos Sur Alemán el 17 de julio de 1943 en el Donets, cerca de Isjum, y en el Mius. Después de que la Wehrmacht se viera obligada a desplazar una fuerte fuerza del este al sur debido al desembarco aliado en Sicilia a finales de julio, la gran ofensiva se amplió para cubrir casi todo el Frente Oriental entre el Mar de Azov y el alto Dniro. El superior potencial Soviético, con 8.400 tanques Soviéticos frente a 2.300 Alemanes, y sus reservas tuvieron una importancia decisiva. Además, la fuerza de combate de las divisiones de infantería Alemanas se había reducido aproximadamente a la mitad debido a los muertos y heridos.

Con la ayuda de un inmenso esfuerzo de artillería, los Soviéticos rompieron las posiciones Alemanas en todas las secciones del frente. A finales de agosto, la Wehrmacht tuvo que abandonar Kharkov. En pocas semanas, el Ejército Rojo reconquistó la cuenca del Donets, de gran importancia económica, y la cabeza de puente de Kuban, en la península de Taman. En noviembre, los Soviéticos hicieron retroceder a los Alemanes unos 250 kilómetros hacia el oeste en la sección sur del Frente Oriental. El 6 de noviembre liberaron Kiev, la capital Ucraniana, ocupada por las tropas Alemanas desde septiembre de 1941. Entre Gomel y Saproshye, las unidades Soviéticas se situaron en la orilla occidental del río Dniro tras cruzarlo.

Al sur de Velikiye Luki, en la unión de los Grupos de Ejércitos Norte y Centro Alemanes, el Ejército Rojo abrió una profunda brecha en el frente Alemán, que pudo utilizar para realizar avances decisivos hacia el oeste en la ofensiva de invierno de 1943/44.

En noviembre de 1943, los carteles conmemorativos del 20º aniversario de la derrota del Golpe de Hitler todavía proclamaban la victoria final del Reich Alemán a la población Alemana con eslóganes de perseverancia. Sin embargo, con un ataque masivo cerca de Kiev en dirección a Shitomir, la ofensiva de invierno Soviética contra el Grupo de Ejércitos Sur bajo Erich von Manstein comenzó el 24 de diciembre de 1943, empujando a los Soviéticos lejos hacia el oeste. En los días siguientes, la ofensiva se extendió por toda la sección sur del Frente Oriental. Frente al Ejército Rojo, que avanzaban con fuertes formaciones de tanques, los Alemanes lograron defender sus posiciones por poco tiempo.

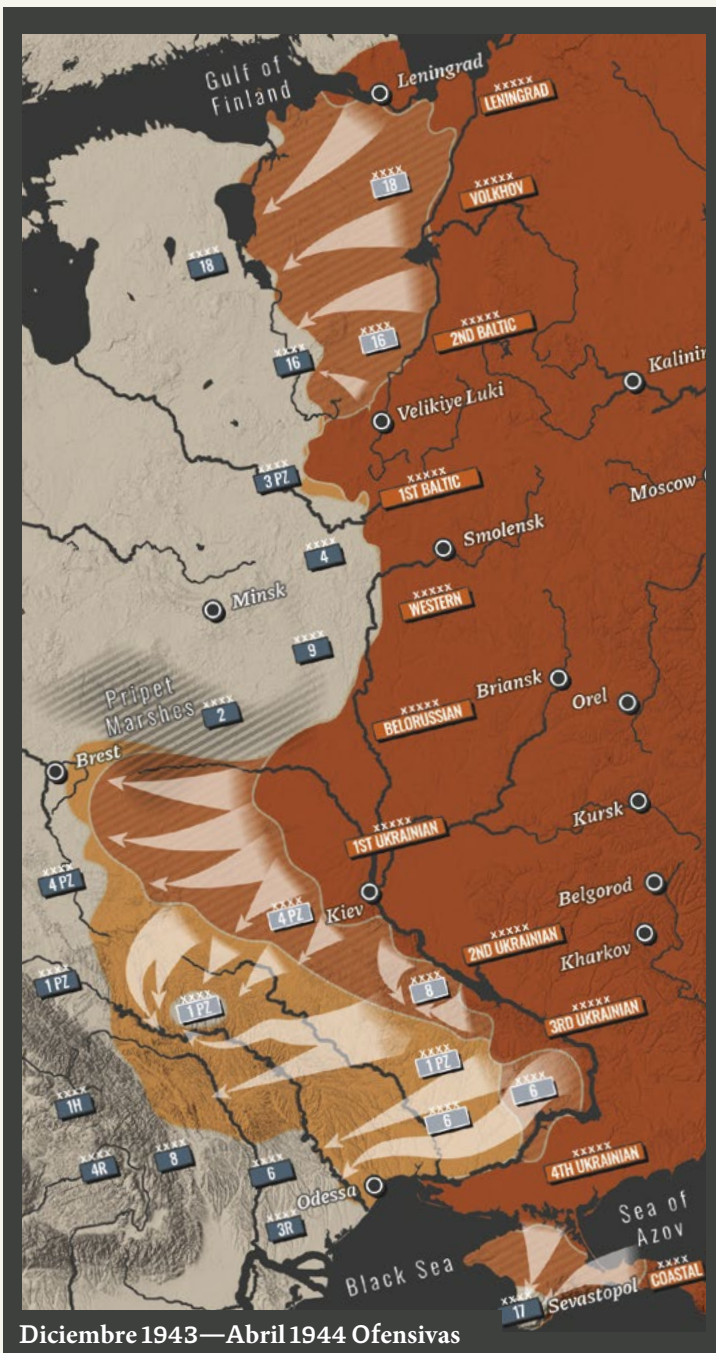
A principios de enero de 1944, los Soviéticos cruzaron la antigua frontera Polaca de entreguerras en Volinia hasta Kowel y Luzk. El 11 de febrero capturaron el centro de transporte de Shepetovka, al oeste de Kiev. Al sur de los pantanos de Pripjet, abrieron así una brecha de más de 300 kilómetros entre los Grupos de Ejércitos Sur y Centro Alemanes. Mediante un movimiento envolvente hacia el sur, hacia Vinnitsa y Uman, el Ejército Rojo atrapó el 28 de enero de 1943 a dos Cuerpos de Ejército Alemanes que se encontraban cerca de Cherkassy. Lo que siguió fue posiblemente la mayor operación de ruptura de la Segunda Guerra Mundial, una "bolsa errante". Al igual que en Stalingrado, unos 220.000 hombres quedaron atrapados. Pero Manstein, mediante una maniobra sorprendente, consiguió rescatarlos a casi todos del cerco y romper hacia el oeste. Aunque la propaganda nazi celebró la fuga de las tropas ligeramente armadas y completamente exhaustas como un acto heroico y una prueba del inquebrantable espíritu de lucha Alemán, se había emprendido contra las órdenes explícitas de Adolf Hitler. Con el lema "Resistir o Morir", Hitler rechazó terminantemente cualquier retirada, incluso en situaciones completamente desesperadas. Con la orden nº 11 del Führer, para la formación de las llamadas "Plazas Firmes", lo que siguió fue la desintegración de esta "rígida" defensa.



Detrás de la orden, sin embargo, se escondía una estrategia casi aventurera de dos Frentes. En el verano de 1944 -manteniendo estático el Frente Oriental- todas las tropas disponibles debían primero aplastar la invasión de las potencias occidentales en el Atlántico. Posteriormente, se reconquistaría Ucrania con las divisiones disponibles. Pero al privar de movilidad a las formaciones del Frente Oriental, el dictador conjuró un enorme desastre.

Tras la retirada táctica de Manstein de las unidades Alemanas en el arco inferior del frente del Dniro, que también estaban amenazadas de encierro, se produjeron de nuevo acaloradas discusiones con Hitler sobre la estrategia operativa.

El 30 de marzo de 1944, cuando aún estaba en marcha la ofensiva Soviética de primavera, Adolf Hitler destituyó al popular comandante del ejército Alemán Erich von Manstein, por "falta de aguante". El General Mariscal de Campo fue condecorado con una medalla especial, la "Eichenlaub zum Ritterkreuz" (Cruz de Roble de la Cruz de Caballero), luego fue transferido a la "Reserva del Führer" y no se le dio un nuevo mando hasta el final de la guerra.



Diciembre 1943—Abril 1944 Ofensivas

Además, en el extremo norte del Frente Oriental, el curso del frente se desplazó 200 kilómetros hacia el oeste durante la ofensiva de invierno, después de permanecer prácticamente sin cambios durante dos años. La ofensiva Soviética contra el Grupo de Ejércitos Norte, bajo el mando del mariscal de campo Georg von Küchler, comenzó el 14 de enero de 1944 y, tras capturar Nóvgorod el 20 de enero, los Soviéticos liberaron una semana después a Leningrado, asediada por el 16º Ejército Alemán desde septiembre de 1941.

Sin embargo, en el momento de la ofensiva Soviética de verano de 1944, conocida como "Operación Bagration", los Alemanes pudieron estabilizar de nuevo el frente en la línea Narva-Pleskau-Vitebsk hasta la parte baja del río Berezina.

También hay que señalar que las bajas Alemanas en el Frente Oriental aumentaron desorbitadamente a partir de julio de 1943 y mantuvieron este alto nivel hasta el final de la guerra.

Unas Palabras Sobre Erich Von Manstein:
A día de hoy, se le considera un brillante comandante de Ejército y, al mismo tiempo, un símbolo de la construcción de que la Wehrmacht, con sus 18 millones de miembros, no estuvo implicada en los crímenes de guerra por motivos ideológicos.

Con sus unidades blindadas, avanzó a través de los estados Bálticos hasta Leningrado. En este punto, hay que abordar la responsabilidad del comandante de Ejército por crímenes de guerra. Porque contrariamente a lo que afirma en sus memorias "Verlorene Siege", "que había rechazado el "Kommissar Befehl" y que sus tropas no lo llevaron a cabo", ya en las primeras semanas tras el comienzo de "Unternehmen Barbarossa", se produjeron "fusilamientos de comisarios, así como acciones antijudías en la zona de mando de Manstein".

En octubre de 1941, Manstein recibió la "Orden de Reichenau", que instaba a los soldados de la Wehrmacht a cometer crímenes contra la población Soviética -especialmente judía- y los legitimaba. Basándose en esto, Manstein, como comandante en jefe del 11º Ejército, emitió una orden casi idéntica el 20 de noviembre de 1941. En ella, exigía a sus soldados:

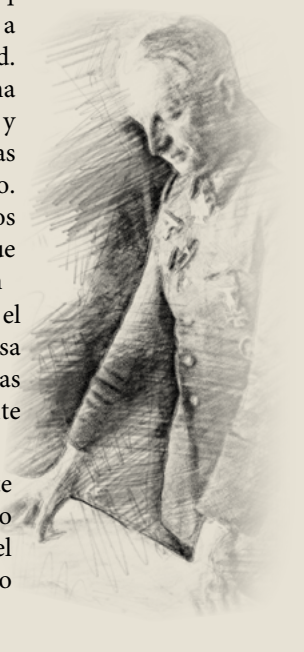
"El sistema judío-bolchevique debe ser erradicado de una vez por todas. Nunca más debe invadir nuestro espacio vital europeo. Por lo tanto, la tarea del soldado Alemán no consiste simplemente en aplastar el poderío militar de este sistema. También actúa como vengador de todas las atrocidades infligidas a él y al pueblo Alemán. Por la necesidad de la dura expiación sobre la fe judía, portadora espiritual del terror bolchevique, el soldado debe tener comprensión. También es necesario para cortar de raíz todos los levantamientos, la mayoría de los cuales son instigados por los judíos."

Sobre la base de esta orden formulada de forma independiente, no puede hablarse de rechazo de la "Orden de Reichenau".

Los aproximadamente 600 miembros del Einsatzgruppe D de las SS fusilaron al menos a 33.000 judíos en la masacre de Simferopol y en otros asesinatos en masa durante el periodo en el que Manstein dirigió el AOK 11. Basándose en las fuentes, se considera probado que Manstein conocía, aprobaba y apoyaba estas acciones.

Después de la guerra, Manstein trabajó en el mito de la Wehrmacht limpia, primero en los juicios por crímenes de guerra de los Aliados, y después principalmente en sus memorias de guerra, que aparecieron en 1955 con el revelador título de "Verlorene Siege". En ellas, pintó la imagen de sí mismo de un profesional apolítico que no había sabido nada de los crímenes y se había limitado a cumplir en su evidente soledad, y a su deber. La ficción de una estricta separación entre lo militar y la política permitió centrarse en las batallas contra el Ejército Rojo. Manstein dirigió sus memorias a los logros militares, a las victorias que se habían perdido ulteriormente en la necesaria guerra contra el archienemigo Soviético sólo a causa de las constantes interferencias y las órdenes contradictorias del diletante militar que había sido Hitler.

Manstein fue sin duda un brillante estratega, pero ocultó su propio papel en los crímenes de guerra y el Holocausto y se definió a sí mismo como un "simple soldado".





© 2023

Traces of War 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