

FESTUNG BRESLAU 1945

Libro de reglas



Tabla de contenidos.

1.0 Introducción.....	2
2.0 Componentes.....	2
3.0 Glosario.....	2
4.0 Fases y turnos de juego.....	3
5.0 Eventos históricos.....	4
6.0 Suministro.....	4
7.0 Movimiento.....	4
8.0 Bombardeo de artillería y ataques aéreos.....	5
9.0 Asaltos.....	6
10.0 Unidades especiales y reglas especiales.....	7
11.0 Victoria.....	8
12.0 Ejemplo de juego.....	9
13.0 Cartas.....	

1.0 Introducción.

Este juego, "Festung Breslau 1945" representa el combate en torno a Breslau, que tuvo lugar entre mediados de febrero y comienzos de mayo de 1945. Uno de los jugadores controla al Ejército Rojo, mientras que el otro comanda a las fuerzas alemanas. Durante el juego, los jugadores no solo tienen que enfrentarse a su oponente, sino también a problemas que desafiaron a sus homólogos históricos. Las decisiones influyen en el resultado final, que puede diferir de la historia.

Antes de comenzar el juego, se recomienda familiarizarse con el siguiente libro de reglas. Durante el juego, es útil volver a los capítulos particulares para asegurarse de que los procedimientos se siguen como están escritos. De esta manera, las reglas se convertirán en una segunda consulta más rápida y el disfrute del juego será mayor.

La caja contiene un completo juego de fichas montadas. Antes del juego, deben ser retiradas cuidadosamente de la plancha y separarlas. Las fichas representan las unidades que participaron en la campaña. El juego también contiene un set de marcadores para facilitar el juego.

El juego se desarrolla en el mapa, que representa de una manera simplificada, la ciudad en 1945. El mapa también contiene varios registros que ayudan a recordar varias situaciones del juego. Un elemento de aleatoriedad en el juego es el uso de un dado de seis caras (1d6).

2.0 Componentes.

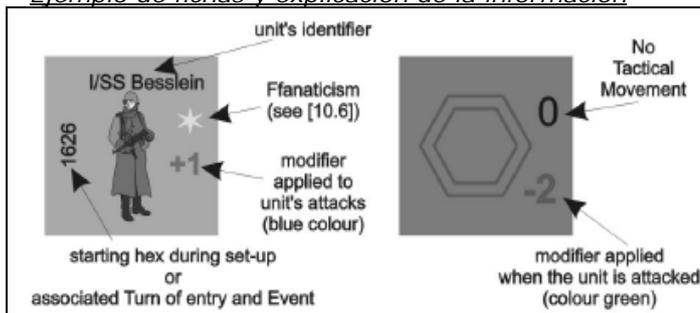
Un juego completo de "Festung Breslau 1945" contiene:

- Un mapa de 48x68 cm;
- Un set de 308 fichas montadas (tamaño 12,5x12,5mm);
- Un libro de reglas (12 páginas);
- Una carta de escenario;
- Un dado de seis caras.

[2.1]. El mapa representa Breslau y sus inmediaciones. Se ha superpuesto una trama hexagonal para facilitar el posicionamiento de las unidades y el cálculo de las distancias entre ellas.

[2.2]. Las fichas representan las unidades de ambos ejércitos que participaron en la campaña.

Ejemplo de fichas y explicación de la información



Units identifier: Identificador de unidad

Fanaticism: Fanatismo.

Modifier applied to units attacks (blue colour): Modificador aplicado a los ataques de las unidades (color azul).

Starting hex during set-up or associated turn of entry and event: Hex de comienzo durante la colocación o el turno asociado de entrada y evento.

No tactical movement: No movimiento táctico.

Modifier applied when the unit is attacked (colour green): Modificador aplicado cuando la unidad es atacada (color verde).

Los siguientes dibujos representan a las unidades de ambos ejércitos que participaron en la campaña.

La siguiente tabla contiene los símbolos de unidad usados en las fichas:

Rusas – fondo rojo	Alemanes – fondo gris
Polacas – fondo blanco	
Artillería – fondo naranja	
cañón ZIS - 3 76 mm	StuG 40 Ausf. H
howitzer M-30 122mm	Goliat
howitzer D-152 mm	German infantry
howitzer B-4 203 mm	
Cañón anti-tanque ZIS-2 57 mm	
mortir Br-5 280 mm	
mortir M-160/160 mm	
mortir mk. 1943 120 mm	
rocket artillery BM-13 132 mm	
t34/85	
IS-2	
ISU-152	
SU-122	
SU-85	
SU-76	
Russian infantry	
Polish Infantry	

Los marcadores y las unidades especiales serán descritas en las apropiadas secciones de las reglas.

[2.3] Las cartas de escenario contienen información detallada de colocación acerca de las posiciones iniciales de las unidades en los dos escenarios: uno representa la situación histórica y la segunda da una mayor libertad a los

jugadores en la toma de decisiones. Antes del comienzo del juego, los jugadores tendrán que ponerse de acuerdo sobre el escenario que quieren jugar.

[2.4] La última página del libro de reglas contiene cartas que serán usadas durante el juego. Las siguientes reglas describen qué cartas serán usadas y en qué situaciones particulares.

[2.5] Se suministra un dado de seis caras como elemento de aleatoriedad. Si las reglas dicen que hay que hacer una tirada de dado, se usa un dado de seis caras.

[2.6] Escala. Un hex representa 400 metros de terreno. Las unidades representan batallones, regimientos o brigadas. Un turno representa 4 días.

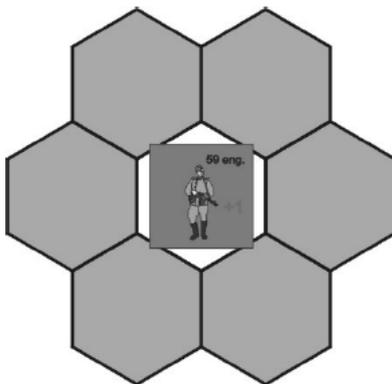
Clarificación: El hex 1716 es tratado como un puente. La entrada dentro de ese hex es permitido solo desde el hex 1816.

3.0 Glosario.

En este capítulo los jugadores encontrarán una explicación de los términos usados en el libro de reglas.

Hex – un único espacio de seis lados en el mapa.

Hex. Adyacente – En la siguiente imagen han sido marcados todos los espacios adyacentes a la unidad.



Control de un espacio – Un jugador controla el hex si sus unidades fueron las últimas en estar en el hex o en pasar a través de ese hex.

Línea de comunicación – Una cadena contigua de hexs, libre de unidades enemigas y hexs adyacentes a ellos.

Modificador – Un valor añadido o deducido de la tirada de dado.

Guarnición de fortaleza – Las fichas con un fondo gris, que son controladas por el jugador alemán.

Segundo ejército polaco – Las fichas con un fondo blanco (o naranja en caso de artillería), controladas por el jugador ruso.

Ejército rojo – Las fichas con fondo rojo y naranja junto con las unidades del 2º Ejército Polaco. El jugador ruso controla todas esas fuerzas. Hay que subrayar que algunos procedimientos se aplican a la totalidad del Ejército Rojo y algunos solo al 2º Ejército polaco.

Unidades de artillería del Ejército Rojo – Las fichas con fondo naranja. Estas unidades pueden llevar a cabo bombardeos en la fase 3.

Identificador – La designación de la ficha en concordancia con la organización histórica del ejército. Sólo en el caso de las Divisiones de Rifles en el ejército rojo es importante a qué división pertenece una determinada unidad –ver [7.1.4] y [7.1.6] (movimiento estratégico), también [9.2] (múltiples unidades en ataque). Las unidades que no pertenecen a una división, son unidades independientes.

Ejemplo: Las unidades con las siguientes identificadores pertenecen a la 112 División de Rifles:

- 436/112 (artillería).
- 159 eng./112 (ingeniero)
- 385/112
- 416/112
- 524/112

Apilamiento – Cuando un hex es ocupado por dos o más unidades amigas. Los límites de apilamiento los determina la carta de efectos del terreno, y varía entre los diferentes tipos de terreno y lado de conflicto. En ningún momento un hex puede estar ocupado por unidades de ambos bandos.

4.0 Fases y turnos de juego.

[4.1] El juego se divide en 20 turnos. Cada turno se divide en fases durante las cuales los jugadores ejecutan acciones específicas. Está prohibido ejecutar acciones en una fase no apropiada. Si un jugador olvida llevar a cabo una acción, como el movimiento de una unidad, podrá llevar a cabo esto último siempre y cuando su oponente se lo permita.



[4.2] El marcador "turno" sirve para marcar el actual turno de juego. Después de ejecutar todas las acciones de la última fase, ese marcador se moverá dentro del siguiente espacio en el registro de paso de turnos.

[4.3] El juego finaliza después del último turno. Los jugadores tendrán que contar cuántos hexs de victoria controla el jugador ruso –ver 11.0, condiciones de victoria.

[4.4] Cada turno se divide en las siguientes fases:

Fase 1 – Eventos. La resolución de los eventos en el mapa de acuerdo a los despliegues históricos descritos en la carta de escenario. En esta fase las unidades de artillería rusas que llevaron a cabo un bombardeo de artillería en el turno anterior, tienen que ser giradas a su lado frontal.

Fase 2 – Movimiento estratégico del Ejército Rojo. En esta fase, las unidades del ejército rojo que estuvieran fatigadas, son retornadas al mapa –ver [7.1.3].

Fase 3 – Bombardeo de artillería y ataques aéreos. El jugador ruso ejecuta bombardeo de artillería y ataques aéreos –ver [8.2].

Fase 4 – Movimiento táctico del Ejército rojo. En esta fase el jugador alemán puede ejecutar fuego defensivo (ver [9.10]) con unidades que no están desorganizadas.

Fase 5 – Asalto del Ejército Rojo. Las unidades del ejército rojo pueden atacar unidades enemigas –ver [9.0].

Fase 6 – Reorganización. Las unidades desorganizadas alemanas deben girarse a su lado frontal –ver [8.2.9].

Fase 7 – Asalto alemán. Las unidades alemanas pueden atacar unidades enemigas –ver [9.0].

Fase 8 – Movimiento táctico alemán. En esta fase el jugador ruso puede ejecutar el fuego defensivo – ver [9.10].

Fase 9 – Movimiento estratégico alemán. En esta fase las unidades alemanas que estuvieran fatigadas retornan al mapa – ver [9.6].

Fase 10 – Suministro alemán. En esta fase el jugador alemán puede construir una pista auxiliar de aterrizaje –ver [10.3].

5.0 Eventos históricos.

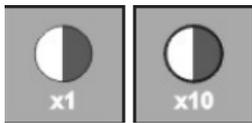
El juego contiene eventos históricos a efectos de enmarcar la campaña de Breslau en el amplio contexto del frente oriental.

[5.1] Hay un registro de turnos en el mapa. En algunas de las casillas hay una información acerca de los cambios que tienen que ser hechos por qué jugador. Las letras minúsculas en la bandera alemana representan los eventos que influyen a las fuerzas alemanas. Las letras mayúsculas en la bandera soviética representan eventos que influyen en el ejército rojo.

Ejemplo: en el turno 9º, el jugador alemán tiene que resolver el evento “e”, y el jugador ruso tiene que resolver el evento “C”.

6.0 Suministro.

Los líderes de ambos bandos tienen que considerar en sus planes la disponibilidad de munición, armamento, comida y medicinas. El número de hombres también era crítica. La guarnición alemana, como estaba aislada de las fuerzas principales de la Wehrmacht, estaba en una situación más difícil.



[6.1] El registro de “suministro de fortaleza”, junto con los marcadores apropiados, sirven para indicar el nivel de suministro en ese momento para el bando alemán.

Ejemplo: Asumimos que el nivel de suministro alemán es 13. El marcador “x10” es colocado en el espacio “1”, y el marcador “x1” en el espacio “3”. Significa esto que 10 es multiplicado por 1 y se añade al 1 multiplicado por 3.

[6.2] El jugador alemán **reduce el nivel de suministro en 1**, cuando ejecuta cualquiera de las acciones siguientes:

- Fuego de artillería –ver [8.3].
- Apoyando combates contra el 2º ejército polaco, en el frente norte –ver [10.1.3].

[6.3] El jugador alemán **reduce el nivel de suministro en 2**, cuando es construido o reparado el tren acorazado “Pörsel” –ver [10.2].

[6.4] Reorganización. El jugador alemán **reduce el nivel de suministro en 3** por cada unidad movida en la fase 9, desde la casilla “Unidades desgastadas en combate alemanas” a la casilla “Mando de Reservas tácticas de fortaleza”.

[6.5] El jugador alemán reduce el nivel de suministro en 4 por cada hex construido de pista auxiliar de aterrizaje –ver [10.3].

[6.6] El jugador alemán puede incrementar el nivel de suministro. En la fase 10 de cada turno, se lanza un dado. Se aplican los siguientes modificadores:

+3 Si el jugador alemán controla el aeropuerto (hex 2027 – *Flughafen Breslau*),

+2 Si el jugador alemán finaliza la construcción de una pista auxiliar de aterrizaje,

+1 en los turnos 1, 2 y 3.

El resultado tiene que ser dividido entre 2. Cualquier fracción se redondea al alza. El resultado final muestra

cuántos niveles de suministro son ganados por el bando alemán.

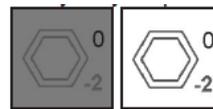
7.0 Movimiento.

En “Festung Breslau 1945” hay dos tipos de movimiento: movimiento estratégico y movimiento táctico.

[7.1] Movimiento estratégico del ejército rojo. En la fase 2, las siguientes acciones deben ser ejecutadas precisamente en el orden indicado a continuación:

- Moviendo unidades que están en el actual turno de registro de turnos, a dentro del siguiente espacio;
- Moviendo unidades que están en el actual espacio de turnos del registro de turnos, dentro del mapa;
- Moviendo unidades desde el mapa al registro de paso de turnos.

[7.1.2] Si en el espacio de turno actual del registro de turnos hay unidades rusas, entonces durante la fase 2 pueden ser colocadas de nuevo sobre el mapa.



[7.1.3] Las unidades pueden ser colocadas en hexs de concentración o en hexs ocupados por unidades de cobertura. Las unidades del 2º ejército polaco solo pueden ser colocadas en hexs de concentración polacos o en unidades de cobertura polacas. Las restantes unidades del ejército rojo solo pueden usar hexs de concentración rusos y unidades de cobertura rusas.

[7.1.4] El jugador puede colocar cualquier número de unidades independientes y/o cualquier número de divisiones enteras en un hex. Los límites de apilamiento se aplican solo en el final de la fase 4.

[7.1.5] Las unidades que retornan dentro del mapa pueden llevar a cabo el movimiento táctico normalmente.

[7.1.6] El jugador ruso puede sacar del mapa todas las unidades no eliminadas de cualquier división. No hay restricciones al número de esas divisiones. De manera similar, cualquier número de unidades independientes o unidades de cobertura pueden ser sacadas del mapa.

[7.1.7] El jugador ruso puede colocar unidades de cobertura en todos los hexs vacantes de esa manera.

Importante: El número de fichas que representa a las unidades de cobertura está limitado. Por lo tanto, puede que el jugador ruso no sea capaz de colocarlas en todas las partes que él desearía.

[7.1.8] Las unidades sacadas del mapa por [7.1.6] tienen que ser colocadas en el siguiente espacio del registro de turnos.

[7.2] Movimiento estratégico alemán. En la fase 9 las siguientes acciones tendrán que llevarse a cabo en estricto orden:

- Moviendo unidades desde la casilla “Mando de reservas tácticas de fortaleza” a dentro del mapa.
- Moviendo unidades desde la casilla “Mando de reservas tácticas de fortaleza” dentro de la casilla “Frente norte: fuerzas alemanas”
- Moviendo unidades desde el mapa dentro de la casilla “Mando de reservas tácticas de fortaleza”.
- Moviendo unidades desde la casilla “Frente norte: fuerzas alemanas”, dentro de la casilla “Mando de reservas tácticas de fortaleza”.

- Moviendo unidades desde la casilla “Unidades desgastadas en combate alemanas”, dentro de la casilla “Mando de reservas tácticas de fortaleza”.

[7.2.1] Si el jugador alemán tiene unidades en la casilla “Mando de reservas tácticas de fortaleza”, él podrá entonces mover cualquier número de ellas dentro del mapa.

[7.2.2] Las unidades pueden ser colocadas:

- Solo en hexs de ciudad, al menos a 8 hexs de distancia de las unidades del ejército rojo. También el espacio tiene que tener una línea de comunicación con el hex 1516 (Rathaus), o
- En el hex 1516 (Rathaus), siempre que este no esté controlado por el ejército rojo.

Si las condiciones de arriba no pueden ser cumplidas, la unidad tendrá que permanecer en la casilla “Mando de reservas tácticas de fortaleza”.

[7.2.3] En el momento de la colocación de la unidad alemana, el límite de apilamiento tiene que ser observado.

[7.2.4] El jugador alemán puede sacar del mapa cualquier unidad, y colocarla en la casilla “Mando de reservas tácticas de fortaleza”. Excepción: la unidad que está adyacente a una unidad del ejército rojo, no podrá ser desplazada de esta manera.

[7.2.5] Reduciendo el nivel de suministro por cada unidad (ver [6.4]), el jugador alemán puede mover tantas unidades fatigadas dentro de la casilla “Mando de reservas tácticas de fortaleza”.

[7.3] Movimiento táctico. Las unidades de ambos bandos ejecutan el movimiento táctico de acuerdo a las mismas reglas. Es importante, sin embargo, recordar que los costes del terreno algunas veces difieren entre las fuerzas alemanas y rusas –ver carta de terreno.

[7.3.1] Cada unidad tiene 5 puntos de movimiento. Excepciones: las unidades de cobertura y algunas unidades de artillería que no pueden realizar movimiento táctico (en otras palabras, tienen “0” puntos de movimiento).

[7.3.2] La unidad gasta puntos de movimiento entrando en cada hex. Los costes de entrar en un hex están listados en la carta de terreno.

[7.3.3] La unidad no tiene que gastar todos sus puntos de movimiento. Los puntos no usados se pierden. No pueden ser transferidos a otras unidades, ni se acumulan para turnos posteriores.

[7.3.4] El movimiento debe realizarse de hex a hex –está prohibido saltarse hexs.

[7.3.5] Si la unidad no tiene suficientes puntos de movimiento, no podrá entrar en un hex.

[7.3.6] Movimiento táctico y unidades enemigas. Después de entrar en un hex que está adyacente a una unidad enemiga, la unidad amiga puede mover más allá, siempre que aún tenga puntos de movimiento restantes. Durante el movimiento táctico, el enemigo puede llevar a cabo el fuego defensivo (ver [9.10]) cada vez, cuando una unidad amiga entre en un hex adyacente.

[7.3.7] Se prohíbe mover apilamientos enteros. El movimiento táctico tiene que ser realizado separadamente por cada unidad. Los jugadores tienen que mover sus

unidades de dicha manera, para permitir a su oponente declarar y resolver el fuego(s) defensivo.

8.0 Bombardeo de artillería y ataques aéreos.

[8.1] En Festung Breslau, 1945 hay dos formas de ataque: El bombardeo de artillería y el asalto. Adicionalmente, el jugador ruso puede llevar a cabo ataques aéreos.

[8.2] Bombardeo de artillería y ataques aéreos –ejército rojo.

[8.2.1] Las unidades de artillerías rusas se representan por fichas. Pueden llevar a cabo bombardeo de artillería en la fase 3 o mover y atacar como otras unidades en las fases 4 y 5. Excepción: Las unidades con 0 puntos de movimiento. Incluso si no realizan bombardeo de artillería, no son capaces de mover.

[8.2.2] Las unidades aéreas rusas no se representan por fichas, y sí por puntos de ataques aéreos.



[8.2.3] En el registro de paso de turnos, cada espacio suministra información acerca de cuántos puntos de ataques aéreos están disponibles en cada turno. Este número tiene que ser marcado en la fase 1 en el registro de fuerza aérea soviética.

Ejemplo: en el turno 4 el jugador ruso tiene 9 puntos de ataques aéreos. El marcador “x10” tiene que ser colocado en el espacio “0”, mientras que el marcador “x1” en “9”.

[8.2.4] Los puntos de ataques aéreos solo pueden ser usados para ataques aéreos –está prohibido usarlos junto con el bombardeo de artillería. El registro de fuerza aérea soviética se usa para marcar cuántos puntos permanecen aún para su uso.

Continuación del ejemplo: Asumimos que el jugador ruso ha usado 2 puntos de ataques aéreos. El marcador “x10” permanece en el espacio “0”, mientras que el marcador “x1” tiene que ser colocado en el espacio “7”.

[8.2.5] Los puntos de ataques aéreos no usados se pierden. Los marcadores “x10” y “x1” tienen que ser colocados en el espacio “0” después de finalizar la fase 3.

[8.2.6] El bombardeo de artillería y los ataques aéreos se ejecutan de la siguiente manera:

- a) El jugador ruso señala el hex objetivo;
- b) El jugador ruso declara la fuerza del ataque. A estos efectos, suma el número de unidades de artillería que ejecutan el ataque o declarar cuántos puntos de ataque aéreo quiere gastar;
- c) El jugador ruso tira un dado;
- d) El resultado tiene que ser leído en la tabla de bombardeo de artillería y ataques aéreos. El resultado es visible en el valor de columna del punto b) y la fila del punto c).
- e) Son posibles dos resultados –ambos tienen que ser implementados inmediatamente:
 - Sin efecto: No hay cambios en el mapa (excepción: Fanatismo –ver [10.6]);
 - Desorganización: Todas las unidades ocupando el hex objetivo, están desorganizadas (sus fichas tienen que ser giradas)

[8.2.7] Si una unidad desorganizada sufre de nuevo un resultado de desorganización, no hay ningún efecto adicional.

[8.2.8] Efectos de la desorganización.

- La unidad desorganizada no puede llevar a cabo fuego defensivo.
- La unidad desorganizada que está siendo asaltada, sufre de un modificador negativo.

[8.2.9] En la fase 6 todas las unidades desorganizadas son giradas de vuelta –pierden el estado desorganizado y retornan a su lado normal.

[8.2.10] Si la unidad de artillería lleva a cabo bombardeo de artillería, tendrá que ser girada. Esto significa que la unidad no puede mover en la fase 4 y no puede asaltar en la fase 5.

[8.2.11] Las unidades de artillería son giradas de vuelta en la fase 1 del siguiente turno.

[8.2.12] Durante una fase 3, un hex puede ser atacado solo una vez por ataques aéreos y entonces solo una vez por bombardeo de artillería.

[8.2.13] El jugador ruso puede usar puntos de ataque aéreo para atacar depósitos de suministro alemán o cañones de artillería.

[8.2.14] Para realizar dicho ataque, se usa el siguiente procedimiento:

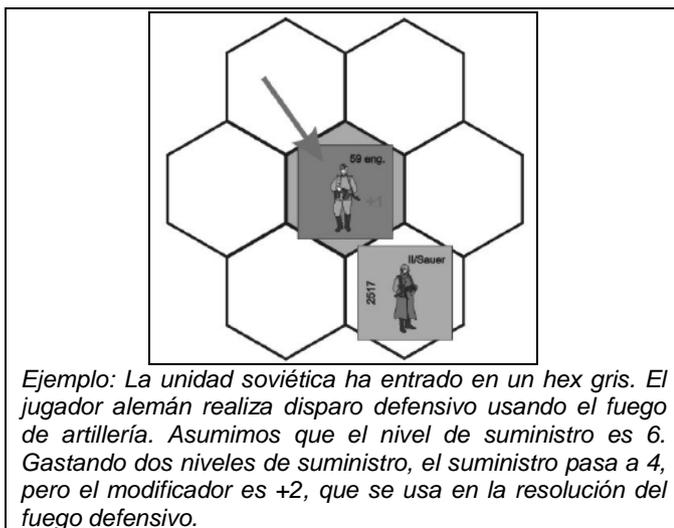
- El jugador ruso declara cuántos puntos de ataque aéreo serán gastados y decrece los puntos disponibles en esa cantidad.
- El jugador ruso lanza un dado y consulta la tabla de bombardeo de artillería y ataques aéreos. El resultado "S" significa un éxito –el jugador alemán necesita bajar su nivel de suministro en 1.

[8.3] Fuego de artillería llevada a cabo por la guarnición alemana.

[8.3.1] La artillería alemana no está representada por fichas separadas.

[8.3.2] El jugador alemán puede llevar a cabo disparo de artillería en la fase 4 (fuego defensivo) y 7 (asalto).

[8.3.3] Cuando el jugador alemán declara el fuego de artillería, el nivel de suministro necesita ser reducido. Por cada nivel que es decrecido, el fuego defensivo o el asalto se modifican en +1. Sin embargo, dicho modificador no puede ser mayor de +3.

**9.0 Asalto**

[9.1] Esta manera de ataque solo puede ser usado contra unidades enemigas en hexs adyacentes. Una unidad puede llevar a cabo un asalto solo una vez por fase. Adicionalmente, una unidad enemiga puede ser un objetivo de solo un asalto.

[9.2] Más de una unidad puede llevar a cabo un asalto o fuego defensivo, siempre que todas ellas estén adyacentes a la unidad objetivo. Los asaltos nunca son obligatorios. En caso del ejército rojo, los asaltos y el fuego defensivo no pueden ser ejecutados por unidades de diferentes divisiones. Esta limitación no se aplica a unidades independientes, las cuales pueden participar en cada asalto y fuego defensivo (aunque recuerda [9.1]).

[9.3] Si un hex que es asaltado está ocupado por varias unidades, solo una de ellas sufre de los efectos del asalto. La elección pertenece al jugador atacante.

[9.4] Ambos bandos llevan a cabo asaltos usando el mismo procedimiento:

- El jugador atacante declara la unidad atacada.
- El jugador atacante declara qué unidades están realizando el asalto.
- El jugador atacante tira un dado –un resultado de "1" significa "sin efecto" y en dicho caso el asalto finaliza inmediatamente.
- El jugador tiene que encontrar el valor de la carta de terreno requerido para un asalto exitoso. *Ejemplo: Una unidad alemana asalta una unidad rusa, que ocupa un hex de suburbio. El valor de asalto exitoso es 6 ó más.*
- La tirada de dado en c) es modificada por cualesquiera modificadores aplicables.
- Si el resultado final es igual o mayor que el valor en d), la unidad atacada es fatigada o dañada (en el caso del tren acorazado Pörsel). Otros resultados significan "sin efecto".

[9.5] Posibles modificadores:

- +1 por cada unidad asaltando;
- +1 si la fuerza de asalto incluye infantería y unidad acorazada;
- # --dependiendo del terreno ocupado por el objetivo, ver carta de terreno.
- + # --fuego de artillería alemana –ver [8.3];
- + #--modificadores en las unidades asaltantes (azul);
- + #-- modificador en la unidad defensora (verde);
- Unidades especiales –ver [10.0].

[9.6] Fatiga –unidades alemanas. La unidad tiene que ser retirada del mapa y colocada en la casilla "unidades desgastadas en combate alemanas". La unidad puede retornar dentro del mapa en la fase 9, durante cualquier turno después de la reorganización (ver [6.4]). Durante la reorganización, la unidad es movida desde la casilla "unidades desgastadas en combate alemanas" a la casilla "Mando de reservas tácticas de fortaleza".

[9.7] Fatiga –ejército rojo. Cuando la unidad del ejército rojo pasa a estar fatigada, el propietario lanza un dado y divide el resultado entre 2 (redondeando al alza cualquier fracción). El resultado final (de 1 a 3) mostrará en cuántos turnos podrá retornar la unidad dentro del mapa –tiene que ser colocada en un espacio apropiado del registro de paso de turnos.

Ejemplo: La unidad soviética pasa a estar fatigada en el turno 3. Asumimos que el jugador ruso obtiene un "5" en el dado. El resultado se divide entre 2, obteniéndose un 2,5,

que se redondea al alza, es decir a "3". La ficha tiene que ser colocada en el espacio 3 del registro de turnos.

[9.8] Las unidades del ejército rojo fatigadas, retoman dentro del mapa en la fase 2 del apropiado turno.

[9.9] Las unidades del 2º ejército polaco que pasan a estar fatigadas durante los combates en el frente norte (ver [10.1.3]), retornan en la fase 2 del apropiado turno dentro de la casilla "Frente norte: 2º Ejército polaco". Si los combates en el frente norte han finalizado (no hay unidades en la casilla), deben ser usadas las reglas generales para el ejército rojo.

[9.10] **Fuego defensivo.** El fuego defensivo se resuelve por el procedimiento de [9.4]. Todos los modificadores se aplican, con la excepción para los modificadores del terreno ocupado por la unidad que es objetivo.

[9.11] Una unidad alemana puede llevar a cabo fuego defensivo múltiples veces durante la fase de movimiento táctico del ejército rojo.

[9.12] Una unidad del ejército rojo puede llevar a cabo fuego defensivo múltiples veces durante la fase de movimiento táctico de las fuerzas alemanas.

[9.13] Una única unidad puede ser objetivo del fuego defensivo, varias veces durante su propia fase de movimiento táctico.

10.0 Unidades especiales y reglas especiales.

[10.1] **Entrada del 2º ejército polaco.** Las unidades polacas ocuparon sus posiciones iniciales en el comienzo del mes de abril, cuando entrarían en combate. Después del éxito en los ataques en el este, el Cuartel General decidió mover a los polacos a Lausitzer Neisse. En consecuencia, los polacos no combatieron por la fortaleza Breslau. El jugador ruso, sin embargo, puede decidir usar estas unidades.

[10.1.2] En el comienzo del juego, las unidades polacas están fuera del mapa. Cuando se ejecuta el evento G, el jugador tiene que colocar todas las fichas polacas en la casilla "Frente norte: 2º ejército polaco".

[10.1.3] En la fase 1 de **cualquier turno posterior**, el jugador ruso puede declarar que el 2º ejército polaco entra en el combate activo. Los combates por la parte norte del frente tendrán que ser simulados con el siguiente procedimiento:

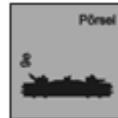
a) **por cada unidad alemana** presente en la casilla "Frente norte: fuerzas alemanas", el jugador alemán tira un dado dos veces. Reduciendo el nivel de suministro en uno, permite modificar la tirada de dado en +2.

b) Suma los resultados de las tiradas de dados.

c) Si el resultado de b) es mayor que el número de unidades polacas, los defensores alemanes mantienen su terreno. **Cuatro unidades** del 2º ejército polaco pasan a estar fatigadas, mientras que las unidades alemanas no sufren pérdidas. El procedimiento tendrá que ser repetido en la fase de eventos del **siguiente turno**.

d) Si el resultado de b) es menor que el número de unidades polacas en la casilla, el 2º ejército polaco logra romper la línea de defensa alemana. Todas las unidades polacas tienen que ser colocadas en el siguiente espacio de turno del registro de paso de turnos. Entrarán en el mapa de acuerdo con [7.1]. Las unidades alemanas derrotadas son colocadas en la casilla "Mando de reservas tácticas de fortaleza".

[10.1.4] Después de declarar la participación del 2º ejército, la cantidad de puntos de victoria requeridos para que el jugador ruso gane el juego, es aumentado en 5 VP.



[10.2] **Tren acorazado Pörsel.** La unidad puede entrar en juego comenzando desde el turno 9. El jugador alemán tiene que controlar el hex 2113 (DRB-*Ausbesserungswerke*) y reducir el nivel de suministro en 2. La ficha del tren es colocada en ese hex.

[10.2.1] El tren acorazado puede mover solo a través de líneas de ferrocarril durante la fase de movimiento táctico alemana. Durante esta fase, el tren solo puede mover dentro de cualquier hex con líneas de ferrocarril.

[10.2.2] El tren acorazado está sujeto a todas las reglas de asalto y fuego defensivo, y es tratado como una unidad acorazada.

[10.2.3] Si el tren pasa a estar dañado, puede retomar dentro del mapa en la fase 9 en el hex 2113, siempre que el jugador alemán controle ese hex y reduzca el nivel de suministro en 2.



[10.3] **Construcción de pistas auxiliares de aterrizaje.** El jugador alemán puede construir una pista de aterrizaje para mejorar el suministro de la guarnición.

[10.3.1] La pista de aterrizaje acabada consiste de tres marcadores que ocupan hexs de ciudad adyacentes. Esos hexs no podrán ser un hex de puente ni su lado de hex puede ser de canal.

[10.3.2] Para colocar en el mapa un marcador de pista auxiliar de aterrizaje, el jugador alemán reduce el nivel de suministro por 4 en el comienzo de la fase 10 (esto es, antes de incrementar el nivel de suministro).

[10.3.3] Solo un marcador puede ser colocado en un turno.

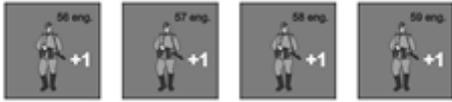
[10.3.4] El jugador alemán decide acerca de la localización de los hexs de pista de aterrizaje.

[10.3.5] El modificador de [6.6] solo se aplica cuando los tres marcadores de pista de aterrizaje están colocados dentro del mapa y controlados por el jugador alemán.



[10.4] **Goliaths.** En la fase 1 del primer turno de juego, los jugadores tienen que resolver cuántas minas guiadas están disponibles para el jugador alemán. El jugador alemán lanza un dado dos veces y suma los resultados. El total (de 2 a 12) establecerán cuántos marcadores tienen que ser colocados en la casilla "Mando de reservas tácticas de fortaleza". Los Goliaths pueden dejar esa casilla solo usando el procedimiento en [10.4.1].

[10.4.1] Durante el asalto, pero no en el fuego defensivo, el jugador alemán puede declarar el uso de los Goliaths. Solo una ficha puede ser usada en un único asalto —es retirado del juego, pero otorga un modificador marcado en la ficha Goliath.



[10.4.2] La 62 brigada soviética de ingenieros-zapadores poseía algunos Goliaths, capturados en Liegnitz (*Legnica*), a su disposición. Una vez durante el juego, comenzando con el turno 11, un asalto –no fuego defensivo, ejecutado por cualquier unidad de esta brigada, puede ser modificado en +2. Las unidades que pertenecen a esta brigada en particular son: **56 eng**, **57 eng**, **58 eng** y **59 eng**.



[10.5] **Armas químicas.** Durante los combates, los alemanes usaron productos químicos venenosos. No causaron muchas pérdidas, pero ralentizaron considerablemente el avance soviético.

[10.5.1] La cantidad de fichas disponibles tienen que ser decididas en la fase 1 del primer turno de juego. El jugador alemán lanza un dado y divide el resultado entre 2 (redondeando las fracciones al alza). El resultado final (de 1 a 3), dirá cuántos marcadores serán colocados en la casilla “Mando de reservas tácticas de fortaleza”.

[10.5.2] Cuando una unidad del ejército rojo entra en un hex adyacente a una unidad alemana, el jugador alemán puede, **en vez del fuego defensivo**, declarar el uso de armas químicas. La ficha representando las armas químicas se debe colocar en el hex ocupado por la unidad del ejército rojo. La unidad del ejército rojo inmediatamente retorna dentro del hex desde el cuál vino y su movimiento finaliza. Ninguna unidad del ejército rojo puede entrar en el hex con la ficha de armas químicas. Al final de la fase 6 la ficha de armas químicas es retirada permanentemente del mapa y del juego.



[10.6] **Fanatismo.** Las unidades alemanas marcadas con una estrella pueden pasar a ser fanáticas. Si dicha unidad fue un objetivo de bombardeo, asalto o fuego defensivo, y se resolvió como un “No efecto”, entonces la unidad recibe el marcador “Fanático”. De ahí en adelante, los modificadores listados en el marcador son usados durante el fuego defensivo y los asaltos. Si la unidad fanática pasa a estar fatigada, pierde su marcador de fanatismo. Puede recibirlo más tarde de nuevo, como se indica arriba. La unidad atacada con un marcador de fanatismo que recibe un resultado “No efecto”, no recibe otro marcador más.

Ejemplo: La I/SS Besslein es el objetivo de un bombardeo de artillería, pero su resultado fue un “No efecto”. La unidad pasa a ser “Fanática” –recibe el marcador fanático. Desde ahora en adelante, cuando el I/SS Besslein asalta o lleva a cabo fuego defensivo, los jugadores tienen que aplicar un modificador +2 (uno por una unidad y el otro del marcador). Cuando es un objetivo de un asalto del ejército rojo o del fuego defensivo, tiene que ser aplicado el modificador –1.



[10.7] **Alemanes antifascistas.** El jugador ruso puede usar la unidad de alemanes antifascistas. En la fase

3, el jugador ruso puede automáticamente desorganizar una unidad alemana que esté adyacente a cualquier unidad del ejército rojo. Después, la ficha de antifascistas es retirada del juego.



[10.8] **Katyushas del ejército rojo.** El jugador ruso puede decidir usar lanzadores de cohetes como un apoyo de infantería. En la fase 3 el jugador retira permanentemente una unidad de artillería y coloca en ese hex dos fichas representando a las unidades de apoyo a la infantería. Desde en ese momento en adelante, son unidades independientes.



[10.9] **Avión ruso Po-2.** Estos biplanos fueron usados como bombardeos nocturnos. Se acercaban a sus objetivos y atacaban con ametralladoras y bombas. No infringieron grandes pérdidas, pero tuvieron éxito en socavar la moral de los defensores.

[10.9.1] En la fase 3, el jugador ruso puede intentar desorganizar una unidad alemana. El jugador ruso coloca la ficha sobre la unidad atacada y lanza un dado. Con un resultado 3 ó 4 es un éxito, y cualquier otro es un “No efecto”. Con independencia del éxito o el fracaso, la ficha puede ser usada en el siguiente turno. La cantidad de fichas (3) es un límite intencionado por turno.

11.0 Victoria.



[11.1] Si el jugador ruso controla un hex de victoria, tiene que ser colocado un marcador allí. Cada escenario describe cuántos puntos de victoria (hexs) tiene que controlar el jugador ruso al final del último turno, para conseguir la victoria. Si el jugador ruso falla en obtener esa cantidad, el juego es ganado por el jugador alemán.

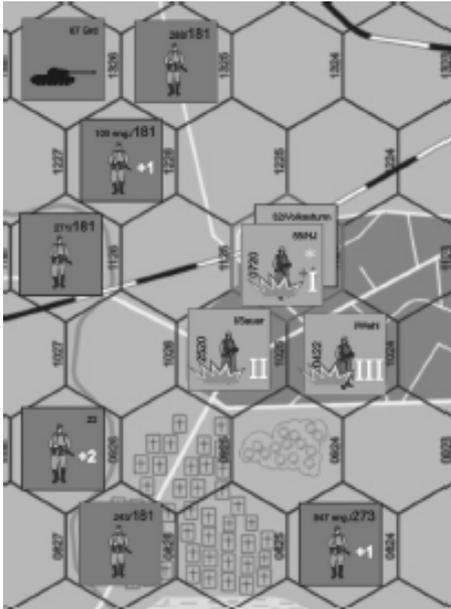


Ivan Polbin (1905 - 1945) – El único general mayor muerto en acción durante la Segunda Guerra Mundial. Recibió por dos veces el honor de “Héroe de la Unión Soviética”. Su bombardeo Pe-2 fue derribado el 11 de febrero sobre Breslau

12.0 Ejemplos de juego.

Se pretende con el siguiente ejemplo intentar ayudar a los jugadores que comienzan su experiencia en la comprensión de la mecánica del juego, qué hacer, cómo usar las tablas y cómo interpretar los resultados. No se supone que sea la táctica 101 o la única manera de lograr la victoria perfecta.

1) Desde la situación inicial hasta la fase 3.



Es el turno 5. Los rusos tienen 9 puntos de ataque aéreo y una ficha de aviación Po-2. Adicionalmente, están disponibles 5 unidades de artillería. El nivel de suministro de la fortaleza es 6. También, los alemanes poseen un Goliath y un arma química. El objetivo ruso será la captura de un hex de victoria (ocupado por dos unidades alemanas).

Fase 1 – eventos: En el turno 5 no hay eventos para resolver.

Fase 2 –movimiento estratégico del ejército rojo: Esta fase se ignora en nuestro ejemplo.

Fase 3- Bombardeo y ataques aéreos:

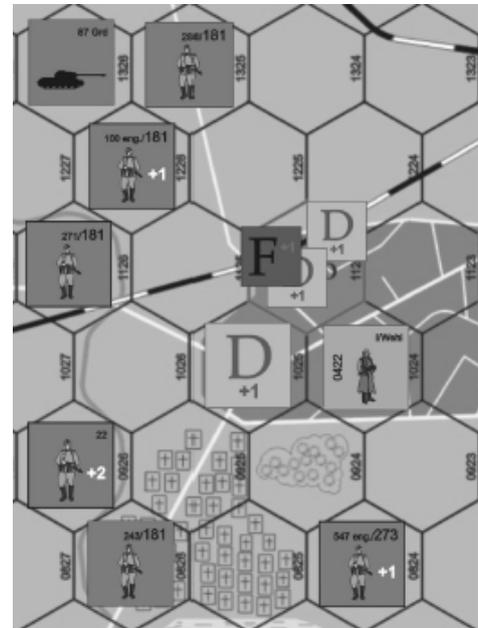
I. 5 Unidades de artillería. Un “2” al dado –sin efecto. La unidad 55/HJ pasa a ser fanática.

II. 5 Puntos de ataque aéreo: un “4” en el dado: “Desorganización”.

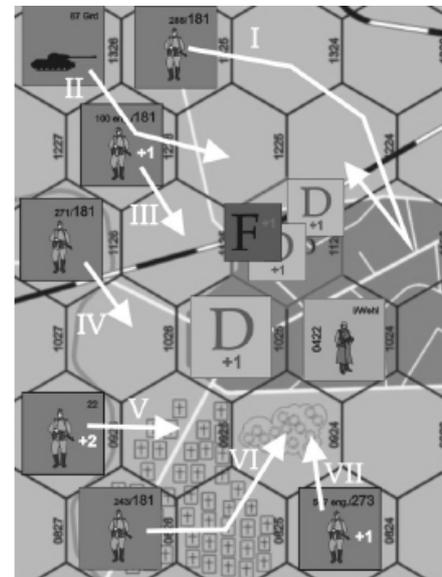
III. Avión Po-2: Un “5” en el dado, “Sin efecto”.

I. Otro ataque, esta vez con los 4 puntos de ataque aéreo restantes: Un “6” en el dado. “Desorganización”.

2) Situación después del bombardeo y los ataques aéreos:



3) Fase 4 –movimiento táctico del ejército rojo.



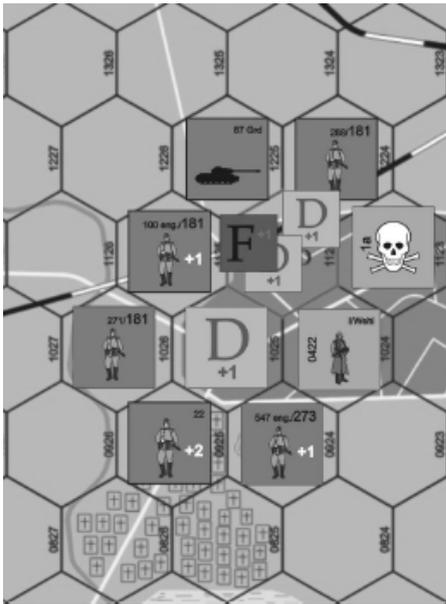
I. El jugador ruso quiere entrar en la ciudad. La única unidad alemana no desorganizada usa las armas químicas –los rusos tienen que retirarse.

II, III, IV, V –las unidades desorganizadas no pueden llevar a cabo fuego defensivo –los rusos, sin esfuerzo, entran en aquellos hexs, ganando la posición para el asalto.

VI –La unidad rusa es disparada por la unidad alemana en buen orden. El fuego defensivo es apoyado por dos disparos de artillería (decreciendo el nivel de suministro en 2). Sale un “3” en el dado, con un modificador de +1 por la unidad + 2 de la artillería = 6 –la unidad rusa queda fatigada. Se lanza un dado, “3”, por lo que la unidad retornará después de dos turnos.

VII –Otro fuego defensivo, esta vez con el apoyo de un disparo de artillería (el nivel de suministro es reducido en 1)= Un “1” en la tirada, da como resultado un fallo automático, finalizando en un resultado “Sin efecto”.

4) Situación después del movimiento ruso.



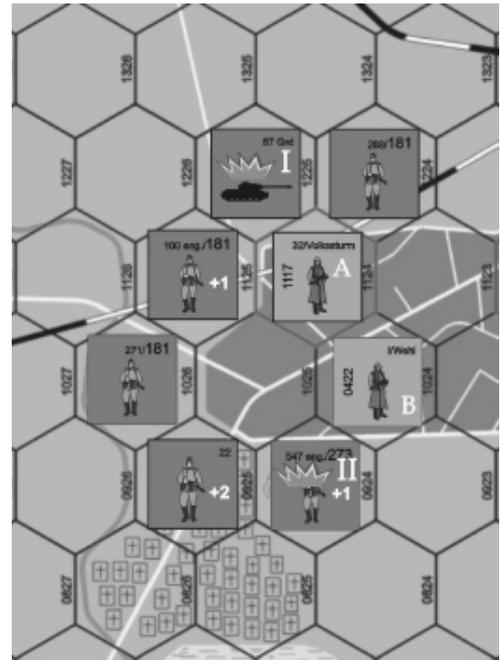
5) Fase 5-asalto del ejército rojo.



I. Las unidades A, B, C están atacando a la unidad desorganizada y fanática HJ. Un "5" en la tirada del dado, +3 (el número de unidades asaltantes), +1 por el asalto de unidades de infantería junto con acorazada, +1 por ingeniero, +1 por el objetivo desorganizado, -1 (unidad fanática), -1 (terreno de ferrocarril), -2 (terreno urbano) = 7 – el defensor pasa a estar fatigado. La unidad tiene que ser colocada en la casilla "unidades alemanas desgastadas en combate".

II. Las unidades D, E, F están atacando a una unidad desorganizada. Un "2" en el dado, +3 (número de unidades asaltantes), +2 (ingenieros), +1 (el objetivo está desorganizado), -2 (terreno urbano) = 7. El defensor pasa a estar fatigado. La unidad tiene que ser colocada en la casilla "unidades alemanas desgastadas en combate".

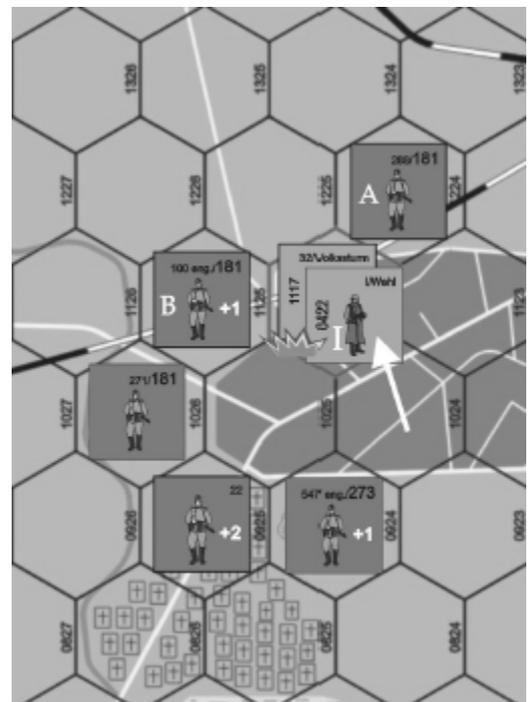
6) Situación después de la fase 6 y fase 7 –asalto alemán.



I. La unidad A asalta a la unidad acorazada con un apoyo de Goliath: Una tirada de "3" en el dado, con un +1 (una unidad asaltando), +2 (Goliath), -0 (terreno claro-no hay modificador de terreno) = 6. La unidad rusa está fatigada. Una tirada de dado de "5" y la unidad tendrá que colocarse en el espacio 8 del registro de paso de turnos.

II. La unidad B asalta a la unidad de ingenieros: Un "5" con el dado, +1 (una unidad asaltante), -1 (parque) = 5 –"Sin efecto".

7) Fase 8 –movimiento táctico alemán y la situación en el final del turno.



I. Las unidades A y B llevan a cabo fuego defensivo contra la unidad alemana que entra en el hex adyacente. Un "3" en el dado, +2 (número de unidades disparando), +1

(ingenieros), -0 (terreno –no tiene influencia en el fuego defensivo) = 6 –“Sin efecto”

Los rusos no capturan el objetivo, ya que los alemanes aún controlan el hex ocupado. A pesar de retener su control, el jugador alemán ha gastado apoyos preciosos: el nivel de suministro ha bajado a “4”, no queda ningún Goliath, ni tampoco armas químicas. Además, la fuerte unidad HitlerJugend está fatigada. Los rusos también han sufrido fuertes pérdidas, una unidad acorazada y un regimiento de infantería, que retornarán en turnos posteriores. Lograr el objetivo de nuevo posteriormente, en un agotador combate.