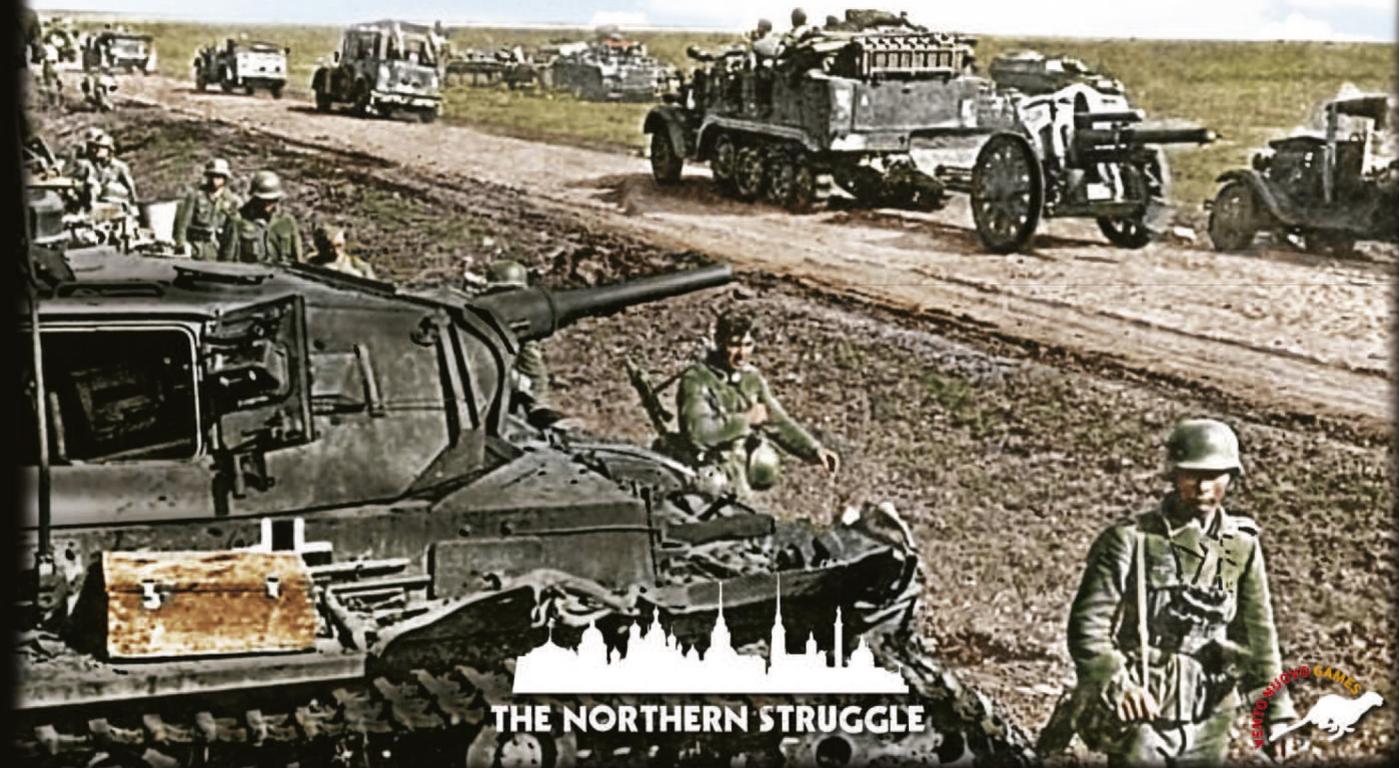


# LENINGRAD '41



*"Al inicio de cada campaña, se abre una puerta a una habitación oscura, desconocida. Nunca puedes saber lo que se esconde dentro".*

*- Adolf Hitler, junio de 1941.*

Cuatro semanas después del inicio de Barbarroja, Hitler visitó el cuartel general del Grupo de Ejércitos Norte. Las palabras del Führer fueron cuidadosamente anotadas en el diario de guerra del grupo de ejércitos, terminando con la siguiente observación: "... la pérdida de Leningrado puede desembocar en un colapso completo".

Al final de la tercera semana de julio la captura de Leningrado realmente parecía inevitable. Los alemanes ya habían cubierto la mitad de la distancia a la ciudad. Y sin embargo, conforme se adentraban en las inmensidades de Rusia, parecía que todas las circunstancias reservasen planes diferentes para el Eje, y conforme pasaba el tiempo, estos planes tenían la costumbre de cambiar.

Hitler no quería que sus tanques entrasen en la ciudad; por otra parte, tampoco quería que la infantería se enzarzase en una lucha callejera prolongada. Así, después de volver a reflexionar, el Führer decidió que, sencillamente, debería cercarse la ciudad para rendirla por hambre, o bombardearla implacablemente y rendirla por hambre... o los finlandeses serían invitados a romper por el Lago Ladoga y colapsarla. Por cualquier medio, la intención del Führer era que la "Cuna del Bolchevismo" fuese borrada de la faz de la tierra y sus pobladores reducidos a la nada.

El problema era que, a pesar de la rapidez de la victoria, o quizá

por ella, los alemanes no tenían ni idea de qué sería lo siguiente. Halder escribió ese julio: "...parece que hay ciertas diferencias de puntos de vista entre von Leeb y Hoepner sobre cuál debería ser el siguiente movimiento".

Esperaron que se les dijese qué hacer, o discutieron entre ellos. Manstein, al mando de cuerpo panzer del Grupo de Ejércitos Norte, sabía qué hacer, pero él no estaba al cargo de la operación. Los retrasos se acumulaban, por la falta de suministros y por la primera recuperación de las fuerzas soviéticas. Estando ya a corta distancia de Leningrado, se esperaba ayuda a los finlandeses, pero estos tenían sus propios planes; y, por el momento, no iban más allá que reclamar lo que habían perdido en la Guerra de Invierno.

*¿Y Stalin qué? Además de los discursos, las amenazas y las ejecuciones, envió a Zhukov a la ciudad a comienzos de septiembre de 1941, y allí, el hombre que habría de dirigir la caída de Berlín, organizó las milicias de trabajadores y planeó la defensa que habría de hacer frente a la esperada embestida alemana – una embestida que, conforme pasaban las semanas, nunca llegaría a producirse.*

Como jugador alemán, para lograr una victoria significativa, luchas contra el reloj, el terreno, contra la resistencia soviética y la pérdida de unidades que te acarrearán una idea brillante en otro lugar. Las fuerzas del Grupo de Ejércitos Norte no son enormes, por lo tanto debes actuar para evitar que tus unidades se dispersen y alcanzar la victoria antes que otro plan te deje sin panzers.

Como jugador soviético debes saber qué defender y qué abandonar. No puedes ser fuerte en todas partes. El tiempo limitado es el mejor aliado de aquellos que defienden con fuerzas limitadas. Anima al alemán a hacer uso de su tiempo.

**LOS EJERCITOS**

**El Eje, 47 Bloques**

- Hitler y Dietl
- 16.º Ejército – 4 Bloques (Busch) – azul claro
- 18.º Ejército – 5 Bloques (von Kùchler) – amarillo
- XLI Cuerpo Panzer – 4 Bloques (Reinhardt) – rojo
- LVI Cuerpo Panzer – 3 Bloques (Manstein) – verde
- XXXIX Cuerpo Panzer – 4 Bloques (Schmidt) – azul
- Reservas del Eje – 11 Bloques – blanco
- I Fliegerkorps – (Förster) con 4 Ju-88
- VIII Fliegerkorps – (von Richtofen) con 2 Do-17 y 2 Stuka
- El Ejército finlandés y la 163ª División de Infantería alemana
- 12 Bloques (Mariscal Mannerheim) – Bloques blancos.

**Los soviéticos, 62 Bloques y 1 Acorazado**

- Stalin, Mariscal Zhukov y el Acorazado “Marat”
- Frente de Leningrado - 13 Bloques (Popov) – azul claro
- Frente de Karelia – 6 Bloques (Frolov) – amarillo
- Frente de Volkhov – 6 Bloques (Meretskov) – verde
- Frente del Noroeste – 9 Bloques (Sobennikov) – naranja
- Reservas soviéticas – 26 Bloques – blanco

**ABREVIATURAS DE LOS NOMBRES DE UNIDADES**

- D = Dietl
- R = Reinhardt
- S = Schmidt
- M = Manstein/Mannerheim
- FK = Fliegerkorps
- TT = Totenkopf
- Z = Zhukov
- NW = Frente del Noroeste
- V = Frente de Volkhov
- K = Frente de Karelia
- L = Frente de Leningrado
- Sh = Ejército de Choque
- G = Guardia
- LM = Milicia de Leningrado
- NKVD = Comisariado del Pueblo para Asuntos Internos

**ABREVIATURAS**

- (X.Y) = Véase regla X.Y
- AA = Antiaéreo
- RA = Rango Aéreo
- FD = Fuego Doble
- LD = Línea Defensiva
- HQ = Cuartel General
- PL = Punto Logístico
- VL = Valor Logístico
- LW = Luftwaffe
- LW HQ = Cuartel General de la Luftwaffe
- PM = Punto(s) de Movimiento
- RO = Regla Opcional
- FS = Fuego Sencillo
- IE = Impulso Estratégico
- FT = Fuego Triple
- IT = Impulso Táctico
- PV = Punto(s) de Victoria

**CREDITOS**

El concepto básico de **LENINGRAD 41** lo desarrolló **Emanuele Santandrea** en 2016, después de unos 35 años jugando a wargames.

Sin embargo, mucha otra gente ha contribuido al desarrollo de la versión final. Gracias en especial a:

**Filip Labarque**

*Desarrollo del juego y del módulo de Vassal*

**Paul Comben**

*Análisis histórico*

y *Kevin Duke, Jim O’Neill, Luca Preda, Antonio Santandrea.*

**Páginas y comunidades WEB:**

- <https://www.facebook.com/ventoNuovoGames/>
- Grogard.com
- The Boargaming Life
- Boardgamegeek
- BigBoardGaming.com
- WargameReviewer
- Consimworld

**INDICE**

Antiaéreo.....10.13.4

Apilamiento.....2.9

Ataque Blindado.....10.13.6.2

Blitz.....10.17

Bonus de Absorción.....2.3

Camino a Múrmansk.....10.10

Combate.....10.12

Condiciones de Victoria.....2.4.4.2

Disco de Iniciativa.....3.2.1

Explotación.....10.19

Fase Logística.....7.0

Fuego de Artillería.....10.4, 10.13.3

Impulso Estratégico.....11.0

Impulso Táctico.....10.0

Leningrado.....2.6

Línea Defensiva.....4.1

Luftwaffe.....10.11

Mannerheim.....10.7

Meteorología.....8.0

Movimiento.....2.4, 4.2.1, 10.9

Potencia de Fuego.....4.2.2

Rango Táctico.....10.3

Refuerzos.....5.0

Ríos.....10.13.6.1

Suministro.....9.0

Valor Logístico.....7.2.1

Zhukov.....10.6

# 1.0 INTRODUCCION

Echando la vista atrás a la Operación Barbarroja, se focaliza mucho en la campaña para capturar Moscú, que VentoNuovo trata en **MOSCOW 41**.

Si la gente menciona Leningrado, es generalmente el “asedio” y las terribles privaciones a él asociadas. Pero, como con Moscú, la mejor oportunidad de capturar Leningrado fue antes de 1941. Y la guerra podría haber sido muy diferente de haber tenido éxito los alemanes.

**LENINGRAD 41** es un wargame que cubre la ofensiva del Grupo de Ejércitos Norte para capturar el “lugar de nacimiento” de la URSS – Leningrado – y todos los esfuerzos soviéticos por defenderla.

La Campaña del Juego se inicia después de que los alemanes han establecido cabezas de puente sobre el río Daugava y tomado Riga, mientras que los finlandeses están preparados para atacar Karelia desde el norte. Los soviéticos deben luchar en una guerra de dos frentes y defender Leningrado a toda costa.

Aunque basado en los retos y Órdenes de Batalla históricos, ¡los jugadores deben tomar sus decisiones y cambiar la historia!

# 1.1 COMPONENTES DEL JUEGO

El juego incluye:

- 1 mapa (cartulina, laminado de 86 x 62 cm)
- 1 Manual de Reglas (32 páginas)
- 2 Resúmenes de Reglas y Ayudas de Juego
- 2 Órdenes de Batalla/Ayudas para el Despliegue
- 142 Pegatinas de PVC (incluyendo dos pegatinas de sustitución para Moscow 41);
- 109 unidades de combate (bloques negros, blancos y rojos);
- 1 Acorazado Marat (plaquita roja);
- 8 Bombarderos de la Luftwaffe (8 discos negros)
- 83 marcadores de madera: 1 Marcador de Pronóstico Meteorológico (cilindro amarillo); 1 Disco de Iniciativa (disco verde grande); 1 Marcador de Artillería Pesada finlandesa (disco blanco); 2 Marcadores Meteorológicos (discos blancos); 1 Marcador de Préstamo y Arriendo (disco verde); 1 Marcador de Control del Báltico (disco blanco); 1 marcador del Camino de la Vida (disco azul); 10 Marcadores de Fuego de Artillería (cuadrados, 5 negros y 5 rojos); 20 Marcadores de Control de Área (cubos, 10 rojos, 10 negros); 5 Marcadores de Cruce de Río (cubos azules); 10 Marcadores de Sin Suministro (cubos blancos); 30 Líneas Defensivas (barras, 10 negras y 10 rojas).



La Edición de Kickstarter también incluye dos bloques grandes (24x24x12 mm) y dos pegatinas grandes representando a Hitler y Stalin, así como dos bolsas para los Refuerzos.

**1.2 PEGANDO LAS PEGATINAS**

- Se aplican las **19 pegatinas circulares** como sigue:
  - Las **dos** pegatinas grandes al disco verde grande;
  - Los **dos** Marcadores de Control del Ladoga al disco azul;
  - Los **ocho** Bombarderos a los ocho discos negros;
  - Los **cuatro** Marcadores de Meteorología a los dos discos blancos;
  - El Marcador de Artillería Pesada finlandesa al disco blanco;
  - Los **dos** Marcadores de Control del Báltico a un disco blanco.
- Aplica las **119 pegatinas cuadradas** como sigue:
  - Los 5 Marcadores de Artillería grises a los 5 cuadrados negros;
  - Los 5 Marcadores de Artillería rosas a los 5 cuadrados rojos;
  - Y **una** pegatina a cada uno de los 109 bloques de madera:
    - **Alemanes:** 35 pegatinas a los 35 bloques negros;
    - **Finlandeses:** 12 pegatinas a los 12 bloques blancos;
    - **Soviéticos:** 62 pegatinas a los 62 bloques rojos.
- Aplica las **dos** pegatinas grandes (Marat) a la plaquita roja.

**1.3 UNIDADES Y BLOQUES**

Las unidades se dividen en:

- Líneas Defensivas (barras de madera sin pegatinas);
- Bloques (bloques de madera con una pegatina).



**1.4 BANDOS Y FACCIÓNES**

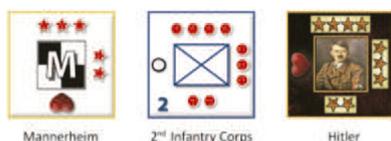
En el juego hay dos bandos (soviéticos y Eje) y tres Facciones (soviéticos, alemanes y finlandeses), con los alemanes y finlandeses perteneciendo al Bando del Eje.

Las únicas limitaciones para el bando del Eje son:

- Mannerheim sólo puede controlar los Bloques finlandeses (incluyendo la 163ª División de Infantería);
- La Artillería/Bombarderos alemanes sólo pueden apoyar un combate en el que esté involucrado al menos un Bloque alemán;
- La Artillería Pesada finlandesa sólo puede apoyar un combate en el que esté involucrado al menos un Bloque finlandés.

**1.5 ESCALA**

En **LENINGRAD '41**, 1 cm equivale aproximadamente a 10 Km (1:1.000.000); un Turno de Juego representa 1 mes; un bloque a fuerza completa representa un Cuartel General (HQ), una formación de combate principal (**Bloque de Combate**) o el Líder Supremo (**Líder**).



Además del Juego de Campaña (que dura seis Turnos, desde julio a diciembre de 1941, y se juega en 1 a 3 horas) los jugadores también pueden elegir uno de los tres escenarios cortos.



**1.6 NIEBLA de GUERRA**

Coloca el mapa en el centro de la mesa. El jugador del Eje se sienta en el *borde occidental* mientras que el jugador soviético se sienta frente a él en el *borde oriental*. El juego se juega con **“Niebla de Guerra”**, por lo que los Bloques se colocan de pie con la pegatina encarada hacia el jugador de forma que el enemigo no pueda verlas.

Durante la partida – en ciertos momentos – algunos Bloques serán revelados.

**1.6.1 Revelando los Bloques**

Revelar un Bloque significa mostrarlo, colocándolo bocarriba, de forma que el enemigo pueda verlo claramente.



*Dos HQs del Eje activados (revelados) durante la partida.*

**1.7 METEOROLOGIA**



La Meteorología puede ser Buena (Soleado) o Mala (o lluvioso o nivoso). La Meteorología está predeterminada (soleado) durante todos los Impulsos de julio, agosto y septiembre, mientras que se debe determinar con una tirada de dado a partir del primer Impulso del Eje en octubre (8.0).

## 2.0 MAPA

El mapa está dividido en 175 zonas llamadas Áreas, cada una identificada por un código y color indicando qué tipo de terreno contiene el Área en términos de juego. Que el Área tenga un Círculo verde, amarillo o rojo, o una Estrella para un Área de Victoria, influye en el Combate, Movimiento y Apilamiento.

Los códigos de Área son, o bien un número del 1 al 153, o F, G1, G2, G3 y G4 para las cinco Áreas Fuente de Suministro del Eje; S1, S2, S3... S12 para las doce Áreas Fuente de Suministro soviéticas; H, k, T, O y L para los cinco Puertos del Báltico.



**Nota:** el Área con el logotipo de VentoNuovo Games del sureste no es un Área jugable.

### 2.1 FUENTE DE SUMINISTRO

Las unidades deben estar con suministro para operar a plena capacidad. Las unidades sin suministro se indican con un cubo blanco, tienen limitadas sus posibilidades operativas y sufren Desgaste.

Para estar en suministro, una Unidad debe ser capaz de trazar una ruta de longitud ilimitada – cruzando Áreas Completamente Controladas (2.5) – hasta un Área Fuente de Suministro Completamente Controlada.

La **Fuente de Suministro Soviética** es cualquiera de las 12 Áreas adyacentes al **Borde rojo** del mapa numeradas S1, S2... S12 e indicadas con el Icono de Suministro Soviético.

La **Fuente de Suministro del Eje** es cualquiera de las siguientes áreas: F, G1, G2, G3 y G4 indicadas con el Icono de Suministro del Eje.

**Nota:** el Área G4 está bajo control soviético al inicio de la Campaña, por lo que los alemanes primero tienen que conquistarla para poder usarla como una Fuente de Suministro.

#### 2.1.1 Suministro Costero

Las Unidades soviéticas en Áreas de costa Bálticas bajo su control siempre están con suministro.

### 2.2 CASILLAS ESPECIALES

Hay casillas especiales con funciones especiales.

**Casillas de Líderes:** es donde se despliegan y a donde están restringidos Hitler (Rastenburg) y Stalin (Moscú). Ninguna otra unidad puede entrar a estas Casillas. Hitler y Stalin no pueden ser eliminados y siempre están “con suministro”.



**Camino a Múrmansk:** las 10 Casillas del Borde norte del mapa son una abstracción que representa la ruta que el Cuerpo de Montaña alemán – liderado por el General Dietl – siguió para llegar y conquistar Múrmansk. La primera Casilla es Petsamo, donde se despliega a Dietl al inicio del Juego de Campaña, mientras que el último representa a la misma **Múrmansk**. Múrmansk proporciona 1 Punto de Victoria y 1 Punto Logístico.

**Velikiye Luki:** cuando se inicia la Campaña, cinco Bloques alemanes se despliegan en la Casilla especial de Velikiye Luki y no están disponibles.



Si el Eje controla Velikiye Luki (Área G4), los cinco Bloques indicados con una “V” se añaden inmediatamente a la Reserva de Refuerzos alemanes (véase 11.0).

### 2.3 BONUS DE ABSORCIÓN

El Bonus de Absorción es la habilidad del Defensor para evitar impactos (10.14). Las Líneas Defensivas, Ciudades y Áreas rojas/amarillas/de Victoria proporcionan Bonus de Absorción.

### 2.4 TERRENO

Hay cuatro tipos diferentes de Áreas: verdes, amarillas, rojas y Áreas de Victoria.

**Nota:** las carreteras, vías de ferrocarril, puentes, islas (salvo las dos Islas Bálticas), lagos (salvo los cuatro lagos con nombre: Ladoga, Onega, Pejpus e Ilmen) y poblaciones se representan por exactitud histórica pero no influyen en el juego.

#### 2.4.1 Área Verde

Un **Área verde** tiene un círculo verde y se considera terreno despejado, fácil para atacar y difícil de defender, por lo que no proporciona Bonus de Absorción. Pueden apilarse un máximo de 4 Bloques por jugador en un Área verde. Entrar en un Área verde cuesta 1 PM.

### 2.4.2 Area Amarilla

Un **Área amarilla** tiene un círculo amarillo y se considera terreno difícil – normalmente bosques o colinas – difícil de atacar y fácil de defender, por lo que proporciona un Solo Bonus de Absorción. Hasta 2 Bloques por jugador se pueden apilar en un Área amarilla. Entrar cuesta 2 PM.



### 2.4.3 Area Roja

Un **Área roja** tiene un círculo rojo y se considera terreno pantanoso/bosque cerrado, extremadamente difícil de atacar pero fácil de defender, y proporciona un Bonus de Absorción Doble. Pueden apilarse un máximo de 2 Bloques por jugador en un Área roja. Entrar en un Área roja cuesta 3 PM.



### 2.4.4 Area de Victoria

Un **Área de Victoria** tiene una Estrella Amarilla y el jugador con su control obtiene 1 Punto de Victoria. Un Área de Victoria es un Área muy poblada con edificios de hormigón, muy difícil de atacar y muy fácil de defender.



Entrar en un Área de Victoria cuesta 2 PM y el apilamiento es de 2 Bloques por jugador. Un Área de Victoria se considera Densamente Urbanizada y proporciona un Bonus de Absorción Doble.

Hay 6 **Áreas de Victoria** en el juego (Riga, Tallinn, Nóvgorod, Ostashkov, Tikhvin y Leningrado).

#### 2.4.4.1 Puntos de Victoria

Cada Área de Victoria y Múrmansk valen 1 Punto de Victoria a la hora de declarar el ganador de la partida y también proporcionan 1 Punto de Logística (7.2.1).

#### 2.4.4.2 Como se gana la partida

Cada Escenario tiene sus propias Condiciones de Victoria.

En la Campaña, el juego se gana de una de las siguientes formas, cualesquiera que ocurra primero:

**A. Muerte Súbita** (es una Victoria Decisiva y el juego termina inmediatamente) en el momento en que un jugador tiene **7 Puntos de Victoria**.

**B. Por otra parte, al final** de la partida, el jugador con **más Puntos de Victoria** es el ganador (Victoria Marginal).

*Ejemplo: cuando se inicia la Campaña, el Eje tiene 1 PV (Riga), los soviéticos tienen 6 (Leningrado, Tallinn, Nóvgorod, Ostashkov, Tikhvin y Múrmansk). Si los soviéticos conquistan Riga, la partida finaliza inmediatamente (Victoria Decisiva soviética).*

### 2.4.5 Areas de Preparación Alemanas

Las cuatro Áreas de Preparación alemanas (Áreas **G1, G2, G3 y G4**) se indican con una Cruz Balcánica y son las Áreas donde entran los Refuerzos alemanes. Estas 4 Áreas también son una Fuente de Suministro del Eje.



Para los alemanes, las restricciones del apilamiento se ignoran en un Área de Preparación controlada.

*Nota: G4 está bajo control soviético cuando empieza la campaña. El Área F (que contiene a Helsinki) es una fuente de suministro del Eje, pero no un Área de Preparación alemana, por lo que los Refuerzos alemanes (los finlandeses no disponen de refuerzos) NO se pueden desplegar en ella.*

### 2.4.6 Ciudad

Algunas Áreas contienen una Ciudad. Una Ciudad tiene un cuadrado blanco y el nombre impreso en blanco. Una Ciudad controlada proporciona UN Bonus de Absorción al Defensor.



### 2.4.7 Cruce de Rios

Los ríos afectan al Combate (pero no al Movimiento). Véase 10.13.6.1. Los Bloques que se han trabado en combate cruzando un Río hacia un Área recién disputada se marcan con un cubo azul.



Con Meteorología Nivosa, todos los ríos se consideran helados por lo que se ignoran los efectos de cruzar el río.

### 2.4.8 Las Islas del Baltico

*Hiiumaa y Saaremaa* son las únicas islas jugables del juego.



El movimiento a lo largo de las tres flechas dobles blancas se trata exactamente igual que cruzar Ríos, salvo que en este caso el Efecto de Cruzar Ríos está en efecto durante cualquier condición meteorológica.

## 2.5 CONTROL DE AREAS

- Un jugador controla un Área si sólo unidades pertenecientes a ese jugador están en el Área (**Control Completo**).
- Si el Área está vacía, el jugador cuyas Unidades fueron las últimas en ocuparla controlan esa área. Los Bloques no necesitan detenerse en el Área para cambiar su control.
- Si un Área contiene Unidades de ambos jugadores, el Área es *disputada*, pero su control recae en el jugador que la controló por última vez y ese jugador actuará como el Defensor en el siguiente combate (Defensor Original).

Al inicio del Juego de Campaña, el Eje controla Pet-samo, todas las Áreas de Finlandia y todas las Áreas soviéticas al oeste de la línea de inicio negra/roja (por lo tanto se incluyen tres de las cuatro Áreas de Preparación alemanas indicadas con una *Cruz Balcánica*).

Las otras 133 Áreas del mapa y las nueve Casillas del Camino a Múrmansk están bajo control soviético.

### 2.5.1 Indicando el Control de Área

Los jugadores pueden usar cubos del color apropiado (rojos para los soviéticos, negros para el Eje) para indicar el control del Área.



## 2.6 PRIVILEGIO DE LENINGRADO

El bando que controla Leningrado siempre puede escoger un bloque mientras se cogen refuerzos. Debe ser el último bloque que se coja (por lo tanto, cuando se cogen cinco refuerzos, se sacan cuatro al azar y se escoge el último).

## 2.7 ZONA DE ATAGUE FINLANDESA (ZAF)

La Zona de Ataque Finlandesa (ZAF) se indica en el mapa con una *doble línea discontinua azul*. Engloba las Áreas al norte del río Svir y al oeste del área S1.



Los Bloques finlandeses (incluida la 163ª División) no pueden trabarse en combate con Unidades soviéticas más allá de esta línea salvo que Leningrado esté bajo control del Eje. Sin embargo, pueden traspasar la línea si el Área al que entran está vacía.

## 163ª División de Infantería

La 163 División de Infantería alemana se considera finlandesa a todos los efectos, salvo para Francotiradores (10.13.2).



## 2.8 COSTE EN PUNTOS DE MOVIMIENTO

Entrar en un Área cuesta 1, 2 o 3 Puntos de Movimiento (PM). Destrabarse del combate cuesta 1 PM extra.

- **Verde:** terreno despejado, **1 PM**
- **Amarillo:** terreno difícil, **2 PM**
- **Rojo:** terreno pantanoso/bosque cerrado, **3 PM**
- Área de Victoria: terreno densamente urbanizado, **2 PM**
- Rastenburg/Moscú: no se puede entrar
- El movimiento de Dietl en el *Camino a Múrmansk* se describe en 10.10.

## 2.9 APILAMIENTO

Salvo en las cuatro Áreas de Preparación alemanas – que tienen apilamiento ilimitado para los alemanes – cada Área cuenta con un apilamiento máximo *por jugador*. Las Áreas verdes tienen un límite de apilamiento de cuatro Bloques por jugador, mientras que las amarillas, rojas y las Áreas de Victoria tienen un apilamiento máximo de dos Bloques por jugador. El jugador que controla el Área también puede añadir una Línea Defensiva a cada Área.

*Nota: El Límite de Apilamiento es por jugador: un Área verde puede contener hasta ocho Bloques – cuatro por jugador – y una Línea Defensiva.*

	Absorción	Apilamiento	PM
Verde	0	4	1
Amarilla	1	2	2
Roja	2	2	3
Victoria	2	2	2

## 3.0 DEFINICIONES BASICAS

Los siguientes términos se usan a lo largo de los diferentes *Impulsos*, *Fases* y *Segmentos* de un *Turno* y se agrupan aquí para evitar reiteraciones.

El juego se divide en *Turnos*, que a grosso modo representan 1 mes de tiempo real. Un *Turno* se divide en *Impulsos*. Durante su propio *Impulso*, un jugador puede elegir jugar **una** de las siguientes opciones:

- un *Impulso Táctico*
- un *Impulso Estratégico* (gastando el Disco de Iniciativa)
- Pasar

Entonces el otro jugador lleva a cabo su propio *Impulso*. Después de Pasar dos veces consecutivas (una `por

jugador), los jugadores realizan la Fase Final, después de la cual se da por finalizado el Turno: se mueve un espacio hacia delante el Contador de Turnos y comienza un nuevo Turno con la Fase Logística.

El juego finaliza inmediatamente si un jugador completa los requerimientos para la Muerte Súbita (véase 2.4.4.2), o continúa hasta el final de la Fase Final del último Turno (diciembre).

### 3.1 FRACCIONES

Las fracciones siempre se redondean hacia abajo. Sin embargo, si se redondea por debajo de 1, se redondea hacia arriba hasta 1.

*Ejemplo:*  $7/2 = 3.5$  redondeado hacia abajo hasta 3.

*Ejemplo:*  $1/2 = 0.5$  redondeado hacia arriba hasta 1.

### 3.2 INICIATIVA

El jugador que posee el Disco de Iniciativa es el jugador con la Iniciativa y cuenta con varios privilegios.

#### 3.2.1 Disco de Iniciativa

El jugador sin la Iniciativa es el primero en desplegar sus unidades al comienzo de la partida y el primero en decidir qué hacer en la Fase Logística (véase 7.0).



El jugador con la Iniciativa juega el 1º Impulso del Turno. Además, puede gastar el Disco de iniciativa para:

- jugar un Impulso Estratégico;
- hacer un Movimiento de Explotación (inmediatamente después de un Impulso Táctico).

## 4.0 UNIDADES

Los Líderes, HQs, Infantería, Caballería, Infantería Motorizada/Mecanizada y Tanques se representan con bloques de madera y se denominan "Bloques".

Además, ambos jugadores tienen Líneas Defensivas (barras de madera, diez negras para el Eje y veinte rojas para los soviéticos) y el Eje cuenta con ocho Bombarderos (discos de madera negros).

### 4.1 LINEAS DEFENSIVAS

Las Líneas Defensivas son trabajos de fortificación, incluyendo trincheras, campos de minas, zanjas antitanque y alambradas, - equipados con ametralladoras y cañones antitanque y antiaéreos.



Las Líneas Defensivas (LD) se representan con barras de madera y no tienen pegatinas.

Las LD se proporcionan en un número limitado en el juego (20 rojas para los soviéticos, 10 negras para el Eje), pero el jugador puede – en cualquier momento – desmantelar voluntariamente alguna para construirla de nuevo.

Una LD se puede construir en cualquier área controlada no disputada (no en el Camino a Múrmansk) durante cualquier acción (*Pasar, Acción Estratégica o Acción Táctica*).

Para construir una LD, un Bloque de Combate (no un HQ) en lugar de mover – se reduce rotándolo 90° (reducción de paso) una vez. No se puede destruir un Bloque para construir una Línea Defensiva.

Una Línea Defensiva:

- No puede mover, ni atacar. Sólo puede defender;
- Tiene Fuego Sencillo (**Defensivo**) (impacta con 6);
- Tiene un Bonus de Absorción de 1, por lo que son necesarios **2 impactos** para eliminarla;
- Protege a los Bloques propios: cuando defienden, no se pueden eliminar Bloques propios hasta que sea destruida la Línea Defensiva;
- Si se marca Fuera de Suministro, una LD no es destruida salvo que esté en un Área disputada.

### 4.2 BLOQUES

Cada **Bloque** tiene una pegatina indicando el nombre, el tipo, la Fuerza, la Potencia de Fuego y el código de color que indica su Capacidad de Movimiento.



Un Bloque puede representar:

- Al Líder Supremo (Hitler o Stalin);
- HQs (HQs de Frente para los soviéticos más Zhukov; HQs de Ejército, Cuerpo Panzer y Luftwaffe para el Eje);
- Bloques de Combate: una formación militar principal (Ejército, Cuerpo o División para los soviéticos más las dos Brigadas estáticas (Hanko y Kuresara); Cuerpos y Divisiones para el Eje, más la Brigada de Caballería finlandesa).

*Nota:* en el juego, la mayoría de los Bloques de Combate soviéticos son formaciones de tamaño Ejército (cuatro puntos), Cuerpo (tres puntos) o División (dos puntos), más dos Brigadas estáticas (Hanko y Kuresara), mientras que los Bloques de Combate del Eje son Cuerpos (cuatro puntos) o Divisiones (tres-dos puntos) más la Brigada de Caballería finlandesa (un solo punto).

#### 4.2.1 Capacidad de Movimiento

Las Líneas Defensivas, Stalin, Hitler, Mannerheim y las dos Brigadas Estáticas soviéticas no se pueden mover.



Los otros Bloques pueden ser Rápidos o Lentos:

- Los **Bloques Rápidos** (pegatina con fondo rojo oscuro para los soviéticos, gris oscuro para Eje) tiene 5 PM.
- Los **Bloques Lentos** (pegatina con fondo rosa para los soviéticos y gris para el Eje) tienen 3 PM.

### 4.2.2 Potencia de Fuego

La Potencia de Fuego (de una unidad) determina sus posibilidades de impactar en Combate y depende del color de los Puntos o Estrellas del Bloque:

- : Fuego Sencillo (FS), sólo impacta con 6;
- : Fuego Doble (FD), impacta con 5 y 6;
- : Fuego Triple (TF), impacta con 4, 5 y 6.

★ Las Estrellas de HQ son **blancas**, por lo tanto cuentan con FD.

★ Las Estrellas del Mariscal Zhukov/Mannerheim son **rojas** (TF).

★ Las Estrellas del HQ LW son **azules**, por lo que no tienen Potencia de Fuego.

### 4.2.3 Fuerza

Las **Líneas Defensivas** tienen una Fuerza de 1.

La Fuerza de un Bloque es igual al número de puntos del Bloque de Combate o el número de Estrellas del HQ, que generalmente varía entre un máximo de 4 y un mínimo de 1.

Los HQ Agotados (Nivel Corazón) no tienen Fuerza.

La **Fuerza** se usa para determinar el número de dados que lanza la Unidad.

La **Fuerza del HQ** también se usa para determinar el Rango de Mando del HQ.

La **Fuerza del HQ de la Luftwaffe** también se usa para determinar cuántos Bombarderos puede comprometer el HQ y el Rango Aéreo.

#### 4.2.3.1 Reduciendo la Fuerza

Cuando un Bloque sufre daño, se reduce (reducción de paso) una vez por *cada Impacto* sufrido.



Reducir un Bloque significa rotarlo en contra de las agujas del reloj 90° por cada Impacto. Un Bloque si está reducido a la Fuerza Mínima y sufre un Impacto es destruido.

### 4.2.4 Líderes

**Hitler y Stalin** son los Líderes (Supremos).

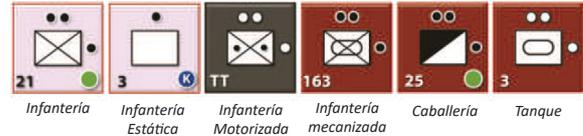


No pueden mover, no se pueden eliminar, no afectan al combate, siempre tienen suministro y están restringidos a **Rastenburg** y **Moscú** respectivamente.

Los Líderes juegan un papel en la Fase Logística y su Fuerza se usa para calcular el Valor Logístico (7.2.1).

### 4.2.5 Bloques de Combate

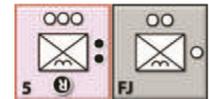
Un Bloque de Combate es una formación de combate principal: Infantería, Infantería Estática, Infantería Motorizada/Mecanizada, Caballería o Tanques.



La Infantería es un Bloque lento con 3 PM (la Infantería Estática no puede mover).

La Infantería Motorizada/Mecanizada, la Caballería y los Tanques son Bloques Rápidos y tienen 5 PM.

*Nota: no hay distinción entre Caballería, Infantería Motorizada y Mecanizada; el V Cuerpo Aerotransportado soviético y la División FJ alemana se comportan como Infantería normal.*



### 4.2.6 HQ

Un HQ no sólo representa al Comandante en sí mismo, sino también a su Estado Mayor y a los soldados agregados, junto con varios tipos de artillería y unidades de apoyo.

El Eje tiene **nueve HQs**:

- **Siete HQ Tácticos** (16.º y 18.º Ejércitos; Dietl; XXX-IX, XLI y LVI Cuerpos Panzer; Mannerheim):



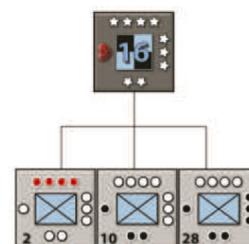
- **Dos HQ de la Luftwaffe** (I y VIII FliegerKorps):



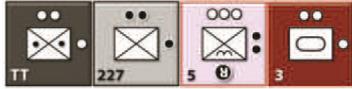
Los **soviéticos** tienen **cinco HQs Tácticos** representando al Mariscal Zhukov y cuatro HQs de Frente (Norroeste, Volkhov, Kalinin y Leningrado):



Cada HQ Táctico tiene un *código de color único* que identifica a todos los Bloques que le pertenecen:



Algunos Bloques de cada bando son “de color blanco” y pueden estar bajo el mando de cualquier HQ Táctico.



Los HQ Tácticos son esenciales para el movimiento de los Bloques de Combate, construir Líneas Defensivas y proporcionar Fuego de Artillería.



Los LW HQ alemanes no pueden comandar Bloques, construir LD o aportar Fuego de Artillería, pueden llevar a cabo Ataques Aéreos (10.12.4).



## 5.0 REFUERZOS

Los Refuerzos pueden llegar de dos modos;

- A. durante la Fase Logística (7.0);
- B. jugando el Disco de Iniciativa durante un Impulso Estratégico (11.0 – Opción B).

Los Refuerzos se roban al azar de la Reserva de Fuerzas del jugador en un número igual al Valor Logístico del jugador.

Los **Refuerzos Alemanes** entran en el juego en cualquier Área de Preparación alemana bajo control total sin restricciones de apilamiento.

No hay disponibles Refuerzos finlandeses.

Los **Refuerzos Soviéticos** entran en el juego en un Área de Victoria o en un Área que contenga una Ciudad – máximo 1 Bloque por Área y sin sobreapilamiento – siempre que el Área está bajo control total (no disputada) y “con suministro”.

**Nota:** un Área está con suministro si puede trazar una Línea de Comunicaciones a una Fuente de Suministro (9.0). Si no se puede desplegar un Refuerzo porque no reúne las condiciones anteriores, debe regresar a la Reserva de Fuerzas (y no se roba otro).

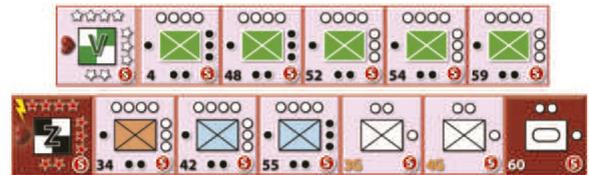
## 5.1 UNIDADES CON LETRAS COLOREADAS

Algunos Bloques tienen una letra blanca dentro de un círculo de color en la esquina inferior derecha. Estos Bloques pasan a estar disponibles bajo circunstancias concretas:

- V** Indica los cinco Refuerzos alemanes disponibles si **Velikiye Luki** está bajo control del Eje:



- S** Indica los 13 Bloques soviéticos disponibles al comienzo del Turno de **septiembre**:

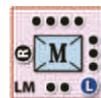


- N** Indica los tres Bloques soviéticos disponibles al comienzo del Turno de **noviembre**:



Una vez un Bloque está disponible, se añade inmediatamente a la Reserva de Fuerzas del jugador y, desde ese Turno, se puede robar como Refuerzo.

La Milicia de Leningrado es una Infantería normal a todos los efectos. La “L” impresa en ella se usa sólo para restricciones del despliegue, dado que se despliega en Leningrado.



## 6.0 SECUENCIA DE JUEGO

**1. Fase Logística** (Turnos 2, 3, 4, 5 y 6)

**2. Fase de Impulsos** (primero el jugador con la Iniciativa)

- Comprobación del Mal Tiempo (1º Impulso de Octubre)
- Fuente de Suministro (siempre)
- Segmento de Activación de HQ (sólo IT)
- Segmento de Mando (siempre)
- Segmento de Combate (sólo IT e IE)
- Segmento Blitz (sólo IT)
- Segmento de Desactivación de HQ (sólo IT)
- Comprobación del Aislamiento (siempre)
- Explotación (jugando el Disco de Iniciativa después de un IT)

**3. Fase Final**

Un *Turno* se compone de un número variable de *Impulsos*, desde un mínimo de dos, hasta ilimitados. Cuando comienza un nuevo *Turno*, el jugador con la *Iniciativa* juega el 1º *Impulso*, seguido por el otro jugador, y así en adelante.

Un jugador puede:

- a. jugar un *Impulso Estratégico (IE)* o
- b. jugar un *Impulso Táctico (IT)* o
- c. *Pasar*

Después de *Pasar* 2 veces consecutivas (los dos jugadores, una por *jugador*), el *Turno* finaliza y da comienzo uno nuevo.

## 7.0 FASE LOGÍSTICA

La *Fase Logística* se lleva a cabo al comienzo de los Turnos 2, 3, 4, 5 y 6. No hay *Fase Logística* en el Turno 1.

Los jugadores – el *jugador sin la Iniciativa primero* – deben elegir:

- A. declarar un Pausa Logística  
o
- B. activar a su Líder Supremo.

### 7.1 PAUSA LOGÍSTICA

Si un jugador declara una *Pausa Logística*, su Líder, en lugar de activarse, se regenera hasta las 4 Estrellas.

### 7.2 ACTIVACION DE LIDER

Si un jugador decide activar a su Líder Supremo, éste es revelado. Entonces puede:

1. restaurar pasos de HQ;
2. reemplazar pasos de Bloques de Combate;
3. desplegar Refuerzos.

Para un jugador, el número de Puntos de Regeneración disponibles, Puntos de Reemplazo y de Refuerzos es igual a su Valor Logístico.

Al finalizar, se reduce al Líder Supremo.

**Nota:** el Líder Supremo se puede activar incluso si ya está reducido al Nivel Corazón. Si éste es el caso, su Fuerza es "0" y permanece al Nivel Corazón (no es eliminado).

#### 7.2.1 Valor Logístico (VL)

El Valor Logístico (VL) es el número usado para determinar:

1. el número de Puntos de Regeneración disponibles durante la Fase Logística;
2. el número de Puntos de Reemplazo disponibles durante la Fase Logística;
3. el número de Bloques de Refuerzo disponibles (o en la Fase Logística o en un Impulso Estratégico);
4. el número máximo de Bloques que se pueden

mover durante un Impulso Estratégico o el Movimiento de Explotación.

El Valor Logístico se calcula en puntos sumando:

1. la Fuerza del Líder (Hitler/Stalin);
2. el número de HQ no agotados desplegados en el mapa (incluyendo a Dietl y los LW HQ);
3. el número de PV bajo control;
4. más 1 para el Eje por cada 10 Bloques soviéticos rendidos, y más 1 para los soviéticos por cada 10 Bloques del Eje destruidos o rendidos;

**Ejemplo:** al comienzo del Juego de Campaña, el VL de los alemanes es 11, calculado sumando:

- La Fuerza de Hitler (4);
- El nº de HQs del Eje no agotados desplegados (6);
- El número de Áreas de Victoria bajo control: Riga (1).

#### 7.2.1 efectos del Mal Tiempo sobre la Logística

Con *Lluvia/Nieve* el Valor Logístico se divide a la mitad.

#### 7.2.2 Reemplazando la Fuerza

La Fuerza se Reemplaza al contrario que se Reduce, girando el Bloque 90° en el sentido de las agujas del reloj por paso reemplazado. Se lleva a cabo sólo durante la Fase Logística, activando al Líder.

La Fuerza del HQ se Regenera gastando **Puntos de Regeneración**, mientras que la Fuerza de los Bloques de Combate se reemplaza gastando **Puntos de Reemplazo**.

Se gasta un Punto de Regeneración por cada paso de HQ, mientras que el número de Puntos de Reemplazo, de 1 a 3, se gasta por cada paso, dependiendo del color de dicho paso:

● : 1 Punto de Reemplazo;

○ : 2 Puntos de Reemplazo;

● : 3 Puntos de Reemplazo.

**Nota:** el número de Puntos Logísticos determina el número de AMBOS Puntos de Reemplazo y Regeneración. No tienes que elegir entre los dos.

Si se activó, el Líder se reduce al final de la Fase Logística. Si no (Pausa Logística), se restaura a su fuerza completa.

**Ejemplo:** al comienzo de noviembre, el Eje tiene la *Iniciativa*, por lo que los soviéticos deben tomar primero la decisión en la Fase Logística. Eligen la *Pausa Logística*, por lo que Stalin se regenera automáticamente al completo y no ocurre nada más. Entonces el Eje elige jugar la Fase Logística y activa a Hitler (en el Nivel Corazón). El VL del Eje se calcula sumando la Fuerza de Hitler (0), el número de HQs del Eje desplegados en el mapa no agotados (4), los Puntos de Victoria (3) más 2 Puntos

Logístico extra por 21 Bloques soviéticos rendidos. El valor (9) se divide a 4 dado que la Meteorología es Nieve (véase 8.0).

Los alemanes tienen:

1. cuatro Puntos de Regeneración para regenerar un HQ de 3 a 4 (1) y otro HQ desde el Nivel Corazón a 4 (3);
2. cuatro Puntos de Reemplazos para Reemplazar la Fuerza de Bloques de Combate: un paso rojo (3) y un paso negro (1);
3. y por último roba cuatro Refuerzos y los despliega en cualquier Área de Preparación alemana bajo control total.

## 8.0 COMPROBAR LA METEOROLOGIA

La Meteorología es Soleada (buen tiempo) en julio, agosto y septiembre. 

Desde octubre, la Meteorología puede cambiar a Lluvia, y desde entonces, a Nieve. La Nieve y la Lluvia se considera Mal Tiempo, lo que afecta al Movimiento, el Combate y la Logística.

### Lluvia



- Entrar en cualquier Área cuesta 3 PM;
- La Fuerza de los Bloques Atacando, el Rango de los HQ Tácticos/Aéreos y la Fuerza se reduce a 1;
- El Valor Logístico se divide a la mitad.

### Nieve



- Entrar en cualquier Área cuesta 2 PM;
- La Fuerza de los Bloques alemanes atacando, el Rango Táctico/Aéreo de los HQ y la Fuerza se dividen a la mitad. La Fuerza de todos los Bloques soviéticos y finlandeses Atacando no se reduce con la Nieve;
- Los ríos están Helados (no afectan al combate);
- El Valor Logístico del Eje se divide a la mitad.

### 8.1 DETERMINANDO la METEOROLOGIA



Durante el **primer Impulso de octubre del Eje**, el jugador soviético coloca el Marcador de Pronóstico Meteorológico en el primer espacio (sobre el resultado "1") y lanza un dado:

- A. con una tirada de 1, la Meteorología cambia a Lluvia. Elimina el Marcador de Pronóstico Meteorológico;
- B. con una tirada de 2-6, la Meteorología permanece sin cambios y, en el siguiente Impulso del Eje, el jugador soviético repite el procedimiento moviendo

el Marcador de Meteorología 1 casilla a la derecha y lanzando de nuevo el dado (pero ahora le Meteorología cambia con un resultado de 1-2, y así en adelante).

En otras palabras, una vez la Meteorología ha cambiado a Lluvia permanecerá así también durante el siguiente Impulso.

A partir del siguiente Impulso del Eje, la Meteorología puede cambiar a Nieve, siguiendo el mismo procedimiento descrito anteriormente, con el Marcador de Meteorología en la casilla "1". Una vez ha cambiado a Nieve, ¡la Meteorología permanece así durante el resto de la partida!

## 9.0 SUMINISTRO

Al comienzo de cualquier Impulso, el jugador activo comprueba el Suministro de todas sus Unidades y marca con un cubo blanco aquellas que no pueden trazar una LOC a una Fuente de Suministro (están Aisladas).

**Hitler, Stalin y Dietl siempre están con Suministro.**

**Los Bloques soviéticos en Áreas de costa controladas del Báltico siempre tienen Suministro.**

Al final de cada Impulso, el jugador activo comprueba el Suministro sólo para sus Unidades Aisladas y aplica el Desgaste.

### 9.1 COMPROBACION DEL SUMINISTRO

Al comienzo de un Impulso (Pasar, un Impulso Táctico o un Impulso Estratégico), el jugador activo debe **Comprobar el Suministro para todas sus Unidades.**

Las Unidades incapaces de trazar una *Línea de Comunicación* (LOC) al comienzo del *Impulso* están *Aisladas* para el *Impulso* completo y se marcan con un cubo blanco.

Las **Unidades Aisladas** no pueden:

- Construir Líneas Defensivas;
- Mover;
- Atacar;
- Activarse;
- Recibir Reemplazos;
- Ser restauradas;

hasta que puedan trazar una LdC en cualquier *Comprobación del Aislamiento* (9.3) futura. Las *Unidades Aisladas* defienden con normalidad si sufren un ataque.

### 9.2 LINEA de COMUNICACIONES

Las Unidades en un Área de Suministro controlada siempre están con Suministro (incluso si el Área es disputada).

Una Línea de Comunicaciones (LdC) es una ruta de **longitud ilimitada**, trazable atravesando Áreas bajo control propio y no disputadas, desde una Unidad o desde un Área a una Fuente de Suministro válida (2.1).

Una LdC no puede cruzar ni finalizar – pero puede empezar – en un Área Disputada (bajo control propio o enemigo).

### 9.3 COMPROBACION DEL AISLAMIENTO

Al final de su Impulso (Pasar, un impulso Táctico o un Impulso Estratégico) el jugador activo debe **Comprobar el Suministro sólo para sus Unidades Aisladas** (aquellas Unidades que se han marcado con un cubo blanco en la Comprobación de Suministro Inicial).

Las Unidades Aisladas que siguen en ese estado al final del Impulso sufren Desgaste como sigue:

- Las **Líneas Defensivas** son destruidas si están **solas** – *sin un Bloque amigo* – en un Área disputada.
- Los **Bloques** se reducen rotándolos en contra de las agujas del reloj a una Fuerza inferior (por ejemplo, de 4 a 3, o de dos Estrellas al Nivel Corazón) mientras que aquellos que ya se encuentran a Fuerza mínima se Rinden automáticamente;
- Los **Bloques que se Rinden** se eliminan permanentemente. El jugador del Eje obtiene 1 Punto Logístico extra por cada 10 Bloques soviéticos rendidos, mientras que el jugador soviético obtiene 1 Punto Logístico extra por cada 10 Bloques del Eje destruidos. Las LDs no cuentan para este total para ninguno de los bandos y se pueden reconstruir.

#### Nota

Los Bloques **soviéticos** destruidos en Combate se añaden a la Reserva de Fuerzas soviética y pueden volver al juego, mientras que los Bloques soviéticos rendidos durante el Desgaste son eliminados permanentemente y eliminados del juego.

Los Bloques del **Eje** eliminados, o en Combate o durante el Desgaste, o los HQs desactivados agotados, se eliminan permanentemente: no se pueden reconstruir y cuentan para los Puntos Logísticos extra de los soviéticos.



**Ejemplo:** en el ejemplo anterior, durante la Comprobación del Suministro, 9 Unidades soviéticas (8 Bloques y 1 Línea Defensiva) están con suministro dado que cuentan con una LdC con las áreas S1-S12 (icono de suministro rojo), mientras que, de las otras 6 Unidades soviéticas, 4 (3 Bloques y 1 LD) están con suministro, ya que están en un Área de costa báltica controlada, mientras que las otras dos (1 Bloque y 1 LD) están Aisladas (cubo blanco).

Si en la Comprobación del Suministro al final del Impulso soviético no ha cambiado la situación, el Bloque en Pushkin sufrirá Desgaste y la LD será eliminada (trabada en combate sola).

## 10.0 IMPULSO TACTICO

Para llevar a cabo un *Impulso Táctico*, el jugador activo debe activar al menos 1 **HQ Táctico** (un HQ LW no es un HQ Táctico, por lo que sólo puede activarse si se activa antes otro HQ Táctico).

Si el jugador activo posee el *Disco de Iniciativa* y está jugando un *Impulso Táctico*, después de haber completado el Impulso Táctico, puede gastar el Disco de Iniciativa para jugar un **Movimiento de Explotación (10.19)**.

### 10.1 SEGMENTO DE ACTIVACION DE HQ

El jugador activo activa cualquier número de sus HQs, pero al menos uno debe ser un HQ Táctico.

Los HQ Aislados no se pueden activar.

Activar un HQ significa que el jugador con su control primero puede Mover hasta su Capacidad de Movimiento completa y entonces Revelarlo (tumbarlo de forma que sea visible para su oponente).

**Nota:** cuando se activa, un HQ primero debe moverse y después revelarse, no al contrario, pero puede revelarse sin moverse.

Un HQ sólo se puede Activar durante el Segmento de Activación de un Impulso Táctico.

Un HQ no se puede sobrepilar en el Área donde se Revela, ni se puede Revelar en un Área con Unidades enemigas.

Si un HQ comienza el Impulso en un Área que contiene Unidades enemigas, se puede Activar siempre que pueda destrabarse (+1PM) y mover a un Área bajo control completo (no disputada). Después, puede continuar moviéndose siempre y cuando se pueda Revelar en un área no disputada, sin superar su Capacidad de Movimiento máxima.

### 10.2 HQ TACTICO

Cada jugador tiene un número de HQs Tácticos, cada uno al mando de sus Bloques específicos:

- 7 HQs Tácticos para el Eje (recuerda, los HQ LW no son "HQ Tácticos");
- 5 HQs Tácticos (incluyendo Zhukov) para los soviéticos.

Una vez activado, un HQ Táctico puede:

1. comandar Bloques "*blancos*" y Bloques de su color en su Rango Táctico y
2. comandar cualquier Bloque en el Área donde se revela (incluidos otros HQs) y
3. añadir Fuego de Artillería a 1 Batalla en un Área adyacente.

**Dietl** sólo puede mover a lo largo del *Camino a Múrmansk (2.2)* y no tiene capacidad de Fuego de Artillería.

**Zhukov** y **Mannerheim** tienen habilidades de mando especiales (10.6 y 10.7).

### 10.3 RANGO TACTICO

Un HQ Táctico activo sólo puede comandar unidades dentro de su Rango Táctico (RT).

El Rango Táctico es una ruta continua que se debe trazar desde un HQ Táctico a un Bloque, que no pasa por Áreas bajo control enemigo o disputadas, aunque puede finalizar en dichas Áreas.

La Longitud del Rango Táctico es su Fuerza:

- 4 Áreas con 4 estrellas;
- 3 Áreas con 3 estrellas;
- 2 Áreas con 2 estrellas;
- 0 Áreas una vez Agotados – pueden comandar sólo unidades del Área que ocupan una vez revelados.



**Ejemplo:** durante un Impulso Táctico el jugador alemán activa a Manstein (con 2 estrellas), quien mueve destrabándose (+1 PM) desde una Batalla del Área 114 al Área 111 donde se revela, y al HQ LW en el Área 129. El HQ LW puede comprometer Bombarderos para Ataque Aéreo, pero no puede comandar Bloques. Manstein puede comandar cualquier Bloque (incluidos HQs) del Área 111, y los Bloques verdes dentro de su Rango (dos Áreas), dado que la Infantería Motorizada del Área 93 está fuera de rango.

El **Mal Tiempo** reduce la Fuerza de los HQ, por lo tanto su Rango Táctico (a 1 Área con Lluvia, el alemán dividido a la mitad con Nieve).

### 10.4 FUEGO DE ARTILLERIA

Si una Batalla tiene lugar en el mismo Área ocupada por un HQ Táctico, el HQ dispara como cualquier otra Unidad (Fuego Triple para Zhukov y Mannerheim, Fuego Doble para el resto de HQs Tácticos). Los HQ LW no cuentan con Potencia de Fuego (estrellas azules).

Por otra parte, un HQ Táctico activo y no agotado (Dietl no tiene capacidades Artilleras) pueden dirigir su Fuego de Artillería (Fuego Doble) a 1 Área adyacente que contenga Unidades de ambos jugadores desplegando en el Área el Marcador de Fuego Artillero apropiado:

El Fuego de Artillería se resuelve durante el Segmento de Combate de Fuego Artillero.



El **Mal Tiempo** reduce la Fuerza del HQ, por lo tanto también su Fuego Artillero (a 1 dado con Lluvia, el alemán dividido a la mitad con Nieve).

#### 10.4.1 Batallones de Artillería Pesada Finlandeses

Una vez se ha activado a Mannerheim, la Artillería Pesada Finlandesa (FHA) se puede usar (despliega el Marcador FHA en el Área) en 1 Área cualquiera dentro de la ZAF (2.7) que contenga al menos un Bloque finlandés. Tiene FT y se lanzan tantos dados como la fuerza de Mannerheim.



**Ejemplo:** Mannerheim se activó en Mikkeli con 2 estrellas. La Artillería Pesada Finlandesa tiene FT y lanza 2 dados.

#### 10.5 HQs AGOTADOS

Los HQs reducidos a su Nivel Corazón están Agotados y su Fuerza es "0".

Los HQs Agotados no se tienen en cuenta para calcular el Valor Logístico.

Una vez **Agotado** aún es posible activar al HQ, pero es destruido en el Segmento de Desactivación de HQ y cuenta para los Bloques eliminados.

Además:

- Un **HQ Táctico** Agotado no tiene Rango Táctico, ni Fuego de Artillería ni Potencia de Fuego (tampoco Fuego AA) y sólo puede comandar Bloques en el Área que ocupa una vez Revelado;
- Los **HQ de la Luftwaffe, Mannerheim y Dietl** Agotados no se pueden activar.

#### 10.6 MARISCAL ZHUKOV

El **Mariscal Zhukov** (Z) es un HQ Táctico muy poderoso. Tiene mando sobre todos los Bloques soviéticos (incluidos otros HQs), por lo que el color del Ejército es irrelevante para él. Es el único HQ Rápido v HQ Blitz con el que cuentan los soviéticos. ★ Además, Zhukov es el único HQ soviético con Fuego Triple (incluida la Artillería).

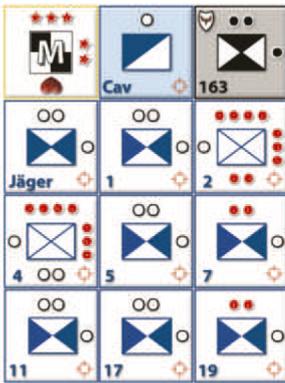


#### 10.7 MARISCAL MANNERHEIM

El **Mariscal Mannerheim** (M) es un HQ Táctico muy poderoso. Está restringido a Mikkeli (Área 6) y no tiene capacidad de hacer Blitz.

Tiene el mando de todos los Bloques finlandeses (incluyendo la 163ª División de Infantería alemana), con **Rango de Mando ilimitado** (sigue necesitando LdC).

★ Mannerheim es el único HQ del Eje con Fuego Triple. Mannerheim puede añadir la FHA en la ZAF (10.4.1).



*Ejemplo: el Eje activa a Mannerheim en Mikkelä. Cada Bloque finlandés con suministro y capaz de trazar LdC a Mikkelä puede ser comandada para mover/construir una Línea Defensiva, sin importar la distancia a Mikkelä. Además Mannerheim puede añadir la FHA a UN combate cualquiera en la ZAF donde esté involucrado al menos UN Bloque finlandés.*

### 10.8 ACCIONES DE MANDO

Durante el Segmento de Mando si se Pasa, un Impulso Táctico o un Impulso Estratégico, los Bloques con suministro pueden ser comandados para llevar a cabo UNA de las siguientes acciones:

- Mover
- Construir una Línea Defensiva

### 10.9 MOVIMIENTO

Los Bloques pueden mover si no están aislados (9.3):

- A. 1 Bloque si se Pasa;
- B. un número de Bloques hasta su VL durante un Impulso Estratégico;
- C. cualquier Bloque dentro del Rango Táctico de un HQ adecuado activo durante un Impulso Táctico.

Cuando se mueve un Bloque, debe gastar PM por cada Área a la que entra (1 por Área verde; 2 por Área amarilla/Victoria; 3 por Área roja).

Cuando se traba en combate (entra en un Área que contienen unidades enemigas), el Bloque debe detenerse. Cuando se destraba, el Bloque debe gastar 1 PM extra y debe entrar en un Área no disputada bajo control propio, pudiendo continuar su movimiento (incluso trabándose en combate de nuevo) hasta su Capacidad de Movimiento máxima.

Si un Bloque no cuenta con PM suficientes para llevar a cabo un movimiento, no puede realizarlo. Los Bloques pueden sobrepilarse durante el movimiento, pero no al finalizar. El apilamiento se comprueba al final de cada movimiento de Bloque.

*Por otra parte, su un Bloque de Combate no está todavía a Fuerza Mínima y comienza el Impulso en un Área bajo control propio no disputada (ni que ya contenga una Línea Defensiva), entonces – en lugar de mover – puede reducirse para construir una Línea Defensiva (4.1).*

### 10.9.1 Capacidad de Movimiento

Cada Bloque puede mover hasta su Capacidad de Movimiento máxima, expresada en Puntos de Movimiento (PMs):

- Bloques Lentos (fondo claro): 3 PMs
- Bloques Rápidos (fondo oscuro): 5 PMs

### 10.10 CAMINO A MURMANSK

Durante el Segmento de Activación de una Acción Táctica – no si se Pasa ni durante una Acción Estratégica – el jugador del Eje puede activar a Dietl en la Casilla que ocupe en el Camino a Múrmansk.



Durante el Segmento de Combate, el jugador del Eje lanza un número de dados igual a la Fuerza de Dietl y por cada impacto (con 5/6) Dietl avanza una Casilla.

Si Múrmansk cae, el Eje obtiene 1 PV y los soviéticos pierden 1 PV.

Múrmansk puede caer de una de las siguientes formas:

- A. Dietl entra en la Casilla de Múrmansk. **Este efecto es permanente.**
- B. las cuatro Áreas de borde blanco (S1, S2, S3 y S4) están bajo control del Eje. En este caso, el efecto **no es permanente, y dura sólo mientras se cumpla esta condición.**

Dietl no puede proporcionar Fuego de Artillería, ni puede hacer Blitz ni Explotar, y el Mal Tiempo afecta a su Fuerza. Por lo tanto, con meteorología lluviosa, la fuerza de Dietl se reduce a 1 (lanza un solo dado), con nieve su fuerza se divide a la mitad.

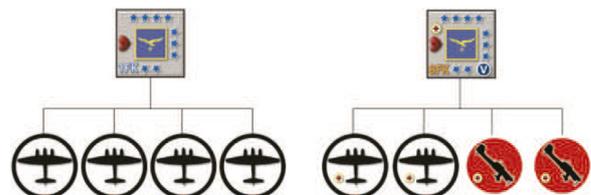
### 10.10.1 Suministro

Dietl siempre está con Suministro.

### 10.11 HQ DE LA LUFTWAFFE

El jugador del Eje puede recibir dos HQs especiales como Refuerzos: los HQ de la Luftwaffe 1º FK y 8º FK.

Los HQ de la Luftwaffe (LW) son Bloques Lentos (3



PM) y no pueden comandar ningún Bloque del Eje, ni puede ser el único HQ activado al jugar un Impulso Táctico.

★ Los HQs LW no tienen Potencia de Fuego (estrellas azules).

Un HQ LW puede mover en un Impulso Táctico ac-

tivándose a sí mismo, o por otro HQ activado en el Área que el HQ LW ocupa, o al Pasar, o con un Impulso Estratégico. Si se activa, un HQ LW puede comprometer un número de Bombarderos - hasta su Fuerza - en misiones de Ataque Aéreo sobre cualquier Área disputada dentro de su Rango Aéreo.

El **Rango Aéreo** es igual a la Fuerza del HQ LW activado, y se puede trazar sobre cualquier Área, incluyendo aquellas bajo control enemigo, así como sobre los Lagos Ilmen y Pejpus.

Los HQs LW agotados no se pueden activar.

El **Mal Tiempo** reduce la Fuerza del HQ LW, por lo tanto también reduce el Rango Aéreo (a 1 Área con lluvia, dividido a la mitad con nieve) y el número de Bombarderos que se pueden comprometer (a 1 con lluvia, dividido a la mitad con nieve).

### 10.11.1 Bombarderos del Eje

Hay dos tiempos de Bombarderos del Eje: Bombarderos de Altura (Junkers Ju-88 y Domier Do-17, 6 en total) y Bombarderos en Picado (Junkers Ju-87 "Stuka", 2 en total).

El Stuka sólo puede entrar en acción a través del 8ª FK.

Cada Bombardero lanza un número de dados igual a la Fuerza del HQ LW al mando.

Los Bombarderos de Altura (x6) tienen FD (impactan con 5/6).

Los Stukas (x2) tienen FT (impactan con 4/5/6) y pueden hacer Blitz.

**Ejemplo:** se activa al 1º FK alemán a fuerza completa (4), por lo tanto pueden comprometer hasta 4 Bombarderos de Altura (no Stuka) en cualquier Batalla dentro de su Rango Aéreo de 4 Áreas y cada Bombardero lanza 4 dados e impacta con 5 y 6.

Los Bombarderos del Eje están sujetos al Fuego Antiaéreo soviético (10.13.4).

### 10.12 COMBATE

Las *Batallas* se resuelven en la *Fase de Combate*.

Una Batalla sólo puede tener lugar en un Área que contiene Unidades de los dos jugadores (disputada). El Fuego de Artillería/Ataque Aéreo pueden apoyar una Batalla en la que hay Bloques propios involucrados, pero no pueden atacar en solitario.

Una Batalla es obligatoria sólo cuando un Área es recién disputada (se acaban de trabar en combate) en el Impulso en curso.

Si el Área ya estaba disputada al comienzo del Impulso es decisión del Atacante dónde resolver o no la batalla.

Los Bloques Aislados y las Líneas Defensivas no pueden atacar.

No hay límite al número de Batallas que se pueden resolver durante un Impulso Táctico o Estratégico.

No se permite trabarse en combate ni Batallas si se Pasa/Explota.

Cuando tienen lugar múltiples Batallas, los jugadores

no tienen que revelar los Bloques hasta que comienza cada Batalla.

En el Segmento de Combate, el Atacante elige el orden en el que se resolverán las Batallas, Área por Área, y las Batallas se resuelven una a una como se describe en 10.13.

### 10.13 SECUENCIA DE COMBATE

1. Despliegue
2. Francotiradores finlandeses
3. Fuego de Artillería
4. AA Defensivo
5. Ataque Aéreo
6. Combate Terrestre

#### 10.13.1 Despliegue

Ambos jugadores revelan simultáneamente sus Bloques en el Área donde el Atacante declaró la Batalla.

#### 10.13.2 Francotiradores finlandeses

Cada vez que un Bloque de Combate finlandés (no la 163ª División) se traba en combate (ataque y defensa), antes del combate normal, lanza un dado por cada Bloque y los soviéticos no pueden reclamar una Bonificación de Absorción por Áreas amarillas/rojas.



Los Francotiradores sólo están disponibles en Áreas amarillas o rojas en la ZAF que no contengan Ciudad o Línea Defensiva.

La Potencia de Fuego de los Francotiradores es la misma que la Potencia de Fuego del Bloque.

**Ejemplo:** una División finlandesa con 2 puntos rojos ataca Vyborg y otra ataca el Área 40. La primera no puede usar a los Francotiradores, mientras que la segunda sí puede (1 dado, FT).

#### 10.13.3 Fuego de Artillería

Si hay un marcador de Fuego de Artillería en el Área, el Atacante lanza un número de dados igual a la Fuerza del HQ y cada dado impacta con 5/6. La Potencia de Fuego de Zhukov y Mannerheim es mayor (estrellas rojas) e impactan con 4/5/6.

El número de dados a lanzar con el Fuego de Artillería se ve afectado por la Mala Meteorología.

#### 10.13.3.1 Fuego de Artillería Blitz

Si se activaron durante el Segmento de Activación, los HQ Blitz pueden proporcionar gratuitamente Fuego de Artillería adicional también en el Segmento Blitz, pero este Fuego de Artillería extra debe tener como objetivo un Combate que tenga lugar en un Área adyacente.

#### 10.13.4 Fuego Antiaereo

Si hay Bombarderos involucrados en la Batalla en el Área, el Defensor lanza para AA. Cada Bloque/Línea Defensiva lanza 1 dado.

La Potencia de Fuego AA viene dada por el color de

los puntos/estrellas. Las LD tienen FS. Al AA soviético no le afecta el Mal Tiempo.

Cada impacto es un resultado de Abortado. Dos impactos es un resultado de Destruído. El jugador del Eje puede elegir entre aceptar dos impactos como un resultado de dos Abortados o un Destruído. Los Bombarderos Abortados y Destruídos no estarán disponibles para este Ataque Aéreo.

Los Bombarderos **Abortados** estarán disponibles en el siguiente Impulso, los Bombarderos **Destruídos** estarán disponibles en el siguiente Turno.

### 10.13.5 Ataque Aéreo

Los Bombarderos que hayan sobrevivido al AA pueden atacar a las unidades enemigas en tierra. Cada Bombardero lanza un número de dados igual a la Fuerza de su HQ LW.

Los Bombarderos de Altura alemanes tienen FD, los Stuka tienen FT.

**Ejemplo:** el Eje activa a ambos HQs LW (el 1º con 4 estrellas compromete los Ju-88, el 8º con 3 estrellas compromete los dos Stukas y un Do-17) y envían siete Bombarderos para realizar un Ataque Aéreo en un Área en la ZAF, donde están atacando un Bloque alemán y un Bloque blanco finlandés. También puede añadir la FHA. Los soviéticos tienen dos Bloques (un Tanque y una Infantería) y una Línea Defensiva (sin Francotiradores). Lanzan para el Antiaéreo:

- La LD lanza 1 dado (FS);
- El Tanque lanza 1 dado (FD);
- La Infantería lanza 1 dado (FS).

Logran un total de 2 impactos. EL jugador del Eje decide tomar los dos impactos como un resultado de Destruído (sobre el Do-17 comprometido por el 8º HQ LW). Los seis Bombarderos restantes (cuatro Ju-88 y dos Stukas) llevan a cabo el Ataque Aéreo.

Los Ju-88 (Bombarderos de Altura) tienen FD, los Stukas (Bombarderos en Picado) tienen FT. Los dos Stukas comprometidos por el 8º HQ LW (3 estrellas) lanzan 3 dados cada uno (FT); los cuatro Ju-88 comprometidos por el 1º HQ LW (4 estrellas) lanzan cuatro dados cada uno (FD).

### 10.13.6 Combate Terrestre

El Defensor siempre lanza los dados antes que el Atacante, salvo que el Defensor esté bajo Ataque Blindado/Francotiradores.

#### 10.13.6.1 Trábandose en Combate por Ríos e Islas

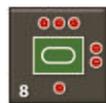
Si el Área es recién disputada durante el Impulso, cualquier Bloque atacante que se traba en combate en el Área cruzando un Río o flechas dobles blancas (se marca con un cubo blanco) sólo lanza 1 dado.



EL Fuego de Artillería y el Ataque Aéreo no se ve afectado (así como tampoco los Bloques que se trabaron en combate sin cruzar el Río ni si el Área ya estaba disputada al empezar el Impulso).

#### 10.13.6.2 Ataque Blindado

El Defensor se encuentra bajo un Ataque Blindado si se reúnen las siguientes cuatro condiciones (todas):



1. la Meteorología es Buena;
2. la *Batalla* tiene lugar en un Área verde;
3. El Defensor no cuenta con Línea Defensiva/Ciudad;
4. el Atacante tiene al menos un **Tanque** y el Defensor no tiene Tanques;

**Efecto:** el Atacante lanza los dados antes que el Defensor.

**Nota:** el Ataque Blindado no se aplica si el Área es recién disputada este Impulso y todos los Bloques de Tanques se han trabado en combate atravesando un Río/flechas dobles blancas. Si al menos un Bloque de Tanques evita esta situación, el Ataque Blindado tiene lugar.

### 10.14 BONIFICACION DE ABSORCION

La Bonificación de Absorción es la habilidad del Defensor para absorber impactos sin recibir daño, o por el terreno difícil (Áreas amarillas y rojas), o bien por un Área controlada de Ciudad/Victoria o una Línea Defensiva propia.

La Bonificación de Absorción es acumulativa y el Defensor puede tener hasta 3 Bonificaciones de Absorción Defensivas por Área.

El Atacante nunca tiene Bonificaciones de Absorción.

El Defensor obtiene al menos 1 Bonificación de Absorción en:

1. un Área amarilla/roja (controlada o no);
2. un Área (controlada o no) con una LD propia;
3. un Área controlada con una Ciudad (2 Bonificaciones de Absorción en un Área de Victoria controlada).

No se obtienen Bonificaciones de Absorción a lo largo del Camino a Múrmansk.

**Nota:** el total de impactos obtenidos en una batalla se aplican a esta Bonificación de Absorción. Por lo tanto, si un ataque incluye Bombarderos, artillería y, por último, el ataque terrestre, la Bonificación de Absorción se aplica contra el número total de impactos logrados por el atacante.

### 10.15 APLICANDO LAS PERDIDAS

Los Bloques del Defensor no pueden recibir impactos antes de que la LD sea destruida.

El daño primero reduce a los Bloques más fuertes. Si dos o más Bloques tienen la misma Fuerza, el jugador con su control elige cómo aplicar las Pérdidas a sus propios Bloques.

El Atacante nunca puede reclamar una Bonificación de Absorción, por lo tanto cada Impacto que sufre se traduce en Daño.

Por su parte, el Defensor, puede absorber los Impactos en el orden listado antes desde 1 punto hasta 3 y sólo después pueden recibir daño los Bloques defensores, 1 Impacto/Daño.

#### 10.15.1 Bloque(s) mas Fuerte(s)

Si un Bloque tiene más *puntos* (o *estrellas*) que los

otros, este Bloque es el más fuerte y los impactos se aplican a este Bloque hasta que es reducido. Se comprueba de nuevo qué Bloque es el más Fuerte.

Cuando varios Bloques tienen la misma Fuerza, los *Impactos* se pueden repartir entre los Bloques.

**Ejemplo:** Dos Tanques del Eje de 3 puntos entran en Luga (un Área amarilla con una Ciudad = 1+1 Bonificaciones de Absorción) defendida por un Bloque soviético y una Línea Defensiva (1 Bonificación de Absorción) para un total de 3 Bonificaciones de Absorción.

En la Fase de Combate, el Eje descubre que el bloque soviético es un HQ a Nivel Corazón. Los soviéticos lanzan 1 dado (por la LD) y logran 1 impacto que reduce uno de los Tanques del Eje a 2 (a elección del alemán). A continuación el Eje lanza 5 dados y logra 3 impactos: el primero es absorbido por el terreno, el segundo es absorbido por la Ciudad, el tercero es absorbido por la Línea Defensiva.

En caso de haberse producido un cuarto impacto, habría destruido la Línea Defensiva, mientras que se habría necesitado un impacto más (¡el quinto!) para destruir el HQ soviético.

### 1015.2 Asignando los Impactos en Exceso

Si todas las Unidades del jugador en el Área han sido destruidas, pero no se han asignado todos los impactos, los impactos en exceso se pierden.

### 1015.3 Unidades Destruídas

Las Unidades destruidas en Combate o eliminadas durante la Fase de Desgaste Final son eliminadas del mapa.

Los **Bombarderos del Eje Destruídos** se colocan en el Orden de Batalla (OdB) soviético en el espacio asignado para ello y no estarán disponibles hasta el Turno siguiente.

Los **Bombarderos del Eje Abortados** se colocan en el OdB alemán en el espacio asignado a tal efecto y estarán disponibles en el siguiente Impulso alemán.

Las **Líneas Defensivas** destruidas siempre se pueden reconstruir.

Los **Bloques del Eje** destruidos son eliminados permanentemente y se colocan en el espacio del OdB soviético asignado a tal efecto. El jugador soviético recibe 1 Punto Logístico extra por cada **10 Bloques del Eje eliminados**.

Los **Bloques soviéticos** destruidos se añaden a la Reserva de Refuerzos soviéticos y pueden volver al juego.

Los **Bloques soviéticos rendidos** son eliminados permanentemente del juego y se colocan en el OdB del Eje en el lugar asignado para ellos. El jugador del Eje recibe 1 Punto Logístico extra por cada **10 Bloques soviéticos eliminados**.

## 1016 Rondas de Combate Adicionales

Las Batallas sólo duran 1 ronda.

Si todas las Unidades de un jugador han sido destruidas, el otro jugador puede ocultar las suyas.

**Excepciones:**

a. Los Bloques Rápidos atacantes que han despejado

un Área verde (han destruido a todas las unidades enemigas) permanecen visibles para indicar que pueden realizar Blitz.

b. Si el Área continúa disputada, el jugador con el control del Área oculta sus Bloques, mientras que los Bloques de su oponente permanecen visibles.

## 1017 Segmento Blitz

Durante un Impulso Táctico – no si se Pasa o durante un Impulso Estratégico – y después de resolverse todas las Batallas, los Bloques de Combate Rápidos (no los HQ) pueden mover y atacar de nuevo (Blitz) bajo circunstancias concretas.



En el Segmento Blitz, cualquier **Bloque de Combate Rápido** (no los HQ) puede mover 1 PM para entrar en un Área verde no disputada, sin importar si se encuentra bajo control propio o del enemigo, si se reúnen las tres condiciones siguientes:

1. Ha participado en una Batalla en un Área verde;
2. El Área ha sido despejada de Unidades enemigas;
3. El Bloque se encuentra dentro del Rango de un HQ activo apropiado.

Sólo hay cuatro HQs Blitz, indicados con un **Icono de Rayo amarillo: Zhukov, Reinhardt, Schmidt y Manstein**.



No se puede hacer Blitz con Mal Tiempo, si se Pasó/Explotación/Impulso Estratégico, en el Camino a Múrmansk, en un Área amarilla/roja ni en un Área de Victoria.

Si al realizar Blitz el Bloque Rápido mueve a un Área bajo control enemigo, hay un Combate obligatorio. Si esta área está adyacente a un HQ Rápido activo, el HQ puede apoyar el Combate con su **Fuego de Artillería**, incluso aunque ya haya proporcionado Fuego de Artillería en el Segmento de Combate.

Además, los **Stuka** (no los Bombarderos de altura) que hayan sobrevivido al Combate anterior pueden seguir a los Bloques Rápidos y apoyar también el Combate Blitz.

**Nota:** en el Segmento Blitz, un Bloque de Combate Rápido no puede mover a un Área que ya se encontrase disputada al comienzo del Segmento Blitz.

## 1018 Segmento de Desactivación de HQ

Cuando se han resuelto todas las Batallas (incluidas Blitz), cada HQ activado se debe reducir (rotar en contra de las agujas del reloj 90°) y desactivar poniéndola en pie para que quede oculto.

Los **HQs Agotados** son destruidos al desactivarse.

**Nota:** Sí, puedes activar un HQ a Nivel Corazón, ¡pero sólo una vez! Los HQ soviéticos se pueden reconstruir, los del Eje no y cuentan como Bloques del Eje eliminados. Recuerda que **Mannerheim** y **Dietl** – si están agotados – no se pueden activar.

## 10.19 MOVIMIENTO DE EXPLOTACION



Sólo después de un Impulso Táctico, (por lo tanto después del Segmento de Desactivación de HQ) el jugador activo puede **gastar el Disco de Iniciativa** para llevar a cabo un Movimiento de Explotación.

Durante el Movimiento de Explotación, el jugador activo puede mover un número de **Bloques Rápidos** (incluidos HQs) hasta su Valor Logístico y hasta su Capacidad de Movimiento máxima, siempre que no estén Aislados (marcados con un cubo blanco).

Durante el Movimiento de Explotación no se permite trabarse ni destrabarse del combate, no se pueden construir Líneas Defensivas ni se pueden resolver Combates.

El Eje sólo puede jugar la Explotación con Buen Tiempo; los soviéticos pueden jugar la Explotación con Buen Tiempo y con Nieve, pero no con Lluvia.

## 11.0 IMPULSO ESTRATEGICO



Si el jugador activo tiene el Disco de Iniciativa, en lugar de Pasar o jugar un Impulso Táctico, puede gastar el Disco de iniciativa para jugar un Impulso Estratégico.

En un Impulso Estratégico, el jugador puede elegir entre una de las siguientes opciones:

**Opción A:** comandar un número de Bloques no Aislados hasta su *Valor Logístico* para mover o construir una LD, y en el Segmento de Combate resolver cualquier número de Batallas.

Los HQs se pueden mover, pero **no** se pueden revelar, durante un Impulso Estratégico, por ello no pueden proporcionar Apoyo Artillero/Aéreo, pero pueden mover e incluso trabarse en Combate.

**Ejemplo:** los soviéticos juegan un Impulso Estratégico, Opción A. Gasta el Disco de Iniciativa colocándolo en el mapa. Los HQs no se pueden activar (pero pueden mover). Primero comprueba el Suministro para todas sus Unidades (Bloques y Líneas Defensivas). Las Unidades Aisladas no pueden realizar acciones. A continuación se calcula el Valor Logístico: Stalin está Agotado (cuenta como 0), tiene tres HQs desplegados en el mapa (pero dos están Agotados y uno tiene 2 estrellas), controla 4 Áreas de Victoria y ha eliminado 2 Bloques del Eje: por lo tanto su VL es 5. 5 Bloques pueden realizar una acción:

El HQ de 2 estrellas y dos Bloques de Combate mueven para trabarse en Combate en un Área verde bajo control enemigo (nuevo Combate);

Una Infantería en un Área no disputada bajo control propio no se mueve y se reduce para construir una LD;

Un HQ agotado se destraba del Combate desde el Área 4.

Entonces, durante la Fase de Combate, debe resolver el Combate obligatorio y elige no resolver ninguno más.

Después, el Disco de Iniciativa va a manos alemanas.

o

**Opción B:** pedir Refuerzos, eligiendo al azar un número de Bloques de su Reserva de Fuerzas hasta su Valor Logístico y desplegándolos a fuerza completa (los Reducidos soviéticos a Fuerza Mínima) como sigue:

Los Refuerzos del Eje se despliegan en Áreas de Preparación del Eje bajo control total (sin límite y pueden sobreapilarse);

Los Refuerzos **soviéticos** en cualquier Área bajo control total y con Suministro que contenga una Ciudad o sea un Área de Victoria (máximo 1 Bloque por Área, sin sobreapilarse).

Si no se puede desplegar un Refuerzo, regresa a la Reserva de Fuerzas y no se roba otro.

Los Bloques se roban al azar, salvo el último si el jugador controla Leningrado (2.6).

No se pueden mover Bloques, ni construir LD, ni activar HQs. No se puede Combatir.

Finalmente, el Disco de Iniciativa pasa al otro jugador.

## 12.0 PASAR

Cuando un jugador **Pasa**, puede comandar UN Bloque para realizar una de las siguientes dos acciones:

- A. mover hasta su Capacidad de Movimiento máxima sin trabarse en Combate (puede destrabarse);
- B. puede reducirlo para construir una Línea Defensiva.

No se permite el Combate.

Después de Pasar dos veces consecutivas, la Fase de Impulsos finaliza y los jugadores llevan a cabo la Fase Final.

## 13.0 FASE FINAL

La Fase Final se realiza al final de cada Turno.

En esta Fase los Bombardeos alemanes destruidos vuelven a estar disponibles y se mueve hacia adelante el Contador de Turnos.

## 14.0 REGLAS OPCIONALES

Las Reglas Opcionales (RO) añaden detalles y sabor histórico, se pueden usar para equilibrar el juego entre jugadores con diferente experiencia o para aumentar el realismo cuando se juega la Campaña.

Las RO no deberían elegirse por separado sino que se deberían añadir siguiendo esta misma secuencia, por lo que la RO 14.6 no se debería usar si no se usan las RO 14.1 – 14.5.

### RO 14.1 MOVIMIENTO EN FERROCARRIL

**Quién:** Bloques (no LD) con Suministro. La Infantería Estática se puede mover por Ferrocarril.

**Cuándo:** sólo si se Pasa o en un Impulso Estratégico (no en un Impulso Táctico).

**Qué distancia:** cualquier distancia desde, a través y a un Área propia no disputada (no se puede trazar/destrabar del Combate).

**Qué cantidad:** si se Pasa, sólo UNO. Durante un Impulso Estratégico puede mover en Ferrocarril un número de Bloques igual al VL. Otros Bloques pueden hacer movimiento normal, hasta el límite anterior y en cualquier combinación.

**Excepciones:** las dos Islas Bálticas (Área 53 y K) no están conectadas por Ferrocarril entre ellas ni al Área 54.

**Nota:** las vías férreas representadas en el mapa sólo lo están por interés histórico y no afectan a esta regla.

**Ejemplo:** el VL alemán es de 7. En un Impulso Estratégico, el jugador alemán puede comandar cuatro Bloques por movimiento en Ferrocarril, dos Bloques por movimiento normal y un Bloque para construir una Línea Defensiva.

### RO 14.2 EL MAR BALTICO

Controlar el Mar Báltico es clave para ganar la Campaña, ya que es un recurso vital para mejorar la logística, deshacerse de la Flota soviética y proporcionar un "lago" seguro para el entrenamiento de los U-Boats.



**Cuando se juega esta RO se cancela la regla 2.1.1.**

El jugador que controla el Báltico puede suministrar a cualquier número de sus Unidades trazando una LdC por tierra desde su Fuente de Suministro a un puerto blanco bajo control total, y desde allí por mar a cualquier otro puerto blanco controlado, y de nuevo continuar por tierra. Sólo un "tramo" de la LdC puede atravesar el Báltico.

El Báltico puede estar bajo control soviético, bajo control del Eje o disputado.



En el juego hay cinco puertos especiales con círculos blancos: Leningrado, Oranienbaum, Hanko, Tallinn y Kuressara.

Para controlar el Báltico, un jugador debe controlar al menos uno de estos puertos de cada color, con lo que debe cumplir con las siguientes tres condiciones (A+B+C):

- A. controlar Leningrado;
- B. controlar Oranienbaum;
- C. controlar uno (al menos uno) entre Hanko, Tallinn o Kuressara.

Por lo tanto perder A o B o las tres "C" significa perder el Báltico, lo que no quiere decir que el oponente controle el Báltico automáticamente.



**Ejemplo:** los soviéticos controlan el Báltico. Los dos Bloques en Narva y el Área 76 tienen suministro dado que pueden trazar una LdC a S1-S12. El Bloque en Tallinn y las Unidades en Hanko tienen suministro por mar, dado que pueden trazar suministro entre dos puertos blancos controlados. El Bloque del Área 53 está Aislado ya que la isla de Hiiumaa no tiene puerto. Recuerda que una LdC puede partir de un Área controlada disputada, pero nunca puede atravesar ni acabar en un Área disputada.

La Bahía de Neva está bajo el control del jugador que controla Oranienbaum. Si los soviéticos pierden el control del Báltico pero aún controlan la Bahía de Neva (Oranienbaum), el Suministro por Mar sólo se puede trazar por la Bahía de Neva. El Eje nunca puede trazar suministro por la Bahía de Neva salvo que controle el Báltico.



**Ejemplo:** si los alemanes capturan Tallinn y Kuressara (como hicieron históricamente), los soviéticos todavía controlan el Báltico (dado que controlan Hanko, Oranienbaum y Leningrado) y por lo tanto la Bahía de Neva. Si los soviéticos pierden Oranienbaum, significa que los alemanes controlan la Bahía de Neva pero no el Báltico, que ahora está disputado. El control alemán de la Bahía de Neva sólo implica que el Marat ha sido eliminado permanentemente del juego y que los soviéticos no pueden trazar ningún tipo de Suministro por Mar pero no le aporta ningún otro beneficio a los alemanes.

El jugador que controla el Báltico cuenta con algunas ventajas, ya que:

1. puede trazar Suministro por Mar a lo largo del Báltico;
2. obtiene 1 Punto Logístico;
3. puede realizar 1 Movimiento de Transporte por Mar entre dos puertos bajo control total.

S1-S14 y los puertos usados durante el Suministro por Mar y Transporte por Mar deben estar completamente controlados.

Durante cualquier Impulso (Pasar, Impulso Táctico o Estratégico) el jugador activo puede mover por mar

UN Bloque Lento no Aislado (no se puede Transportar por Mar Tanques, Caballería, Infantería Mecanizada o una Línea Defensiva – la Infantería Estática sí) entre dos Áreas propias no disputadas (no se puede trabar ni destrabar de Combate) que tienen un puerto en el Báltico. Para hacer uso del Transporte por Mar debes tener el control del Báltico.

Si se Pasa, sólo un Bloque puede hacer Transporte por Mar.

En un Impulso Táctico, sólo un Bloque puede ser Transportado por Mar, siempre que su HQ se haya activado en un puerto del Báltico.

En un Impulso Estratégico, se puede combinar el Transporte por Mar y por Ferrocarril de modo que algunos Bloques pueden moverse por Ferrocarril y 1 – y sólo 1- puede usar Transporte por Mar.

Se siguen aplicando todas las restricciones, por lo tanto las áreas que atraviese el bloque deben estar bajo control total.

### RO 14.3 EL MARAT

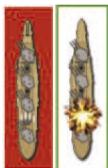


*El Marat era el navío más grande y famoso de la Flota Soviética del Báltico. Siguiendo al avance alemán a lo largo de la costa báltica, el Marat tuvo que retirarse a la base naval fortificada de Kronstadt. A pesar de ser alcanzado y "hundido" por bombas de 1000 kg especialmente desar-*

*rolladas para ello (atribuido al famoso piloto de Stukas Hans Rudel), la popa del Marat permaneció operativa en las aguas poco profundas del puerto, durante los 900 días del prolongado asedio, a modo de batería flotante.*

El Marat es la única unidad naval del juego y representa a la Flota Soviética del Báltico. El Marat tiene suministro si los soviéticos controlan Oranienbaum (incluso disputado).

El Marat se despliega:



- A. en el Báltico si los soviéticos controlan el Mar Báltico y el Marat no está dañado.
- B. en la Bahía de Neva si los soviéticos no controlan el Báltico pero controlan la Bahía de Neva O si el Marat está dañado.

Si los soviéticos pierden Oranienbaum, el Marat es eliminado permanentemente.

El Marat es un recurso defensivo, que proporciona tanto AA como cañoneo a UNA batalla durante cada Impulso alemán (no en los Impulsos soviéticos), siempre que la batalla tenga lugar en un Área costera del Báltico.

### Procedimiento

1. Durante cualquier Impulso alemán, después de la activación del HQ pero antes del Paso de Mando alemán, el jugador soviético puede mover el Marat a un Área de costa ya disputada (por lo tanto, un Área que ya estuviese disputada al inicio del Impulso en curso). Si los soviéticos controlan el Báltico, el Marat puede participar en cualquier Batalla en Área de costa del Mar Báltico. Si los soviéticos no controlan el Báltico, pero todavía controlan la Bahía de Neva, el Marat puede participar sólo en un combate en una de las seis Áreas de costa de la Bahía de Neva (45, 47, L, 63, 62 y O). La participación del Marat fuerza automáticamente a resolverse la batalla durante el Impulso;

2. durante el Paso de Mando de un Impulso alemán, el jugador alemán puede comprometer uno o dos de sus Stukas para cargar con las bombas especiales de 1000 kg para hundir el Marat. Los Stukas comprometidos en esta misión especial no participan en el Ataque Aéreo; si los Stukas no atacan al Marat, proporciona tanto AA como cañoneo a una batalla terrestre;

3. en combate, el Marat tiene FT (FD si está dañado) y lanza un dado tanto para el AA como el Cañoneo;

4. el Marat puede ser **eliminado** (el efecto es permanente) de una de las siguientes formas:

- A. el Eje controla Oranienbaum;
- B. el Marat es alcanzado por DOS bombas especiales de 1000 Kg (1 impacto lo daña permanentemente).

*Ejemplo: los soviéticos controlan el Báltico. Tallinn ya está disputado cuando comienza el Impulso alemán. Los soviéticos comprometen el Marat en Tallinn. Esta Batalla pasa a ser obligatoria.*

*Durante el Segmento de Mando, los alemanes comprometen los dos Stukas en Tallinn y declara que ambos portan la bomba especial de 1000 Kg.*

*El Marat y los dos Stukas no participan en el combate normal (que se resuelve primero) y en su lugar combaten entre ellos.*

*El Marat lanza primero para el AA (FT) y logra un impacto. Uno de los dos Stukas es abortado. El otro Stuka lanza UN dado y logra un impacto. El Marat se gira a su lado dañado y se coloca en la Bahía de Neva donde permanecerá confinado pero disponible para apoyar en batallas futuras.*

### RO 14.4 EL CAMINO DE LA VIDA

*El Camino de la Vida era una ruta de suministro abierta por los soviéticos durante la guerra en un intento desesperado por reabastecer a Leningrado a través del Lago Ladoga durante los 900 días que se prolongó el asedio.*

Si Leningrado está bajo control soviético, pero no tiene una LdC válida a S1-S12 (*bajo asedio*), el Camino de la Vida proporciona suministro limitado. El Camino de la Vida sólo lo puede usar el soviético.





El Camino de la Vida se considera abierto y operativo si los soviéticos controlan totalmente:

1. Leningrado;
2. al menos uno de los tres puertos azules de la orilla oriental del Lago Ladoga (Kobona, Sjas'stroj' y Svir-itsa) o ese puerto está con suministro por sí mismo.



El jugador soviético puede trazar suministro atravesando el Lago Ladoga y esta capacidad especial se puede añadir en combinación con el Suministro por Mar del Báltico.

El Camino de la Vida puede suministrar cualquier número de Unidades soviéticas. Sin embargo, en Áreas suministradas por el Camino de la Vida, se puede desplegar un número limitado de Refuerzos y sólo se puede gastar una cantidad limitada de Estrellas de Líder y Puntos de Reemplazo.

El límite es 1 Refuerzo, 1 Estrella de HQ y 1 Punto de Reemplazo por cada puerto azul bajo control total y con suministro, hasta un máximo de tres en caso de controlar los tres.

**Ejemplo:** durante la Fase Logística de octubre, Leningrado no cuenta con una conexión terrestre con alguna de las Fuentes de Suministro soviéticas (Áreas S1-S12). Los soviéticos han perdido el control del Báltico (el Eje controla Tallinn, Kuresare y Hanko). Sin embargo, el jugador soviético controla Leningrado (control total) y Oranienbaum (disputado, controlando todavía la Bahía de Neva) y dos de los tres puertos azules, que cuentan con una LdC a una Fuente de Suministro soviética (S1-S12).

Por lo tanto todas las unidades de la imagen tienen suministro (algunas trazando una LdC por tierra, icono



de suministro rojo, algunas por el Camino de la Vida, icono de suministro azul). El Suministro se puede trazar por mar sólo a través de la Bahía de Neva, por lo que Oranienbaum tiene suministro. El Marat siempre cuenta con suministro si los soviéticos controlan Oranienbaum (icono de suministro verde).

Sin embargo, en las Áreas suministradas por el Camino de la Vida y sin conexión terrestre:

- Sólo se pueden desplegar dos Refuerzos (en este caso sólo uno – en Leningrado – dado que Pushkin está disputado);
- Sólo se pueden gastar dos Puntos de Reemplazo (por ejemplo para reemplazar un paso blanco O dos pasos negros);
- Sólo se pueden Regenerar dos Estrellas de HQs.

### RO 14.5 VENTISCA

A partir del 1<sup>er</sup> Impulso alemán de diciembre, la Meteorología se convierte automáticamente en Ventisca.

**Efectos:** El Valor Logístico siempre se divide a la mitad. La Fuerza de los Bloques alemanes (el número de dados lanzados y el Rango Aéreo/Táctico) se reduce a: 1/2 cuando defienden y a 1/4 cuando atacan.

La Fuerza de los Bloques soviéticos/finlandeses (el número de dados lanzados y el Rango Táctico soviético) se reduce a 1/2 cuando atacan y es el normal cuando defienden.

### RO 14.6 OPERACION TIFON

En septiembre, Hitler emitió las órdenes para que se tomase Moscú antes del invierno (Operación Tifón) y ordenó que las mejores formaciones se retirasen de otros frentes para concentrarse contra la capital.



A partir del 1<sup>er</sup> Impulso del Eje de septiembre, se tiene que eliminar un Bloque alemán cada Impulso del Eje durante los siguientes siete Impulsos.

El Bloque lo elige el jugador del Eje de entre los siguientes ocho Bloques de forma que no se elimine un Blo-

que del mismo color de cuerpo en dos Impulsos consecutivos.



Si se eliminó uno de los ocho bloques de arriba, entonces el jugador del Eje puede elegir libremente otro. Una vez eliminados los ocho Bloques alemanes, se elimina a Zhukov.

**Ejemplo:** durante el 1<sup>er</sup> Impulso de septiembre, el Eje elimina la 6<sup>a</sup> División de Tanques (rojo). En el siguiente Impulso puede eliminar al 8<sup>o</sup> HQ LW O uno de los Bloques del LVI Cuerpo Panzer (verde). Elige la 3<sup>a</sup> División Motorizada (verde). En el siguiente Impulso puede eliminar el 8<sup>o</sup> HQ LW o uno de los tres Bloques restantes del XLI Cuerpo Panzer (rojo). Una vez eliminados los ocho Bloques alemanes, los soviéticos tienen que eliminar a Zhukov.

Estos nueve Bloques están eliminados permanentemente pero no cuentan para los Bloques eliminados.

**RO 14.7 AGILIDAD**

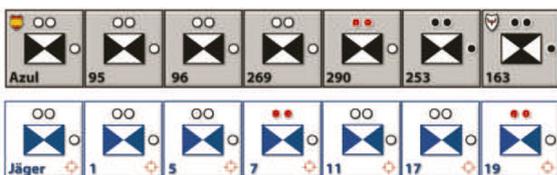
La Agilidad le proporciona más movilidad a algunas unidades.



1. La **Caballería** siempre paga 2 PM cuando entra en un Área que le cuesta 3 PM a cualquier otro Bloque (incluyendo Lluvia). Cuentan con esta capacidad especial las tres Divisiones de Caballería soviéticas así como la Brigada de Caballería finlandesa.



2. Los **tres Ejércitos de Choque soviéticos** y las **14 Divisiones de Infantería del Eje** (siete finlandesas y siete alemanas incluyendo la 163<sup>a</sup> División) se siguen considerando Bloques Lentos para cualquier propósito, pero ahora cuentan con **4 PM** en lugar de 3.



3. La **División "Azul"** española no sufre ninguna penalización con Nieve y sólo se dividen a la mitad si atacan con Ventisca.

**RO 14.8 1ª DIVISION DE TANQUES SOVIETICA**

Los dos regimientos de la 1<sup>a</sup> División de Tanques soviética se disgregaron a Kandalaksha y Karelia respectivamente con la misión específica de asegurar las comunicaciones entre Múrmansk y Leningrado.



La 1<sup>a</sup> División de Tanques soviética obtiene la habilidad de entorpecer el avance de Dietl hacia Múrmansk.

**Precondición:** la 1<sup>a</sup> División de Tanques soviética está desplegada en Múrmansk.

**Efecto:** La Potencia de Fuego de Dietl se reduce de FD a FS.

La 1<sup>a</sup> División de Tanques soviética se puede mover a Múrmansk al Pasar o cuando se mueven Bloques jugando el Disco de Iniciativa durante el Impulso Estratégico. Después de haber movido a Múrmansk, la 1<sup>a</sup> División de Tanques soviética no puede mover de regreso hasta el final de la partida.

Cuando Dietl alcanza la Casilla de Múrmansk y se encuentra con la 1<sup>a</sup> División de Tanques soviética, Múrmansk no cae de forma automática.

En vez de eso, a partir del siguiente Impulso Táctico/Estratégico, el jugador alemán puede activar a Dietl para realizar un Combate contra la 1<sup>a</sup> División de Tanques.

Dietl impacta sobre la 1<sup>a</sup> División de Tanques con un resultado de 6. Cada impacto reduce a la 1<sup>a</sup> División de Tanques.

La 1<sup>a</sup> División de Tanques no puede impactar a Dietl de ningún modo, y Dietl no se puede regenerar si ocupa la Casilla de Múrmansk.

Si Dietl elimina a la 1<sup>a</sup> División de Tanques (el efecto es permanente y la 1<sup>a</sup> División de Tanques cuenta para los Bloques soviéticos rendidos) Múrmansk también cae.

**RO 14.9 PRESTAMO Y ARRIENDO**

*El Préstamo y Arriendo fue un programa bajo el cual los Estados Unidos suministraron al Reino Unido y – desde septiembre de 1941 – a la Unión Soviética con alimentos, combustible y materiales.*



A partir de septiembre de 1941, los soviéticos obtienen 1 Punto Logístico extra si controlan **todo lo siguiente:**

- 1. Área S1;
- 2. Área S2;
- 3. Área S3;
- 4. Área S4;
- 5. Múrmansk.

## DESPLIEGUE DEL ESCENARIO

En el juego se incluyen tres Escenarios (*Les Preludes*, *Leningrado a la Vista* y *Cerrando el Círculo*) y una Campaña (*El Camino a Leningrado*). Mientras que los tres escenarios son relativamente sencillos de jugar y se pueden acabar en 30-60 minutos, la campaña completa requiere una mayor inversión en términos de tiempo, experiencia y habilidad. El despliegue comienza con los soviéticos, seguido de los alemanes. Para el despliegue, primero se agrupan los Bloques por nacionalidad (color del bloque), posteriormente por *color de Ejército/Frente*, y entonces – si no se especifica otra cosa – se eligen al azar y se despliegan en el mapa en Áreas, como se especifica en las Reglas de Despliegue del Escenario.

Los Bloques se despliegan a su fuerza máxima salvo:

**A.** salvo que se especifique en las instrucciones del Despliegue con un número de “1” a “4” entre paréntesis;

**B.** para los Bloques soviéticos cuyo primer paso se marca con una  **Reducido** que se despliega a fuerza mínima.



## 1. LES PRELUDES

*Nos encontramos a los ejércitos tomándose un respiro después de la Batalla de Raseinai, donde participaron unos 1000 tanques, con una proporción de 3 a 1 contra los alemanes. Sólo sus tácticas y el apoyo cercano de la Luftwaffe les proporcionó la ventaja, aunque encontrarse por primera vez con los tanques KV fue un tremendo shock.*

*El 1 de julio, los alemanes entraron en Riga y sentaron las bases para nuestro escenario, cuando el Grupo de Ejércitos Norte pretende completar la conquista de los Estados Bálticos y capturar los puntos clave necesarios para el asalto a Leningrado. ¿Puedes lograr estos objetivos más rápido que los alemanes?*

**Comienzo del Escenario:** Fase de Impulsos de julio.

**Meteorología:** Buena.

**Iniciativa:** Alemania.

**Despliegue del Escenario:** como en la Campaña.

**Duración del Escenario:** el escenario se prolonga hasta la Fase Final de julio, salvo que se produzca antes una Muerte Súbita.

**Reglas Especiales:** durante este escenario corto, cada jugador puede usar el **Disco de Iniciativa sólo una vez**.

**Condiciones Especiales de Victoria:** la partida termina inmediatamente con una victoria del Eje si se reúne alguna de las dos condiciones siguientes:

- a.** el Eje controla Leningrado;
- b.** el Eje controla Tallinn, Velikiye Luki y Pskov. Cualquier otro resultado es una Victoria soviética. No uses ninguna Regla Opcional.

## 2. LENINGRADO A LA VISTA

*Después de haber destruido las últimas formaciones de tanques enemigos y de capturar Pskov el 10 de julio, von Leeb parecía preparado para atacar Leningrado. El plan consistía en que el Grupo de Ejércitos Norte tomase la costa báltica, mientras, los finlandeses capturarían Karelia y crearían la Gran Finlandia. Esto, esperaban, dejaría Leningrado expuesta a su captura por una embestida repentina.*

*Aunque, el 6 de agosto, Hitler repitió su orden: “Primero Leningrado, segundo Donetsk, tercero Moscú”, más tarde separó el 4º Ejército Panzer, la unidad más poderosa de von Leeb, para participar en la Operación Tifón. Con los finlandeses aparentemente satisfechos con haber capturado el terreno perdido en la Guerra de Invierno como para seguir avanzado, a von Leeb le quedaban pocas opciones más que el asedio. Pero nosotros sabemos cómo terminó este asedio. ¿Puedes liderar al Grupo de Ejércitos Norte hasta la victoria?*

**Comienzo del Escenario:** Fase de Impulsos de julio.

**Meteorología:** Buena.

**Iniciativa:** Alemania.

**Despliegue del Escenario:** a lo largo de la Línea Discontinua verde y la frontera soviético-finlandesa. Los soviéticos controlan Hanko, las dos Islas del Báltico y todas las Áreas al este del frente. El Eje controla todas las Áreas al oeste.

**Duración del Escenario:** el escenario comienza en la Fase de Impulsos de julio, con los soviéticos jugando el 1º Impulso y finalizando en la Fase Final de agosto, salvo que haya una Muerte Súbita primero.

**Condiciones Especiales de Victoria:** el juego finaliza inmediatamente (Muerte Súbita) con una Victoria del Eje si se cumple alguna de las siguientes tres condiciones:

- a.** el Eje controla Leningrado;
- b.** Leningrado no tiene LdC con S1-S12;
- c.** el Eje controla Tallinn, Velikiye Luki, Nóvgorod y Petrozavodsk.

Cualquier otro resultado es una victoria soviética.

No uses Reglas Opcionales.

### SOVIÉTICOS

**LV = 13** (Stalin = 4; HQs desplegados no agotados = 3; Puntos de Victoria = Múrmansk, Leningrado, Ostashkov, Tikvin, Tallinn y Nóvgorod, 6; Bloques alemanes eliminados = 0, 0).

**Bloques soviéticos eliminados:** nueve Bloques soviéticos robados al azar (cuatro Infanterías naranjas, dos Mecanizadas blancas, dos Tanques blancos, la Infantería Aerotransportada) han sido eliminados y añadidos a la Reserva de Refuerzos soviética; dos Bloques blancos (un Tanque y una Mecanizada) se rindieron y están eliminados permanentemente.

**Reserva de Refuerzos:** 18 Bloques (los nueve Bloques con un Punto verde más los nueve Bloques elimi-

nados) están en la Reserva de Refuerzos soviética.

Los 13 Bloques con "S" y los tres Bloques con "N" no están disponibles en este escenario.

#### Los soviéticos despliegan:

- A Stalin, las dos Brigadas Estáticas y los seis Bloques amarillos (los nueve a fuerza máxima) como en el juego de Campaña;
- Nueve Líneas Defensivas en Áreas H, O, 39, 62, 79, 64, 93, 133 y G4;
- La Milicia de Leningrado en Leningrado (1) y el HQ del Frente de Leningrado (L) (3) en el Área L;
- Seis Bloques de Infantería azul claro, uno en cada una de las siguientes Áreas: T, 59, 45, 46, 47 y 81;
- La División Mecanizada azul claro (1) en el Área 64;
- Los dos Tanques azul claro (ambos en 1) en el Área 62 y 79, uno en cada;
- El HQ del Frente Noroeste (NW) (2) y un Tanque blanco (1) en el Área 93;
- Un Tanque blanco (1, marcado como Aislado) en el Área 110;
- Por último, tres Infanterías naranjas en las Áreas 75, 133, G4 (una en 1, una en 2, una en 3 – a elección del jugador soviético).

#### EJE

LV = 11 (Hitler = 4; HQs desplegados no agotados = 6; Áreas de Victoria controladas = Riga, 1; Bloques soviéticos eliminados = 2, 0).

**Bloques eliminados:** ninguno.

**Luftwaffe:** no desplegada todavía.

**Reserva de Refuerzos:** como en la Campaña.

**Líneas Defensivas:** ninguna.

#### El Eje despliega:

- A Hitler, el HQ Dietl (D) y los 12 Bloques finlandeses como en la Campaña;
- El HQ del 18.º Ejército (2) en el Área 129;
- El HQ del 16.º Ejército (3) en el Área G2;
- El HQ Panzer Reinhardt (R) (3) en el Área 130;
- El HQ Panzer Manstein (M) (3) y el Tanque verde en el Área 112;
- La División Motorizada TT en el Área 131;
- Dos Bloques de Infantería azul claro en el Área 132;
- Los dos Tanques rojos y la Infantería Motorizada roja en el Área 113;
- La Infantería Motorizada verde en el Área 91;
- Tres Infanterías amarillas (dos en 4, una en 3 – a elección del Eje) una en el Área 74 y dos en el Área 55.

## 3. CERRANDO EL CIRCULO

*Al comienzo de septiembre, las fuerzas del Eje se asomaban a las puertas de Leningrado, estableciendo puntos de avance, esperanzados en cercar Leningrado y acabar la guerra antes de Navidad. (Los científicos alemanes habían calculado que la ciudad sería reducida a la inanición en pocas semanas).*

*Pero el "mar de barro" temporal que los rusos llaman "Rasputitsa" se acerca, seguido de uno de los inviernos más fríos del siglo. Y, los soviéticos han empezado a amasar reservas que podrían entorpecer las operaciones del Eje, incluso antes de la llegada del invierno. Y con el invierno llegan las divisiones siberianas...*

¿Puede el jugador alemán capturar Leningrado o aislarla completamente de cualquier ayuda? ¿O puede el jugador soviético castigar a los alemanes por el tiempo perdido y mantener abierto el "Camino de la Vida" el tiempo suficiente?



**Comienzo del Escenario:** Fase Logística de septiembre.

**Meteorología:** Buena. Tirada de dado para la Meteorología desde octubre.

**Iniciativa:** Alemania.

**Despliegue del Escenario:** a lo largo de la Línea Discontinua roja. Los soviéticos controlan Hanko, las dos Islas del Báltico y todas las Áreas al este del frente. El Eje controla todas las Áreas al oeste, incluyendo el istmo de Karelia (excluida el Área 48).

**Duración del Escenario:** el escenario comienza con la Fase Logística de septiembre y finaliza en la Fase Final de octubre, salvo que se produzca primero una Muerte Súbita del Eje.

**Condiciones especiales de victoria:** la partida finaliza inmediatamente (Muerte Súbita) con la Victoria del Eje si se cumple cualquiera de las dos condiciones siguientes:

- a. el Eje controla Leningrado;
- b. el Eje controla Oranienbaum, Tikhvin, Ostashkov y Petrozavodsk.

Cualquier otro resultado es una victoria soviética.

No uses ninguna Regla Opcional.

**SOVIÉTICOS**

**LV = 10** (Stalin = 3; HQs desplegados no agotados = 3; Puntos de Victoria = Leningrado, Tikhvin, Múrmansk y Ostashkov, 4; Bloques alemanes eliminados = 0, 0).

**Bloques eliminados:** 8 Bloques soviéticos (un Tanque blanco y una División Mecanizada blanca – robados al azar – y los seis Cuerpos de Infantería soviéticos – dos azul claro y cuatro naranjas) se han rendido y no se pueden reconstruir.

**Reserva de Refuerzos:** una Caballería blanca, dos Mecanizadas blancas y cuatro Divisiones de Tanques blancos – los siete robados al azar – más el Cuerpo Aero-transportado y los 13 Refuerzos de septiembre están en la Reserva de Refuerzos soviética (21 Bloques).

Los **tres** Bloques marcados con “N” no están disponibles en este escenario.

**El despliegue soviético:**

- Stalin (3) en Moscú;
- El HQ del Frente Noroeste (NW) (2) en el Área 146;
- El HQ del Frente Karelia (K) (2) en el Área 44;
- El HQ del Frente Leningrado (L) (2) en el Área “L” con la Milicia de Leningrado (3);
- Las dos Infanterías Estáticas en las Áreas “H” y “K”;
- Los siguientes Bloques de Combate se roban al azar y se despliegan como sigue:
  - Siete Bloques azul claro (pueden ser Divisiones de Infantería, Mecanizadas o Tanques) – una en cada – en las Áreas “O”, 61, 62, 63, 64, 65 y 66;
  - Cinco bloques amarillos (cuatro Infanterías y una División de Tanques): una en cada Área 48, 43, 29, 30 y 14;
  - Tres Divisiones de Infantería naranja: una en cada Área 136, 143 y 142;
  - Ocho bloques blancos (seis Infanterías y dos Divisiones de Caballería): una en cada Área 82, 97, 84, 67, 96, 98, 117 y 146.
- Se despliegan diez Líneas Defensivas en las Áreas 47, “O”, “L”, 63, 96, 97, 117, 136, 142 y 143;

**EJE**

**LV = 13** (Hitler = 3; HQs desplegados no agotados = 7; Áreas de Victoria controladas = Riga, Nóvgorod y Tallinn, 3; Bloques soviéticos eliminados = 8, 0).

**Bloques eliminados:** ninguno.

**Luftwaffe:** disponible (pero los dos HQs LW están agotados).

**Reserva de Refuerzos:** cuatro Divisiones de Infantería blancas.

**El despliegue del Eje:**

- Hitler (3) en Rastenburg;
- HQ Dietl (2) en Titovka;
- Mannerheim (2) en Mikkeli;
- El 16.º Ejército (2) en el Área 95;
- El 18.º Ejército (2) en el Área 59;
- El HQ Panzer Schmidt (S) (2) en el Área 79;
- El HQ Panzer Reinhardt (R) (2) en el Área 77;
- El HQ Panzer Manstein (M) (2) en el Área 116;
- 1º HQ LW (0) en el Área 113;
- 8º HQ LW (0) en el Área G4;
- Los 11 bloques finlandeses restantes – todos a fuerza completa y robados al azar – uno en cada Área 32, 45 y 46; dos en cada Área 13, 28, 41 y 42;
- La División Motorizada TT y seis Divisiones de Infantería blancas robadas al azar una en cada Área 54, “T”, 59, 60, 113, 115 y G4;
- Los ocho Bloques Rápidos restantes (cuatro Divisiones Motorizadas y cuatro de Tanques) se despliegan – robadas al azar – un paso por debajo de su fuerza máxima, una en cada Área 78, 80, 81, 94, 95, 116, 133 y 134;
- Los tres Cuerpos de Infantería azul claro en las Áreas 116, 135 y G4;
- Los cuatro Cuerpos de Infantería amarillos en las Áreas 78, 79, 80 y 81.

Una vez completado el despliegue, el jugador alemán lanza un dado por cada uno de sus siete Cuerpos de Infantería para determinar su fuerza:

- fuerza mínima con un resultado de 1;
- fuerza de “2” con un resultado de 2;
- fuerza “3” con un resultado de 3;
- a fuerza completa con un resultado de 4, 5 y 6.

**Líneas Defensivas:** una LD negra en el Área 32.

# EL CAMINO A LENINGRADO LA CAMPANA JULIO - DICIEMBRE DE 1941

*Mientras que el plan original de la Operación Barbarroja contemplaba la captura de Leningrado antes de dirigirse hacia Moscú, el discurrir de las operaciones del primer mes atrajo a Hitler hacia batallas de cerco, lo que le hizo creer que conseguiría la victoria destruyendo los ejércitos soviéticos. Cuando su atención regresó a Leningrado, la ciudad se había convertido en una fortaleza, la meteorología rusa había enviado a la infame Rasputitsa ("el mar de barro") y llegó un invierno especialmente frío. Sumado a esto, la red de espías de Stalin le permitió anticiparse a las intenciones japonesas, lo que liberaría 50 divisiones del Lejano Oriente. Llegarían justo a tiempo...*

*En términos de juego, los soviéticos deben ganar tiempo a lo largo del verano sin perder demasiadas unidades o PV. Deben conservar justo el terreno y las unidades suficientes, pasada toda la furia alemana del verano, para hacerle el otoño y el invierno muy desapacible al alemán. Sin embargo, no deben conformarse con defender, ya que es vital conseguir que el alemán tema un contraataque sorpresa pensando en la victoria a largo plazo. El Eje debe decidir si lo apuesta todo a Leningrado o si toma ventaja de las recompensas de los esfuerzos colaterales. Este reto lo agrava el azar de sus Refuerzos, por lo que el jugador alemán debe avanzar de forma equilibrada con vistas a ser lo suficientemente flexible para sacar el mejor provecho de lo que está por venir. Alguna veces tiene que ser osado, dado que "ir a lo seguro" nunca le dará la victoria. Y sin embargo, debe recordar que es el jugador soviético quien puede lograr una "victoria instantánea" más rápidamente.*

La Campaña se inicia en la Fase de Impulsos de julio y dura hasta la Fase Final de diciembre, salvo que haya una Victoria por Muerte Súbita (2.4.4.2) primero.

**Meteorología:** Buena. Tirada de Meteorología a partir de octubre.

**Iniciativa:** Alemania.

**Control de Áreas:** los alemanes controlan Rastenburg, Petsamo, todas las Áreas de Finlandia, las Áreas G1, G2, G3 y todas las Áreas al oeste del río Daugava.

El resto de Áreas/Casillas están bajo control soviético.

## SOVIÉTICOS

**VL = 13** (Stalin = 4; HQs desplegados no agotados = 3; Puntos de Victoria = Múrmansk, Leningrado, Ostashkov, Tikhvin, Tallinn y Nóvgorod, 6; bloques alemanes eliminados = 0, 0).

**Bloques soviéticos eliminados:** ninguno.

**Reserva de Refuerzos:** los 9 Bloques con un Punto verde están en la Reserva de Refuerzos soviética; los 13 Bloques con "S" estarán disponibles en septiembre; los tres Bloques con "N" estarán disponibles en noviembre.

## El despliegue soviético:

- Stalin en Moscú;
- Tres Líneas Defensivas soviéticas – una en cada – Áreas "H", "O" y 39;
- Los tres HQ soviéticos "NW", "L" y "K" en Áreas 113, "L" y 42 respectivamente;
- Las dos infanterías Estáticas en Áreas "K" y "H";
- El Cuerpo Aerotransportado en el Área 129 (*Reducido*);
- La Milicia de Leningrado en el Área "L" (*Reducida*);
- Las cinco unidades amarillas, nueve azul claro, siete naranjas y ocho blancas (17 Infanterías, cuatro Infanterías Mecanizadas y ocho Tanques) sobre su icono adecuado en el mapa. De estos 29 Bloques, ocho (dos Infanterías, dos Infanterías Mecanizadas y cuatro Tanques) están Reducidos, que se eligen y despliegan al azar.

## EJE

**VL = 11** (Hitler = 4; HQs desplegados no agotados = 6; Puntos de Victoria = Riga, 1; Bloques soviéticos eliminados = 0, 0).

**Bloques alemanes eliminados:** ninguno.

**Reserva de Refuerzos:** 13 Bloques en la Reserva de Refuerzos (el 1º HQ LW, una División de Infantería azul claro, una amarilla y diez blancas).

Los cinco Bloques marcados con una "V" estarán disponibles si Alemania controla Velikiye Luki.

## El Despliegue alemán (todos a máxima fuerza):

- Hitler en Rastenburg;
- El HQ Dietl en Petsamo (Camino a Múrmansk);
- El HQ Mannerheim en el Área 6;
- La 163ª División de Infantería en el Área 11;
- La División de Caballería finlandesa en el Área 12;
- Los dos Cuerpos de Infantería finlandeses en las Áreas 24, 38;
- Las siete Divisiones de Infantería finlandesas – una en cada – en Áreas 32, "F", 9, 10, 11 y dos en el Área 8;
- El HQ Manstein en el Área 126 con una División Motorizada verde;
- El HQ Reinhardt en el Área 125 con una División Motorizada roja;
- El HQ del 16.º Ejército en el Área 124 con dos Infanterías azul claro;
- El HQ del 18.º Ejército en el Área 123;
- Una Infantería amarilla en el Área 107;
- Una Infantería amarilla en el Área 108;
- Una Infantería amarilla en el Área G1;
- Dos Tanques rojos en el Área G2;
- Un Tanque verde y la División Motorizada en el Área G3.

**Nota:** en total, de 62 Bloques soviéticos, hay en juego 37, 9 están en la Reserva de Refuerzos (13 estarán disponibles en septiembre, 3 en noviembre); de 47 Bloques del Eje, hay en juego 29, 13 están en la Reserva de Refuerzos alemana (5 estarán disponibles si Alemania controla Velikiye Luki).