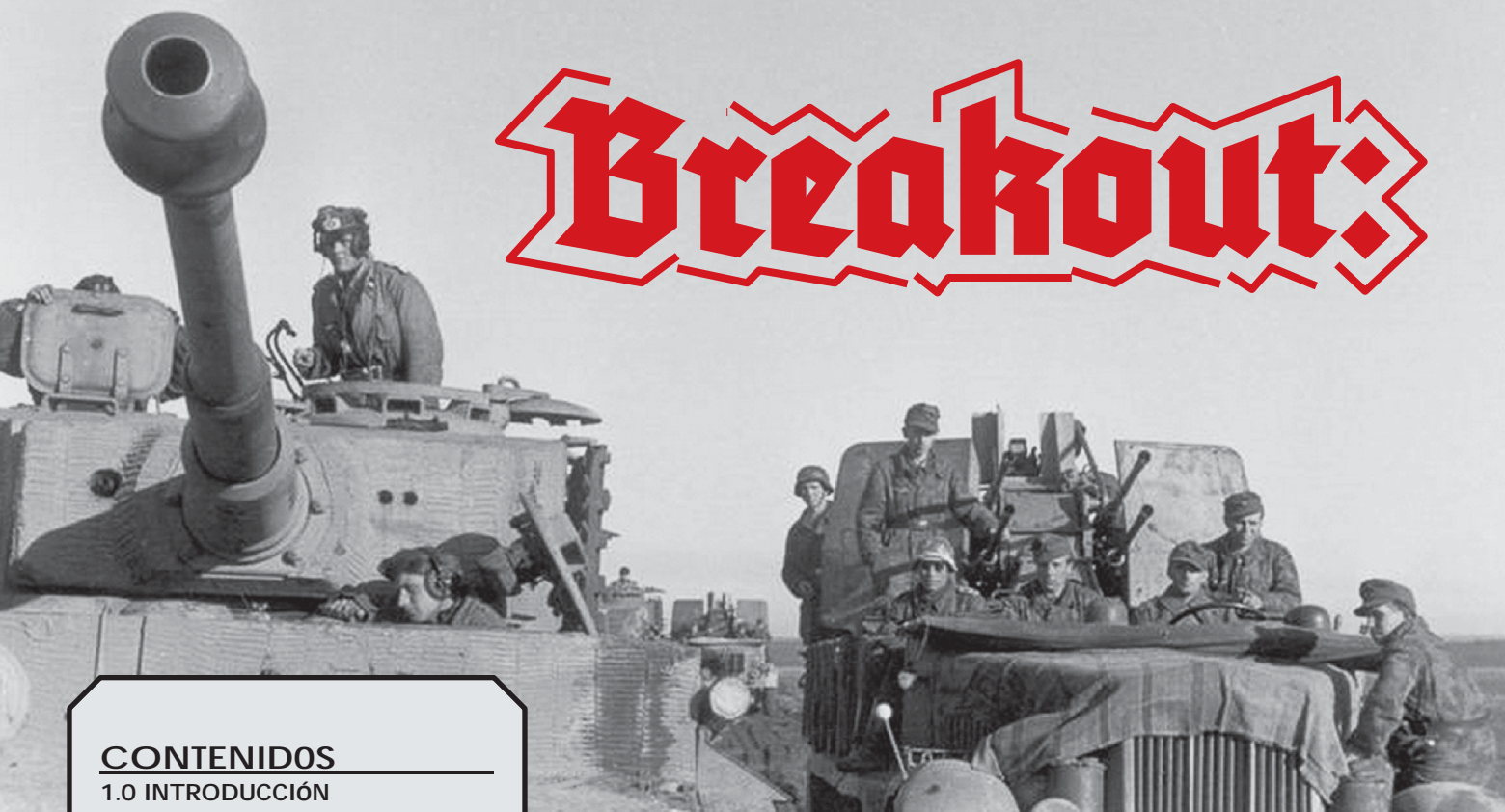


Breakout



CONTENIDOS

- 1.0 INTRODUCCIÓN
- 2.0 COMPONENTES
- 3.0 COLOCACIÓN & CONTROL HEX
- 4.0 CÓMO GANAR
- 5.0 SECUENCIA DE TURNO
- 6.0 APILAMIENTO & NIEBLA DE GUERRA
- 7.0 ZONAS DE CONTROL
- 8.0 SUMINISTRO SOVIÉTICO
- 9.0 SUMINISTRO Y COMUNICACIONES ALEMANAS
- 10.0 REFUERZOS ALEMANES
- 11.0 REEMPLAZOS DE CUERPOS DE RIFLES SOVIÉTICOS
- 12.0 MOVIMIENTO
- 13.0 COMBATE
- NOTAS DE DESARROLLO
- EJEMPLO DE TURNO
- 14.0 CARTAS & TABLAS

CRÉDITOS

Diseño: Ty Bomba

Desarrollo: Antony Birkett

Gerencia Desarrollo juego: Doug Johnson

Pruebas juego: Dr. Christopher Cummins, Dave Moseley, Keith Powell, Thomas Pratush, Michael Stultz, Robert Zmuda,

Pruebas: David Boe, Michael C. Neubauer,

Gráficos mapa: Joe Youst

Fichas: Nadir Elferra

Producción: Richard Aguirre

Foto Créditos: R1 & R10: German Federal Archives / Etzhold, R9: RIANovosti Archive

FIRST PANZER ARMY

Nota: Para retirar las reglas de este magazine, sepáralas lenta y cuidadosamente de la carta de suscripción a la que están unidas, despegándolas desde la parte superior y luego desde la parte inferior, reuniéndose en el medio. La tarjeta no está destinada a ser retirada.

Estas reglas utilizan el siguiente sistema de color: Rojo para puntos críticos como erratas y excepciones, Azul para ejemplos de juego. Las referencias a los números de casos de reglas aparecerán en el libro de reglas entre paréntesis. Busca actualizaciones de reglas electrónicas para este juego @www.worldatwarmagazine.com/waw/

1.0 INTRODUCCIÓN

1st Panzer Army permite a los jugadores examinar los desafíos operativos en las batallas entre los ejércitos soviéticos y los alemanes en el noroeste de Ucrania, en marzo y abril de 1944. Esto llevó a las batallas de la bolsa del 1er ejército Panzer (Kamenets-Podolsky) que involucraron al 1er. Ejército Panzer alemán y principalmente al 1er. Frente Ucraniano que recrea el juego.

1.1 Escala

Cada turno completo representa 3 días. Cada hex representa 4.2 millas (6.8 km).

2.0 COMPONENTES

Los componentes de **1st Panzer Army** incluye las reglas/cartas, un mapa de 22x34 y 176 5/8 fichas. Los jugadores deben suministrar 1 ó más dados de seis caras para resolver combates y otros posibles eventos durante el juego.

2.1 Mapa de juego

Representa el área donde se produjo el combate por la bolsa Kamenets-Podolsky y muestra el terreno principal encontrado a finales del invierno y principios de la primavera de 1944 en el noroeste de Ucrania en la escala del juego. Una trama hexagonal es impresa en el mapa para regular la colocación y el movimiento. Una unidad siempre está en un solo hex a la vez. Cada hex contiene terreno natural y/o hecho por el hombre que puede afectar movimiento y combate, simulando los mismos desafíos geográficos que enfrentaron ambas fuerzas. El terreno del mapa se ha modificado ligeramente para que se ajuste a la cuadrícula hexadecimal del mapa.



© 2019 Decision Games
Bakersfield, CA.
Made & Printed in the USA

BREAKOUT: FIRST PANZER ARMY

Cada hex tiene un número de cuatro dígitos impreso en él. Estos números se proporcionan para ayudarlo a encontrar ubicaciones específicas a las que se hace referencia en las reglas. También le permiten registrar posiciones de unidades si se interrumpe un juego y deben retirarse antes de que pueda completarse.

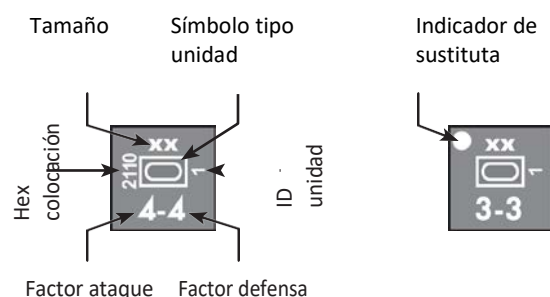
Ejemplo: La población de Proskurov está en el hex 2607

Nota del mapa: Ternopol (hex 0805) está impreso en el mapa y usado en las reglas como se deletreaba en 1944.

2.2 Fichas

Las fichas en el juego representan principalmente unidades de combate; otros se proporcionan como ayudas de memoria y marcadores informativos. Destroquelar cuidadosamente todos los contadores. Recortar las orejas de perro de sus esquinas con un cortaúñas, que facilitará su manejo y apilamiento durante el juego y mejorará su apariencia. Cada ficha de unidades de combate muestra varios tipos de información: nacionalidad y tipo, tamaño de la organización, factor de ataque, factor de defensa, identificación histórica, número de hex de colocación inicial, número de turno de refuerzo y estado de la ficha sustitutiva.

2.2a Sample Unit.



2.3 Ejércitos & Colores

La nacionalidad de una unidad y, por lo tanto el ejército al que pertenece, es mostrada por su color.

Unidades alemanas:

- Unidades móviles mecanizadas:** Blanco sobre gris
- Unidades móviles no mecanizadas:** Negro sobre gris
- Unidades estáticas de guarnición:** Negro sobre gris
- Unidades aéreas:** Símbolo de avión en azul

Unidades soviéticas

- Unidades móviles mecanizadas (no artillería):** Blanco en rojo
- Unidades móviles de artillería mecanizada:** Blanco en marrón
- Unidades móviles no mecanizadas:** Negro en marrón claro
- Unidades aéreas:** Símbolo de avión en rojo claro

Importante: Todas las unidades de artillería en el juego se consideran mecanizadas a efectos de movimiento. También tienen características especiales que los separan de otros tipos de unidades mecanizadas no artilleras.

2.4 Tipos de unidad & tamaños organizativos

- Infantería/Rifle
- PanzerGrenadier/Rifle motorizado
- Unidades de apoyo de rifle motorizado del ejército soviético
- Panzer/Tanques
- Tanques pesados (Tiger)
- Guarnición estática
- Artillería de campaña
- Cañones de asalto
- Lanzador múltiple de artillería de cohetes

XXX: Cuerpos

XX: División

(XXX): Formaciones Ad hoc

(XX): Unidades de apoyo del ejército Soviético

X: Brigada

II: Batallón

Nota de diseñador: Los corchetes encima de las unidades de guarnición del tamaño de un cuerpo alemán los designan como formaciones ad hoc. Las unidades de guarnición alemanas eran similares en fuerza a los regimientos o brigadas. El símbolo del cuerpo fue elegido ya que históricamente a sus comandantes se les dio el estado de comandantes de cuerpo reales. Estas guarniciones desplegadas no se corresponden con las localidades fortificadas que se muestran en la mayoría de los mapas históricos de esta campaña. Esos mapas muestran los lugares que Hitler había ordenado fortificar; Los despliegues de unidades en el juego corresponden a los que están en el lugar justo antes del comienzo de la campaña.



Importante: La 18 Div. Artillería alemana tiene un asterisco a la derecha de su factor de defensa como recordatorio a los jugadores de que la división tiene un alcance de dos (13.1).

2.5 Abreviaturas en las fichas

Las abreviaturas aparecen en las fichas como sigue:

- B:** Ruptura
- Br:** *Korpsgruppe Breith*
- Ch:** *Korpsgruppe von der Chevalerie*
- CG:** Guarnición *Chernovtsy*
- G:** Guardias
- Go:** *Korpsgruppe Golnick*
- GM:** Morteros de la Guardia
- J:** Jaeger (cazadoras)
- KhG:** Guarnición Khotyn
- KPG:** Guarnición Kamenets-Podolsky
- SS:** *Schutzstaffel*
- TG:** Guarnición de Ternopol

2.6 Información ficha/unidad.

Factor de movimiento (MF): Los factores de movimiento no están impresos en las fichas. El movimiento se describe en las reglas (12.0).

Factores de ataque & defensa (AF & DF): Los factores de ataque y defensa de cada unidad, denominados factores de combate (CF), es una medida numérica de su habilidad para participar en combate con otras unidades en el juego (13.0).

Pasos de unidad: Las unidades con CFs en ambos lados de sus fichas son unidades de más de un paso. Aquellas con los CF solo en un lado son unidades de un paso. Los pasos de fuerza se usan para describir la habilidad global de una unidad para absorber una cantidad de pérdidas de personal y equipo.

- Todas las unidades multipaso se colocan mostrando su paso de fuerza más alta, junto con su número de hex de colocación inicial o el número de turno de refuerzo.
- Cuando una unidad multipaso sufre un paso de pérdidas, es girado a su reverso o reemplazado hasta que alcance su último paso.
- Cuando una unidad de un paso o una ya reducida a una unidad sustituta toma un paso de pérdidas, es eliminada y retirada del mapa y colocada permanentemente en la pila de muertos.

Unidades alemanas multi-ficha: Solo las divisiones alemanas comienzan con más de dos pasos. Algunas unidades tienen 4, 6 u 8 pasos de fuerza.

- Cuando aquellas unidades son reducidas, retira esa ficha del mapa y reemplázala con la siguiente ficha sustituta inferior.
- Ninguna unidad multipaso tendrá más de una ficha en juego en el mapa en cada momento.
- Las fichas sustitutas son marcadas con puntos en sus esquinas superiores izquierda.
- Todas las unidades ya desplegadas en el mapa o que entran como refuerzos, lo hacen en su paso de fuerza máxima.



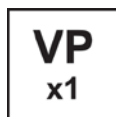
2.7 Unidades estáticas de guarniciones

Son 4 las unidades de guarniciones estáticas alemanas en la plancha de fichas.

- Una vez colocadas en el mapa, no pueden ser movidas.
- Nunca podrán atacar y solo defienden el hex en el que se despliegan.
- No cuentan a efectos de apilamiento.

2.8 Fichas informativas

Las siguientes fichas/marcadores se incluyen en el juego como ayudas informativas. Sus funciones se explican en las secciones relevantes de las reglas.



Marcadores de puntos de victoria soviéticos (4.0)



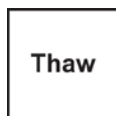
Marcadores de control de hexs soviéticos (3.3 & 4.1)



Marcadores de control de hexs alemanes (3.3 & 4.1)



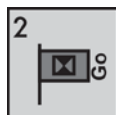
Marcador de turno



Marcadores de condición de tiempo/terreno (5.1)



Marcadores aéreos alemanes/Soviéticos de apoyo al combate (5.2 & 13.3)



Marcador alemán *Korpsgruppe* (12.4 & 13.4)

3.0 COLOCACIÓN DEL JUEGO & CONTROL HEX

Los jugadores primero deben decidir quién dirigirá las fuerzas alemanas y soviéticas. El jugador soviético debe sentarse en el lado norte del mapa hacia el sur, mientras que el jugador alemán se sienta frente a él en el lado sur del mapa hacia el norte.

3.1 Colocación inicial de marcadores

Coloca el marcador de turno y el marcador del deshielo/condición del terreno en la casilla del turno 1 del registro de turnos impreso en el mapa.

- Coloca aparte los marcadores de tiempo de tormenta y hielo/condición del terreno.
- Coloca los marcadores de control soviéticos en Krasilov (2603) y Khmelnik (4004).
- Coloca el marcador soviético **VPx1** en la casilla 2 del registro de VPs soviéticos impreso en el mapa.
- Coloca el marcador soviético **VPx10** en la casilla **0** del registro soviético de VPs.

BREAKOUT: FIRST PANZER ARMY

3.2 Despliegue inicial de unidades

Usa la secuencia de los siguientes pasos:

- 1) El jugador soviético coloca todas sus unidades con los números de hex de colocación en la esquina superior izquierda directamente en el mapa. Esto dará como resultado un sobreapilamiento en violación de las reglas normales de apilamiento. Esta es la única excepción a esta regla y se permite en el comienzo del juego.
- 2) El jugador soviético determina su superioridad aérea para el turno 1 (5.2).
- 3) El jugador alemán coloca a sus 4 unidades estáticas de guarnición en sus hexs de colocación, correspondientes con el número de hex impreso en ellas.
- 4) El jugador alemán coloca al resto de unidades con número de hex en ellas, en o adyacentes al hex listado.

Excepción: La 96 y la 291 Divisiones de infantería deben colocarse en los hexs exactos impresos en sus fichas: 2908 y 2807, respectivamente.

- 5) El jugador soviético comienza el juego y debe usar la secuencia de fases mover/combatir en el turno 1. Todos los sobreapilamientos soviéticos deben ser resueltos al final de la fase de movimiento soviética del turno 1.
- 6) Orden de Hitler de mantenerse firme: Esto está en efecto durante todo el turno 1. Todas las unidades alemanas se colocan en o al este de la fila de hex 23xx no pueden mover al oeste de esa fila de hexs solo en el turno 1.

3.3 Control de hexs

El control de un hexse determina por la última unidad que movió a través u ocupó el hex. El control puede cambiar varias veces durante el juego. El control del hex es significativo para poblaciones y hexs de localidad fortificada y condiciones de victoria.

4.0 CONDICIONES DE VICTORIA

El soviético está en ofensiva, intentando ganar por:

- 1) Capturando hexs de población y localidad fortificada.
 - 2) Destruyendo divisiones alemanas.
 - 3) Sacando unidades por fuera del borde suroeste del mapa.
- Los VPs se consiguen por cada uno de lo de arriba.
 - El total final se cruza con la tabla de VPs (4.4).
 - El resultado histórico de la batalla, 31 VP (todos por capturas territoriales y unidades sacadas), se considera un empate a efectos competitivos y comparativos.
 - Solo el jugador soviético gana VPs.

4.1 Concesiones de VPs por territorio soviético

El jugador soviético gana VP como sigue:

1VP: Por cada hex de población en el mapa controlado por sus fuerzas al final del juego. Los 3 hexs de Vinnitsa (4513/4612/4613) conceden 1 VP por cada uno de sus tres hexs. El estado del suministro del hex no tiene influencia en la obtención de los VPs.

4VP: Por cada hex de localidad fortificada controlado por las fuerzas soviéticas al final del juego. El estado del suministro del hex no tiene influencia en la obtención de VPs.

1VP: En el final del turno 8, por cada hex de población y localidad fortificada controlado por el alemán fuera de Comunicaciones (9.0).

1VP: Por cada cuerpo soviético que salga del mapa entre los hexs 0729 y 1729, inclusive. La máxima concesión es de 4VP. Cuesta 1PM para una unidad que mueve fuera del borde del mapa. Las unidades sacadas no podrán ser traídas de vuelta al mapa. Su estado de suministro no tiene impacto en la concesión de VPs.

4.2 VPs soviéticos por pérdidas de pasos alemanes

Si una división alemana es eliminada mientras que está fuera de mando y Comunicaciones (9.0), el jugador soviético consigue un número de VPs igual al máximo número de pasos en esa división.

Ejemplo: Si el último paso de la 9ª D. Panzer SS de 8 pasos es eliminada mientras que está OOC, lo que le daría al soviético 8 VP.

Importante: Las guarniciones y batallones eliminados nunca generarán ningún VP con independencia de su estado de comunicación.

4.3 Tabla de VP

En el final del turno 8 totaliza los VPs soviéticos:

32 o más: Victoria soviética-**28-31:** Empate-**27 o menos:** Victoria alemana

5.0 SECUENCIA DE TURNO

I Fase de tiempo & condición del terreno.

II Fase aérea mutua.

III Fase alemana del despliegue de los *Korpsgruppe*

IV 1ª fase soviética de movimiento/combate o combate/movimiento.

V 2ª fase soviética de combate/movimiento o movimiento/combate.

VI 1ª fase alemana de movimiento/combate o combate/movimiento.

VII 1ª fase alemana de combate mecanizado.

VIII Fase alemana de 2ª oleada alemana combate/movimiento o movimiento/combate.

IX Fase alemana de la 2ª oleada de combate mecanizado.

X Fase de refuerzo alemana.

XI Fase de reemplazo soviética.

XII Fase administrativa.

Ejemplo: Ambas fases de combate alemanas son inmediatamente seguidas por una fase de combate mecanizada alemana, con independencia de la secuencia movimiento/combate o combate/movimiento elegida. Ver 5.5 para más detalles.

5.1 Fase de determinación del tiempo & condición del terreno.

El tiempo y la condición del terreno determina los factores de movimiento de las unidades de ambos bandos para ese turno. Ver carta en el mapa.

- Si ocurre una tormenta (S), ninguna unidad proyecta ZOC para ese turno y no puede ser usado ningún apoyo aéreo al combate (CAS) ese turno.
- En el turno 1, el tiempo y las condiciones del terreno son automáticamente deshielo -thaw (T).
- En todos los turnos siguientes, el tiempo y la condición del terreno debe ser determinado en el comienzo del turno por una tirada de dado hecha por el jugador soviético. El resultado se cruza con la tabla de tiempo & condición del terreno (14.1).

5.2 Fase aérea mutua

En el turno 1 el jugador soviético tiene automáticamente superioridad aérea. Esto significa que sus marcadores de apoyo aéreo al combate están en juego ese turno y no hay ninguno para el jugador alemán.

- Para determinar el grado de esa superioridad para el primer turno, el jugador soviético tira un dado y obtiene esa cantidad de marcadores (1 a 6).
- En todos los turnos posteriores, cada jugador tira dos dados (se vuelve a tirar en caso de empate). El jugador que saca el total más alto resta el total del jugador perdedor de su resultado y obtiene esa cantidad de marcadores de apoyo aéreo de combate (1 a 10) para usar ese turno.
- Cada marcador puede ser usado para apoyar un combate por turno. Los marcadores que no se usan no se pueden guardar para usar en un turno posterior. Ver 13.3. para más detalles.

5.3 Fase alemana de despliegue de Korpsgruppe

Importante: Esta fase es ignorada en los turnos 1 y 2.

- Comenzando en el turno 3, el alemán puede desplegar sus 3 marcadores *Korpsgruppe* (KG) dentro del mapa.
- Cada marcador KG puede ser desplegado dentro de cualquier hex en el mapa, incluyendo hexs conteniendo unidades soviéticas.
- No más de un marcador puede ser desplegada dentro de cualquier hex. Ver 12.4 y 13.4 para más detalles.

5.4 Secuencia fase movimiento/combate o combate/movimiento.

Antes del comienzo de la fase IV después del turno 1, el jugador soviético debe anunciar si elegirá la secuencia de fase de movimiento/combate o combate/movimiento para ese turno.

Importante: En el turno 1, el soviético debe siempre elegir la secuencia movimiento/combate.

El jugador alemán no tiene esta restricción en el turno 1. El jugador alemán anuncia los mismos pasos en el comienzo de la fase VI.

5.5 Fases alemanas de 2ª oleada de combate mecanizado

Con independencia de si la secuencia elegida por el jugador alemán fue movimiento/combate o combate/movimiento, cada fase de combate es inmediatamente seguida por una fase alemana de 2ª oleada de combate mecanizado.

- Durante esas fases, cada unidad mecanizada alemana puede atacar de nuevo incluso si la unidad alemana atacó en la fase de combate regular alemana inmediatamente anterior.
- Las unidades alemanas no mecanizadas nunca atacan en esas subfases. Incluso si están apiladas con una unidad mecanizada alemana, esto no inhibe ni evita de ninguna manera tales ataques de las unidades mecanizadas alemanas.

Ejemplo: Esto significa que el jugador alemán puede atacar hasta 4 veces en un turno de juego con cada unidad mecanizada.

5.6 Fase alemana de refuerzos

Los refuerzos alemanes son colocados en el mapa en esta fase.

5.7 Fase soviética de reemplazos

Los cuerpos de Rifle soviéticos previamente eliminados pueden ser traídos de vuelta al juego en este momento en su fuerza reducida. Ver 11.0 para más detalles.

5.8 Fase administrativa

Durante esta fase, ambos jugadores completan una limpieza del mapa.

- Recuperar los marcadores KG alemanes del mapa para desplegarlos en el siguiente turno.
- Recuperar cualquiera de los marcadores de apoyo aéreo al combate.
- Confirme que el recuento de VP coincide con la situación de control de hexs VP en el mapa.

6.0 APILAMIENTO & NIEBLA DE GUERRA

Apilamiento es el término usado para describir la colocación de más de una unidad amiga en el mismo hex y en el mismo momento.

Importante: Los marcadores y las unidades de guarnición no tienen valores de apilamiento.

- Las reglas de apilamiento solo se aplican en el final de cada fase y en el final de cada avance y retirada después del combate (13.0).
- Si cualquiera de los hexs es encontrado sobreapilado, el jugador contrario debe eliminar el mínimo número de unidades de su elección, necesarias para traer al hex de vuelta con las reglas del apilamiento para ese escenario.
- Las unidades contrarias nunca pueden apilarse juntas.

Excepción: Los marcadores KG alemanes pueden apilarse con unidades soviéticas (5.3).

6.1 Límite de apilamiento alemán

el jugador alemán puede apilar hasta nueve pasos de cualquier tipo de unidad en un hex.

6.2 Límite de apilamiento soviético

El jugador soviético puede apilar hasta cualesquiera 4 pasos no artilleros más 1 paso de artillería en cualquier hex.

6.3 Niebla de guerra

Está prohibido mirar debajo de la unidad superior en los apilamientos enemigos hasta que se declare un ataque contra ese apilamiento. Una vez revelado, un ataque no puede ser cancelado.

7.0 ZONAS DE CONTROL (ZOC)

Cada unidad Terrestre en el mapa ejerce una ZOC dentro de su hex y los seis hexs adyacente a esta. Esta no se ve afectada por el estado del suministro/comunicación de la unidad(es).

7.1 ZOCs enemigas (EZOC)

Estas no son negadas por la presencia de una o más unidades amigas.

7.2 ZOC & Movimiento

Una unidad moviendo debe finalizar su movimiento para esa fase cuando entre la primera vez en una EZOC.

- Una unidad que comienza su movimiento ya en una EZOC puede salir de ese hex, pero solo entrando en un hex que no contenga ninguno EZOC y debe detenerse para esa fase tan pronto como esta entre en otro hex conteniendo una EZOC. Así, las unidades no pueden mover directamente desde EZOC a EZOC.
- Las ZOC y EZOC no se extienden fuera del mapa.

7.3 EZOC & Retiradas & Avance

Una unidad amiga puede retirarse después del combate dentro de una EZOC. De manera similar, las EZOC no tienen efecto en los avances después del combate. Ver 13.9 y 13.10 para más detalles.

7.4 EZOC & estado de suministro/comunicaciones

Las unidades soviéticas pueden trazar sus líneas de suministro dentro pero nunca a través de una EZOC hex (8.0). De manera similar, las unidades alemanas pueden trazar sus rutas de Comunicaciones dentro pero nunca a través de una EZOC hex (9.0).

7.5 ZOC & condiciones climatológicas de tormenta

Durante los turnos de tiempo de tormenta (S), ninguna unidad ejerce ZOC.

BREAKOUT: FIRST PANZER ARMY

8.0 SUMINISTRO SOVIÉTICO

8.1 Determinación del suministro soviético

Para que las unidades soviéticas sean capaces de mover y combatir a plena potencia de fuerza, deben estar en suministro.

- El suministro para el movimiento se determina en el momento que una unidad soviética comienza a mover y ese estado dura toda esa fase de movimiento.
- El suministro para el combate se determina en el comienzo de cada ataque individual soviético para todas las unidades atacantes en ese combate.

8.2 Trazando líneas de suministro

Las redes de suministro soviéticas se abstraen mediante el proceso de trazado de línea de suministro (trazando suministro).

- Una unidad soviética en cualquier lugar del mapa está en suministro si puede trazar una ruta de hexs contiguos de cualquier longitud desde su localización a un hex de fuente de suministro apropiada.
- Ninguno de los hexs de fuente de suministro elegidos pueden estar ocupados por el enemigo.
- Las fuentes soviéticas de suministro son cualesquiera hexs a lo largo de los bordes del mapa norte y este, desde 1101 a 4729, inclusive.

8.3 Fuera de suministro (OOS)

Si una unidad soviética se encuentra sin una línea de suministro en el comienzo de su movimiento, esa unidad solo puede usar hasta la mitad de sus factores de movimiento (redondeando al alza).

- Si un ataque soviético contiene una o más unidades no artilleras que están OOS, los factores de ataque de esas unidades están a la $\frac{1}{2}$ (redondeando al alza).
- Cualquier artillería OOS o fuerzas de apoyo de ejército que estén OOS no pueden atacar.
- Los factores de defensa de todas las unidades soviéticas no son afectados por estar OOS.
- Ninguna unidad soviética se ve reducida por estar OOS. Las unidades soviéticas pueden permanecer OOS indefinidamente.
- El soviético puede mover sus unidades dentro de hexs donde estén OOS.

8.4 Suministro soviético & EZOCs

La ruta de suministro de una unidad soviética puede siempre ser trazada dentro de cualquier 1 hex EZOC; sin embargo, ninguna ruta de suministro puede ser trazada a través o fuera de dicho hex.

Importante: Las unidades soviéticas en un hex de fuente de suministro están en suministro incluso si una EZOC está siendo proyectada también dentro de ese hex.

9.0 SUMINISTRO & COMUNICACIONES ALEMANAS

9.1 Auto-Suministro alemán

Las unidades alemanas están siempre en suministro.

Nota del diseñador: Las unidades alemanas estaban bien preparadas debido a una combinación exitosa de suministro aéreo por parte del 2º Mando de Transporte Aéreo y un amplio almacenamiento en caché de suministros establecido por el General Hube.

9.2 Mando & Comunicaciones (C & C)

Aunque las unidades alemanas están siempre abastecidas, deben ser capaces de trazar una línea de mando y Comunicaciones a un hex apropiado.

- Ninguno de esos hexs puede estar ocupado por el enemigo o

contener una EZOC.

- Las fuentes C & C alemanas están todas en hexs de borde del mapa oeste y sur, desde 0101 a 4628, inclusive.
- Las unidades alemanas en un hex de fuente C & C están en C & C incluso cuando ese hex está en una EZOC.
- El estar fuera de C & C durante un turno de juego no tiene impacto sobre los factores de movimiento o combate en las unidades.

Importante: Las unidades alemanas que son destruidas cuando están fuera de C & C tienen un impacto significativo en VP.

10.0 REFUERZOS ALEMANES

10.1 Refuerzos alemanes

Solo el jugador alemán recibe unidades de refuerzos.

- No cuesta PMs colocar unidades de refuerzo en el mapa. Operan normalmente dentro de la secuencia de fases tan pronto como son traídas al juego.
- El turno de entrada se indica por un número en la esquina superior izquierda de la ficha.
- La llegada de refuerzos nunca podrán ser acelerados o retrasados en las fases o turnos. Aquellos que no entren en el mapa en el momento designado, se pierden.
- Pueden entrar en Ternopol (0805) si el alemán la controla; o, pueden entrar en cualquier hex de fuente C & C desde 0101 a 0113, inclusive. Ternopol solo puede ser usada como un hex de llegada cuando esta tiene una línea C & C. Puede estar en una EZOC.

10.2 Llegada de KG alemán

Los 3 KG alemanes primero pasan a estar disponibles durante la fase de refuerzos del turno 2.

- Pueden ser desplegados desde el turno 3 en Adelante durante la fase de despliegue KG (5.3, 12.3 & 12.4).
- Son retirados del mapa cada turno en la fase administrativa.

11.0 REEMPLAZOS DE LOS CUERPOS DE RIFLES SOVIÉTICOS

Nota del diseñador: Históricamente, durante esta campaña, a medida que las fuerzas terrestres soviéticas avanzaban por Ucrania, rápidamente presionaban para poner en servicio a un gran número de habitantes en edad de servicio recién liberados. A estos se les llamo botín ucraniano y las siguientes reglas gobiernan su uso.

11.1 Procedimiento

Cada vez que un cuerpo de Rifles soviético es completamente eliminado, el jugador soviético tira un dado. El resultado es dividido a la $\frac{1}{2}$ (redondeando al alza) para un número final de 1, 2 ó 3. Los cuerpos por los que se lanza el dado son entonces colocados por su lado reducido en la casilla de registro de turnos, el número de turnos determinado por la tirada del dado.

Ejemplo: Es el turno 2 y se tira el dado por el cuerpo de Rifles y se obtiene un resultado en el dado de "2", que se divide a la $\frac{1}{2}$ a 1. Esta ficha se colocará en la casilla del turno 3 en el registro, mostrando su lado reducido "1-1".

11.2 Despliegue de los Cuerpos de Rifles retornados

Durante la fase soviética de reemplazos, cualquier cuerpo de rifles reducido disponible puede ser desplegado en el mapa por su lado reducido. No más de una unidad puede ser colocada en hexs de población o localidad fortificada controlada por el jugador amigo en suministro que no contengan una EZOC

11.3 Soviet Replacements

Los soviéticos no reciben refuerzos.

- Un cuerpo de rifle soviético puede ser reemplazado cualquier número de veces si quedan suficientes turnos.
- Todos los cuerpos soviéticos de rifles reducidos operan normalmente cada vez que son retornadas al juego.

12.0 MOVIMIENTO

El movimiento de las unidades no estáticas es voluntario.

- Las unidades son movidas como apilamientos o de una en una.
- Según una unidad entre en un hex, paga 1 o más PMs de su capacidad de movimiento.
- Las unidades solo pueden ser movidas durante la fase de movimiento del jugador propietario.
- La retirada y el avance después del combate no se considera movimiento regular y, por lo tanto, no consume PMs (13.9 & 13.10).
- Una unidad nunca podrá gastar más PMs durante una determinada fase de movimiento que los que tenga disponibles. Los PMs no usados no pueden ser acumulados de turno a turno o de fase a fase.

12.1 Factores de movimiento

Los FM de las unidades no estáticas se determinan cruzando su clase de movilidad con la condición del tiempo y el terreno (5.1). Esto suministra los FMs para esa unidad en ese turno.

Ejemplo: Durante los turnos de tiempo de tormenta, todas las unidades no mecanizadas de ambos bandos tienen FM de 5. Los FM soviéticos pueden estar a la ½ debido a OoS (8.0). Ver cartas del mapa.

12.2 Restricciones al movimiento

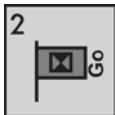
Si una unidad no tiene disponibles los PMs necesarios para pagar todos los costes asociados con entrar en un hex, esa unidad no puede entrar en ese hex.

12.3 Costes por cruce de ríos

Durante los turnos con tiempo de hielo o si una unidad está cruzando un lado de hex de río entrando o dejando un hex de población o localidad fortificada, no hay coste incremental de FM para cruzar un río.

- El resto de tiempos y situaciones de cruce tienen un coste.
- Este coste se determina tirando un dado en el momento en el que la unidad(es) cruza el río. El resultado se indexa en forma cruzada en la tabla de costes de cruce de río. El resultado proporciona los FM adicionales para cruzar el río. Cuando mueva un apilamiento, haga una sola tirada de dado para todo el apilamiento.

Nota del diseñador: Para simplificar el cruce de ríos, calcule todos los costes de cruce de ríos como +3 MF. La historia de la campaña muestra que muchos intentos de cruces fracasaron, y estos fueron decisivos para determinar si las unidades alemanas escaparon o no. Esta es una regla opcional y acelera el juego.



12.4 Bono alemán de movimiento de tráfico KG

Los marcadores KG alemanes generan un bono de movimiento para las unidades alemanas dentro de su hex y los seis hexs adyacentes. En esos hexs los costes de movimiento se reducen a cero.

Ejemplo: Una unidad/apilamiento alemán podría no pagaría PMs por entrar en un hex en el alcance de un KG, y podría entonces mover a través de estos libremente, y solo comenzar a pagar PMs de nuevo cuando sale de ese alcance.

Importante: 2 o más KG pueden ser desplegados para crear un corredor de movimiento sin coste. Esto incluye el cruce de ríos.

Nota de los diseñadores: los cuarteles generales del comandante de campo localizados que representan estas unidades demuestran la gran flexibilidad en el comando operativo alemán y el puente del río. Esto permitió el movimiento de la bolsa del 1er. Ejército Panzer.

Este bono no está disponible en los turnos de tiempo con tormenta.

- Una ZOC soviética proyectada dentro de 1 o más hexs del alcance de un determinado KG, niega ese bono en el transporte para todo el KG (7.1). El bono de combate por KG aún está disponible.

Ejemplo: las unidades alemanas pueden ser posicionadas en forma de pantalla a los marcadores KG de las EZOC.

12.5 Restricciones operacionales soviéticas

Ninguna unidad soviética puede mover o atacar dentro del área del mapa al oeste del río Strypa y al norte del río Dnestr. Las ZOC soviéticas aún se extienden dentro del área desde unidades adyacentes.

Nota del diseñador: esta regla refleja las órdenes de STAVKA durante la batalla y permite que los límites del juego se definan claramente.

13.0 COMBATE

Todos los combates son voluntarios.

- Las unidades defendiendo en el mismo hex son tratadas como si fueran una unidad combinada.
- La fuerza de combate completa disponible de una unidad debe siempre ser usada en un único combate. Una unidad no puede dividir su factor de combate para estar involucrada en más de un ataque.
- Las unidades en el mismo hex no necesitan todas tomar parte en el mismo ataque. Si unidades apiladas están adyacentes a más de un hex enemigo ocupado, una o más de aquellas unidades podrían atacar un hex, mientras que otras unidades en el mismo apilamiento atacan dentro de otro hex o simplemente no atacan.



13.1 18 División de artillería alemana

La 18 División de artillería alemana (AD) es una unidad de clase mecanizada con las siguientes habilidades especiales.

- Si no está adyacente a una unidad rusa, la 18th AD puede apoyar un ataque alemán contra una unidad o apilamiento soviético que esté a dos hexs de distancia. La unidad usa su actual AF.
- La 18AD puede contribuir a la defensa alemana que tenga lugar hasta dos hexs de distancia de su propio hex. La unidad usa su actual AF.
- Cuando cuentes el alcance de 2 hexs, no incluyas el hex de la 18 AD.
- Su factor defensa solo se usa cuando su hex está siendo atacado por unidades soviéticas.
- La 18AD nunca es afectada por los resultados del combate en su papel de apoyo. No puede ser usada para satisfacer los requerimientos de los resultados del combate ni puede retirarse o avanzar después del combate.
- Si la división está en una EZOC, el papel de apoyo no puede ser usado. Ataca y defiende como una unidad mecanizada usando su CF impreso.
- La división puede apoyar un combate de defensa en cada fase de combate soviética, un ataque en cada fase de combate alemana, y un ataque en cada fase alemana de apoyo de la segunda oleada mecanizada durante cada turno de juego.

BREAKOUT: FIRST PANZER ARMY



13.2 Reglas especiales de divisiones de artillería/cohetes soviéticas.

Importante: A diferencia de la 18 DA alemana, las divisiones de artillería soviéticas no tienen un alcance de dos.

Divisiones de artillería soviéticas:

- Atacan y defienden normalmente solo cuando están apiladas con una unidad no artillera. Si son atacadas sin estar en su hex con una unidad no artillera, son eliminadas.
- No se pueden usar más CF de artillería que el total de CF terrestres que no sean de artillería.
- No puede atacar cuando estén OoS.



Importante: El CF de la 3ª Div. morteros de la Guardia es doblado si ataca dentro de un hex de terreno claro. Esta habilidad no es negada por los lados de hexs de río.

Nota del diseñador: Si bien fue nombrada como división de morteros, el 3GM consistió en lanzadores de cohetes soviéticos.



13.3 Apoyo aéreo al combate (CAS)

Durante los turnos de tiempo no tormenta, el jugador con superioridad aérea (5.2) tendrá disponibles un número de marcadores CAS.

- Cada uno de estos marcadores vale 1 factor de combate durante el proceso de cálculo de las proporciones de cualquier batalla que apoye.
- El apoyo puede tener lugar en cualquier hex a través del mapa.
- El jugador soviético solo puede usar sus CAS para apoyar ataques.
- The jugador alemán puede usar CAS para apoyar ataques y defensas.
- Cualquier número de marcadores CAS pueden ser empleados en un combate.
- El jugador con superioridad aérea puede decidir emplear CAS en cualquier momento durante el proceso de combate, antes de tirar el dado.

13.4 Bono al combate de los KG alemanes

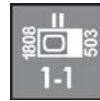


• Un hex que es el objetivo de cualquier ataque alemán y esté dentro de 2 hexes de un marcador KG gana una columna de desplazamiento a la derecha. No cuentas el hex del marcador KG en el alcance de 2 hexs.

- Una unidad o apilamiento alemán que es atacado y está dentro de 2 hexs de un marcador KG gana un desplazamiento de columna a la izquierda.
- Las EZOCs y las condiciones de tiempo con tormenta no niegan este bono, a diferencia del manejo del tráfico KG (12.4).
- Un máximo de un KG puede ser añadido a un combate.
- Un KG en alcance puede otorgar bono al combate a:
 - a) Una defensa alemana durante cada fase de combate soviética.
 - b) Un ataque alemán en cada fase de combate alemana.
 - c) Un ataque alemán durante German attack durante cada sub-fase alemana de segunda oleada mecanizada.

Importante: Los KGs no pueden ser usados para satisfacer cualquier requerimiento de pérdida de pasos.

Ejemplo: El KG Breith alemán podría apoyar varios ataques y defensas en un turno de juego dentro de su alcance de 2 hexs.



13.5 Bono alemán al combate por tanques pesados

Cuando un batallón alemán de tanques pesados (Tigres) está envuelto en un ataque o defensa mientras que estén apilados con una división alemana, contribuye con un desplazamiento favorable de una columna a la derecha (en ataque) o a la izquierda (en defensa). Hay un máximo de un desplazamiento de columna, con independencia de cuántas unidades de Tigres estén involucradas en un combate.

13.6 Ataques alemanes de tanteo

Las unidades alemanas pueden atacar hexs adyacentes a una o más unidades soviéticas que contengan una ZOC soviética, pero que no contengan unidades soviéticas.

- Dichos ataques se denominan ataques de tanteo y se resuelven haciendo que la unidad o apilamiento alemán que tantea avance dentro del hex. Este avance cuenta como un ataque regular para las unidades alemanas involucradas.
- Las unidades mecanizadas alemanas pueden también tantear durante las sub-fases de segunda oleada mecanizada (13.7).

13.7 Fase de combate alemana de la 2ª oleada mecanizada

Durante esas fases, todas las unidades mecanizadas alemanas (5.5) pueden atacar de nuevo. Pueden atacar a las mismas unidades atacadas durante la fase de combate alemana precedente, o pueden atacar unidades soviéticas diferentes. Estos ataques se tratan exactamente de la misma manera que los ataques alemanes en la fase de combate regular.

13.8 Resolución del combate

Los combates pueden ser resueltos en cualquier secuencia por el jugador atacante.

- Suma los factores de ataque de todas las unidades atacantes involucradas en el combate, y los factores de defensa de las unidades enemigas defendiendo en el combate.
- Divide el total de defensor entre el total del atacante y convierte el resultado en una proporción (redondeando a la baja).

Ejemplo: Si 26 factores de ataque atacan a 7 factores de defensa, esta situación dará una proporción de 3:1 (tres a uno). Esto es, $27 \div 7 = 3.71$, que se redondea a 3. Para convertir ese 3 en una proporción, debes colocar un 1 al lado de esta, a la derecha. Así 3 pasaría a ser 3:1, que se corresponde al encabezamiento de las columnas de la tabla de resultados del combate (CRT).

13.8.1 Límites en las proporciones de la CRT

Las columnas en la CRT van del 1:2 al 7:1.

- Las proporciones finales mayores a 7:1 automáticamente dan un resultado de DL1+DR.
- Las proporciones inferiores a 1:2 dan un resultado automático de AL1.

13.8.2 Bono de ataque concéntrico

Un ataque concéntrico es:

- a) Cuando un ataque contra un hex defensor es a través de dos lados de hexs diametralmente opuestos; o,
 - b) Cuando es desde tres hexs con un hex no involucrado entre cada uno de los hexs de ataque, o,
 - c) Cuando provenga de más de 3 hexes.
- El bono de ataque concéntrico no está disponible contra poblaciones o localidades fortificadas.
 - El bono alemán cuando ataca con concéntrico es desplazar la proporción del combate de esa batalla 2 columnas a la derecha.
 - El bono soviético desplaza la proporción del combate para esa batalla una columna a la derecha.



13.8.3 Efectos del terreno & Combate

El terreno en el hex tiene efectos sobre el combate que se expresan normalmente en desplazamientos de columnas a la proporción del combate inicialmente calculada. Estos efectos son anotados en la carta de efectos del terreno (TEC).

Ejemplo: Un ataque con proporción de 3:1 se resolvería usando la columna 2:1 de la CRT cuando la fuerza defendiendo está en un hex abrupto.

13.8.4 Defendiendo en poblaciones & localidades fortificadas

Son tres los efectos en el combate cuando un combate involucra a un hex en una población o localidad fortificada:

- 1) No se obtiene bono de ataque concéntrico.
- 2) Todos los resultados **DR** se ignoran, incluso si ese resultado fue parte de un resultado **DL1+DR**. En este caso la porción **DL1** del resultado aún sería aplicada.
- 3) Cualquier desplazamiento(s) de columna requerida.

Importante: Una vez que una localidad fortificada es capturada por el soviético, se considera como una población para el resto del juego.

13.9 Resultados del combate

DR (Defensor se retira): Las retiradas después del combate son siempre de 1 hex y su dirección(es) es siempre determinada por el jugador alemán, sin importar si la fuerza que está siendo retirada es alemana o soviética.

- Una retirada puede ser hecha potencialmente en cualquier dirección(es); las unidades apiladas no necesitan ser retiradas juntas.
- Las unidades no pueden ser sobreapiladas al final de una retirada.
- Las unidades no pueden retirarse dentro de un hex o a través de un lado de hex en los que no podría mover normalmente dentro o a través de ellos.
- Las unidades bloqueadas para retirarse por cualquier razón permanecen en su lugar y sufren un resultado **DL1** además de las pérdidas requeridas.
- Las unidades en poblaciones y localidades fortificadas no sufren más pérdidas.
- Si una unidad se retira dentro de un hex que es atacado más tarde en esa misma fase, la unidad retirada contribuye con su factor de defensa a esa nueva batalla, como si hubiera estado en ese hex en el comienzo de la fase.
- Las EZOC no bloquean ni inhiben de ninguna manera las retiradas del defensor.

EX (intercambio): El resultado del combate **EX** significa que la fuerza atacante y defensora deben eliminar un paso cada una. Cada jugador elige el paso a eliminar de sus propias fuerzas.

Excepción: Si un hex contiene unidades alemanas móviles y estáticas (guarnición), las pérdidas deben ser tomadas de la unidad móvil.

- Si un **EX** deja vacío el hex defensor, esta es elegible para avanzar después del combate por los atacantes victoriosos.

AS (Ataque atascado): El resultado de combate **AS** significa que no ocurre nada para las unidades de los dos bandos, y no tiene lugar ningún avance o retirada post-combate.

AL1 (Atacante pierde): El jugador atacante debe eliminar 1 paso cualquiera de sus unidades atacantes.

DL1 (Defensor pierde): El jugador defensor debe eliminar 1 paso cualquiera de sus unidades defensoras. La elección del paso a perder recae en el jugador defensor; sin embargo, si las fuerzas defendiendo contienen unidades móviles y de guarnición estáticas alemanas, la pérdida debe provenir de la unidad móvil. Si un resultado **DL1** deja un hex defensor vacío, es elegible para avanzar después del combate por los atacantes victoriosos.

DL1+DR (Defensor pierde 1 + Defensor se retira): Este resultado es una combinación de un resultado **DL1** y **DR**. El **DL1** siempre se resuelve antes que la retirada (no olvides los efectos negadores de la **DR** de las poblaciones y las localizaciones fortificadas).

13.10 Avance después del combate

La victoria en cada combate puede siempre ocupar un hex defensor dejado vacío, con una o más unidades atacantes. Los avances no son obligatorios, pero cada avance debe ser conducido antes de comenzar otro combate.



BREAKOUT: FIRST PANZER ARMY

NOTAS DEL DESARROLLADOR

La primavera de 1944 vio al Grupo de Ejércitos Alemán Sur en plena retirada. El frente alemán se había derrumbado bajo una monstruosa ofensiva del primer frente ucraniano apoyado por dos ejércitos de tanques. El primer ejército Panzer del general Hube se había aislado y estaba rodeado de espaldas contra el río Dnester y las montañas de los Cárpatos. Sin embargo, el general Hube era un experimentado comandante y diseñó un grupo de batalla en movimiento que podría luchar hacia el oeste. Ty Bomba ha creado un juego fluido y rápido que recrea con precisión las fortalezas y debilidades de ambos ejércitos en el campo de batalla del noroeste de Ucrania. El juego cubre el período crítico de la lucha por la supervivencia del 1er Ejército Panzer desde finales de marzo hasta mediados de abril de 1944.

Tácticas alemanas: Las unidades alemanas están maltratadas, con bajos factores de combate que reflejan esto, pero tienen un tremendo poder de permanencia con sus múltiples pasos. El sistema de juego permite que las unidades mecanizadas ataquen hasta cuatro veces por turno. También pueden atacar de tanteo hexes vacíos e infiltrarse para permitir que la bolsa se mueva hacia el oeste. El jugador alemán no debe dudar en atacar donde puede infligir una pérdida de pasos sobre el ruso, incluso si él mismo pierde un paso. Una batalla de desgaste puede funcionar a favor del jugador alemán, especialmente cuando el jugador alemán tiene apoyo aéreo. El uso de los KG (Korpsgruppe) puede, con los ataques mecanizados de tanteo, crear un corredor vital para que escape la infantería. La llegada de las unidades del IISS Pz Korps de la 9ª SS y 10ª SS Panzer puede desequilibrar la balanza al final.

En el turno 1, el alemán debería tratar y:

- a) Reagrupa y crea un centro cerca de Ternopol Hex0805.
- b) Muévete hacia el oeste después de colocar, especialmente con la 2 SS PzD.
- c) Protege el borde sur del mapa para asegurarte el flanco.
- d) Posiciona a la 1 SS PzD al oeste para evitar que sea embolsada. Puede proporcionar una fuerza muy útil de defensa del borde oeste.

Táctica rusa: Las unidades del Ejército Rojo son poderosas pero frágiles y deben usarse adecuadamente. Si una unidad alemana puede ser totalmente rodeada, puede ser destruida y generar valiosos puntos de victoria. En el turno 1, el jugador ruso debe atacar al oeste y al sur. El objetivo es aislar totalmente al 1er Ejército Panzer. Asegúrate de que las unidades de apoyo estén apiladas con el cuerpo soviético para soportar cualquier pérdida por intercambio. La artillería se puede concentrar para crear grandes proporciones y así desgastar a las unidades alemanas en puntos críticos, pero recuerde que, si se dejan solos en un hex, son presa fácil para los contraataques enemigos.





EJEMPLO DE UN TURNO COMPLETO ALEMÁN DE CUATRO FASES

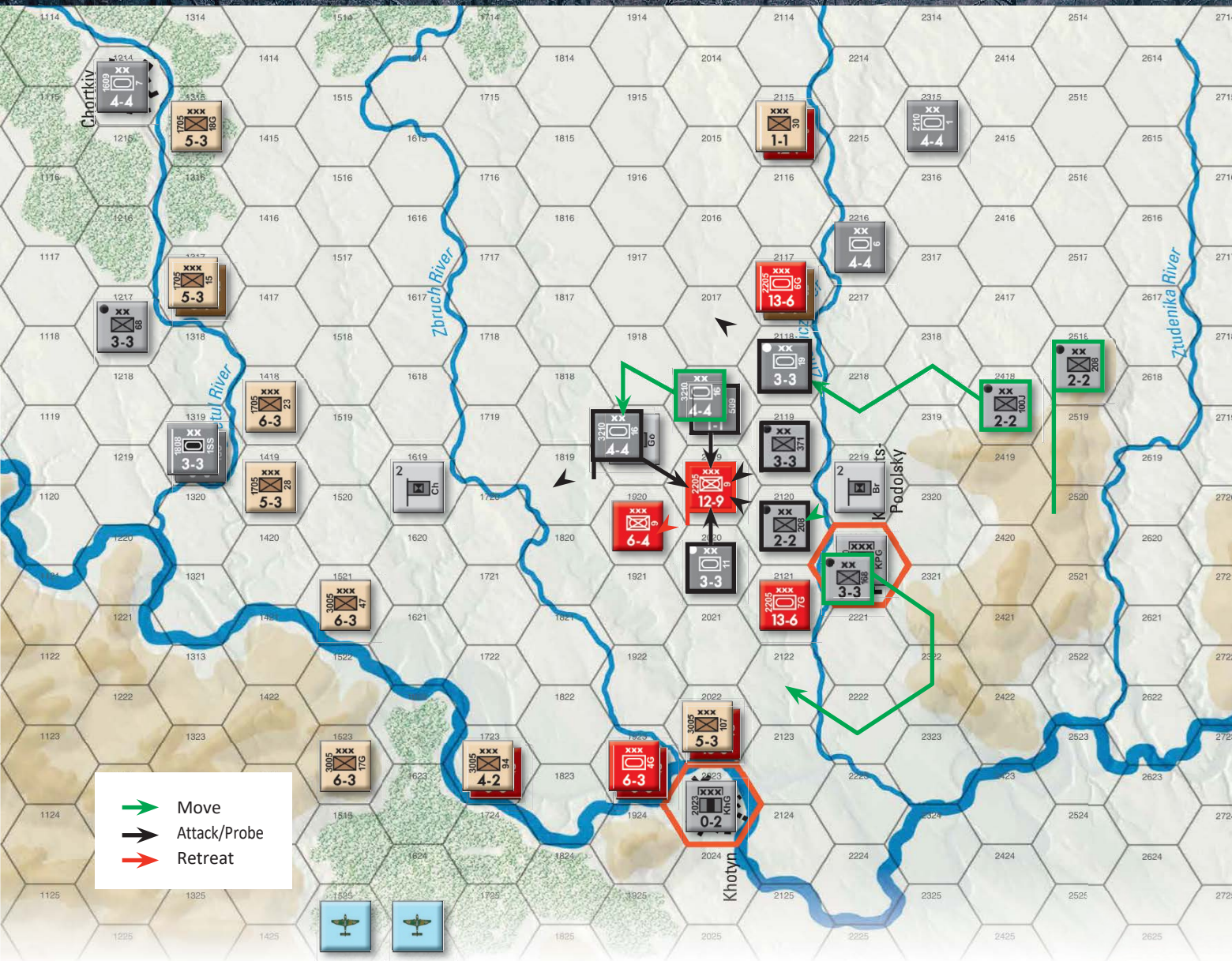
Este es el turno del jugador alemán. El tiempo es hielo. Tiene superioridad aérea y tres marcadores aéreos para usar en este turno. La bolsa ha sido formada. Despliega sus marcadores KG en un intento de continuar moviendo la bolsa al oeste en este turno, hacia la 1SS Pz en el hex 1319

Elige primero combatir/mover.

- 19 Pz ataca al hex 2118 con un ataque de tanteo y avanza dentro del hex.
- 11 Pz ataca de tanteo al hex 2120 y avanza.
- El apilamiento en 2218, compuesto de la 16 Pz, 371 Inf y 509 Tiger, ataca a la 9ª Mech en el hex 2119. La proporción del ataque en bruto es 8 a 9. Sin embargo, el jugador alemán usa un punto aéreo para hacer un 9 a 9, o proporción de **1:1**. Se modifica una columna a la izquierda por el río, dos a la derecha por el marcador KG apilado en 2219, y la unidad 509 Tigres. La proporción final es **2:1** y se obtiene un resultado **DR**. El 9º mecanizado es retirado al 2019. Las unidades atacantes avanzan dentro del hex 2119.

- En la 1ª Fase de ataque mecanizado alemana, la 16 Pz y 509 de Tigres atacan de tanteo y avanzan dentro del hex 2018.
- 11 Pz ataca de tanteo y mueve dentro del hex 2020.

BREAKOUT: FIRST PANZER ARMY



El alemán elige mover/combatir para su segunda fase.

- 168 Inf es movida a 2122 para aislar a 7G (hex 2121).
- 208 Inf y 100J avanzan al oeste, con el marcador KG reduciendo los costes de movimiento a cero fuera de las ZOC de unidades soviéticas.
- 16Pz mueve a 1918 y entonces reentra en la ZOC del 9º Mech en el hex 1919. Esto solo deja un hexágono al que el cuerpo mecanizado puede retirarse. Si bien puede parecer bueno para embolsar totalmente a esta unidad, se trata de mover la unidad para crear una ruta amiga de movimiento hacia el oeste para las fuerzas alemanas. No hay VP para destruir unidades rusas.

- El 9º mecanizado es atacado de nuevo, la 16Pz, 509Tiger, 371 Inf, 208 Inf y 11 Pz. Son suficientes factores de combate (13 CF alemanes a 12 CF soviéticos) para tener una proporción de **1:1**. Añadiendo los bonos de combate para el KG y un ataque concéntrico ahora da una proporción final de **3:1**. Una tirada de dado de 1, con un resultado **DL1 + Dr**, el 9º mecanizado es reducido y retirado al único hex disponible, 1920. La 371 Inf avanza dentro del hex. Recuerda, las EZOC no bloquean, ni de ninguna manera inhibe las retiradas de los defensores. El maltratado 9 Mech logró escapar, pero su retirada logró el objetivo alemán de ampliar el camino de escape hacia el oeste.
- 19Pz ataca ahora de tanteo en la 2ª fase de ataque mecanizado. Avanza dentro del hex 2017.
- 16 Pz ataca de tanteo a 1819 y avanza.



Es el final del ejemplo del turno de jugador alemán. El jugador alemán ha abierto una ruta estrecha hacia el oeste. El reducido 9º cuerpo mecanizado está OoS. Lo mismo ocurre con el 7º Ejército de Tanques de la Guardia y en el norte el 6º Ejército de Tanques de la Guardia. Esto concluye el Turno de jugador alemán. El jugador alemán ha abierto una ruta estrecha hacia el oeste. El reducido 9º Mech (1920), 7G (2121) y 6G (2117) están OoS. El jugador alemán tiene dos puntos aéreos. Todos estos desafíos dificultarán que el jugador soviético empuje la bolsa hacia el este. Todavía tiene 2 puntos aéreos que podría haber usado en otro lugar en su turno. Esperemos que este ejemplo demuestre lo siguiente:

- a) Uso de los marcadores KG.
- b) Uso de puntos aéreos.
- c) Uso de ataques de tanteo alemanes.
- d) Las cuatro posibles oportunidades de ataque por turno para las unidades mecanizadas alemanas.

14.0 CARTAS & TABLAS

CARTA EFECTOS TERRENO


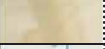


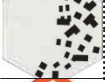

	Tipo terreno	Coste movimiento		Efectos en el Combate
		No Mecanizado	Mecanizado	
	Claro	1	1	Sin efecto
	Bosque	1	2	Sin efecto
	Abrupto	1	2	Desplaza la proporción 1L
	Pantano	1	3	Sin efecto
	Lado hex río	Variable: Ver 12.3		Desplaza la proporción 1L si todos los atacantes llegan a través de lados de hexs de río.
	Población	1	1	No concéntrico; desplaza la proporción 1L & ignora la porción DR de todos los resultados.
	Localidad fortificada	1	1	Defensa alemana: no concéntrico; desplaza la proporción 2L & ignora la porción DR de todos los resultados. Defensa soviética: no concéntrico; desplaza proporción 1L & ignora la porción DR de todos los resultados.

TABLA CONDICIÓN TIEMPO & TERRENO

Tirada dado	1	2	3	4	5	6	
Turno	2	Deshielo	Deshielo	Deshielo	Hielo	Hielo	Tormenta
	3	Deshielo	Hielo	Hielo	Tormenta	Tormenta	Tormenta
	4	Deshielo	Hielo	Tormenta	Tormenta	Tormenta	Tormenta
	5	Deshielo	Hielo	Hielo	Hielo	Tormenta	Tormenta
	6	Deshielo	Deshielo	Hielo	Hielo	Hielo	Tormenta
	7	Deshielo	Deshielo	Deshielo	Deshielo	Hielo	Tormenta
	8	Deshielo	Deshielo	Deshielo	Deshielo	Deshielo	Hielo

Tiempo en el turno 1 es siempre deshielo.

TABLA DE CRUCE DE RÍOS

Tirada dado	1	2	3	4	5	≥ 6
Tormenta	+0	+1	+1	+2	+2	+3
Deshielo	+0	+1	+1	+1	+2	+3

- Añade 1 a la tirada de dado por los ríos Dnester, Bug & Prut
- Población, localidad fortificada & cruzando hielo siempre coste +0.

TABLA FACTORES MOVIMIENTO

Tipo unidad	No Mecanizada	Mecanizada
Tormenta *	5	7
Deshielo	7	10
Hielo	9	13

*Ignora las ZOC en turnos de tormenta.

TABLA DE RESULTADOS DEL COMBATE

Proporción	< 1:2	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	> 7:1	
Dado	1	Automático: AL1	DR	DR	DL1	DL1+DR	DL1+DR	DL1+DR	DL1+DR	Automático DL1+DR	
	2		AS	DR	DR	DL1	DL1+DR	DL1+DR	DL1+DR		
	3		AL1	AS	DR	DR	DL1	DL1+DR	DL1+DR		DL1+DR
	4		AL1	AL1	AS	DR	DR	DL1	DL1+DR		DL1+DR
	5		AL1	AL1	AL1	AS	DR	DR	DL1		DL1+DR
	6		AL1	EX	EX	EX	EX	EX	EX		EX

AL1: Atacante pierde
AS: Ataque atascado

DL1: Defensor pierde
DR: Defensor se retira

DL1+DR: Defensor pierde 1 + Defensor se retira
EX: intercambio