

Introducción

El juego requiere miniaturas, d6 y cinta métrica. Está pensado para dos jugadores, donde cada jugador controla una fuerza equivalente a una sección o compañía de fuerzas alemanas y soviéticas.

Las unidades

Cada miniatura representa un soldado o vehículo. Estos se organizan en grupos llamados escuadras, pelotones, equipos... Llamamos a estos grupos "unidades". Los miembros de una unidad deben mantener "coherencia de unidad".

Realizando Chequeos de Calidad

Estas reglas tienen un mecanismo central, el cual se aplica a la hora de resolver las situaciones del combate. Este mecanismo es el siguiente: el jugador lanza según se indique en las reglas, tantos d6 como se mande en la situación. Cada resultado igual o superior a la calidad de la unidad relevante otorga un éxito, y en caso contrario otorga un fallo.

Calidad de la Unidad

Cada unidad tiene asignado un grado de calidad: Recluta (5+), Experimentado (4+) y Veterano (3+). La calidad de la unidad afecta a su capacidad para usar su armamento con efectividad y resistir los efectos del fuego enemigo.

Coherencia de Unidad

Ningún miembro de una unidad puede estar a una distancia superior a 5 cm del resto de los miembros de la unidad. A esto se le llama "mantener la coherencia de unidad". Si una unidad rompe su coherencia, en su próxima activación deberá recuperarla.

El turno

El juego se divide en turnos. Cada turno se divide en tres fases, que se resuelven en el orden siguiente:

1. Fase de iniciativa: Ambos jugadores lanzan un d6. El jugador con el resultado más alto obtiene la iniciativa, y su resultado es igual al número de activaciones disponibles de ambos jugadores. En caso de empate, salvo que el escenario indique lo contrario, si la partida se ambienta en 1941 o 1942, el alemán tiene la iniciativa, y viceversa en 1943, 1944 o 1945.
2. Fase del jugador con la iniciativa: el jugador con la iniciativa puede gastar sus activaciones para dar órdenes a sus unidades.
3. Fase del jugador sin la iniciativa: el jugador sin la iniciativa puede gastar sus activaciones para dar órdenes a sus unidades.

Órdenes

Puedes asignar a cada unidad una de cualquiera de las siguientes órdenes. Cada unidad solo puede ejecutar una orden por turno.

1. Avanzar y disparar: la unidad puede avanzar hasta su máximo de movimiento, y disparar. La infantería puede avanzar hasta 15cm.
2. Correr: la unidad puede avanzar hasta el doble de su máximo de movimiento (30cm para la infantería), pero no puede disparar (salvo si asalta).
3. Emboscar: la unidad no se mueve ni dispara, pero podrá interrumpir la fase del enemigo para disparar una vez. Las unidades en emboscada permanecen así en los turnos siguientes, hasta que son suprimidas o reciben nuevas órdenes.

Las unidades suprimidas y los vehículos con tripulaciones acobardadas necesitan superar un chequeo de moral para poder

obedecer la orden. Los vehículos inmovilizados no pueden moverse.

Combate a distancia

Para que una unidad pueda disparar a otra, el objetivo debe estar en la línea de visión del tirador, y dentro del alcance máximo del arma. El combate a distancia tiene dos fases: la fase de impactar y la fase de herir.

Impactar al enemigo

El atacante lanza tantos d6 como indique el Fuego del arma de cada tirador en la unidad atacante, y realiza un chequeo de calidad. Cada éxito genera un impacto.

Herir al enemigo

El atacante realiza un chequeo de calidad de la unidad impactada. Cada fallo provoca una baja.

Salvación por cobertura

Si la unidad que ha sufrido bajas está en cobertura, realiza un chequeo de calidad por cada baja. Cada éxito te permite ignorar una baja.

Retirar las bajas

Al finalizar cualquier ataque, se deben retirar del tablero las bajas.

Chequeo de Moral

Si una unidad pierde más del 25% debe realizar un chequeo de moral. Para resolver el chequeo de moral realiza un chequeo de calidad con 1d6. Si falla el chequeo de moral la unidad queda suprimida. Si una unidad suprimida falla un chequeo de moral se retira 30 cm.

Oficiales y Moral

Una Unidad de infantería puede repetir un chequeo de moral fallido si se encuentra a 30cm o menos de un oficial. Una Unidad de vehículos puede repetir un chequeo de moral fallido si se encuentra a 30cm o menos de un vehículo de mando.

Combates de Asalto

Si una unidad se encuentra a 15 cm o menos de otra unidad enemiga, se inicia un asalto. Un combate de asalto se resuelve igual que el combate a distancia, con tres diferencias: todas las miniaturas impactan automáticamente, los dos bandos atacan a la vez y todas las miniaturas lanzan dos d6 si portan Subfusiles o Rifles de Asalto, o un d6 si portan cualquier otra arma. Si la unidad asaltada estaba suprimida, esta debe superar un chequeo de moral antes de iniciar el combate, y en caso de fallo es destruida (la unidad se rinde, o huye en desbandada).

El bando con más bajas realiza un chequeo de moral, si falla es destruido. Si no falla o ambos bandos causan igual número de bajas, ambas unidades atacan de nuevo.

Armas del conflicto

Todas las armas tienen tres atributos: Alcance, Fuego (F) y Anti-Tanque (AT). El alcance es la distancia máxima a la que el arma puede impactar al enemigo. El Fuego son los d6 que el jugador lanza al usar el arma. El Anti-Tanque define la capacidad del arma para dañar vehículos, si una arma no tiene valor antitanque es que no puede destruir vehículos.

Además, pueden tener las siguientes normas especiales:

- Asalto: Causa dos impactos en vez de uno en el asalto.
- Equipo (X): Requiere X soldados para ser operada, en caso de tener menos operarios su Fuego se reduce a la mitad redondeando hacia arriba.
- Fija: No puede mover y disparar en el mismo turno.

- Terror: Las unidades de infantería impactadas por esta arma deben efectuar un chequeo de moral, incluso si no reciben bajas.
- Explosiva (dX): Contra unidades de infantería, cada impacto no causa uno, sino dX impactos a efectos de herir al enemigo.
- Fungible: Solo puede ser usada una vez por partida.
- Fuego indirecto: Tiene un alcance mínimo, puede disparar a objetivos fuera de línea de visión siempre que haya un observador.
- Obús: Puede escoger disparar como fuego indirecto (FI) o directo (FD).

Las principales armas ligeras de la Segunda Guerra Mundial:

- Pistola (15cm F1).
- Fusil (60cm F1).
- Subfusil (30cm, F1). *Asalto*.
- Rifle de Asalto (60cm, F1). *Asalto*.
- Ametralladora Ligera (90cm, F4). *Equipo (2)*.
- Ametralladora Media (90cm, F5). *Equipo (2), Fija, Terror*.

Las principales armas pesadas de la Segunda Guerra Mundial:

- Ametralladora Pesada (90cm, F3 AT+1). *Equipo (2), Fija, Terror*.
- Cañón automático ligero (120cm, F2 AT+2). *Equipo (2), Fija, Explosiva (d2)*.
- Cañón automático pesado (180cm, F2 AT+3). *Equipo (2), Fija, Explosiva (d2)*.
- Fusil antitanque (90cm, F1 AT+2). *Equipo (2)*.
- Bazuca (60cm, F1 AT+5). *Equipo (2)*.
- Panzerfaust (30cm, F1 AT+6). *Fungible*.
- Cañón antitanque ligero (120cm, F1 AT+4). *Equipo (2), Fija, Explosiva (d2)*.
- Cañón antitanque medio (150cm, F1 AT+5). *Equipo (2), Fija, Explosiva (d2)*.
- Cañón antitanque pesado (180cm, F1 AT+6). *Equipo (2), Fija, Explosiva (d3)*.
- Cañón antitanque superpesado (210cm, F1 AT+7). *Equipo (2), Fija, Explosiva (d3)*.
- Mortero ligero (30cm a 60cm, F1 AT+1). *Equipo (2), Fija, Explosiva (d3), Fuego Indirecto, Terror*.
- Mortero medio (30cm a 150cm, F1 AT+2). *Equipo (2), Fija, Explosiva (d6), Fuego Indirecto, Terror*.
- Mortero pesado (30cm a 180cm, F1 AT+3). *Equipo (2), Fija, Explosiva (2d6), Fuego Indirecto, Terror*.
- Obús ligero (FD 120cm FI 60cm a 150cm, F1 AT+2). *Equipo (2), Fija, Explosiva (d6), Fuego Indirecto, Terror, Obús*.
- Obús medio (FD 150cm FI 75cm a 180cm, F1 AT+3). *Equipo (2), Fija, Explosiva (2d6), Fuego Indirecto, Terror, Obús*.
- Obús pesado (FD 180cm FI 90cm a 210cm, F1 AT+4). *Equipo (2), Fija, Explosiva (3d6), Fuego Indirecto, Terror, Obús*.

Vehículos

Además de la calidad de sus tripulantes, un vehículo tiene dos características adicionales en comparación con la infantería: la velocidad y el blindaje.

- Velocidad: Indica la distancia máxima que se puede desplazar mediante las órdenes “Avanzar” y “Correr”, respectivamente.
- Blindaje: Indica la resistencia del vehículo al fuego enemigo.

Vehículos disparando

El disparo de un vehículo se resuelve igual que el de la infantería. Sin embargo, dependiendo cuanto se haya movido el vehículo ese turno podrá disparar sus armas o no:

- Si el vehículo no se ha movido, podrá disparar todas sus armas.
- Si el vehículo ha efectuado la orden “Avanzar”, podrá disparar su arma principal.
- Si el vehículo ha efectuado la orden “Correr”, no podrá disparar ninguna arma.

A la hora de definir la línea de visión, es importante tener en cuenta la posición del arma en el vehículo. Las armas de torreta pueden disparar en 360º, mientras que las armas fijas solo pueden en el sentido al que miran (frontal, lateral izq. o der., o trasero), en un ángulo de 90º.

Los vehículos pueden moverse y disparar armas fijas o de equipo sin penalización.

Disparar a vehículos

Para disparar a un vehículo, la tirada de impactar se resuelve igual que cuando el objetivo es infantería. Por el contrario, la sucesiva tirada para herir no se resuelve usando la calidad de la tripulación del vehículo, sino el blindaje correspondiente de este. Si el resultado de la tirada para herir más el valor Anti-Tanque del arma es menor al blindaje correspondiente, el impacto no causa efecto. Si el resultado es igual, el vehículo queda suprimido. Si el resultado es mayor, el vehículo es destruido.

Infantería asaltando a vehículos

Una unidad de infantería a 15cm o menos de un vehículo sin infantería que le proteja puede asaltarlo, pero debe pasar un chequeo de moral primero. Si no lo supera, los infantes no se atreven a asaltar el vehículo, pero podrán intentar efectuar otra acción. Si la unidad lo supera, intenta destruir el vehículo lanzando granadas y molotovs por las ventanillas, disparando por las escotillas o mediante métodos similares. El impacto es automático, lanza 2d6 y para herir al vehículo y calcular si ha habido daños como se explicó anteriormente.

Vehículos asaltando

Los vehículos no pueden asaltar.

Seleccionar una Misión de Batalla

Acuerda con tu contrincante jugar una de las siguientes misiones, o lanza un d6 para escoger una al azar.

1. Buscar y Destruir
2. Defender la posición
3. Choque de patrullas
4. Ocupar y mantener
5. Ataque relámpago
6. Vuelve a tirar

Escoger atacante y defensor

Una vez escogida la misión, debéis escoger quien será el atacante y quién será el defensor. Para ello, uno de vosotros debe lanzar un d6, y consultar la siguiente tabla:

D6	Resultado
1 o 2	El Alemán es el atacante, y el Soviético el defensor
3 o 4	El Soviético es el atacante, y el Alemán el defensor
5	El Soviético escoge libremente quién es quién
6	El Alemán escoge libremente quién es quién

Duración aleatoria de la partida

Algunas misiones no tienen un número fijo de turnos. En ellos, empezando por el sexto turno y a partir de este, si cualquiera de los jugadores lanza un 1 en su tirada de iniciativa la partida acaba al final de ese turno.

Misión 1: Buscar y Destruir

Ambos bandos están intentando limpiar el área de fuerzas enemigas. Debes buscar al enemigo y destruirlo allá donde esté.

- Preparación: Divide el tablero en cuatro cuartos, ambos jugadores despliegan en cuartos opuestos. El defensor despliega primero.
- Duración: 8 turnos.
- Objetivo: El jugador que controle el mayor número de cuartos al final del juego es el vencedor. Se considera controlado un cuarto si no tiene ninguna unidad enemiga en él, y sí al menos una unidad amiga.

Misión 2: Defender la posición

El defensor se ha atrincherado en una posición fuerte. El atacante debe aplastar las fuerzas defensoras antes de que lleguen refuerzos enemigos.

- Preparación: Divide el tablero en seis partes iguales, con dos líneas divisorias paralelas a los bordes cortos de la mesa, y una línea divisoria paralela a los bordes largos de la mesa. El defensor escoge una de las dos partes en el centro del tablero, y despliega allí. A continuación, el atacante despliega sus unidades en el espacio restante, respetando una distancia de 60 cm respecto a las unidades defensoras.
- Duración: 8 turnos.
- Objetivo del defensor: El defensor debe mantener la posición fortificada y sobrevivir. Al final de la partida, gana 3 puntos por cada unidad amiga superviviente y con más del 50% de sus efectivos iniciales.
- Objetivo del atacante: El atacante debe acabar con la posición fuerte del enemigo. Al final de la partida, gana 1 punto por cada unidad enemiga reducida a menos del 50% de sus efectivos iniciales, y 2 puntos por cada unidad destruida.

Misión 3: Choque de patrullas

Dos patrullas enemigas se encuentran en tierra de nadie, e inician el combate mientras se acercan los refuerzos.

- Preparación: divide el tablero en dos partes iguales, siendo la línea divisoria paralela a los bordes largos de la mesa. El defensor escoge una de las mitades, y despliega un pelotón de infantería en cualquier parte de esta. El atacante despliega otro pelotón de infantería en la otra mitad. El resto de las unidades empiezan fuera del tablero, y entran en el tablero por el borde largo de su lado de la mesa a lo largo de la partida mediante una orden de "Avanzar" o "Correr".
- Duración: Aleatoria.
- Objetivo: el jugador con más puntos de victoria al final del juego gana. Cada unidad enemiga reducida a menos del 50% de sus efectivos iniciales otorga 1 punto de victoria, cada unidad destruida 2 puntos.

Misión 4: Ocupar y mantener

Dos fuerzas enemigas se disputan el control de una posición estratégica en el medio de la tierra de nadie.

- Preparación: Coloca un marcador en el centro del tablero. Dicho marcador indica la posición estratégica. Primero el defensor y luego el atacante escogen uno de los bordes largos de la mesa, y despliegan sus unidades a una distancia máxima de 15 cm respecto al borde escogido.
- Duración: aleatoria.
- Objetivo: El jugador que controle la posición estratégica vence la partida. Controla la posición el jugador que tenga la unidad más cercana a esta al final de la partida. Los vehículos inmovilizados y las unidades que han sufrido más de un 50% de bajas no cuentan a la hora de controlar la posición.

Misión 5: Ataque relámpago

La fuerza atacante lanza una ofensiva en profundidad, con el objetivo de rodear y destruir al defensor.

- Preparación: Divide la mesa en tres partes iguales, de manera que las líneas divisorias sean paralelas a los bordes cortos del tablero. De izquierda a derecha, los tercios se denominan tierra de nadie, zona fortificada y segunda línea, respectivamente. El defensor despliega todas sus unidades en la zona fortificada (el tercio central), de manera que estén atrincheradas. También puede poner obstáculos y fortificaciones. El atacante despliega en la tierra de nadie, a una distancia máxima de 15 cm del borde corto del tablero.
- Bombardeo preliminar: Después de desplegar, pero antes de empezar el primer turno, el atacante tira un d6 por cada unidad enemiga. Cada resultado de 5 o 6 suprime una unidad enemiga.
- Duración: 8 turnos.
- Objetivo del defensor: Detener el avance enemigo. Cada unidad enemiga al final de la partida en la tierra de nadie o reducida al 50% o menos de sus efectivos iniciales otorga un punto de victoria. Las unidades entre dos zonas cuentan como que están en la zona más cercana a la tierra de nadie.
- Objetivo del atacante: Penetrar las defensas enemigas y llegar a la segunda línea. Cada unidad amiga al final de la partida en la segunda línea y con al menos el 50% o menos de sus efectivos iniciales otorga un punto de victoria.

UNIDADES DE INFANTERÍA**Sección de Infantería Alemana**

Composición:

- 1 escuadra de mando de Sección.
- 3 escuadras de maniobra.
- 3 escuadras de supresión.

Más escuadras de apoyo y vehículos.

Escuadra de Mando de Sección

Composición: 1 Oficial y 0-2 Soldados.

Armamento: Pistola/Subfusil (Oficial) y 0-2 Fusiles.

Escuadra de Maniobra

Composición: 5 Soldados.

Armamento: Fusiles.

Escuadra de Supresión

Composición: 3 Soldados.

Armamento: 1 Subfusil, 1 Fusil, 1 Ametralladora Ligera.

CAZACARROS**Stug III Ausf. B**

Blindaje: 9+ (tanque medio).

Velocidad: 20cm avanzando/40cm corriendo.

Armamento: 1 Obús Ligero frontal.

Fuerzas del Ejército Rojo**v0.1****UNIDADES DE INFANTERÍA****Sección de Infantería Alemana**

Composición:

- 1 escuadra de mando de Sección.
- 4 pelotones de fusileros.

Más escuadras de apoyo y vehículos.

Escuadra de Mando de Sección

Composición: 1 Oficial y 0-2 Soldados.

Armamento: Pistola/Subfusil (Oficial) y 0-2 Fusiles/Subfusiles.

Pelotón de Fusileros

Composición: 8 Soldados.

Armamento: 6 Fusiles, 1 Subfusil y 1 Ametralladora Ligera.

CAZACARROS**T-34/76**

Blindaje: 9+ (tanque medio).

Velocidad: 20cm avanzando/40cm corriendo.

Armamento: 1 Cañón Antitanque Medio de torreta con 1 Ametralladora Media coaxial, 1 Ametralladora Media frontal.

Escenario 1 -**v0.1**