

# ¿Resiste Stalingrado?



- 1.- COMPONENTES. ....2
- 2.- EXPLICACIÓN DE LOS COMPONENTES. ....2
  - 2.1.- EL TABLERO.....2
  - 2.2.- LAS FICHAS. ....2
  - 2.3.- LA FICHA TIPO.....2
  - 2.4.- TIPOS DE FICHAS. ....2
  - 2.5.- EL DADO.....3
  - 2.6.- TABLAS DE BOMBARDEO.....3
- 3.- NÚMERO DE JUGADORES. ....4
- 4.- DURACIÓN DE LA PARTIDA. ....4
- 5.- ¿QUIÉN GANA LA PARTIDA?.....4
- 6.- COLOCACIÓN INICIAL DE LAS FICHAS Y RECEPCIÓN DE REFUERZOS. ....4
- 7.- EL MOVIMIENTO DE LAS FICHAS. ....5
- 8.- EL COMBATE Y LOS BOMBARDEOS.....6
  - 8.1.- NORMAS GENERALES PARA LAS FICHAS DE TIERRA. ....6
  - 8.2.- ARTILLERÍA. ....7
  - 8.3.- LA AVIACIÓN.....7
- 9.- SECUENCIA DE JUGADA. ....8



## 1.- COMPONENTES.

- Un **tablero**, que representa la ciudad de Stalingrado y la zona circundante.
- **Nueve plantillas de fichas**, que representan a las tropas del Ejército Ruso y del Eje.
- Un **dado de madera**.
- **Tres cubetas de plástico** para guardar las fichas una vez destroqueladas.
- **Dos plantilla auxiliares**, que marca las diferentes tablas de bombardeo de la artillería y de la aviación.
- Un **díptico de introducción histórica** a la campaña.
- El presente libro de instrucciones.

## 2.- EXPLICACIÓN DE LOS COMPONENTES.

### 2.1.- EL TABLERO.

Representa la ciudad de Stalingrado y sus alrededores, donde se desarrollaron los combates de la campaña. En él se pueden distinguir:

- La **ciudad de Stalingrado**, como un gran agrupamiento de casas, en vista aérea.
- **Ciudades y pueblos**: representados como agrupaciones de casas más pequeñas, en vista aérea.
- **Ríos y lagos**: en color azul. A partir del tercer turno se hielan, y ya no tienen mayor incidencia en el juego.
- **Puentes**: sobre los ríos, para cruzarlos en los tres primeros turnos de la partida.
- **Carreteras**: líneas de color marrón, que parten de Stalingrado, y unen las ciudades y pueblos.
- **Zonas de colocación inicial de las fichas y de recepción de los refuerzos** alemanes y rusos: encerradas en líneas de trazo fino de color negro.
- Una **plantilla de marca de turnos** y de **subturnos** de la aviación.

### 2.2.- LAS FICHAS.

Clasificación General:

#### - EJERCITOS DEL EJE:

- **Alemanes**: fondo gris, emblemas y números en negro.
- **Rumanos**: fondo gris, emblemas en rosa y números en negro.
- **Húngaros**: fondo gris, emblemas en blanco y números en negro.
- **Italianos**: fondo gris, emblemas en amarillo y números en negro.

#### - EJERCITO RUSSO:

- Fondo blanco, emblemas y números en rojo.

#### - FICHAS DE CARROS DE COMBATE

##### AFECTADAS:

- Eje: fondo amarillo, emblemas y números en negro.
- Rusas: fondo amarillo, emblemas y números en rojo.

### 2.3.- LA FICHA TIPO.

Todas las fichas tienen cuatro características típicas, que las hacen diferentes entre sí, pero que a su vez, se repiten de la misma manera en todas ellas, que son:

- **El nombre de la unidad**: reproducido de las unidades auténticas que participaron en la campaña. Indican el Ejército o Cuerpo de Ejército al que pertenece la ficha.

- **Tipo de unidad**: artillería, infantería, etc.

- **Factor de combate**: es la capacidad operativa de la ficha, es decir, la posibilidad de lucha que es capaz de concentrar en un combate. Sirve para entablar combate entre las diferentes fichas.

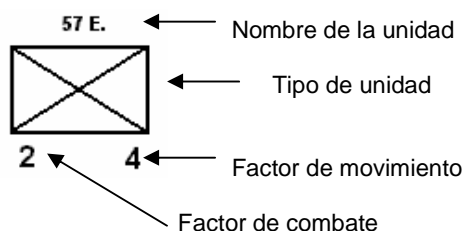
- **Factor de movimiento**: es el espacio, en hexágonos, que cada ficha es capaz de recorrer, en cualquier dirección, como máximo en cada turno, si bien puede hacer un movimiento menor, o simplemente no moverse.

Las fichas de carros de combate, de ambos bandos con **fondo amarillo**, representan una unidad «**afectada**» por haber perdido un combate. Por lo tanto, cuando una ficha de carros de combate es «**afectada**» (pérdida de un combate o recepción sobre sí de un bombardeo o disparo) se cambia por la de fondo amarillo correspondiente. Se sabe cual es la que corresponde, por la **letra mayúscula** que las fichas de carros de combate llevan entre el «factor de combate» y el «factor de movimiento»: por lo tanto, a la ficha rusa que lleva la letra «A» le corresponderá la ficha con fondo amarillo con la letra «A»; a la «B», la «B» y así sucesivamente. Es igual para las fichas de carros del Eje.

### 2.4.- TIPOS DE FICHAS.

Las fichas pueden ser de tierra o de aviación.

Además existen **fichas de fortificaciones** y las **fichas NAC** de marca de turnos y de subturnos.



- **Infantería**: con factores 2-4 y 3-4. Pueden introducirse en las fortificaciones, aumentando su "factor de combate", en defensa, en dos puntos.

- **Caballería**: con factores 3-6. No tienen particularidades especiales.

- **Carros de combate**: con factores 6-8. Cuando pierden un combate no resultan eliminadas, como el resto de las fichas, sino que resultan "afectadas", siendo sustituidas, como ya se explicó en el capítulo sobre la FICHA TIPO, por sus correspondientes fichas de fondo amarillo, cuyos factores son 4-8.

- **Infantería mecanizada**: con factores 4-7. Al igual que los carros de combate y demás fichas de unidades motorizadas, no pueden entrar en las fortificaciones.

- **Ingenieros**: con factores 1-3. Pueden tender puentes sobre los ríos. Pueden entrar en las fortificaciones.

- **Artillería de campaña**: con factores 2-3. Pueden atacar, bombardeándolas, a las fichas enemigas que se encuentren a una distancia máxima de tres hexágonos. El bombardeo lo pueden realizar sobre cualquier ficha enemiga, sea del tipo que sea.

- **Artillería autopropulsada**: con factores 3-7. Pueden bombardear a las fichas enemigas en las mismas condiciones que la anterior.

- **Artillería contracarros**: con factores 1-3. Pueden bombardear a las fichas enemigas de carros de

combate, infantería mecanizada, artillería autopropulsada y artillería lanzacohetes, que se encuentren a un máximo de dos hexágonos de distancia. Pueden fortificarse.

- **Artillería lanzacohetes:** con factores 1-6. Esta ficha sólo la tienen los rusos. Puede disparar sobre cualquier ficha que se encuentre a una distancia máxima de tres hexágonos.

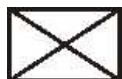
- **Artillería antiaérea:** con factores 1-3. Sólo pueden disparar contra aviones que se encuentren sobre ella o a un hexágono de distancia de ella.

- **Aviones bombarderos:** con factores 1-9. Pueden bombardear a cualquier ficha de tierra, menos a las de infantería y caballería y a las de artillería antiaérea.

- **Caza-bombarderos:** con factores 2-10. Pueden bombardear a todas las fichas de tierra, salvo a las antiaéreas. También se comportan como aviones de caza frente a los aviones enemigos.

- **Aviones anticarros:** con factores 2-10. Pueden atacar a las fichas de carros de combate, a las fichas de artillería de todas las clases, salvo a las antiaéreas y a las de infantería mecanizada.

- **Cazas:** con factores 3-11. No pueden atacar a unidades de tierra, pues su función es combatir a la aviación enemiga.



Infantería



Caballería



Artillería de  
campaña



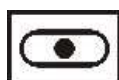
Infantería  
mecanizada



Lanzacohetes



Artillería  
antiaérea



Artillería  
autopropulsada



Artillería  
anticarros



Ingenieros



Carros alemanes



Carros rusos



Cazas rusos



Cazas alemanes



Bombarderos rusos



Bombarderos  
alemanes



Cazabombarderos  
rusos



Cazabombarderos  
alemanes



Anticarros  
alemanes



Fortificaciones

- **Fichas de fortificación:** las coloca el jugador «alemán», quién en **cualquier turno** de la partida, siempre **antes de mover** sus fichas de tierra, podrá colocar las fichas de fortificación que desee, en cualquier lugar del tablero, siempre que no sea un hexágono de río, lago o ciudad, y que no sea un hexágono adyacente al que ocupa una ficha rusa, esto es, en su «zona de control». Una vez elegido el emplazamiento de una ficha de fortificación éste ya será fijo para toda la partida. Sobre las fichas de fortificación se puede colocar una ficha, que puede ser de infantería, caballería, ingenieros o artillería contracarros. Cuando una de estas fichas se encuentra en una fortificación y es atacada, aumenta su «factor de combate» y varía su resistencia frente a los bombardeos. Si la ficha que ocupa la fortificación es eliminada del juego, la ficha de fortificación continúa en él, pudiendo ser ocupada por la ficha de infantería, caballería ingenieros, o artillería contracarros, que primero llegue a ella, tanto si es del jugador «alemán» como si lo es del «ruso».

Además de estas fichas, hay dos **fichas NAC**: una para señalar los subturnos de la aviación y otra para los turnos del juego.

## 2.5.- EL DADO.

Se usa para la resolución de los combates y significa el «**factor suerte**». Para que éste no esté desproporcionado se trata de un dado especial que no lleva ni la cifra «uno» ni la «seis», teniendo un «dos», dos «treses», dos «cuatros» y un «cinco», con lo que la posibilidad de una suerte semejante está más igualada.

## 2.6.- TABLAS DE BOMBARDEO.

Hay en las plantillas auxiliares, **dos tablas** diferentes de **bombardeo**: una se aplica a las fichas de artillería y la otra se emplea para los bombardeos de la aviación.

En ambas plantillas, en la primera columna están relacionadas las fichas que son atacadas, y en la

primera fila la ficha que las bombardea, llevando éstas reflejados los alcances máximos que tienen.

Siguiendo la columna de la ficha que ataca y haciéndola coincidir con la fila de la que es atacada, resulta un número, que es la puntuación que ha de obtenerse con el dado, para considerar que el disparo ha sido certero.

### 3.- NÚMERO DE JUGADORES.

¿**Resiste Stalingrado?** es un juego que admite hasta **cuatro** jugadores, siempre en dos bandos. Las posibilidades que se ofrecen son las siguientes:

- Para **dos jugadores**: uno con las fuerzas del Eje y el otro con el Ejército Ruso.
- Para **tres jugadores**: uno con las tropas del Eje, y los otros dos con las tropas del Ejército Ruso, dividiéndose el frente por sectores.
- Para **cuatro jugadores**: dos con las fuerzas del Eje y los otros dos con el Ejército Ruso, dividiéndose ambos el frente por sectores.

### 4.- DURACIÓN DE LA PARTIDA.

Se rige por el concepto de turnos, que es el movimiento y resolución completa de los combates de ambos jugadores.

**Siempre** comienza la partida el jugador «ruso», por lo que siempre el orden de turnos ha de ser primero el movimiento y resolución de los combates planteados por el jugador «ruso», y después, dentro del mismo turno, movimiento y resolución de los combates planteados por el jugador «alemán», con lo que quedará completado un turno.

**Antes** de los movimientos de las fichas de tierra, se procederá a completar los subturnos de la aviación que son tres, empezando siempre el jugador «ruso» y siguiendo luego el jugador «alemán».

La duración de la partida es de **doce turnos**, teniendo cada turno tres **subturnos de aviación**. Cada vez que se completa el subturno de aviación se avanza la ficha NAC de control de subturnos una casilla en la **plantilla de marca de subturnos**. Una vez completado un turno completo, se procede a avanzar la ficha NAC de control de turnos, una casilla en la **plantilla de marca de turnos**.

La duración en tiempo real de la partida, al usarse la mecánica de turnos, vendrá dada por la capacidad reflexiva y rapidez de movimientos de los jugadores, siendo normal completar el juego en un tiempo de **dos horas**.

### 5.- ¿QUIÉN GANA LA PARTIDA?

La victoria en «**¿Resiste Stalingrado?**» puede obtenerse de las siguientes formas:

- Consiguiendo la **rendición** del contrario.
- **Aniquilando** totalmente a su enemigo.
- Teniendo, al finalizar cualquier turno, el **triple** de fichas que su contrario. En este caso, para el jugador «ruso» será imprescindible tener en su posesión totalmente la ciudad de Stalingrado.

En el caso de que al finalizar el último turno, no se haya dado ninguna de estas tres posibilidades, obtiene la victoria el jugador que tiene en su poder la ciudad de Stalingrado, o que posee mayor número de hexágonos de esta ciudad.

## 6.- COLOCACIÓN INICIAL DE LAS FICHAS Y RECEPCIÓN DE REFUERZOS.

Antes de comenzar la partida, ambos jugadores procederán a colocar sus fichas sobre el tablero.

Las fichas se colocan en las **zonas delimitadas con rayas finas de color negro**. Dentro de cada una de esas zonas está escrito el nombre del Ejército o Cuerpo de Ejército que ha de situarse en esa zona, pudiendo utilizarse para ello tanto los hexágonos del interior de la zona, como aquellos por los que pasa la línea negra que la delimita; siempre que no sean de río.

A la hora de colocar las fichas, se tendrán en cuenta las siguientes normas:

#### - PARA LAS FICHAS RUSAS:

Las fichas de todos los Ejércitos rusos, salvo las del 5º Ejército Acorazado (5º EA.), se colocarán en sus respectivas zonas de colocación.

De las fichas del **5º Ejército Acorazado**, sólo se colocan al comienzo de la partida en su respectiva zona de colocación, las siguientes:

- 7 fichas de infantería, con factores 2-4.
- 3 fichas de caballería.
- 5 fichas de carros de combate.
- 1 ficha de infantería mecanizada.
- 1 ficha de artillería autopropulsada.
- 1 ficha de artillería contracarros.
- 1 ficha de artillería antiaérea.

Las restantes fichas de este Ejército entran como **refuerzo** en el segundo turno. En ese turno, el jugador «ruso», antes de efectuar los movimientos de sus fichas de tierra, las colocará en la zona de colocación del 5º Ejército Acorazado, pudiendo ya en ese turno ser movidas, junto con el resto de las fichas rusas que ya se encuentran en el juego

#### - PARA LAS FICHAS ALEMANAS:

En primer lugar ha de señalarse que tanto el 3º y 4º Ejércitos Rumanos, como el 8º Ejército Italiano y el 2º Ejército Húngaro estaban formados por divisiones de estas naciones, aliadas de Alemania, y, también, por divisiones alemanas que se encuadran en ellos. Es por ello que en el juego se encuentran fichas alemanas (fondo gris y emblemas y números en negro), pero cuyo nombre de unidad no es el del 6º Ejército Alemán, sino el de estos Ejércitos aliados.

El **6º Ejército Alemán** se componía de las siguientes grandes unidades:

- 4º Cuerpo de Ejército.
- 8º Cuerpo de Ejército.
- 11º Cuerpo de Ejército.
- 51º Cuerpo de Ejército.
- 14º Panzerkorps.

Ante la ofensiva rusa, estos Cuerpos de Ejército fueron desplegados del modo que se refleja en el tablero.

Al colocar las fichas del 6º Ejército han de distribuirse entre sus distintos Cuerpos de Ejército, colocándolas en las respectivas zonas de colocación, del siguiente modo:

#### - 4º Cuerpo de Ejército:

- 1 ficha de infantería, con factores 3-4.
- 2 fichas de infantería, con factores 2-4.

- 1 ficha de caballería.
- 1 ficha de artillería de campaña.
- 1 ficha de infantería mecanizada.

#### - 8º Cuerpo de Ejército:

- 1 ficha de infantería, con factores 3-4.
- 2 fichas de infantería, con factores 2-4.
- 1 ficha de caballería.
- 1 ficha de artillería autopropulsada.
- 1 ficha de artillería antiaérea.

#### - 11º Cuerpo de Ejército:

- 1 ficha de infantería, con factores 3-4.
- 3 fichas de infantería, con factores 2-4.
- 1 ficha de artillería autopropulsada.
- 1 ficha de artillería antiaérea.

#### - 51º Cuerpo de Ejército:

- 1 ficha de infantería, con factores 3-4.
- 2 fichas de infantería, con factores 2-4.
- 1 ficha de infantería mecanizada.
- 1 ficha de artillería de campaña.
- 1 ficha de artillería contracarros.

#### - 14º Panzerkorps:

- 4 fichas de carros de combate.
- 1 ficha de artillería autopropulsada.

Las fichas rumanas y alemanas pertenecientes a los **3º y 4º Ejércitos Rumanos**, se colocan en sus respectivas zonas de colocación marcados en el tablero.

Las fichas del **2º Ejército Húngaro** se colocarán tomando como base la ciudad de Golobinskaia, en un radio máximo de tres hexágonos de distancia en cualquier dirección. Esta ciudad está junto al río Don.

Las fichas del **8º Ejército Italiano** se colocarán en torno a las ciudades de Kalatch y Verjne-Chrskald, ambas también junto al Don, en un radio máximo, a partir de ambas, de dos hexágonos de distancia en cualquier dirección.

Una vez colocadas las fichas de ambos jugadores en sus respectivos lugares, el jugador «alemán» colocará, si lo desea, las **fichas de fortificación** que quiera, según las normas que ya se explicaron en el apartado 2.4. sobre los TIPOS DE FICHAS.

Las fortificaciones colocadas permanecerán vacías hasta que alguna ficha, con su movimiento, llegue a ocuparlas.

A continuación, y antes de comenzar la partida, el jugador «alemán» disfrutará de un «**preturno**» de movimiento de sus fichas, en el cual podrá moverlas, de acuerdo con el «factor de movimiento» de cada una y las normas que se explican en el capítulo correspondiente al **MOVIMIENTO DE LAS FICHAS**, no pudiendo, al finalizar el movimiento quedar en un hexágono adyacente a otro que ocupe una ficha rusa. En este «**preturno**» el jugador «alemán» puede mover sus fichas, pero no puede **bajo ningún concepto entablar combates** contra las fichas rusas.

Una vez finalizado este «preturno», las fichas de tierra ya quedan definitivamente dispuestas y colocadas para comenzar la partida. Esta empieza con los subturnos de la aviación. Para ello, en primer lugar habrá que colocar las fichas de aviones en cualquier lugar del tablero, siempre que estén a una distancia mínima de cuatro hexágonos de cualquier ficha enemiga.

Finalizados los subturnos de la aviación, las fichas de aviones que no hayan sido eliminadas se retiran del tablero hasta el comienzo del turno siguiente.

En el quinto turno de la partida, el jugador «alemán» recibirá sus **refuerzos**, que son las fichas del **4º Panzerarmee**. El jugador, «alemán» los colocará en su zona de colocación, antes de realizar los movimientos de sus fichas de tierra, pudiendo ya en ese turno ser movidas, junto con el resto de las fichas alemanas que ya se encuentran en el juego y, si ha lugar a ello, entrar en combate. Las fichas de refuerzo alemanas no podrán bajo ningún concepto ser colocadas en un hexágono adyacente al ocupado por una ficha rusa, por lo que si al llegar al quinto turno, hubiera en la zona de colocación de los refuerzos alemanes, fichas rusas, las fichas de refuerzo podrán ser colocadas, agrupadas, y junto al borde del tablero que se encuentra más próximo a la zona de colocación de los refuerzos alemanes, a cualquier altura entre el río Don y el comienzo de su afluente, el río Mychkova.

## 7.- EL MOVIMIENTO DE LAS FICHAS.

En cada turno cada ficha de tierra sólo puede moverse **una vez**. Las fichas aéreas, se mueven, cada una, una vez por subturno.

El movimiento de una ficha viene dado por su «**factor de movimiento**», que es el espacio, en hexágonos, que cada ficha es capaz de recorrer, en cualquier dirección, como máximo en cada turno, si bien puede hacer un movimiento menor o simplemente no moverse.

Se considera «**movimiento fraccionado**» al hecho de mover parte del «factor de movimiento», atacar a una ficha enemiga, y mover el resto del «factor de movimiento». Este «movimiento fraccionado» está **rigurosamente prohibido**.

Es **obligatorio** realizar todos los movimientos de las fichas propias y después resolver los combates que se hayan entablado. Una vez hecho esto, y dentro del mismo turno, pasa el juego al jugador contrario. Completados los movimientos y combates, tanto aéreos como de las fichas de tierra por parte de los dos jugadores, **se da por finalizado un turno** y se pasa al siguiente.

Las fichas de tierra no pueden pasar por encima de otras fichas de tierra. Si una de estas fichas va en una dirección determinada y en su camino se encuentra a otra ficha de tierra propia o enemiga, tiene que rodearla, pero no podrá pasar por encima de ella, aunque ello suponga un retraso en su camino. Sólo hay **dos excepciones** a esta norma:

- **las fichas de ingenieros**, en los tres primeros turnos de la partida, cuando estén colocadas, como puente, sobre un río, en cuyo caso podrán pasar por encima de ella todas las fichas propias de tierra.

- **las fichas de fortificación**, que admiten sobre ellas, como ya se indicó, fichas de infantería, caballería, ingenieros o artillería anticarro.

Las fichas de aviación, por el contrario, pueden pasar por cualquier hexágono del tablero que esté ocupado con fichas de tierra, pero no por los que estén ocupados con fichas de aviación, propias o contrarias. Una vez realizado su movimiento una ficha de avión puede colocarse sobre un hexágono que esté ocupado

por una ficha de tierra, propia o enemiga, pero **no podrá** hacerlo, en el hexágono en el que ya haya una ficha de aviación cualquiera. Sólo para realizar un ataque, varias fichas de aviones se podrán colocar, hasta un máximo de tres, sobre un hexágono ocupado por una ficha de tierra enemiga.

Una vez realizado el movimiento de una ficha, ésta queda **inmovilizada**, si es de aviación hasta el subturno siguiente, y si es de tierra, hasta el turno siguiente.

Todas las fichas terrestres que realicen su movimiento por carretera aumentan en **dos puntos** su «factor de movimiento», entendiéndose que, para poder acogerse a esta ventaja, el movimiento ha de realizarse completamente por carretera, es decir, que en un determinado turno una ficha que ya está situada en carretera realiza todo su movimiento de ese turno por carretera, quedando al finalizar el movimiento también en un hexágono de carretera.

Toda ficha terrestre que atraviese Stalingrado utilizará dos puntos de su «factor de movimiento» por cada hexágono recorrido de esta ciudad.

Durante los **dos primeros turnos** de la partida, los **ríos** permanecen sin congelarse, por lo que tienen influencia en la partida. En estos dos primeros turnos, los ríos pueden ser cruzados por cualquier ficha de **infantería**, que utilizará dos puntos de su factor de movimiento por cada hexágono de río que atraviese. El resto de las fichas sólo pueden cruzar los ríos a través de los **puentes** del tablero o de las fichas de **ingenieros**, que habrán de colocarse, para ello, sobre un hexágono de río y permanecer en él, como puente, mientras el jugador quiera que sus fichas crucen el río por encima de ella.

Una ficha de ingenieros que ha sido colocada como puente sobre un hexágono de río en un determinado turno, utilizando para ello parte de su «factor de movimiento», **no puede** seguir moviendo en ese turno, aún cuando ya hayan pasado todas las fichas que pudieran hacerlo, pues de lo contrario se produciría un «**movimiento fraccionado**» y queda inmovilizada hasta el turno siguiente.

Las fichas de infantería que crucen los ríos a través de una ficha de ingenieros no sufrirán pérdida en su «factor de movimiento».

A partir del tercer turno, los ríos y lagos se congelan, pudiendo entonces ser cruzados por cualquier ficha, sin necesidad de fichas de ingenieros ni de puentes, y sin sufrir pérdida en su «factor de movimiento».



La «**zona de control**» de una ficha son los seis hexágonos que rodean al hexágono en el que la ficha se encuentra. Una ficha no puede atravesar la «zona de control» de otra ficha enemiga, y si lo hace está obligada a detenerse en el primer hexágono de su «zona de control» por el que pase, y a entablar combate con ella.

Cuando una ficha entra en la «zona de control» de dos o más fichas enemigas, elige a cuál de ellas ataca, pudiendo hacerlo si lo desea, a varias de ellas a la vez.

La «zona de control» de las fichas terrestres no afecta a los movimientos de las fichas de aviones. Estas sólo se ven afectadas por las «zonas de control» de las fichas aéreas y por las de las fichas de artillería antiaérea, según lo que en el capítulo siguiente se explica.

## 8.- EL COMBATE Y LOS BOMBARDEOS.

### 8.1.- NORMAS GENERALES PARA LAS FICHAS DE TIERRA.

Las fichas de tierra pueden combatir contra otras fichas de tierra utilizando su «factor de combate».

Una o varias fichas propias pueden entablar combate con una o varias fichas enemigas, siempre y cuando se hallen en su «zona de control».

Siempre ha de indicarse antes de tirar el dado, qué fichas atacan a cuales.

Los combates se resuelven con el dado («**factor suerte**»). Al entablar combate, el jugador atacante tira el dado, multiplicando el número que ha sacado por el «factor de combate» de su ficha, obteniendo así un valor. El atacado hace lo mismo, obteniendo para su ficha un segundo valor. El que resulte superior de ambos da la victoria a la ficha que lo ha obtenido, resultando la otra vencida, y quedando **eliminada** del juego, salvo en el caso de las fichas de carros de combate, que resultan afectadas. En caso de empate no se repite la tirada del dado, permaneciendo ambas fichas en juego.

Una ficha de carros de combate cuando resulta bombardeada, alcanzada por un disparo de la artillería, o pierde un combate, no queda automáticamente eliminada, sino que resulta «**afectada**», lo que implica la pérdida de parte de su «factor de combate», conservando su «factor de movimiento» intacto. En consecuencia, se procederá a sustituir la ficha en cuestión, por la correspondiente que tenga fondo amarillo, según se explicó en el apartado 2.3. sobre la Ficha Tipo. Esta ficha «afectada» **cundo vuelva a perder** otro combate o sea alcanzada por un bombardeo aéreo o disparo de una ficha de artillería, **será eliminada definitivamente** del juego.

Cuando varias fichas atacan a una enemiga, sus «factores de combate» se suman, multiplicándose la adición por el valor obtenido con el dado.

Varias fichas pueden atacar a la vez a varias fichas del enemigo, siempre y cuando todas ellas estén adyacentes entre sí, atacantes y atacadas.

En el turno de un jugador cada ficha sólo puede moverse **una vez** y combatir **una vez**. Si, cuando juega el jugador contrario, la ficha es atacada, lógicamente se defiende, tirando el dado.

Las fichas de infantería, caballería, ingenieros y artillería contracarros que se encuentren en fortificación aumentan en un punto su «factor de combate» cuando se defienden, pero no cuando son ellas las que atacan. La misma norma se aplica a las fichas que se encuentren en ciudad.

Si una ficha que se encuentra en una fortificación pierde un combate, queda eliminada del juego, pero la

ficha de fortificación permanece en el tablero, pudiendo ser ocupada de nuevo por cualquier ficha, de las que puede alojarse en las fortificaciones, de ambos jugadores.

Durante los **dos primeros turnos** de la partida, cuando los ríos aún no se han congelado, las fichas de infantería que estén cruzando un río, **no pueden atacar** a las fichas enemigas, por lo que no podrán cruzar un río por un hexágono que sea de la zona de control de una ficha enemiga. Si cuando juega el jugador contrario, la ficha es atacada lógicamente se defiende, pero tan sólo con la **mitad** de su «factor de combate». Si su «factor de combate» fuera 3, lo reducirá por defecto, es decir, quedará en 1.

Con las fichas de ingenieros ocurre lo mismo, no pudiendo ser colocadas en un hexágono que forme parte de la «zona de control» de una ficha enemiga. Pero si son atacadas se defenderán con todo su «factor de combate». Si una ficha de ingenieros es atacada cuando se encuentra colocada como puente y tiene a una ficha cualquiera encima de ella, cruzando el río, la ficha enemiga podrá combatir contra las dos fichas a la vez, o en caso de que sólo quiera hacerlo con una, será necesariamente con la que se encuentra sobre la ficha de ingenieros.

## 8.2.- ARTILLERÍA.

Las fichas de artillería son de cinco tipos: **artillería de campaña, artillería autopropulsada, artillería contracarros, artillería lanzacohetes y artillería antiaérea.**

- **Artillería de campaña y autopropulsada:** su única diferencia viene dada por el diferente «factor de combate y movimiento» que tienen pero en cuanto a su actuación son iguales. Pueden cumplir tres funciones:

1.- **Bombardeo:** pueden bombardear a cualquier ficha terrestre que se encuentre a un máximo de tres hexágonos de distancia. Según la ficha a que disparen deberán obtener una determinada puntuación con el dado. Para ello se consulta la tabla de disparos de la artillería y se busca la columna correspondiente al tipo de ficha bombardeada. Haciendo coincidir esa columna con la correspondiente al tipo de artillería que dispara, se halla la puntuación que hay que obtener con el dado para acertar a la ficha atacada y eliminarla.

Cualquier ficha que se encuentre en una fortificación, cuando sea disparada por alguna de estas fichas de artillería variará su resistencia al disparo, según se especifica en la plantilla auxiliar de bombardeos de la artillería.

Cada ficha sólo puede bombardear **una vez** por turno, y ha de indicarse claramente que ficha bombardea a cual. Varias fichas pueden bombardear a una misma ficha enemiga sucesivamente en un mismo turno.

2.- **Apoyo:** las fichas de artillería de campaña y autopropulsada, pueden apoyar el ataque de una o varias fichas propias siempre que ésta esté a un máximo de dos hexágonos de distancia de la ficha de artillería que apoya. En este caso suma un punto al «factor de combate» de la ficha que ataca, y si son varias las que atacan se sumará un punto a la adición de los «factores de combate» de las diferentes fichas que atacan.

Varias fichas de artillería pueden apoyar a un sólo combate. En este caso se sumarán al «factor de combate» de la ficha que ataque o a la adición de «factores de combate» de las diferentes fichas que

ataquen, tantos puntos como fichas de artillería apoyan, a razón de un punto por cada artillería.

En todo caso debe definirse qué ficha o fichas de artillería apoyan y a qué combate lo hacen.

3.- **Defensa:** las fichas de artillería no pueden atacar directamente con su «factor de combate» a otra ficha enemiga. El «factor de combate» sólo se usa para su defensa, en caso de ser atacadas.

- **Artillería lanzacohetes:** esta ficha tan sólo la posee el jugador «ruso» y en todo lo demás tiene una mecánica de juego y actuación idéntica a la de las artillerías de campaña y autopropulsada.

- **Artillería contracarros:** tiene la particularidad de que sólo puede disparar contra carros de combate, infantería mecanizada, artillería autopropulsada y artillería lanzacohetes. También sólo puede apoyar en combates contra esas fichas.

Por lo demás, en cuanto a la dinámica y forma de actuación no difiere de las demás artillerías salvo que su alcance máximo es de dos hexágonos, tanto en disparo como en apoyo.

Las artillerías de campaña, autopropulsada, lanzacohetes, y contracarros **sólo pueden realizar en cada turno una de las funciones:** o bombardear o apoyar, de forma que si ya ha bombardeado a una ficha, no puede luego apoyar un combate y viceversa.

- **Artillería antiaérea:** sólo puede disparar contra las fichas de aviones, pero nunca contra fichas terrestres. Tampoco, al igual que el resto de las fichas de artillería, puede atacar directamente a otra ficha enemiga de tierra, usando sólo su «factor de combate» para defenderse cuando sea atacada.

Pueden disparar a las fichas de aviones siempre que éstas se encuentren sobre su «**zona de control**», esto es, cuando a consecuencia de la propia trayectoria del avión éste pasa por su «zona de control» o queda dentro de ella. Por ello cuando una ficha de aviones está moviéndose y entra en la «zona de control» de una ficha de artillería antiaérea, debe detenerse para ser disparada. Luego, si no es derribada puede acabar su movimiento. Este es el único caso en que una ficha de tierra hace valer su «zona de control» ante una ficha aérea.

Las puntuaciones que tiene que obtener con el dado un ficha de artillería antiaérea para derribar a un avión son las siguientes: contra bombarderos un «**tres**»; contra cazas, cazabombarderos y aviones contracarros un «**dos**».

Las fichas de artillería antiaérea podrán disparar contra los aviones, en cada subturno, **tantas veces** como fichas de aviones se coloque en su «zona de control», pero una sola vez contra cada una de ellas, debiendo especificarse claramente cada vez qué ficha de artillería antiaérea dispara y contra qué ficha lo hace.

Así mismo, en cada subturno, varias fichas de artillería antiaérea podrán disparar contra una misma ficha de aviones, siempre que ésta se encuentre sobre la «zona de control» de todas ellas.

## 8.3.- LA AVIACIÓN.

Las fichas de aviación son de cuatro tipos: **cazas, bombarderos, cazabombarderos y aviones anticarros.** Estos últimos sólo los poseen los alemanes.

Su movimiento está determinado por su «**factor de movimiento**».



Las fichas de aviones no se colocan en el tablero más que **al comienzo** de los subturnos de la aviación. En primer lugar las colocará el jugador «ruso» y después el jugador «alemán». Las fichas de aviación podrán ser colocadas en cualquier lugar del tablero pero nunca a menos de cuatro hexágonos de una ficha enemiga.

Una vez colocadas las fichas de aviones de ambos jugadores, **comienza** moviendo y atacando el jugador «ruso» y a continuación lo hace el «alemán».

Los aviones se mueven **tres veces** por cada turno, es decir, cada turno tiene tres subturnos en los cuales las fichas de aviación mueven, combaten entre ellas y bombardean a las fichas de tierra. Finalizado el tercer subturno de la aviación, las fichas que no hayan resultado eliminadas, son **retiradas del tablero**, y así permanecerán hasta que de nuevo les toque intervenir, volviendo, entonces, a ser colocadas, según lo que más arriba se ha explicado.

Las fichas de aviación crean entre ellas «zonas de control».

Tienen dos funciones básicas: la lucha entre ellas en el aire y el ataque mediante bombardeo de fichas terrestres:

- **Combate entre aviones:** todos los aviones, excepto los bombarderos, pueden entablar combate entre ellos, utilizando su «factor de combate». La mecánica de combate entre fichas aéreas es la misma que se aplica al combate entre fichas de tierra. La única ficha que no puede atacar directamente a otros aviones es la de bombarderos, que utiliza su «factor de combate» para defenderse cuando son atacadas por las demás fichas de aviones.

- **Bombardeo a las fichas terrestres:** lo pueden efectuar los bombarderos, cazabombarderos y los aviones anticarro alemanes, que eran aviones Stuka dotados de dos cañones especialmente diseñados para atacar a los carros de combate. A efectos del juego todos ellos se rigen por las mismas normas. El avión que quiere atacar a una ficha de tierra ha de colocarse sobre ella. El jugador tirará el dado y si obtiene la puntuación requerida según la tabla de bombardeos de aviones alcanzará su blanco, quedando la ficha bombardeada eliminada del juego, salvo en el caso de las fichas de carros de combate que resultarán «afectadas».

## 9.- SECUENCIA DE JUGADA.

Antes de comenzar la partida se seguirá la siguiente secuencia de colocación de las fichas:

- 1.- Colocación de las fichas de ambos jugadores en sus respectivas zonas de colocación.
- 2.- Colocación, si ha lugar a ello, de las fortificaciones, por el jugador «alemán»
- 3.- «Pretorno» de movimiento del jugador alemán.

La partida la inicia siempre el jugador «ruso» que es el que ataca siempre primero. La secuencia de jugada es la siguiente:

- 1.- Colocación de las fichas de aviones por ambos jugadores.
- 2.- Movimiento de los aviones rusos.
- 3.- Combates y bombardeos efectuados por los aviones rusos, previa intervención de los antiaéreos alemanes.
- 4.- Movimiento de los aviones alemanes.
- 5.- Combates y bombardeos efectuados por los aviones alemanes, previa intervención de los antiaéreos rusos.

Las cuatro últimas secuencias, deben realizarse en cada uno de los tres subturnos de aviación que tiene cada turno.

En cada subturno, primero actúa el jugador «ruso» y luego el «alemán». Al finalizar los tres subturnos, los aviones que no hayan sido eliminados **son retirados del tablero**, hasta el siguiente turno, y comienza **la fase de movimientos de las fichas terrestres**, según la siguiente secuencia

- 1.- Movimiento de las fichas rusas.
- 2.- Bombardeos de las fichas de artillería rusa.
- 3.- Resolución del resto de los combates entablados, que tengan apoyo de la artillería rusa.
- 4.- Resolución del resto de los combates entablados por las fichas rusas.
- 5.- Colocación, si procede, de fichas de fortificación, por el jugador «alemán».
- 6.- Movimiento de las fichas alemanas.
- 7.- Bombardeos de las fichas de artillería alemanas.
- 8.- Resolución de los combates entablados, que tengan apoyo de la artillería alemana.
- 9.- Resolución del resto de los combates entablados por las fichas alemanas.

Una vez realizadas todas estas secuencias se da por **finalizado el turno**, iniciándose el siguiente turno, con la secuencia correspondiente a los aviones.

En el segundo turno, el jugador «ruso» colocará los refuerzos del 5º Ejército Acorazado, antes de realizar los movimientos de sus fichas. En el quinto turno, el jugador «alemán» colocará las fichas del 4º Panzerarmee, antes de mover las suyas.