Sistema de Combates Operacionales

# Las Batallas Olvidadas

## (TFB)

©2024 Multi-Man Publishing, LLC. All Rights Reserved.

**Diseño del Juego:** Antony Birkett

**Desarrollo:** Chip Saltsman

**Diseño de la Serie:** Dean Essig

**Ayuda en Desarrollo:** Jeff Leach, Marcus Randall

**Diseño del mapa y los garficos:** Dean Essig, Hans Kishel

**Jefe de Pruebas:** Marcus Randall

**Pruebas de juego y corrección de pruebas:** Chris Anthony, Curtis Baer, Allen Beach, Thomas Buettner, John Clifford, Dan Cochrane, Jeff Coyle, Francis Czawlytko, Mark Fazakarley, Jeff Finkeldey, Brian Frew, Philippe-Andre Genest, Jim Hambacher, Norman Harman, Hidesi Kubota, Nolan Hudgens, Rich Hughes, Troy Kenily, Roy Lane, Xinglin Lu, John Madison, Matsuura Yutaka, Mac McCormick, Andrew McGee, Jordan McMullen, Gary Mengele, Dave Mignerey, Alex Milner, Russell Morse, Gerry Palmer, Chip Pharr, Marcus Randall, Todd Reed, Chuck Soukup, Martin Staunton, Merv Tierney, Kevin Valerien, Robert van Tol, Mark Veerman, Paul Wakim, Herman Wu, Randhall Yeates.

**Traduccion:** Julio Travesí (Juliuspluvius)

**Dedicatoria:** Este juego está dedicado al primer e incansable historiador del Frente Oriental, David M. Glantz.

# Introducción

*Las Batallas Olvidadas (TFB)* abarca los combates clave desde finales de septiembre de 1943 hasta abril de 1944 en la sección del Grupo de Ejércitos Centro del frente ruso. Esta fue una guerra de desgaste en torno a ciudades y terrenos accidentados de la región bielorrusa de la antigua Unión Soviética. El mayor éxito soviético en este sector lo con- siguieron las tropas bielorru- sas. El coman- dante del frente, Rokossovsky, eclipsó con creces a su vecino, el comandante del Frente Occidental, Sokolovsky, protegido de Zhukov y posteriormente Jefe del Estado Mayor Soviético. Cuando llegó el momento de escribir la historia soviética oficial de la guerra, no era políticamente aceptable que Rokossovsky, que era polaco, fuera considerado más eficaz que Sokolovsky. Como resultado, el éxito de un comandante fue reprimido con vehemencia a la par que el ensalzamiento del otro. Las campañas en este lugar sentaron las bases para el colapso del Grupo de Ejércitos Centro en el verano de 1944, pero solo recientemente se ha descubierto la historia completa de las Batallas Olvidadas.

# 1.0 Reglas Generales Especiales

## 1.1 Terreno y Mapa

Hay cuatro mapas etiquetados de la A a la D. Los hexágonos se identifican mediante una letra y un número de mapa, por ejemplo, el hexágono B18.18 es el hexágono de la ciudad meridional de Vitebsk.

**1.1a Carta de Efectos del Terreno.** Los efectos de movimiento y combate de los distintos tipos de terreno se explican en la Tabla de Efectos del Terreno (TEC).

**1.1b Fortificaciones.** No se pueden construir fortificaciones por encima del nivel 2. Su nivel se reduce en uno al capturarlos.

## 1.2 Ferrocarriles

Las líneas ferroviarias son de ancho soviético (vía ancha) o alemán (vía estándar). El Eje solo puede usar líneas de ancho alemán y los soviéticos solo de ancho soviético. Los jugadores cambian el ancho de estas líneas usando unidades de Reparación de Ferrocarriles, según la regla 13.3f de la serie. Algunos hexágonos de ferrocarril en el borde del mapa se convierten automáticamente al ancho soviético durante la partida; véase 1.4.

> **Nota del Diseñador:** *En este punto de la Guerra, los soviéticos tenían una capacidad logística inmensa que no está representada por unidades.*

Durante la fase de limpieza del jugador soviético, cualquier hexágono ferroviario a más de 10 hexágonos de una unidad de combate del Eje y conectado a la red ferroviaria soviética se convierte automáticamente al ancho soviético (ignora las unidades suministradas por un HQ Kessel).

**1.2a Movimiento de FFCC fuera del mapa.** Cualquier jugador puede usar su Capacidad Ferroviaria para transportar carga por ferrocarril desde y hacia cualquiera de los bordes de su mapa. Los únicos hexágonos que pueden usarse para este propósito son aquellos con capacidad de movimiento ferroviario normal para ese jugador. Solo las unidades soviéticas en las casillas AGN o AGS pueden finalizar la Fase de Movimiento fuera del mapa (véase 1.4).

## 1.3 Bases Aéreas

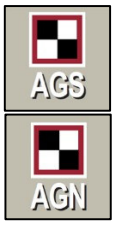
**1.3a Repostaje en Bases Aéreas.** No hay costo de suministro para repostar las Bases Aéreas con traza de suministro. Las Bases Aéreas que no estén en traza de suministro, o las Bases Aéreas del Eje que solo puedan recibir Traza de un HQ tipo Kessel (Caldera Ver 2.3a), deben pagar el costo normal de 1 T del suministro en el mapa para reabastecer aviones.

**1.3b Aeropuertos Provisionales.** Ambos jugadores pueden construir bases aéreas provisionales (*OCS 15.2*) hasta el límite de fichas del juego.

**1.3c HQ como Base Provisional.** Cualquier HQ en Modo Combate (excepto el HQ Kessel) puede albergar y repostar un caza. Esta función de alojamiento funciona como si existiera una Pista de Aterrizaje en el hexágono, con la diferencia de que tiene un límite de apilamiento de un caza, no puede usarse para descargar carga ni mejorarse. Al entrar el HQ en Modo Movimiento, la Pista de Aterrizaje existente deja de existir. Cualquier unidad aérea en el hexágono en ese momento tira de la Tabla de Captura de Bases Aéreas (9.14f). Dado que no puede existir más de una Base Aérea en un mismo hexágono, la presencia de una Base Aérea regular anula esta función de alojamiento.

## 1.4 Marcadores Grupo de Ejércitos Norte/Sur

Estos marcadores se usan al jugar TFB (Batallas Olvidadas) sin combinarlo con El Tercer Invierno ni con el futuro Ciudad Heroica. El marcador AGS se mueve por el borde sur de los mapas C y D según la tabla de refuerzos del Eje para indicar la línea del frente del Grupo de Ejércitos Sur. El marcador AGN se mueve por el borde norte de los mapas A y B según la tabla de refuerzos del Eje para indicar la línea del frente del Grupo de Ejércitos Norte. Los hexágonos con borde ferroviario sobre o al este de los marcadores son fuentes de suministro soviéticas, y los del oeste son fuentes de suministro del Eje. Cuando los marcadores ocupan o se mueven al oeste de un hexágono con borde ferroviario, ese hexágono se convierte automáticamente al ancho soviético. Las posiciones de los marcadores se listan en la OOA. Se mueven




al comienzo del Turno de Jugador del Eje indicado. Las unidades soviéticas pueden salir del borde norte o sur del mapa por cualquier carretera o ferrocarril y volver a entrar en el turno siguiente en un hexágono en cualquier lugar del mismo borde del mapa al este del marcador relevante como si fueran Refuerzos. Desplaza cualquier unidad del Eje 1 hexágono para permitir que las unidades que llegan se coloquen en el mapa. Coloca las unidades que hayan salido de esta forma en la casilla fuera del mapa correspondiente. Las unidades en estas casillas no requieren suministro. No pueden permanecer en la casilla después de la siguiente Fase de Refuerzos Soviéticos.

**Nota del Diseñador:** *Jugador del Eje, ¡quedas avisado! El progreso de los marcadores no siempre coincide con el historial de la línea del frente, ya que los marcadores representan más adecuadamente la capacidad de las unidades para maniobrar fuera del*

## 1.5 Unidades de Pontones

Ambos bandos pueden usar unidades de Pontones para facilitar el cruce de ríos. Las

unidades de Pontones estén o no DG, orientadas al Modo Combate crean un "Puente de Vía de Pontones" para las unidades aliadas en todos los lados de hexágono de Río Mayor y Menor adyacentes, como si una "Vía" cruzara el río. Estos Puentes de Vía de Pontones desaparecen si la unidad de Pontones abandona el hexágono. Este Puente de Vía de Pontones conecta el hexágono que ocupa el Pontón con todas las demás líneas de transporte (según OCS 6.2a). Los puentes impresos en el mapa no se ven afectados por la presencia de un Puente de Vía de Pontones. Se incluyen marcadores de "Pontones" opcionales como ayuda de juego.

**Nota del Juego:** *El Puente de Pontones que se crea hace que el coste de entrar al hexágono que cruza el río sea de 1 PM en la mayoría de las condiciones climáticas (véase TEC).*
*Cabe destacar también que se aplica la norma OCS 6.1d, por lo que, si una unidad con MA de Cadenas o Camión cruza el río hacia un hexágono de pantano, deberá usar una carretera, vía o ferrocarril para salir de ese hexágono.*

## 1.6 Unidades Especiales

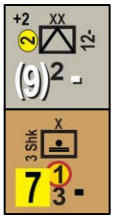
**1.6a Unidades Flak Alemana y Antiaérea Soviética.**

Ambos bandos desplegaron gran cantidad

de piezas antiaéreas durante el conflicto. Para reflejar su impacto estas unidades añaden un modificador de tirada (DRM) cuando están en modo combate. Solo una unidad de Flak por hex puede dar este DRM, batallón/regimiento dan +1 y una División Antiaérea +2. Estos Modificadores (DRMs) están impresos en la ficha.

**Nota de Juego:** *Los jugadores a veces pasan por alto el hecho de que las unidades AA soviéticas son divisiones de varios pasos y deben usar el método de unidad única para abastecerse de combustible (OCS 12.5c (C)) cuando están en modo de movimiento.*

**1.6b Movimiento de unidades Por FFCC.** El jugador soviético tiene una unidad de artillería ferroviaria, y el jugador




del Eje tiene varias unidades antiaéreas ferroviarias. Estas actúan con normalidad, excepto en lo siguiente:

Las unidades solo pueden moverse sobre FFCC. Pueden comenzar y terminar su movimiento en cualquier hexágono ferroviario del ancho adecuado que no esté en una EZOC (el hexágono no tiene por qué estar en disputa). Si la unidad se mueve, se le da la vuelta a su lado "rr". Se le da la vuelta a la unidad a su lado normal en la

Publishing, LLC. 403 Headquarters Drive, Suite 8, Millersville MD 21108

© 2024 Multi-Man Publishing, LLC

siguiente Fase de Determinación de Modo y Movimiento del jugador. Si las unidades ferroviarias son forzadas a retirarse después de un combate son eliminadas. Su movimiento no requiere ninguna capacidad ferroviaria del jugador.

**1.6c <u>Unidades Especiales de Asalto.</u>** Las unidades de ingenieros se utilizaron para encabezar ataques a ciudades (grandes o pequeñas), fuertes, fortificaciones y el cruce de ríos.

La Calidad de la unidad impresa es solo para

ataques que incluyen este tipo de terreno. Para cualquier otro ataque, que no incluye este tipo de terreno, la calidad de la unidad es reducida en 1.

**1.6d <u>Divisiones de Artillería.</u>** Los

Soviéticos poseen unidades de artillería multipasos y Divisiones de artillería de cohetes (Katyusha)

La fuerza de defensa es el valor actual de RE, y la Fuerza de Bombardeo debe reducirse proporcionalmente a las bajas. Por ejemplo, una unidad de factor 84 y 3 RE con 1 baja tiene una fuerza de defensa de 2 y una Fuerza de Bombardeo de 84 x 2/3 = 56.

Estas divisiones de artillería pueden disparar cada RE de forma independiente, como si unidades iguales de 1 RE estuvieran en el hexágono. Divida la Fuerza de Descarga entre la RE para determinar la fuerza por RE.

**1.6e <u>Fichas de Subdivisiones.</u>** El número de fichas de subdivisiones esta

intencionalmente limitado. Unidades Guardias Soviéticos (incluidas aerotransportadas) usan subdivisiones de Guardias. En el Eje la Luftwaffe y las unidades de montaña de las SS usan su tipo respectivo.

## 1.7 Refuerzos

Hay dos tipos de refuerzos: los que se obtienen de la Tabla de Reemplazos de cada jugador y los que figuran en el Orden de Llegada de cada jugador.

**1.7a <u>Remplazos</u>.** Cada jugador tira los dados en su Tabla de Reemplazos durante su Fase de Refuerzos.

**Restricciones a la reconstrucción.** No se utilizan unidades físicas de Pax ni de Eq. En su lugar, se consideran presentes en un hexágono con un HQ (alemán) o en la casilla RVGK (soviética). La gestión de las reconstrucciones de unidades terrestres de cada jugador es la siguiente:

- **Reconstrucción especial del Eje.** Axis Los Reemplazos del Eje, incluyendo los Reemplazos Especiales (RE) y las subdivisiones, se colocan en cualquier HQ que no sea de Kessel, de la nacionalidad correspondiente, que Tenga traza de abastecimiento (véase 2.1b). El HQ debe estar en Modo de Combate o, de lo contrario, en Modo de Desembarco y su cara de ese modo y orientado hacia dicho modo. Las unidades de alerta (2.4c) también pueden llegar a cualquier HQ de Kessel. Una unidad de varios pasos que haya sufrido pérdidas de pasos sigue este proceso y puede hacerlo si se encuentra a menos de 2 hexágonos de un HQ que cumpla los requisitos.
- **Reconstrucción Rígida Soviética.** Todas las reconstrucciones soviéticas se realizan en la caja RVGK-3. Véase 3.5 RVGK.

**Tabla de Reemplazos.**
Los reemplazos se utilizan según *OCS 13.5* y las tablas de reconstrucción incluidas en las tablas de cada jugador.

- **"Aéreas"** Un reemplazo aéreo puede reconstruir una unidad aérea reducida en el mapa a su máximo potencial o reconstruir una unidad aérea a su máximo potencial desde la pila de unidades muertas. No se pueden guardar para uso futuro.

- **"Eq"** Recibe la cantidad de Eq indicada. Se indica un valor de Calidad (IA). Puede reconstruirse una unidad del montón de unidades muertas con ese valor de IA o inferior. Nota: Los Eq no puede usarse para reconstruir aeronaves ni unidades Tigre del Eje. Sí puede usarse para reconstruir Regimientos de Artillería o Morteros Soviéticos que formen parte de una formación multiunidad. No puede guardarse para uso posterior.

- **"Pax"** Reciba esta cantidad de personal. Puede guardar personal para su uso posterior. Se considera que el personal del Eje se encuentra en cualquier HQ de la nacionalidad correspondiente que no sea de Kessel y que esté en traza de suministro.

- **"Aliado"** Pax que solo se puede usar para reconstruir unidades húngaras. Se pueden guardar para uso posterior.

- **1.7b <u>Reemplazos Especiales.</u>** Si hay un "Sí" en la columna de Reemplazos Especiales de la Tabla de Reemplazos, el jugador también tira en su Tabla de Reemplazos Especiales para construcciones "gratuitas".

  - **"Alerta"** (Eje) Coloca una unidad elegida al azar del grupo de Unidades de Alerta indicado, si está disponible (véase 2.4c). Hay tres grupos de alertas: uno para unidades de "PG o AG", otro para unidades de Flak y otro para "Infantería" (incluidas las unidades de caballería).

  - **"Artilleria"** (Eje y Soviéticos) Reconstruir un paso de Artillería (Artillería, Mortero o Katy/Werfer) (no una división entera), incluidos Regimientos de Artillería o Mortero que sean parte de una formación de múltiples unidades.

  - **"AT"** (Soviético) Reconstruir una brigada antitanque.

  - **"Asalto"** (Soviético) Reconstruir una unidad de asalto especial (1.6c).

  - **"AA"** (Soviético) Reconstruir una División de AA (1.6a).

  - **"Fortificación"** (Eje y Soviéticos) Coloca una trinchera de Nivel 1 o aumenta una trinchera de Nivel 1 a Nivel 2 en cualquier hexágono con traza de suministro. Los resultados "Trinchera"

Publishing, LLC. 403 Headquarters Drive, Suite 8, Millersville MD 21108
© Multi-Man Publishing, LLC

no pueden aumentar el nivel de trinchera de una unidad de Guarnición (véase 2.4a).

- **"HQ"** (Soviético) Reconstruir una unidad HQ.
- **"Partisano"** (Soviético) Coloca una unidad partisana boca abajo en el mapa (véase 3.7a).
- **"Pontoneros"** (Soviético) Reconstruye una brigada de pontoneros.
- "**Tiger"** (Eje) Reconstruye una unidad de Tiger, se puede guardar para después pero solo si no hay una unidad disponible en la pila de eliminadas. Una ficha marca los reemplazos de Tiger acumulados.

A excepción de los pasos del Tiger, todos los Reemplazos Especiales se aplican en el turno en que se reciben. Los jugadores soviéticos consultan la descripción del procedimiento de "Prioridad de Reemplazos Especiales" en el Libro del Jugador Soviético.

**1.7c <u>Lista de llegada</u>.** Cada libreto del jugador proporciona un orden cronológico de aparición y retirada (OOA).

**Llegadas.** Cada entrada indica donde aparece la unidad.

**Retiradas.** Cuando la tabla de Refuerzos indica que una unidad debe ser "Retirada", esta o una unidad con factores idénticos se retira inmediatamente del juego. Las excepciones son los HQs y los componentes de una formación multiunidad, que requieren la retirada de esa unidad específica. Las retiradas se realizan independientemente de la situación actual de la unidad (incluso si está en la Pila de Muertos, con solo un paso o rodeada). No se necesita combustible para salir del mapa (no se realiza ningún movimiento real), pero las reservas internas deben reponerse (se deduce de la siguiente llegada en la Tabla de Suministros).

**Nota del Diseñador:** *Ambos bandos desplazaron unidades con mayor frecuencia de la que se refleja en las tablas de Refuerzos. Intentamos gestionar la estructura general de fuerzas de cada jugador y no exigir la retirada de unidades que podrían ser clave para una situación táctica específica en el mapa. Las designaciones reales de las unidades se proporcionan en las Tablas de Jugadores y en Las Tablas de Referencia.*

## 1.8 Clima

**1.8a Clima.** El clima afecta las operaciones aéreas, las condiciones del terreno y el combate según las tablas meteorológicas.

El clima se determina en cada turno tirando primero las Condiciones del Terreno (un dado) y luego las Condiciones del Vuelo (dos dados). Usa la fila para la fecha actual y para el Terreno.

Las condiciones climáticas se miran horizontalmente para encontrar el resultado en la columna con el número obtenido. Los efectos completos de cada resultado de tipo de clima se muestran en la Tabla de Clima.

- El clima en el primer turno de un escenario está predeterminado (según la información general del escenario).

- Los escenarios de campaña pueden terminar antes de tiempo. Durante la Fase de Determinación del Clima, si se obtiene Barro como condición del terreno durante tres turnos consecutivos durante abril de 1944, la partida termina inmediatamente: en el momento de la tercera tirada de Barro.

- **1.8b <u>Congelación Extrema</u>.** Esta condición climática, vista por primera vez en GBII y Case Blue, se incluye en un formato simplificado para este juego. Congelación Extrema simula las condiciones de una ventisca y un cierre operativo. La Congelación Extrema afecta a las unidades de varias maneras:

  - Un turno de Congelación Extrema se juega como un turno simultaneo (*OCS 2.4*).
  - El movimiento usa terreno congelado, lo que añade +1 PM por cada hexágono al que se accede. El movimiento ferroviario se realiza con normalidad.
  - Las unidades sin suministros hacen una tirada de desgaste con un modificador de +2.
  - Las unidades no se pueden dividir.
  - Las unidades no pueden construir (*OCS 13.8d*).
  - Las condiciones de vuelo son "No hay Vuelos". Las bases aéreas repostan a la mitad de grado normal.
  - Durante un turno de Congelación Extrema, si se obtiene un resultado HH (Fortificación), los jugadores lo colocan normalmente.

**1.8c <u>Condición de Rio Congelado</u>** Se necesitan 3 turnos consecutivos de Congelación o Congelación Profunda para que los Ríos y Lagos se congelen y se conviertan en "Hielo" en el juego. Usa los efectos TEC de "Congelación" para este terreno hasta entonces. Una vez que se produce "Hielo", se requieren tres turnos consecutivos de Barro o Seco para que los efectos de "Hielo" cesen. *Por ejemplo, si la tirada de Clima genera "Helada" o "Congelación Extrema" el 29 de diciembre, el 1 de enero y el 5 de enero, la condición de "Hielo" entra en vigor al comienzo del turno del 8 de enero, independientemente de la tirada de Clima de ese turno.*

Durante las Condiciones de Río "Helado", los Lagos se consideran terreno Abierto, excepto que los lados de hexágono bloqueados permanecen intransitables. Los Ríos Menores no tienen efecto. Los Ríos Mayores tienen efecto reducido.

## 1.9 Eventos Especiales

Los Eventos Especiales se usan en todas las partidas de campaña, pero no en escenarios menores. Cada tercer turno (marcado con un asterisco en el registro de turnos), se lanzan dos dados. Un Evento Especial se activa con un resultado de 8 o superior.
En ese caso, consulta la tabla de Eventos Especiales en la página 27. Algunos eventos pueden ocurrir solo una vez por partida y otros tienen condiciones previas específicas.

Publishing, LLC. 403 Headquarters Drive, Suite 8, Millersville MD 21108

© 2024 Multi-Man Publishing, LLC

## 1.10 los Ejércitos

La unidades Soviéticas son:

- Ejército Rojo (canela)
- Guardias (Rojo-Canela)
- Fuerza Aérea Roja (Naranja-Canela)
- Aviación de la Guardia (Rojo-Canela)
- Partisanos (Marrón)

Las unidades del Eje son:

- Wehrmacht (Gris)
- Waffen-SS (Negro)
- Luftwaffe (Azul Claro)
- Lituania (Gris Oscuro)
- Hungría (Azul acerado)
- Eslovaquia (Verde)
- Orientales (Amarillo pálido)

- "Alemanes" Se refiere colectivamente a las unidades de la Wehrmacht, Waffen SS y Luftwaffe..

Algunas unidades tienen casillas de color que indican su nacionalidad o el NKVD. Estas casillas tienen un propósito histórico y no tienen efecto en el juego.

# 2.0 Reglas Especiales del Eje

## 2.1 Abastecimiento y Refuerzos

**2.1a <u>Fuentes de abastecimiento del Eje.</u>** Los hexágonos ferroviarios en el borde oeste de los mapas A y C son fuentes de suministro del Eje, al igual que los hexágonos ferroviarios en el borde sur de los mapas C y D, que están al oeste del marcador AGS, y los hexágonos ferroviarios en el borde norte de los mapas A y B, que están al oeste del marcador AGN.

**2.1b <u>Llegada de unidades del Eje</u>.** Las unidades aéreas nuevas o reconstruidas aparecen activas en cualquier base aérea con traza de suministro. Según la Tabla de Llegadas del Eje, las nuevas unidades terrestres aparecen en hexágonos de entrada específicos o en las ubicaciones de los HQs de ejércitos o grupos de ejércitos, siempre que estas ubicaciones sean hexágonos de bajada. Hay Excepciones y tratamiento especial:

- Las tablas de reconstrucción de unidades reemplazo y el retorno de regimientos equivalentes hacen de acuerdo con 1.7a. Las unidades de alerta (2.4c) pueden, además, llegar a cualquier HQ Kessel (2.3a).
- Los SP se colocan según las notas de la Tabla de Suministros. La colocación no requiere gasto Ferroviario. Se pueden colocar incrementos de 1T o 2T de la cantidad recibida en tantas Bases Aéreas controladas por el Eje, en Traza de suministros, como se desee (*A pesar de 1.3a, los jugadores podrían querer SP en algunas Bases Aéreas*).
- Algunos Eventos Especiales otorgan al jugador SP adicionales que se pueden colocar según las instrucciones. Esto se suma a los SP recibidos de la Tabla de Suministros.

- Tenga en cuenta que los refuerzos pueden entrar en un hex de llegada que tiene ancho de vía alemán (según *OCS 13.6b*).

**2.1c Refuerzos de emergencia.**

- Si Vitebsk (tanto B18.18 como B18.19) es capturada por el jugador soviético, el jugador del Eje tiene la opción de desplegar varias unidades del Grupo de Ejércitos G, según el Orden de Llegada. Sin embargo, al ejercer esta opción, el jugador soviético recibe 1 PV.

- Si las unidades soviéticas se mueven a menos de 5 hexágonos de Kovel (C14.12), el jugador del Eje puede desplegar las unidades indicadas en su Orden de Llegada. Esto no otorga ningún PV al jugador soviético.

## 2.2 Luftwaffe

**2.2a <u>Ataques de cadena.</u>** Las unidades Ju.87D y Hs.129 de la Luftwaffe son los únicos aviones del juego a los que se les permite hacer ataques de cadena.

**2.2b <u>Luftflotte HQ</u>.** Cada Grupo de Ejércitos del Eje en el Frente Oriental contaba con una Flota Aérea asociada. La Luftflotte 6 estaba asignada al Grupo de Ejércitos Centro. Esta y sus unidades aéreas asignadas se identifican por la franja de color amarillo-naranja en el HQ y las fichas. *Nota: Esta regla cobra mayor relevancia al vincular TFB con TTW y la próxima entrega Ciudad Héroe.*

Un marcador del HQ Luftflotte tiene estas características:

- Debe estar ubicado en una aldea, ciudad o base aérea amiga, a un mínimo de 10 hexágonos de una unidad de combate.

- Un HQ Luftflotte puede moverse durante la Fase de Movimiento del Eje. Debe moverse inmediatamente si una unidad de combate soviética se acerca a menos 10 hexágonos. Simplemente tómelo y colóquelo en un hexágono válido según lo indicado anteriormente; no tiene coste de PM.

- No tiene modificador de Flak.

- Una vez por partida, cada HQ Luftflotte puede colocar SP en el mapa en cualquier hexágono aliado dentro de un radio de 60 hexágonos, lo que representa el uso de capacidad de transporte aéreo finita. Coloca 2 SP en una Base Aérea o 1 SP en un hexágono que no sea una base aérea. Esta no es una misión aérea y no se ve afectada por la presencia de unidades aéreas enemigas ni por la EZOC, pero no puede realizarse en un turno de "No Vuelo". El anverso de la ficha (con el "1") indica que aún no se ha realizado; después de usar esta habilidad, voltea la ficha a su lado "0". Este SP se suma a las recibidos de la Tabla de Suministros.

**2.2c <u>Límites de hexágonos de misión</u>.** El hexágono objetivo de una misión para las

Publishing, LLC. 403 Headquarters Drive, Suite 8, Millersville MD 21108
© Multi-Man Publishing, LLC

unidades aéreas del Eje que realizan misiones de bombardeo, superioridad aérea o interdicción no puede estar a más de 60 hexágonos de un marcador de HQ Luftflotte. *Nota: Esta regla prevé la combinación con otras partidas donde haya varios HQs Luftflotte en juego.*

**2.2d Limites al lanzamiento Aereo.** Solo la unidad de paracaidistas Brandenburger alemana puede ser lanzada desde el aire (2.4K) y solo puede hacerlo una vez. Las misiones de lanzamiento aéreo para entregar puntos de suministro no se ven afectadas.

**2.2e Caza-Tanques.** La unidad Hs.129 está designada como un caza tanques, con

una fuerza de bombardeo roja. Alemania desarrolló varias aeronaves con cañones antitanque para contrarrestar los blindados soviéticos.

A) Caza-Tanques:

- Solo se pueden realizar misiones de Bombardeo, Ataque de Cadena y Transferencia de Bases.
- Solo se puede bombardear un hexágono que contenga una unidad de símbolo amarillo o rojo (véase OCS 3.2a). Si el hexágono objetivo no contiene al menos una de estas unidades, la misión se cancela.
- *Requiere* a observador.
- Puede haber otras unidades aéreas como parte de una misión de bombardeo, pero esas unidades no pueden sumar su fuerza de bombardeo (esencialmente, sirven como escoltas).

B) Llevar a cabo el ataque Caza-Tanques como se indica a continuación:

- Hay un modificador de +1 en la tirada en la Tabla de bombardeo.
- Trate todos los resultados de la Tabla de Bombardeo [1/2], 1/2, 2 o 3 como 1 (el cual incluye un resultado de DG para todas las unidades supervivientes).
- El *jugador soviético* debe elegir la unidad con el símbolo Rojo o Amarillo con la fuerza de combate más alta del Modo Combate para asumir cualquier pérdida.

C) Aparte de lo anterior, la tirada y los efectos de la Tabla de Bombardeo se manejan de forma normal.

D) Las pérdidas sufridas por la Flak deben tomarse de los Caza-Tanques.

## 2.3 Capacidades de los HQ del Eje

**2.3a HQs Kessel .** El par de HQs Kessel especiales refleja la superioridad de mando y control de Alemania. Manténgalos fuera del mapa hasta que se necesiten.

Los HQs Kessel se colocan y retiran durante la Fase de Refuerzos del Eje. Se colocan con cualquier unidad de combate amiga en cualquier lugar, incluso en una bolsa o EZOC. Si se destruyen en combate, si su tiempo expira o se retiran voluntariamente, un HQ Kessel queda disponible tres turnos después (colócalo en la casilla correspondiente del Registro de Turnos).

Un HQ Kessel:

- Un HQ Kessel tiene una defensa de 2 en Modo Combate y 1 en Modo Movimiento.
- No tiene capacidad de Ingenieros.
- Tiene 0 en Modificador de Flak.

Las unidades de Alerta son los únicos reemplazos que pueden colocarse en la ubicación de un HQ Kessel.

*Nota para el jugador: el HQ Kessel no puede proporcionar traza de suministros indefinidamente, como puede hacerlo en El tercer invierno, según la regla a continuación.*

**Habilidades Especiales:**

A) Los HQ Kessel proporcionan traza de suministro a todas las unidades de combate del Eje dentro del alcance de su rango. Esta capacidad dura tres turnos, tras los cuales el HQ Kessel debe ser retirado hasta la siguiente Fase de Refuerzo. Un HQ puede permanecer durante tres turnos adicionales si se encuentra en un hexágono que contenga una Ciudad o Base Aérea durante la Fase de Refuerzo (verificar cada turno). A partir de la séptima Fase de Refuerzo, el jugador del Eje puede "comprar" un turno adicional a costa de destruir un paso aéreo con Capacidad de Transporte. Debe seguir estando en una Ciudad o Base Aérea. Ese paso debe estar Activo y dentro del alcance del HQ Kessel. Esto no se puede hacer durante un turno sin vuelo. No se realiza ninguna misión, simplemente se elimina el paso. Se puede repetir mientras haya pasos de unidades aéreas disponibles. Un paso de Capacidad de Transporte solo puede beneficiar a un HQ Kessel. El Transporte Aéreo o el Lanzamiento Aéreo de SP y Racionamiento se utilizan normalmente. Después de que un HQ Kessel que ha dado Traza de Abastecimiento a unidades, (normalmente una bolsa) se va, no se puede colocar otro en la misma bolsa.

B) Las unidades del Eje en modo Combate o Movimiento que usen MA a pie no pagan coste de PM para entrar en un hexágono dentro de dos hexágonos de un HQ Kessel con las siguientes restricciones:

- Su máximo movimiento es de 4 hex.
- El movimiento libre no puede combinarse con el movimiento regular ni usarse para hacer Overrun.
- Las unidades deben detenerse al entrar en un hexágono o cruzar un lado de hexágono con un coste de PM de Todo.
- Las unidades deben detenerse al ingresar a una EZOC no negada (*OCS 4.5b*).

Publishing, LLC. 403 Headquarters Drive, Suite 8, Millersville MD 21108

© 2024 Multi-Man Publishing, LLC

- Una unidad puede recibir esta ventaja de movimiento de un solo HQ Kessel por turno ("No hacer de Oca a Oca").

- Las unidades no deben finalizar su movimiento más al este de donde lo iniciaron.

**2.3b <u>HQs de Ejercito</u>.** Los HQ de ejército representan un nivel de mando superior al que se muestra habitualmente y tienen las siguientes características especiales:

A) Solo pueden desplazarse por vía férrea (cuenta como 1 RE para el límite de movimiento FFCC). Se aplican las reglas habituales para el desplazamiento por vía férrea, excepto que los hexágonos de inicio y fin no tienen que ser hexágonos de bajada.

B) Los SP recibidos a través de la Tabla de Suministros marcada como "HQs de Ejército o Grupo de Ejércitos" se pueden colocar con un HQ de Ejército del Eje con traza de abastecimiento.

C) Tienen un rango de suministros y funcionan como cualquier otro HQ para suministro, El Modificador (DRM) de Flak y funciones de ingenieros.

D) Los HQs de Ejército participan en el combate como los HQs normales, excepto que son destruidos si se ven obligados a retirarse.

E) Si se destruyen, se reconstruyen (sin coste) en la siguiente Fase de Refuerzo del Eje, regresando a cualquier hexágono de llegada. Los soviéticos ganan 1 PV por destruir un HQ del Eje cada vez que ocurre.

**2.3c <u>HQs de Grupo de Ejércitos</u>**. Las Características especiales de los HQs de Grupo de Ejércitos:

A) Solo pueden desplazarse por ferrocarril (cuenta como 1 RE para el límite de movimiento FFCC). Deben estar ubicadas en un hexágono de ciudad, ya sea mayor o menor.

B) Los SP recibidos a través de la Tabla de Suministros marcada como "HQs de Ejército o Grupo de Ejércitos" se pueden colocar con un HQ de Ejército del Eje con traza de abastecimiento

C) Tienen rango de suministros y funcionan como cualquier otro HQ para abastecimiento y modificador Flak pero no tienen funciones de ingenieros.

D) Los HQs de Grupo de Ejércitos participan en combate como cualquier HQ excepto que son destruidos si son forzados a retirarse.

E) Si se destruye, un HQ de Grupo de Ejércitos se reconstruye (sin coste) en la siguiente Fase de Refuerzo del Eje, apareciendo en cualquier hexágono de llegada de ciudad amiga, mayor o menor. Los soviéticos ganan 2 PV por cada vez que esto ocurre. Además, todos los combates en la partida desde la destrucción del HQ hasta su reemplazo incurren en un modificador de -1 a la tirada de Combate cuando las unidades del Eje son las atacantes y un +1 DRM a la tirada de Combate cuando las unidades del Eje son las defensoras.

F) **Capacidad Especial de Suministro:** Un HQ de Grupo de Ejércitos puede llevar consigo 1 SP al moverse. Una vez por turno, un HQ de Grupo de Ejércitos en Modo de Combate puede colocar 1 SP, que se apila con el HQ al inicio de la Fase de Movimiento, en cualquier hexágono dentro de su rango. No se requieren Puntos de Transporte; simplemente se coloca el SP en el nuevo hexágono (considerado "descarga" según 12.2a). No se pueden crear depósitos especiales de esta manera cuando el HQ de Grupo de Ejércitos está en Modo de Movimiento (indicado por el 0 en el contador a la izquierda del icono de tipo de unidad).

G) Una vez por turno de juego, un HQ de un Grupo de Ejércitos puede añadir un Modificador de +1/-1 a la tirada de dados en cualquier combate terrestre (al menos una unidad del Eje involucrada en el combate debe estar dentro del alcance del HQ del Grupo de Ejércitos). Esto debe anunciarse antes de lanzar los dados y afecta a la tirada de Combate, no a la de Sorpresa.

H) **2.3d <u>Recuperación de HQ de Cuerpo</u>**. Cada vez que se elimine un HQ de un Cuerpo Alemán, se lanza un dado. Con un resultado de 1 a 3, el HQ se reconstruye sin coste en la siguiente Fase de Refuerzo del Eje, apareciendo en cualquier HQ de Ejército o Grupo de Ejércitos. Con un resultado de 4 a 6, se coloca en la Pila de Muertos.

> **Nota de diseño:** *La flexibilidad operativa alemana no sólo era excelente, sino que también podía reconsttruir rápidamente las estructuras de mando y personal a partir del personal disponible.*

**2.3e <u>Abastecimiento de un HQ Alemán.</u>** Los HQ alemanes pueden abastecer a cualquier unidad del Eje. Los HQ húngaros solo pueden abastecer a unidades húngaras.

## 2.4 Miscelánea del Eje

**2.4a <u>Unidades de Guarnición.</u>** Estas unidades de Guarnición con nombre están inicialmente inactivas (boca abajo) en sus respectivos hexágonos de Ciudad. Ninguno de los valores de una unidad de Guarnición inactiva (fuerza de combate, RA, Antiaéreo, Fortificación, tamaño de RE) se aplica hasta que se activa. Es solo un marcador. Las unidades del Eje pueden abandonar el hexágono de Ciudad con normalidad. La Guarnición puede activarse y cambiar a su lado de Modo Combate en cualquier momento cuando una unidad de combate soviética se encuentre a dos hexágonos o menos de cualquier hexágono de la ciudad (incluso en medio de un segmento de movimiento soviético). Una Guarnición activa es una unidad estática de 1 o 2 pasos

© Multi-Man Publishing, LLC

que también es una Trinchera de Nivel 1 (no puede mejorarse más, y cualquier marcador de Fortificación existente en el hexágono se elimina). Tiene 1 RE por paso. Las Guarniciones tienen un modificador inherente de Flak de +2. Esta unidad nunca puede moverse ni ser transportada. Se muestran con "Capacidad de Ataque" para otorgarles una ZOC cuando no están en DG, pero nunca se les permite atacar porque están inmóviles. Las fichas solo tienen una orientación: Modo Combate. El jugador del Eje no está obligado a activar una Guarnición, y la Guarnición inactiva es destruida si el hexágono es ocupado por una unidad soviética.

Todas las opciones deben considerarse como pérdidas de pasos cuando una unidad de Guarnición activa es atacada. La Guarnición puede aportar su valor de Calidad al combate, pero debe ser la última unidad del Eje eliminada en el hexágono.

A diferencia de las unidades Fortaleza, la mayoría de las unidades terrestres del Eje pueden salir voluntariamente de una ciudad con Guarnición. Para que cualquier unidad de combate con Movimiento a en su cara de Modo Movimiento salga voluntariamente de la ciudad después de que la Guarnición de esa ciudad esté activa, tira un dado en su primer intento de movimiento. Con un resultado de 1 a 3, la unidad puede retirarse; con un resultado de 4 a 6, debe permanecer en la ciudad hasta ser eliminada.

**Nota de diseño:** *La preparación de fortalezas y guarniciones comenzó en Bielorrusia y los Estados Bálticos en el verano de 1943. La calidad fue desigual, como se reflejaba en las fichas. A medida que se acercaban los soviéticos, algunas unidades del Eje en retirada buscaron refugio y se incorporaron a estas guarniciones urbanas.*

**2.4b <u>Unidades de Fortaleza.</u>** Las Ciudades Mayores o Menores bajo control del Eje que no tengan una Guarnición designada pueden ser declaradas Fortaleza. El jugador del Eje puede hacerlo en cualquier momento cuando una unidad de combate enemiga se encuentre a dos hexágonos o menos de cualquier hexágono de la ciudad (incluso en medio de un segmento de movimiento soviético). Esto solo puede hacerse si existe una unidad de Fortaleza en la reserva de unidades disponibles. Al ser destruidas, las unidades de Fortaleza se devuelven a la reserva para su uso posterior. El estatus de Fortaleza dura hasta que todos los hexágonos de la ciudad estén bajo control soviético. En el momento en que se declara una Fortaleza:

- Coloca una unidad de Fortaleza y una Trinchera de nivel 1 en la ciudad.
- Ninguna unidad terrestre del Eje en la ciudad puede moverse o retirarse voluntariamente a hexágonos fuera de ella, incluso si esto implica asumir opciones como perdidas. Esto incluye las unidades que posteriormente se muevan a estos hexágonos de ciudad, incluso por ferrocarril.
- Minsk es un caso especial. Si se declara Fortaleza, se activan las dos unidades de Guarnición y se colocan dos unidades de Fortaleza en los dos hexágonos de Ciudad sin Guarnición, y una trinchera de Nivel 1 en ambos.

  Las restricciones de la Fortaleza se aplican a todos los hexágonos contiguos de Minsk, y a partir de este momento, ninguna unidad terrestre del Eje en Minsk podrá abandonar la ciudad. Las unidades podrán seguir avanzando y retrocediendo a hexágonos de ciudad conectados, pero nunca a hexágonos que no sean de ciudad.

**2.4c <u>Unidades de Alerta</u>.** Las unidades de alerta que no inician un escenario en el mapa se guardan en tres grupos fuera del mapa (uno para unidades de PG/AG, otro para unidades de Flak y un tercero para unidades de Infantería/Caballería). Solo pueden aparecer mediante un resultado de Reemplazo Especial y pueden colocarse en los HQ Kessel (2.3a), además de las opciones de colocación habituales. Al ser destruidas, se devuelven al grupo para su posterior selección.

**Grupo de Alerta AG/PG:**

1x 3-4-7 AG Co
3x 2-4-7 AG Co
2x 2-3-7 AG Co
2x 1-4-7 AG Co
1x 1-3-7 AG Co
1x 2-3-7 LW AG Co
2x 2-4-6 PG Bn
2x 2-3-6 PG Bn
1x 1-4-6 PG Bn
1x 1-3-6 PG Bn

**Grupo de Alerta Flak:**

10x (2)-2-3 Flak Bn

**Grupo de Alerta Infantería/Caballería:**

4x 2-3-3 Mot Inf Bn
4x 2-2-5 Cav Bn
5x 2-3-2 Inf Bn
3x 2-2-2 Inf Bn
4x 2-2-1 Inf Bn
1x 1-3-2 Inf Bn
1x 1-2-2 Inf Bn
2x 1-2-2 LW Inf Bn

**Nota de diseño:** *Los alemanes se replegaban hacia una zona que había estado bajo el control militar del Grupo de Ejércitos Centro durante más de dos años. Las unidades de alerta eran varias compañías y batallones de retaguardia reclutados para combate; los HQs alemanes, aislados, a menudo desplegaban estas unidades por necesidad.*

**2.4d <u>Restos</u>.** Si una división de infantería 16-4-3 (¡sólo estas!) pierde su último paso en combate o por bombardeo (no por desgaste o Regimiento Equivalente), crea un batallón de restos a dos hexágonos de distancia bajo estas condiciones:

- Hay un batallón de restos disponible (está limitado por el número de fichas).
- El hexágono de colocación está más al oeste que el hexágono de la división destruida, y hay un camino libre de EZOC entre estos hexágonos (las EZOC se pueden negar).

Publishing, LLC. 403 Headquarters Drive, Suite 8, Millersville MD 21108

© 2024 Multi-Man Publishing, LLC

- El Resto mantiene el estado de "marcador y modo" de su división original (destruida). En la Fase de Refuerzo del Eje, un batallón resto que esté apilado con un HQ de Cuerpo o Ejército puede ser eliminado para reconstruir una División 16-4-3 (con un paso) si también se gasta un Reemplazo de Pax. Los batallones restos eliminados o destruidos quedan inmediatamente disponibles para su despliegue.

.

**Nota de diseño:** *La capacidad de Alemania para luchar con unidades ad hoc y mantener una integridad cohesiva era reconocida, incluso cuando la efectividad de la Wehrmacht disminuyó durante este período.*

**2.4e <u>Marcadores de Kampfgruppe Eje.</u>**

El jugador del Eje tiene marcadores de Kampfgruppe (Grupo de combate) que pueden usarse para crear formaciones múltiples.

- Sólo las unidades realmente apiladas con el marcador Kampfgruppe están en el Kampfgruppe
- Dichas unidades deben ser alemanas y tener movimiento por camión o por cadenas (aunque no es necesario que estén en ese modo).
- Un Kampfgruppe puede contener un máximo de RE igual al número dentro del símbolo de tanques más una Compañía. Nunca se consideran más de 3 RE para posibles cambios de densidad. Si es menor de 3 RE, utilice la cantidad real.
- Para crear un Kampfgruppe, coloca un marcador sobre una unidad elegible en la fase de movimiento. Las unidades pueden unirse y abandonar el Kampfgruppe libremente, pero siempre debe haber al menos una unidad elegible apilada con el marcador.
- El marcador de Kampfgruppe se devuelve a la pila voluntariamente durante cualquier Fase de Movimiento del Eje posterior o inmediatamente si se elimina la última unidad del Kampfgrupphe
- Las unidades de un Kampfgruppe están exentas de las restricciones de OCS 12.6f y, por lo tanto, pueden obtener traza de suministros de una fuente diferente a la de las otras unidades de su(s) formación(es) original(es).
- Un Kampfgruppe puede utilizar el método de formación para el abastecimiento de combustible (OCS 12.5c para A).
- **Capacidad Especial de Reacción:** Durante su Fase de Reacción, el jugador del Eje lanza 1 dado, dividiendo el resultado a la mitad (redondeando hacia abajo). Este es el número de Kampfgruppen cuyas unidades están en Combate o Movimiento y que pueden operar en esta Fase de Reacción como si fueran Reservas liberadas. Dichas unidades se consideran abastecidas solo para esta Fase (según OCS 12.5c, párrafo C). Coloca 2T con un Kampfgruppe cuyas unidades se muevan o hagan Overrun durante esta Fase de Reacción (esto se suma a los SP recibidos de la Tabla de Suministros).
- Los Kampfgruppen pueden usar marcadores de reserva normalmente, pero no obtienen beneficios especiales por hacerlo.

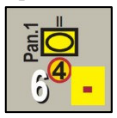
**Nota del Diseñador:** *Las fuerzas del Eje eran especialmente hábiles para organizar Kampfgruppen a partir de diferentes unidades para fines especiales o situaciones desesperadas. Estos estaban bajo el mando de líderes ingeniosos y enérgicos, pero presagiaron el colapso de la estructura de formación divisional alemana debido a la presión del combate constante.*

**2.4f <u>216ª Compañia SturmPanzer</u>.** Estos vehículos Brumbär fueron diseñados específicamente para apoyar a los ingenieros de combate en zonas urbanizadas o fortificaciones. Al atacar un hexágono que contenga una fortificación, una Aldea o una Ciudad, se desplaza una columna a la derecha en la Tabla de Combate. Si se requiere la baja de un atacante, esta unidad debe utilizarse para compensarla.

**2.4g <u>Unidades Estáticas</u>.** Estas Incluyen:

- **Bases Defensivas Heinrici.** Se reciben en el Eje OoA o mediante un Evento Especial. Reflejan las defensas de combate desarrolladas por el General Heinrici. Son unidades de combate estáticas que contienen un factor de combate, un valor de AR intrínseco y un nivel de Fortificación. Su tamaño es de 1 RE. Deben desplegarse junto a (no con) cualquier división de infantería alemana con Traza de Suministro. Estas unidades deben aplicar su AR a su hexágono cuando están en defensa (no tienen efecto sobre los AR de ataque). Sin embargo, esto tiene un coste: todas las opciones de defensa deben considerarse bajas. La Base de Defensa Heinrici debe ser la última pérdida de paso en el hexágono. El nivel de Fortification no se puede aumentar.

- **Batallones Panther Estáticos.** Estos aparecen como refuerzos y pueden colocarse en cualquier hexágono con traza de suministro adyacente a un río. Son destruidos si se ven obligados a retirarse.




.

**2.4h <u>Unidades de Retaguardia.</u>** Las unidades identificadas como Reserva, Entrenamiento, Seguridad, Policía, Reemplazo, Koruck, Ersatz y Fronterizas, así como las unidades húngaras y lituanas, no pueden moverse voluntariamente junto a una unidad de combate soviética con capacidad de ataque. Si se encuentran junto


© Multi-Man Publishing, LLC

a una, no están obligadas a abandonarla. Estas unidades pueden atacar, avanzar tras el combate o retirarse con normalidad, pero no pueden participar en un Overrun.

> **Nota del Diseñador:** *Esta zona había estado ocupada por el Eje durante más de dos años y había un gran número de unidades de retaguardia no aptas para operaciones de combate activas. Sin embargo, estas unidades desempeñarán un papel importante en la lucha contra las actividades partisanas.*

**2.4i 399ª Flotilla Rivereña.** Esta unidad tiene un lado desplegado (Modo Combate)

y un lado ribereño (Modo Movimiento). En Modo Movimiento, solo puede operar a lo largo del Río Mayor desde C34.20 hasta D5.02; simplemente muévela a cualquier hexágono a ambos lados del río. En Modo Movimiento, no puede entrar en una ZOC soviética ni pasar por un punto donde dos unidades de combate soviéticas ocupen hexágonos que compartan un lado de hexágono de Río Mayor. El primer turno de la Condición de Río "Hielo" la obliga a cambiar al Modo Combate dondequiera que se encuentre, y nunca mas puede entrar en Modo Movimiento.

**2.4j Unidad de Construcción Pesada Todt.** Esta unidad tiene

capacidad de ingeniero (OCS 13.8a), pero construir un erizo cuesta 2 T en lugar de 2 SP por nivel.

**2.4k Unidad Paracaidista Brandenburger.** La unidad Brandenburger Para puede realizar un Lanzamiento Aéreo

una vez por partida. Si comienza la Fase de Movimiento del Eje en una Base Aérea, durante esa Fase puede aterrizar en cualquier hexágono de Terreno Abierto a una distancia máxima de 10 hexágonos. Las condiciones de vuelo deben ser Despejado o Limitado. No se necesitan Unidades Aéreas y no se realiza ninguna Misión Aérea; simplemente se coloca la unidad y se lanza un dado; se elimina con un 6. La unidad se encuentra en Traza de Suministro y en Suministro de Combate durante este turno y el siguiente.

**2.4l Caza Nocturna.** Esta era una unidad

de caza nocturno que ocasionalmente prestaba servicio diurno. No puede realizar Misiones de Superioridad Aérea (De día). Su valor en combate aire-aire está marcado con un asterisco como recordatorio.

## 2.5 Aliados del Eje

**2.5a Restricciones del Ejercito Lituano.** Una unidad fronteriza lituana no puede

moverse de su posición de despliegue hasta que una unidad soviética se mueva a menos de 5 hexágonos. En ese momento, la unidad se activa y puede mover de acuerdo a 2.4h. Todas las unidades lituanas se activan si una unidad soviética se mueve a menos de 5 hexágonos de Vilna o por el evento especial «Los Estados Bálticos se comprometen con Alemania».

**2.5b Restricciones del Ejercito Húngaro.**

- Las unidades terrestres húngaras

no pueden mover ni ser desplegadas al este del río Dniéper (D11.27 a D7.01) ni al norte de la fila de hexágonos XX.27 en los mapas C y D (Zona de Restricción). Tampoco pueden moverse voluntariamente junto a una unidad de combate soviética.
- Las unidades aéreas húngaras no pueden

operar fuera del Área de Restringida, lo que significa que los hexágonos de misión o bases aéreas deben estar dentro de ella. Las Zonas de Patrulla pueden extenderse fuera del Área Restringida.
- Los HQs húngaros pueden reconstruir y abastecer únicamente a las unidades húngaras.

# 3.0 Reglas Especiales Soviéticas

## 3.1 Abastecimiento y Refuerzos

**3.1a Fuentes de Abastecimiento Soviéticas.** Los hexágonos ferroviarios en el borde este de los mapas B y D son fuentes de suministro soviéticas, así como los hexágonos ferroviarios en el borde sur de los mapas C y D que están al este del marcador AGS, y los hexágonos ferroviarios en el borde norte de los mapas A y B que están al este del marcador AGN.

**3.1b Llegada de Unidades Soviéticas.** Las unidades aéreas recién llegadas o reconstruidas aparecen activas en cualquier base aérea con traza de suministro. Los refuerzos de las unidades terrestres aparecen en las ubicaciones del HQ del Frente según la Tabla de Llegadas Soviéticas, a menos que se indique específicamente lo contrario. Excepciones y manejo especial:

- Las Unidades que no consiguieron escapar y que están en la Pila de Muertos (OCS 12.8e) se colocan en cualquier HQ soviético con capacidad de ingenieros (OCS 13.8a) con traza de suministro.
- Las reconstrucciones llegan a cualquiera de las cajas RVGK (ver 3.5).
- Se debe colocar 1 SP en cada HQ de Frente. Los SP restantes se distribuyen como desee el jugador en los HQs de Frente. Se pueden colocar incrementos de 1T o 2T de la cantidad recibida en tantas Bases Aéreas soviéticas en Traza como se desee (sin perjuicio de lo dispuesto en el punto 1.3a).
- Algunos Eventos Especiales otorgan al jugador SP adicionales que se pueden colocar según las instrucciones. Estos se suman a las cantidades de la tabla de suministros.

Los refuerzos soviéticos pueden llegar a un hexágono de llegada que tenga un



© 2024 Multi-Man Publishing, LLC

ferrocarril de ancho soviético (según OCS 13.6b).

## 3.2 Fuerza Aérea Roja (VVS)

**3.2a <u>No Ataque de Cadena</u>.** Las Unidades Aéreas Soviéticas no pueden hacer misiones de Ataque de Cadena.

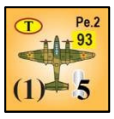
**3.2b <u>Ejercito Aéreo de Frente</u>.** Algunas unidades aéreas soviéticas están asignadas a Ejércitos Aéreos específicos, cada uno de los cuales está asignado a un HQ del Frente específico (véase 3.3). Estas fichas se identifican mediante franjas de color, que coinciden con la franja de color del HQ del Frente.

Cada Ejército Aéreo de Frente tiene un Marcador de HQ del Ejército Aéreo, que presenta las siguientes características y limitaciones:

- Debe estar ubicado en un hexágono de tierra dentro de su Límite de Frente (3.3b), a un mínimo de 5 hexágonos de una unidad de combate del Eje en Traza (ignorar las unidades abastecidas por un HQ Kessel.
- Un HQ del Ejército Aéreo puede moverse durante la Fase de Movimiento. Debe moverse si una unidad de combate del Eje se acerca a 5 hexágonos. Simplemente recójalo y colóquelo en un hexágono válido según lo indicado anteriormente; no tiene coste de PM.
- No tiene modificador de Flak.

**3.2c <u>Limites al Alcance.</u>** Se aplican las siguientes restricciones de alcance a las misiones de Superioridad Aérea, interdicción y cualquier tipo de Bombardeo:

- El hexágono de misión para una unidad aérea independiente (sin franja) debe estar dentro de los 15 hexágonos de cualquier marcador de HQ del frente o del HQ del ejército aéreo.



- Una unidad aérea con franjas de Ejército Aéreo de Frente (3.2b) solo puede contar esta distancia desde sus propios marcadores de HQ de Frente/HQ del Ejército Aéreo.

**3.2d <u>Operaciones Aéreas</u>.**

Las unidades aéreas de diferentes Ejércitos Aéreos no pueden combinarse en la misma misión. Las unidades aéreas independientes pueden combinarse con cualquier unidad aérea.

Las unidades aéreas asignadas a un Frente en Posición de Reagrupamiento (3.3d) no pueden realizar Superioridad Aérea ni misiones que se resuelvan en la Tabla de Bombardeo. Las misiones que se resuelvan en la Tabla de Bombardeo vs. Instalaciones no se ven afectadas. Los cazas en Zonas de Patrulla pueden interceptar con normalidad.

**3.2e <u>Limites al Lanzamiento Aéreo</u>.** Ninguna unidad de combate soviética puede ser lanzada desde el aire. Las misiones de lanzamiento aéreo para entregar puntos de suministro no se ven afectadas.

**Nota del Diseñador:** *Mientras el Ejército Rojo realizaba con éxito ataques de penetración profunda a finales de 1943 y principios de 1944, el mando y el control aún estaban en desarrollo. Alcanzarían su máximo apogeo en el verano de 1944. Esta regla refleja estas limitaciones y requiere una planificación cuidadosa por parte del jugador soviético. Los HQs del frente representan una amplia zona de actividad logística, no «unidades en un hexágono».*

## 3.3 HQs de Frente

Se utilizan cuatro HQs de Frente para simular la estructura de mando del Ejército Rojo en este período. Los límites del frente y la "Postura" de un HQ de Frente (Ofensiva o Reagrupamiento, según 3.3c y 3.3d) son muy importantes. Las configuraciones del escenario indicarán la Postura inicial de cada Frente.

**3.3a <u>Características del HQ de Frente.</u>** Independientemente de la postura, un HQ de Frente tiene estas características:

A) Un HQ de Frente sólo puede ocupar un hexágono ferroviario con una línea ininterrumpida de vías de ancho soviético hasta una fuente de suministro soviética.

B) El Hex ocupado por un HQ de Frente debe ser una terminal FFCC

C) El Modificador de Flak de un HQ de Frente es de +2 (impreso en la ficha).

D) Un HQ de Frente no puede ser destruido. No se ve afectado por la DG ni por la Interdicción. Si una unidad de combate enemiga entra en el hexágono que contiene un HQ de Frente, o si ya no tiene conexión ferroviaria con una fuente de suministro soviética, simplemente desplácela cinco hexágonos o más a otro hexágono que pueda ocupar (según 3.3d más adelante). Cualquier suministro en su hexágono se mueve junto con el HQ de Frente.

E) Cada HQ del Frente tiene un "Radio de Mando" que:

- Se extiende 10 Hex en todas las direcciones.
- No se extiende a hexágonos con unidades de combate enemigas, EZOC no negada ni a hexágonos a los que una unidad de movimiento ruedas no podría entrar debido a las condiciones meteorológicas. *Tenga en cuenta que este radio de mando funciona de forma diferente a un "rango de suministro". La intención es que un radio de mando se extienda 10 hexágonos en todas direcciones hasta que encuentre la línea del frente o terreno intransitable.*
- Permite que un HQ del Ejército asignado (véase 3.3b) a un Frente y dentro del Radio de Mando de su HQ hacer Toma Directa (OCS 12.3a) del hexágono del HQ del Frente (incluido el Trazado). Solo las unidades del HQ pueden hacerlo



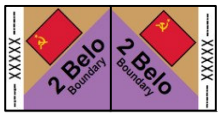
Publishing, LLC. 403 Headquarters Drive, Suite 8, Millersville MD 21108
© Multi-Man Publishing, LLC

(aunque el hexágono de Terminal creado por el HQ del Frente funciona con normalidad).

- No hay ninguna penalización por que un HQ del Ejército asignado a un Frente esté fuera del Radio de Mando de su HQ del Frente, salvo la de no poder Tomar Directamente del hexágono del HQ del Frente.

**3.3b <u>Limites de Frente.</u>**

A) Los límites entre los frentes deben estar claramente delineados. Durante la preparación, coloque un marcador de límite de frente en las unidades de cada frente, tanto a la derecha como a la izquierda, más cercanas al contacto con las unidades del Eje.



Marcadores de Izquierda y Derecha

Durante el turno de un jugador soviético, el marcador puede reposicionarse a medida que las unidades se mueven, pero el límite de la línea de frente entre dos frentes cualesquiera debe estar despejado para ambos bandos. Esto es importante para determinar las unidades que obtienen atributos de Frente de Reagrupamiento (véase 3.3d).

B) Durante la Fase de Refuerzo, cada HQ de Ejército en el mapa debe estar Asignado a un Frente específico. Se puede reasignar cualquier número de HQs en este punto, pero la Asignación es fija hasta la siguiente Fase de Refuerzo. No es necesario que el HQ se encuentre dentro del límite del Frente al que está asignado si se pretende trasladarlo allí más adelante en el Turno.

C) Siempre se debe asignar un mínimo de tres HQs de Ejército a cada Frente Soviético y dentro de sus límites. Cada Frente también debe tener dos divisiones de artillería o Katy dentro de sus límites y dentro del alcance de un HQ Asignado ubicado dentro del Radio de Mando del Frente. No hay Límite Maximo.

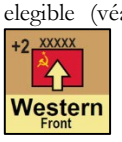
D) Las unidades son libres de moverse a través de un límite de frente siempre que se mantengan los mínimos anteriores.

E) Cualquier suministro ubicado dentro del radio de mando de un marcador de HQ de frente soviético no podrá transportarse (por ferrocarril o punto de transporte) fuera del límite del frente. (Excepción: Un camión orgánico cargado puede transportar hasta 1 SP si viaja con su formación.

F) Los HQs asignados no pueden extraer ni lanzar suministros a través de su marcador de Límite Frente. La mecánica de una unidad que realiza su Trazado durante la Fase de Suministro no se ve afectada y puede trazarse a través de los Límites de frente.

**Nota del diseñador:** *En este punto de la guerra, el ejército soviético contaba con suficientes vehículos para crear más de 200 puntos de transporte de camiones. Nuestra intención es reflejar esa capacidad de carga de forma abstracta.*

**3.3c <u>Postura Ofensiva</u>.** Un HQ de Frente elegible (véase 3.3e) puede cambiarse a



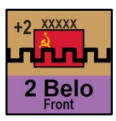

Postura Ofensiva (dar la vuelta a la ficha) al inicio de una Fase de Refuerzos Soviética.

Un HQ de Frente en Postura Ofensiva tiene las siguientes características:

A) No puede Mover.

B) Puede usar su Marcador de Artillería (3.4)

**3.3d <u>Postura de Reagrupamiento</u>.** Un HQ de Frente elegible (véase 3.3e) puede cambiar a la Postura de Reagrupamiento (dar la vuelta a la ficha) al final de una Fase de Refuerzo Soviética. Un HQ de Frente en Reagrupamiento tiene las siguientes características




A) Puede mover.

- Solo puede moverse por ferrocarril y debe finalizar su movimiento en un hexágono elegible (según 3.3a). El coste es de 5 RE de la capacidad ferroviaria (ajuste normal para líneas multivía e interdicción). Cualquier suministro en el hexágono puede transportarse junto con el HQ del Frente sin coste adicional.

- No puede finalizar su movimiento dentro de 15 hexágonos de otro HQ de Frente o dentro de 5 hexágonos de una Unidad de Combate del Eje con Traza (excepto aquellas que obtienen Traza de suministros de los HQs Kessel).

B) Las unidades que se encuentran dentro de un frente y tienen traza de suministros de un HQ de ejército asignado ubicado dentro del límite del frente, *independientemente de si dicho HQ se encuentra dentro del radio de mando del frente, tienen los siguientes atributos/limitaciones*:

- Añaden 1 a la Calidad de la Unidad cuando defienden.

- No pagan suministros por combate defensivo.

- No pueden realizar descargas de artillería. Si el jugador del Eje ataca unidades que cumplen estas condiciones, realiza una descarga sobre cada pila atacante usando la columna 12-16 de la Tabla de Fuego Artillero, sin modificadores. Estas descargas no tienen coste de suministro, ni es necesario que las unidades de artillería estén dentro del alcance. Esto se aplica a los Overruns y al combate. Esta descarga tiene lugar después del paso 2 de la Secuencia de Combate (OCS 9.2).

- Restan 2 de la calidad de la unidad líder si realizan un ataque.

Publishing, LLC. 403 Headquarters Drive, Suite 8, Millersville MD 21108

© 2024 Multi-Man Publishing, LLC

- Hay un límite de 2 SP en el suministro de ataque por turno por HQ de Frente.

- Las unidades que no cumplan las condiciones enumeradas en el apartado B anterior no recibirán estos beneficios/penalizaciones.

C) No puede utilizar un marcador de bombardeo de artillería

D) Las unidades aéreas asignadas al Frente no pueden realizar Misiones de Superioridad Aereas ni ninguna misión que se resuelta en la tabla de Bombardeo (ver 3.2d).

**Nota del Juego:** *La Postura de Frente definirá eficazmente dónde pueden atacar los soviéticos. Además, los efectos otorgados a las unidades que defienden en Postura de Reagrupamiento limitarán considerablemente las posibilidades de ataque del Eje en estas zonas.*
*Sin embargo, "Reagruparse" no significa "Inerte", ya que estas unidades tienen una capacidad de operaciones limitada y un movimiento considerable.*
.

**3.3e <u>Limites de Cambio</u>.** Utilice la carta de ayuda soviética fuera del mapa para mantener un registro del turno en el que un HQ de frente cambia a postura ofensiva, ya que cada uno debe cumplir con lo siguiente:

- Un máximo de dos HQs de Frente pueden estar en Posición Ofensiva en cualquier momento, y uno o dos que cumplan los requisitos pueden ser designados así durante una Fase de Refuerzo. (*Nota: a partir del 1 de marzo de 1944, solo UN Frente Soviético puede estar en Posición Ofensiva a la vez*).

- Un HQ de Frente debe permanecer en Postura Ofensiva durante un mínimo de tres turnos. Puede cambiar a Postura de Reagrupamiento después de tres turnos, y <u>debe</u> hacerlo después de nueve turnos.

- Un HQ de Frente debe permanecer en Postura de Reagrupamiento durante un mínimo de tres turnos, sin límite máximo. Después de tres turnos, se puede cambiar a Postura Ofensiva según 3.3c.

- Los Eventos Especiales pueden cambiar estos límites en algunos casos.

- El estatus de frente no se puede ocultar al jugador del Eje.

**Ejemplo de juego**: *El 1 de octubre de 1943, el 2.º Frente Bielorruso cambia a la postura de reagrupamiento (dejando al 1.er Frente Bielorruso como el único en postura ofensiva). El 5 de octubre, con tres frentes en postura de reagrupamiento, el jugador soviético podría cambiar el 3.er Frente Bielorruso o el 1.er Frente Báltico a la postura ofensiva (pero no el 2.º Frente Bielorruso, ya que no puede volver a la postura ofensiva hasta el 12 de octubre como pronto)..*

## 3.4 Marcadores de Fuego Artillero

Cada HQ de frente soviético tiene un marcador de bombardeo de artillería correspondiente.

**3.4a <u>Preparado</u>.** Se puede usar un Marcador de Fuego Artillero en el Segmento de Bombardeo Aérea/Naval si el HQ de Frente está en Posición Ofensiva y el Marcador está Listo. El proceso y las restricciones son:

- Coloque el marcador en un hexágono objetivo, que debe estar adyacente a una unidad de combate soviética que esté dentro del alcance de un HQ asignado y dentro del radio de mando del frente correspondiente.

- Durante el Segmento de Bombardeo Aéreo/Naval, las unidades de artillería soviéticas que estén a) en Modo de Combate y b) en el mismo hexágono o en hexágonos contiguos, pueden bombardear el hexágono objetivo y dos hexágonos adyacentes. Estas descargas no tienen coste de suministro. Cada unidad de artillería o Katy solo puede bombardear un hexágono (aunque, por 1.6d, las divisiones de artillería pueden disparar sus RE de forma independiente). Se aplican todos los modificadores de Bombardeo normales.

- Las unidades involucradas pueden realizar bombardeos nuevamente en la fase de combate, pagando los costos de suministro normales.

**3.4b <u>No Preparado</u>.** Tras realizar las descargas gratuitas (ver anterior), usa el marcador de la Carta de Ayuda al Jugador o colócalo 9 turnos por delante en el marcador de Turnos. El marcador está "Listo" en la Fase de Refuerzos Soviéticos de ese turno (algunos Eventos Especiales pueden cambiar su posición).

**Nota del Diseñador:** *Esta regla refleja el almacenamiento de municiones antes de las grandes ofensivas soviéticas y los bombardeos que precedieron a los ataques. También es probable que escalone dichas ofensivas según el patrón histórico, debido a la forma en que se reciclan los Marcadores de Bombardeo Artillero. El bombardeo tiene lugar en el Segmento de Bombardeo Aérea/Naval para permitir al jugador del Eje cierta capacidad para usar Reservas.*

## 3.5 RVGK (Reservas de la STAVKA)

El RVGK se utiliza para reconstruir formaciones desmanteladas y simular con realismo la gestión de las reservas estratégicas del Ejército Rojo. La Caja RVGK se divide en una sección de Reconstrucción para divisiones y cuerpos de ejército que no están completamente reconstruidos y una sección de Listos para unidades con todos sus efectivos y, por lo tanto, listas para el despliegue.

**3.5a <u>Marcador RVGK 3.</u>** Este marcador se usa para mostrar la ubicación aproximada en el mapa de las unidades que se encuentran actualmente en la casilla RVGK 3 asociada. *Ten en*

Publishing, LLC. 403 Headquarters Drive, Suite 8, Millersville MD 21108
© Multi-Man Publishing, LLC

*cuenta que RVGK 1 y RVGK 2 se encuentran en El Tercer Invierno.*

El Marcador RVGK 3:

A) Solo se puede mover por ferrocarril y debe finalizar su movimiento en un hexágono Terminal. Esto cuesta 5 RE de la capacidad ferroviaria (ajuste normal para líneas con varias vías). El movimiento de RVGK no se ve afectado por los marcadores interdicción de trenes.

B) No se puede transportar por ferrocarril a un hexágono que esté a menos de 10 hexágonos de una unidad de combate del Eje en Traza. (Excepción: Ignorar las unidades abastecidas por un HQ de Kessel).

C) No tiene valor de combate.

D) El contenido de la carta RVGK esta oculta para el jugador del Eje protegido por la Niebla de Guerra.

**3.5b <u>Minino en la Caja de RVGK .</u>** La caja RVGK 3 debe contener un mínimo de las siguientes unidades (Excepción 3.5d a continuación):

| | |
|---|---|
| Tanques y/o Cuerpo Mecanizado | 1 |
| Cuerpo de Caballería | 1 |
| Artillería y/o División Katy brigadas) | 1 (no |
| Divisiones de Infantería | 2 |

Para que una formación multiunidad cuente para el mínimo, al menos una unidad debe estar en la casilla RVGK 3 (aunque solo sea el Camión Orgánico). Todas las unidades restantes deben estar en la casilla RVGK 3 o en la Pila de Muertos. Ninguna puede estar desplegada en el mapa.

Si las formaciones en la casilla RVGK 3 caen por debajo del mínimo debido a retiros o despliegues, las formaciones suficientes para restablecer el mínimo deben ingresar al RVGK en la primera oportunidad disponible.

No existe un límite máximo de cuerpos, divisiones y/o unidades independientes adicionales (de todo tipo) que pueden incluirse en la casilla RVGK 3.

**3.5c <u>Entrando en el RVGK</u>.** Las unidades reconstruidas de la Pila de Muertos se colocan en la casilla RVGK 3 durante la Fase de Refuerzo Soviético. Además, durante esta fase, las unidades en el mapa a 20 hexágonos del Marcador RVGK 3 y a las que podrían acceder usando el Modo Estratégico (*OCS 5.8*) pueden entrar en la casilla RVGK 3. Simplemente retira las unidades del mapa y colócalas en la casilla. Esto no requiere gasto de combustible. La consolidación (*OCS 13.9*) no está permitida en el RVGK.

- Las unidades en la caja RVGK 3 se encuentran automáticamente con Traza de suministro.
- Todas las unidades en el mapa de una formación de múltiple deben ingresar al cuadro juntas (ninguna unidad de una formación puede permanecer nunca en el mapa).
- Los camiones orgánicos se llenan automáticamente al entrar en la caja RVGK 3. Al entrar en la RVGK, se eliminan los marcadores de "Bajo" y "Agotado".

**3.5d <u>Saliendo del RVGK</u>.** Las unidades solo salen de la caja RVGK 3 en dos circunstancias:

*A)* En el instante en que una unidad de combate del Eje se mueve a menos de 5 hexágonos del Marcador RVGK 3, todas las unidades en la Casilla RVGK 3 se colocan en el mapa a menos de 3 hexágonos del Marcador. (Excepción: Ignorar las unidades abastecidas por un HQ Kessel). El mínimo de RVGK debe restaurarse en la primera oportunidad posible tras afrontar la amenaza enemiga. *Nota: La gestión de la amenaza enemiga depende de la situación específica. La intención es que, en cuanto una incursión del Eje haya sido derrotada o contenida y la retaguardia soviética ya no esté amenazada, las unidades deben regresar a la Casilla RVGK.*

*B)* Al inicio de la Fase de Movimiento Soviético, las unidades en la Caja RVGK 3 pueden ser liberadas siempre que cumplan con lo siguiente:

- Las unidades liberadas se colocan en cualquier lugar dentro de los 5 hexágonos del marcador RVGK 3.
- Se debe mantener el mínimo del RVGK
- Los cuerpos y las unidades de varios pasos deben tener su fuerza completa (sin pasos faltantes ni unidades muertas).
- Las unidades independientes (OCS 3.2f) solo se liberan junto con un HQ que también sale de la caja. Se pueden lanzar hasta 3 RE junto con este HQ. Nota: *A los jugadores les resultará útil alternar entre los HQs dentro y fuera del RVGK para lanzar unidades independientes.*
- Todas las unidades de con movimiento tipo camion o cadenas se abastecen de combustible de manera gratuita según el método de unidad única (OCS 12.5c para C) en la fase en la que salen.
- Las unidades no pueden entrar y salir del RVGK en el mismo turno.

Las unidades liberadas son libres de moverse como deseen.

## 3.6 Camiones Extensores Especiales

El jugador soviético no puede usar los

extensores de camión según las reglas de la serie (OCS 12.7). En su lugar, tiene dos extensores de camión especiales disponibles (STE).

Al desplegarse en el mapa, cada STE funciona como un extensor de camión para extender el alcance de la Traza de suministros, de acuerdo con la OCS 12.7. El único método para mover un STE es retirarlo del mapa durante la fase de



© 2024 Multi-Man Publishing, LLC

movimiento y colocarlo en la sección de movimiento de la casilla de almacenamiento de extensores de camión especiales. Durante la fase de limpieza soviética, se mueve cada STE de la sección de movimiento a la sección de preparación. Durante la fase de movimiento soviética, un STE en la sección de preparación puede desplegarse en el mapa en un hexágono al que se pueda acceder mediante un camión de transporte desde un HQ de frente en el turno actual, a 15 hexágonos o 22,5 Puntos de Movimiento de camión (lo que sea menor). Si una unidad de combate del Eje entra en un hexágono que contiene un STE, se coloca inmediatamente el STE en la sección de movimiento de la casilla de almacenamiento de STE. Un STE no puede convertirse en puntos de transporte de camión. Los STE no pueden conectarse en cadena.

## 3.7 Partisanos

**3.7a <u>Despliegue de Partisanos.</u>** Las unidades partisanas se reciben mediante la Tabla de Refuerzos o un Evento Especial.

Por cada unidad recibida, selecciona una unidad partisana al azar y colócala boca abajo en el mapa. Solo puede colocarse en un hexágono de Bosque Ligero o Pesado, o en un Pantano que no contenga una carretera/vía férrea, una unidad del Eje ni una Zona de Control de Zona (EZOC). Hasta que se activen, las unidades partisanas boca abajo no pueden moverse y no tienen efecto en la partida. Si no hay unidades partisanas disponibles, no se recibe ninguna. Si una unidad del Eje intenta entrar en un hexágono con un partisano inactivo, el jugador soviético la desplaza inmediatamente a 2 hexágonos de distancia.

**3.7b <u>Activación Partisana</u>.** Las unidades partisanas se activan mediante la Tabla de Refuerzos o un Evento Especial. Por cada activación, da la vuelta a una unidad partisana a su lado de Modo Combate. Las unidades colocadas este turno son elegibles.

Las unidades partisanas activas pueden mover, pero no pueden entrar en terreno abierto ni aprovechar los caminos (pueden usar senderos). No pueden entrar en zonas de conflicto (EZOC), pero no están obligadas a abandonar una si comienzan el turno en una.

**3.7c <u>Actividades partisanas</u>.** Las unidades partisanas activas tienen estas capacidades:

- Siempre tienen traza de suministros y suministro de combate. Las reglas de postura de Frente no se aplican a los partisanos. Solo pueden estar en modo de combate o de DG.

- Ejercen una ZOC disruptiva en cualquiera de los seis hexágonos circundantes que contengan terreno de Colinas, Bosques (Mayores o Menores) o Pantano. Esta ZOC disruptiva se ve anulada por la presencia de terreno de Aldea, Ciudad o Carretera (no Vías) o por la presencia de una unidad/ZOC del Eje. Una ZOC disruptiva bloquea la Traza de suministro y cuesta +1 PM para las unidades del Eje al entrar.

- Cuando una unidad partisana ocupa un hexágono ferroviario, tira 1 dado. Un 1-3 no tiene efecto; un 4-6 coloca un marcador de Interdicción en el hexágono.

- Si una unidad partisana se encuentra adyacente a una base aérea del Eje, tira inmediatamente un dado. Un 1-4 no tiene efecto; 5-6 destruye un paso aéreo (selecciona aleatoriamente entre los pasos, no entre las unidades, de la base aérea).

- Cuando un partisano se encuentra adyacente a un depósito de suministros del Eje, tira inmediatamente un dado. Un 1-4 no tiene efecto; un 5-6 destruye el 25 % de los SP (redondeado hacia abajo).

- Un hexágono ferroviario, una base aérea o un depósito de suministros solo pueden ser afectados por unidades partisanas una vez por fase de movimiento, y cada unidad partisana solo puede afectar a un hexágono durante su movimiento. Estas acciones pueden ocurrir antes, durante o después del movimiento de la unidad partisana y se consideran parte de su movimiento. La presencia de una unidad del Eje no impide estas actividades partisanas, a menos que proyecte una EZOC (en la que el partisano no puede entrar).

- Un partisano activo puede colocar un marcador de "Ruta de Partidario" en su hexágono inicial o en cualquier hexágono al que se mueva durante la Fase de Movimiento. Orienta el marcador de forma que quede claro a qué lado de hexágono afecta. Trata el hexágono como si tuviera una Ruta que se extiende a través de este lado. Los lados de hexágono con Río Mayor y Bloqueados no se ven afectados. El marcador de Ruta de Partidario permanece hasta que el jugador soviético lo retira voluntariamente. Se pueden combinar varios marcadores para crear una Ruta multihexágono. Los marcadores de Ruta de Partidario están limitados por la combinación de fichas. Solo las unidades soviéticas pueden beneficiarse de las Rutas de Partidario.

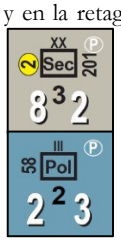
**Nota del diseñador:** *Las bandas partisanas familiarizadas con el terreno local podrían dirigir a las unidades soviéticas que avanzan hacia lugares de vadeo de ríos y caminos a través de terreno difícil.*

- Durante cualquier Segmento de Movimiento, se puede retirar una unidad partisana del mapa (y colocarla en la reserva) para reconstruir un paso de una División de Infantería Soviética adyacente. La división que la absorbe no puede mover durante este Segmento de Movimiento.

**3.7d <u>Operaciones Anti-Partisano</u>.** Las unidades de Seguridad y Policía que atacan a unidades partisanas obtienen un modificador de +3 a la tirada de Sorpresa y a la de Combate. Estas unidades no gastan SP para atacar a partisanos. Mientras se encuentren a más de 5 hexágonos de una


© Multi-Man Publishing, LLC

unidad de combate soviética (no partisana) y en la retaguardia del Eje, las unidades de




Seguridad y Policía siempre tienen traza de suministro. Deben abastecerse de combustible normalmente. Estas unidades están marcadas con una "P" en un círculo para facilitar su identificación.

## 3.8 Unidades Penales del Ejército Rojo

Cuando un Frente pasa a una Posición Ofensiva, recibe dos unidades de asalto Penal como Refuerzos, si están

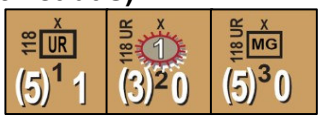
disponibles. Estas unidades pueden colocarse con cualquier unidad de combate de ese Frente. Deben usarse en el turno en que llegan, durante cualquier Segmento de Combate del turno del jugador soviético, apilándose con una unidad que participe en un ataque. Su uso anula los efectos de un nivel de Fortificación en el hexágono del defensor para ese combate (una Fortificación de Nivel 2 se considera de Nivel 1 y una de Nivel 1 se considera como si no estuviera en el hexágono). La unidad de asalto Penal no requiere Suministro de Combate. No se obtiene ningún efecto adicional por usar dos unidades de asalto Penal en un combate. Una vez usadas, se retiran del mapa. Pueden reasignarse a los Frentes cuantas veces durante la partida. La retirada se suma a las bajas del atacante y no puede utilizarse para compensarlas. La disponibilidad de unidades de asalto Penal está limitada por la combinación de contraataques.

## 3.9 Cuerpos de Guardia de Caballería

Al moverse en una pila con una división de caballería de su Cuerpo, las unidades de Cuerpo de Movimiento de Orugas y Camiones pagan los costes de Movimiento a pie para entrar en cada hexágono. Pueden retirarse del combate a terreno prohibido si están apiladas. Esto no cuesta combustible; simplemente traten a la unidad como si su Movimiento fuera de pie mientras se mueva como se describe.

**Nota del Diseñador:** *Los tanques ligeros fueron entrenados y equipados específicamente para operar como parte de estas formaciones. Cada Cuerpo de Caballería contaba con unidades de reconocimiento para identificar huellas y rastros de las unidades no montadas. Las lecciones aprendidas en 1943-44 se reforzarían en 1944-45 con los famosos Grupos Mecanizados de Caballería, como los de Pliev y Baranov.*

## 3.10 Brigadas UR (Brigadas Fortificadas)




En cualquier turno en el que una Brigada UR se encuentre dentro de los límites de un Frente de Reagrupamiento, no se mueva y pueda recibir Traza de Suministros de un HQ asignado a dicho Frente, su Brigada de Ametralladora y su Brigada de Ingenieros de Combate asociadas podrán colocarse en el mismo hexágono. La unidad de Ingenieros de Combate también es una Fortificación de Nivel 1. Estas dos unidades regresan a la casilla de almacenamiento si la Brigada UR se mueve por cualquier motivo (incluida la retirada) o si se encuentra dentro de los límites de un Frente Ofensivo. Las unidades que ataquen una pila de Brigadas UR de este tipo reciben los beneficios del Frente de Reagrupamiento más los beneficios de fortificación. Una pila de Brigadas UR puede beneficiarse de las Fortificaciones en su hexágono, pero el efecto combinado de la Fortificación y la Brigada de Ingenieros de Combate no puede ser superior a Nivel 2. Una Brigada UR eliminada en combate debe reconstruirse normalmente, pero sus unidades de Ametralladora e Ingenieros de Campo asociadas estarán siempre disponibles sin coste de reconstrucción durante el siguiente turno soviético en el que la Brigada UR sea elegible para este emplazamiento.

**Nota del Diseñador:** *Se ha simplificado el uso de las brigadas de la UR en su verdadera función. Con el respaldo de numerosos recursos defensivos del Frente, este es un mejor intento de reflejar sus verdaderas capacidades más adelante en la guerra.*

## 3.11 Emergencia Reservas de la STAVKA

A partir del 1 de noviembre del 43, el jugador soviético puede solicitar a la STAVKA reservas de emergencia. Pueden solicitarlas una vez por turno, con un coste de 1 PV. Véase el Orden de Llegada Soviético. Estas unidades se retiran el 1 de marzo del 44, independientemente de cuando llegaron.

# 4.0 Reglas Opcionales

**4.1 Combinando Batallas Olvidadas con El Tercer Invierno.** Estos dos juegos se pueden combinar fácilmente para crear una campaña extensa. Coloca los mapas TTW sobre los mapas TFB. Descubrirás que la dinámica de la campaña afecta a ambos juegos de forma interesante. Puedes usar la configuración del 26 de septiembre de 1943 o del 26 de enero de 1944. También existe el escenario de la Ofensiva de Gómel-Kiev, que utiliza componentes de ambos juegos. Al jugar el juego combinado:

- No juegue con el marcador AGS (Grupo de Ejércitos Sur).
- Estas unidades deben permanecer en sus respectivos conjuntos de mapas: HQs de Frente, Ejército y Grupo de Ejércitos, Marcadores de la Luftflotte y del Ejército Aéreo, Batallones de Construcción Pesada Todt, Extensores de Camiones Especiales, Regimientos equivalentes, Unidades Aliadas del Eje, Marcadores de Kampfgruppe y Marcadores RVGK.
- El hexágono de misión para las unidades independientes de la Luftwaffe debe estar a menos de 60 hexágonos de cualquier HQ Luftflotte. El hexágono de misión para las unidades aéreas asignadas a una Luftflotte específica debe estar a menos

Publishing, LLC. 403 Headquarters Drive, Suite 8, Millersville MD 21108

© 2024 Multi-Man Publishing, LLC

de 60 hexágonos de su propio HQ de Luftflotte.

- Los Repls y SP deben colocarse en sus respectivos conjuntos de mapas.
- Salvo lo prohibido anteriormente, las unidades pueden utilizar el FFCC para llegar a otra área de juego respetando el tope de capacidad ferroviaria del mapa de destino.
- El jugador soviético puede usar una red ferroviaria estratégica para mover unidades de la casilla de Listo de una casilla RVGK a la casilla de Listo de otra. Esto no requiere una red ferroviaria; simplemente muévalas de una a otra. Las unidades que se mueven de esta forma no pueden desplegarse en el turno actual.
- El jugador del Eje cuenta con una red ferroviaria estratégica que conecta las siguientes ciudades: Minsk, Vinnitsa, Uman, Ternopol, Odessa y Nikolaev. Hasta 10 RE de unidades que comienzan a menos de 1 hexágono de una de estas ciudades pueden transferirse a menos de 1 hexágono de otra durante la Fase de Refuerzo. Esto no requiere gastar Capacidad de FFCC ni combustible; simplemente se mueven de una a otra. Las unidades pueden moverse normalmente en la Fase de Movimiento, pero no por Ferrocarril. La captura de cada una de estas ciudades reduce la capacidad de 10 RE en 1, y Minsk cuenta por dos. Mover una división Panzer cuesta 5 RE, independientemente de su tamaño real de RE.
- Las tiradas para las condiciones meteorológicas y de vuelo se tiran normalmente. Considera cada mapa como una zona meteorológica independiente. Las misiones aéreas se ven afectadas por el clima tanto en su base aérea como en los hexágonos de misión.
- Los marcadores de límite de Frente y el radio de mando de un frente se extienden a través de los límites del conjunto de mapas, y se pueden colocar marcadores de límite frontal en el otro lado. Los HQs de Frentes no pueden entrar en el otro conjunto de mapas. No hay una distancia mínima entre un HQ de Frente de un conjunto de mapas y un HQ de Frente del otro.
- Te recomendamos que apliques 1.2 Ferrocarriles (la distancia de conversión automática de ancho FFCC de 10 hexágonos), 1.3c HQ como Base Provisional y 2.3a, Habilidad especial A (los límites de tiempo en el HQ Kessel) a ambos conjuntos de mapas.
- Evalúe la victoria de cada partida por separado. Es posible que un jugador gane o empate una partida, pero pierda la otra (como ha ocurrido históricamente).

Las reglas que cubren la combinación de *La Ciudad Heroica* con estos juegos se publicarán una vez que se complete.

Los jugadores familiarizados con El Tercer Invierno deben tener en cuenta estas diferencias al jugar TFB:

- 1.2 Los ferrocarriles se convierten automáticamente a una distancia de 10 hexágonos, no de 20.
- 1.3a sin costo para reacondicionamiento de base aérea y 1.3c HQ como base aérea son nuevos.
- 1.4 Los marcadores de Grupo de Ejércitos del Norte/Sur son nuevos.
- 1.8b Congelación extrema en lugar de Descongelación y 1.8c Condición de río "Helado".
- 2.3a A) El HQ Kessel se elimina después de los turnos establecidos en función del terreno y del transporte aéreo del Eje.
- 2.4a Las Guarniciones del Eje son nuevas.
- 2.4e Las unidades Kampfgruppe del Eje tienen su capacidad RE limitada.
- Unidades Especiales del Eje descritas de 2.4f a 2.4l, particularmente tenga en cuenta las restricciones de la retaguardia.
- 2.5 Las restricciones de los aliados del Eje: Lituanos y Húngaros.
- Los Frentes de Reagrupamiento Soviéticos 3.3d no pueden moverse a menos de 15 hexágonos (no 20) de otro Frente. Los beneficios defensivos del Frente de Reagrupamiento se extienden a cualquier Cuartel General asignado al Frente y dentro de sus límites (no solo dentro de su Radio de Mando). Los mínimos de Frente son menores que en el Tercer Invierno.
- 3.6 Los camiones especiales extensores están limitados a una ubicación a 15 hexágonos o 22,5 PM de camión (lo que sea menor) de un frente soviético y no pueden conectarse en cadena.
- Reglas 3.7 (Partisanos Soviéticos) hasta 3.11 (Reservas de Emergencia de la STAVKA) son todas nuevas.
- Lea "la Prioridad Especial de Reemplazos" en las notas de la carta de reemplazos.

**4.2 la Regla de Repostaje de Jansen.** Una formación multiunidad ("MUF", como un cuerpo mecanizado soviético o una división Panzer alemana) puede abastecerse de combustible y moverse en la fase de movimiento de un jugador (no en las fases de reacción o explotación), por un coste de suministro de tan solo 1T, con las siguientes restricciones:

- Las unidades que se van a mover no pueden comenzar, moverse ni finalizar junto a una unidad enemiga de ningún tipo (incluidas bases aéreas, depósitos de suministros, puntos de transporte, etc.).
- Estas unidades solo pueden estar en modo de combate. El movimiento por carretera cuesta al menos 1 PM por hexágono (deben respetarse los efectos del clima). Una carretera sigue funcionando para anular el terreno del hexágono para propósitos de movimiento.
- No todas las unidades de la MUF deben usar el sistema de repostaje Jansen.



Publishing, LLC. 403 Headquarters Drive, Suite 8, Millersville MD 21108
© Multi-Man Publishing, LLC

Cualquier unidad que requiera combustible puede usar el método de unidad única descrito en 12.5c, si así lo desea.

**Nota de desarrollo:** *Steve Jansen es el líder de los Grognards NEBO de Baltimore, nuestro club de juegos de guerra. Desarrolló esta regla casera durante nuestra reciente partida de Más allá del Rin. Nuestro club la ha estado usando con excelentes resultados desde abril de 2016. Pruébenla; creo que les resultará muy útil. (Muy recomendable.)*

**4.3 Reglas opcionales de la serie.** Recomendamos encarecidamente el uso de Pérdida Proporcionales OCS 21.2, Contrabatería OCS 21.9 y Factores de Artillería OCS HR-7 al jugar a Batallas Olvidadas. Suministros Ocultos OCS 21.10) no se utilizan en este juego.

**4.3 Mantenerse en Traza.** Ninguna unidad de cualquier bando puede mover voluntariamente fuera de la Traza de Suministros (es decir, a un hexágono donde no podría recibir Traza). Si quedan aisladas debido a una acción enemiga, no están obligadas a retirarse para estar en Traza.

**4.3 Inteligencia soviética.** Los soviéticos pusieron gran énfasis en determinar la ubicación de los límites de formación y divisiones, especialmente las Divisiones Panzer. Fueron muy eficaces en este aspecto. Si fuera necesario, como mecanismo para equilibrar el juego, se aplican estas restricciones al jugador del Eje: los marcadores MUF no pueden usarse para esconder unidades, y todas las unidades disponibles de un MUF deben estar en el mapa. En cualquier hexágono, una de las unidades de mayor tamaño (división, brigada, regimiento y batallón) debe estar en lo alto de la pila, prioritariamente en Modo Combate.

# 5.0 Condiciones de Victoria

En el juego de campaña, el jugador soviético acumula Puntos de Victoria (VP) y el total se utiliza para determinar quién gana.

- **Los Soviéticos Ganan** con una puntuación de 6 VP o más.
- **El Eje gana** si la puntuación Soviética es 3 o menos.

(Resultado histórico: *los soviéticos capturaron Gorodok y Gomel por 2 VP, y ninguno de los bandos desplegó refuerzos de emergencia.*)

- Cualquier otro resultado es un **empate.**

**5.0a Puntos de Victoria.** Ciudades y ubicaciones específicas del mapa pueden tener valores de Puntos de Victoria. El último bando en mover una unidad de combate a través de un hexágono de VP la "controla" para determinar la victoria. Se otorgan puntos por alcanzar objetivos históricos, y el siguiente calendario guiará a ambos jugadores para que coincidan con el historial sin seguir necesariamente su ruta exacta. Salvo que se indique lo contrario, ningún punto puede otorgarse varias veces.

- +3 VP por controlar Minsk al final del juego (Los 4 Hex adyacentes a A51.07).
- +2 VP por controlar Vilnius (A35.22) o Vitebsk (ambos B18.18 y B18.19) al final del juego. (2 VP por cada una)
- +1 VP por controlar Orsha (B18.09), Gomel (D16.15), Mogilev (B15.02), Pinsk (C31.21), Polotsk (B7.26), Borisov (A62.09), Gorodok (C41.17, no la Villa en B18.23), or Bobruysk (D2.27). (1 VP por cada una)
- +1 VP Por cada HQ de Ejercito del Eje eliminado. (puede ser eliminado en múltiples ocasiones)
- +2 VP Si el jugador soviético destruye la unidad del HQ del Grupo de Ejércitos Centro. (Se puede puntuar en varias ocasiones).
- +1 VP por la salida de un Cuerpo Mecanizad, Panzer o Caballería del borde occidental del mapa (debe contener al menos 4 RE).
- Agregar o restar VP para refuerzos de emergencia o usar la reserva STAVKA.

**5.0b Calendario Alternativo de Victoria.** Las condiciones de victoria del juego se basan en la captura de ubicaciones de victoria específicas. Esto refleja las expectativas excesivamente ambiciosas de la STAVKA para la campaña. Operativamente, la campaña soviética consistió en una serie de "ofensivas" a veces coordinadas por sus frentes, encargadas de alcanzar objetivos específicos y provistas de los recursos que se consideraron adecuados. Este esquema alternativo se centra en las actividades de los frentes:

- Ignorar la Tabla de Suministros Soviética. En su lugar, cada HQ de Frente recibe 1 SP por turno, que puede distribuirse a cualquier hexágono dentro de su Alcance de Mando como considere oportuno. En el primer turno en que un Frente pasa a Posición Ofensiva, se colocan 20 SP en la ubicación del HQ de Frente (además del SP mencionado anteriormente) y se marca un HQ y una (MUF) como repostadas, sin coste de SPs. El Frente no recibe SP adicionales para llevar a cabo la Ofensiva hasta el cuarto turno y los siguientes en que esté en Posición Ofensiva. Durante cada uno de los turnos 4-9 de una Ofensiva, se colocan 5 SP en la ubicación del HQ de Frente. Esta es la totalidad del suministro soviético (se aproxima a la cantidad recibida de las tiradas convencionales de la Tabla de Suministros).
- Durante la Fase de Refuerzo, cuando un Frente se coloca en Postura Ofensiva, el jugador soviético debe designar en secreto un hex de Objetivo Estratégico y uno de Objetivo Operacional para la Ofensiva de ese Frente.
    - El Objetivo Estratégico debe ser un hexágono de Ciudad en la dirección de avance prevista para el Frente. Capturar un Objetivo Estratégico mientras el Frente está en Posición Ofensiva vale 3 VP. Gorodok



© 2024 Multi-Man Publishing, LLC

(C41.17) también cuenta como Objetivo Estratégico y vale 3 VP.

- El Objetivo Operacional debe ser una Aldea donde se intersecan 3 o más vías férreas, un hexágono con intersección ferroviaria o una "cabeza de puente" (hexágono al otro lado de un río mayor o menor que cruza un río con vías férreas). El Objetivo Operacional debe estar al menos tres hexágonos detrás de las líneas del frente del Eje cuando se designe. Capturar el Objetivo Operacional mientras el Frente está en Posición Ofensiva vale 1VP.

- Los Objetivos Estratégicos y Operacionales no pueden ser el mismo hex, ni un hex puede ser un Objetivo para más de un Frente.

- El jugador soviético tiene libertad para manipular este esquema tanto como desee: realizar menos ofensivas y más cortas o continuar el ataque si la captura de un hexágono objetivo está a su alcance, depende de él. Los objetivos no se revelan al jugador del Eje hasta que el frente cambia a la postura de reagrupamiento y se otorgan los VP.

- Se otorgan puntos por el despliegue de cada grupo de refuerzos especiales o de emergencia traído por cualquier jugador.

- **Los Soviéticos Ganan** con una puntuación de 21 VP o mayor.

- **El Eje Gana** si el Soviético consigue 15 puntos o menos. (Resultado histórico: los soviéticos llevaron a cabo 19 ofensivas de 3 o más turnos, lograron 10 objetivos operativos y 3 objetivos estratégicos al capturar Gomel, Mozyr y Gorodok por un total de 19 puntos.)

- Cualquier otro resultado es un **empate**.

# Abreviaturas

AA – Antiaérea
Abn — Paracaidista
AG — Cañon de Asalto o Sturmgeschütz
AGC — Grupo de Ejércitos del Centro
AGN — Grupo de Ejércitos del Norte
AGS — Grupo de Ejércitos del Sur
Arm — Acorazada
Arty — Artillería
AT — Antitanque
Aufk — Reconocimiento Acorazada (Aufklärung)
Bde — Brigada
Bdr — Fronteriza
Bn — Batallón
Boer — Comandante panzer Boer
Brand — Unidad Comando Brandenburg
Breid — Coronel Breid, 20ª Div Pz
Brkdwn — Regimiento Buck — Teniente Coronel Buck, comandante del Regimiento PG de la 2ª Div Pz
Cav — Caballería
Co — Compañía
Cos — Cosacos
Div — División
Erz — Reemplazo
Est — Estonia
Eugen — Unidad asi llamada en honor del Principe Eugenio de Saboya
FHH — Feldherrnhalle (Salón de los Mariscales de Campo) en Múnich, lugar donde tuvo lugar el Putsch de la Cervecería de 1923.)
FJ — Fallschirmjäger (Infanteria Paracaidista)
Fl — Flotilla
Freiss — Oberst Freiss, comandante de KG
Flm — Lanzallamas
Frt — Fortificado
Gd — Guardia
Gille — Herbert Gille, comandante de la 5ª Div Pz SS despues IV Cuerpo SS
Gollw — General Friedrich Gollwitzer, Comandante del 53er Cuerpo
Gott — Oficial de las SS, Poco se conoce sobre el
Grp — Grupo
Hein — Base defensiva Heinrici

HG — Division Acorazada Hermann Göring
Hung — Hungaro
Inf — Infanteria
Jec — Abreviatura de Jackeln , un oficial del 16.º Ejército.
JG — Jäger (Infanteria ligera)
Katy — Katyusha Lanzachetes. Lleva el nombre de una popular canción popular soviética de tiempos de guerra.
KG — Kampfgruppe
Kor — Korück (Comando de Retaguardia)
Lehr — Entrenamiento de élite en escuelas militares especializadas alemanas, cuya función era experimentar y demostrar nuevos equipos y tácticas
Lith — Lituanos
LW —Unidad de combate de la Luftwaffe.
MC — Motocicletas
MG — Ametralladoras
Mitte — Centro o Mitad (Aleman)
Mort — Morteros
Mot — Motorizada
Mtn — Montaña
MUF — Formacion multiunidad
Ost — Ostruppen or "Tropas del Este" Recrutadas de regiones etnicamente Rusas o de Camapos de Prisioneros.
OST/K — Ost Korps (HQ Hungarao)
Para — Parcaidista
PG — Panzergrenadier (Infanteria Mecanizada)
PJ — Panzerjäger (antitank)
Pio — Pioneer (engineer)
Pol Pz- Policia
Acorazada
Res — Reserva
Rpl — Reemplazos
Rgt — Regimiento
RR — Ferrocaril (FFGG)
RVGK — Alto Mando de la Reserva de la STAVKA
Sch — Comandante Gerhard Schmidthuber, de la 2ª Div Pz 2nd Pz Div. Más tarde, comandante de la 13.ª División Panzer y jefe de las fuerzas alemanas en Hungría; murió durante un intento de ruptura desde Budapest.
Sec — Seguridad
SS — Schutzstaffel (Personal de Proteccion)
SU — Samokhodnaya Ustanovka (Autopropulsado), Se refiere a Artilleria Sovietica autopropulsada, Antitanque con

Publishing, LLC. 403 Headquarters Drive, Suite 8, Millersville MD 21108
© Multi-Man Publishing, LLC

movimiento de cadenas, y unidades tipo AG.
T — Tiger (Tanque Tigre)
TFB — *The Forgotten Battles*
Tk — Tanque
Todt — Organizaciuon Civil y Militar Nazi de Construccion.
Tr — Entrenamiento
Ukr — Ucrania
UR — Ukreplyonny Raion (Zona Fortificada)
Von Chol — Dietrich von Choltitz, comandante de la 11.ª División Panzer. Posteriormente, comandante de París, quien rindió la ciudad en lugar de acatar la orden de Hitler de destruirla.
Von Sauc — Dietrich von Saucken, comandante de la 4.ª Pz Div, más tarde comandante del 2.º Ejército.
Werfer — Nebelwerfer Lanzacohetes
Wesc — Oficial del Estado Mayor del Ejército Panzer llamado Wesch.
AGW — Armas del Grupo de Ejércitos

# Notas del Diseñador

**Por Antony Birkett**

En primer lugar, mi más sincero agradecimiento por comprar este juego. Como diseñador, esperas que tu recreación de una campaña histórica conecte con los jugadores. Sin embargo, la verdad nunca es más evidente que si esos jugadores gastan su dinero para comprar tu juego. Así que, gracias.

Este juego fue un desafío y me llevó a reflexionar mucho. A medida que el Tercer Invierno se acercaba a su fin, reflexioné profundamente sobre las batallas del Grupo de Ejércitos Centro de este período. Conocidas por ambos bandos como las Batallas Olvidadas, abarcaban una serie de sangrientos ataques y ofensivas en terrenos difíciles. Las fuentes cubren este período con menos detalle que en Ucrania o el Báltico. Una razón clave es que, al igual que con algunos de los fracasos del Ejército Rojo de 1942, hubo encubrimientos correspondientes. Hace tan solo 20 años, sin la publicación de mucha información nueva, este juego podría haber sido imposible de completar. Un ejemplo son los mapas alemanes LAGE OST (mapas de situación diaria creados por Operaciones del OKH) en 100 MB o más para su ampliación y revisión.

Afortunadamente, David Glantz, quien ha dedicado su vida al estudio del Frente Oriental, había terminado recientemente su excelente volumen titulado "*La Batalla de Bielorrusia: La Campaña Olvidada del Ejército Rojo de octubre de 1943 a abril de 1944*". Esto fue el impulso y el punto de apoyo para mi diseño. Tuve la suerte de pasar un día con este gran hombre, quien contaba con numerosas fuentes y testimonios de primera mano para responder a mis desafíos de diseño. También firmó uno de mis mapas de prueba. Este juego está dedicado a él.

*Las Batallas Olvidadas* ofrece el segundo módulo de juego principal de mi serie Ostfront (Frente Oriental) Volumen I. Crimea también está disponible como módulo de apoyo a esta serie, con la excelente campaña de Guy Wilde de 1941-42 incluida. Una vez completado el Volumen I de Ostfront, los jugadores podrán explorar la totalidad del frente oriental durante el crítico período de transición de septiembre de 1943 a abril de 1944. Ambos ejércitos evolucionan en este período. Ambos tienen fortalezas y limitaciones, representadas en los juegos como desafíos de campaña. En Las Batallas Olvidadas, la combinación de armas es fundamental en los enfrentamientos, donde las unidades pequeñas suelen ser el factor decisivo. El conocimiento local y las grandes fuerzas partisanas activas en este período también fueron clave. Los partisanos entran en mi serie de juegos con un impacto, pero evitamos crear un juego dentro del juego. Los jugadores deben revisar estas reglas detenidamente. Los partisanos pueden ser clave en los ataques rusos. Si el jugador del Eje no los combate con las unidades adecuadas, son más que una molestia. Además, los Batallones Penales, utilizados para lograr avances sangrientos, entran en la serie. Planifica su uso con cuidado.

Los Cuerpos de Caballería Soviéticos se expandieron durante este período, especialmente en el sector del Frente Occidental. Estos requerían reglas ampliadas para abarcar el uso de tanques de exploración y ligeros en terrenos variados. Estas nuevas reglas formarán la base de las reglas del Grupo de Caballería Mecanizada que se están probando en las partidas de 1944-45. Glantz afirmó que estas formaciones eran las más temidas por el Ejército Alemán, así que conviene empezar a usarlas con prudencia.

También me complace haber revisado por fin y encontrado algunas respuestas a las Brigadas de la UR. A menudo vistas como "carne de cañón" o simplemente unidades deficientes, este no era el caso. He reflexionado mucho sobre la mejor manera de representarlas. Claves para las posiciones defensivas en los frentes de reagrupamiento, fueron fuertemente reforzadas para liberar unidades y mantener la línea. Vienen con nuevas reglas y fichas que espero demuestren su efecto histórico.

Finalmente, con la ayuda de Chip, se han reforzado las reglas del límite de Frente y se han creado fichas que, en mi opinión, ayudan a aclarar considerablemente este aspecto. Muchos jugadores también aportaron información sobre este tema, así que gracias.

Para el jugador del Eje, hay una variedad de armas nuevas, desde "Hornisse" hasta Maultiers, entre otras. La fragmentación de las operaciones en el sector del Grupo de Ejércitos del Centro implicó revisar la estructura de las Unidades de Alerta. Los jugadores del Eje verán una gran cantidad de estas para representar mejor las acciones de las unidades pequeñas y la defensa de combate de la Wehrmacht. La Luftwaffe también puede contraatacar en vuelo limitado y en una batalla crítica si se agrupa. Sigue poseyendo las únicas unidades aéreas capaces hacer ataques de cadena. Esto puede brindar a tus asediados Panzers y Tigers el apoyo y la ventaja que necesitan.

Este es un juego grande que requiere concentración y planificación. Las ofensivas mal planificadas y con recursos deficientes serán castigadas. Del mismo modo, las



© 2024 Multi-Man Publishing, LLC

defensas superficiales, la artillería mal ubicada y la falta de reservas provocarán el colapso de las líneas. A falta de las formaciones blindadas a gran escala de otros juegos, me enorgullece que *Las Batallas Olvidadas* muestre aspectos de las reglas básicas de OCS que a veces quedan sobrepasadas.

En cuanto a la estrategia, el Ejército Rojo debe intentar forzar los flancos desde el principio. ¿Podrás abrirte paso cerca de Vítebsk con los Ejércitos de la Guardia del 1.er Frente Báltico? ¿Podrás desestabilizar y acorralar al 2.º Ejército en las Marismas de Prípet con el 1.er Frente Bielorruso? El tiempo y el mal tiempo están en tu contra. También debes mantener la presión a lo largo de la Rollbahn (Autopista) desde Smolensk hasta Minsk para evitar el redespliegue de las reservas alemanas. Usa tu fuerza aérea de forma amplia y concentrada. Tienes superioridad aérea donde la necesitas, y la agrupación de regimientos aéreos independientes para apoyar una ofensiva es clave. A medida que avanza la partida, el agotamiento del Ejército Rojo y su necesidad de reconstruir unidades para la ofensiva del verano de 1944 debilitan el poder de ataque soviético. En algún momento, podría ser necesario construir una zona defensiva para que el Ejército Rojo pueda seguir atacando en otros sectores.

Para el jugador del Eje, es necesario mantener las líneas defensivas en terreno favorable y los flancos seguros. Al principio, esto supone un desafío, ya que la mayor parte de los blindados del Grupo de Ejércitos Centro se encuentran dispersos en terreno pantanoso al sur. Si se logra establecer una línea y una reserva, se contará con buenas unidades, excelentes líneas de comunicación y una fuerza aérea útil para contraatacar con vuelos limitados y mal tiempo. Cuanto más dure la partida, más capaz será el jugador del Eje de combatir al Ejército Rojo hasta el punto de estancamiento. Un último consejo: asegúrate de llevar a cabo una campaña antipartisana agresiva durante la partida.

Ahora, quiero dar las gracias a varias personas. Solo puedo mencionar a unas pocas. El resto de los incondicionales, grandes amigos y asesores de juego e historia de OCS figuran en la lista de colaboradores al principio del reglamento. En primer lugar, Chip Saltsman, mi desarrollador y gran amigo. Chip y yo, como ya he mencionado, tenemos una relación de autor y editor para completar el juego. Pero es mucho más. Siempre está disponible, y aunque a menudo discrepamos, siempre avanzamos de forma constructiva. Esta es una de las principales razones por las que se ve un producto de tanta calidad al final. Marcus "Hog" Randall, mi gran amigo de 40 años, siempre está comprobando, detectando puntos perdidos y ajustando el suministro. Siempre tiene el primer juego de prueba completo sobre la mesa. Debo agradecer por último a Dean Essig y Hans Kishel por su apoyo con los mapas. Dean también ofreció la verdad en su estilo simple y directo, llegando al núcleo de una pregunta. A medida que mis habilidades con Adobe Illustrator mejoran, espero poder encargarme de parte del trabajo de estos dos grandes amigos. Jeff Leach, por su continua investigación sobre la artillería alemana. Puede que no siempre estemos de acuerdo, pero sus aportaciones siempre son apreciadas y ampliamente utilizadas.

Por último, pero no menos importante, mi querida esposa Helen, quien todavía considera esto un pasatiempo extraño, pero me apoya constantemente. Sabe lo importante que es para mí, así que solo me recuerda amablemente que venga a cenar desde mi estudio de diseño.

**Dean Essig**

Supe hace muchos meses que Dean estaba enfermo. Me había hablado de su enfermedad y me había contado gran parte de ella. Sin embargo, fue una gran sorpresa lo rápido que falleció. Ningún juego puede dedicarse a este gigante de la afición y mi amigo personal. De hecho, todo mi trabajo de diseño para la serie OST Front le debe muchísimo. Me mantuvo en marcha con su franqueza, apertura y apoyo durante largas jornadas. Solo tenía palabras de aliento cuando otros no estaban de acuerdo con una idea. Como ya he mencionado en otras ocasiones, echaré mucho de menos nuestras charlas sobre mapas y principios de diseño, entre el Reino Unido y Homer. Descansa en paz, Dean, el trabajo continúa.

# Notas del Desarrollador

**Por Chip Saltsman**

Este es el tercer juego en el que Tony Birkett y yo colaboramos sobre la guerra germano-soviética de 1943-44. *Las batallas Olvidadas* es un "primo norteño" de *El Tercer Invierno*, y descubrimos que podíamos adaptar fácilmente los conceptos de TTW a este escenario. El libro de Glantz, "Batalla por Bielorrusia", fue la fuente narrativa de la campaña, junto con la detallada revisión de Tony de los mapas de Tessin y Lage Ost, y una amplia gama de historias de unidades para obtener información detallada.

Al principio del desarrollo, tuvimos el privilegio de reunirnos por la mañana con el propio David Glantz para confirmar y perfeccionar nuestro enfoque. Era una fuente inagotable de información: ¿Cambiaban los frentes soviéticos de fronteras periódicamente? Sí, semanalmente; permítanme mostrarles algunos ejemplos de órdenes de los archivos rusos. ¿Cuál era la tasa de pérdidas de los tanques soviéticos? Un 80 % en las primeras semanas de una ofensiva, con averías mecánicas y los cañones antitanque alemanes como principales responsables. La composición de las fuerzas del frente cambiaba constantemente. Estas conversaciones nos dieron muchas ideas para Batallas Olvidadas. Un ejemplo fue la cantidad de información que los soviéticos pudieron recopilar sobre las unidades y formaciones alemanas. A menudo planeaban asaltos para atacar las límites de cuerpos o ejércitos. Las divisiones móviles del Eje se consideraban oponentes peligrosos y sus movimientos se perseguían


© Multi-Man Publishing, LLC

cuidadosamente. Las operaciones soviéticas siempre iban acompañadas de una extensa Maskirovka (Ocultación y despiste).

La campaña se desarrolló como una serie de ofensivas de frente por parte de comandantes que a menudo se mostraban celosos o competitivos entre sí. La STAVKA los obligó a cooperar y lanzó varias ofensivas con frentes que operaban juntos. Normalmente, a un Frente se le asignaban uno o más objetivos estratégicos y operativos, no siempre realistas, y luego se preparaba un plan con los refuerzos y suministros solicitados. A veces, el plan consistía básicamente en "¡Avanzar hasta quedarte sin tanques!". Se podían asignar nuevos objetivos a medida que evolucionaba la ofensiva. Si se alcanzaba un objetivo del Frente, se le podía encomendar una "Ofensiva de Continuación" ("¡Continuar presionando hasta agotar los SPs!").

Cuando no se lanzaba una ofensiva, un Frente desplegaba batallones de artillería y ametralladoras y establecía Regiones Fortificadas de Campaña (Brigadas UR). Los alemanes no las combatieron, especialmente en 1944-45, debido a sus numerosos problemas en otros frentes. Estas FFRs comenzaron en 1943 y desempeñaron un papel fundamental al permitir a los soviéticos concentrar sus fuerzas en otros sectores (desplazaban casi todas las divisiones a otros frentes). Glantz dedica un capítulo a esto en *Colossus Reborn*. Su trabajo nos llevó a la evolución del funcionamiento de las Brigadas UR, así como a las reglas de la Postura del Frente de Reagrupamiento.

Hablando de frentes, el 2.º Frente Bielorruso aparece durante todo *Batallas Olvidadas*, cuando en realidad se formó en febrero de 1944. El Frente Bielorruso de Rokossovsky cubría un territorio cada vez más extenso a medida que avanzaba, y la STAVKA lo reconoció dividiéndolo en dos entidades durante la campaña. Lo hicimos al inicio del juego para reflejar mejor el ritmo de la campaña y el funcionamiento del Frente.

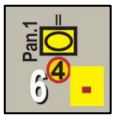
Los jugadores del Eje notarán fácilmente cómo una defensa fortificada combinada con contraataques locales se adapta bien a la geografía de Bielorrusia. Los alemanes contraatacaron siempre que pudieron, pero gran parte de la campaña se basó en la resistencia. El avance de Rokossovsky desquició la frontera sur, y un desastre similar en cualquier otro lugar es perfectamente posible.

Hay una variedad de unidades en el Área de Operaciones Especiales del Eje que reflejan la descomposición de su división de infantería estándar. Los soviéticos encontrarán las unidades de Alerta omnipresentes: cuando los comandantes alemanes gritaban pidiendo ayuda, ¡no estaban seguros de qué podría aparecer! Los comandantes de infantería del Eje, a los que se les ordenaba lanzar un contraataque, casi siempre exigían algún tipo de apoyo de vehículos blindados. Por eso hay tantos batallones Stug, y con frecuencia, solo unos pocos cañones de asalto podían cambiar el destino de un hex.

Otro dolor de cabeza para los alemanes es la guerra partisana. Tendrán que enfrentarse activamente a estas unidades siempre que sea posible, pero no será fácil. La actividad partisana fue de baja intensidad en comparación con el combate normal de OCS, pero tuvo un papel importante en esta campaña. Queríamos mostrar la actividad de las brigadas partisanas en esta fase de la guerra. Los marcadores de la Ruta Partisana muestran el conocimiento local y la estrecha cooperación con el Ejército Rojo. En ocasiones, el Eje se vio obligado a dedicar el 10 % de sus efectivos en Rusia a la defensa contra los partisanos.

Aquí estan algunas de las unidades interesantes que se pueden encontrar en *Batallas Olvidadas*:

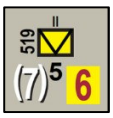
**LVF** – La Legión de Voluntarios Franceses Contra el Bolchevismo (Légion des volontaires français contre le bolchévisme) fue una unidad de la Wehrmacht reclutada entre los movimientos colaboracionistas franceses para la invasión alemana de la Unión Soviética en julio de 1941. Oficialmente denominada 638.º Regimiento de Infantería, estaba compuesta por una coalición de facciones políticas de extrema derecha que apoyaban la ideología nazi y colaboraban con la Alemania nazi. El régimen de Vichy mantuvo su neutralidad, pero toleró a la LVF y le brindó cierto apoyo.




**Batallones Estáticos Panther** Son los primeros modelos Panther, descontinuados tras el Kursk y desplegados para reforzar las defensas. Sus problemas de mantenimiento los hacían idóneos para tal función.

**655 Panzer AT Bn** – Inicialmente equipada con vehículos Hornisse («Avispón»), posteriormente con una combinación de Nashorn («Rinocerontes») y Panthers. Más adelante en la guerra, la unidad fue transferida al Frente Occidental y equipada con Jagdpanthers.

**519 AT Bn** (7)-5-6 – Una unidad Nashorn, con un PAK 43 de 88 mm montado en un chasis Pz IV, que constituía un cañón antitanque potente y móvil.




**216 Sturm Panzer Co** – Brummbär o Sturmpanzer 43. Chasis del Pz IV con un obús de 15 cm montado en una casamata blindada.

Diseñado para el apoyo cercano de infantería en zonas urbanas.

Las unidades de caja amarilla 4-3-6 Movimiento cadenas representan una combinación de unidades Marder III y Stug con cañones antitanque.

**42/AGC** Está equipado con diez lanzadores Nebelwerfer de 15 cm (5,9 pulgadas) montados sobre un chasis semioruga Sd.Kfz. 4 "Maultier" ligeramente blindado. A diferencia de otras unidades Werfer, es muy potente en modo movimiento, lo que lo hace muy útil en la reserva para rupturas

The **88/17 Caza Nocturna** Era una pequeña unidad de aviones Ju.88 y Do.17 equipados con radar que operaban de noche. En

© 2024 Multi-Man Publishing, LLC

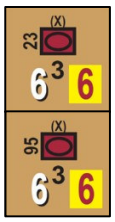
ocasiones, eran obligados a prestar servicio diurno.

**Batallones de Tanques Soviéticos** – Los 4-3-6 son T-34 de apoyo de infantería, generalmente las variantes de 1942/43. La unidad 3-2-5 representa los tanques Matilda de Préstamo y Arriendo. Un tercio de toda la producción de Matilda se envió a Rusia.

**Batallones Penales Soviéticos** – "Shtrafbats" en ruso. El servicio en batallones penales de infantería era el uso más común de los shtrafniki ("castigados", generalmente desertores, cobardes designados o reclusos de campos de trabajo) y muchos prisioneros soviéticos lo consideraban equivalente a una sentencia de muerte. Se informó que más de 400.000 soldados fueron enviados a estas unidades. Pocos sobrevivieron a la guerra

**1er Ejercito polaco** – Los comunistas polacos buscaron crear un nuevo ejército, bajo control comunista, con los numerosos polacos étnicos que permanecían en la Unión Soviética. Para 1944, contaba con una fuerza de 200.000 hombres, conocida como el Ejército Popular Polaco (Ludowe Wojsko Polskie, LWP), aunque coloquialmente se le conocía como el Ejército Berling, en honor a su primer comandante, Zygmunt Berling. Esta fuerza desempeñó un papel fundamental en las batallas de 1944 y 1945, y sus componentes pasaron a formar parte de la recién creada República Popular Polaca.

**El fantasma del 9º Cuerpo de Tanques** – Los dos Grupos de Brigada disponibles al principio de las *Batallas Olvidadas* son los restos del 9.º Cuerpo de Tanques, enviado a Ucrania. Un componente blindado significativo permaneció allí durante algunas semanas, ya que participó activamente en acciones ofensivas, mientras el Cuerpo se reconstituía con nuevo equipo.



**Unidades que parecen estar en dos lugares a la vez –** Los jugadores atentos detectarán varias unidades que parecen existir en dos partidas simultáneamente. Por ejemplo, la 1.ª Brigada de Esquí, que llega como refuerzo en *el Tercer Invierno* el 1 de noviembre del 43 y en *las Batallas Olvidadas* el 1 de enero del 44, y la 108.ª División de Fusileros soviética, presente tanto en *el Tercer Invierno* como en *las Batallas Olvidadas* durante varios meses. ¿Qué ocurre? En parte, esto se debe a una confusión en las fuentes: la Brigada de Esquí aparece en ambas ubicaciones. Otro desafío es la forma en que la STAVKA desplazaba constantemente las unidades, con mucha más frecuencia de la que se muestra en el Orden de Llegada del jugador. Al crear reglas para un conjunto de partidas vinculadas, planeamos tener un OOA Maestro para cada bando y un mecanismo para que los comandantes tomen estas decisiones por sí mismos. Lo importante es que las estructuras de fuerza sean coherentes con la historia**.**

**Movimiento de Marcadores AGN/AGS:** Estos marcadores ayudan con el problema del "borde del mundo", de modo que la actividad histórica fuera del mapa afecta las decisiones del juego. Si se compara la ubicación de los marcadores AGS con la ubicación real de las unidades en el Tercer Invierno, parecerá que el marcador está muy por detrás del movimiento del frente. Esto se debe a que el marcador representa dos cosas: la ubicación de las fuerzas del Eje y la capacidad logística soviética para mover y abastecer unidades. La conexión AGC-AGS se había roto en enero de 1944, pero los soviéticos también estaban tan presionados que no pudieron aprovechar al máximo la situación.

**Kessel HQ tiempo límite** – Investigamos a fondo las formaciones rodeadas durante la guerra, ya que los HQs Kessel de *El Tercer Invierno* permiten a una fuerza resistir indefinidamente. La Regla de Desbloqueo (OCS 12.8e) se mantiene vigente: las unidades que se liberaban del cerco inmediatamente solían tener éxito. Las fuerzas del Eje rodeadas en el campo de batalla podían resistir hasta varios turnos de OCS, pero solían ser destruidas en el proceso. Los Kessels que defendían una ciudad o una base aérea podían resistir mucho más tiempo, pero con un alto coste para la capacidad de transporte del Eje. Las formaciones en puertos (Kurland, Königsberg, los puertos del Canal) permanecieron durante meses. La práctica soviética consistía en sofocar a las unidades rodeadas con artillería y atacarlas implacablemente hasta destruir la bolsa.

**El mapa hoy** – El mapa representa la actual Bielorrusia y partes de los países vecinos. Para este juego, utilizamos mapas de LAGE OST y topónimos de 1936, pero muchos han cambiado desde la guerra. Por ejemplo, Vitebsk es ahora Viciebsk. Los lugareños se llaman a sí mismos bielorrusos. Tilsit (A8.35) es ahora Sovetsk, en la provincia rusa de Kaliningrado, entre Polonia y Lituania. Intersburg (A5.30) es ahora Chernyakhovsk. El óblast de Kaliningrado se extiende al este hasta Vilkavilkis (A15.27). La "brecha de Sulwaki" de la geopolítica actual se encuentra entre A12.24 y A17.18.

# Comentario

**Por Chip Saltsman**

Las Batallas Olvidadas (TFB) abarca los desesperados combates desde finales de septiembre de 1943 hasta abril de 1944 en el Grupo de Ejércitos de la zona central del frente ruso. Esta guerra de desgaste en torno a ciudades y terreno accidentado en la región bielorrusa de la antigua Unión Soviética ha sido prácticamente olvidada. El historiador David Glantz se vio obligado a realizar una exhaustiva investigación para descubrir detalles de los combates suficientes para su libro, Batalla por Bielorrusia (2016, University Press of Kansas, No traducido al español N.T), que constituye el único relato completo de la campaña.

El escenario estaba preparado por la contraofensiva soviética tras el fallido asalto alemán en Kursk. La Operación Kutuzov



Publishing, LLC. 403 Headquarters Drive, Suite 8, Millersville MD 21108
© Multi-Man Publishing, LLC

inicialmente hizo retroceder a las fuerzas del Eje desde Orel hasta cerca de Bryansk (unos pocos hexágonos en los mapas de las Batallas Olvidadas). La STAVKA continuó avanzando durante agosto y septiembre, obligando a los alemanes a desplegar unidades para frenar el avance soviético, unidades muy necesarias para defender el Dniéper. Al comenzar las Batallas Olvidadas, las fuerzas soviéticas acababan de recuperar Smolensk y Roslavl y se acercaban a las ciudades de Vitebsk, Orsha, Mogilev y Gómel.

Los siete meses siguientes presenciaron una sucesión de ofensivas soviéticas con el potencial de abrir el frente. Tuvieron especial éxito en la zona sur del mapa, donde el Frente Bielorruso de Rokossovsky operaba en paralelo con el 1.er Frente Ucraniano de Vatutin (en el mapa del Tercer Invierno). Otras partes de la línea resistieron la oleada soviética, a costa de soldados que el Eje no podía permitirse perder y de una creciente dependencia de las fortificaciones en lugar de las maniobras. El ejército soviético poseía una artillería de gran capacidad, pero aún no había perfeccionado su poder ofensivo de ataque profundo, aunque las formaciones de caballería mecanizada obtuvieron excelentes resultados. Los esfuerzos de cada frente soviético reflejaban la personalidad de su mando.

.

**Ejercito Sovietico**

Rokossovsky

**1er Frente Bielorruso** (Frente Central hasta el 20 de octubre de 1943, luego Frente bielorruso hasta el 17 de febrero de 1944), comandado por Konstantin Rokossovsky. Rokossovsky era polaco, nacido en Varsovia, y luchó con gran distinción durante la Guerra Civil Rusa. En 1937 fue víctima de la Gran Purga, durante la cual fue tildado de traidor, encarcelado y torturado. Tras los fracasos soviéticos en la Guerra de Invierno de 1939-1940, Rokossovsky fue liberado de prisión y reinstalado debido a la urgente necesidad de oficiales experimentados. Desempeñó un papel decisivo en muchos de los éxitos soviéticos durante la guerra: la defensa de Moscú y los contraataques en Stalingrado y Kursk. Posteriormente, Rokossovsky planificó y dirigió parte de la Operación Bagration, por la que fue nombrado Mariscal de la Unión Soviética. Fue un líder inspirador, seguro de sí mismo e innovador, y muy popular entre sus tropas.

Sokolovsky

**Frente Occidental**, Dirigido por Vasili Danilovich Sokolovsky. Era bielorruso, nacido en Grodno (hex A18.12). Gran parte de su experiencia la adquirió en puestos de Estado Mayor y se convirtió en protegido de Georgy Zhukov. Zhukov finalmente lo puso al mando del Frente Occidental durante la batalla de Kursk, la Operación Kutuzov y el período de las Batallas Olvidadas. Su estilo de mando era el opuesto al de Rokossovsky, y la mayoría de sus planes ofensivos consistían en ataques frontales poco imaginativos. Estos provocaron numerosas bajas con ganancias mínimas, y no logró capturar sus objetivos principales: Vítebsk y Orsha. Glantz lo evalúa así (en su libro "Batalla de Kursk"): «La reputación de Sokolovsky como un magnífico organizador debe verse atenuada por su papel en la derrota de Marte de noviembre a diciembre de 1942 y por su posterior destitución del mando del Frente en abril de 1944 debido a su pobre desempeño y las cuantiosas pérdidas sufridas por su Frente en las operaciones en el este de Bielorrusia. La supervivencia de la reputación de Sokolovsky durante la guerra y su prominencia en los años de posguerra (como Jefe del Estado Mayor, ministro de Defensa y autor de 'Estrategia Militar') se debió, en parte, a su asociación con Zhukov».

Publishing, LLC. 403 Headquarters Drive, Suite 8, Millersville MD 21108

© 2024 Multi-Man Publishing, LLC

Bagramyan

**1er Frente Baltico**, Llamado Frente Kalinin hasta el 12 de octubre de 1943. Andrey Yeremenko fue su comandante hasta el 19 de noviembre de 1943. Yeremenko había tenido un excelente desempeño durante las batallas iniciales de Barbarroja frente a Smolensk y Moscú, y posteriormente fue comandante del Frente en Stalingrado. Fue un comandante fuerte que fue trasladado a diferentes lugares, comandando cinco frentes diferentes y un ejército independiente a lo largo de la guerra. Su sucesor fue Ivan Bagramyan. Bagramyan era un armenio cuya experiencia en planificación militar como jefe de Estado Mayor le permitió distinguirse tempranamente durante las contraofensivas soviéticas. Recibió su primer mando de unidad en 1942, y en noviembre de 1943 recibió su mando más prestigioso como comandante del 1.er Frente Báltico. Tras las operaciones de las Batallas Olvidadas, lideró este Frente en las ofensivas que expulsaron a las fuerzas alemanas de las repúblicas bálticas y posteriormente capturaron Memel y Königsberg. Bagramyan sigue gozando de gran estima entre los armenios en la actualidad. En 1960, el entonces mariscal Bagramyan estuvo a cargo de la Operación Anadyr, el transporte de misiles nucleares a Cuba que precipitó la Crisis de los Misiles de Cuba.

**2º Frente Bielorruso** Se formó el 17 de febrero de 1944 para cubrir la brecha que se abría entre el 1.er Frente Bielorruso y el 1.er Frente Ucraniano. Su función era capturar Kovel (C14.12). El 2.º Frente Bielorruso estaba comandado por Pavel Kurochkin, exjefe de Estado Mayor del 1.er Frente Ucraniano bajo el mando de Konev (donde planeó la ofensiva de Korsun). Stalin se sintió decepcionado por el fracaso de este Frente en capturar Kovel, por lo que se disolvió a principios de abril de 1944. Kurochkin comandó el 60.º Ejército durante el resto de la guerra. Kovel fue finalmente capturado durante Bagration en julio de 1944.

Se presta muy poca atención a las ofensivas soviéticas contra los Grupos de Ejércitos Centro y Norte a finales de 1943 y principios de 1944, ya que quedaron eclipsadas por las dramáticas acciones en Ucrania. Ziemke describe las batallas en torno a Vítebsk y las actividades del Frente Bielorruso en Stalingrado a Berlín, pero Erickson prácticamente no las menciona. Sin embargo, la investigación de Glantz deja claro que la STAVKA dedicó inmensas cantidades de munición y personal a estas zonas, con la esperanza de obtener grandes resultados (o al menos evitar un punto muerto). Las ofensivas llevadas a cabo por el 1.er Frente Bielorruso y el 1.er Frente Báltico en noviembre tenían como objetivo Minsk y pretendían un doble envolvimiento del Grupo de Ejércitos Centro. Las líneas alemanas se desplomaron, pero resistieron en el norte, aunque fueron repelidas significativamente al oeste de Gómel

Un vistazo al mapa del juego muestra uno de los desafíos a los que se enfrentaban los cada vez más ambiciosos comandantes soviéticos. Al oeste del río Dniéper se encuentra un terreno pantanoso, boscoso y montañoso con pocos hexágonos abiertos. No es una región de tanques, y ninguno de los dos bandos desplegó muchas de sus formaciones blindadas en esta región. La geografía favorecía la creciente dependencia del Eje de las fortificaciones, que desplazaban reservas y convertían los contraataques locales en su principal táctica. La región también era ideal para la actividad partisana, lo que obstaculizó gravemente a las fuerzas del Eje y desencadenó brutales represalias. Aunque solo había unas pocas divisiones panzer, los comandantes locales habían llegado a confiar en las unidades Stug como elemento clave de cualquier contraataque, y unos pocos cañones de asalto a menudo tenían una influencia desproporcionada en el éxito de una batalla.

**Ejército alemán**

**Grupo de Ejércitos Centro -** Günther von Kluge comandó el Grupo de Ejércitos Centro durante casi dos años. A finales de octubre de 1943, cuando la resistencia del Eje se recrudeció en torno al Dniéper, resultó gravemente herido en un accidente automovilístico y no regresó al servicio como OB Oeste hasta julio de 1944. Kluge apoyó el complot de Hitler (Valkyrie, N.T) y se suicidó en agosto de 1944 al ser citado a Berlín para dar explicaciones.

Kluge fue sucedido por Ernst Busch. Busch se había desempeñado con solvencia en el mando del Cuerpo de Ejército y del Ejército, pero gran parte de este se desarrolló en frentes estáticos. Demostró ser deficiente a nivel de Grupo de Ejércitos, mostrando poca independencia en el ejercicio de su mando y a menudo acatando las órdenes de Hitler sin protestar. Busch fue fácilmente intimidado por Hitler para que ordenara a las unidades que se mantuvieran firmes cuando necesitaban retirarse o que enviar sus reservas fuera del teatro de operaciones.

Tras la catástrofe de la Operación Bagration, Hitler lo destituyó.

Reinhardt


© Multi-Man Publishing, LLC

**3rd Ejercito Panzer** - Georg-Hans Reinhardt comandó este Ejército durante casi tres años, desde la Operación Tifón en 1941 hasta su desmembramiento durante la Operación Bagration. Al no haber llevado a cabo operaciones ofensivas significativas desde principios de 1942, este era un ejército "panzer" solo en nombre. Reinhardt era un comandante competente, pero operaba en la zona partisana más activa de todo el Frente Ruso. Sus tropas tomaron medidas brutales al llevar a cabo "operaciones de retaguardia" que implicaron el asesinato de la población de aldeas enteras. Después de la guerra, fue declarado culpable de crímenes de guerra y encarcelado hasta 1952.

Heinrici

**4.º Ejército:** El liderazgo poco imaginativo de Sokolovsky en el Frente Occidental apenas logró avances contra el 4.º Ejército alemán, pero también se enfrentó al principal especialista defensivo de la Wehrmacht. Gotthard Heinrici conocía a la perfección el mando, tras haber dirigido el 4.º Ejército durante 18 meses. Fue un genio admirado por sus compañeros, aunque poco conocido hoy en día porque, en palabras de un historiador, era "tan carismático como un saco de fertilizante de 9 kilos". Era venerado por sus oficiales y hombres, quienes lo apodaron Unswer Giftzwerg (literalmente "nuestro enano venenoso", pero que significa "nuestro pequeño bastardo duro") en reconocimiento a su carácter y su baja estatura física.

**9th Ejercito** - Otro excelente experto en guerra defensiva fue el comandante del 9.º Ejército, Walter Model. Model había liderado al 9.º Ejército en las brutales batallas defensivas de Rzhev y posteriormente en la fallida maniobra de pinza norte de Kursk. Una vez detenido el avance soviético hacia el Dniéper, Model fue reemplazado por Josef Harpe. Harpe había liderado previamente el 41.º Cuerpo Panzer y era un comandante de ejército perfectamente competente. Sin embargo, se

Weiss

le recuerda principalmente por su brutalidad. Combatiendo la actividad partisana, Harpe estableció el campo de exterminio improvisado de Ozarichi, donde miles de personas fueron asesinadas (aproximadamente hex C62.18). Se le ha calificado como «uno de los peores crímenes que la Wehrmacht jamás cometió contra civiles». De alguna manera, logró eludir el procesamiento después de la guerra.

**2nd Ejercito** - Liderado por Walter Weiss durante más de dos años, hasta marzo de 1945. Weiss nació en el mapa (Tilsit, hex A8.35), pero es difícil encontrar información sobre él más allá de una lista de mandos y honores. Terminó la guerra al mando de los restos del Grupo de Ejércitos Norte. El 2.º Ejército tuvo el difícil reto de enfrentarse al agresivo Rokossovsky, donde se vio cada vez más desbordado al defender la parte sur del Pantano de Prypet y mantener un contacto tenue con el Grupo de Ejercitos Sur.

Model

**Descripción general de las ofensivas**

La campaña se desarrolló como una serie de ofensivas llevadas a cabo por los diferentes frentes, de forma similar a como opera el jugador soviético en el juego. No todas las "ofensivas" llevadas a cabo por los soviéticos se ajustan históricamente al sistema de Frente del juego (claramente, los soviéticos no sabían cómo jugar OCS), pero este ejemplifica bien la actividad. A continuación, se presenta una lista de las principales operaciones ofensivas (resumidas del libro de Glantz).

Cualquiera de estas ofensivas tenía el potencial de abrir brecha y causar estragos en las defensas del Grupo de Ejércitos Centro. Algunas lo lograron. Las que tuvieron más éxito fueron:

**1er Frente Baltico norte de Vitebsk.** Yeremenko y posteriormente Bagramyan llevaron a cabo una serie de ofensivas que

Publishing, LLC. 403 Headquarters Drive, Suite 8, Millersville MD 21108

© 2024 Multi-Man Publishing, LLC

capturaron Nevel (B19.30) y avanzaron más allá de Vitebsk hacia el norte. En noviembre, abrieron paso a través de la fisura con el Grupo de Ejércitos Norte (la frontera se extendía aproximadamente desde B21.29 hasta B1.34) y entraron en terreno abierto al oeste de Gorodok (B18.23). Los soviéticos identificaron cuidadosamente los límites de las formaciones del Eje y atacaron con frecuencia en estos puntos. Finalmente, en diciembre, el 1.er Báltico desató un asalto que rodeó y destruyó un cuerpo alemán y casi envolvió Vitebsk. Bagramyan intentó otro ataque en conjunto con el Frente Occidental de Sokolovsky en febrero, que llevó a los alemanes al límite, pero finalmente sus líneas resistieron.

**Frente Bielorruso de Rokossovsky** El 1er Belo generó una serie sostenida de ofensivas que avanzaron por la zona sur para capturar Rovno (C25.01) y Lutsk (C17.05) el 2 de febrero de 1944, al mismo tiempo que la batalla de la Bolsa de Korsun estaba en pleno apogeo 46 hexágonos al sureste. La conexión entre el Grupo de Ejércitos Sur y el Centro comenzó a desintegrarse. La caballeria soviética se acercaba a el nexo ferroviario clave de Kovel (C14.12). El comandante del Grupo de Ejércitos Sur, Erich von Manstein, se vio obligado a enviar primero un cuerpo de infantería y luego el 48.º Cuerpo Panzer a la zona para estabilizar la situación, unidades que apenas podía permitirse desviar. Las líneas del frente comenzaron a estabilizarse en este punto más alejado del avance de Rokossovsky. En todo momento, Rokossovsky demostró flexibilidad y se ganó la reputación entre sus soldados de "comandante implacable", un general que cuidaba la vida de sus tropas.

**El frente occidental de** Sokolovsky Fue una decepción durante toda la campaña. Incluso su único éxito operativo en la ofensiva de Orsha de octubre de 1943 le acarreó enormes pérdidas. Tras ser relevado del mando, regresó a un puesto de planificación del Estado Mayor bajo el ala de Zhukov y finalmente ascendió a Ministro de Defensa (1952-1960).

El resumen de Glantz sobre los combates es el siguiente: «Esta campaña, que implicó más de cinco meses de combates encarnizados y costosos, y que le costó al Ejército Rojo más de 700.000 bajas (incluidos 150.000 muertos), finalizó a finales de marzo de 1944 con gran parte de Bielorrusia aún en manos alemanas. Dado que esta campaña de cinco meses no logró sus objetivos y además resultó en el relevo de uno de los tres comandantes de frente del Ejército Rojo participantes... Desde entonces, los historiadores soviéticos y rusos han borrado cuidadosamente gran parte de la conducción de la campaña del registro histórico. Curiosamente, sin embargo, la eliminación de esta campaña de la historia militar soviética también dejó en el olvido las hazañas de otro comandante de frente del Ejército Rojo participante, Rokossovsky, cuyos esfuerzos en la campaña fueron mucho más hábiles y exitosos. Esto, quizás, se hizo para evitar empañar el historial de un general verdaderamente «ruso» en comparación con los logros de otro general al que muchos consideraban simplemente un «polaco». Del lado alemán, Hitler estaba sacando conclusiones erróneas. A medida que la Wehrmacht perdía sus capacidades móviles e iniciativa estratégica, su estrategia de "mantenerse firme" se transformaba en una estrategia de "fortaleza". Vítebsk y otras ciudades de Bielorrusia desarrollaron extensas obras defensivas durante la campaña. Si bien esto detuvo el ataque soviético a finales de 1943 y principios de 1944, fomentó una falsa confianza en su capacidad para resistir el verano siguiente. Al final de la campaña, Rokossovsky y la STAVKA ya estaban muy inmersos en la planificación de la Operación Bagration, donde aplicaron las lecciones aprendidas durante estas Batallas Olvidadas para crear un cataclismo para el Grupo de Ejércitos Centro.

## Batallas Olvidadas Ofensivas Sumario 1

| Fecha Inicio | Ofensiva | Objetivo | Notas ("Glantz" Paginas de su libro) |
|---|---|---|---|
| Turno 1<br>26 Sep 43 | **1er Bielo: Ofensiva Gomel-Rechitsa** , 30 Sept-30 Oct 1943 (Ofensiva Chernobyl'-Radomysl',<br>1-4 Oct 1943 y contraofensivas Alemanas de<br>Chernobyl' y Gornostaipol', 3-8 Oct 1943) | Estratégico: Minsk, Bobruysk (D1.28).<br>Operacional: Loyev (D12.09), Cabeza de Puente del Rio Dnepr. | Éxito Operacional, 3-8 hex de avance. Cruzó el río Sozh/Dnepr en Loyev y avanzó sobre Gómel (D16.15) desde el sur. Último tramo de la ofensiva del "Frente de Bryansk" del 13 de agosto al 3 de octubre de 1943. Las fuerzas de Bryansk se entregaron al Frente Bielorruso el 10 de octubre de 1943. Algunos ataques hasta el 31 de octubre de 1943. Glantz 90-124, 4 turnos de duración. |
| Turno 3<br>1Oct 43 | **1er Baltico: OfensivasVitebsk (y Nevel)**, 3-12 Oct 1943. | Estratégico: Vitebsk (B18.19).<br>Operacional: Nevel (B19.30). | Exito Operacional, Avance de 4 hexágonos. Apuntaba a Vitebsk, pero solo capturó uno o dos hexágonos hacia allí, no más. El ataque de apoyo capturó a Nevel, pero el esfuerzo principal fracasó estrepitosamente. Glantz 31-50, 3 turnos de duración. |


© Multi-Man Publishing, LLC

| | | | |
|---|---|---|---|
| Turno 3<br>1 Oct 43 | **Oeste: Ofensiva Orsha**, 3-26 Oct 1943 | Estrategico: Orsha (B18.09).<br>Operacional: Krasnoye (B23.11). | Éxito operativo, avance de 4 hexágonos. Cruzaron el río Berezina y avanzaron hasta que los alemanes consolidaron sus defensas frente a Orsha. Grandes pérdidas para las formaciones soviéticas. Glantz 60-89, 7 turnos de duración. |
| Turno 8<br>19 Oct 43 | **1er Baltico: Ofensivas Vitebsk (Riga), Idritsa y Pskov** , 18 30 Oct 1943 | Llegada a una linea especifica (p. - 59), ganar una cabeza de puente en Nevel (B19.30). | Éxito Operacional, avance de 4 hexágonos. Cruzaron el río Berezina y avanzaron hasta que los alemanes consolidaron sus defensas frente a Orsha. Grandes pérdidas para las formaciones soviéticas. Glantz 60-89, 7 turnos de duración. |
| Turno 12<br>1 Nov 43 | **1er Báltico y 2º Báltico: Ofensiva Polotsk-Vitebsk**, 2-21 Nov 1943 (2º Baltico Fuera del mapa al Norte) | Estratégico: Vitebsk. Operacional: Cortar la linea de FFCC en Gorodok (B18.23). | Éxito operacional, avance de 5-6 hexágonos. Avance significativo al norte de Nevel, con estrechos margenaes, justo en el límite AGN/AGC. Ambos frentes atravesaron el hueco creado, con su límite a mitad de avance. Ofensiva conjunta. Glantz 129-144 (1.er Báltico), 145-155 (2.º Báltico). |
| Turno 15<br>12 Nov 43 | **1er Bielo: Ofensiva Gomel-Rechitsae,** 10-30 Nov 1943 y **Ofensiva Novyi-Bykhov-Propoisk**, 22-30 Nov 1943 | Estrategico: Gomel. Operacional: Rechitsa (D10.15). | Éxito estratégico (captura de Gómel, cabeza de puente de Rechitsa), avance de 16 hexágonos. Tercer intento de ruptura de la cabeza de puente de Loyev.<br>Glantz 172-208, 6 turnos de duración. |
| Turno 16<br>15 Nov 43 | **Oeste: Ofensiva Orsha**, 14 Nov - 5 Dec 1943 | Estratégico: Orsha. Operacional: Rio Orshitsa al norte de la cabeza de Puente de Orsha | Fracaso, avance de 1-2 hexágonos. La Stavka abandonó los ataques frontales contra Orsha tras esto y dirigió sus esfuerzos hacia Vitebsk. Glantz 156-171, 6 turnos de duración. |
| Turno 23<br>8 Dic 43 | **1er Bielo: Ofensiva Kalinkovichi (Bobruysk**, 8-11 Dic 1943 y Contrataque aleman Kalinkovichi , 20-27 Dic 1943 | Estratégico: Bobruysk. Operacional Kalinkovichi (C61.14). | Avanzó rapidamente (4-5 hexágonos), pero fue alcanzado por el contraataque alemán de Nikolaus y repelido, por lo que no alcanzó sus objetivos. El Eje detuvo la contraofensiva para enviar unidades a Ucrania.<br>Glantz 241-261, "Ofensiva de un turno".<br>." |
| Turno 24<br>12 Dic 43 | **1er Báltico: Ofensiva Vitebsk (Gorodok)**, 13-23 Dic 1943 | Estrategico: Vitebsk. Operacional: Gorodok (B18.23). | Éxito operativo (Gorodok), avance de 4 hexágonos. Rodeado y destruido por el Cuerpo del Eje, se acercó a Vítebsk. El ataque de apoyo al este de Vítebsk avanzó unos 2 hexágonos. Glantz 209234, 4 turnos de duración. |
| Turno 25<br>15 Dic 43 | **2º Báltico: Ofensiva Idritsa-Opochka (Persecución Novosokol'niki)**, 16-25 Dec & 30 Dic-15 Ene 1944 | Operacional: Idritsa (Pueblo a dos hex al norte de (B11.35). | Éxito operacional (captura de Idritsa), avance de 4 hexágonos. Esto no cuenta, ya que estaba fuera del mapa, al norte, como se refleja en el movimiento del marcador AGN. Pequeño ataque soviético, luego el Eje se retiró el 29 de diciembre y los soviéticos lo siguieron. Después de esto, el 2.º Báltico se reorientó para apoyar la ofensiva de Leningrado del 44 de enero. Glantz 235-240 (ataque), 304-306 (persecución), 3 turnos de duración. |
| Turno 28<br>26 Dic 43 | **1er Báltico y Oeste juntos: Ofensiva Vitebsk**, 23 Dic-6 Ene 1944 | Estratégico: Vitebsk (Rendicion y captura). | Se avanzaron algunos hexágonos, se luchó desesperadamente, sin éxito. El 1.er Báltico continuó justo después de la ofensiva de Vítebsk (Gorodok). Glantz 279303, 9 turnos de duración |
| Turno 32<br>8 Ene 44 | **1er Báltico y Oeste Juntos: OfensivaVitebsk-Bogushevsk (Ofensiva de Continuacion)**, 8-26 Ene 1944 | Estratégico: Vitebsk. Operacional: Bogushevsk (B17.15). | Mucho dolor, nada de ganancia (1 hexágono). Cortó la carretera de Vitebsk a Orsha. Glantz 307-331, 5 turnos de duración. |

Publishing, LLC. 403 Headquarters Drive, Suite 8, Millersville MD 21108

© 2024 Multi-Man Publishing, LLC

# Batallas Olvidades Ofensivas Sumario 2

| Fecha Inicio | Ofensiva | Objetivo | Notas ("Glantz" Paginas de su libro) |
|---|---|---|---|
| Turno 32 8 Ene 44 | **1er Bielo: Ofensiva Kalinkovichi-Mozyr'**, 6-14 Ene 1944 | Estratégico: Mazyr (C60.12). Operacional: Kalinkovichi, Cabeza de puente en Klinsk (C59.15). | Éxito estratégico (Mazyr), éxito operativo (cabeza de puente), avance de 7 hexágonos gracias a la buena dirección de Rokossovsky, y luego avanzó hacia el oeste por la línea férrea. Abrió un peligroso agujero que el Eje tuvo que controlar. Glantz 417-452, 3 turnos de duración. |
| Turno 34 15 Ene 44 | **1er Bielo: Ofensiva Ozarichi-Ptich' (simultanea)**, 14-30 Ene 1944 | Estratégico: Bobruysk. Operacional: Cabeza de Puente a través del Rio Ptich en C56.15, C57.20 o C57.21. | Misma ofensiva, redirigida tras la captura de Mazyr. No se alcanzó el objetivo, avance de 2 a 3 hexágonos. Empujaron al Eje varios hexágonos al oeste, tras el río Ptich. Lento y torpe, pero lo consiguieron. Simultáneamente, prepararon fuerzas para la ofensiva de Bobruysk (MarmovichiMormal'). Rokossovsky se ganó la rara reputación de "comandante incruento" (p. 478). Glantz 453-479, 5 turnos de duración. |
| Turno 39 1 Feb 44 | **1er Bielo: Ofensiva Parichi-Bobruysk (Marmovichi-Dubrova)**, 16 Ene-6 Feb 1944 | Estratégico: Bobruysk. Operacional: Parichi (hex D2.22). | Misma ofensiva, grupo diferente avanzando hacia Bobruysk. No se alcanzaron los objetivos; avance de 3 hexágonos. Mientras el 2.º y el 7.º Cuerpo de Caballería avanzaban hacia el oeste por la orilla sur del río Berezina, la STAVKA creó el 2.º Frente Bielorruso para operar hacia Kovel (C14.12). Involucró a las unidades del Frente Bielorruso Sur y las del 1.er Frente Ucraniano Norte. Glantz 480-505, 6 turnos de duración. |
| Turno 40 5 Feb 44 | **1er Báltico y Oeste: Ofensiva Vitebsk**, 3-16 Feb 1944 | Estratégico: Vitebsk. | Casi un éxito, con un enorme coste en vidas, solo un avance de un hexágono. Glantz: «Las fuerzas que la Stavka asignó a esta tarea deberían haber sido más que suficientes para lograr sus objetivos» (p. 339). Las defensas preparadas y el clima frío y nevado fueron un problema, pero el Eje se vio prácticamente abrumado. Después del 16 de febrero, algunos de los Ejércitos del 1.er Báltico se trasladaron al norte, fuera del mapa, para reforzar las mejores oportunidades de allí. Glantz 332-361, 4 turnos de duración. |
| Turno 45 22 Feb 44 | **1st Bielo: Ofensiva Rogachev-Zhlobin y Mormal'-Parichi**, 2129 Feb 1944 | Estratégico: Bobruysk. Operacional: Rogachev (D9.25), Cruce del Dnepr, obtener una cabeza de puente en Drut | Éxito operativo (captura de Rogachev, toma de cabeza de puente sobre Drut). El 1.er Bielorruso avanzó unos 2 hexágonos hacia Mormal (hexágono D7.22). Posteriormente, el 1.er Bielorruso se retiró para prepararse para Bagration. Glantz 506-525, 3 turnos de duración. |
| Turno 45 22 Feb 44 | **Oeste: Ofensiva Babinovichi** 22-25 Feb 1944 | Presion al sur de Vitebsk. | Ofensiva de un turno. Atacó algunos hexágonos alrededor de B20.14. Sin ganancias. Glantz 362-368. |
| Turno 47 1 Mar 44 | **1er Baltico y 2nd Baltico: Ofensiva Opochka and Sebezh** 1-8 Mar 1944, 10-26 Mar 1944. Resumed 7-18 Abr 1944. | Estrategico: Opochka (THC D13.09). Operational: Sebezh (THC D7.03). | Estas ofensivas se encuentran en el mapa del próximo juego, The Hero City (THC “La Ciudad Heroica”), incluido como se menciona en Glantz, pág. 272. Opochka es una ciudad principal en THC D13.09. Sebezh es una aldea en THC D7.03. |
| Turno 47 1 Mar 44 | **Oeste: Ofensiva Vitebsk**, 29 Feb - 5 Mar 1944 | Estratégico: Vitebsk. Operacional: Cortar el FFCCen el hex B17.17. | Fracaso, nada de nada. Las deficiencias de Sokolovsky se hacían cada vez más evidentes, y su planificación poco imaginativa y la falta de resultados previos implicaron que el apoyo de la Stavka era mínimo. El asalto no prosperó. Glantz 368-380, 3 turnos de duración. |



© 2024, Multi-Man Publishing, LLC

| | | | |
|---|---|---|---|
| Turno 48<br>5 Mar 44 | **Oeste: Ofensiva Orsha** 5-9 Mar 1944 | Estratégico: Orsha.<br>Operacional: ?? | Igual que la ofensiva del 29 de febrero al 5 de marzo en términos de juego. Esta se dirigió directamente a Orsha por la carretera Smolensk-Orsha, con una ganancia máxima de 1 km. Glantz 381-387, 2 turnos de duración. |
| Turno 51<br>15 Mar 44 | **2nd Bielo:Ofensiva Kovel**, 15 Mar – 5 Abr 1944 | Estratégico: Gorodok (C41.17).<br>Operacional: Kovel (C14.12). | Gorodok fue capturado el 25 de marzo de 1944, pero el intento de capturar Kovel y abrir una brecha entre el AGC y el AGS fue bloqueado por el desplazamiento de unidades del Eje hacia el norte desde Ucrania. Stalin consideró un fracaso el liderazgo de Kurochkin en el 2.º Frente Bielorruso y lo restituyó al mando del 60.º Ejército. |

Multi-

## Batallas Olvidadas Ofensivas Sumario 3

| Fecha Inicio | Ofensiva | Objetivo | Notas ("Glantz" paginas de su libro) |
|---|---|---|---|
| Turno 53<br>22 Mar 44 | **Oeste: Ofensiva Bogushevsk**, 21-29 Mar 1944 | Operacional: Bogushevsk (B17.15), or puntos poblados en esta direccion. | La ofensiva no prosperó; la ofensiva de Vítebsk continuó. Para finales de marzo, Sokolovsky había sufrido más del 50% de las bajas de su Frente (1 de enero de 1944). Stalin lo relevó dos semanas después del final de esta ofensiva. Glantz 387-401, 3 turnos de duración. |

# Notas del Juego

**Por Chip Saltsman**

**Jugador Sovietico**

Los jugadores soviéticos, que tienen la iniciativa estratégica, se dan cuenta rápidamente de lo difícil que es el ataque. Aqui tienes algunos consejos para tu consideración:

- Agravar los problemas de los jugadores del Eje causando problemas en zonas muy distantes del mapa. Los jugadores del Eje trabajarán para crear una reserva móvil, especialmente al principio de la partida, cuando gran parte de sus blindados esté atascado en los pantanos al sur del área de juego.

- Si quieres lograr grandes avances, necesitarás una línea ferroviaria. Desafortunadamente, esto implica capturar ciudades clave: todas las líneas ferroviarias principales que conectan este y oeste pasan por ciudades como Nevel, Vítebsk, Orsha, Mogilev o Gómel al inicio de la partida. Nevel, Mogilev y Orsha tienen las líneas más prometedoras que conducen al oeste, lo que las convierte en las vías de avance más útiles. Analiza con atención qué combinación de ubicaciones de PV te permitirá ganar la partida y planifica una estrategia a largo plazo para capturarlas.

- Una línea ferroviaria no requiere capturar una ciudad, la que discurre por la parte sur del mapa. Combinado con el magnífico efecto del marcador del Grupo de Ejércitos Sur, queda claro por qué el avance soviético más exitoso tuvo lugar aquí. Ni siquiera se encuentra con terreno pantanoso significativo hasta llegar a Olevsk (C41.06).

- Hablando de terreno, observen con atención los accesos a las ciudades clave. Vitebsk, por ejemplo, es difícil de capturar con un ataque frontal. Pero es vulnerable tanto desde el sur, a través del "puente terrestre" sobre el Dniéper, como a través del terreno abierto cerca de Gorodok (B18.23), donde históricamente los soviéticos tuvieron mayor éxito.

- El terreno también es difícil para el Eje, y es más fácil dejar a los grupos sin suministros tomando puntos de estrangulamiento de transporte clave en terreno difícil.

- Vigila también la "linea temporal" de la Orden de Llegada. Con planificación, las fuertes retiradas que se llevan a cabo en enero y febrero de 1944 deberían provenir principalmente de tu Pila de Muertos.

- Obtienes un flujo constante de reemplazos, casi siempre 2 Pax, un Eq y 1 Aéreo. Si no tienes esas unidades disponibles para reconstruir, ¡no estás siendo lo suficientemente agresivo!

- Otra forma de estresar al jugador del Eje es cambiar de un Frente en Ataque a otro. Puedes atacar durante unos turnos, apoderarte de terreno clave y luego cambiar a Postura de Reagrupamiento antes de que su contraataque cobre fuerza. Además, no es necesario tener Frentes en Postura Ofensiva cada turno. Si te quedas quieto unos turnos y reagrupas todos tus Frentes de Combate (MUF) en el RVGK (con sus Camiones Orgánicos de recarga automática), puedes acumular entre 30 y 40 SP, y el jugador del Eje no sabrá dónde se lanzará tu próxima ofensiva. Claro, ellos también reciben SP, pero puedes concentrar tus esfuerzos con una gran cantidad de SP.

- Tienes una enorme fuerza aérea. Úsala para establecer la superioridad aérea en el frente. Si el jugador del Eje retira sus unidades aéreas fuera del alcance de tus Ejércitos Aéreos, estás ganando. Claro, puede realizar un Barrido de Cazas en tus Zonas de Patrulla, ¡así que despliega Cazas cada pocos hexágonos! Usa Pistas de Aterrizaje y HQs para cubrir áreas clave con Zonas de Patrulla superpuestas. Protege las bases aéreas con Divisiones AA: una Base Aérea de Nivel 2 con una División AA causará un impacto de Antiaéreo con un

 © 2024 Multi-Man Publishing, LLC

resultado de 7 o superior. No pases por alto la misión de Interdicción: el terreno difícil facilita mucho frenar al jugador del Eje.

- La táctica partisana más insidiosa es la "Sendero Partisano". Varios partisanos pueden abrirse camino a través de un pantano aparentemente impenetrable, y tu Cuerpo de Caballería puede avanzar rápidamente por ellos hacia lugares inconvenientes.

**Jugador del Eje**

Sí, estás en una defensiva estratégica, pero eso no significa que tengas que quedarte sentado esperando dócilmente que los soviéticos te ataquen.

- ¡Necesitas una reserva móvil! La 12.ª División Panzer está bastante concentrada cerca de Gómel, pero la 4.ª y la 5.ª están en un pantano en el frente. Retira a la infantería y coloca estas unidades clave en la reserva (puede que los primeros turnos sean complicados).

- Probablemente quieras construir una línea defensiva a lo largo del Dnepr y Prypet, pero también contar con refuerzos. Obtendrás muchas fortificaciones de la Tabla de Reemplazo y tendrás la unidad de Construcción Todt. No necesitas líneas continuas de fortificaciones, sino varias capas de defensa en cabezas de puente clave y líneas de transporte a través de terreno difícil. Recuerda que la unidad Todt puede construir fortificaciones en un radio de 2 hexágonos sin moverse.

- Serás atacado, así que planifica con antelación. Necesitarás desplegar SP para que las unidades aisladas sobrevivan durante algunos turnos. Ten un plan listo para los avances: mantener la posición para que la incursión no se amplíe, enviar unidades de ataque para frenar o bloquear la fuerza de explotación soviética y mover tus formaciones móviles para aplastar o rodear al enemigo. Tus unidades de artillería serán importantes para el DG soviético si la Luftwaffe no está disponible. En ocasiones, deberás retirarte de una zona, pero procura hacerlo de forma que frustre los planes del enemigo.

- Estudia detenidamente las reglas sobre cómo los HQs Kessel permiten el movimiento de las unidades alemanas en terrenos difíciles. Es tentador usar cada Cuartel General Kessel para prolongar la resistencia de una ciudad rodeada, pero considera otra alternativa. Coloca algunos SP en cada ciudad para que la guarnición los consuma. Usa el Cuartel General Kessel para reposicionar unidades más rápido de lo que los soviéticos pueden perseguirlas. Es un muy buen consejo.

- ¡Persigue con ahínco a los partisanos! Todas las unidades de seguridad y policía deberían trabajar activamente en esta tarea. Asegúrate de guarnecer bases aéreas más grandes.

- Hay demasiadas unidades aéreas soviéticas para mantener las zonas de patrulla sobre las líneas del frente. Retírate del alcance y concéntrate en despejar las zonas de patrulla soviéticas donde necesites apoyo aéreo.

- Lee las notas del jugador soviético y considera cómo hacer que lo que desean hacer sea imposible: ¡en realidad ganaste esta campaña!

# Bibliografia

## Fuentes Primarias


Bergstrom, Christer (2005): *Jagdwaffe* (multiple volumes), Englewood Cliffs, New Jersey, Classic Publications. N.T. Recomiendo en Ingles "Black Cross vs Red Star"

*Boevoi sostav Sovetskoi armii* ("Composición de combate del ejército soviético"), orden de batalla oficial del ejército soviético de la Segunda Guerra Mundial publicada en cinco partes, Moscow, Russia, Voroshilov Academy of the General Staff and Voenizdat, 1963-1990.

Frieser, Karl-Heinz (2017): *Germany and the Second World War, Volume VIII, The Eastern Front 1943-44*, Oxford, United Kingdom, Oxford Press.

Hardesty, Von (1982): *Red Phoenix: The Rise of Soviet Air Power 1941-1945*, Hopkins, Minnesota, Olympic Marketing Corp.

Haupt, Werner (1997): *Army Group Center: The Wehrmacht in Russia 1941-1945*, Atglen, Pennsylvania, Schiffer Military History.

Jentz, Thomas L. (1996): *Panzertruppen: The Complete Guide to the Creation & Combat Employment of Germany's Tank Force*, Atglen, Pennsylvania, Schiffer Publishing, Ltd.

Kleine, Egon and Kuhn, Volkmar (1989): *Tiger: The History of a Legendary Weapon, 194245*; Winnipeg, Canada, J J Fedorowicz Publishing

Lage Ost situational maps Sept 43- Apr 44. A traves del enlace https://forum.axishistory.com/

Madeja, W. Victory (1987): *The Russo-German War, 2 Volumes Summer 1943-Spring 1944*, Game Book Marketing Co.

Marchand, Jean-Luc (2010): *Order of Battle Soviet Army World War 2, Volumes 13-16* (unit attachment by month), West Chester, Ohio, Nafziger Collection

Nafziger, George F. (2000) *The German Order of Battle* (3 volumes), London, UK, Greenhill Books/Lionel Leventhal

Nevenkin, Kamen (2008): *Fire Brigades, The Panzer Divisions 1943-1945*, Winnipeg, Canada, J J Fedorowicz Publishing

Niehorster, Leo W.G. & Cole, Lowry (various): *German Army 1933-1945, An Order of Battle*, multiple volumes, Milton Keynes, UK: Military Press

Restayn, Jean (2017): *The Three Battles of Vitebsk, Volumes I-III*, Winnipeg, Manitoba, J.J. Fedorowicz Publications

Sharp, Charles C. (1995): *Soviet Order of Battle in World War 2, Volumes 2-12* (unit histories), West Chester, Ohio, Nafziger Collection

Tessin, Georg (1967): *German Order of Battle (Verbände und Truppen der deutschen Wehrmacht und Waffen-SS im Zweiten Weltkrieg, 1939 –*



© 2024, Multi-Man Publishing, LLC

*1945*), Frankfurt am Main, Germany, Mittler Too numerous to list: Unit histories and back up books/sources etc.

## Lectura General

Carell, Paul (1994): *Scorched Earth: The Russian-German War 1943-1944*, Atglen, Pennsylvania, Schiffer Publishing, Ltd. (Carell escribe muy bien con muchas anécdotas, pero entiendan que él es un ex líder de propaganda nazi con un punto de vista muy de "noble esfuerzo alemán". N.T En Español "Tierra Calcinada" Ed. Books4pocket

Fey, Will (1996): *Armor Battles of the Waffen SS, 1943-1945*, Winnipeg, Manitoba, J.J. Fedorowicz Publications

Glantz, David (2016): *The Battle for Belorussia: The Red Army's Forgotten Campaign of October 1943 - April 1944*, Lawrence, Kansas, University Press of Kansas.

Vuksic, Velimir (2005): *SS Armour on the Eastern Front, 1943-1945*, Winnipeg, Manitoba, J.J. Fedorowicz Publications

Ziemke, Earl F. (1968) *Moscow to Berlin: The German Defeat in the East*, New York, New York, Military Heritage Press.N.T. En Español son dos tomos: "De Moscu a Estalingardo" y "De Estalingrado a Berlin" publicados por HRM

## Fuentes de las Fotos

La Ruta partisana es pùblica Dominio: https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=2571584

Las siguientes imagenes del Archivo Hulton.

Rokossovsky: https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=78211534

Sokolovsky: https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=74745509

Bagramyan: https://creativecommons.org/licenses/by/4.0 , via Wikimedia Commons

Kurochkin: https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=65525165

Reinhardt: https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=22983620

Heinrici: https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=122062213

Model: https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=81066091

Weiss: https://www.tracesofwar.com/persons/64969/Wei%C3%9F-Walter.htm

Leningrad Higher Cavalry School photo: https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=29261448

# Tabla de Eventos Especiales

Durante cada turno marcado con un asterisco en la tabla de registro de turnos, tira 2 dados inmediatamente después de la tirada de Clima. Si el resultado es 8 o superior, vuelve a tirar dos dados de diferente color. Un dado cuenta como unidades de 10, el otro como un solo dígito, por ejemplo, 31 o 45. Consulta los resultados a continuación. Si el evento es un "Evento Único" que ya ocurrió o se consideró "Sin Evento" anteriormente, y para ambos jugadores:

**Sovietico:** Avanza los marcadores de bombardeo de artillería soviéticos un espacio adicional en la tabla de disponibilidad y recibe un marcador de Héroe (ver Evento 34

**Aleman:** El jugador alemán recibe un punto de reemplazo de Pax adicional este turno y un marcador de Héroe (ver Evento 34, pero lea "alemán" en lugar de "soviético" ).

## Eventos:

**11-12 Campaña Aérea Soviética.** La STAVKA aumenta la fuerza aérea soviética para asegurar la supremacía aérea en Bielorrusia. El jugador soviético recibe 5 reemplazos aéreos este turno, además de la tirada de la Tabla de Reemplazos. Evento único.

**13-14 Campaña de Bombardeo Nocturno.** El jugador alemán recibe la unidad He 177 "NB" como refuerzo este turno. Funciona como un bombardero estratégico, excepto que 1) realiza misiones aéreas como una sola unidad y 2) no puede ser interceptado. Se aplican todas las demás reglas de misiones aéreas. Se utilizan las tablas de bombardeo habituales y se aplica un desplazamiento de columna "Izquierda 1" para bombardeos nocturnos. La unidad se retira después de 5 turnos. Puede ocurrir más de una vez; si la unidad está en juego, se reinicia la duración de 5 turnos para comenzar de nuevo este turno.

**15-16 Alerta de Invasión.** Los estados bálticos se ponen en alerta de invasión. Durante su fase de reemplazo, el jugador del Eje coloca 7 fortificaciones de nivel 1 en cualquier hexágono adyacente al río que va desde Dauvagpils (A51.35), pasando por Drissa (B1.31), hasta Pólatsk (B7.26), ambos inclusive. Evento único.

**21-22 Orden de Fortificacion de Hitler (solo 1944).**
Se implementa la "Orden Festung n.º 11" del OKH de marzo de 1944. Se activan inmediatamente todas las unidades de guarnición (2.4a). Cualquier base defensiva Heinrici no desplegada (2.4g) se recibe como refuerzo. Se declaran fortalezas (2.4b) las ciudades sin guarnición más cercanas a las unidades de combate soviéticas hasta que se hayan desplegado todas las unidades de fortaleza. Solo en este turno, cualquier unidad no fortificada puede salir de los hexágonos de fortaleza durante el turno del jugador alemán. Las unidades que no salgan deben permanecer hasta ser eliminadas. Si se obtiene en 1943, se considera "Sin evento"; en 1944, es un evento único.

**23-24 Negociaciones de Paz.** Los estados bálticos empiezan a pedir la paz en secreto. El jugador soviético recibe 6 Pax este turno,

 © 2024 Multi-Man Publishing, LLC

además de su tirada de la Tabla de Reemplazo. Evento único.

**25-26 Iniciativa.** El primer jugador de este turno gana automáticamente la tirada de iniciativa en el siguiente turno. Puede ocurrir más de una vez.

**31-32 ¡Ofensiva Partisana en Bielorrusia!** El jugador soviético recibe 6 unidades partisanas adicionales, además de su tirada de reemplazo. Tras su colocación, puede activar hasta 6 unidades partisanas. Durante su fase de movimiento, selecciona 6 partisanos cualesquiera que puedan usar 3 PM de infantería, independientemente de su capacidad de movimiento. Puede ocurrir más de una vez.

**33 Liberación de Reservas alemanas del OKH/OKW**

Esto cuesta 1 PV al jugador alemán si se toma. El Eje recibe 1 x Eq, 1 x Eq, 4 x Pax y 2 reemplazos aéreos aérea, además de la tirada de la Tabla de Reemplazos. La División Jaeger 15-4-3 (114) y el Batallón de Artillería 8-2-3 (151) se colocan en cualquier hexágono de ciudad Terminal de FFCC. Se coloca 1 He.177 (T/Tpt) en cualquier base aérea. Se despliegan las bases de defensa Heinrici que no se hayan recibido. Evento único, pero se considera "Sin evento" si estas unidades ya están desplegadas o si el jugador alemán decide no tomarlas.

**34 Héroe.** El jugador soviético puede designar una unidad como Héroe durante 2 turnos. Coloca la ficha de Héroe sobre la unidad durante 2 turnos. La calidad de esta unidad aumenta en 1, hasta un máximo de 5. Puede ocurrir más de una vez.

**35 Ofensiva de un turno.** El jugador soviético coloca un Frente de Reagrupamiento en posición Ofensiva solo durante este turno. Coloca 6 SP en el HQ del Frente (además de la Tirada de Reemplazo), se pueden colocar y activar 3 unidades partisanas, y la STAVKA proporciona el Cuerpo Aerotransportado de la Guardia (13-3-3 Gd Abn (11, 12, 14)). Las unidades aerotransportadas pueden colocarse en cualquier hexágono dentro del límite del Frente que 1) no esté adyacente a una unidad del Eje y 2) esté tras las líneas soviéticas (no seas jugadorcillo con esto). Si se juega con el Esquema de PV Alternativo (5.0b), esta Ofensiva puede obtener PV. El evento puede ocurrir más de una vez, pero el Cuerpo Aerotransportado de la Guardia solo se coloca si no se ha desplegado previamente. Este turno no cuenta para los Límites de Cambio (3.3e); simplemente no avance el marcador de Reagrupamiento del Frente seleccionado en la carta fuera del mapa este turno.

**36 Los Países Bálticos se Comprometen con Alemania.** Se levantan todas las restricciones de movimiento de Lituania (2.5a). El Eje recibe 5 Fortificaciones de Nivel 1, además de su tirada en la Tabla de Reemplazos de este turno. Estas Fortificaciones deben colocarse a 2 hexágonos o menos de la línea ferroviaria de doble vía que va desde Daugavpils (A51.35), pasando por Vilnius (A35.22), hasta Varena (A27.18), ambos inclusive. Evento único.

**41-42 Incremento de la Evacuación del Grupo de Ejércitos del Norte.** Alemania acelera la evacuación de tropas del AGN. El jugador alemán recibe 4 Pax y 2 Eq, además de la tirada de la Tabla de Reemplazos. Si es 1943, recibe un marcador de Héroe (se trata de la misma manera que el Evento 34). En 1944, este es un Evento Único.

**43 Llamamiento de apoyo.** Los frentes solicitan apoyo. La retirada del 10.º Cuerpo de Tanques de la Gd (26 de enero de 1944) se reprograma para el 15 de marzo de 1944. El jugador soviético recibe el Cuerpo de la Guardia Aerotransportada (13-3-3 División de la Gd Abn (11, 12, 14)) como refuerzos en este turno. Evento único, y el Cuerpo de la Guardia Aerotransportada solo se coloca si no se ha desplegado ya.

**44 Campaña Anti-Partisana.** Realizar inmediatamente una operación anti-partisana (antes de la tirada de Iniciativa): cualquier unidad de Policía y Seguridad a 3 hexágonos de una unidad partisana activa que pueda moverse adyacente a ella DEBE hacerlo y atacar a dichas unidades. Simplemente muévete adyacente, tira los dados para los ataques y continúa con el turno. Las unidades que llevaron a cabo la operación anti partisana no pueden mover en este turno, pero por lo demás no se ven afectadas. Puede ocurrir más de una vez.

**45 La STAVKA Apoya la Ofensiva.** El jugador soviético recibe 5 SP adicionales en cualquier HQ de Frente en Posición Ofensiva. Coloca y activa 3 Partisanos. Tres Divisiones de Artillería/Katy Soviéticas pueden bombardear sin coste de SP en el Segmento de Bombardeo de la Fase de Combate Soviética de este turno. Si ningún Frente está en Posición Ofensiva, se considera "Sin Evento". Puede ocurrir más de una vez.

**46. Stalin Insiste en la Estrategia Báltica**
Todas las unidades aéreas independientes, durante este turno y los dos siguientes, solo podrán realizar misiones cuyo hexágono de misión se encuentre dentro de los límites del 1.er Frente Báltico. Se coloca el Cuerpo Aerotransportado de la Guardia (13-3-3 División de la Brigada de la Guardia [11, 12, 14]) en el HQ del 1.er Frente Báltico. Seis fortificaciones de Nivel 1 se colocan dentro de los límites de los dos Frentes Bielorrusos. Evento único; el Cuerpo Aerotransportado de la Guardia solo se coloca si no se ha desplegado previamente.

**51 Disputa Soviética por el Liderazgo.** Los comandantes soviéticos discuten sobre la dirección estratégica. Todos los marcadores de frente se mueven 2 turnos a la derecha en el marcador: esto significa que algunos frentes en posición ofensiva pueden cambiar repentinamente a reagrupamiento, pero también algunos frentes en reagrupamiento pueden ser elegibles para cambiar repentinamente a posición ofensiva. Esto puede ocurrir más de una vez.

**52 Zhukov experimenta con la Ofensiva Rodillo**. Dentro del límite de cualquier Frente en Posición Ofensiva, elige un Cuerpo de Tanques, Mecanizado o Caballería. Cualquier unidad en la Pila de Muertos de esa MUF se coloca con o junto a cualquier unidad de esa MUF que no esté adyacente a una unidad alemana. Coloca 3 SP en el HQ del Frente, además de los


© 2024, Multi-Man Publishing, LLC

recibidos en la tirada de Suministros. Coloca y activa 3 unidades partisanas. Puede ocurrir más de una vez.

**53. La STAVKA se compromete con la Campaña Prypet.** El jugador soviético puede ignorar una retirada de un Cuerpo de Caballería Gd más adelante en la partida, pagando 1 PV. Simplemente ignora la retirada o devuelve con toda su fuerza un Cuerpo de Caballería que ya se haya retirado como si fuera un Refuerzo que llega (devuelve con toda su fuerza incluso si algunas unidades han sido eliminadas previamente). Evento Único.

**54. La Luftwaffe dirige sus Reservas al AGC.** El jugador del Eje recibe dos Reemplazos Aéreos este turno, que SOLO pueden usarse en unidades aéreas de tipo Caza. Puede ocurrir más de una vez.

**55-56. Hitler libera la Reserva Panzer**
Si una División Panzer llega como resultado de este evento, el jugador soviético recibe 1 PV. El jugador del Eje puede rechazar este evento para evitar la penalización de 1 PV; en ese caso, se considera "Sin Evento".

**1943:** Coloca la División Panzer HG en Minsk como refuerzo este turno.

**1944:** (Antes del 19 ene 44 únicamente) Tira un dado. De 1-3 se Recibe la División Panzer HG. 4-6 Se recibe la División Panzer 21.

A partir del 19 de enero de 1944, si la división elegida ya está en juego, o si el jugador del Eje la rechaza, se considera Sin Evento. Evento Único.

**61-62. Hitler Permite Flexibilidad Táctica** Se implementa el programa de "defensa flexible" de Heinrici. El jugador alemán despliega cualquier marcador de defensa Heinrici disponible y 4 Fortificaciones de Nivel 1 en primera línea a 12 hexágonos del Cuartel General del 4.º Ejército. Añadir a los reemplazos del Eje: 2 puntos de Eq4 y los dos Batallones Panzer 5-5-8 (Heer) (tanques Panther de la reserva del OKH). Evento único.

**63. Los Aliados Occidentales Bombardean las líneas férreas.** La red ferroviaria del OKH está dañada. La capacidad ferroviaria alemana se reduce un 50 % este turno y el siguiente. Puede ocurrir más de una vez.

**64. Reclutamiento Acelerado en las Áreas Liberadas.** En su Fase de Reemplazo, el jugador soviético puede añadir 1 paso a cualquier 4 Divisiones de Infantería. Se pueden colocar y activar 3 unidades partisanas, y se pueden desplegar hasta 3 pistas de aterrizaje (si están disponibles) junto a un partisano en cualquier hexágono despejado. Puede ocurrir más de una vez.

**65 Goering Apoya al AGC.** Una cantidad considerable de personal y las escuelas de entrenamiento de la Luftwaffe están comprometidas con el AGC. El Eje recibe 2 Reemplazos Aéreos este turno, además de la tirada de Reemplazos, pero estos solo pueden usarse en unidades de cazas. Tres divisiones de infantería de la Luftwaffe pueden reconstruir 1 paso cada una (si es posible). Evento único.

**66 Campaña de Interdiccion Partisana.** El límite de la capacidad de movimiento FFCC del Eje se reduce un 50 % este turno. Reduce la tirada de Suministro del Eje en 2 SP en la columna "Ejército o Grupo de Ejércitos". Puede ocurrir más de una vez.

## Fichas con Erratas.

**El Tercer Invierno:**

El HQ del 54.º Cuerpo alemán debería ser el 59.º. El 54.º Cuerpo estuvo presente en las Batallas Olvidadas y el 59.º en el Tercer Invierno. No afecta la jugabilidad, pero se proporciona el contador correcto.

**Crimea:**

El 140.º Regimiento de Artillería (22.ª División Panzer) tiene una Capacidad de Movimiento en Modo de Movimiento incorrecta (debería ser 16.º Camión). Uno de los He.111H alemanes tiene su Capacidad de Transporte impresa en dos puntos de la ficha. Se proporcionan las fichas correctas.

**Marcadores de Interdiccion.**

Varios jugadores han cuestionado el término "Trainbusting" para actividades que suelen obstaculizar el movimiento del oponente por carretera. Se proporciona un conjunto de Marcadores de Interdicción. Funcionan de forma idéntica a los Marcadores de Trainbusting, de acuerdo con la Regla 14.8 de OCS. En cada caso, simplemente sustituye "Interdicción" por cada mención de Trainbusting en la regla 14.8 y listo. N.T (Total acierto en la traducción de OCS 😊)

**Niebla de guerra: cero marcadores de pérdida de paso**

Hasta donde sabemos, no sirve de nada un marcador de pérdida de cuatro pasos de fuerza, que es el reverso de un marcador de tres pasos. No hay unidades de cinco pasos en el OCS. Así que, en lugar de este lado de pérdida de cuatro pasos, creamos estos marcadores de cero pasos para complementar la niebla de guerra. (Gracias a Mark Mazer por esta idea). Simplemente coloca un marcador de cero pasos debajo de una unidad de cuatro pasos con toda su fuerza y habrás generado incertidumbre en tu oponente. Además, podrías usar uno de estos marcadores para colocarlo debajo de una brigada, regimiento o batallón de un solo paso con el mismo efecto de niebla de guerra.

Pruébalo y dime qué te parece.

**Nuevo Troquel de Fichas**

*Las Batallas Olvidadas* incluye una Hoja de Marcadores OCS revisada, incluida por primera vez en *El Tercer Invierno.* Presenta algunos cambios respecto versiones anteriores:

- Marcadores de pérdida de paso de interdicción y fuerza cero según lo mencionado anteriormente.
- Los marcadores de Terminal de FFCC están coloreados para facilitar la indicación del lado propietario.
- No se permiten unidades de reemplazo de pax/Eq. Estas no se utilizan en la

 © 2024 Multi-Man Publishing, LLC

reciente Rapsodia Húngara, TTW, y no se contempla su uso en futuras partidas de OCS.

## Notas del Traductor.

**Detrainable Hex:**

La traducción literal de este término seria Hex de desembarco. Tanto en la traducción de OCS 4.3 como aquí lo he traducido como Terminal Ferroviaria, normalmente puede ser una ficha como tal o un hex de ciudad, pueblo etc.

**Bibliografia:**

La mayoría de los libros citados en Ingles no tienen una traducción al español. Aunque hay muchos sobre el frente ruso y la IIGM no hay apenas que hablen de este periodo en esta zona. Es decir, para la mayoría el Grupo de Ejércitos del Centro es un misterio hasta Bragation. Como generalista, muy interesante "Estalinismo en Guerra 1937-1945" Mark Edele, Desperta Ferro y otro recomendable "Choque de Titanes" David M. Glantz y Jonathan M. House, Desperta Ferro.

Hay muchos videos en YouTube de David M. Glantz, si no sabes Ingles puedes poner la traducción simultánea. Siempre es muy interesante escucharle y leerle.

# Contenido de Batallas Olvidadas.

Un juego Completo debería tener:

- Reglas OCS (version 4.3)
- Reglas Especificas
- Libro de Escenarios
- 2 Libros del Jugador (Eje y Sovieticos)
- 2 Juegos de Cartas y Tablas OCS4.3
- Cuatro Mapas de juego(22x34)
- Cinco troqueles de unidades específicas del juego y tres de marcadores V4.3
- Diez Cartas de Despliegue (Dos TEC, MUF Eje, Despliegue del Eje, Refuerzos eje, MUF Sovietico, RVGK Sovietico, Despliegue Sovietico, Refuerzos y Carta de turno y clima)
- Caja y Dados

## Información de Contacto:

*Para comprar otros juegos de MMP: http://www.mmpgamers.com/*
*Para erratas de juego y descargas: http://www.ocsdepot.com*
*Para charlar sobre OCS y obtener respuestas rápidas a sus preguntas sobre las reglas, asegúrese de visitar http://www.consimworld.com/ Para contactar al desarrollador, envíe un correo electrónico a: csaltsman0914@gmail.com*


© 2024, Multi-Man Publishing, LLC