

TABLAS DE COMBATE

TABLA DE RESULTADOS DE COMBATE

Fuerza de Atacantes vs. Fuerza de Defensores
(Redondear las fracciones hacia abajo)



	1-5	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	
-1	AE*	AE*	AE*	AE*	A3	A2	DR	BR	D1	D1	D2	-1
0	AE*	AE*	AE*	AE*	A2	A1	DR	D1	X2	D1	D2	0
1	AE*	AE*	AE*	AE*	A2	A1	BR	D1	X2	D2	D2	1
2	AE*	AE*	AE*	A2	A1	AR	BR	X2	D2	D2	D3	2
3	AE*	AE	AE	A2	A1	DR	D1	X2	D2	D3	D3	3
4	AE	AE	A2	A1	AR	BR	D1	D2	D3	D3	DE	4
5	AE	A3	A2	A1	AR	BR	X2	D2	D3	DE	DE	5
6	AE	A3	A2	A1	DR	D1	X2	D3	DE	DE	DE*	6
7	A3	A3	A1	AR	BR	X2	D2	DE	DE	DE*	DE*	7
8	A3	A2	A1	AR	BR	X2	D3	DE	DE*	DE*	DE*	8
9	A3	A2	AR	BR	D1	D2	DE	DE*	DE*	DE*	DE*	9
10	A2	A1	BR	BR	X2	D2	DE	DE*	DE*	DE*	DE*	10
11	A2	A1	BR	BR	X2	D3	DE	DE*	DE*	DE*	DE*	11

(Las unidades forzadas a atacar con proporción menor que 1:5, se rinden automáticamente. Las unidades que están rodeadas y reciben un resultado con asterisco "*" se rinden y quedan permanente retiradas del juego).

CLAVES DE LA TABLA DE RESULTADOS DE COMBATE

- AE*** Todas las unidades atacantes son eliminadas. Todas las unidades atacantes que estaban rodeadas se rinden inmediatamente.
- AE** Todas las unidades atacantes son eliminadas.
- A#** El atacante sufre una pérdida de # pasos y los supervivientes, si hay, **deben** retirarse 2 hexes.
- AR** El atacante retira todas sus unidades 1 o 2 hexes.
- BR** El Combate continúa: El Combate queda sin decidir y ambos bandos sufren 1 paso de pérdidas. No hay retiradas. Si el resultado BR se obtiene en el primer impulso, las unidades quedan enzarzadas en combate para el segundo impulso.
- X#** Intercambio: Ambos bandos sufren pérdidas de # pasos. Los defensores supervivientes, si hay, se retiran 1 o 2 hexes.
- DR** Todos los defensores se retiran 2 hexes.
- D#** El defensor sufre una pérdida de # pasos y los supervivientes, si hay, **deben** retirarse 2 hexes.
- DE** Todas las unidades defensoras son eliminadas.
- DE*** Todas las unidades defensoras son eliminadas. Todas las unidades defensoras que estaban rodeadas se rinden inmediatamente.

TABLA DE ATAQUE BLITZKRIEG

Alemanes 1941-Julio/Agosto 1943 SOLO UNIDADES TIPO BLINDADO Rusos Marzo 1944-Junio 1945

Da do	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1
1-3	BR	X2	D1	D2	D1- Aván 1
4-6	X2	D1	D2	D1- Aván 2	D2- Aván 2
7-9	D1- Aván 1	D2- Aván 1	D2- Aván 2	D2- Aván 2	DE- Aván 2
10	D2- Aván 2	DE- Aván 2	DE- Aván 3	DE- Aván 3	DE- Aván 3

MODIFICADORES A LA TIRADA DE COMBATE

	Atac.	Def.
Si está colocado un Mariscal de Campo	+1	-1
Blindados vs Infantería sola en el hex	+1	
Unidades de Montaña en Montaña	+1	-1
Todas las unidades detrás de Río		-1
Ciudad Principal		-1
Bosque		-1
Pantano		-1
Montaña		-1

CARTA DE CONCESIÓN DE MOVIMIENTO

7 Mayo de 2005

		Primer Impulso Fase de Movimiento	Segundo Impulso Fase de Movimiento						versión 2	
TIPO DE UNIDAD CLIMA	TODAS LAS UNIDADES	GERMAN	GER	AXIS	FINNISH	RUS	AXIS	RUS		
	BUENO	Todo el Movimiento	4	2	2	2	3	2	0	0
BARRO PARCIAL	4	2	2	2	2	2	2	0	0	
BARRO	2	1	1	1	1	1	1	0	0	
NIEVE	La Mitad del Movimiento (Fracciones redondeadas hacia arriba)	2	1	1	2		2	0	1	

Tabla de Disponibilidad de Bombardeos

versión 2

Mayo a Diciembre

En la Tabla de Mayo a Diciembre, la segunda columna indica el máximo para el 1^{er} impulso y el máximo para el turno.

La ficha de Stuka aumenta proporciones moviendo una columna a la derecha.

La ficha de Shturmovik aumenta proporciones moviendo dos columnas a la derecha.

Año



1941

1942

1943

1944



1943

1944

1945

	BUENO/BUENO	BUENO/BARRO PAR	BUENO/BARRO	BARRO PAR/BARRO PAR	BARRO PAR/BARRO	BARRO PAR/BARRO PAR	BARRO PAR/BARRO	BARRO/NIEVE
	9	4	9	2	1	5	1	5
	6	3	6	1	1	4	1	2
	3	1	3	1	0	2	1	1
	1	0	1	0	0	0	0	0
	BUENO/BUENO	BUENO/BARRO PAR	BUENO/BARRO	BARRO PAR/BARRO PAR	BARRO PAR/BARRO	BARRO PAR/BARRO PAR	BARRO PAR/BARRO	BARRO/NIEVE
	1	1	1	1	0	1	1	0
	2	1	2	1	1	1	1	1
	2	2	2	1	1	1	1	1

Enero a Abril

En la Tabla de Enero a Abril, la segunda columna indica el máximo para el 2^o impulso y el máximo para el turno.

La ficha de Stuka aumenta proporciones moviendo una columna a la derecha.

La ficha de Shturmovik aumenta proporciones moviendo dos columnas a la derecha.

Año



1942

1943

1944



1943

1944

1945

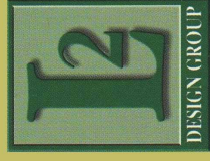
	BARRO PAR/BUENO	BARRO PAR/BARRO PAR	BARRO/BARRO PAR	BARRO/BARRO	NIEVE/BARRO PAR	NIEVE/BARRO	NIEVE/BARRO
	3	4	3	2	3	2	0
	2	2	2	1	2	1	0
	0	1	0	0	0	0	0
	BARRO PAR/BUENO	BARRO PAR/BARRO PAR	BARRO/BARRO PAR	BARRO/BARRO	NIEVE/BARRO PAR	NIEVE/BARRO	NIEVE/BARRO
	0	1	0	0	0	0	0
	1	2	1	1	0	0	0
	1	2	1	1	0	0	0

Ver los ejemplos debajo.

Ejemplos:

Al comenzar el turno de Sept/Oct de 1941, el jugador Alemán saca "1" y el tiempo es BUENO-BUENO. El Alemán tiene 9 bombarderos disponibles para el 1^{er} impulso y para el turno entero como se indica por el número en el primer recuadro. Puede volar los 9 bombarderos en el 1^{er} impulso. Puede volar hasta un máximo de 4 en el 2^o impulso. Si solo vuela 3 en el primer impulso, 4 es el máximo que pueden volar en el 2^o y las 2 unidades de bombarderos que no han volado, no pueden volar en combate en el 2^o impulso. Se pierden a efectos de combate pero pueden organizarse normalmente.

Al comenzar el turno de Marzo/Abril de 1942, el jugador Alemán saca "1" y el tiempo es BARRO PARCIAL/BUENO. El Alemán tiene 4 unidades disponibles para el turno entero como se indica en el SEGUNDO RECUADRO y para el 2^o impulso. Solo 3 unidades pueden volar en el 1^{er} impulso. Si vuelan 3 en el 1^{er} impulso, solo queda 1 para volar en el 2^o. Si vuelan 2 bombarderos en el 1^{er} impulso, quedan otros 2 para volar en el 2^o impulso. Las 4 unidades de bombarderos pueden volar en el 2^o impulso si no ha volado ninguna en combate en el 1^o. (Al principio del año, como el tiempo va mejorando, pueden volar más bombarderos en el 2^o impulso que en el 1^o).



El jugador Alemán determina el clima para el turno lanzando el d'10 y consultando la Carta de Clima.

Una vez que el tiempo es determinado, consulta la parte apropiada de la Carta de Disponibilidad de Bombardeos que corresponde al mes y año del turno.

Desde Mayo a Diciembre, usa la Carta de Mayo a Diciembre para determinar cuantos bombarderos están disponibles para el 1^{er} impulso y para el turno, mirando el número en el primer recuadro.

Desde Enero a Abril, usa la Carta de Enero a Abril para determinar cuantos bombarderos están disponibles para el 2^o impulso y para el turno, mirando el número del segundo recuadro.