



Comandante de Campo  
Reglas de la Serie  
&  
Reglas de Campaña  
Carreteras a Stalingrado



1.  
Un plan de campaña debe anticiparse a todo lo que el enemigo pueda hacer y debe contener medidas para obstaculizar sus designios.

Los planes de campaña pueden ser modificados infinitas veces para adaptarse a las circunstancias, el genio del comandante, la calidad de las tropas y la topografía del teatro de operaciones.

6.  
Al comienzo de una campaña hay que deliberar cuidadosamente si iniciar el avance o no; cuando inicias la ofensiva, ésta debe ser mantenida hasta el último extremo. Una retirada, no importa lo bien ejecutada que esté, siempre producirá un efecto dañino sobre la moral del ejército, ya que al perder posibilidades de victoria se las das al enemigo. También sucede que las retiradas son mucho más costosas, tanto en hombres como en material, que los combates más sangrientos; con la siguiente diferencia: en la batalla el enemigo pierde casi tanto como tú, en la retirada sólo tú pierdes.

19.  
Pasar de la defensiva a la ofensiva es una de las más delicadas operaciones de guerra.

95.  
La guerra se compone de accidentes y un general, aunque se atenga a principios generales, nunca debe perder de vista todo aquello que le permita sacar beneficio de dichos accidentes; ese es el signo del genio.  
En la guerra solo hay un momento favorable; el mayor arte está en aprovecharlo.

Napoleón Bonaparte

CRÉDITOS ©Bellica Third Generation 2009.  
 Diseñador de la Serie: Francisco Ronco  
 Diseñador del juego: Francisco Ronco  
 Edición del reglamento: Lou Gasco,  
 Daniel Pena.  
 Pruebas de juego: Ramón López, Daniel  
 Pena, Enrique Cadenas, Pepe Sánchez,  
 Leco, Antonio Gallardo, Reyes Gallardo,  
 José Ramón Faura, Jorge.

## REGLAS DE LA SERIE CAMPAIGN COMMANDER

### 1. INTRODUCCIÓN

La serie de juegos Campaign Commander pretende servir a una triple finalidad: simular de modo realista y jugable grandes campañas de la historia militar haciendo que cada partida pueda ser completamente diferente a la anterior, permitir a dos jugadores echar una partida en un tiempo razonable 2 ó 3 horas- y ser divertida al hacer que los jugadores tengan que tomar decisiones equivalentes a las de los comandantes implicados. La escala del juego es operacional y por ello los dos jugadores representan a los comandantes de campo de los ejércitos enfrentados. Los objetivos les vienen dados en la forma de Puntos de Victoria (PV)- y ellos deben articular el uso de sus fuerzas y recursos de la mejor manera posible para alcanzar la victoria. El uso y la gestión de los recursos, la toma de decisiones conforme a lo que las propias fuerzas son capaces de hacer y la intervención de los imponderables de la guerra eventos, accidentes y la acción enemiga- definirán cada partida. Las reglas que aquí se explican gobiernan el desarrollo general de todos los juegos de la serie; no obstante cada juego lleva sus propias Reglas Específicas de Campaña que introducirán elementos propios de la campaña que se trate.

### 2. COMPONENTES

2.1. Tablero de juego: representa la zona en la que se lleva a cabo la campaña militar. Usualmente tanto el mar como la tierra están divididos en zonas que sirven para ubicar las fichas de juego y regular su desplazamiento por el mapa. En él están reflejados los accidentes del terreno y las poblaciones, puertos y vías de comunicaciones que son relevantes para el desarrollo del juego.  
 2.2. Fichas de juego: son de cuatro tipos: unidades terrestres, unidades navales, líderes y marcadores (Card/Map, Aislado, Desorganizado, Puntos de Recursos, Fichas de batallas). Los marcadores se usan para indicar información sobre el tablero o para la resolución del mecanismo de juego (Card/Map, Fichas de batallas)  
 2.3. Cartas:

2.3.1. son de cuatro tipos:

-Tácticas (borde azul) sirven para influenciar las batallas, sólo las puedes jugar durante una batalla.

-Ataque (borde amarillo) sirven para apoyar al atacante en una batalla, sólo las puedes jugar en una batalla que tu inicies.

-Eventos (borde rojo) se juegan sólo durante una operación.

-Operacionales (borde verde) se juegan en tu propio turno y regulan el uso y la disponibilidad de los recursos, refuerzos, reemplazos y otras opciones estratégicas.

2.3.2. Los textos de las cartas tienen precedencia sobre las reglas de la Serie y las Reglas Específicas de Campaña.

2.3.3. Como norma general cualquier elección que se tome por efecto de una carta la tomará el que la juega salvo indicación contraria en la misma carta.

2.3.4. Los jugadores deberán dar un tiempo prudencial a su oponente antes de tomar acciones para poder jugar cartas Tácticas y de Eventos, dado que lo pueden hacer en el turno rival.



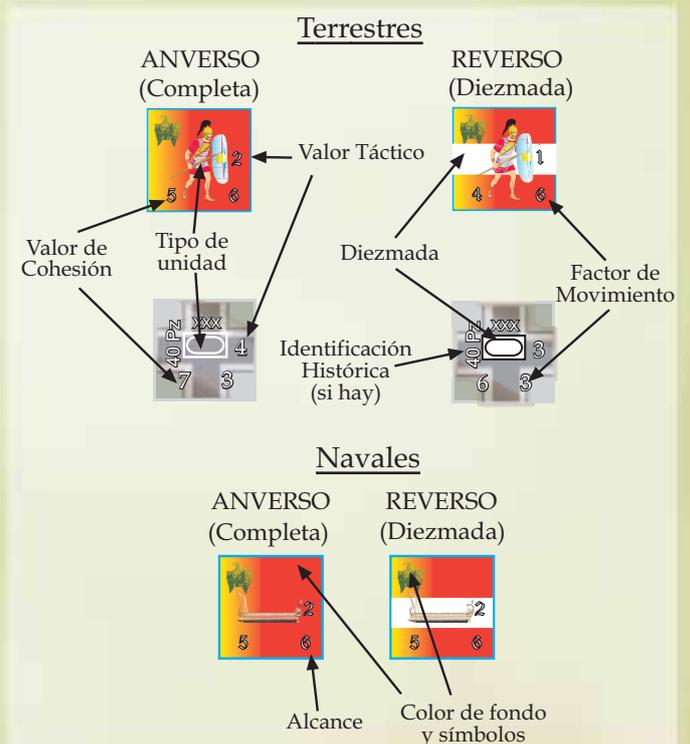
### 3. UNIDADES

3.1. Las unidades son de dos tipos según la campaña estarán presentes los dos o sólo uno de ellos: terrestres y navales.

3.2. Las fichas terrestres poseen: un símbolo indicador del tipo de unidad de que se trata -y que suele tener efectos en los combates-, su identificación histórica (si es el caso), su Valor de Cohesión -se usa para obtener los resultados de los combates-, su Factor de Movimiento lo consumen al desplazarse por el mapa de juego- y su Valor Táctico -usado para resolver las batallas.

3.3. Las fichas navales poseen: un indicador del tipo de unidad de que se trata y que suele tener efectos en los combates-, su identificación histórica (si tiene), su Valor de Cohesión, su Alcance -valor que se usa para ir moviendo por el mapa- y su Valor Táctico.

#### EJEMPLO 2: Unidades



#### EJEMPLO 1: Cartas



#### 4. SECUENCIA DE JUEGO

4.1. Tras la colocación inicial de una campana los jugadores deberán colocar a un lado las fichas que entren en juego con posterioridad. Deberán barajar su mazo de cartas, coger su mano de cartas inicial -5 cartas- y dejar el resto en la pila para dar comienzo al juego. La campana indicará quién comienza con la Iniciativa.

##### 4.2. Secuencia Operacional.

4.2.1. Una partida consiste en una serie ininterrumpida de acciones llevadas a cabo con las fichas en el mapa o de cartas jugadas por ambos jugadores sin que exista el concepto de turnos. Los jugadores deben elegir si intentarán una OPERACIÓN en el mapa o bien jugarán un EFECTO ESTRATÉGICO por medio de cartas. En función de las elecciones de ambos jugadores pueden darse diferentes secuencias de juego.

4.2.2. En cada Secuencia Operacional ambos jugadores deberán coger la ficha que tiene por un lado el símbolo Carta y por el otro Mapa

Opción Operacional	Procedimiento
Ambos eligen "Mapa"	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ambos jugadores lanzan 1d10.</li> <li>- El jugador con la Iniciativa añade +2 al resultado. Ambos bandos añaden cualquier otro modificador que sea aplicable.</li> <li>- El jugador con el total más alto puede realizar una OPERACIÓN en el mapa. El jugador con la iniciativa gana cualquier empate.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siempre que un jugador realice una operación está obligado a gastar un Punto de Recurso.</li> </ul> </li> <li>- El jugador con el resultado más bajo deberá esperar a la siguiente Secuencia Operacional para intentarlo de nuevo. No hace nada en esta ocasión.</li> </ul>
Ambos eligen "Carta"	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El jugador con la Iniciativa puede jugar una Carta de su mano o robar una de su mazo o descartarse de una que tenga en la mano, sin jugarla. Debe elegir una de las tres opciones.</li> <li>- Luego, el otro jugador puede hacer lo mismo.</li> </ul>
Uno elige "Carta" y el otro elige "Mapa"	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El jugador que eligió "Mapa" resolverá una OPERACIÓN en el mapa.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siempre que un jugador realice una operación está obligado a gastar un Punto de Recurso de los que tiene en el mapa para poder realizar acciones con sus unidades.</li> </ul> </li> <li>- Luego el otro jugador puede jugar una Carta de su mano o robar una de su mazo o descartarse de una que tenga en la mano, sin jugarla. Debe elegir una de las tres opciones.</li> </ul>

y elegir, en secreto, qué cara jugará. Si un jugador elige la cara Carta es porque pretende robar una carta de su mazo o jugar/descartar una de su mano. Si elige la cara Mapa es que desea realizar operaciones con sus tropas en el mapa de juego.

4.2.3. Cuando un bando elige la opción Carta podrá hacer 1 de tres cosas:

a) Jugar una carta: ahora puedes jugar una Carta de tipo Operacional. Hay algunas cartas que necesitan que haya condiciones para ser jugadas -cartas de Muerte Súbita, por ejemplo. Jugando estas cartas operacionales es como se obtienen nuevos puntos de recursos, refuerzos y otras ayudas.

b) Robar una carta, siempre que tenga menos de 5 cartas un jugador podrá robar una nueva carta de su mazo. Cuando un jugador robe la última carta de su mazo se acabará la partida.

c) Descartar una carta, un jugador que tenga cartas en mano siempre puede descartarse de una carta para obtener 1 Punto de Recurso que colocará en el mapa conforme a las reglas que la campana indique. Estas cartas se colocarán boca abajo sin revelar su identidad- en un mazo de descarte.

4.2.4. Esta secuencia se repite indefinidamente hasta que la partida acabe.

a) La partida acabará cuando uno de los dos jugadores robe la última carta de su mazo.

b) La partida acabará en el momento que se juegue una carta de muerte súbita.

4.3. Cálculo de los Puntos de Victoria (PV)  
4.3.1. Al terminar la partida los dos jugadores contabilizarán los PV y el que haya obtenido más habrá ganado.

4.3.2. En caso de empate el juego quedará en tablas.

4.3.3. Los motivos por los que se obtienen PV serán indicados en cada campana y estarán vinculados a la ocupación de zonas del mapa, la



destrucción de unidades enemigas, y la consecución de objetivos que aparezcan en cartas Estratégicas.

#### 5. RECURSOS, OPERACIONES Y SUMINISTROS.

5.1. En el tablero se tienen unos marcadores que sirven para realizar las operaciones militares. Son los Puntos de Recursos (PR). Sin ellos no se puede hacer prácticamente nada con las tropas.

5.2. Cada vez que un jugador elige la opción de Mapa debe gastar 1 Punto de Recurso de los situados en el mapa para realizar una operación con sus unidades -sólo uno, no más. Pon el marcador Operación en curso en la zona en la que estaba el PR que gastaste para suministrar la Operación.

5.2.1. Cada Punto de Recurso proporciona 6 Puntos de Suministros (PS).

5.2.2. Las unidades no pueden tomar parte en una Operación sin el uso de Puntos de Suministro.

5.2.3. Estos Puntos de Suministros podrán ser usados por unidades que estén a 3 zonas terrestres de la ubicación del marcador de Operación en curso, siempre y cuando puedan trazar un camino de zonas libres de unidades y fortalezas enemigas no asediadas desde la zona que ocupan a la zona ocupada por el marcador.

5.2.4. Los Puntos de Recursos que transportan unidades navales que están en una zona naval pueden ser consumidos para activar cualquier unidad naval que esté en dicha zona naval y cualquier unidad terrestre que esté en una zona terrestre adyacente a la zona naval en la que se encontraba el PR consumido.

5.2.5. Una unidad sólo puede realizar una acción en cada Operación en la que participe.

##### 5.3. Movimiento de los PR.

5.3.1. Los recursos normalmente no se pueden mover por el mapa terrestre, salvo con el uso de Cartas Operacionales.

5.3.2. Fichas navales puede transportar puntos de recursos (Ver regla 7. TRANSPORTE NAVAL)

##### 5.4. PR y los combates.

5.4.1. Si una unidad enemiga se queda a solas

Acción	Coste en PS
Mover 1 unidad o apilamiento	1 SP
Apilar unidades	2 SP
Jugar una carta de ataque	Coste indicado en la carta
Reorganizar 1 unid. que estaba desorgan.	1 SP
Reconstruir 1 unidad Diezmada (sólo se puede hacer con 1 unid. por operación)	1 SP
Asediar	4 SP

en una zona con Puntos de Recurso propios la unidad enemiga captura la mitad (redondeando abajo) de los PR colocando sus propios marcadores de PR- y el resto se destruyen.

5.4.2. Los Puntos de Recursos que se encuentren en una fortaleza sometida a asedio sólo pueden ser usados por las tropas que están dentro de la fortaleza.

##### 5.5. Uso de los Puntos de Suministro.

5.5.1. Los puntos de suministro que se generan en una operación se pueden usar para mover, apilar, combatir, jugar cartas si lo requieren, reorganizar unidades y completar unidades que hayan quedado diezmadas.

5.5.2. Los costes para dichas acciones se regulan por la siguiente tabla aunque en alguna campana en especial puede haber modificaciones:

5.5.3. Usualmente en el mapa de cada juego de la Serie Campaign Commander se proporcionará un CONTADOR DE SUMINISTRO para que cada bando pueda llevar la cuenta de los Puntos de Suministro que va usando en sus Operaciones.

## 6. MOVIMIENTO

6.1. Una unidad terrestre sólo puede mover por zonas terrestres incluidas islas- y una unidad naval sólo puede mover por zonas navales.

6.2. No obstante las unidades navales pueden estar dentro de los puertos que haya en zonas terrestres.

6.3. Las unidades terrestres pueden mover, cuando participan en una operación, tantas zonas como su Factor de Movimiento le permita, sujeta a los costes del terreno tal y como se indicará en cada campaña.

6.3.1. El coste más habitual de entrar en una zona terrestre será de 1 Punto de Movimiento.

6.3.2. En caso de que unidades terrestres se encuentren en un puerto sólo con unidades navales enemigas las unidades navales deben abandonar la zona siguiendo la regla de retirada naval ver Regla de la Serie 9.6.3.e.

6.4. Las unidades navales podrán moverse por las zonas navales y los puertos del mismo modo que las unidades terrestres hacen por las zonas terrestres.

6.4.1. Las fichas navales normalmente deberán iniciar y acabar su movimiento en un puerto o en una zona adyacente a un puerto, en las reglas especiales de los escenarios se indicará si hay alguna modificación a esta regla.

6.4.2. Su Alcance es el número de zonas y puertos en los que pueden entrar cada vez que son activadas.

6.4.3. El coste más habitual de entrar en una zona naval o puerto será de 1 Punto de Alcance.

6.4.4. Una unidad naval nunca puede entrar en un puerto ocupado por unidades enemigas, sean del tipo que sean.

6.5. Cuando unidades terrestres o navales se mueven a un área que contiene unidades enemigas del mismo tipo (terrestre/naval) una batalla tiene lugar inmediatamente, se resuelve en ese momento, antes de seguir con lo que reste de la Operación en curso.

## 7. TRANSPORTE NAVAL.

7.1. Embarque y desembarco.

7.1.1. Una unidad o apilamiento naval puede iniciar su movimiento, suspenderlo temporalmente para embarcar o desembarcar (no las dos cosas) unidades terrestres que transporte y luego continuar su movimiento.

7.1.2. Las unidades navales que embarquen o desembarquen pueden continuar su movimiento después de hacerlo, si les queda Alcance.

7.1.3. Una misma unidad naval o apilamiento de unidades navales podrá embarcar o desembarcar 1 ficha/apilamiento de/a una sola zona por operación.

7.1.4. Unidades terrestres desembarcadas desde una zona naval no pueden ser activadas en esa misma operación.

7.1.5. También las unidades terrestres pueden ser transportadas por unidades navales con las que empiecen apiladas la operación.

7.1.6. El acto de embarcar unidades terrestres bien sea por 7.1.1. o por 7.1.5.- consume 2 Factores del alcance de la unidad o apilamiento naval que lo haga.

7.1.7. Unidades navales que comienzan su movimiento, durante una operación, en una zona naval, apiladas con unidades terrestres ven disminuido su Alcance en 2 Factores (-2). Acumulable a lo establecido en el punto anterior (7.1.6.).

7.1.8. Las unidades navales que transportan unidades terrestres pueden dejarlas en cualquier puerto en el que entren a lo largo de su movimiento.

7.1.9. Las Unidades Terrestres transportadas por unidades navales que acaban su movimiento dentro de un puerto se consideran que son desembarcadas en él automáticamente.

7.2. Nunca puede haber, al final de una operación, más de 3 fichas terrestres en una zona naval, cualquier exceso es eliminado por el poseedor.

7.3. Las unidades navales pueden transportar PR.

7.3.1. Las fichas navales y los Puntos de Recursos deben empezar la operación apilados en un puerto.

7.3.2. Las unidades navales que transportan PR pueden dejarlos en cualquier puerto en el que entren a lo largo de su movimiento.

7.3.3. Los Puntos de Recursos transportados por unidades navales que acaban su movimiento dentro de un puerto se consideran que son desembarcados en él automáticamente.

7.4. Efectos del combate naval en las unidades terrestres y PR transportados.

7.4.1. Siempre que una unidad naval sea desorganizada una ficha terrestre de las que van con esa pila queda desorganizada, a elección del poseedor.

7.4.2. Si una unidad naval es diezmada, una ficha terrestre es diezmada, a elección del poseedor.

7.4.3. Si una unidad naval es destruida, una ficha terrestre es destruida, a elección del poseedor.

7.4.4. Si se elimina la pila naval por completo todas las unidades terrestres y PR transportados son destruidos.

## 8. APILAMIENTO

8.1. Se pueden apilar en la misma zona terrestre o naval cualquier número de unidades (Ver Regla 7.2 más arriba)



1 El jugador del Eje va a realizar una operación. Para ello lo primero que debe hacer es gastar uno de los 2 recursos que posee y colocar el marcador Supply Points Available en el número 6 del Contador de Suministros. A continuación ya puede empezar a gastar sus Puntos de Suministro para realizar acciones con sus fichas.

2 Gasta 1 punto en mover una ficha de infantería. Debe mover el marcador Supply Points Available a la casilla 5 del Contador de Suministros.

3 Mueve juntos 1 ficha de infantería y 1 de blindados. En este caso mover cualquier pila de blindados cuesta 2 Puntos de Suministro. Por ello debe descontarse otro dos en el Contador de Suministros. Con esta acción inicia una batalla con las unidades soviéticas que están en Rossosh. Al final de la batalla las unidades soviéticas se han retirado a Buturlinovka y las fichas alemanas permanecen en Rossosh (Ver ejemplo siguiente)

4 Después vuelve a gastar 2 Puntos de Suministro para mover la otra ficha de blindados. En cuanto la mueve la primera zona el 47º ejército soviético queda aislado -al tener todas sus zonas adyacentes ocupadas por unidades enemigas- y es marcado como tal. Luego mueve a la zona ocupada por el 47º ejército soviético e inicia una batalla que destruye a dicho ejército.

5 Con el último Punto de Suministro decide retirar el marcador de Desorganización que tenía el 30º Cuerpo de Ejército alemán. Cuando el Contador de Suministros llega a 0 la Operación acaba y el juego continúa.

8.2. Para apilar unidades en una zona terrestre el jugador debe gastar 2 PS.

8.2.1. El coste de apilar fichas se debe pagar en el momento de realizar el apilamiento independientemente de cuántas unidades se apilen.



8.2.2.El momento de realizar el apilamiento se considera que es el momento en el que una unidad/apilamiento acaba su movimiento en una zona en la que ya hay otra u otras unidades propias aunque éstas a su vez vayan a moverse a continuación.

8.2.3.Este coste se paga independientemente de la distancia de la zona en la que se produce el apilamiento respecto del lugar en el que está el marcador Operación en curso.

8.3.Las unidades que empiezan una campana apiladas se supone que han sido concentradas antes del comienzo de la misma y no hay que pagar nada por tenerlas así.

8.4.Cuando se elija mover más de una ficha a la vez, como un apilamiento, las unidades deberán empezar en la misma zona/puerto y permanecer juntas durante todo él, acabando juntas.

8.5.A efectos de movimiento no es necesario que un apilamiento entero sea seleccionado enteramente para mover, sino que puede ser seleccionada una parte cualquiera. El resto de unidades no activadas en el apilamiento original podrán realizar acciones independientes posteriormente en cualquier momento si lo desean pagando el coste correspondiente.

## 9.COMBATE

9.1.El combate sólo puede producirse durante una Operación

9.2.Cuando unidades terrestres de bandos diferentes entran en la misma zona se produce una batalla de forma inmediata que hay que resolver antes de seguir realizando la operación en curso. Lo mismo sucede en el caso de unidades navales.

9.2.1.En las zonas navales sólo combaten unidades navales, cualquier unidad terrestre transportada puede sufrir las consecuencias del combate pero no interviene activamente en él.

9.2.2.Si el atacante desea atacar con varias unidades primero las tiene que apilar en operaciones anteriores, puesto que el momento de entrar en una zona ocupada por el enemigo se inicia la batalla y su movimiento termina.

9.3.Después de resolver una batalla el bando que estaba realizando una Operación puede continuar gastando PS, si le quedaban. No obstante las unidades que participaron en la batalla ya han actuado y no pueden hacer nada más durante esa operación

9.4.Durante las batallas que tú inicies se pueden jugar cartas de Ataque que tengan un coste en puntos de suministro.

9.4.1.Para poder jugarlas además de cualquier otra condición que haya escrita en ellas- se deberá pagar su coste en PS.

9.4.2.Este coste se paga independientemente de la distancia de la zona en la que se produce el apilamiento respecto del lugar en el que está el marcador Operación en curso .

9.5.Resolución de Batallas.

9.5.1.Cada bando posee un número de Fichas de Batalla (FB) de las cuales echará un número determinado que variará según la campana- en una taza.

9.5.2.Cada bando usará el mejor Valor Táctico que tenga presente. Sacará tantas FB de la taza al comienzo de la batalla como Valor Táctico tenga.

9.5.3.Alternativamente, cada jugador debe jugar una FB para producir un efecto en la batalla, de entre las que sacó de la taza en el paso anterior. Empezará jugando la primera el jugador atacante. Si un jugador tiene varias FB juega la que él elija.

9.5.4.Cada FB producirá un efecto u obligará a lanzar dados y como resultado las unidades se irán diezmando y/o desorganizando. Las tiradas y efectos del jugador defensor se resolverán antes que los de su oponente. Habitualmente y salvo que alguna FB o carta jugada indiquen lo contrario el dueño determina a qué unidad presente en la batalla se aplican los efectos.

9.5.5.Cuando un bando se quede sin FB deberá sacar más según su Valor Táctico actual. Si acaba todas las de su taza volverá a echarlas todas y seguirá jugando. (Como ha sido establecido en 9.5.2.)

9.5.6.La batalla acabará cuando todas las unidades de un bando hayan sido desorganizadas, y por tanto se retiren.

9.6.Efectos del combate.

9.6.1.Durante la batalla las unidades pueden ser requeridas para realizar un Chequeo de Cohesión. Este se realizará lanzando 1d10 y comparando su resultado modificado por cualquier efecto de la Ficha de Batalla jugada- con la Cohesión de la unidad que realiza el chequeo. Si el resultado, modificado, del dado es igual o inferior a dicho valor de Cohesión la unidad habrá pasado satisfactoriamente el chequeo. En caso contrario lo habrá fallado.

9.6.2.Las unidades pueden ser Desorganizadas y pueden ser Diezmadas en el transcurso de una partida.

a)Ambos efectos pueden combinarse y son acumulativos.  
b)Cuando una ficha que ya está Diezmada vuelve a quedar Diezmada queda Desorganizada.

c)Ninguno de los valores de una unidad puede ser nunca inferior a 1.

9.6.3.La Desorganización reduce en 1 todos los valores de la ficha.

a)El estado de Desorganización se indica colocándole a la ficha en cuestión un marcador de Desorganización de su bando.

b)Una unidad sólo puede tener uno de esos marcadores

c)Si una unidad ya está desorganizada y vuelve a serlo sólo tiene relevancia si es durante una batalla.

d)En cuanto una unidad es desorganizada debe retirarse de la batalla inmediatamente.

e)Las unidades navales deberán irse dentro de un puerto amigo dentro de su alcance desde su posición actual, si no hay ninguno se moverán todo su alcance hacia el más cercano.

f)Las unidades terrestres se retirarán todas 2 zonas hacia los Puntos de Recursos propios más cercanos. Si por cualquier motivo no pueden retirarse más que 1 zona concluirán ahí su retirada. Si al retirarse una zona en dicha zona hay PR de su bando puede terminar su retirada ahí, igual pasa con una fortaleza de su bando. Si no hay PR en el mapa se retirarán hacia el lado de tablero que se indique en las Reglas Especiales. Durante la retirada no se puede entrar en zonas ocupadas por unidades o PR enemigos. Una unidad defensora no puede retirarse a la zona desde la que partieron las unidades que iniciaron la batalla. Una unidad atacante debe retirarse, en primer lugar, a la zona adyacente desde la que entró en la zona de la batalla.

9.6.4. El estado de Diezmado de una unidad se muestra en su reverso con una marca de color blanco (dentro o alrededor del símbolo del tipo de unidad)

9.6.5. Habitualmente las unidades sólo son destruidas  
Ejemplo Batalla Rossosh



Las fuerzas alemanas han iniciado la batalla entrando en la zona ocupada por las fuerzas soviéticas. Por ello los alemanes son los atacantes. Ellos jugarán primero una de sus Fichas de Batalla. Ambos jugadores deben sacar, al azar, de un recipiente opaco un número de Fichas de Batalla igual al mejor Valor Táctico que tengan presente en la batalla. Para los alemanes es 4, de la ficha de blindados, y para los soviéticos es 1. Los efectos de las Fichas de Batalla los puedes encontrar en la contraportada de estas reglas. Arriba se muestran las obtenidas en esta ocasión. Los alemanes juegan primero su opción de ATAQUE AEREO. Esa opción hace que una ficha soviética deba pasar un chequeo de Cohesión con un modificador adverso de +2 al dado. El jugador soviético decide que será el 65º Ejército el que pasará el chequeo. Lanza 1d10 y obtiene un 7 en el dado al que se le suma 2 (+2) para un resultado total de 9. Este resultado es mayor que el Valor de Cohesión de la unidad (era 6). Por ello el efecto de la Ficha de Batalla jugada por el Eje hace que el 65º Ejército reciba un marcador de Desorganización y deba retirarse inmediatamente de la batalla. Dicha retirada la realizará hacia el marcador de recursos más cercano, que en este caso está en Buturlinovka, a dos zonas de distancia. El 65º Ejército es desplazado inmediatamente hacia allí. Ahora es el turno del jugador soviético, como sólo tiene una Ficha de Batalla no tiene más remedio que jugarla. El efecto de la OLEADA HUMANA es que una ficha soviética queda diezmada de inmediato -le da la vuelta al 46º Ejército para indicarlo- y una unidad del Eje debe chequear cohesión. Si fallase quedaría Desorganizada y debería abandonar la batalla. El jugador del Eje decide que chequee el 48º Cuerpo Blindado, lanza 1d10 y obtiene un 7, que es igual al Valor de Cohesión de la unidad. Pasa el chequeo y no se ve afectada. Como el jugador soviético se ha quedado sin Fichas de Batalla debe volver a extraer. Su Valor Táctico sigue siendo 1 y por ello saca una ficha nueva. En este caso saca una Ficha de Mala coordinación. Vuelve a ser el turno del jugador del Eje. En esta ocasión decide jugar una de sus Fichas de ASALTO. Esto hace que una ficha soviética deba pasar un chequeo de Cohesión que, en caso de fallarlo, haría que se desorganizase. Una ficha alemana debe pasar también un chequeo de Cohesión que haría que se diezmase en caso de fallarlo. El jugador del Eje elige que pase el chequeo la unidad de infantería. El jugador soviético lanza 1d10 y obtiene un 2 que es menor que su Valor de Cohesión (4). El 46º Ejército no se ve afectado. El jugador del Eje lanza 1d10 y obtiene un 8, que es mayor que el Valor de Cohesión del 29º Cuerpo de infantería. Este es dado la vuelta para indicar su condición de diezmado. En su turno el jugador soviético no tiene más remedio que jugar su única Ficha MALA COORDINACIÓN. Esta ficha hace que una unidad soviética deba pasar un chequeo de cohesión de que fallarlo la Desorganizaría. Cosa que sucede al obtener un 6 en el lanzamiento del d10. El 46º Ejército queda Desorganizado y debe abandonar la batalla igual que hizo antes el 65º Ejército. La batalla concluye al no quedar tropas soviéticas.

si deben retirarse y no pueden.

a) Las unidades navales también son destruidas si ya estaban Diezmadas y Desorganizadas y reciben otro resultado de Diezmada.

b) Las unidades destruidas no pueden volver al juego salvo que lo establezcan las Reglas Específicas de Campana o el texto de alguna carta.

#### 9.6.6. Unidades Aisladas.

a) Cuando la zona en la que está una unidad tiene todas las zonas que le son adyacentes ocupadas por unidades enemigas y terreno impasable se la considera Aislada.

b) Se le debe poner un marcador de Aislada en el momento en que se da esa situación.

c) Una unidad Aislada tendrá un modificador negativo de -1 a su Valor de Cohesión y será destruida si queda desorganizada durante un combate.

d) Su condición de aislada no desaparece si alguna de las unidades enemigas que la rodea abandona la zona que ocupa para atacarla.

e) En cuanto no se cumplan las condiciones anteriores la unidad deja de estar aislada y se le retira el marcador.

f) Una unidad aislada deja de estarlo si abandona la zona que ocupa ya que la zona que deja no está ocupada por el enemigo.

g) Una unidad aislada no puede reorganizada ni reconstruida.

### 10. REORGANIZACIÓN Y RECONSTRUCCIÓN.

10.1 Cuando se usa un PS para reorganizar una unidad Desorganizada la reorganización es automática, no es necesario tirar el dado.

10.1. Se puede usar 1 PS por operación para completar una unidad que hubiera sufrido pérdidas con anterioridad.

10.2. Sólo se puede hacer con 1 unidad por operación.

### 11. FORTALEZAS

11.1. Cada fortaleza posee una guarnición intrínseca y debe ser asediada para cambiar de bando. La guarnición es considerada una unidad terrestre pero no detiene el movimiento de unidades enemigas y no puede ser atacada de forma normal. Tampoco cuenta, efectos de gasto de PS, apilar otras unidades terrestres con unidades de guarnición.

11.2. Además, hasta 4 fichas pueden meterse dentro y contribuir a la defensa.

11.3. Cuando una ficha/pila enemiga entra en una zona con una fortaleza propia las unidades que caben dentro de ella pueden combatir fuera o pueden refugiarse dentro en el primer caso se tratará de una batalla normal y corriente, en el segundo comenzará un asedio.

11.3.1. En caso de que se libre una batalla unidades terrestres del bando poseedor de la fortaleza que deban retirarse podrán hacerlo al interior de la fortaleza en vez de alejarse de la zona, hasta el límite de 4 unidades.

11.3.2. En cuanto las unidades enemigas acaben su movimiento o la batalla- en una zona con una fortaleza se coloca sobre ésta un marcador de ASEDIO del bando asediador.

11.3.3. El asedio se resuelve activando el apilamiento que lo lleva a cabo. Sólo puede hacerse una vez por fortaleza y operación. Cada vez que se activa se lanza 1d10 contra el número que va impreso en la ficha de ASEDIO. Si el resultado del dado es igual o inferior a dicho número la fortaleza cae y todas las unidades enemigas son destruidas. Los modificadores a dicha tirada son:

a) +El factor de la fortaleza.

b) +Número de unidades enemigas dentro de la fortaleza.

c) -Número de unidades que forman el apilamiento que asedia.

11.3.4. El marcador de ASEDIO se pierde si deja de haber fichas enemigas en la zona de la fortaleza.

11.3.5. Unidades asediadas y Operaciones.

a) Las unidades que están dentro pueden activarse normalmente, pero sólo usando Puntos de Recurso que haya en la Fortaleza, y pueden provocar una batalla con las unidades que asedian.

b) Caso de tener que retirarse lo harán de vuelta al interior de la fortaleza asediada.

c) También pueden participar normalmente en una batalla que sea iniciada por unidades que vienen de otra zona.

### 12. LÍDERES

12.1. Son fichas que representan a los comandantes históricos y poseen una serie de habilidades especiales y producen modificaciones a las reglas de la serie que serán señaladas en cada escenario.

12.2. Los líderes se mueven siempre como parte de un apilamiento de unidades, no pudiendo moverse solos nunca.

12.3. Si todas las unidades con la que van son eliminadas el líder también lo es.



Diseñador de la Serie: Francisco Ronco.  
 Diseñador del juego: Francisco Ronco.  
 Edición y confección de reglas: Lou Gasco, Daniel Pena.  
 Pruebas de juego: Ramón López, Daniel Pena, Enrique Cadenas, Pepe Sánchez, Leco, Antonio Gallardo, Reyes Gallardo, Jorge.

## ROADS TO STALINGRAD. REGLAS ESPECÍFICAS DE CAMPAÑA

**1.TERRENO:** los únicos accidentes de terreno que son relevantes en ROADS TO STALINGRAD son las ciudades, los ríos, las montañas y el estrecho de Kerch. Las carreteras, ferrocarriles, puentes y las poblaciones que no llevan nombre son sólo motivos decorativos.

a.Ciudades: señaladas en el mapa con su nombre. I.Son las únicas zonas en las que pueden colocarse Puntos de Recursos.

II.Algunas tienen un número al lado, inscrito en un círculo de color, que indica la cantidad de Puntos de Victoria que dan al bando que las controle al final de la partida. Si el círculo es rojo da los puntos al bando soviético, si es azul al Eje. Si tiene los dos al que la controle al final del juego.

b.Ríos: Hay tres tipos: Volga, río mayor (Don, Donets y Dniepr) y río menor (el resto).

I. Volga: sólo lo puede cruzar una unidad gastando todos sus Puntos de Movimiento al hacerlo. No puede provocar una batalla con ese movimiento. Una vez se juegue una carta General Invierno las unidades terrestres no podrán cruzar el Volga hasta que no se hayan jugado/descartado 5 cartas más. Si se podrá trazar suministro. Una vez esto suceda se trata el resto de la partida como un río mayor antes del invierno.

II.Ríos mayores: Cuestan +1 PM cruzarlos SI LA ZONA EN LA QUE SE ENTRA ESTÁ OCUPADA POR EL ENEMIGO. Esta regla tiene efecto para aquellas unidades que tienen más de 1 PM, las que sólo tienen 1 PM no se ven afectadas, y deja de tener efecto una vez se ha jugado una carta General Invierno. En toda batalla que se inicie al cruzar un río mayor las unidades atacantes verán disminuida su Cohesión en 2. En 1 si ya se ha jugado una carta General Invierno.

III.Ríos menores: En toda batalla que se inicie al cruzar un río menor las unidades atacantes verán disminuida su Cohesión en 1. Sin efecto si ya se han jugado una carta General Invierno.

c.Montañas: en cuanto una unidad entra en una zona de montaña debe pararse. Si se produce una batalla en una zona de montaña el defensor aumenta en 2 su Valor Táctico y en 1 su Cohesión. d.Estrecho de Kerch: se considera que una zona de zonas del mapa por las que puede realizarse movimiento normalmente. Se trata como un río mayor, durante toda la partida.

I.Las fichas soviéticas no lo pueden cruzar hasta que se haya jugado una carta General Invierno.

II.Las unidades alemanas que comienzan la partida en Kerch pueden salir por el borde oeste del mapa (tanto en movimiento como en retirada) y no se consideran destruidas, pero no pueden volver a entrar en juego.

III.También pueden salir de allí con la carta del Eje Redespliegue estratégico.

e.Carreteras, ferrocarriles, puentes y poblaciones sin nombrar no tienen ningún efecto en el juego y están sólo por motivos decorativos.

f.Control de zonas.

I.En algunos casos y para algunos efectos del juego es necesario controlar una zona.

II.Inicialmente todas las zonas al Este de la colocación inicial están controlados por el jugador soviético y las situadas al Oeste por el jugador el Eje.

III.En un momento determinado del juego un jugador controla una zona si una de sus unidades fue la última en estar sin unidades enemigas en dicha

zona.

IV.Se adjuntan marcadores de control para marcar aquellas zonas que puedan inducir a confusión sobre quién las posee.

g.Todas las zonas del mapa cuestan 1 punto del Factor de Movimiento de las fichas. Excepto la montaña que hace que cualquier ficha que entra en ella deba detenerse inmediatamente.

h.En esta campaña no hay fortalezas ni unidades navales.

**2.UNIDADES:** ambos bandos tienen varios tipos de unidades. Las unidades grises son alemanas (incluyendo varias nacionalidades aliadas del EJE) y las rojas soviéticas:



Infantería



Tanques



Panzer



Infantería



SS (Alemania)



Italia



Rumanía



Hungria

**3.NACIONALIDADES EN EL EJE:** sólo unidades alemanas pueden apilarse con unidades de otras nacionalidades.

a.Una zona que contenga una nacionalidad del Eje es considerada como IMPASABLE para cualquier otra nacionalidad del Eje que no sea alemana.

b.Además las unidades húngaras y rumanas deben permanecer en todo momento a un mínimo de TRES zonas (dos intervinientes) unas de otras.

c.Esta regla está por encima de cualquier otra regla (retiradas incluidas).

**4.INICIATIVA:** el bando alemán tiene la Iniciativa al comienzo de la partida. Cuando el bando soviético juegue la carta Reorganización de la STAVKA nadie poseerá la Iniciativa por el resto de la partida.

**5.PUNTOS DE RECURSOS:** los jugadores deben tener los Puntos de Recursos siempre en zonas que contengan una ciudad controlada. Los nuevos Puntos de Recursos que se reciban se podrán colocar de la siguiente forma:

a.Eje: al Oeste de la línea inicial del frente (en, o al oeste de las posiciones de partida de las fichas del Eje).

I.Tiene tres cartas estratégicas "Avance de la cabecera logística".

II.Cuando juegue la primera de ellas podrá colocar PR en el resto de ciudades del mapa a partir del momento de jugarla.

III.Podrá hacerlo si controla, en el momento de jugarla, las ciudades de Rostov y Millerovo.

iv.En todo caso para que los PR del Eje puedan colocarse en cualquier ciudad desde esa ciudad debe poder trazarse un camino de zonas de no más de 3 de longitud, ninguna de ellas pueda estar ocupada por unidades enemigas, que lleve a otra ciudad controlada por el bando del EJE que a su vez esté a un máximo de 3 zonas de otra ciudad, así hasta llegar a Poltava o Dnepropetrovks.

b.Soviéticos: en cualquier ciudad o símbolo de suministro impreso en el mapa controlada por él y que pueda trazar un camino de zonas no más

largo de 3 zonas, ninguna de ellas pueda estar ocupada por unidades enemigas, a otra ciudad controlada por él. Esta cadena se debe repetir hasta llegar a alguna de las siguientes ciudades: Voronezh, Saratov, Grozny o cualquier de los símbolos de suministros impresos en zonas del borde del mapa. En estas ciudades y los símbolos de suministro del borde de mapa, controlados por el jugador soviético, siempre se pueden poner RP nuevos.

#### 6. AVANCE DE LA CABECERA LOGÍSTICA ALEMANA.

- a. Hay tres cartas estratégicas en el mazo alemán que tienen este nombre.
- b. Cuando se juega la primera de ellas se usa el texto impreso en la carta.
- c. Si ya se ha jugado una de ellas y se desea jugar otra la condición varía.
  - i. Se debe controlar Maikop o Grozny para poder jugar las dos cartas restantes.
  - ii. Se puede jugar 1 de dichas cartas por cada ciudad de esas que se controle.
- d. El efecto es el indicado la final de la carta: colocas 3 PR en mapa.

#### 7. REFUERZOS. La introducción de unidades nuevas en mapa se hace realizará de la siguiente manera:

- a. Alemanes: en cualquier ciudad controlada que cumpla la anterior Regla Especial 5.a.
- b. Soviéticos: en cualquier ciudad controlada que cumpla con la anterior Regla Especial 5.b. o en cualquiera de los símbolos de suministro soviético controlado que hay impresos en algunas zonas del borde del mapa.
- c. Además el jugador soviético deberá acatar la siguiente restricción para poder jugar sus cartas de refuerzos:
  - i. la primera no podrá ser jugada hasta que no se hayan jugado/descartado 15 cartas entre los dos bandos-
  - ii. posteriormente podrá jugar 1 carta de refuerzo por cada 5 cartas que se hayan jugado/descartado entre los dos bandos.
  - iii. Para los soviéticos las restricciones anteriores (i.-ii) quedan suspendidas si el bando del EJE controla Stalingrado.

8. MOVIMIENTO ACORAZADO: Cuando se mueva una unidad o pila que incluya una unidad de Tanques o Panzer habrá que pagar un coste de 2 PS (no 1 PS como indicaban las reglas de la Serie 5.0)

9. MOVILIDAD DE LA INFANTERÍA ALEMANA: Las fichas de infantería alemana tienen un factor de movimiento de 2 siempre y cuando no ataquen a ninguna ficha soviética.

- a. Si durante su movimiento van a realizar algún ataque sólo tienen un factor de movimiento de 1.
- b. Esta habilidad está indicada con el número 2 en rojo en la ficha.

10. LÍDERES: Sólo está en mapa el líder Manstein.

- a. Se pone en tablero después de que el jugador del Eje juegue la carta ENROQUE.
- b. Da un bono de +1 al movimiento de la pila con la que mueva y +1 al Valor Táctico de todas las fichas con las que esté apilado.

11. RESTRICCIONES DE PERSONAL. El jugador alemán sólo puede reforzar una unidad propia diezmada cada dos operaciones que realice no una por operación como indica la Regla de la Serie 10.3.

- a. Es decir, no podrá reforzar si en su anterior operación realizada ya lo hizo.
- b. Se suministra un marcador para reflejarlo en el contador apropiado que hay en el mapa.

12. FALL BLAU: La partida se inicia con una operación alemana: El alemán debe gastar 1 PR realizando una operación.

13. EL INVIERNO. A partir de que se juegue una carta General Invierno todas las operaciones cuestan el doble de lo PS habituales al bando del Eje, salvo mover un apilamiento de fichas de

Infantería.

14. REORGANIZACIÓN DE LA STAVKA. Al comenzar la partida debes dejar a parte 4 Fichas de Batalla: 1 Ataque Aéreo, 1 Bombardeo, 2 Ataque Acorazado. Anade esas fichas a tu taza en cualquier batalla que tenga lugar después de jugar la carta Reorganización de la STAVKA, no antes.

#### 15. CARTAS Y EFECTOS PERMANENTES.

- a. Algunas cartas Estratégicas producen un efecto permanente en el juego. Estas son: Avance de la Cabecera Logística -mazo del Eje-, Directriz 45 y General Invierno -ambos mazos-, Reorganización de la STAVKA y Orden 225 -mazo soviético.
- b. Cuando una de estas cartas se juegue se colocará en el mapa de juego, en el hueco a tal efecto, para indicar su efecto permanente.
- c. Su efecto dura para el resto de la partida y no tiene valor volver a jugar otra carta con el mismo nombre.
- d. Así si una carta la pueden jugar ambos jugadores sólo se podrá jugar una vez. Si ya ha sido jugada sólo podrás descartarte de ella, no jugarla.
- e. La Directriz 45.
  - I. Obliga al jugador del Eje a colocar los nuevos Recursos distribuyéndolos equitativamente entre las dos zonas señaladas en el mapa de juego por la línea discontinua roja.
  - II. Eso indica la división entre los Grupos de Ejércitos A y B.
  - III. El jugador del Eje debe colocar la mitad de los puntos que reciba en cada sector.
  - IV. Puede suceder que en alguna ocasión los puntos a colocar sean impares. Por ello deberá usar el casillero adecuado A o B para indicar dónde ha colocado el último Punto de Recurso.
  - V. Estará obligado a colocar el siguiente Punto de Recursos en la zona del otro Grupo de Ejército, siempre que tenga una ciudad válida disponible.
  - VI. Se proporciona una ficha a tal efecto.



16. CONDICIONES DE VICTORIA. Al terminar la partida ambos jugadores contabilizarán los Puntos de Victoria que han obtenido de acuerdo con el siguiente baremo:

- a. Ciudades: valor impreso en el mapa (Téngase en cuenta que Stalingrado puede aumentar de valor si se juega la carta Directriz 45 y que las ciudades deben cumplir la Regla Especial 5 para que sus Puntos de Victoria cuenten para el bando que las controlan)
- b. Unidades enemigas destruidas:
  - i. Bando Soviético: 1 Punto de Victoria por unidad de infantería del EJE destruida, 2 Puntos de Victoria por cada unidad Pz alemana destruida, 3 Puntos de Victoria por eliminar a Manstein.
  - ii. Bando Eje: 1 Punto de Victoria por cada 2 unidades soviética destruidas (1 no da punto).
- c. El que tenga el total más alto será declarado vencedor.

#### 17. COLOCACIÓN INICIAL Y PREPARACIÓN DEL JUEGO.

- La colocación inicial del las fichas y recursos viene impresa en el mapa.
- a. Coloca cada una en su sitio.
  - b. Luego deja las unidades restantes en las respectivas Cajas de Refuerzos impresos en el mapa.
  - c. Cada jugador debe barajar su mazo y robar su primera mano de 5 cartas.
  - d. Luego coloca el mazo en su lugar respectivo en el tablero de juego.
  - e. Coloca las fichas necesarias para llevar el control del uso de los reemplazos del Eje, las cartas jugadas, el suministro de cada operación cerca de los respectivos contadores que hay a tal efecto hay impresos en el mapa de juego. Ya puedes comenzar tu partida.

**18. MARCADORES:** En el juego se incluyen los siguientes marcadores. Su uso se explica en las Reglas bien de la Serie bien en las de esta Campana.

-Recursos



-Control



-Mapa/Carta



-Reemplazos



-Puntos de suministros disponibles



-Cartas usadas



-Operación en curso



-Aislado



-Puntos de victoria



-Desorganizado



-Grupo de ejércitos suministrado



## NOTAS DEL JUGADOR

### JUGADOR DEL EJE

El juego tiene dos fases muy marcadas: tu ofensiva de verano -Fall Blau- y la contraofensiva soviética de invierno.

Debes aprovechar al máximo tu ofensiva de verano para infligir castigo al Ejército Rojo y avanzar todo lo que puedas de modo que asegures la mayor cantidad posible de ciudades con Puntos de Victoria antes de que el invierno cambie el sentido de la campana y tu oponente comience a lanzar ofensivas y eliminar tus fichas. Tu avance en verano a su vez se puede dividir en dos momentos: antes de avanzar la cabecera de ferrocarril y después de hacerlo. Si en tu mano inicial de cartas tienes alguna de Avance de la cabecera logística te conviene tomar y asegurar cuanto antes Rostov y Millerovo para jugar la carta y ganar libertad de acción para el resto de tu ofensiva. Si no la tienes inicialmente en la mano tal vez lo mejor sea entretenerse en eliminar ficha soviéticas, aprovechando que las tienes cerca, antes de parar para buscar la carta en cuestión. Una vez te liberes de las restricciones del ferrocarril debes entender que hay dos objetivos divergentes y que tendrás que tomar una decisión: Stalingrado vs Cáucaso. No conviene tomar Stalingrado demasiado pronto porque puede hacer que el soviético juegue Reorganización de la STAVKA en pleno verano y te robe la preciosa Iniciativa que tan letal hace tus ataques. Además la mayoría de los puntos de victoria están al sur del Don y en el Cáucaso. Procura avanzar todo lo que puedas, toma Stalingrado y espera que tu oponente no llegue a tener el éxito histórico que tuvo. Una vez llegado el

invierno debes pasar a una postura más defensiva, eso no quiere decir que no contraataques o no puedas eliminar unidades soviéticas, pero te será más difícil. Enroque, con Mastein y las dos operaciones encadenadas que permite son una buena ayuda para cuando ya no tengas la Iniciativa. Una vez llegue el invierno debes jugar a acabar la partida cuanto antes, es el soviético el que tiene prisa por avanzar y eliminar unidades tuyas, para conseguir sus puntos de victoria.

### JUGADOR SOVIÉTICO

Una convicción debe llenar tu pensamiento al comenzar la partida: tu ejército es grande, recibirá muchos refuerzos y se puede permitir pérdidas. La ofensiva de verano del Eje las causará, es lo lógico, y puede que en abundancia. De todos modos a ti te conviene que el Eje se sobre extienda de modo que al llegar el invierno te sea más fácil concentrarte para romper sus líneas, embolsarlo y avanzar por su retaguardia. Durante el verano debes jugar de modo cauto pues no te conviene arriesgar más de lo debido tus tropas, que pueden ser presa fácil de operaciones de cerco del Eje. Te conviene que el invierno llegue cuanto antes, así que procura jugar muchas cartas para que llegue el invierno. Eso no quiere decir que no puedas hacer operaciones durante el verano; puede ser que merezca la pena competir con tu adversario para tratar de salvar a tropas embolsadas o en grave peligro de estarlo; el Eje acabará consumiendo sus recursos y necesitará parar para reponerse, ese es tu momento de jugar en el mapa y debes aprovechar la oportunidad cuando llegue. Buenos contraataques locales pueden desgastar las fuerzas del Eje que no tienen tantos refuerzos ni reemplazos como tú. Una vez la ofensiva del Eje pierda gas y llegue el invierno debes ir preparándote para ir a la ofensiva. Una advertencia: tus ofensivas no son tan rápidas y letales como las del Eje, sobre todo porque tu infantería es más lenta y tus tanques también. Para hacer con éxito una ofensiva procura preparar tu mano de cartas: Cuerpo de Caballería, Zhukov al mando, Katyushas, 26º Cuerpo de Tanques.., son cartas que te ayudarán a dar un buen golpe y abrir una brecha en las líneas adversarias. La mejor manera de hacerle dano al Eje es seguir la doctrina soviética histórica: golpes concentrados y sucesivos. Para ello te será útil guardar alguna carta de Refuerzos y/o Reemplazos de modo que puedas avanzar en la retaguardia enemiga y luego jugar una de esas cartas para colocar refuerzos y recursos en primera línea y seguir empujando. Recuerda que el invierno es para ti una carrera contra reloj pues, aparte de Stalingrado, que deberás controlar al final de la partida si quieres tener posibilidades de ganar, las ciudades que te dan puntos de victoria están bastante lejos en la retaguardia de tu adversario. Usa tu superioridad numérica para avanzar siempre que puedas y para embolsar unidades del Eje, que es otra buena fuente de puntos de victoria.

### NOTAS DEL DISEÑADOR

Este diseño cumple un propósito que es múltiple. En primer lugar pretende ser una buena simulación de una campana militar. La Serie estará dedicada a grandes campana en su aspecto operacional. Algunas de las cartas de cada juego ya sirven para reflejar elementos estratégicos, políticos y similares que escapan al control directo del comandante de un teatro de operaciones o de una campana determinada. El objetivo es poder reflejar del modo más fiel posible el ciclo de toma de decisiones y de inversión de recursos que supone toda campana militar. Los jugadores constantemente deben tomar decisiones sobre el desarrollo de la campana, tanto dirigiendo batallas como acumulando recursos que luego usarán o gestionando su mano y mazo de cartas para provocar tal o cual efecto



que les es necesario. La clave del juego es tomar las decisiones correctas para el momento y las circunstancias correctas. El segundo sentido del diseño va íntimamente unido al primero y tiene una palabra que lo designa a la perfección: SIMPLICIDAD. El sistema de juego es lo más simple que hemos podido construir para cumplir con el primer propósito. Tiene varias mecánicas que aprender y gestionar pero la toma de decisiones siempre está orientada de modo que no haya que pasarse horas decidiendo qué hacer y que no haya docenas de factores o modificadores a la hora de ejecutar algo en el juego. El sistema de batalla es un ejemplo de ello: la combinación de las Fichas de Batalla adaptadas a cada bando en cada juego diferente-, los valores de las unidades de combate y el uso de alguna carta produce unos resultados bastante realistas y a la vez de un modo ágil, divertido, interesante y sencillo. Nada de tablas o de reglas que recordar, Fichas que jugar con efectos que aplicar y tiradas de dados para resolver la incertidumbre, algo rápido y directo. La tercera dimensión del diseño va destinada a los propios jugadores: no todo el mundo tiene el tiempo, el espacio o la oportunidad de reunir a un grupo numeroso para jugar. Por eso Comandante de Campo es una serie destinada a dos jugadores, con 3-4 horas para echar una partida. Sin plantearles la obligación de dejar puesto el juego de una sesión para otra ya que se suelen terminar en una sola sesión. Eso sí, jugar a juegos de una sola sesión no quiere decir jugar a juegos poco exigentes con los jugadores o poco interesantes. Comandante de Campo no es una Serie simplista; cuesta cogerle el truco y cada bando, en cada campana juega diferente. Hemos querido que la Serie permita, además, jugar épocas y escenarios muy diversos de modo que la variabilidad y la diversión vayan de la mano en esta experiencia interactiva y emocionante que hemos querido diseñar. Aprender a jugar contra la Iniciativa del oponente o a aprovechar la propia ventaja que da la Iniciativa no siempre es fácil y requiere de alguna partida de prueba, y algún desastre, para entender bien el sistema. Espero que disfrutes con él al menos tanto como nosotros en las docenas de partidas que hemos jugado probándolo y ajustándolo.

## 19. EXPLICACIÓN DE LAS FICHAS DE BATALLA.

Fichas del Eje: (14+3)

 **Ataque aéreo(3):** una unidad soviética chequea cohesión con un modificador de +2. Si falla queda desorganizada. (Si cuando se saca una de estas fichas hay presentes en la batalla unidades no alemanas se descarta y se saca otra).

 **Armas combinadas(3):** una unidad soviética chequea cohesión con un modificador de +1. Si falla queda desorganizada. 1 unidad alemana chequea cohesión si falla queda diezmada. (Si cuando se saca una de estas fichas hay presentes en la batalla unidades no alemanas se descarta y se saca otra).

 **Asalto(3):** una unidad soviética debe chequear cohesión. Si falla queda desorganizada. 1 unidad del Eje chequea cohesión, si falla queda diezmada.

 **Ataque de flanco(2):** una unidad soviética chequea cohesión si falla queda desorganizada. Una unidad del Eje chequea cohesión, si falla queda desorganizada.

 **Emboscada(2):** una unidad soviética chequea cohesión. Si falla queda diezmada.



**Mala coordinación(1):** una unidad del Eje debe chequear cohesión si falla queda desorganizada.



**Ataque panzer(3):** una unidad soviética, a elección del jugador el Eje, chequea cohesión, si falla queda desorganizada y diezmada. (Sólo se anaden a la taza si en el combate hay presente, al menos, 1 unidad Pz. Si al sacar esta Ficha de la taza no hay presente ninguna unidad Pz en la batalla, descártala y roba otra. Si en el momento de jugarla no hay ninguna unidad Pz en la batalla se considera sin efecto al jugarla)

Fichas soviéticas: (11+6)



**Asalto en masa(2):** una unidad soviética queda diezmada y una unidad del Eje debe chequear cohesión. Si falla queda desorganizada.



**Ataque aéreo(1+1):** una unidad del Eje chequea cohesión con un modificador de +1. Si falla queda desorganizada y diezmada. Al comienzo de la partida sólo se anade 1 Ficha de este tipo a la taza. Después de haberse jugado la carta Reorganización de la STAVKA se anadirá una más en cada combate.



**Bombardeo(3+1):** una unidad del Eje chequea cohesión con un modificador de +3. Si falla queda diezmada. Al comienzo de la partida sólo se anade 3 Fichas de este tipo a la taza. Después de haberse jugado la carta Reorganización de la STAVKA se anadirá una más en cada combate.



**Mala Coordinación(2):** Una unidad soviética chequea cohesión. Si falla queda desorganizada.



**Ataque(2):** una unidad soviética y una unidad del Eje deben chequear cohesión. La que falle queda desorganizada.



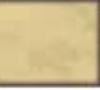
**Emboscada(1):** una unidad del Eje chequea cohesión. Si falla queda diezmada.



**Ataque acorazado(+2):** una unidad soviética de tanques chequea cohesión si falla queda diezmada. Una unidad del Eje chequea cohesión si falla queda desorganizada. (Sólo se anaden a la taza si hay presente una unidad acorazada soviética y después de haberse jugado la carta Reorganización de la STAVKA. Si al sacar esta Ficha de la taza no hay presente ninguna unidad de Tanques en la batalla, descártala y roba otra. Si en el momento de jugarla no hay ninguna unidad Tanques en la batalla se considera sin efecto al jugarla)



**Fortificaciones(2):** Se asigna a una unidad soviética y, durante el resto de la batalla, ésta tiene un modificador de -2 al dado en los chequeos de cohesión (Se anade a la taza si el soviético es el defensor. Si cuando se saca una de estas Fichas todas las unidades soviéticas participantes en la batalla ya están fortificadas o se sacan más Fichas que unidades soviéticas hay restantes en la batalla, se descarta y se saca otra. Si la unidad soviética que tiene la ficha de fortificación abandona la batalla se retira y se pone con las demás Fichas de Batalla ya jugadas. Si en el momento de jugarla no hay ninguna unidad a quién asignársela en la batalla se considera sin efecto al jugarla)

Tipo	Efecto en el movimiento	Efecto en combate	Especial
Claro 	Cuesta 1 MP entrar	–	–
Montaña 	Se termina	Def:+2TV y +1CH	–
Río Volga 	Todos	No se puede atacar al cruzarlo	Regla especial 1.b.i.
Río mayor 	+1 PM si la zona en la que se entra contiene UC enemigas	Att:-2CH	Regla especial 1.b.ii.
Río menor 	–	Att:-1CH	Regla especial 1.b.iii.
Estrecho de Kerch 	+1 PM si la zona en la que se entra contiene UC enemigas	Att:-2CH	Regla especial 1.d.
Lago 	Impasable	No se permite	–
Ciudad y depósito soviético 	–	–	Reglas especiales 1 y 5
Ciudades y Depósitos Sovieticos 	–	–	Regla especial 16
Puntos de Victoria 	–	–	Regla especial 1.a.
Carreteras, ferrocarriles, puentes y poblaciones sin nombre 	–	–	Sin motivos decorativos