

Kiev to Rostov. Erratas.

4 de Enero de 2011

REGLAS

- 8.1 (Corrección): en la Tabla de Llegada de Refuerzos en la página 15 de las reglas, las líneas para la Fase de Movimiento Motorizado soviética son incorrectas. La primera línea de esa sección debería subirse una línea para incluir la última línea indicada para la Fase de Reemplazos soviética. La línea de debajo de esa sección debería subirse dos líneas, transfiriéndose las dos líneas de abajo a la Fase de Movimiento soviética. En total, la Fase de Movimiento Motorizado soviética incluye tres líneas.
- 8.7 (Aclaración): si una Hoja de Colocación Inicial indica el repliegue de una unidad “at any strength”, se puede replegar la unidad incluso si está en el Recuadro “Cadre” o “Eliminated”.
- 10.13c (Aclaración): esto significa que una unidad acorazada soviética usando movimiento estratégico en la Fase de Movimiento Amiga tiene una asignación de movimiento del 75% de su asignación impresa (la mitad de su asignación impresa multiplicada por 1,5).
- 10.73b3 (Aclaración): le cuesta a una unidad motorizada 3 PMs entrar en un hex de pantano por un ferrocarril.
- 10.75c2 (Aclaración): el Barro y el Barro Persistente no niegan los efectos de un camino secundario que cruza un río menor.
- 11.42a (Corrección): al final de la segunda frase después de la palabra “alemanas”. Según 11.42h, las unidades aliadas del Eje no pueden hacer arrollamientos.
- 16.24 (Aclaración): cambio en la segunda frase para que se lea: las unidades eliminadas por un resultado “e” o de perder su último paso por cualquier razón (combate o retirada) debido a estar completamente rodeadas por unidades enemigas o terreno infranqueable, se ponen en el Recuadro “Eliminated”.
- 22.23 (Aclaración): si un HQ es retirado del juego debido a un arrollamiento, se pone en el recuadro correspondiente (“Cadre” o “Eliminated”) de la Hoja de Reconstrucción por su cara “No-Op”.
- 22.26 (Aclaración): un HQ “No-Op” en la Hoja de Reconstrucción puede intentar recuperarse sólo cuando está en el Recuadro “Active”.
- del mismo tipo y con al menos el mismo número de pasos que la unidad rodeada.
- 4.31 (Corrección): los tres puentes en K1714, K3207 y K3306 (solamente) sobre el Desna también están incluidos en esta regla.
- 4.34a (Aclaración): si un hex tiene más de un puente que entran en él, una única unidad reparando sólo puede reparar 1 puente cada vez.
- 7.21 (Aclaración): cualquier hex de ciudad o ciudad importante que el Eje controle al comienzo de un escenario también requiere una guarnición.
- 10.14a (Aclaración): no se usan las reglas de la Escasez de Combustible en este escenario.
- 10.24c1 (Aclaraciones): el jugador soviético no necesita un resultado R para liberar las unidades del 5º Ejército en los Turnos 33-35. Cuando se libera el 5º Ejército, se libera el HQ de las restricciones de 10.24c3 pero todas las unidades aún deben cumplir las restricciones del Río Desna y el Río Seym. Cuando el 5º Ejército sea liberado, también se libera el 6º Ejército alemán (unidades de Colocación Especial del Mapa K en el Frontal de la Hoja Dos de Colocación Inicial del Eje).
- 10.24c4 (Corrección): en la cuarta frase, se quita la frase “por cualquier hex amigo sombreado”.
- 10.33c (Corrección): poner el marcador “Mandated Attacks Not Yet Made” en cuatro (4). Aplicar este cambio también al Frontal de la Hoja Uno de Colocación Inicial Soviética.
- 10.35b (Corrección): el jugador soviético también gana automáticamente si el jugador del Eje no mantiene los hexes J3632 y J3633 al final del escenario. Se aplica este cambio también al Frontal de la Hoja Uno de Colocación Inicial Soviética.
- 10.4 Tutorial (Corrección): la Nota 1 en la parte inferior de la página 17 y ambas ilustraciones indican que el 619º Regimiento de Artillería está en 1310. Éste debería ser 1309, según el párrafo en la columna superior derecha en la página 16 (*en el “Playbook” original*).
- 10.54a1 (Corrección): el 767º Batallón de Artillería alemán que comienza en K1922 no necesita cruzar el mapa para salir. Para sacar esa unidad, se sigue la REB 8.71 y simplemente se retira del juego.
- 11.2 Ejemplo de Juego de Arrollamiento (Corrección): la ilustración para este ejemplo no está completa. Si se dispone de AGN, se usa el terreno de ese ejemplo y las unidades de este ejemplo, se intercambia la referencia a un batallón “flak” a un regimiento de infantería motorizada.

CUADERNO DE JUEGO

- 3.41 (Aclaración): si una unidad “Cannot Cancel” está rodeada cuando debe ser replegada, el jugador debe replegar en su lugar otra unidad no rodeada

UNIDADES

(Corrección): el reverso de la unidad Recon SS Viking debería estar en blanco. Esta unidad fue reemplazada en el plantilla de fichas de C3i nº23.

(Corrección): el reverso de la unidad GD alemana debería tener el mismo símbolo de unidad, tamaño y designación que el frontal, un valor de apilamiento de 2, y factores de 2-2-7 (recuadro rojo, AM amarilla), igual que en esa unidad en AGC. Esta unidad fue reemplazada en el plantilla de fichas de C3i nº23.

(Corrección): el valor de apilamiento en el reverso de la 50ª División de Infantería alemana debería ser 4 como el resto de tales divisiones.

COLOCACIONES INICIALES DE ESCENARIO

Frontal de la Hoja 2 de Colocación Inicial del Eje

(Aclaración): las 6 USMs que llegan en el Turno 36 entran por el borde norte del mapa junto con otras unidades de AGC.

Reverso de la Hoja 2 de Colocación Inicial del Eje

(Corrección): cambiar el número de hex para la 46 División de Infantería de 3642 a 3631.

Mapa R, Colocación Inicial del Eje, Escenario 6

(Corrección): las cuatro unidades de la 13 División Panzer se sitúan en el hex 3329.

(Corrección): se cambian los siguientes números de hex:

- KK 1204 a KK 1209 (tres unidades)
- KK 3025 a KK 3028 (68ª Div. Inf.)
- KK 3026 a KK 3029 (295ª Div. Inf.)

(Corrección): se cambia el marcador de principio de vía de J 1623 a J 1622.

(Corrección): se añaden las siguientes unidades de la 60ª División Motorizada alemana a éstos hexes:

- 160/60 “recon” en el hex KK 2138.
- 120/60 motorizada en el hex KK 1736.
- 92/60 motorizada (cara reducida) en el hex KK 1736

(Corrección y Aclaración): el número de USMs disponibles al comienzo debería ser 4 máx., no 2 máx. De las cuatro más que están disponibles, una reemplaza a una USM de camión con el primer turno de Barro y una reemplaza a una USM de camión con el primer turno de Nieve (ambas según 5.52 del Cuaderno de Juego). Las otras dos están disponibles con el Grupo Ocho de la Bolsa de Refuerzos Especiales.

Colocación Inicial del Eje del Escenario 6, Mapa R

(Corrección): las cuatro unidades de la 13 División Panzer se ponen inicialmente en el hex 3329.

Frontal de la Hoja 2 de Colocación Inicial Soviética

(Corrección): las 393 Div. de Fusileros que comienza en el hex KK 3521 debería comenzar a plena potencia. Quitarla como un refuerzo en el Turno 52.

(Corrección): la unidad de artillería del 9º Ejército en la fila 6 se sitúa en J2628.

(Corrección): cuando se juega al Juego de Campaña, se borra la unidad de la 41 NKVD mostrada en el refuerzo del Turno 50. (En el Juego de Campaña, esta unidad se pone inicialmente en el hex R1623, como se muestra en el Frontal de la Hoja Tres de Colocación Inicial Soviética).

Reverso de Hoja 2 de Colocación Inicial Soviética

(Aclaración): nótese que se requieren más marcadores de Corte Ferroviario y Punto Fuerte que los proporcionados por las fichas del juego. Los jugadores tienen libertad para crear más o usar los de otros juegos en la serie.

(Corrección): se cambian los siguientes números de hex:

- J 4314 a J 4814 (164ª de Fusiles)
- J 4515 a J 4815 (4ª de Fusiles)

(Corrección): se cambia el marcador de corte de vía de J 1724 a J 1722 que apunta a J 1723.

(Corrección): para el Escenario 5, se suman las siete unidades marcadas como la Guarnición de Crimea del Escenario 3 (Frontal de la Hoja Uno de Colocación Inicial Soviética).

TABLAS

Tabla de Efectos del Terreno

(Corrección): para los lados de hex de Río Importante, se añaden los efectos de Seco, Barro e Hielo: (las ZOCs no se extienden a través).

Símbolos de Tipo de Unidad

(Corrección): la Antiaérea Motorizada y Antitanque Motorizada también se considera “Artillería” para Bajas de Artillería [16.25].

Esquemas I y II de Puntos de Victoria

(Corrección): se cambian las tres referencias de “(sólo Escenario 7)” a “(sólo Escenario 6)”.

Esquema III de Puntos de Victoria

(Aclaración): el +1 por desbandar un HQ soviético es aplicable en todos los juegos de la serie.

Esquema IV de Puntos de Victoria

(Corrección): la segunda fila se aplica sólo a los Escenarios 2 y 5. Se añade una tercera fila para el Escenario 7 que es idéntica a la segunda fila excepto que se quita la palabra

Registro de Turnos de Juego

(Corrección): mover el comienzo del Escenario 4 (“E”) al turno 50 y el final de ese escenario (“H”) al turno 53. El registro de turnos aparte en el mapa de escenario específico está bien.

ACTUALIZACIONES

Reglas

(Aclaración): se aplica la regla de Escasez de Combustible a AGC y AGN.

(Aclaración): sólo se aplican las reglas de Destrucción y Reparación de Puentes del Dnepr de KtR a cualquier escenario donde los puentes sobre el Dnepr (y Desna, como arriba) estén en juego.

Unidades

(Corrección): los batallones antitanque remolcados alemanes que se muestran como unidades antitanque motorizadas en juegos anteriores en la serie se consideran ahora que tienen una asignación de movimiento naranja para todos los juegos en la serie.

(Corrección): se cambian los valores de las siguientes unidades alemanes de AGS para acomodarse a sus nuevos valores en KtR:

- 75 División de Infantería: 7-8-5 a 8-8-5
- 624 Batallón de Artillería Pesada: cara de movimiento 0-1-2 a 0-1-3, cara disparo 2-1-0 a 3-1-
- 067 Regimiento de Artillería: 2-1-3 a 2-1-4
- 4 División Gebirgs: 5-6-6 a 6-7-6
- 1 División Gebirgs: 5-7-6 a 6-7-6
- Regimiento AA HG: 2-4-6 a 3-4-6
- 22 División de Infantería: 8-9-5 a tres regimientos 3-3-5 y un batallón de motocicletas 2-2-8. Comienzan las tres unidades en el mismo hex cuando se juega AGS.

(Corrección): en la lista de las unidades de Reemplazo AGS en la Hoja Tres de Colocación Inicial Soviética, la unidad AGS indicada en el primer intercambio ya era un 3-2-5 en AGS. Por tanto la diferencia entre las dos unidades sólo es un cambio en la designación.

(Aclaración): algunas unidades en Kiev to Rostov tienen potencias diferentes que las mismas unidades en juegos anteriores en el sistema. Excepto para las indicadas arriba, se usan las fichas anteriores cuando se juega con juegos anteriores, y las fichas de Kiev to Rostov cuando se juega a Kiev to Rostov.

Símbolos de Tipo de Unidad

(Aclaración): el haber añadido la Antiaérea y Antitanque motorizada y no motorizada a los tipos considerados para Bajas de Artillería es un cambio aplicable a todos los juegos en la serie "Barbarossa".

Estatus de Unidad Aérea del Eje

(Corrección): añadir al Recuadro "Damaged": +1 para todas las unidades aéreas rumanas.