

REGLAS

(11.4.2) Defensores de un solo paso: Anexo: si todavía hay unidades amigas (ASU, unidades *Disrupted*, unidades retiradas, etc.) en un hexágono después de que se perdió la última unidad que podría calificarse como Unidad Líder en una Defensa Determinada exitosa, el hexágono se mantiene y el atacante no avanza después del combate.

(11.5.2) Defensa Desesperada

ACLARACIÓN: Las Unidades Aéreas / ASU suma un DRM de +1 en cada lanzamiento en una Defensa Desesperada.

13.4 Recuperación: Los jugadores pueden elegir no recuperar a una unidad en su totalidad para mantener su habilidad de Retirada Automática.

(16.5.4) DRM CIUDAD: Se deberá de añadir "ocupada" a la siguiente frase que debería de leerse: "Si la unidad puede trazar una LOS ilimitada hasta al menos un hexágono amigo de ciudad ocupada o controlada (mayor o menor)".

(18.3.3) Una unidad ASU en un área de entrada puede proporcionar apoyo ofensivo y defensivo a los combates dentro del alcance del área de entrada.

(20.5.1) ACLARACIÓN: Las unidades aliadas del Eje pueden participar en un ataque junto a unidades alemanas, siempre que no haya otra nacionalidad aliada del Eje participando.

(21.3.1) ACLARACIÓN: Los Cuarteles Generales soviéticos que no hayan sido liberados pueden usarse como una ubicación de entrada para unidades reconstruidas desde la caja de unidades eliminadas.

26.2 ACLARACIÓN: Después de que un marcador de Planificación Ofensiva haya sido girado a su lado preparado, el HQ aún podrá mover 2 hexes.

31.0 Ejércitos de Reserva Soviéticos: El 8º Ejército en Saratov también será liberado si una

unidad alemana se mueve dentro de seis hexes de Saratov.

JUEGO DE CAMPAÑA Y PLANTILLA DE REFUERZO SOVIÉTICO FALL BLAU

La 66 Brigada de fusiles navales se descongela en el turno de juego 5.

ACLARACIÓN: Si juega el escenario Fall Blau, el 5º Ejército de Reserva llega desde el borde del mapa (Área de entrada M) a cualquier hex entre 4100 y el 4111.

LIBRO DE JUEGO

En la HOJA DE REEMPLAZOS Y MARCADORES: Las unidades del tipo de infantería motorizada soviética pueden avanzar 4 hexes no 2 hexes.

MARCADORES

La parte trasera de la 23ª división húngara y la 2ª húngara el HQ del ejército está cambiado. Hay una etiqueta que puedes descargar e imprimir desde la web de GMT para solucionar este error.

EL MAPA

El espacio 24 del Track de Puntos de Victoria deberá de indicar "Turno 28 mínimo" no Turno 26 mínimo.