

Barbarroja

V.3



ÍNDICE

1.-	Introducción Histórica	Pág. 3
2.-	El Juego Barbarroja	Pág. 4
3.-	Jugar en un Ordenador	Pág. 5
4.-	Jugar en Internet o Red Local	Pág. 7
5.-	Las Opciones del Juego	Pág. 10
6.-	Secuencias de un Turno	Pág. 11
7.-	El Escenario del Juego	Pág. 12
8.-	Las Unidades del Juego	Pág. 15
10.-	Tipos de Unidades de Alemanes y sus Aliados	Pág. 18
11.-	Tipos de Unidades Rusas	Pág. 19
12.-	Los Hexágonos del Terreno	Pág. 20
13.-	El Movimiento	Pág. 21
14.-	El Ataque (Resolución de Combates)	Pág. 23
15.-	Secuencia de Refuerzos y Remplazos	Pág. 25
16.-	Secuencia de Movimiento Ferroviario	Pág. 28
17.-	Climatología	Pág. 29
18.-	Generales	Pág. 30
19.-	Abastecimiento de Unidades	Pág. 31
20.-	Generador de Escenarios	Pág. 33
21.-	Jugar con Hamachi	Pág. 35
22.-	Jugar con Skipe	Pág. 35
23.-	Notas	Pág. 36

Barbarroja



1.- Introducción Histórica.

La Operación Barbarroja fue diseñada en un principio en Diciembre de 1940, tras el fracaso de la batalla de Inglaterra. Hitler deseaba dividir sus fuerzas y no repetir el error de Napoleón Bonaparte de invadir un país tan extenso mediante un solo bloque de tropas. Se estructuraron tres grupos de ejército asignados para conquistar regiones y ciudades grandes de la Unión Soviética, estos tres objetivos iniciales fueron, para el grupo de ejército norte, Leningrado, para el grupo de ejércitos Centro, Moscú y para el grupo de ejércitos Sur Kiev.

Al final de los preparativos, la Wehrmacht había movilizado cerca de 3,2 millones de soldados hacia la frontera soviética, junto con un millón de soldados de países aliados y satélites, preparados todos para iniciar una ofensiva general desde el mar Báltico hasta los Cárpatos, contando para ello con Rumania y Eslovaquia. Existía, sin embargo, una discrepancia en los objetivos: mientras Hitler daba prioridad a la política y a la economía, deseando unirse cuanto antes a las tropas finlandesas en el norte y ocupar la riqueza agrícola de Ucrania en el sur, el Alto Mando deseaba destruir el centro de poderío militar soviético en Moscú, principal centro de comunicaciones del país. Hitler no contaba, además, con el apoyo japonés para la campaña, ya que no había realizado consultas sobre la misma con el gobierno nipón que, tras el ataque, se mantuvo neutral en el conflicto.

Como resultado de la operación Barbarroja, Alemania y Rusia, mantuvieron una encarnizada guerra durante 4 años, que culminó con el suicidio de Hitler y toma de Berlín en Mayo de 1945.

2.- El Juego Barbarroja.

El juego incluye no solo el periodo en el que se desarrolló la operación Barbarroja, si no todo el periodo de guerra en el frente este desde Junio de 1941 a Mayo de 1945.

Este es un juego de estrategia, que incluye todo el periodo de guerra entre Alemania y Rusia, por lo que la campaña completa es de 48 turnos de Junio de 1941 a Mayo de 1945.

El juego permite jugar de las siguientes formas:

A/ En UN ORDENADOR los dos Jugadores en el mismo ordenador.

A.1/ Por **Turnos Completos**, cada jugador mueve todas o algunas de sus unidades, y al finalizar pasa el control al jugador contrario.

B/ En RED LOCAL con los dos ordenadores con la misma red local (ver Jugar con Hamachi).

B.1/ En **Tiempo Real**, cada jugador puede mover en el turno simultáneamente todas sus unidades, en esta modalidad en la creación inicial del juego se indica el tiempo máximo que durará un turno.

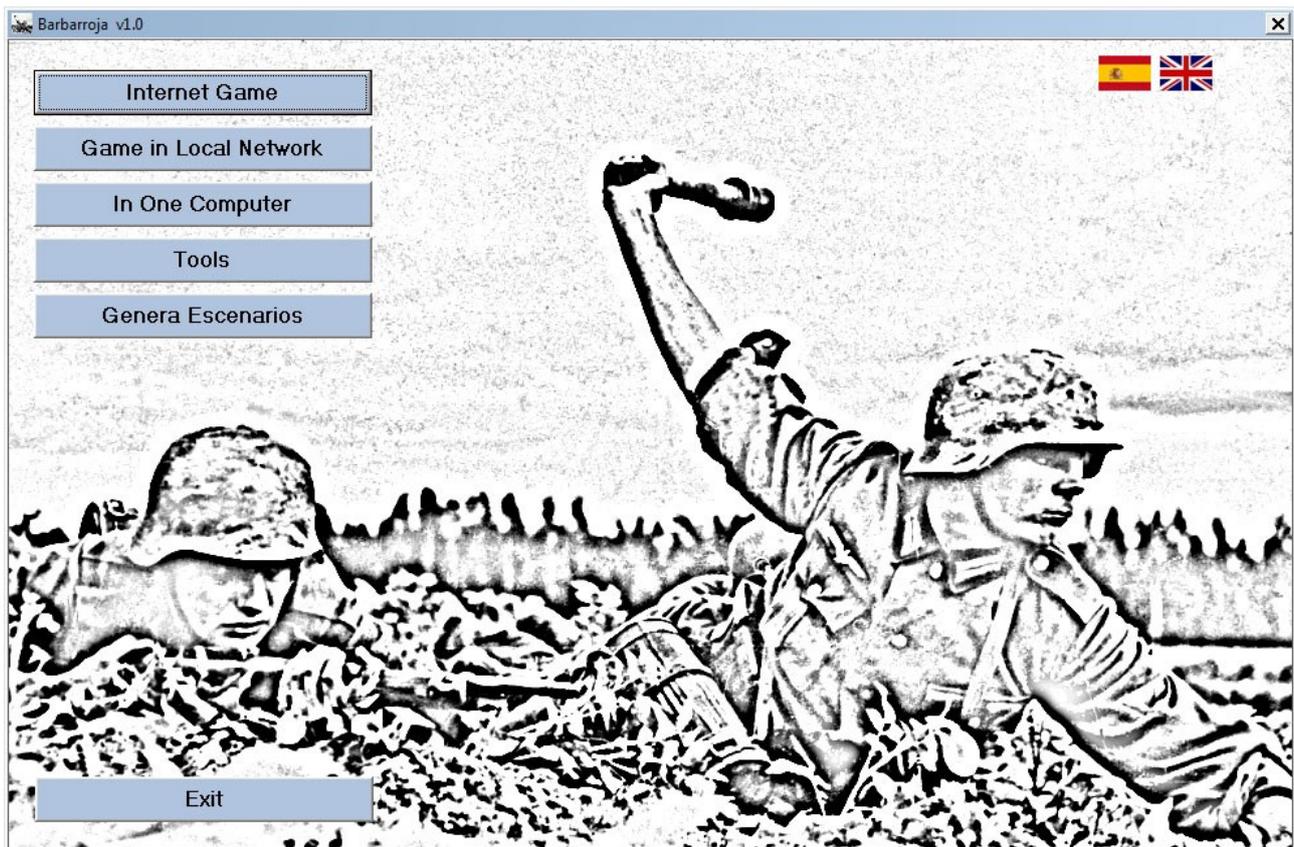
B.2/ Por **Turnos Completos**, cada jugador mueve todas o algunas de sus unidades, y al finalizar pasa el control al jugador contrario, en esta modalidad en la creación inicial del juego se indica el tiempo máximo que durará un turno.

C/ En INTERNET solo es necesario el acceso a Internet y unirse a una partida o crearla.

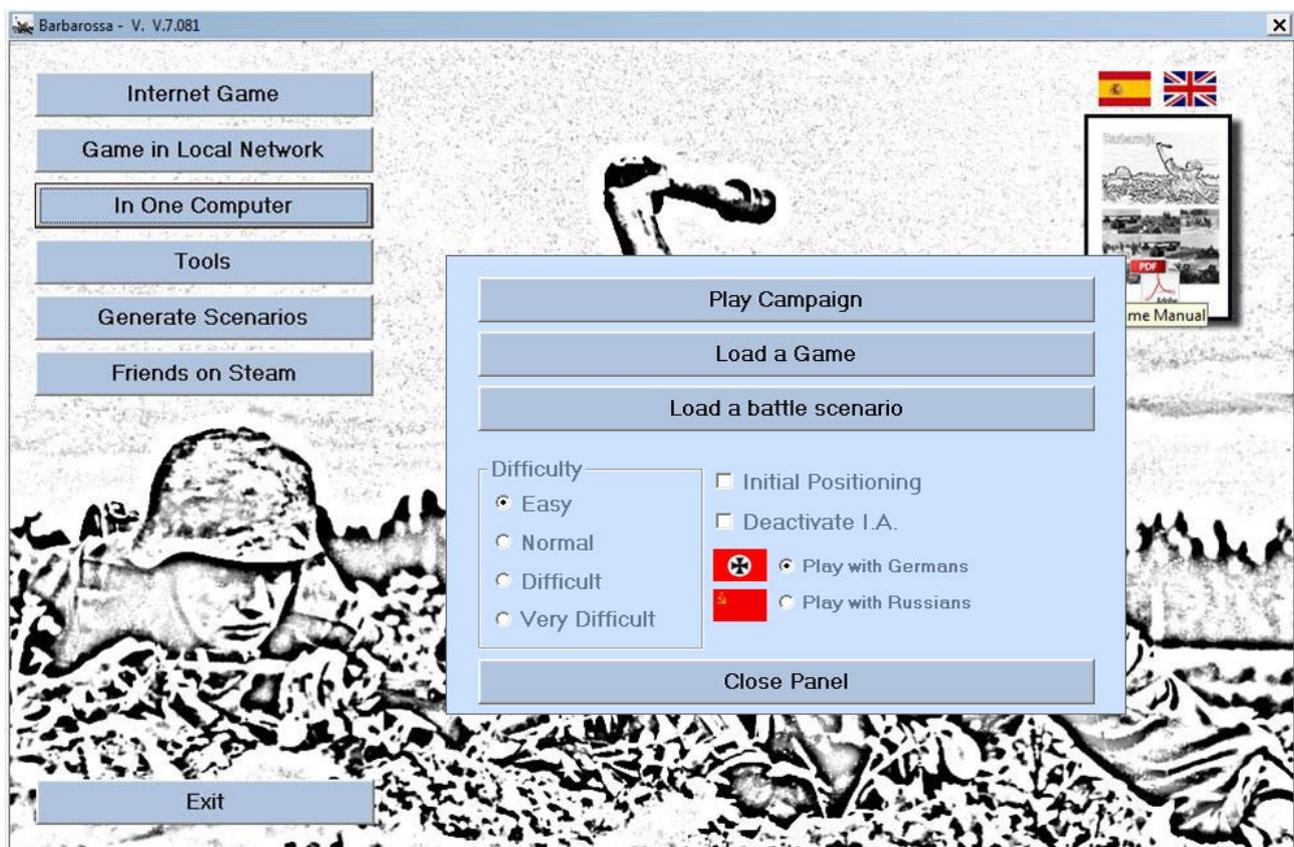
C.1/ En **Tiempo Real**, cada jugador puede mover en el turno simultáneamente todas sus unidades, en esta modalidad en la creación inicial del juego se indica el tiempo máximo que durará un turno.

C.2/ Por **Turnos Completos**, cada jugador mueve todas o algunas de sus unidades, y al finalizar pasa el control al jugador contrario, en esta modalidad en la creación inicial del juego se indica el tiempo máximo que durará un turno.

3.- Jugar en un Ordenador.



Pulsando el botón "Juego en un Ordenador" nos aparecerá el siguiente panel.



En este panel central tendremos tres botones.

El primero “Jugar campaña”

Este botón nos permite jugar toda la campaña completa (48 turnos) desde Junio de 1941 hasta Mayo 1945.

El segundo “Cargar una Partida”

Nos permite recuperar una partida ya guardada previamente

El Tercero “Cargar un Escenario”

Este botón nos permite jugar un Escenario, que bien puede ser uno de los que ya viene en el juego o uno que nosotros mismos hayamos creado.

Debajo de estos botones tenemos varias opciones disponibles:

“Posicionamiento Inicial” si lo marcamos, tendremos un turno inicial donde deberemos situar nuestras unidades, en las posiciones que deseemos, esta opción afecta tanto al juego en un ordenador como al juego en Internet y Red Local.

Inicialmente en el juego individual siempre nos enfrentaremos a la I.A., para ello podemos elegir el bando seleccionando la bandera que deseemos.

Si pulsamos “Desactivar I.A.”, serán necesario dos jugadores humanos para poder jugar, ya que no actuará la I.A. del ordenador.

En la parte izquierda tenemos la Dificultad, esta dificultad solo afecta al juego en un ordenador, ya que en el juego en Red el jugador que crea la partida decide el nivel de dificultad.

“Fácil”

Los dos jugadores pueden ver las unidades enemigas, sus FC y FM.

“Normal”

Los dos jugadores ven las unidades contrarias, pero no pueden ver los FC ni FM de la unidades contrarias

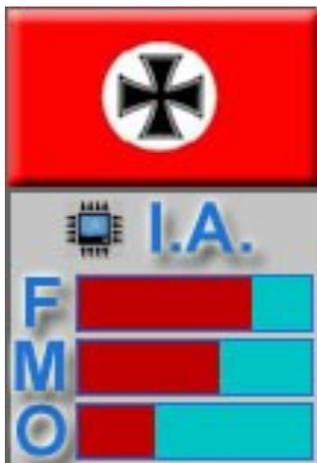
“Difícil”

Ninguno de los jugadores ve las unidades contrarias, solo cuando contacta con la zona de control de alguna unidad enemiga, se visualizará esta, con sus FC y FM, si al siguiente turno la unidad enemiga visible no esta en zona de control propia dejará de ser visible para el jugador que actúa en ese momento.

“Muy Difícil”

Ninguno de los jugadores ve las unidades contrarias, solo cuando contacta con la zona de control de alguna unidad enemiga, se visualizará esta, pero al contrario que la opción Difícil, no se verá el FC ni el FM, si al siguiente turno la unidad enemiga visible no esta en zona de control propia dejará de ser visible para el jugador que actúa en ese momento.

Por último con el botón “Cerrar Panel”, cerraremos este panel.



Cuando actúa la I.A. con algún bando (alemán o ruso), veremos un recuadro en la esquina superior izquierda como el de la imagen. En este recuadro tendremos tres barras de color.

Barra “F” indica la relación de los puntos de combates de todas las unidades que estén a 4 hexágonos del frente.

Barra “M” indica la relación de los puntos de combates de todas las unidades que estén en el Mapa.

Barra “O” indica la relación de los Puntos de Objetivos que tiene cada uno de los bandos.

En este panel podremos ver en la parte superior una lista con todos los jugadores que estén conectados al servidor en internet o bien al servidor local si se trata del juego en red local.

Para crear un nuevo juego pulsaremos el botón de la derecha “Nuevo Juego”, y nos aparecerá una ventana similar a la de la imagen inferior.



En esta ventana al igual que en el Juego en un ordenador, podremos seleccionar la “Dificultad”, la “Modalidad” que al igual que en el juego en un ordenador podemos jugar con “Turnos Completos” o “Tiempo Real”.

Solo en el Juego en Internet o Red Local podemos seleccionar la modalidad “Simultanea” o “Tiempo Real”, que nos permite que los dos jugadores muevan y ataque de manera simultanea, lo cual añade un mayor realismo de juego.

Tenemos la posibilidad de marcar la opción “Posicionamiento Inicial”, con lo que durante el primer turno podremos situar las unidades que correspondan en el Escenario en las posiciones que deseemos siempre que sea dentro del territorio controlado por nuestro bando.

En el juego en Internet o Red Local, cada turno solo puede tener un tiempo predeterminado, con objeto de evitar que el juego pueda quedar en suspenso por la ausencia de uno de los jugadores. En este panel podemos fijar el "Tiempo por Turno", por defecto viene configurado a 8 minutos, hay que tener en cuenta que si elegimos la modalidad Turno completo, serían 8 minutos para cada Jugador.

Este contador de tiempo (ver imagen inferior), está dividido en tres partes la primera es la secuencia de Movimiento y Ataque que será el 60% del tiempo del Turno, y las otras dos partes Refuerzos y Movimiento ferroviario, serán de un 20% del tiempo del turno. Al finalizar cada periodo la aplicación saltara de secuencia de forma automática, no obstante nosotros podemos acortar ese tiempo pulsando el botón que se encuentra a la derecha para saltar a la siguiente secuencia.

En el caso del Juego a Turnos Completos o Parciales, si no deseamos mover ninguna ficha mas y aún tenemos varias acciones pendientes, podemos pulsar la bandera que tenemos en la partes superior izquierda para devolver el control al jugador contrario.

Para unirse a un juego ya creado por algún jugador, bastará con pulsar el juego que nos debe



de aparecer en la lista inferior "Lista de Juegos", en color verde y con el "Nº Players" 1/2. y pulsar el Botón "Unirse a la Partida"

Cuando nos unamos a esa partida podremos chatear con el anfitrión de la misma, no obstante recomendamos el uso de Skipe u otra aplicación de comunicación similar.

The screenshot shows a game lobby window. At the top, there is a "PLAYER NAME" field containing "JUGADOR 2168" and a "Connect Player" button. Below this is a "Lista de Jugadores ..." table with the following data:

ID	Player Name	Time
54409	JUGADOR 2168	06-01-2018 19:28:02
54375	JUGADOR 2509	06-01-2018 19:27:37
54384	JUGADOR 3292	06-01-2018 19:27:43

To the right of the player list is a "Connected" status indicator with a green background and a small image of a soldier. Below that is a "New game" button.

At the bottom, there is a "List of Games" section with "Join the Game" and "Refresh List of Games" buttons. The "List of Games" table contains the following data:

ID	N.	Game Name	Nº Play...	Difficulty	Minu./T...	Turn start
54375	Ger	Operation Barbarossa...	1/2	Easy	8 min.	June 1941
54384	Ger	Operation Barbarossa...	1/2	Easy	8 min.	June 1941

Cuando creamos una nueva partida en Internet o Red Local, podremos jugar la Campaña o cargar un Escenario (Batalla) ya existente o que nosotros hayamos creado (Ver Generador de Escenarios), también podemos cargar una partida que previamente hubiéramos estado jugando y se haya guardado.

5.- Las Opciones del Juego.

Si pulsamos en el botón “Herramientas” del menú principal, nos aparecerá un panel donde podemos indicarle la forma de movimiento del mapa dentro de nuestro Escenario, y el número de puntos necesario para que un general obtenga una medalla, los puntos de medalla de los generales, se consiguen cuando se gana un combate, se obtiene un punto por cada FC perdido por el enemigo, no obstante si perdemos la batalla, la puntuación del general, disminuirá en un número igual al número de FC perdidos.

También podemos modificar los Puntos de Remplazo que se aplican, esto hará que dependiendo del numero de ciudades propias bajo control aumente o disminuyan los remplazos (recuperación de unidades perdidas durante el combate).

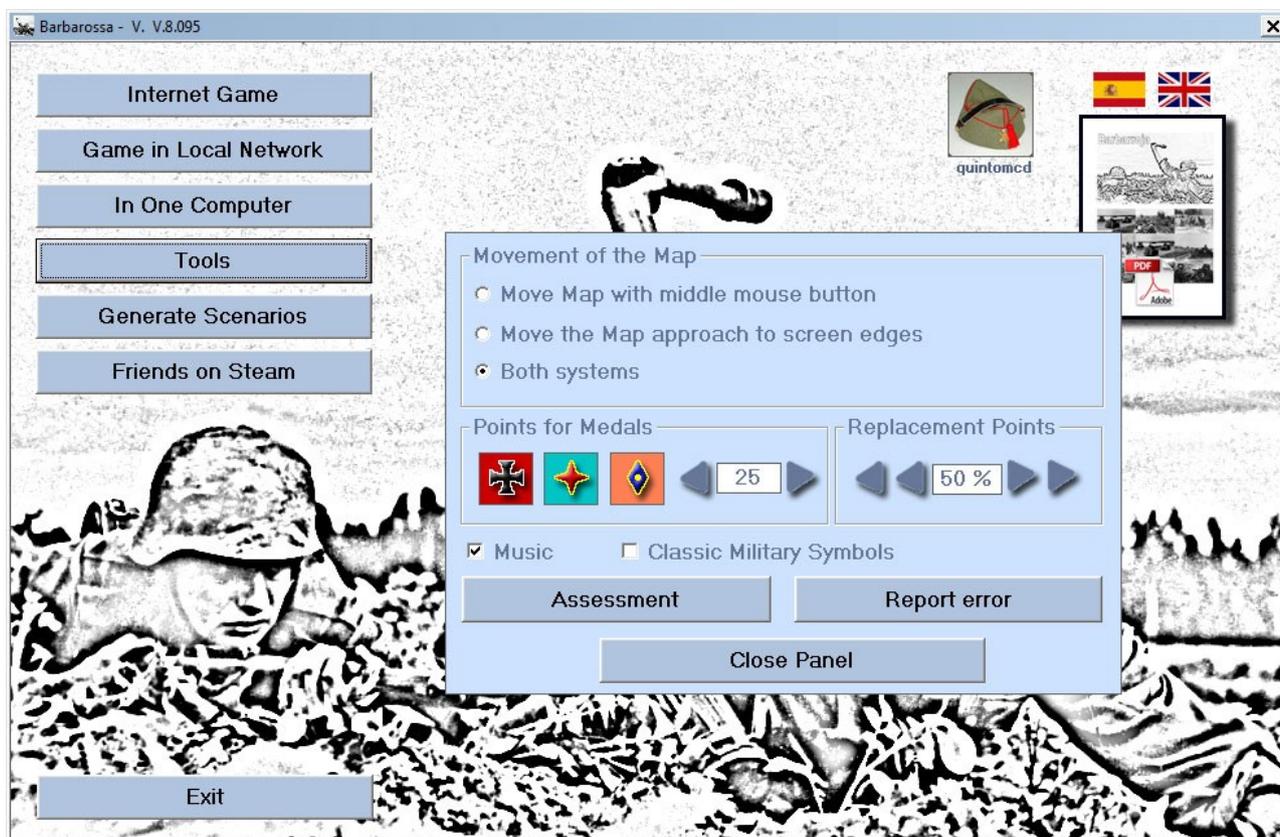
Esto hace que aunque inicialmente cada general sale con unos puntos aleatorios, ya asignados por el juego, a lo largo de la campaña, pueden aumentar o disminuir su número de medallas, siendo el máximo 3 medallas y el mínimo 0.

En la parte superior derecha tenemos dos banderas, que nos servirán para seleccionar el idioma del juego. Hasta el momento solo está disponible Ingles y Español.

“Símbolos Militares Clásicos” si lo marcamos utilizaremos los símbolos clásicos que se utilizan en la OTAN (ver Tipos de Unidades del Eje y Tipos de Unidades Rusas).

“Musica” si lo marcamos tendremos música de fondo en el juego.

Por último pulsando el botón “Cerrar Panel”, este panel se cerrará.

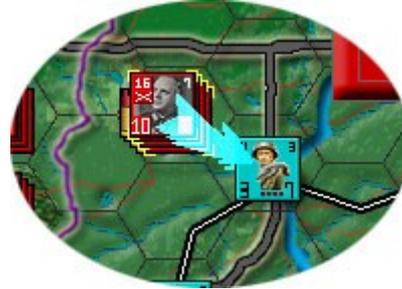


6.- Secuencias de un Turno.

A/ Movimiento y Combate

Permite mover todas las unidades cuyos FM (factor de movimiento) le permita acceder al hexágono adyacente dependiendo del terreno. También permite atacar a todas las unidades enemigas que estén en un hexágono adyacente .

gono adya-



B/ Refuerzos y Remplazos

Permite introducir los Refuerzos en el mapa, estos refuerzos representan unidades que históricamente estuvieron disponibles en el mes del turno correspondiente. Permite introducir los Remplazos, estas unidades, serán unidades que se recuperan tras haber sido eliminadas 3 turnos antes, si disponemos de suficientes puntos (Ver Secuencia de Refuerzos y Remplazos)

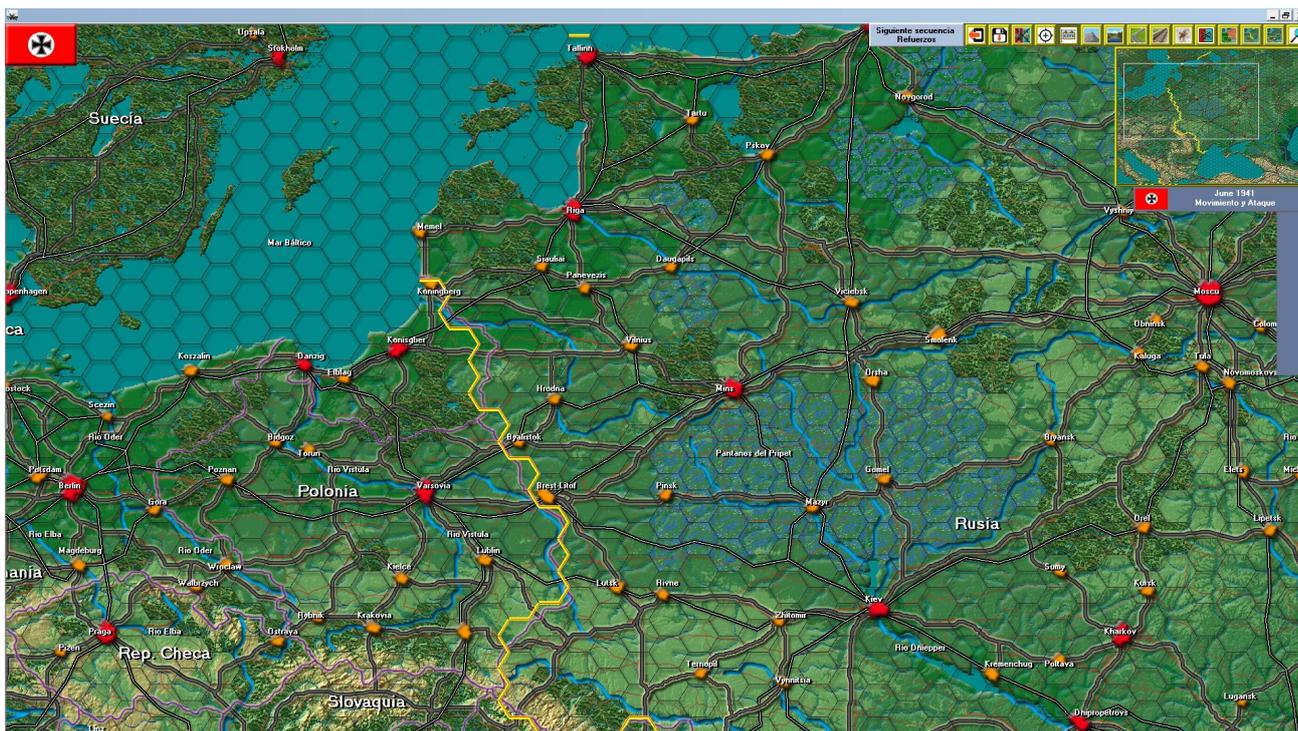


C/ Movimiento Ferroviario

Permite mover a todas las unidades que hayamos introducido durante la fase anterior, siempre que dichas unidades se encuentren en un hexágono de ferrocarril. También podremos seleccionar unidades ya existentes en el Mapa, y que estén en un hexágono de ferrocarril, para proceder a moverlas por la red ferroviaria, la capacidad de mover unidades que ya están en el mapa depende de la Climatología (Ver Climatología). No existe limitación del movimiento debido al terreno ni afecta al Factor de Movimiento (FM) de la unidad.



7.- El Escenario del Juego.



Este escenario representa toda la parte Oriental de Europa desde el centro de Alemania hasta la parte continental de Rusia. Esta formado por 63 hexágonos horizontales y 41 hexágonos Verticales, lo que hace un total de 2.583 hexágonos. De estos hexágonos, todos los hexágonos que representan solo mar no son transitables, tampoco lo son aquellos Hexágonos que pertenecen a territorios neutrales que son Turquía en el Sureste y Suecia en el Noroeste.

En el Escenario están representadas las principales ciudades, así como las principales rutas por carretera y por ferrocarril.

En la parte superior derecha tenemos el panel de control del Mapa que permite modificar la apariencia del mismo, y que pasamos a detallar.



Permite salir de la partida.



Permite guardar la partida.



Permite ver las unidades perdidas.



Permite ver los objetivos de la partida.





Permite ver los nombres de las ciudades, ríos y territorios del escenario.



Permite ver los hexágonos de montaña del escenario.



Permite ver los hexágonos de ríos del escenario.



Permite ver los Hexágonos de carretera del escenario.



Permite ver los Hexágonos de ferrocarril del escenario.



Permite ver los Hexágonos de ciudades del escenario.



Permite ver las unidades que no se han movido en el turno actual.



Permite colorear los territorios ocupados por cada jugador.



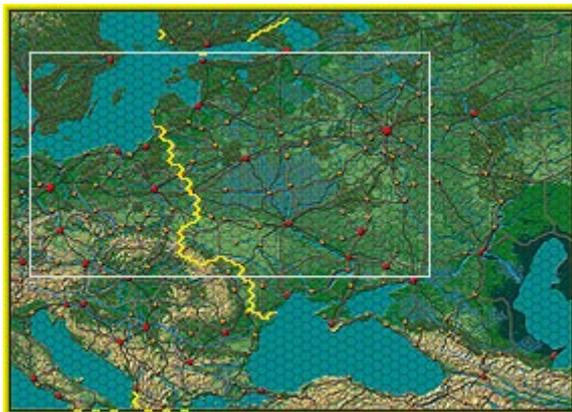
Permite la situación del frente de combate.



Permite ocultar o mostrar el mini mapa.



Permite ver todo el mapa.



El mini Mapa nos permite visualizar la parte del escenario que es visible en un momento dado puede hacerse visible con el botón



Following sequence Reinforcements

El botón de secuencias, aparece en la parte izquierda del panel de control del mapa, y nos permite saltar de secuencia, en cualquier momento que deseemos. Si estamos jugando en Internet o red local, cada turno estará limitado en minutos, y el salto de secuencia se hará automáticamente al finalizar su tiempo.

El [Panel de Turno](#), siempre está visible y nos indica el turno en el que estamos jugando en la parte superior (Junio 1941) y en su parte inferior la secuencia (Movimiento y Ataque).



El [Panel de General](#), solo aparece cuando seleccionamos una unidad u varias en un hexágono donde existe un general, y nos indica el general al mando, su efecto sobre el combate y el ejército que manda. En la imagen inferior se trata de 2º Ejército Panzer, el general es Heinz Guderian y tiene dos estrellas (Ver Generales).



El [Panel de Unidades Seleccionadas](#), siempre estará visible y en el se visualizarán las unidades existentes dentro de un hexágono que tengamos seleccionado. En el caso de la imagen en el hexágono existen cuatro unidades. Con este panel nosotros podemos seleccionar (ver imagen de la derecha) una o mas unidades haciendo clic en cada una de ellas, de tal forma que las unidades seleccionadas presentarán un recuadro amarillo, pudiendo en este caso mover o atacar solo con esas unidades. Si situamos el cursor sobre la unidad conoceremos su nombre histórico.

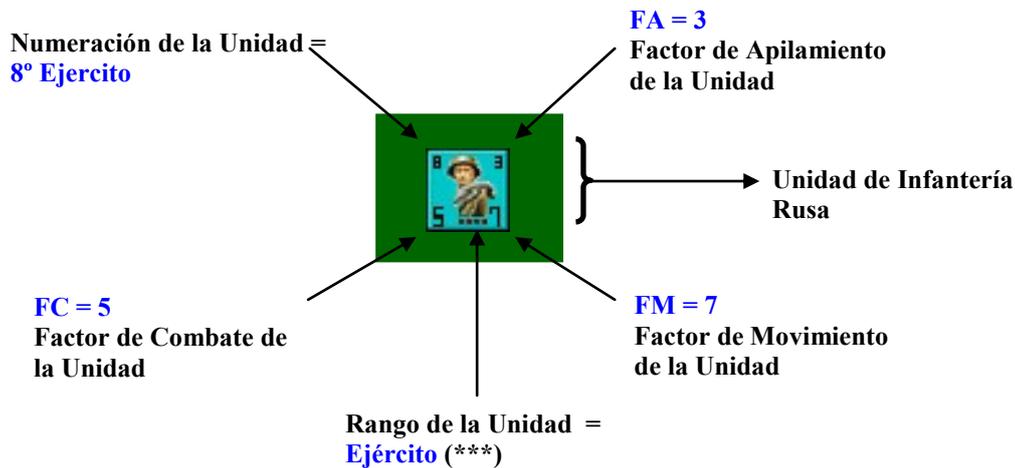


8- Las Unidades del Juego.

Todas las fichas están representadas por un gráfico característico de la unidad a la que representan.

Así mismo en la parte inferior tenemos a la izquierda el factor de combate, y a la derecha el factor de movimiento, en la parte superior izquierda la numeración de la Unidad y en la parte superior derecha la capacidad de apilamiento.

SYMBOLOS DE LA UNIDAD



SÍMBOLOS ADICIONALES DE LA UNIDAD



Estos símbolos adicionales solo serán visibles cuando se cumplan las condiciones para su visualización.

(*) Capacidad de Ataque



Cada unidad solo puede atacar una vez por turno en la fase de Movimiento y Ataque, las unidades que aún no hayan atacado tendrán este símbolo

(**) Unidad Seleccionada



Siempre que seleccionemos una Unidad, nos aparecerá este recuadro amarillo alrededor de la unidad

(***) Rango de la Unidad está representada por los puntos que aparecen en la parte inferior.

Tipos de Rangos
 * * * * Ejército
 * * * Cuerpo de Ejército
 * * División

(****) Unidad desabastecida



Este símbolo solo aparecerá cuando la unidad se encuentre desabastecida (ver Abastecimiento de Unidades)

9- Las Unidades Especiales.

Además de las unidades descritas en la página anterior, existen un pequeño número de unidades con características especiales.



Grupo de Ejércitos Alemán, estas unidades se mueven al igual que el resto de las unidades terrestres del juego con las mismas limitaciones dependiendo del terreno, su factor de apilamiento es de 1, siendo su FC también de 1 y su FM de 14. Estas unidades en combate directo no son muy eficaces, ya que su FC es muy pequeño, no obstante tienen otra cualidad muy importante, al comienzo de cada turno, aparecerán en los hexágonos contiguos las unidades de Interdicción Aérea.

Es importante no perder las unidades de Grupo de Ejercito, ya que por cada unidad que tengamos en el escenario (podemos tener hasta 3 norte, centro y sur) entrara al comienzo del turno una unidad de Interdicción Aérea, por lo que conviene mantener estas unidades alejadas del frente pero no demasiado, ya que las unidades de interdicción aérea solo tienen un FM de 20, y su consumo por hexágono es de 1.



En el caso de los alemanes, aparecerá las unidades de **Interdicción Aérea**, estas unidades históricamente representan el potencial aéreo del ejército alemán, por lo que estarán disponible de forma automática dependiendo del turno en que nos encontremos, y su valor irá disminuyendo conforme avancen los turnos, reflejando así la pérdida del control aéreo por parte de Alemania a lo largo de la campaña.

Estas unidades tiene un FC con un símbolo + , en principio estas unidades no pueden atacar en solitario, solo pueden hacerlo en un ataque con unidades terrestres, el número que aparece detrás del + indica cuantas veces se suma el factor de combate del atacante. Solo pueden intervenir en los ataque, no en las defensas.

Cuando se finaliza un combate con una unidad de interdicción aérea, esta desaparece y solo estará disponible en el siguiente turno si las condiciones meteorológicas lo permiten (ver tabla inferior)

TABLA DE INTERDICCIÓN AEREA ALEMANA

 Turnos	Despejado	Fango	Nieve
Junio 1941 = Diciembre 1941	+3	+2	-
Enero 1942 => Diciembre 1942	+2	+1	-
Enero 1943 => Diciembre 1943	+1	+1	-
Enero 1944 => Noviembre 1944	+1	-	-
Diciembre 1944 => Mayo 1945	-	-	-



Grupo de Ejércitos Ruso, estas unidades se mueven al igual que el resto de las unidades terrestres del juego con las mismas limitaciones dependiendo del terreno, su factor de apilamiento es de 1, siendo su FC también de 1 y su FM de 14. Estas unidades en combate directo al igual que las alemanas no son muy eficaces, ya que su FC es muy pequeño, no obstante tienen otra dos cualidades muy importante, al comienzo de cada turno, aparecerán en los hexágonos contiguos a la unidad otras unidades especiales.

Es importante no perder las unidades de Grupo de Ejercito, ya que por cada unidad que tengamos en el escenario (podemos tener hasta 3 norte, centro y sur) entrara al comienzo del turno una unidad de Interdicción Aérea y una unidad de Katiuskas, por lo que conviene mantener estas unidades alejadas del frente pero no demasiado, ya que las unidades de interdicción aérea solo tienen un FM de 20, y su consumo por hexágono es de 1.



En el caso de los Rusos, aparecerá las unidades de Interdicción Aérea, estas unidades históricamente representan el potencial aéreo del ejercito ruso, por lo que estarán disponible de forma automática dependiendo del turno en que nos encontremos, inicialmente no estarán disponibles, pero irán aumentando conforme avancen los turnos, reflejando así el incremento del control del espacio aéreo por parte de los rusos conforme avanzaba la campaña.

Estas unidades tiene un FC con un símbolo + , en principio estas unidades no pueden atacar en solitario, solo pueden hacerlo en un ataque con unidades terrestres, el número que aparece detrás del + indica cuantas veces se suma el factor de combate del atacante. Solo pueden intervenir en los ataque, no en las defensas.

Cuando se finaliza un combate con una unidad de interdicción aérea, esta desaparece y solo estará disponible en el siguiente turno si las condiciones meteorológicas lo permiten (ver tabla inferior)

TABLA DE INTERDICCIÓN AEREA RUSA

 Turnos	Despejado	Fango	Nieve
Junio 1941 = Diciembre 1941	-	-	-
Enero 1942 => Diciembre 1942	+1	-	-
Enero 1943 => Diciembre 1943	+1	+1	-
Enero 1944 => Noviembre 1944	+2	-1	-
Diciembre 1944 => Mayo 1945	-2	-1	-1



En el caso de los Rusos, aparecerá las unidades de Katiuskas, estas unidades no estarán disponibles en los primero turnos del juego (ver tabla), pero aparecerán junto a los Grupos de Ejércitos Rusos (hasta un máximo de tres 1 por cada Grupo de Ejércitos). Estas unidades tienen todas las limitaciones normales en cuanto a apilamiento y efectos del terreno, su FM es alto (18), y añaden las suma de un FC completo, solo se pueden utilizar en Ataque, en defensa su FC es 1.

Cuando se finaliza un combate con una unidad de Katiuskas, esta desaparece y solo estará disponible en el siguiente turno si las condiciones meteorológicas lo permiten (ver tabla inferior)

TABLA DE KATIUSKAS RUSOS

 Turnos	Despejado	Fango	Nieve
Junio 1941 = Diciembre 1941	-	-	-
Enero 1942 => Mayo 1945	+1	+1	+1



Los Partisanos, son un tipo de ficha que no se pueden mover entran en el juego por los Refuerzos y cuando son eliminados por unidades alemanas es tarán disponibles en el siguiente turno en los remplazos su única finalidad es dificultar el movimiento ferroviario, por lo que deben de ponerse en territorio Ruso ocupado. Por ese hexágono no podrán pasar las unidades alemanas que se trasporten en ferrocarril. A los partisanos no les afecta el abastecimiento.

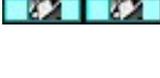


Los líderes, comienzan el juego en Berlín y Moscú respectivamente, no obstante pueden ser desplazados por ferrocarril, en el juego de Campaña, si se pierde el líder, el jugador contrario gana la campaña.

10.- Tipo de Unidades de Alemanes y sus Aliados

		Cuerpo de Ejercito Panzer Alemán
		Cuerpo de Ejercito de Infantería Alemana
		Grupo de Ejércitos Alemán
		Cuerpo de Ejercito de Infantería Acorazada Alemana
		Cuerpo de Ejercito de Montaña Alemán
		Líder Alemán Hitler
		Cuerpo de Ejercito de Infantería de Montaña de los aliados Alemanes
		Cuerpo de Ejercito de Infantería Acorazada de los aliados Alemanes
		Cuerpo de Ejercito de Caballería de los aliados Alemanes
		Cuerpo de Ejercito de Infantería de los aliados Alemanes
		Cuerpo de Ejercito Acorazado de los aliados Alemanes
		Cuerpo de Ejercito SS de Infantería Acorazada Alemana
		Cuerpo de Ejercito SS Panzer Alemán
		Cuerpo de Ejercito SS de Infantería Alemana
		Cuerpo de Ejercito SS de Caballería Alemana
		Cuerpo de Ejercito SS de Infantería de Montaña Alemana
		Unidad de Interdicción aérea
		Cuerpo de Ejercito de Caballería Alemán
		Mando de Ejercito Alemán
		Mando de Ejercito Panzer Alemán
		Mando de Ejercito de los Aliados Alemanes

11.-Tipos de Unidades Rusas.

	Líder Ruso Stalin
	Grupo de Ejercito Ruso
	Cuerpo de Ejercito de Carros Rusos
	Ejército de Infantería Rusa
	Cuerpo de Ejercito de Caballería Rusa
	División de Partisanos Rusos
	Cuerpo de Ejercito de Caballería de la Guardia Rusa
	Ejército de Infantería de la Guardia Rusa
	Ejercito de Carros de la Guardia Rusa
	Unidad de interdicción aérea Rusa
	Unidad de Katiuskas Rusos
	Ejercito de Carros Rusos
	Mando de Frentes Rusos (equivalente a mando de Ejércitos Alemanes)

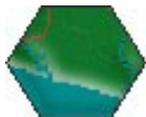
12.- Los Hexágonos de Terreno



Hexágono de MAR



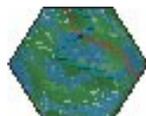
Hexágono de terreno DESPEJADO



Hexágono de COSTA



Hexágono de BOSQUE



Hexágono de PANTANO



Hexágono de MONTAÑA



Hexágono con RIO



Hexágono con CARRETERA



Hexágono con FERROCARIL



Hexágono con CIUDAD GRANDE



Hexágono con CIUDAD PEQUEÑA

13.- El Movimiento.

Se diferencian 2 tipos de movimientos :

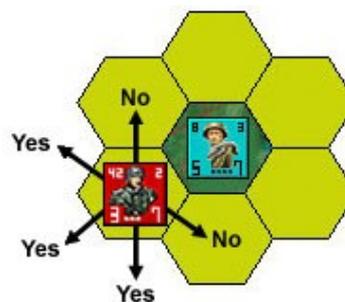
Movimiento de Unidades Terrestres, está limitado a las zonas que no sean de mar, y les afecta las características del terreno y la proximidad de unidades enemigas, así como su capacidad de apilamiento, no pueden moverse por zonas neutrales, es aplicable a todas las fichas excepto las unidades de Interdicción Aérea.

Movimiento de unidades de Interdicción Aérea, se pueden mover por todo el escenario, tanto mar como tierra, excepto las zonas neutrales, no les afecta las características del terreno solo les afectan los límites de apilamiento, pueden moverse por zonas de control enemiga y moverse entre ellas.

Efectos del Terreno sobre el Movimientos

Los efectos del terreno sobre el movimiento, dependen de la cara por la que entremos en un hexágono determinado, por ejemplo si entramos en un hexágono de carretera por la cara que pasa la carretera, solo nos costará 1 punto si lo hacemos por otro lado sin que pase la carretera nos costará 2 o 4 puntos si el hexágono es de montaña.

Todas las unidades tienen una zona de control formado por los 6 hexágonos adyacentes, una unidad NO puede moverse de una zona de control enemiga a otra zona de control enemiga.



Costo del Terreno en el Movimiento de las Unidades Terrestres

	Despejado	Bosques (*)	Pantanos	Montañas
Carreteras. Ejemplos				
Ferrocarriles. Ejemplos				
Ríos. Ejemplos (**)				

(*) En el caso de Bosques las unidades de infantería tienen un costo de movimiento de 2 y las unidades de carros o panceras tienen un costo de 3.

(**) Todas las Unidades terrestres que entren en un hexágono de río, por cualquier lado que lo hagan tendrán un costo de 3.

EFEECTO DEL TERRENO EN EL MOVIMIENTO DE LAS UNIDADES TERRESTRES

Tipo de Terreno de entrada	F.M.
Entrada por Carretera (cualquier terreno)	-1
Entrada por Ferrocarril (cualquier terreno)	-1
Entrada en un hexágono con Rio (cualquier terreno)	-3
Entrada en Montaña sin carretera	-3
Entrada en Pantanos sin carreteras con Tiempo Despejado o Fango	-3
Entrada en Pantanos sin carreteras con Tiempo Nieve	-2
Entrada en Ciudad grande o pequeña por carretera o ferrocarril	-1
Entrada en Ciudad grande o pequeña sin carretera ni ferrocarril (depende del terreno)	-2 o -3 o -4
Terreno Neutral	No Mueve
Mar	No Mueve

EFECTOS DEL TERRENO EN EL MOVIMIENTO DE LAS UNIDADES AÉREAS

Tipo de Terreno de entrada	F.M.
Todos los Terrenos incluido mar (Propios o del Enemigo)	-1
Terreno Neutral	No Mueve

EL FACTOR DE APILAMIENTO POR HEXÁGONO EN LAS UNIDADES:

Tipo de Unidad	F.M.	
Lideres Hitler y Stalin	0	
Grupos de Ejércitos Alemanes y Rusos	1	
Mandos Ejercitos Alemanes y Frentes Rusos	1	
Ejércitos Rusos ****	3	
Cuerpos de Ejércitos Alemanes Aliados y Rusos ***	2	
Unidades de Interdicción Aerea o Katiuskas	0	

El máximo numero de puntos de apilamiento en un hexágono es de 7

El máximo numero de fichas en un hexágono es de 6

Por lo tanto se pueden apilar 3 unidades que tengan factor de apilamiento 2 en un mismo hexágono mas una unidad con 0 de apilamiento y una con 1 de apilamiento.

14.- El Ataque (Resolución de Combates).

La resolución de los combates, se realizará en cualquier momento de la fase Movimiento y Ataque, para ello vasta con seleccionar las fichas que atacan (con el botón izquierdo) y pulsar sobre la unidad o unidades que atacamos. Las unidades atacadas tienen que estar en un hexágono contiguo al hexágono de las unidades que atacan.

El F.C. (Factor de Combate) del DEFENSOR se verá afectado por el tipo de terreno del hexágono donde se encuentre, debajo de estas líneas puede ver la tabla de efecto del FC del defensor dependiendo del terreno del hexágono.

Tipo de Terreno	F.C. del Defensor
Defensor en terreno Despajado (con y sin Carretera)	FC * 1
Defensor fuera del Río y todos los Atacantes en el Río	FC * 2 (*)
Defensor fuera del Río y solo algunos Atacantes en el Río	FC * 1
Defensor en el Río	FC * 1
Defensor en Montaña	FC * 2
Defensor en Ciudad Grande	FC * 2
Defensor en Ciudad Pequeña	FC * 1.5 (**)

(*) Este duplicación del FC del defensor solo se aplica si TODAS las unidades que atacan están en hexágono de Río, caso de que alguna unidad atacante no este en un hexágono de Río, el FC del defensor sería de FC * 1.

(**) En el caso de un factor de combate 5 al aplicar la fórmula $FC * 1.5$ el resultado será redondeado por defecto, es decir $FC = 5 * 1.5 = 7.5 \Rightarrow 7$ siete será el factor de combate resultante del defensor.

En la secuencia de resolución de combates, el atacante podrá elegir que unidades de un hexágono donde estén apiladas, atacarán a que hexágonos, para ello seleccionará las unidades que desee o todas y le indicará el hexágono al que atacan, una vez hecho esto aparecerán una flecha por cada unidad que ataca.

Hecho esto nos aparecerá un cuadro de combate similar al de la imagen inferior, en dicho cuadro tendremos distintos valores que pasamos a detallar.

The diagram shows a combat resolution interface with the following components and annotations:

- Attack 108** and **Defense 18** are displayed at the top.
- 36** is the sum of the attacker's FC (FC Real), calculated as $18 * 2$ (due to two stars on the General).
- 9** is the sum of the defender's FC (FC Real), calculated as $18 * 1$ (due to being in a river).
- 6 - 1** is the result of the attack after one button press (ATACAR).
- DE** (Defensor Eliminado) is the status of the defender.
- Unidades eliminadas** shows three units removed from the board.
- ATACAR** is the button used to resolve the attack by rolling the die.
- Resultado del Dado de Ataque** shows a die roll of 6.

Annotations on the right side of the interface:

- FC Real una vez aplicado los modificadores en este caso se suman dos veces el FC (36) por las dos estrellas del General** (points to 36).
- FC Real una vez aplicado los modificadores en este caso se suman dos veces el FC (18) por estar las unidades atacantes en Río** (points to 18).
- Suma de los FC del ATACANTE** (points to 36).
- Suma de los FC del DEFENSOR 1** (points to 18).
- Elementos que afectan al FC en este caso dos estrellas del General** (points to the stars on the General icon).
- Elementos que afectan al FC al defensor en este caso al estar las unidades atacantes en Río se duplica el FC del defensor** (points to the river icon).
- Relación de combate para aplicar en la TABLA DE COMBATE** (points to the 6-1 result).
- Resultado del Dado de Ataque** (points to the die roll).

Annotations on the left side of the interface:

- Suma de los FC del ATACANTE** (points to 36).
- Elementos que afectan al FC en este caso dos estrellas del General** (points to the stars on the General icon).
- Resultado del ataque una vez pulsado el botón ATACAR** (points to the 6-1 result).
- Unidades eliminadas como consecuencia del Ataque** (points to the removed units).
- Botón de Ataque, resuelve el ataque tirando el dado inferior** (points to the ATACAR button).



Ejemplo de ATAQUE, en este caso un total de 7 unidades alemanas (4 en un hexágono y 3 en el otro), atacan a una unidad rusa no existen ventajas ni del atacante ni del defensor, la relación de ataque de 5-1 ya que si dividimos el FC del atacante (25) por el FC del defensor (5) el resultado es 5 es decir el FC resultante del atacante es 5 veces superior al del defensor.

Por tanto cuando pulsemos el botón atacar, el dado dará un resultado entre 1 y 6 y podremos ver el resultado del ataque en la tabla.

TABLA DE ATAQUE

	1-5 1-9	1-3 1-4	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1 6-1	7-1 9-1
1	AE	AE	AE	A2	A1	AR	DR	D1	D2
2	AE	AE	A2	A1	AR	DR	D1	D2	DE
3	AE	A2	A1	AR	DR	D1	D2	DE	DE
4	A2	A1	AR	DR	D1	D2	DE	DE	DE
5	A1	AR	DR	D1	D2	DE	DE	DE	DE
6	AR	DR	D1	D2	DE	DE	DE	DE	DE

- AE = Atacante completamente eliminado
- A2 = Atacante pierde dos unidades (si las tiene)
- A1 = Atacante pierde una unidad
- AR = Atacante retrocede 2 hexágonos *
- DR = Defensor retrocede 2 hexágonos **
- D1 = Defensor pierde una unidad
- D2 = Defensor pierde dos unidades (si las tiene)
- DE = Defensor completamente eliminada

* Las unidades Atacantes si no pueden retirarse por no disponer de hexágonos para hacerlo permanecen en el hexágono atacado.

** Las unidades Defensoras que no pueden retirarse serán eliminadas.

Todas unidades solo pueden retirarse por un hexágono vacío que no este en zona de control enemiga

ELEMENTOS QUE AFECTAN AL FC DEL ATACANTE



Estrella de general Ruso FC + FC

Interdicción Aérea Rusa FC + FC

Katiuskas Rusos FC + FC



Estrella de general Alemán FC + FC

Interdicción Aérea Alemana FC + FC

ELEMENTOS QUE AFECTAN AL FC DEL DEFENSOR



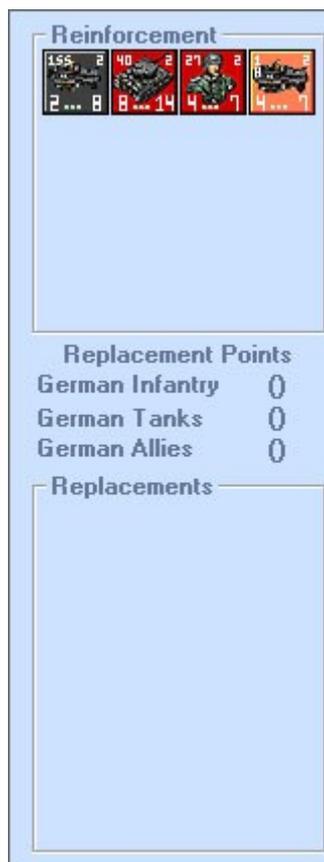
Defensor está en Montaña FC + FC

Defensor no está en Río y Atacantes todos están en Río FC + FC

Defensor está en Ciudad Grande FC + FC

Defensor está en Ciudad pequeña FC + (0.5 * FC) (redondeado por defecto)

15.- Secuencia de Refuerzos y Reemplazos.



En la secuencia de turno de Refuerzos y Reemplazos, se procederá a situar los

Refuerzos. Cuando pulsemos la unidad que deseemos introducir, en el Escenario se coloreara de color violeta oscuro los hexágonos donde podemos situar la unidad. En el caso de los Refuerzos Alemanes, se podrán situar en la parte izquierda del escenario y en ciudades grandes de Alemania que estén bajo control Alemán. En el caso de los Refuerzos Rusos, se podrán situar en la parte derecha del escenario y en las ciudades grandes que estén bajo control Ruso.

Reemplazos. Al igual que los refuerzos al seleccionarlo se coloreará los hexágonos donde podemos hacerlo. En los Reemplazos aparecerán disponibles las unidades que hayan sido eliminadas hace mas de 3 turnos, y solo podremos situar tantas unidades como sumen sus FC hasta alcanzar los Puntos de Reemplazo y sin superarlos. Ejemplo si tenemos 13 puntos de Infantería Alemana, podremos introducir tres unidades de FC=3 y una de FC=4, o bien dos unidades de FC=5 y una de FC=3, no pudiendo en ningún caso superar el número de puntos que tengamos en este caso 13.

Las unidades de Reemplazo se cogerán de las unidades que se hayan perdido hasta ese momento y que hayan sido eliminadas tres turnos anteriores. Para calcular

CALCULO DE LOS REMPLAZOS

El juego realizará de forma automática los cálculos para determinar los puntos de reemplazo de cada tipo.

Los Reemplazos se calculan a partir de las ciudades grandes en poder del jugador pero que pertenezcan a su país, es decir Alemania solo tiene 4 ciudades (se incluye Viena que fue anexionada en 1938), mientras que Rusia tiene 16. Si una ciudad Rusa es ocupada, no generará reemplazos en ese turno a ningún jugador solo pierde los reemplazos el jugador ruso, y lo mismo ocurre si una ciudad Alemana o Aliada es ocupada por los rusos, solo pierde los reemplazos el jugador Alemán.

CIUDADES CON CAPACIDAD DE REMPLAZOS

Alemanes	4	Ciudades
Rumanos	1	Ciudad
Rep. Checa	1	Ciudad
Hungría	1	Ciudad
Finlandia	1	Ciudad
Italia	2	Ciudades
Total Jugador Alemán	10	Ciudades
Total Jugador Ruso	16	Ciudades



Existen cuatro tipos de puntos de **REEMPLAZOS**:

Remplazos de Infantería y Carros Rusos

Se acumula 1 punto si tenemos los Remplazos al 100% por cada Ciudad Grande en su poder al finalizar el Turno, es decir con todas las ciudades en su poder puede generar 16 Puntos (16*1) por Turno, estos puntos son validos tanto para Infantería como Carros

Remplazos de Infantería Alemana

Se acumula 1,68 punto si tenemos los Remplazos al 100% por cada Ciudad Grande en su poder al finalizar el Turno, es decir con todas las ciudades en su poder puede generar 5,52 Puntos (1.68 * 4) por Turno, estos puntos son validos solo para la Infantería Alemana.

Remplazos de Carros Alemanes

Se acumula 0,67 punto si tenemos los Remplazos al 100% por cada Ciudad Grande en su poder al finalizar el Turno, es decir con todas las ciudades en su poder puede generar 1,68 Puntos (0.67 * 4) por Turno, estos puntos son validos solo para los tanques Alemanes.

Remplazos de Infantería y Carros de los Aliados Alemanes

Se acumula 0,32 punto por cada Ciudad Grande (100%) en su poder al finalizar el Turno, es decir con todas las ciudades en su poder puede generar 1,92 Puntos (0.32 * 6) por Turno, estos puntos son validos para la Infantería y los tanques.

Estos cálculos tratan de reflejar que en 1941 Alemania tenia una mayor capacidad productiva en su industria, por eso su capacidad Anual de producción es de aproximadamente 66 puntos para la infantería y 20 puntos para los carros en total 86 puntos anuales con 100% de Remplazos y sin perder ninguna Ciudad.

La capacidad de los aliados de Alemania es menor y por eso se ha estimado una capacidad anual de 23 puntos con todas las ciudades en su poder tanto para infantería como para los carros con 100% de Remplazos y sin perder ninguna Ciudad.

Rusia por su extensión con 16 ciudades de gran tamaño, tenia una capacidad industrial menor (1 punto por cada ciudad y turno con 100% de Remplazos), pero debido al numero de ciudades su capacidad total infantería y carros incluidos será de 192 puntos anuales. Al comienzo de la guerra los rusos sufren la perdida de ciudades importantes como Kiev, Mins y Odesa entre otras por lo que inicialmente su capacidad de remplazo será menor.

Estos valores se pueden modificar en Herramientas modificando su porcentaje.

REFUERZOS ALEMANES



REFUERZOS RUSOS



REFUERZOS ALEMANES

December 1941



May 1942 / 2 German Army



2 Ejercito Hungaro



June 1942



September 1942



8 German Army

January 1943



April 1943



May 1943



July 1943



September 1943



November 1943



March 1944



June 1944



July 1944



August 1944



September 1944



12 German Army

REFUERZOS RUSOS

Frente Sur



October 1941 / Frente Voronezh



November 1941 / Frente Central



Frente Estepa



1° Frente de Ucrania



December 1941



January 1942 / 2° Frente de Ucrania



February 1942 / 3° Frente de Ucrania



March 1942 / Frente de Stalingrado



May 1942 / 2° Frente Báltico



July 1942



September 1942



November 1942



January 1943 / 3° Frente Báltico



March 1943 / 1° Frente Bielorruso



May 1943



July 1943 / 2° Frente Bielorruso



September 1943 / 3° Frente Bielorruso



November 1943



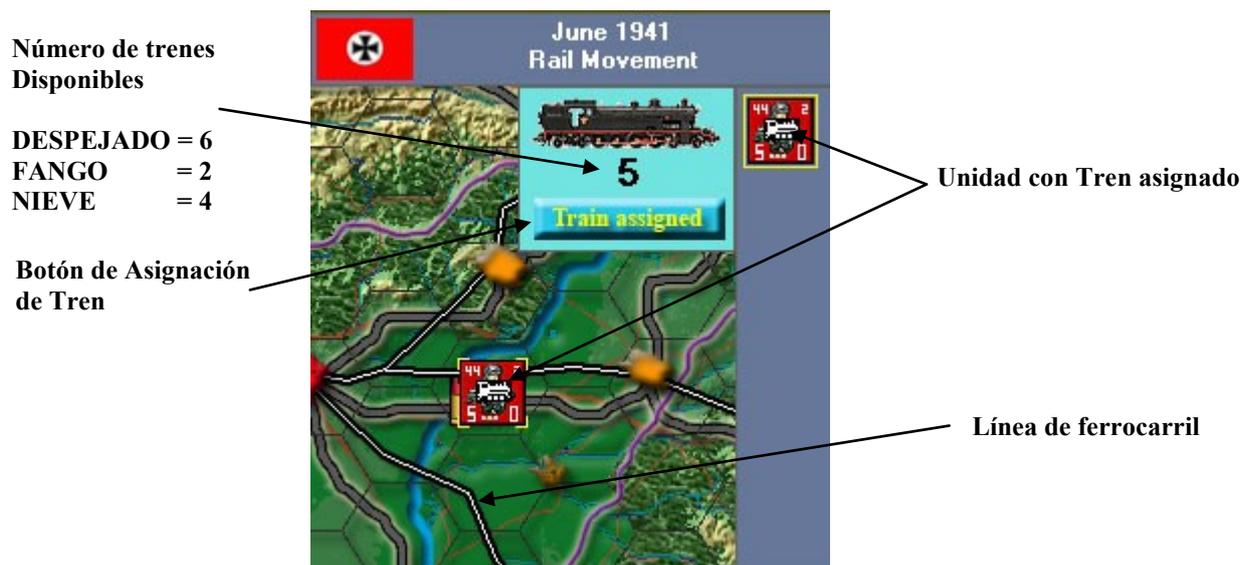
January 1944 / 4° Frente de Ucrania



February 1944 / 4° Frente Bielorruso



16.- Secuencia de Movimiento Ferroviario.



Este movimiento solo afecta a las unidades terrestres.

Se podrán mover todos los Reemplazos y Refuerzos, que hayan entrado en ese turno, siempre que se encuentren en un hexágono de ferrocarril sin limitación alguna.

El resto de unidades que estén en el Escenario en la secuencia de turno del Movimiento Ferroviario, podrán moverse un máximo de 6 fichas (con tiempo despejado), que se encuentren en un hexágono de Ferrocarril. Para esto seleccionaremos la unidad en el Escenario. Si son varias unidades las que están en el mismo hexágono podremos seleccionar las que queramos en el panel de selección de unidades que figura a la derecha. Una vez hecho esto pulsaremos el botón de Asignación de Tren, y el numero de trenes disponibles disminuirá en tantas unidades como hayamos seleccionado, en el ejemplo superior hemos seleccionado una unidad por lo tanto de 6 trenes disponibles hemos pasado a 5. Cuando a una unidad se le ha asignado un tren, esta tendrá un gráfico (locomotora blanca) en el centro de la unidad, lo que nos indicará que podemos desplazarla a cualquier lugar dentro del territorio ocupado siempre que exista conexión por ferrocarril.

Se podrán mover todos los hexágonos que queramos, siempre que cumplan las siguientes reglas:

- A/** Que comiencen desde un hexágono de Ferrocarril, bien sea en ciudad o en cualquier otro tipo de terreno que contenga línea de ferrocarril y siempre que dicho hexágono no esté dentro de una zona de control enemiga.
- B/** Que en ningún caso tengan que pasar por ficha o zona de control enemiga.
- C/** Podrán desplazarse aunque superen el limite de apilamiento, no pudiendo terminar el desplazamiento en un hexágono si se supera dicho limite de apilamiento.
- D/** No podrán terminar el movimiento en Zona de Control enemiga, tendrán que terminarlo antes de llegar a dicha zona.
- E/** Aunque finalicemos el movimiento, siempre podremos volver a desplazar a esa ficha si estamos dentro de la secuencia de movimiento ferroviario

17.- Climatología.

La climatología afecta solo al movimiento de las unidades, existen tres tipos:

DESPEJADO

Con este clima todas las unidades tienen la capacidad de movimiento al completo (si están abastecidas, ver Abastecimiento de Unidades).

FANGO

Con este clima todas las unidades tienen un 40% de su capacidad de movimiento en situación de clima despejado (ver Abastecimiento de Unidades).

Como ejemplo una unidad que tenga FM = 7 se modificaría a FM = 2, ya que se redondea por defecto $7 * 40/100 = 2,8 = \text{int}(2,8) = 2$

NIEVE

Con este clima todas las unidades tienen un 60% de su capacidad de movimiento en situación de clima despejado (ver Abastecimiento de Unidades).

Como ejemplo una unidad que tenga FM = 7 se modificaría a FM = 2, ya que se redondea por defecto $7 * 60/100 = 4,2 = \text{int}(4,2) = 4$

El Clima será de carácter aleatorio pero siempre teniendo en cuenta el mes al que pertenece el turno (ver tabla).

Mes	Porcentaje de Probabilidades
Enero	100% Nieve
Febrero	66% Nieve 33% Fango
Marzo	33% Nieve 33% Fango 33% Despejado
Abril	33% Fango 66% Despejado
Mayo	100% Despejado
Junio	100% Despejado
Julio	100% Despejado
Agosto	100% Despejado
Septiembre	33% Fango 66% Despejado
Octubre	50% Fango 50% Despejado
Noviembre	33% Nieve 33% Fango 33% Despejado
Diciembre	66% Nieve 33% Fango

DESPEJADO



FANGO



NIEVE



19.- Abastecimiento de Unidades.

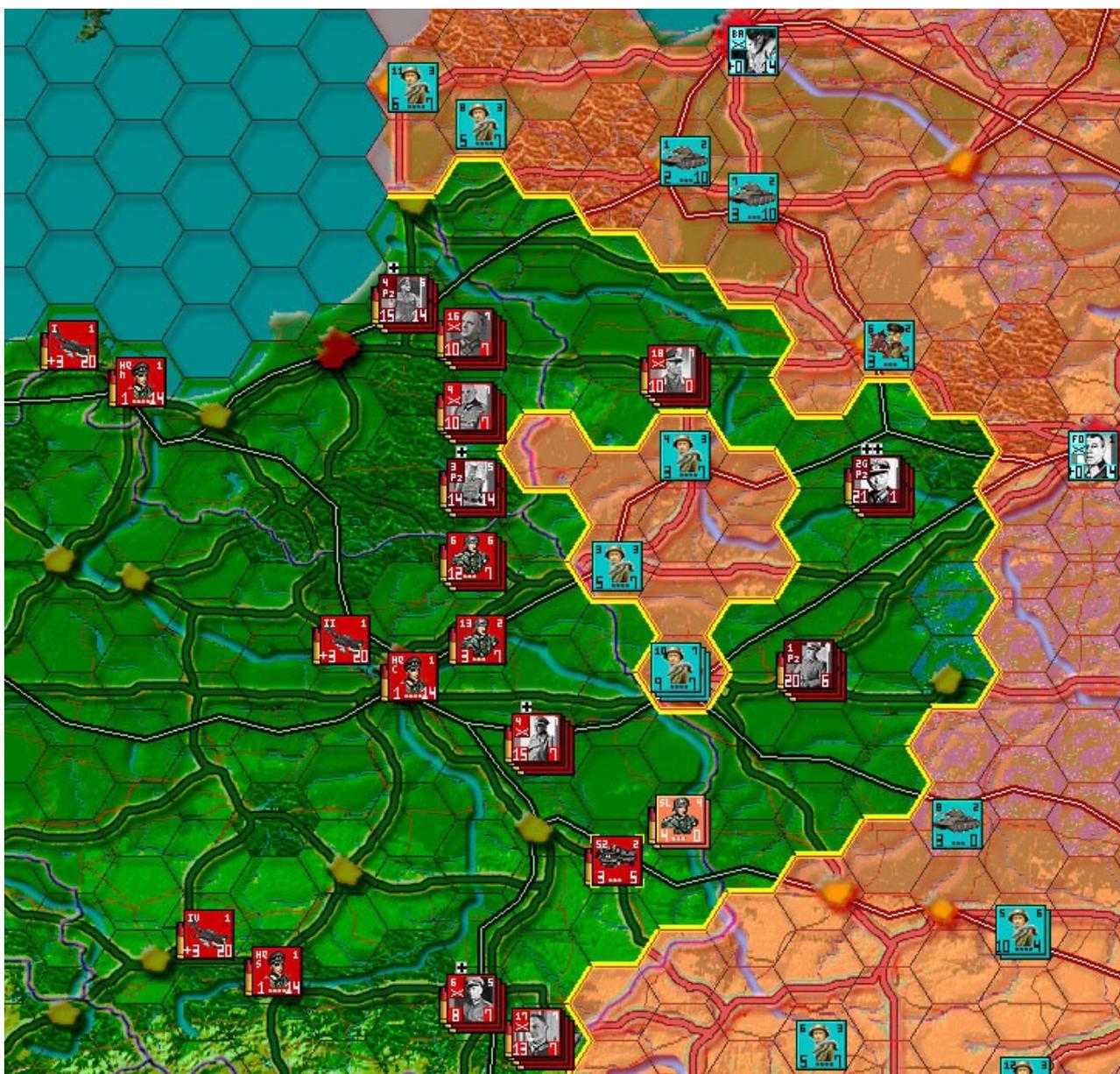
Al finalizar cada turno el juego comprobará que todas las unidades Alemanas y aliadas de los alemanes, pueden trazar una ruta desde su posición hasta el extremo izquierdo del Escenario, y todas unidades Rusas pueden trazar una ruta desde su posición hasta el extremo derecho del Escenario, si tener que pasar en ningún caso por una zona que esté bajo control del enemigo. Caso de que no sea posible estas unidades estarán desabastecidas en el siguiente turno, perdiendo un 50% de su FC y FM , salvo que las unidades estén en una Ciudad Grande en cuyo Caso solo perderán el 25% cada turno.

Esto quiere decir que las unidades no abastecidas (Cercadas), solo podrán estar en el Escenario un Turno o hasta 3 Turnos si están en una ciudad grande.

Como excepción a esta regla, Leningrado, es el único territorio donde se pueden abastecer por el lago "Ladoga", ya que así ocurrió durante la II WW.

En la imagen inferior vemos una típica maniobra de envolvimiento, que ha dejado desconectado a varias unidades rusas, el desabastecimiento solo se producirá cuando se finalice el turno y comience un nuevo turno sin que se rompa el cerco.

MANIOBRA DE CERCO DURANTE EL TURNO



Cuando finalice el turno, las unidades que estén desabastecidas, tendrán un símbolo de desabastecimiento en el centro de las mismas (ver Las Fichas del Juego).

Durante este turno podrán combatir y moverse, con la limitación que su desabastecimiento les ha provocado, con la finalidad de romper el cerco, si al finalizar este turno el cerco se ha roto, las unidades recuperarán su valores nominales de FC y FM.

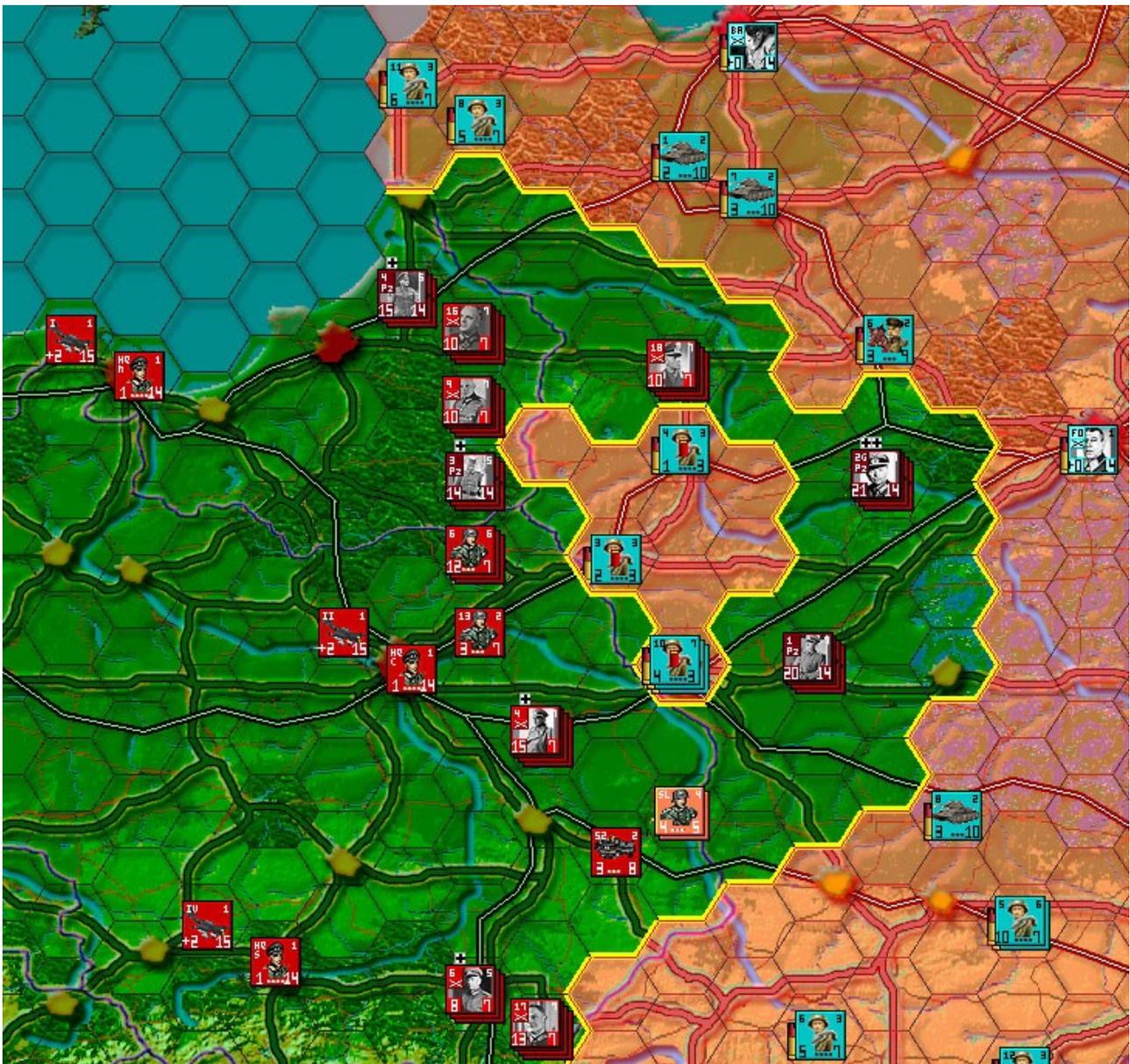
Caso de que finalice el turno sin que se rompa el cerco las unidades que no estén en ciudad perderán otro 50% de du FC y FM por lo que serán automáticamente eliminadas del juego.

Las unidades que estén ya desabastecidas pero en una ciudad grande podrán sobrevivir otro dos turno mas pero perderán otro 25 % cada turno, por lo que si el cerco continua, se eliminarán en un máximo de 3 turnos.

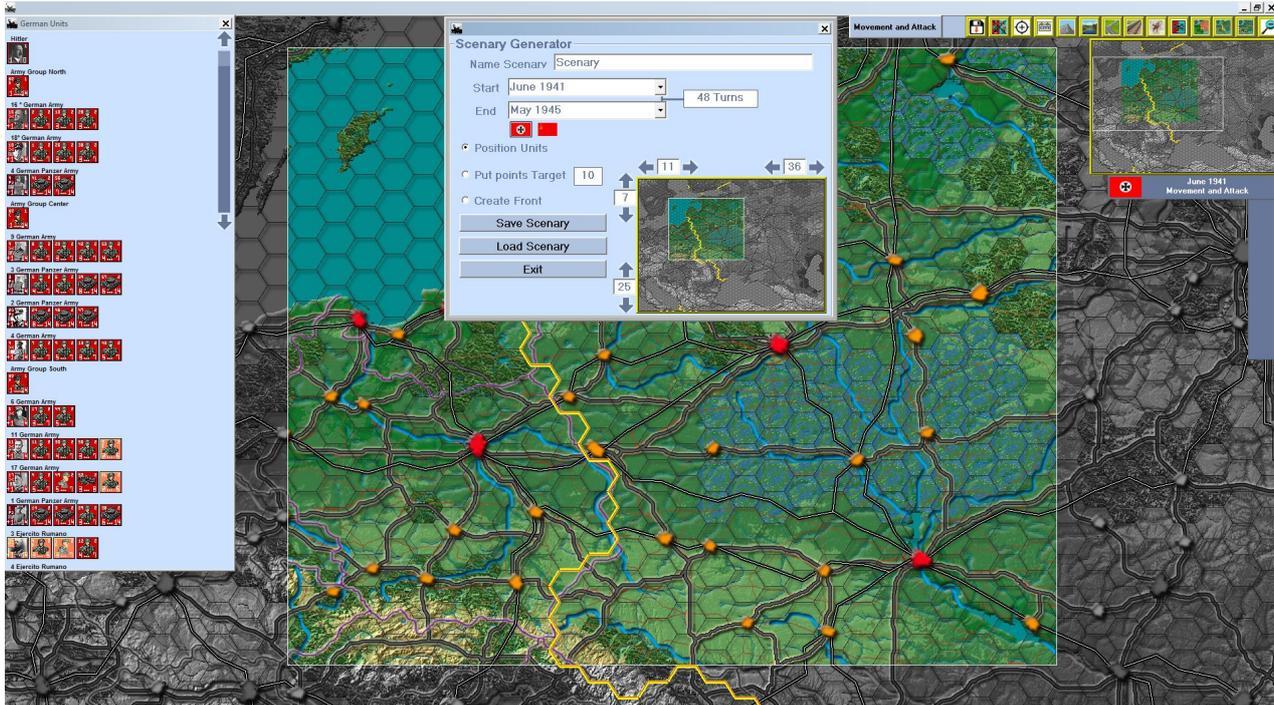


Como excepción a estas reglas, las divisiones de partisanos no se ven afectadas por el desabastecimiento, tampoco las unidades de interdicción aérea.

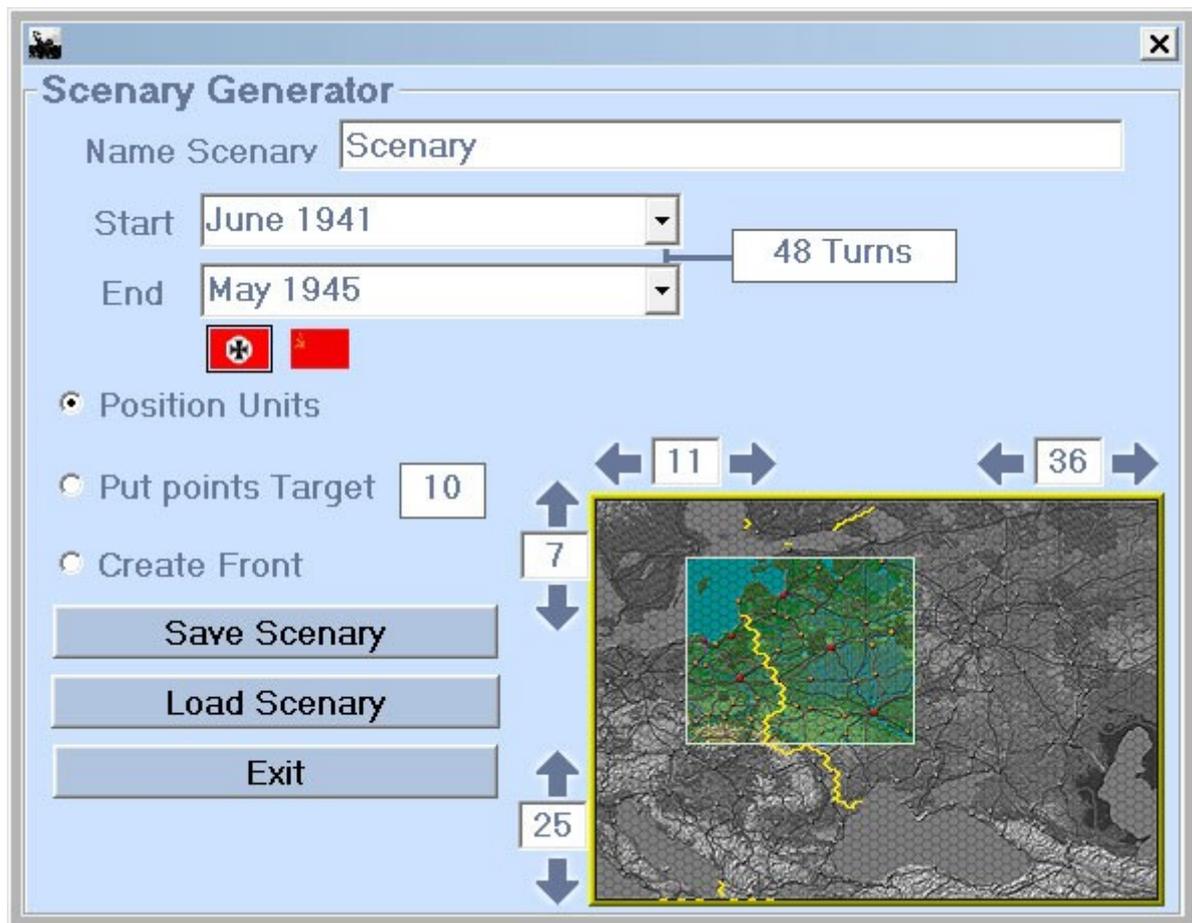
MANIOBRA DE CERCO COMIENZO DEL NUEVO TURNO



20.- Generador de Escenarios.



Si pulsamos el botón del menú principal "Generador de Escenarios", nos aparecerá una ventana similar a la de la parte superior, en ella, tendremos dos paneles principales que detallamos.



El primer panel es el “Generador de Escenarios”, en él podemos poner un nombre a nuestro nuevo escenario, guardarlo o bien cargar un escenario que ya tengamos guardado.

También podemos seleccionar el turno en el que queremos que empiece nuestro escenario y el turno en el que queremos que termine, con la limitación de que en ningún caso pueden ser menos de tres turnos.

Si queremos que nuestro escenario no incluya todo el mapa, podemos seleccionar con el ratón pulsado, el área que deseemos en el mapa pequeño o bien utilizando las flechas que reducirán el número de hexágonos que contendrá nuestro escenario.

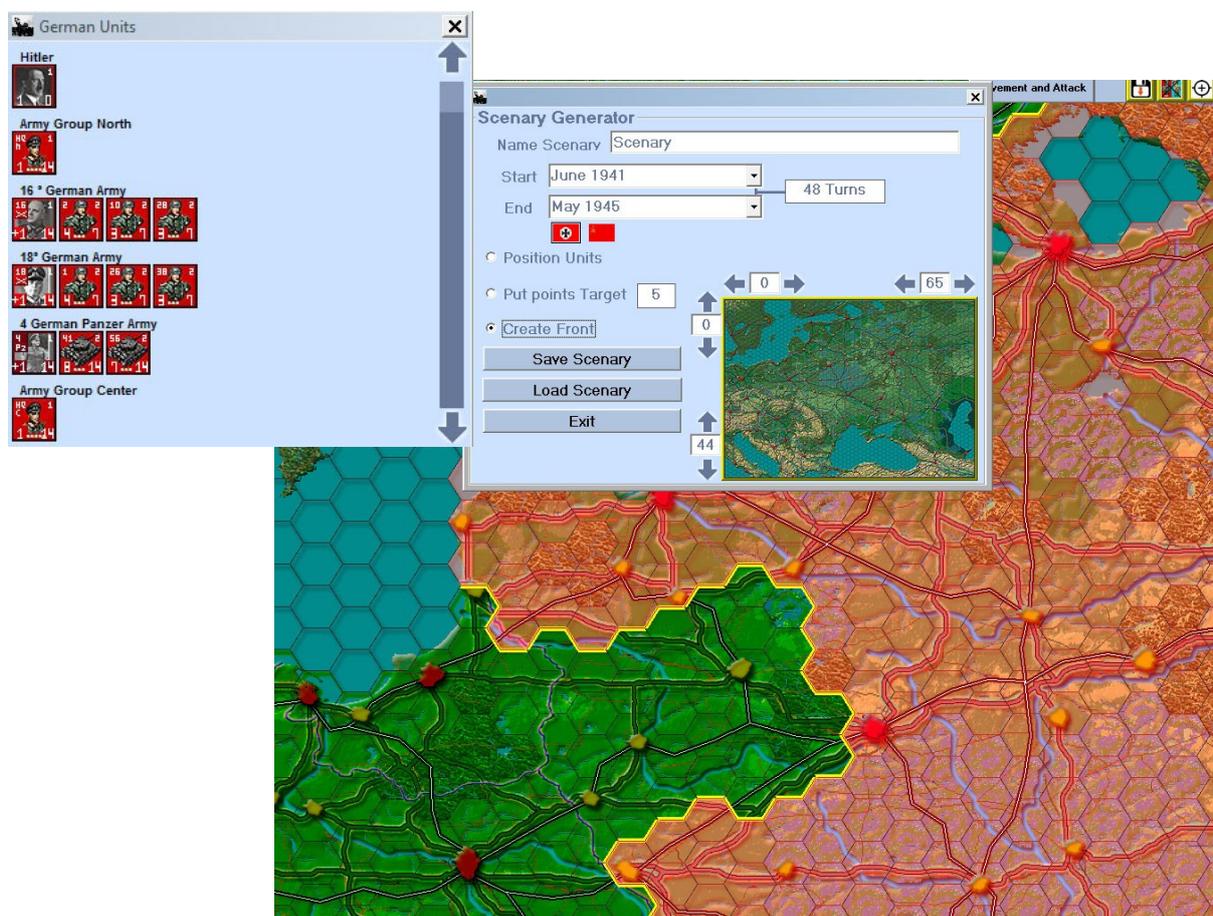
También tenemos tres opciones, que pasamos a detallar.

“Posicionamiento de Unidades”, cuando seleccionemos esta opción tendremos disponible un panel con las unidades del bando que tengamos seleccionado, si deseamos seleccionar el bando contrario, pulsaremos sobre la bandera al efecto que existe dentro de este panel.

Pulsando sobre cualquiera de estas unidades y posteriormente pulsando sobre un hexágono del mapa, la unidad aparecerá en el mismo. Como limitación no podemos poner una unidad del bando Alemán en territorio Ruso ni viceversa.

La segunda de estas opciones “Puntos de Objetivos”, nos permiten asignar a cada hexágono que queramos un número de puntos, de manera, que el jugador que al finalizar el último turno de un escenario tenga mas puntos en su poder, gana la partida.

La tercera de las opciones “Crear Frontera”, nos permiten modificar el frente a nuestro criterio, simplemente seleccionaremos esta opción e iremos marcando cada hexágono del color de bando que deseemos, si queremos cambiar de bando seleccionaremos la bandera al efecto del recuadro.



21.- Jugar con Hamachi

Si queremos jugar como si estuviéramos en una red local, con jugadores que están conectados a Internet, podemos descargar Hamachi y configurar una red local, con usuarios que no estén en nuestra red doméstica.

22.- Jugar con Skipe

Si instalamos en nuestro ordenador Skipe podemos comunicarnos con nuestros contrincantes, pudiendo acordar el tiempo requerido para cada turno, y otros parámetros.

23.- Notas.

Página Web

<http://www.strathexa.com/>

¿Dónde adquirir este Juego? .

En Steam

<https://store.steampowered.com/app/852650/Barbarroja/>