

FIRST TO FIGHT

El juego representa la invasión alemana a Polonia en septiembre de 1939. La correlación de fuerzas y despliegue de unidades es correcto históricamente, algunos hechos históricos han quedado abiertos, de modo que la historia pueda variar dependiendo del azar y el devenir del juego.

La partida dura 15 turnos, un turno equivale a dos días, del 1 de septiembre al 30 de septiembre.

Alemania gana el juego si todas las grandes ciudades polacas están ocupadas por sus tropas o sus aliados soviéticos antes del 30 de septiembre, también gana si solo hay dos ciudades en manos polacas, pero están sitiadas o si la cabeza de puente Rumana es insostenible.

Polonia gana si como mínimo consigue mantener la mayor parte de su territorio, o al menos la "Cabeza de Puente Rumana*", concentrando en ella 10 o más unidades de terrestres, al mismo tiempo que Varsovia resiste. Si esto no es posible, el juego continúa hasta el 30 de Septiembre, mientras el jugador polaco ha de intentar salvar el máximo de unidades "internándolas" en Rumania, Lituania, y Hungría de modo que se pueda formar un ejército en Francia.

* Un cuadrado entre la frontera Rumana y Soviética con vértice en Lwow.

Secuencia del Juego:

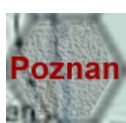
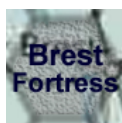
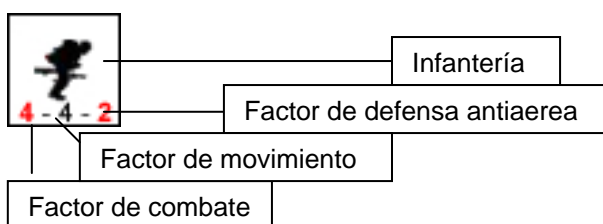
Cada turno representa dos días, la secuencia de cada uno es: El jugador alemán mueve sus unidades aéreas, se resuelven los combates, mueve sus unidades terrestres, se resuelven los combates y el jugador polaco mueve (y resuelve los combates) en el mismo orden para sus unidades aéreas y terrestres.

Cuando la URSS interviene, sus unidades mueven y resuelven sus combates, antes que las del jugador polaco, una vez que el alemán ha movido y resuelto sus combates.

Unidades y símbolos del mapa.

La mayor parte de las unidades terrestres del juego son divisiones, los polacos disponen de varias brigadas marcadas como tales, los alemanes disponen de 1 brigada de caballería y 1 brigada de infantería motorizada, los eslovacos disponen a su vez de una brigada motorizada.

Las unidades soviéticas de carros y motorizadas son todas brigadas (están marcadas con las letras BR en blanco). La caballería e infantería son divisiones (Marcadas con una D en blanco).



Cada turno representa dos días.
Cada hexágono son 15 millas/aprox.

Ejércitos:

| POLONIA | D.I. | D.I.M. | Br.Cab | Br.Ac. | Br.Mot | Br.I.M. | Tren | Cazas | Bomb.L. | Bomb.M. |
|---------------|------|--------|--------|--------|--------|---------|------|-------|---------|---------|
| G.Narew | 2 | | 2 | | | | 8 | 2 | 2 | 1 |
| A.Modlin | 2 | | 2 | | | | | | | |
| A.Pomorze | 5 | | 1 | | | | | | | |
| A.Poznan | 4 | | 2 | | | | | | | |
| A.Lodz | 4 | | 2 | | | | | | | |
| A.Krakow | 4 | 1 | 1 | 1 | | | | | | |
| A.Karpaty | | | | | | 2 | | | | |
| Total Inicio | 21 | 1 | 10 | 1 | | 2 | 8 | 2 | 2 | 1 |
| Reservas T.3 | 8 | | 1 | | 1 | | | | | |
| Reservas T.8 | 3 | | | | | | | 1 | 1 | |
| Reservas T.11 | 3 | | | | | | | | | |

| EJE | D.I. | D.I.M. | D.I.Mot | D.Pz. | D.Lig | Br.Cab | Br.I.Mot | Cazas | Bomb.L. | Bomb.M. |
|---------------|------|--------|---------|-------|-------|--------|----------|-------|---------|---------|
| III Ejercito | 5 | | | 1 | | 1 | | 10 | 3 | 9 |
| IV Ejercito | 9 | | 2 | 1 | 1 | | | | | |
| VIII Ejercito | 10 | | | | | | | | | |
| X Ejercito | 6 | | 2 | 2 | 3 | | | | | |
| XIV Ejercito | 5 | 3 | | 2 | 1 | | | | | |
| G.Bernolat | 3 | | | | | | 1 | | | |
| Total Inicio | 38 | 3 | 4 | 6 | 5 | 1 | 1 | | | |
| Reservas T.4 | 6 | | | | | | | | | |
| Reservas T.8 | 6 | | | | | | | | | |

| URSS | D.I. | D.Cab. | Br.Ac. | Br.I.Mot. | Cazas | Bomb.L. | Bomb.M. |
|-----------------------|------|--------|--------|-----------|-------|---------|---------|
| F.Bielorrusia | 16 | 6 | 8 | 1 | 12 | 10 | 8 |
| F.Ucrania | 12 | 6 | 7 | 2 | | | |
| Total Inicio | 28 | 12 | 15 | 2 | | | |
| Reservas F.Bielorusia | 4 | | | | | | |
| Reservas F.Ucrania | 3 | | | | | | |

Colocación:

Las unidades polacas deben colocarse en las zonas rojas marcadas para los distintos ejércitos polacos (los nombres de las unidades tienen fines informativo, no de colocación).

Las unidades alemanas deben colocarse en las distintas zonas para cada ejército, que están divididas por líneas azules a, como poco, un hexágono de distancia de la frontera.

Las unidades soviéticas deben colocarse en las respectivas zonas de sus "Frentes", divididos por una línea roja, a, como poco, un hexágono de distancia de la frontera.

Apilamiento

Las unidades de tamaño brigada pueden apilarse dos a dos en el mismo hexágono sumando sus valores de combate, una brigada también puede apilarse con una división.

Los trenes blindados pueden apilarse con cualquier unidad de tierra.

Meteorología

Al comienzo de cada turno debe hacerse una tirada de meteorología.

| | 1-7 Septiembre | 8-15 Septiembre | 16-23 Septiembre | 24-30 Septiembre |
|---|----------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| 1 | Soleado | Soleado | Soleado | Soleado |
| 2 | Soleado | Soleado | Soleado | Soleado |
| 3 | Soleado | Soleado | Soleado | Lluvia |
| 4 | Soleado | Soleado | Lluvia | Lluvia |
| 5 | Soleado | Lluvia | Lluvia | Lluvia Torrencial |
| 6 | Lluvia | Lluvia Torrencial | Lluvia Torrencial | Lluvia Torrencial |

Movimiento

El factor de movimiento de una unidad está representado por el dígito central.

Una unidad de tierra no puede atravesar la zona de combate de una unidad enemiga de tierra ni pasar por encima de ésta, lo mismo ocurre entre unidades aéreas.

Restricciones de movimiento:

Montañas: Todas las unidades de tierra mueven sólo un hexágono mientras estén en montaña, no aplica a unidades de montaña, ni en los pasos de montaña marcados.

Ríos: En días soleados, todas las unidades pierden un punto de movimiento al cruzar los ríos (excepto al atravesar por ciudad o por vía férrea).

Las unidades deben detenerse siempre antes de cruzar el Vístula e iniciar el cruce el siguiente turno (excepto al atravesar por ciudad o por vía férrea).

En días de lluvia, todas las unidades deben detenerse antes de cruzar un río e iniciar el cruce el siguiente turno (excepto al atravesar por ciudad o por vía férrea).

En días de lluvia torrencial, salvo las unidades que avancen por vías férreas usándolas como carreteras (que pueden mover la totalidad de sus factores), las unidades mueven sólo la mitad (los redondeos son al alza), además los ríos se vuelven infranqueables (excepto al atravesar por ciudad o por vía férrea).

Pantano: Todas las unidades de tierra pierden la mitad de su movimiento en pantanos, las unidades mecanizadas sólo pueden mover 1 hexágono.

Movimiento por Ferrocarril.

Cualquier unidad puede avanzar por vías férreas controladas por su bando, ampliando su movimiento en 4 hexágonos por turno.

Las unidades de bombardeo pueden bloquear las líneas férreas enemigas situándose sobre ellas.

Combate en tierra:

El factor de combate en tierra es el primer dígito rojo de la ficha.

Cualquier unidad que entra en la zona de combate de otra debe combatir contra ella, cuando varias unidades atacan a varias unidades enemigas situadas juntas, el atacante puede elegir entre resolver los combates uno a uno, distribuyendo sus unidades atacantes a su elección siempre que todas las unidades defensoras sean atacadas, o bien resolver en combate de forma general sumando los valores de combate de todas las unidades.

Modificadores al combate.

Ríos – Sólo en días de lluvia, cualquier unidad situada en río pierde la mitad de sus puntos de combate.

Las unidades defensoras situadas en montañas, fortificaciones o ciudades grandes, doblan su factor de combate.

Lluvia torrencial: Las unidades atacantes dividen por entre dos sus factores de ataque.

Bolsa, las unidades de tierra que al comienzo de un turno, no puedan trazar una línea libre de unidades de tierra enemigas (zonas de combate incluidas) hacia una gran ciudad de su bando o la frontera rumana en al caso polaco y las fronteras alemana o eslovaca, en el bando del eje, quedan aisladas y sin suministros, perdiendo la mitad de sus puntos de combate mientras permanezcan en esa situación. Las unidades sitiadas en o junto a una gran ciudad no sufren de desabastecimiento.

Carga de caballería: una unidad de caballería puede lanzar una carga doblando sus valores de combate, en la tirada del dado el resultado obtenido no es de Defensor se Retira o Defensor Destruído, la unidad de caballería es aniquilada.



En sombreado la zona de combate de la unidad.

Unidades Aéreas:

El factor de combate y defensa en combate aéreo de estas unidades es el primer dígito rojo.

El segundo dígito rojo es el factor de combate contra unidades de tierra.

Las unidades de bombardeo no pueden atacar a otras unidades aéreas.

Las unidades aéreas pueden pasar por encima de unidades de tierra enemigas (y viceversa).

Las unidades de tierra no pueden atacar a las unidades aéreas.

Los alemanes disponen de 2.200 aviones. Cada ficha representa 100 aviones.

Los alemanes disponen de: 10 fichas de Cazas ME109, 9 de Bombarderos HE111 y 3 de Bombarderos en Picado JU87.

Los polacos disponen de: 2 fichas de Cazas PZL P11, 1 de Bombarderos Medios PZL37 y 2 Bombarderos Ligeros PZL23.

Los soviéticos disponen de: 12 fichas de cazas I-153, 8 de Bombarderos SB-2 y 10 de Bombarderos Ligeros Polikarpov R7.

En el primer turno los alemanes no pueden atacar a la Aviación polaca, pues en 1939 los polacos consiguieron salvar sus aviones del primer ataque gracias a su dispersión en aeródromos secretos improvisados, por ello el jugador polaco puede colocar sus aviones al comienzo de su movimiento durante el primer turno.

En días de lluvia no puede haber operaciones de ataque aéreo ni de bloqueo de vías férreas.

En días de lluvia torrencial las unidades aéreas deben retirarse y colocarse alrededor en grandes ciudades (en el caso alemán en las grandes ciudades polacas que controlen o en Breslau, Königsberg o Frankfurt).

Por lo demás el combate aéreo sigue las mismas reglas que el combate terrestre.

Resolución del Combate:

Una vez sumados los valores de combate de las unidades atacantes y de las defensoras, se calcula la proporción entre unos y otros y se lanza un dado, el resultado del combate sera el que indica la tabla siguiente:

| Proporcion At/Def | 1-5 1-6 | 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 | A1 | A1 | AR | C | EX | DR |
| 2 | AE | AE | A1 | A1 | AR | C | EX | DR | D1 |
| 3 | AE | A1 | AR | AR | C | EX | DR | D1 | DE |
| 4 | A1 | AR | AR | C | EX | DR | D1 | DE | DE |
| 5 | AR | AR | C | EX | DR | D1 | DE | DE | DS |
| 6 | AR | C | EX | DR | D1 | DE | DS | DS | DS |

AE – Todas las unidades del atacante son eliminadas.

A1 – El atacante pierde una unidad (a su elección)

AR – El atacante se retira dos hexágonos (debe poder hacerlo sin atravesar o terminar en el área de combate de una unidad del mismo medio –tierra o aire- del enemigo, en caso contrario queda eliminada, siempre que se pueda la unidad debe retirarse hacia el interior de su territorio o hacia una gran ciudad controlada por su bando).

C – Ambas unidades contactan, sin efecto, ambas permanecen en sus posiciones. El siguiente turno, los jugadores pueden escoger si las unidades mantienen la posición sin combatir, se retiran, o se atacan.

EX – Intercambio, ambos bandos pierden una unidad.

DR – El Defensor se retira dos hexágonos, aplican las mismas reglas que al AR.

D1 – El defensor pierde una unidad.

DE - Todas las unidades del defensor son eliminadas.

DS - Todas las unidades del defensor se rinden y son eliminadas.

Reservas:

Cuando se inició el ataque el Ejercito Polaco no estaba totalmente movilizado.

El 5 de septiembre (Turno 3) los polacos completan la movilización de 8 divisiones de infantería, una brigada de caballería y una brigada motorizada, al comienzo de su movimiento en el tercer turno el jugador polaco deberá colocar estas unidades en las zonas delimitadas en rojo en la zona central del mapa (zonas de Kampinos, Radym, Lublin ó Wyszkw).

Otras 3 divisiones de infantería polaca se desplegarían el turno 8 (día 15) debiendo situarse en hexágonos de gran ciudad, el día 21 (turno 11) podrían desplegarse otras 3.

Si el día 15 (Turno 8) Lublin aun está en manos polacas los polacos pueden disponer de una unidad adicional de cazas y otra de bombarderos ligeros.

Los alemanes disponen de 12 unidades de reserva (marcadas con línea roja), 6 de ellas pueden desplegarse el 4º turno de campaña, en Breslau y Frankfurt.

Si el día 15 (Turno 8) no se produce la ofensiva Franco-Británica pueden desplegarse otras 6 en las mismas zonas.

Los Soviéticos disponen de 7 Divisiones de Infantería de Reserva, marcadas con una R amarilla, sólo puede disponer de ellas en caso de que los Polacos entren en la URSS o se entre en guerra con Alemania. Estas unidades se despliegan en la frontera soviética.

Intervención Extranjera:

Al comienzo Turno 2 hay que hacer una tirada de un dado para ver si Inglaterra y Francia declaran la guerra a Alemania. Las probabilidades de que ocurra aumentan si los polacos aún conservan Lodz.

Al comienzo del turno 8 (día 15) hay que hacer una tirada de un dado para ver si Inglaterra y Francia inician la prometida ofensiva en el Sarre.

Si al finalizar el turno 7 los polacos no conservan Varsovia y dos ciudades grandes o disponen de menos de un tercio del número sus unidades terrestres iniciales, Francia e Inglaterra, automáticamente no intervienen.

Si Polonia conserva dos tercios o más del número sus unidades terrestres iniciales, así como Varsovia y dos ciudades grandes, las posibilidades de ataque Franco Británico aumentan.

Al comienzo del día 16 (al final del movimiento polaco en el turno 8) hay que hacer una tirada de un dado para ver si la URSS interviene.

Hay distintas posibilidades en función de si se ha producido o no la ofensiva del Sarre y de si al al final del movimiento polaco en el turno 8 los polacos conservan o no Varsovia y dos ciudades grandes o disponen de menos o más de un tercio o dos tercios de sus tropas de tierra iniciales.

Si se produce la ofensiva del Sarre, Alemania ya no puede hacer uso de sus reservas restantes y debe desplazar al frente del oeste: 3 Divisiones Panzer, 3 Divisiones Ligeras, 2 Divisiones de Infantería, 6 fichas de Cazas, 2 de Stukas y 4 de Heinkel 111.

| Declaracion de Guerra Franco Británica | | |
|--|-------------|-------------|
| Situacion el 3-IX (T.2) | Lodz Aleman | Lodz Polaco |
| 1 | Neutrales | Neutrales |
| 2 | Neutrales | Guerra |
| 3 | Guerra | Guerra |
| 4 | Guerra | Guerra |
| 5 | Guerra | Guerra |
| 6 | Guerra | Guerra |

| Ofensiva del Sarre | | | |
|--------------------------|---|--|--|
| Situacion el 14-IX (T.8) | Tropas < 1/3 ó no control de Varsovia y 2 ciudades. | Tropas > 1/3 y Control de Varsovia y 2 ciudades. | Tropas > 2/3 y Control de Varsovia y 2 ciudades. |
| 1 | No ofensiva Sarre | No ofensiva Sarre | No ofensiva Sarre |
| 2 | No ofensiva Sarre | No ofensiva Sarre | No ofensiva Sarre |
| 3 | No ofensiva Sarre | No ofensiva Sarre | No ofensiva Sarre |
| 4 | No ofensiva Sarre | No ofensiva Sarre | No ofensiva Sarre |
| 5 | No ofensiva Sarre | No ofensiva Sarre | Ofensiva en el Sarre |
| 6 | No ofensiva Sarre | Ofensiva en el Sarre | Ofensiva en el Sarre |

| Invasión soviética | | | | |
|--------------------------|------------------------------|--|--|---|
| Situación el 15-IX (T.8) | Ofensiva del Sarre | Tropas > 2/3 y Control de Varsovia y 2 ciudades. | Tropas > 1/3 y Control de Varsovia y 2 ciudades. | Tropas < 1/3 ó no control de Varsovia y 2 ciudades. |
| 1 | Ataque a Polonia | Ataque a Polonia | Ataque a Polonia | Ataque a Polonia |
| 2 | Ataque a Polonia | Ataque a Polonia | Ataque a Polonia | Ataque a Polonia |
| 3 | No Intervención | No Intervención | Ataque a Polonia | Ataque a Polonia |
| 4 | No Intervención | No Intervención | No Intervención | Ataque a Polonia |
| 5 | Intervención contra Alemania | Intervención contra Alemania | No Intervención | Ataque a Polonia |
| 6 | Intervención contra Alemania | Intervención contra Alemania | Intervención contra Alemania | No Intervención |

Resumen eventos especiales:

Turno 2 (Comienzo) ver si Inglaterra y Francia declaran la guerra a Alemania.

Turno 3 Reservas Polacas (8 D.I., 1Br.Mot, 1 Br.Cab).

Turno 4 Reservas Alemanas (6 D.I.).

Turno 8 (Comienzo) ver si Inglaterra y Francia inician la prometida ofensiva en el Sarre.

Turno 8 Reservas Alemanas (6 D.I.)

Turno 8 Reservas Polacas (3 D.I., 1 Esk.Cazas, 1 Esk B.Lig.).

Turno 8 (fin movimiento polaco) ver si la URSS interviene.

Turno 11 Reservas Polacas (3.D.I.).

Nota Aclaratoria:

La movilización del Ejército Rojo en 1939 fue caótica, pues se aproximaba la época de la cosecha, por ello no se pudo disponer de los camiones civiles movilizados (que eran un componente fundamental del elemento mecanizado del Ejército Rojo).

Por ello algunas unidades soviéticas son más lentas que sus análogas polacas y alemanas.

El valor de combate de las unidades soviéticas también es inferior para representar un ejército parcialmente movilizado, y con mandos improvisados debido a las purgas Stalinistas.