The World at War
EUROPE
Libro de Juego

Game design by
Gonzalo Santacruz

Headquarter

1. Escenarios

El juego proporciona varios escenarios introductorios para hacer más fácil la curva de aprendizaje. Cada uno de los escenarios permitirá a los jugadores avanzar en el entendimiento de reglas adicionales.

Existen los siguientes escenarios:

1.1. Escenario introductorio - La Invasión de Polonia

Contexto histórico: *1 de Septiembre de 1939. Alemania ataca Polonia. La Segunda Guerra Mundial acaba de empezar. La operación fue conocida como Caso Blanco ("Fall weiß"). La lucha duró hasta el 6 de Septiembre de ese año. Algunos soldados polacos escaparon a otros frentes para continuar luchando contra los alemanes.*

Este escenario está propuesto para aprender reglas básicas como el combate y apoyo aéreo, eso es todo. En este escenario el jugador puede olvidar las siguientes reglas: Diplomacia, Investigación, Industria, Construcción de unidades, Reglas Navales y Guerra Estratégica.

Bandos: Un jugador juega Alemania y el otro Polonia, aunque el escenario es jugable en solitario.

Mapa: Solo se utiliza las áreas de Polonia y Alemania.

Duración y despliegue: El juego dura solo una única fase Operacional y comienza en el turno de Otoño de 1939 en la fase de Ofensivas. Polonia despliega primero.

Condiciones de Victoria: El jugador alemán gana si controla Varsovia al final del turno. Cualquier otro resultado es una victoria polaca.

ALEMANIA

unidades al comienzo:

x 3 | x 12 | Solo 2 unidades en Prusia Oriental

El tablero de Alemania no se usa en este escenario.

POLONIA

unidades al comienzo:

x 7 | no más de la mitad en Varsovia (redondeando hacia abajo)

1.2. Francia 1940

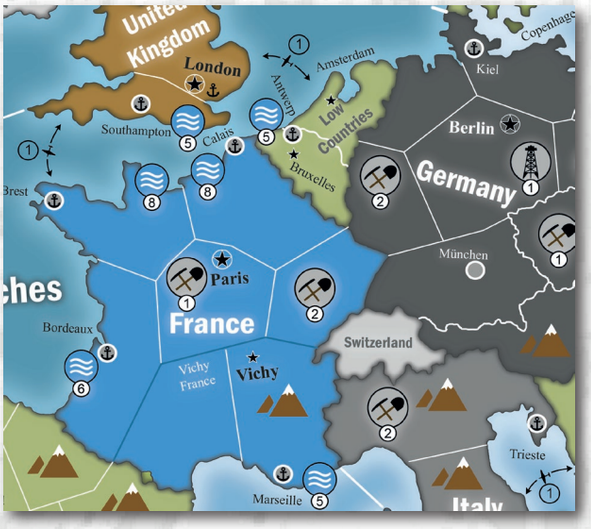
Contexto histórico: *La Batalla por Francia fue conocida por los alemanes como Caso Amarillo ("Fall Gelb"). Fue una batalla contra Francia, Bélgica, Luxemburgo y Holanda. Duró desde el 10 de Mayo hasta el 25 de Junio de 1940. Francia tuvo ayuda del Reino Unido con su Fuerza Expedicionaria Británica (BEF), pero fueron finalmente derrotados en Dunquerque. La Línea Maginot no ayudó al ejército francés a defender sus fronteras mientras la Blitzkrieg se precipitaba a través de los campos belgas hacia el corazón de Francia.*

Este escenario está propuesto para incrementar el conocimiento de las reglas, con construcción de

unidades, movimiento estratégico y fortificaciones. En este escenario el jugador puede ignorar las siguientes reglas: reglas Navales, Industria y Guerra Estratégica o Diplomacia. Opcionalmente se pueden usar las reglas de Mejoras Tecnológicas si los jugadores quieren utilizar la opción de despliegue "A" de Francia.

Bandos: Un jugador juega Alemania e Italia, y el otro juega Reino Unido y Francia.

Mapa: Solo se utiliza para este escenario las áreas del mapa que incluyen Países Bajos, Reino Unido, Francia, Alemania e Italia. Alemania cuenta con todos sus recursos más uno de Polonia.



Duración y despliegue: El juego solo dura dos turnos y comienza en Primavera de 1940 con la fase de Ofensivas alemana. El jugador aliado despliega primero.

Condiciones de victoria: El jugador alemán gana si controla París al final del escenario. Si gana en el primer turno es una Victoria Decisiva, o en el segundo con Victoria Alemana Estratégica, pero si Francia aguanta contra el Eje, entonces es una victoria Aliada.

Reglas especiales: El jugador aliado no utiliza el tablero del Reino Unido. Las acciones del Reino Unido no se usan. Las reglas de las reservas de petróleo no aplican. Francia tiene dos optiones de despliegue para elegir.

ALEMANIA

unidades al comienzo:

x 5 x 13 x 1

x 2 en Kiel

München

Adyacente a Bélgica

unidades disponibles para construir:

x 17

Alemania tiene 3 acciones, el pacto Ribbentrop-Molotov está en juego, Nivel Industrial 3, Movimiento Estratégico 6. Alemania controla Polonia.

ITALIA

unidades al comienzo:

x 1 x 4

unidades disponibles para construir:

x 1 x 8

Italia tiene 1 acción, Nivel Industrial 1, Movimiento Estratégico de 3

FRANCIA

unidades al comienzo:

Opción "A"

x 2 x 3 x 12

Estrasburgo

Guarniciones:
1 Paris

Desplegar al menos 3 en la Línea Maginot y 1 en París como guarnición. "Modernización del Ejército" en el 60%

de progreso.

Option "B"

x 2 x 3 x 16

Estrasburgo — Guarniciones: 1 Paris

Desplegar al menos 3 unidades en la Línea Maginot y 1 en París. Ninguna mejora en progreso.

unidades disponibles para construir:

Opción "A" x 4

Opción "B" x 0

Francia tiene 2 acciones, Nivel Industrial de 2, Movimiento Estratégico de 3 y un factor de 4 de fortalezas en el área de Estrasburgo, adyacente a Alemania.

REINO UNIDO

unidades al comienzo:

x 2 — 1 en Egipto

x 6 — 1 portaaviones

x 4 — 2 en RU, 1 en Egipto y 1 en Transjordania Palestina

ALIADOS MENORES

unidades al comienzo:

Bélgica x 2

Holanda x 1

1.3. Barbarroja 1941

Contexto histórico: *Operación Barbarroja fue el nombre para la invasión de la URSS en 1941. Empezó en Junio de 1941. Alemania rompió las débilmente preparadas defensas rusas, las cuales perdieron gran cantidad de tropas y terreno en muy poco tiempo. Para Diciembre, las fuerzas alemanas estaba a las puertas de Moscú donde tuvieron que luchar contra el "general Invierno", el Invierno Ruso. Fueron incapaces de vencer al Ejército Rojo en ese momento y la guerra en el Este se prolongó por cuatro años más hasta la caída de Berlín.*

Este escenario continúa con reglas aprendidas con los escenarios de Polonia y Francia, pero añadiendo algunas reglas dando a los jugadores una mejor visión estratégica del juego.

Bandos: Un jugador juega Alemania y los aliados menores del Eje y el otro juega la URSS.

Mapa: Se utiliza Polonia, Prusia Oriental, Hungría, Rumanía, Estados Bálticos, Finlandia y todas las áreas de la URSS. Las áreas de la "Guerra de Invierno" en Finlandia, Bessarabia, Polonia del Este y los Estados Bálticos están controlados por el jugador de la URSS.

Duración y despliegue: El juego dura tres turnos, comenzando en Verano de 1941 con la fase de Ofensivas alemana, y dura hasta el final del siguiente turno de Invierno. El jugador soviético despliega primero.

Condiciones de victoria: El jugador alemán gana con Victoria Decisiva si rinde la URSS controlando las ciudades de Moscú, Leningrado y Sevastopol al final del último turno. El jugador alemán gana con Victoria Táctica si controla Leningrado y Moscú.

Si esas condiciones no son alcanzadas entonces el jugador de la URSS gana la partida.

Reglas especiales: Durante el turno de Invierno se aplican los siguientes efectos (utiliza el marcador en el calendario para recordarlo):

- Solo se permiten explotaciones de -2m.t.d.
- Las flotas aéreas solo dan soporte a 1 área de alcance

En el turno aliado de Invierno, el jugador de la URSS recibe los refuerzos siberianos descritos en el tablero de juego de la URSS (1 flota aérea, 1 unidad élite y 3 unidades de tierra).

La unidad italiana puede ser construida como cualquier otra unidad alemana con RMs alemanes. Dado que el tablero de Italia no está en juego en el escenario, la unidad italiana se deja en el tablero de Alemania y se despliega en Hungría. La economía alemana produce 7 RMs cada turno (el resto se supone que se usa en otros teatros de operaciones, mejoras industriales, etc...pero no para la invasión de la URSS). La economía de la URSS funciona igual que en el escenario de Campaña.

Las unidades finesas no pueden atacar a las unidades de la URSS hasta que una unidad alemana esté adyacente al área de Leningrado.

Producción de Alemania: Alemania cuenta con una acción gratuita de "Construir" en su fase de Economía. Alemania puede gastar hasta 6 RMs en sus unidades. Recuerda, solo se puede construir una unidad de élite cada turno.

ALEMANIA

unidades al comienzo:

Desplegar al menos una unidad alemana en cada área adyacente a las áreas controladas por la URSS.

unidades disponibles para construir:

Alemania tiene 3 acciones (la 4ª acción se supone utilizada en otros teatros o tareas durante el turno), Nivel Industrial 4, Movimiento Estratégico 6 (el 7º punto se usa en el resto del mapa), las reservas de petróleo ni las mejoras se utilizan.

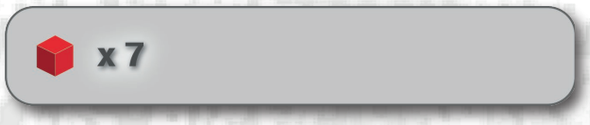
URSS

unidades al comienzo:

Las guarniciones no pueden moverse hasta estar adyacentes a unidades alemanas.

Las unidades de tierra se despliegan dentro de los territorios de la URSS (incluyendo Polonia del Este, Estados Bálticos y Besarabia). Al menos 2 unidades en cada área adyacente a las áreas de Polonia controladas por Alemania.

unidades disponibles para construir:



fuerzas siberianas:

Llegan al comenzar la fase de Administración del turno de Invierno.

El jugador de la URSS puede contruir fichas de fortalezas o mejorar las ya existentes.

La URSS tiene 2 acciones, Nivel Industrial 3, Movimiento Estratégico 6, 7 RMs en el contador de recursos. Las mejoras industriales o reservas de petróleo no se usan.

2. Campañas

2.1. Overlord - juego de campaña de 1944

Contexto histórico: *Junio de 1944, las fuerzas aliadas estaban decididas a lanzar una gran ofensiva para invadir Francia. Al mismo tiempo el Ejército Rojo lanzaba su ofensiva de Verano llamada Operación Bagration, la cual destruyó el Grupo de Ejércitos Centro alemán en el Frente del Este. Los Aliados invadieron por Normandía donde no eran esperados por Hitler, y tras una dura lucha, a mediados de Agosto las fuerzas aliadas finalmente rompieron las defensas alemanas y avanzaron hacia París. Aunque la guerra no iba a finalizar para Navidades.*

Este escenario es una campaña corta cubriendo el final de la guerra. Comienza con los desembarcos en Normandía y la Operación Bagration en Junio de 1944 hasta el final de la guerra (Mayo de 1945 o más tarde).

Bandos: Un jugador o equipo juega Alemania y el otro las potencias Aliadas (EEUU, Reino Unido y la URSS).

Mapa: El escenario utiliza el mapa entero.

Duración y despliegue: La duración del juego depende del desarrollo de la guerra; comienza en Verano de 1944 y puede durar hasta Primavera de 1945 o antes, si se dan ciertas condiciones de victoria. El juego comienza con la fase de Movimiento Táctico Aliado. El jugador alemán despliega primero.

Condiciones de victoria: El jugador Aliado gana si Alemania se rinde al final de cualquier turno anterior a la Primavera de 1945. Cualquier otro resultado es una Victoria Menor Alemana (en cualquier caso se supone que han perdido la guerra).

Reglas especiales: Italia se ha rendido y no tiene unidades en el mapa. Los recursos italianos están bajo control alemán. No juegues la fase de Diplomacia y Eventos ya que todos los países están en guerra, han sido derrotados o son neutrales permanentemente (España y Turquía).

Nota de diseño: *aunque Finlandia no se rindió a la URSS hasta Septiembre de 1944 (poco tiempo después del comienzo de este escenario), el diseño asume por simplicidad que la "Guerra de Continuación" ha finalizado para el momento en que empieza este escenario. Por la misma razón, algunas áreas en la línea de frente están ubicadas bajo control alemán, como Roma, la cual fue capturada por los Aliados a comienzos de Junio.*

Los territorios ocupados por los alemanes son Alemania, Francia, Países Bajos, Norte de Italia y Roma, Dinamarca, Noruega, Hungría, Yugoslavia, Rumanía, Grecia, Bulgaria y el área de la URSS al norte del área de marismas.

ALEMANIA

unidades al comienzo:

unidades disponibles para construir:

Alemania tiene 5 acciones, Nivel Industrial 5, Movimiento Estratégico 6 (por daño industrial), Cohetes al 60%, el resto de las mejoras industriales completadas menos la Bomba Atómica y los Portaaviones, 4 puntos de Daño Industrial y 7 puntos de reserva petrolífera.

REINO UNIDO

unidades al comienzo:

unidades disponibles para construir:

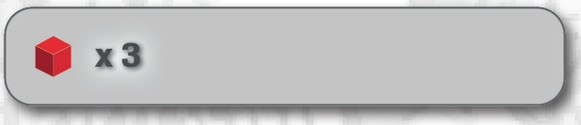
La Ruta de Persia está abierta y 1 petróleo viene de Persia.

Reino Unido tiene 3 acciones, Nivel Industrial 4, Movimiento Estratégico 7, Reservas Petroliferas 10, todas las mejoras industriales menos Industria Aeronáutica y 1 punto de Daño Industrial.

URSS

unidades al comienzo:

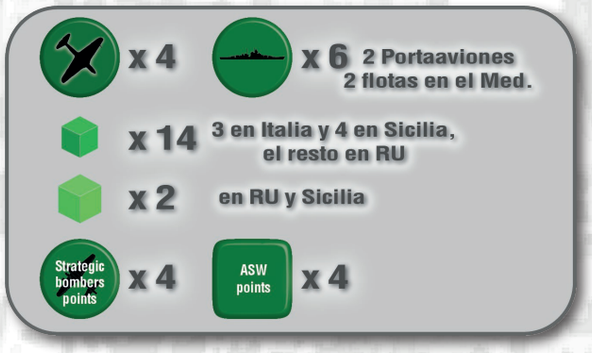
unidades disponibles para construir:



La URSS tiene 3 acciones disponibles, Nivel Industrial 5, Movimiento Estratégico 8, Reservas Petrolíferas 8, todas las mejoras industriales menos los Bombarderos Estratégicos, y los recursos cerca de Kiev a la mitad.

EEUU

unidades al comienzo:



unidades disponibles para construir:

EEUU tiene 4 acciones disponibles, Nivel Industrial 5, Movimiento Estratégico 8, todas las mejoras industriales completadas menos la Bomba Atómica y los Cohetes (al 20%).

2.2. Juego de campaña completa

Contexto histórico: *La Segunda Guerra Mundial en Europa duró desde el 1 de Septiembre hasta el 8 de Mayo de 1945. Durante la guerra Alemania invadió la mayor parte de Europa y solo el Reino Unido fue capaz de derrotarle en la Batalla de Inglaterra. Más tarde los alemanes atacaron la URSS donde tuvieron un gran éxito inicial pero fueron incapaces de finalizar la guerra en el Este antes de que los EEUU se unieron al bando Aliado. Finalizando 1942, tras las batallas de Stalingrado y El Alamein, los vientos de la guerra cambiaron contra el Eje, pero aún así la guerra todavía duró más de dos años.*

Este escenario de campaña es el juego completo cubriendo todas las reglas del juego. Cubre la guerra completa en Europa desde Septiembre de 1939 hasta el final de la guerra (Mayo de 1945 o más tarde si el juego dura más que el conflicto histórico).

Bandos: Un jugador o equipo juega Alemania, Italia y sus aliados y el otro jugador o equipo juega las potencias Aliadas (Reino Unido, Francia, URSS y EEUU) y sus aliados.

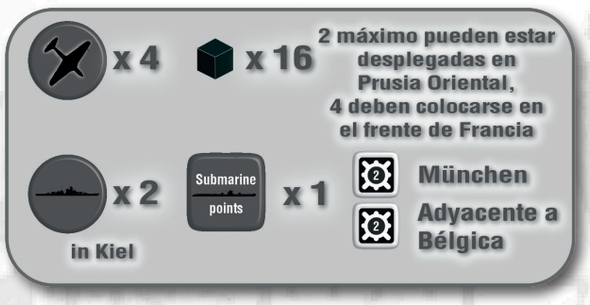
Mapa: El escenario usa el mapa completo.

Duración y despliegue: La duración del juego depende del desarrollo de la guerra; da comienzo en Otoño de 1939 y puede durar hasta Primavera de 1945 o antes si se dan ciertas condiciones de victoria. El juego da comienzo en la fase de Ofensivas. El jugador Aliado despliega primero.

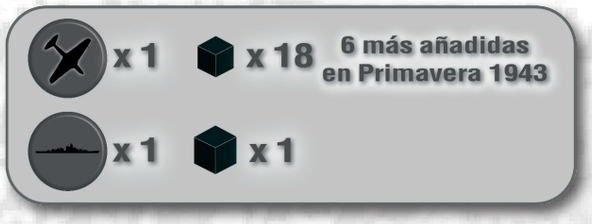
Condiciones de victoria: El jugador Aliado obtiene una Victoria Mayor si controla Berlín al final de cualquier turno de juego. El jugador alemán obtiene la Victoria Mayor o automática si rinde Francia y el Reino Unido, y la URSS no está en guerra al final de cualquier turno, o si rinde Francia y la URSS; si rinde Francia y además controla los recursos de Irak y el Aliado no controla ningún área en África ni Oriente Medio, entonces se puede ofrecer la paz al jugador Aliado otorgando una Victoria Estratégica a Alemania. La URSS se rinde si Moscú, Leningrado y Stalingrado están controladas por Alemania en cualquier turno. Cualquier otro resultado al final del Verano de 1945 es una Victoria Menor alemana.

ALEMANIA

unidades al comienzo:



unidades disponibles para construir:



Alemania tiene 3 acciones disponibles, Nivel Industrial 3, Movimiento Estratégico 6 y Reservas Petrolíferas 10.

ITALIA

unidades al comienzo:

x 1 — x 4 en Tarento

x 7 — 3 en Líbia, 1 guarnición permanente en Roma y 1 guarnición en Albania - ver evento Guerra Italo Griega -

Etiopía x 1 — Tobruk

unidades disponibles para construir:

x 1 — x 1 — x 7

Italia tiene 1 acción disponible, Nivel Industrial 1, Movimiento Estratégico 3 y Reservas Petrolíferas 7.

POLONIA

unidades al comienzo:

x 7 — no más de la mitad en Varsovia (redondeando hacia abajo)

FRANCIA

unidades al comienzo:

x 2 — x 3 — x 12

Estrasburgo (con 3 unidades) — Guarniciones 1 Paris, 1 Túnez y 1 en Levant

unidades disponibles para construir:

x 6

Francia tiene 2 acciones disponibles, Nivel Industrial 2, Movimiento Estratégico 3 y Reservas Petrolíferas 10.

REINO UNIDO

unidades al comienzo:

x 2 — 1 en Egipto — x 6 — 1 portaaviones

x 4 — 2 en RU, 1 en Egipto y 1 en Transjordania Palestina

unidades disponibles para construir:

x 1 — x 3 — x 1

Reino Unido tiene 2 acciones disponibles, Nivel Industrial 2, Movimiento Estratégico 4 y Reservas Petrolíferas 10.

Añadir las siguientes unidades a la Reserva de Unidades en la fase de Administración según las siguientes fechas:

- Primavera de 1940: 3 unidades de la Commonwealth para construir en: India/Sudáfrica y Australia (una de cada reserva de fuerzas)
- Primavera de 1941: 1 unidad canadiense y 1 de Reino Unido
- Primavera de 1942: 1 unidad india y 1 unidad de Reino Unido
- Primavera de 1943: 1 unidad de Reino Unido, 1 unidad de Francia Libre si Francia ha caído
- Primavera de 1944: 1 unidad de Reino Unido

URSS

unidades al comienzo:

x 2 — x 2 — 1 en Sevastopol y 1 en Leningrad

x 15 — Garrisons: 2 Moscow, 1 Leningrad, 1 Kiev, 1 Sevastopol — Sevastopol

La URSS tiene 1 acción disponible mientras sea neutral (colocar otra acción en el espacio "WAR" de la tabla de Diplomacia), Nivel Industrial 2, Movimiento Estratégico 4 y Reservas Petrolíferas 10.

unidades disponibles para construir:

x 15

EEUU

unidades al comienzo:

unidades disponibles para construir (desde 1942):

EEUU tiene 0 acciones disponibles, colocar una en la casilla "Aid to UK" y la otra en "WAR" en la tabla de Diplomacia, Nivel Industrial 3 y Movimiento Estratégico 4.

3. Reglas especiales y opcionales

Las reglas básicas que forman el Reglamento se mejoran con las siguientes reglas especiales descritas en el Libro de Juego. Las siguientes reglas dan más detalles históricos o mejoran el juego.

3.1. Revuelta Iraquí

Si en algún momento el jugador alemán quiere jugar el evento de la revuelta de Irak, se deben cumplir algunos requisitos para usarlo.

- La capital de Irak debe estar libre de unidades aliadas
- Los pozos de petróleo de Irak deben ser ocupados por el jugador aliado (obligatorio para ser utilizado por el Reino Unido)
- Alemania debe gastar 1 RM para jugar el evento

Una vez comprado, coloque el marcador de evento en la copa opaca de Diplomacia y Eventos. Este evento se puede comprar solo una vez en el juego.

Si el evento entra en juego con Líbano-Siria como la Francia de Vichy, entonces se coloca un cubo del eje menor en Bagdad.

Si el evento se extrae de la copa, el jugador aliado no puede usar los recursos petroleros iraquíes hasta que Bagdad esté ocupada por unidades aliadas.

Tan pronto como el jugador Aliado ocupe Bagdad usando una Operación (obligatoria incluso si está vacía), el evento Revuelta en Irak termina para el resto del juego.

Irak es una fuente de suministro limitada para las fuerzas del Eje. Si la revuelta aún no se ha jugado, una vez que una unidad alemana entra en Irak, una unidad del eje menor de Irak se despliega en Bagdad.

3.2. Bomba atómica

La bomba atómica es la última y mejor arma estratégica que investigarán algunos de los principales países del juego.

Para poder investigar la mejora de la bomba atómica, el país principal autorizado debe haber completado algunas de las mejoras anteriores. Estas mejoras están vinculadas a la bomba atómica por una línea y son necesarias. Si no se completa la mejora requerida, ese país importante no podrá investigar la bomba atómica.

Una vez que un país importante ha completado la bomba atómica, puede comprar uno de ellos en la fase de economía con una acción disponible. Eso significa que si un país importante completa la bomba atómica y le quedan algunas acciones gratuitas, puede colocar dicha acción en el lugar de acción "Construir" para construir una bomba atómica. Por supuesto, necesitará el nivel de industria requerido y los RM para hacerlo.

Una vez que un jugador ha construido una bomba atómica, puede usarla contra cualquier área del mapa enemigo. El área objetivo debe estar al alcance del Bombardero Estratégico o dentro del alcance de la Flota Aérea. El ataque con bomba atómica gasta una acción como una operación ofensiva.

Los resultados y efectos del ataque son los siguientes:

- cualquier Recurso presente en el área es destruido permanentemente

- cualquier unidad aérea, unidad naval y/o unidades terrestres presentes en el área se ven afectadas de tal manera que solo una de cada 4 no se ve afectada. Si solo está presente uno de cualquier tipo, entonces esa unidad se destruye.

3.3. Cooperación Anglo - Francesa

Las flotas aéreas del Reino Unido solo se pueden utilizar para apoyar los combates con las fuerzas francesas si también hay unidades terrestres del Reino Unido presentes. Las unidades del Reino Unido no pueden quedarse solas en París.

3.4. Guarniciones del RU en colonias del Pacífico

El Reino Unido comienza el juego con los recursos marcados en la casilla fuera del mapa de la Mancomunidad de Asia/India. Un recurso petrolero y una materia prima.

El Reino Unido puede mantener unidades allí para evitar pérdidas de recursos por ataques japoneses cuando Japón entre en guerra. Estas unidades se pueden eliminar a través de Redespliegue Estratégico en cualquier momento, pero si no están presentes en el cuadro de recursos cuando Japón entra en guerra, entonces el Reino Unido puede perder los recursos.

Cada turno marcado con una bandera japonesa significa que el jugador alemán debe tirar para el efecto japonés en las fuerzas/recursos del Reino Unido en el Pacífico. Si hay una unidad aliada presente, aplica un +1 a la tirada. El jugador alemán debe tirar un dado d3, si sale un "1" modificado, el jugador aliado debe eliminar un recurso (primero el petróleo).

Si solo hay una unidad terrestre en la caja y sale un "1", envíala al Fondo de Fuerzas. Si hay una unidad naval presente y se saca un "1", la flota está dañada, vuelve a tirar para ver el número de turnos dañados. Después de eso, la unidad llegará como refuerzo.

Los recursos de la India se pueden recuperar si hay tropas aliadas presentes y se lanza un "3".

Esta tirada se aplica hasta que la bandera japonesa no esté presente en el espacio de turno. El primer turno se aplica un -1 drm.

3.5. Rendición de Italia

Italia se derrumba si Sicilia y un área de la patria de Italia están bajo control aliado. Todas las unidades italianas en el mapa y Force Pool se eliminan del juego, pero el resultado de d3 - 1, que continúa en juego como fuerzas amigas de Alemania. Para las flotas navales se aplica el mismo procedimiento pero con un resultado de d3, las demás flotas se eliminan del juego. Si las flotas restantes son menores que la tirada, solo las unidades restantes continúan el juego.

El lado alemán puede usar esas unidades libremente pero no puede reconstruir ninguna de ellas. Una vez eliminada en combate, cualquier unidad queda eliminada para el resto del juego.

La mitad de los recursos italianos están disponibles para el lado alemán. Use marcadores de recursos para ajustarlo en el mapa.

3.6. Guerra Italo - Griega

El jugador aliado puede comprar este evento para obligar a Italia a iniciar la guerra con Grecia. Una vez que el evento está en juego, Grecia está en guerra con Italia y el lado aliado puede mover unidades griegas contra Italia (tenga en cuenta que este evento no cambia a Grecia al lado aliado).

Mueve el marcador diplomático de Grecia una posición hacia el lado Aliado.

La guarnición italiana en Albania ahora está completamente activada.

3.7. Golpe en Yugoslavia

El jugador Aliado puede comprar este evento para forzar un golpe militar en Yugoslavia.

Una vez que se juega el evento, el jugador aliado tira un dado d3. Si sale 2-3, Yugoslavia es un país menor aliado aliado (su marcador diplomático va al espacio "amigo" en la tabla de Diplomacia. Si el jugador aliado juega con éxito una bandera diplomática en Yugoslavia, entonces Yugoslavia se convierte en un aliado menor.

3.8. Guerra de Invierno Ruso-Finlandesa

En el mismo turno que la URSS ocupa la parte Este de Polonia y los Estados Bálticos, puede declarar la Guerra de Invierno contra Finlandia.

La URSS en tal caso tendrá un turno para ocupar el área marcada en territorio de Finlandia sin afectar la tabla de Diplomacia. Si tiene éxito, entonces Finlandia se rinde y la URSS añade el área del mapa de la "Guerra de Invierno" al territorio de la URSS. Si falla, entonces la URSS fracasa en la Guerra de Invierno y no tendrá otra posibilidad de invadir Finlandia a menos que Finlandia se una al Eje más adelante. Las fuerzas finlandesas se colocan entonces en su Fondo de Fuerzas.

Si la URSS gana la ofensiva del primer turno, se le permitirá continuar con la invasión de Finlandia, pero esto implicará 1 espacio a la izquierda del marcador de Estado de Guerra de EE. UU.

En cualquier caso, mueve el marcador de diplomacia de Finlandia un espacio hacia el lado del Eje.

Las fuerzas finales no reciben el -1 drm cuando luchan en Finlandia. Esta regla se aplica siempre, no solo en la Guerra de Invierno.

3.9. Etiopía Italiana

El jugador italiano comienza el juego controlando su colonia africana. El juego comienza con una unidad de tierra blanca que representa al ejército colonial.

El jugador italiano puede comprar una fortaleza de hasta 2 niveles para bloquear los movimientos del Mar Rojo por parte de cualquier unidad naval enemiga. Por lo tanto, si se construye la fortificación, el jugador Aliado no podrá mover unidades desde el Mar Índico a Egipto a través del Redespliegue Estratégico. Esta fortaleza se puede construir justo después de que Italia declare la guerra a los aliados.

En tal situación, el jugador aliado necesita ocupar la Etiopía italiana y de esa manera destruir la fortaleza. Nótese que esta fortaleza afecta sólo al Redespliegue Estratégico pero no a ningún combate en el área de Etiopía.

Las ofensivas están permitidas entre Egipto y los territorios del Reino Unido en el área etíope. Aunque no se permite el movimiento táctico, solo el Redespliegue Estratégico.

3.10. Partisanos

El jugador Aliado o de la URSS puede comprar fichas de Partisanos Occidentales o Partisanos. Cuesta 1 RM cada ficha traída al país principal comprador. Solo se puede comprar un contador cada turno y solo si los contadores están disponibles en los Grupos de Fuerzas del Reino Unido o la URSS.

La unidad partisana se coloca en el mapa al final de la fase Económica.

Si el área contiene unidades terrestres enemigas, una de esas unidades se coloca en el marcador y no puede participar en ningún combate ni moverse desde allí. No se puede realizar ningún movimiento de Redespliegue Estratégico a través de áreas ocupadas por partisanos.

La unidad partisana se elimina del mapa al final de la fase de operaciones si tiene una unidad terrestre enemiga.

Si no hay ninguna unidad enemiga en el marcador de partisanos, el jugador del Eje puede perder un RM si está disponible en esa área.

El jugador aliado puede eliminar fichas de partisanos del mapa si lo desea o moverlas a un área ocupada adyacente dentro del mismo país. Esta eliminación o movimiento se realiza al final de la fase Operacional.

3.11. Invasión alemana de España

Si Alemania invade España antes de que los Aliados Menores Alemanes (Rumania, Hungría y Bulgaria) se unan al Eje, entonces cada uno de estos países aún neutrales mueve su ficha diplomática un espacio hacia los Aliados.

3.12. Francia de Vichy

El estado de Vichy Francia se crea una vez que Francia se entrega a Alemania. Lea el siguiente procedimiento:

Añade una ficha diplomática a la copa diplomática por cada uno de los países balcánicos menores amigos de Alemania: Rumanía, Hungría y Bulgaria.

Tira el dado como se describe en el tablero de Francia. Después de eso, reduce el ejército francés.

La mitad de las fuerzas francesas actuales forman la fuerza Vichy Francia. Las flotas navales permanecerán en los puertos en los que se encuentren a menos que se desplieguen en los puertos del Atlántico francés, en cuyo caso se trasladarán a Marsella. Si es posible, se debe colocar una unidad terrestre en cada colonia que sea propiedad de Vichy. El jugador aliado mantiene una de las fuerzas francesas como fuerzas francesas libres y se agrega al Fondo de Fuerzas del Reino Unido como refuerzo en 1943.

Una vez que se crea el estado de Vichy, su ficha de diplomacia se coloca en el "al comienzo" dentro de la pista de Vichy. Ambas partes ahora podrían influir en el estatus diplomático de la Francia de Vichy. Si está influenciado por Alemania, podría activarse como un aliado menor del Eje. Si está influenciado por el lado aliado, podría desactivarse como estado, en cuyo caso todas las fuerzas de Vichy se eliminan del juego. En ese momento, ambos bandos son libres de invadir u ocupar todos los territorios de Vichy.

Si Vichy se mueve un espacio hacia el lado del Eje, el jugador Aliado es libre de invadir cualquier colonia propiedad de Vichy sin causar ningún efecto adicional en el estado diplomático de Vichy. Por otro lado, si el bando Aliado invade cualquier colonia de la Francia de Vichy, el jugador del Eje colocará un marcador de Diplomacia de la Francia de Vichy en la copa de Diplomacia. Si más de la mitad de las colonias están en manos aliadas, el lado del Eje puede moverse a cualquier territorio de Vichy y eliminar automáticamente todas las fuerzas francesas de Vichy.

3.13. Cooperación EEUU - Reino Unido

Si las unidades terrestres de EE. UU. y el Reino Unido se unen en la misma ofensiva, ambas gastan una ficha de Ofensiva.

Cuando EE. UU. comienza a ayudar al Reino Unido (cuando obtiene la primera ficha de acción en la tabla de Diplomacia), solo se puede enviar un convoy al Reino Unido. Los siguientes espacios en la tabla de Diplomacia indican cuántos convoyes se permiten en cada turno.

3.14. Invierno Ruso

El primer Invierno en el que la URSS esté en guerra contra el Eje, se aplicarán los siguientes efectos (use el marcador en el calendario para recordarlo):

- Solo se permiten explotaciones de -2m.t.d.
- Las flotas aéreas solo pueden apoyar a 1 área de distancia

3.15. Leningrado y Moscú capturados

El primer turno en que las ciudades de Leningrado o Moscú no están controladas por la URSS, en la fase Económica la URSS pierde un 1RM y 1/2 punto de producción de Fábrica por cada ciudad en tal situación.

Este es un efecto de una sola vez.

3.16. Petróleo del Caribe

El jugador Aliado puede comprar o activar el marcador de petróleo del Caribe pagando 1 RM en la fase de Diplomacia. Una vez hecho esto, puede usar el marcador de convoy de petróleo en cualquier turno futuro para colocarlo en cualquier casilla de convoy.

Si es hundido por Alemania, utilízalo normalmente en el siguiente turno.

3.17. Rendición de países menores del Eje

Los países menores del Eje que luchan con el jugador del Eje pero luego son conquistados por el bando Aliado se rinden y eliminan todas sus unidades restantes en el mapa.

Remove all his forces from Axis Force Pool and over this country, with priority over the units on the country over the map.

3.18. Recursos suecos

Los recursos de Suecia se envían a Alemania a través del Mar Báltico en cada turno, excepto en los turnos de Invierno. Si Alemania controla Noruega y el área de Narvik, los recursos pueden llegar a Alemania a través del Mar del Norte.

El jugador Aliado puede bloquear estos recursos en los turnos de Invierno si controla Narvik o si bloquea cualquier área naval del Mar del Norte con flotas navales o aéreas durante la fase de Interdicción Naval.

3.19. Gibraltar y Malta

Las fortalezas de Gibraltar y Malta solo pueden ser atacadas por 1 unidad terrestre ya sea desde una invasión marítima (o desde España si es Gibraltar). Esta excepción no se aplica a las unidades de élite, que se pueden agregar como siempre. Ambas islas tienen un valor intrínseco de fortaleza (defensa) de 1.

3.20. Fuerzas de países menores

España: 7 (1 flota), Turquía: 7 (1 flota), Grecia: 2, Noruega: 1, Bélgica y Países Bajos: 3, Yugoslavia: 3, Polonia: 7, Finlandia: 4, Rumanía: 6, Hungría: 3 y Bulgaria: 2.

Al desplegar países menores, la mitad de las fuerzas (redondeando hacia arriba) pueden desplegarse en el área de su ciudad capital.

3.21. Salidas aéreas y Portaaviones (Opcional)

SAlgunos países tienen flotas navales con un símbolo de aire. Estas son las unidades de transporte utilizadas si se aplica esta regla.

Cuando las unidades de portaaviones se utilizan en combate naval, necesitan saber cuántas salidas aéreas tienen. Esto también se aplica a las flotas aéreas que interceptan unidades navales enemigas.

Los jugadores con flotas aéreas o unidades de portaaviones tirarán un d3 para saber cuántas salidas aéreas tendrán en el combate. Las salidas aéreas para los portaaviones tendrán un resultado de d3. Las salidas aéreas para las flotas aéreas con base en tierra serán d3 + 1.

Esta tirada se realiza después de cualquier posible combate aéreo. Las flotas aéreas o los portaaviones que pierdan este combate tendrán un drm de -1 en la tirada de salidas, por lo tanto, los portaaviones que pierdan tirarán d3 - 1 y las flotas aéreas que pierdan d3.

Entonces, los portaaviones o flotas aéreas supervivientes atacarán a las flotas enemigas tirando un d3 por cada una de las incursiones aéreas.

Después del ataque, voltea cualquier flota aérea al lado inactivo.

Una vez resuelto este ataque, proceder normalmente con el combate naval. **No aplique salidas para convoyes del Ártico.**

3.22. Extensión de la Línea Maginot francesa (Opcional)

Francia puede comprar el evento "Línea Maginot extendida" en la fase de Diplomacia y Eventos. Si se compra, simplemente coloque el marcador de evento en el vaso opaco de Diplomacia y Eventos pagando 1RM.

Una vez que se juega el evento, Francia puede continuar construyendo fortificaciones en el área próxima a Bélgica y con el evento también recibe 1 marcador de Fortaleza gratis.

4. Glosario de términos

Acciones: Those options that can be chosen by the major countries each turn to perform military activities or improvements on the major country board.

G.A.S.: Guerra Antisubmarina. Es la capacidad aliada para localizar y destruir submarinos en la Fase de Guerra Estratégica. Los puntos ASW pueden ser construidos por el Reino Unido y los Estados Unidos.

Contenedor de Diplomacia: El vaso opaco para almacenar fichas de diplomacia o eventos comprados por ambos bandos (Aliados o Eje).

d3: Un dado de seis caras con 3 resultados.

d10: Un dado de 10 caras con 10 resultados.

m.t.d.: Modificador de la tirada del dado. Cualquier tipo de modificador aplicado a procedimientos que necesitan de la tirada de un dado.

Dado élite: Dado de color oscuro utilizado para unidades de élite. Negro para unidades alemanas y azul oscuro para unidades aliadas.

Unidades de élite: Aquellas unidades terrestres de mayor tamaño que las regulares y con tratamiento y modificadores especiales en combate.

Explotación: El marcador que se coloca en cualquier área del mapa permite más ataques en el mismo turno después de que se resuelvan los combates iniciales.

Puntos de factoría: Son el doble del valor real de la industria de cualquier país importante. Se utilizan para construir unidades según se requiera y se describa en la tabla de Construcción de Unidades.

Reserva de fuerzas: Es el espacio en el tablero de cada país para almacenar aquellas unidades disponibles para ser construidas.

Intercepción: La acción naval realizada para interrumpir un movimiento naval enemigo dentro del alcance de las fuerzas navales amigas.

Recursos minerales no disponibles: Son aquellos espacios con cualquier tipo de materia prima marcados con una pieza de "recurso no disponible".

Reservas petrolíferas: Puntos petrolíferos marcados en el Registro General de los principales países como Alemania, Reino Unido, Italia, Francia o la URSS.

Operaciones: Esas fichas de acción utilizadas para acciones militares.

Dado regular: Esos dados de colores claros que se usan para el Combate Operacional. Gris claro para Axis y Azul claro para Allied.

Unidades regulares: Aquellas unidades terrestres sin tratamiento especial ni modificadores en combate.

RM: Materias primas utilizadas en el juego para construir unidades de los principales países.

Movimiento estratégico: El movimiento de largo alcance realizado por unidades terrestres, navales y aéreas en la fase Operativa después de resolver la fase de Ofensivas.

Movimiento táctico: La acción básica de movimiento realizada por unidades terrestres, navales y aéreas en la fase Operacional.

Convoy de materiales de guerra: Unidad de convoy especial aliada para enviar materiales de guerra a un país importante amigo que se puede convertir en una unidad terrestre regular.

Zona de control: La influencia que cualquier unidad enemiga causa en áreas controladas por el otro bando. Esta regla evita que las unidades terrestres se muevan de un área de "línea del frente" a otra área adyacente de "línea del frente".

5. Algunas notas de diseño

El proyecto del juego nació inicialmente como un juego digital para tabletas, y sigo creyendo que sería un gran juego para este tipo de plataformas... tal vez en el futuro... quién sabe.

A parte de esto, hace años fui un gran admirador del juego de Avalon Hill 3rd Reich. Este juego tiene gran inspiración inicial en ese diseño. Cuando empecé su desarrollo quise hacer un juego del conflicto europeo pero con menor complejidad que el juego de AH.

Como parte de esa decisión de hacer un diseño menos complejo también tomé la opción de que fuera un juego sin unidades militares al uso, de cartón y con diversos factores de combate o movimiento impresos en ellas. Opté por sustituirlos por cubos de madera, simplificando mucho las opciones y el diseño. En esa misma línea incluso las fuerzas navales eran en el diseño inicial discos de madera como los que podemos encontrar en múltiples eurogames ¿era esto un cierto guiño a los no wargamers? quizás si, era una idea, hacer un diseño fácil como para tratarlo de juego introductorio. Hasta el momento pocos no wargamers se han acercado al juego o lo han probado, pero si se ha dado el caso, y la experiencia fue buena.

Como parte de ese diseño un poco orientado a los no wargamers surgió la idea de las acciones como motor del juego. Hay incluso quien lo ha comparado con "colocación de trabajadores", pero nada más lejos de mi intención original.

Para formar parte de esa simplificación en las mecánicas el mapa también debía ser sencillo, y combinado con la mecánica de combate que diseñé opté por un mapa de áreas.

El diseño del sistema de combate también tiene cierta herencia del 3rd Reich de AH, contando con un tipo de combate limitado, al igual que el combate de "desgaste" existente en el juego de AH. Y de forma similar, un tipo de operación militar en la que hay que invertir recursos de forma parecida a las ofensivas del 3R donde había que pagar BRPs para activar un frente. Sin embargo aquí se centra en la activación de áreas. Áreas que posteriormente posibilitan múltiples activaciones en las subsiguientes explotaciones (si se da el caso). La mecánica de Explotación resolvió la necesidad de poder llevar a cabo múltiples ataques y movimientos en un mismo turno, y conseguir de esa forma representar la Blitzkrieg alemana y las ofensivas históricas.

A pesar de eso, debo decir que el combate ha sido el concepto de juego más complejo de todo el diseño, puesto que conseguir un buen equilibrio entre sus resultados, las bajas de ambos bandos, los resultados históricos que buscaba representar, etc... todo ello en conjunto lo hace como el mayor reto del diseño.

Otra parte compleja pero a la vez muy interesante ha sido todo lo relacionado con los árboles tecnológicos de los países mayores, así como el nivel industrial y la interacción entre ambos. Normalmente los juegos estratégicos que contemplan opciones de investigación o tecnología no tienen esta relación tan cerrada con el nivel industrial y las factorías del país en cuestión. Yo quise forzar que ambos conceptos fuera ligados uno con el otro para de alguna forma obligar al jugador a implicar recursos en ambas cosas. Esto en cierto modo garantiza que ciertos aspectos o detalles del diseño tengan lugar en la partida, pero sin que ello cierre las opciones a los jugadores, posibilitando de esa forma variantes que no ocurieron históricamente.

En esa línea va la fase Diplomática, donde he querido tener en cuenta el poder influir sobre los países neutrales que mayor influencia tuvieron o podrían haber tenido sobre el conflicto. Inicialmente cada bando podría apoyar

a cualquier país, posteriormente opté por encauzar un poco las posibilidades de cada bando hacia determinados países más afines a cada bando. Opcionalmente los jugadores podrán acordar el uso de un número u otro de banderas diplomáticas para jugar con esta opción.

Tanto en la diplomacia como en las acciones industriales o tecnológicas de los países mayores insto ferviertemente a los jugadores al uso de algún tipo de pantalla que facilite la niebla de guerra, no siendo visible al bando contrario qué acciones se gastan en cada país, quedando ocultas y añadiendo mucha incertidumbre a la partida

Comentar también que a medida que el diseño avanzaba fui añadiendo "chrome" a las reglas y libro de juego para dar más sabor histórico al juego. El libro de juego contiene un gran número de reglas especiales, eventos y reglas opcionales que hacen de este un juego con un gran sabor histórico.

Espero que los jugadores disfruten tanto jugándolo como yo he disfrutado diseñándolo.

Quiero por último agradecer la ayuda prestada a todos aquellos que han colaborado estos años así como los que hicieron que la campaña de KS saliera adelante.

Y dedicarle este mi primer juego de mesa a mi madre, que lo siguió con interés pero que no llegó a verlo hecho realidad.

6. Notas del jugador

La primera vez que juegues una partida al escenario de Campaña probablamente te des cuenta de muchos detalles que hay que tener en cuenta jugando en cada bando y que podrán influir mucho en el resultado o desarrollo de la partida. O bien quizás no habrás tenido bien en cuenta algunos aspectos concretos para sacar el mayor rendimiento por ejemplo a las ofensivas, y en general a los turnos.

En The World at War; Europe hay que tener muy en cuenta que los turnos son trimestrales y las acciones limitadas, así que no siempre da tiempo a hacer todo lo que uno querría.

Jugador del Eje

Los primeros turnos son decisivos. Si no planificas bien el ataque a Polonia y Francia tus planes durante los años siguientes de partida se podrán ver truncados o complicarse en gran medida.

Calcula con la máxima precisión el uso de tus fuerzas aéreas, pues te darán la clave para sacar el mayor partido a las ofensivas y conseguir ganar combates con el menor número de bajas posibles. La superioridad aérea es clave.

Tus reservas de petróleo son limitadas y hasta que no cuentes con el petróleo de Rumanía esas reservas podrán decrecer si haces más de una ofensiva por turno.

Los primeros turnos también deberás calcular con detalle qué unidades construir de cara a afrontar la batalla en Francia con superioridad, pero no solo eso, llegado ese punto es el momento clave de ver en qué invertir tus acciones tecnológicas y decidir cómo vas a plantear la evolución del desarrollo armamentístico alemán ¿te centrarás en construir una gran flota submarina? ¿qué tal apoyar esa flota con un incremento naval o incluso desarrollando portaaviones? Todo eso puede estar enfocado en hacer mucho daño a la industria del Reino Unido, quizás conseguir su rendición o ayudar a una clara victoria en el Mediterráneo.

Si tu objetivo es la URSS entonces quizás tendrás que fijar tu calendario de guerra en conseguir conquistar todos los recursos minerales posibles y aliados del Eje para contar con una gran superioridad industrial sobre los soviéticos.

Ganar la batalla a la URSS en tres turnos es una tarea complicada, pero si en el primer año consigues capturar objetivos importantes como Leningrado o Moscú, la URSS quedará muy debilitada para una guerra a medio o largo plazo. El siguiente Verano será decisivo.

Hablemos ahora de Italia. Italia es un as en la manga del jugador Alemán. Puedes contar con ella en cualquier turno sin que el Aliado lo espere, la decisión es tuya. Pero hay que tener en cuenta algunos aspectos importantes.

En primer lugar, la industria italiana es muy débil al comienzo de la partida. Será crítico conseguir el segundo chit de acción para poder progresar en su industria y

tecnología pero a la vez poder empezar a ayudar a Alemania en la guerra. Deberías valorar seriamente el esperar a entrar en guerra una vez tengas las dos acciones. Eso significa subir su nivel industrial a 2 antes de nada. Posteriormente podrás valorar si mejorar el ejército o la Regia Marina para enfrentarte al ejército británico en África. Recuerda también que Etiopía es un segundo frente para el Reino Unido, si consigues construir la fortaleza que corte el Mar Rojo generarás muchos problemas al Aliado en Egipto.

Jugador Aliado

El jugador Aliado lo pasa mal al inicio de la guerra. Todo consistirá en defender y aguantar hasta la entrada en el conflicto de los EEUU. Será complicado.

Intenta apoyar diplomáticamente a los países menores a los que pretenda influir Alemania, pero si puedes también a la URSS o EEUU, ya que así tal vez consigas que entren en guerra antes de lo esperado. Igualmente recuerda que tienes algunos eventos a tu disposición que pueden contribuir a desequilibrar los planes del jugador Alemán, como la Guerra Italo Griega, o un golpe de estado en Yugoslavia.

Mantén en jaque al Eje en el Mediterráneo una vez Italia entre en el conflicto. Malta será clave para ello. Si consigues mantener una unidad aérea en esa base y una fuerte presencia naval, el Eje tendrá complicado llegar al Canal de Suez, ya que solo podrá utilizar ataques limitados.

Francia tiene muy dificil conseguir sobrevivir a la ofensiva alemana, pero no es imposible, si concentras el máximo de fuerzas aéreas aliadas y no abandonas la defensa por parte del BEF, y si los combates te favorecen, hay posibilidades de resistir. En el peor de los casos, cuanto más aguante Francia peor irán los planes futuros de Alemania.

El sistema de convoyes del Reino Unido es su cordón umbilical, si los alemanes lo destruyen, lo demás se verá afectado ya que causarán daño industrial. Refuerza tus puntos de Guerra Anti-Submarina o utiliza la Royal Navy como escolta. Cuando EEUU entre a apoyar al Reino Unido contarás con más convoyes que facilitarán tu supervivencia. Si además desarrollas los bombarderos estratégicos obligarás a Alemania a desarrollar los interceptores o bien dejar alguna flota aérea protegiendo sus fábricas.

La URSS tiene un gran papel para vencer la partida, inicialmente es débil industrialmente y en calidad de tropas, pero si aguanta el primer año progresivamente se pondrá a la par con Alemania. No podrá ganar la guerra por si sola, pero forzará al Eje al mayor de los desgastes en coste de recursos en ese frente. Al comienzo de la posible invasión alemana, calcula las bajas que tendrás en cada combate según plantees la defensa, eso será clave, no solo para tu economía, sino también para ver cuantas bajas podrás causar al contrario. Los refuerzos Siberianos deberían frenar al Eje si todo ha ido bien. Ten en cuenta también los Materiales de Guerra Aliados, puesto que cada uno significa una unidad gratis para la URSS y que no cuenta en el límite de producción de sus factorías. Desarrolla cuanto antes mejoras en el ejército para eliminar esos modificadores negativos que tanto daño harán al principio.

Los EEUU son el gran aliado que puede cambiar definitivamente las tornas. Inicialmente entra en juego con acciones limitadas sin formar parte del bando Aliado, solo ayudará proporcionando convoyes al Reino Unido. Entre tanto comenzará su desarrollo industrial o lenta construcción de unidades. EEUU cuenta con un gran número de unidades de élite y flotas aéreas, que serán fundamentales para vencer al Eje en el Mediterráneo y en Europa. Tendrás que desarrollar al máximo esas capacidades para poder crear el 2º frente con garantías. Recuerda que los puertos son la base una invasión.

Conceptos generales

El buen uso de la fuerza aérea es un punto muy importante en el juego. Ambos bandos deberán elegir bien cuando apoyar un combate y qué tipo de apoyo realizar, Operacional o Táctico ¿quieres garantizar modificadores positivos y ganar el combate? ¿o debes centrarte en poder aportar mejores tiradas y minimizar bajas? La opción de volver a tirar un dado en combate táctico no siempre funciona...

Las operaciones en la fase de Ofensivas son el centro de las operaciones militares del juego. Tendrás que sacarle el máximo rendimiento, y para ello hay que ser capaz de

concentrar el máximo de unidades según la capacidad de apilamiento de cada área en el mapa. Habrá que tener muy en cuenta la regla de Zona de Control principalmente en el Frente del Este, donde más afecta.

Las acciones son limitadas por turno, y siempre tendremos la tendencia natural a construir nuevas fuerzas o centrarnos en hacer ofensivas, pero no debemos olvidar mejorar la industria y la tecnología, son fundamentales para la partida a largo plazo.

7. Ejemplo de juego

Este ejemplo de juego comienza en el turno de otoño de 1939. Alemania está en guerra con Francia, Reino Unido y Polonia. El jugador alemán comienza en la Fase Ofensiva. Los polos están desplegados principalmente en la zona Oeste junto a Alemania. El jugador alemán concentra su ejército frente a él. Comenzando el juego Alemania tiene suficientes reservas de petróleo para hacer cualquier número de operaciones. El jugador alemán ejecuta un ataque de Operación contra el área al Oeste de Varsovia, declarando la operación en el área alemana adyacente. (1) El alemán también utiliza una flota aérea para apoyar tácticamente el ataque. Las fuerzas polacas tienen 4 unidades en el área contra 8 alemanas. Los alemanes tienen los siguientes modificadores: +2 por superioridad numérica. Tiran 2 dados d3, un "1" y un "3", y el polaco también tira dos dados, un "3" y un "1" con un -1 por nacionalidad. El alemán decide utilizar su flota aérea (2) para tirar de nuevo un dado, y obtiene un "2" en lugar del "1" anterior. Por tanto el total para Alemania es 7 y 3 para Polonia.

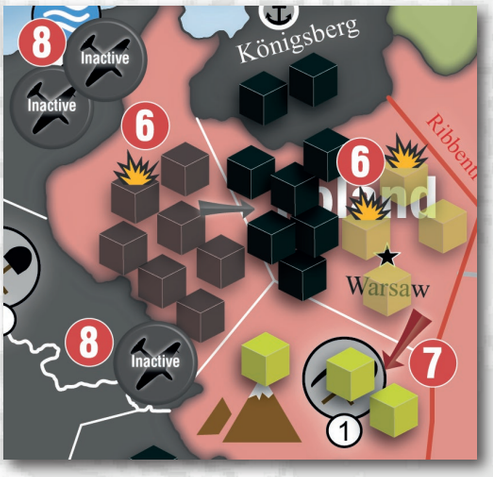
Los polacos pierden el combate Operacional (3) perdiendo una unidad y retirando otra. Además, hay otra baja añadida por el combate Táctico (4) ya que el "2" alemán gana al "1" polaco. Los polacos retiran (5) la mitad de sus fuerzas ya que la mitad de las fuerzas originales han sido eliminadas o se han retirado. El alemán pierde una unidad (6) (la mitad de las bajas del perdedor), avanza y captura el área después del combate. Entonces podrá continuar la operación (7) con una explotación de -2m.t.d.

Continuando, los alemanes prosiguen su ofensiva utilizando la opción de explotación para intentar capturar Varsovia este turno.

Alemania tiene 2 flotas aéreas preparadas para utilizar y 7 unidades de tierra. Los polacos solo tienen 4 en Varsovia.

Alemania usa su explotación de -2m.t.d. para asaltar Varsovia. El combate es como sigue: Alemania son 7 contra 4, así que +1 m.t.d. por superioridad, el jugador alemán usa sus dos aviones restantes, uno (1) en el apoyo Operacional y otro (2) en el apoyo Táctico. Por tanto, +1m.t.d. por la flota aérea y -2m.t.d. por la explotación de Otoño. Los polacos solo tienen un -1m.t.d. por nacionalidad. Ambos tiran 2 dados d3.

Alemania obtiene 3 dos "doses" y los polacos obtienen 4 un "1" y un "3". Como el alemán tiene una flota en apoyo Táctico elige tirar de nuevo 5 el "3" polaco y afortunadamente para él ahora obtiene un "2". Añadiendo a las tiradas el total de modificadores, obtenemos un "3" para Alemania y un "2" para Polonia en el combate Operacional. Polonia lo pierde, pero además en el combate táctico también pierden 1 unidad ya que el "2" alemán gana al "1" polaco. Esto significa 2 bajas para los polacos y la mitad para los alemanes. Los polacos también retiran 2 unidades (1 por el combate Operacional y la otra porque la mitad o más de las unidades iniciales se han perdido o se han retirado).

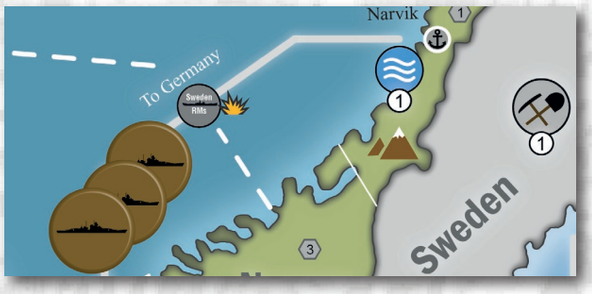


Alemania ha ganado el combate y finaliza su fase de Ofensivas. Varsovia está ahora capturada y Polonia puede atacar únicamente con una ofensiva limitada con sus unidades restantes.

Ahora, en la fase de Movimiento Estratégico para el Eje, puede mover algunas de sus unidades desde Polonia hacia el frente Oeste con Francia. Al comenzar el juego el jugador Alemán decidió pactar con la URSS para compartir el territorio de Polonia (conocido como pacto Ribbentrop-Molotov), así que tendrá que mantener una guarnición menor en las áreas adyacentes a la URSS, en Polonia y Prusia Oriental. Por tanto dejan allí 5 unidades antes de la ofensiva limitada polaca. El resto se mueven estratégicamente. Alemania mueve 3 unidades y 1 flota aérea al Oeste (pueden mover hasta 6 unidades). Supongamos que la ofensiva limitada polaca no tiene éxito (veremos un ejemplo más adelante).

Por lo tanto, ahora es el turno de los Aliados en la fase Operacional. El jugador Aliado decide no hacer nada.

Pero continuaremos con el ejemplo del juego avanzando en el juego hasta el final del turno de invierno de 1939. Supongamos que ahora estamos en la fase Económica. Alemania tiene 5 áreas de materias primas más 1 de petróleo, y la URSS les da 1 RM adicional.



Pierden el RM de Suecia porque en invierno estos recursos tienen que transitar por el Mar del Norte desde Narvik. Las flotas navales del Reino Unido están desplegadas en su ruta para interceptarlos y la armada alemana prefiere quedarse en puerto esta vez (ver imagen anterior).

Suponemos que el Reino Unido no tiene pérdidas en sus convoyes, por lo que reúnen un total de 5 RM y 1 de petróleo. Francia obtiene 3 RM y también 1 petróleo (simplificado igual que el Reino Unido), la URSS obtiene 4 RM y 2 petróleos pero tiene que dar 1 RM a Alemania para el pacto, y finalmente Italia obtiene 2 RM y nada de petróleo.

Alemania ha comprado 1 unidad de élite y 2 unidades regulares por 4 RMs utilizando 3 puntos de factoría de sus 6 puntos actuales, y se reserva los últimos 2 RMs para desarrollar los "Submarinos". Tiran un dado de 10 para ver el progreso conseguido con ello, y obtienen un "5" 1 lo cual les da un 40% de progreso. Italia gasta 1 RM en su Industria. Tenían un 50% del turno anterior y han obtenido un "5" 2 con lo que consiguen un 30% adicional. Necesitan más turnos para llegar al nivel 2.

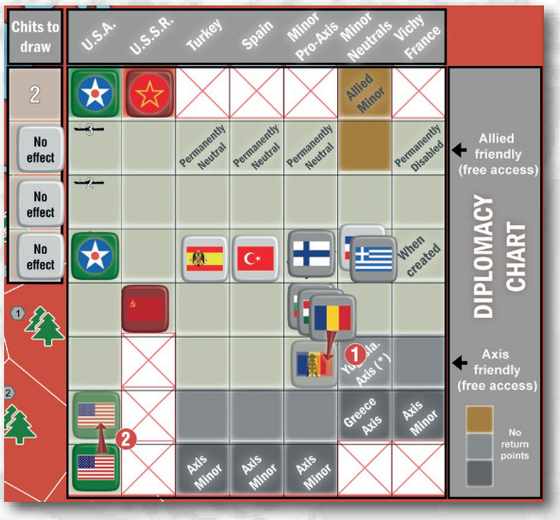
El Reino Unido gasta algunos RMs en una unidad y en la tecnología de G.A.S., obteniendo un 40% con un "7" 3 (RU tira en la fila de Nivel 2).

Tabla de mejora tecnológica e industrial:

Nivel Indus.\d10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5-6	20	30		40		50			60	
4	20	30			40		50			60
3		30		40		50				60
1-2	10	20		30		40		50		

Ahora avanzamos a la fase de Diplomacia. Alemania y el RU gastaron en secreto 1 RM cada uno en esfuerzos diplomáticos, así que ahora tenemos en la taza 2 "No efecto" y 2 "esfuerzos" (1 del Eje y 1 Aliado). Sacamos 2 fichas de la taza y obtenemos:

Rumanía avanza un espacio 1 hacia el Eje y Alemania consigue el petróleo rumano por acuerdo diplomático. Alemania todavía no tiene acceso a Rumanía.



Fíjese también que EEUU 2 también avanza 1 posición hacia el estado de Guerra, esto ocurre cada turno de Invierno.

Ahora es Primavera de 1940. La fase de Administración comienza por colocar las acciones gastadas de los países mayores como "Acciones disponibles" en sus tableros.

Now it's Spring 1940. The Admin phase starts by placing the major countries' spent actions as "Available actions" on their boards. A continuación, todas las flotas inactivas se giran a su lado activo y, finalmente, se colocan los refuerzos de las nuevas unidades. En este caso supongamos que el Reino Unido y Alemania reciben cada uno 1 flota aérea. El resto de unidades terrestres compradas en la fase Económica se colocan en ese momento.

La batalla por Francia está a punto de empezar!

Después del ataque inicial alemán en los Países Bajos, la situación muestra al ejército alemán ocupando Bélgica y listo para continuar su asalto en Francia.

Alemania ha perdido 1 unidad tomando Bruxelles pero todavía tiene superioridad aérea y una unidad de élite mientras que Francia tiene un modificador de -1 drm incluso con las unidades británicas, pero esta ventaja se pierde por el -1 drm proveniente del marcador de explotación.

El jugador alemán utilizará 3 flotas aéreas, 1 para Apoyo Operativo y dos para Apoyo Táctico. Los jugadores aliados envían todas sus unidades aéreas contra los alemanes, 2 británicos contra los dos alemanes en Táctico y 2 franceses contra el Operativo. El jugador alemán todavía tiene 2 flotas aéreas en reserva que pueden usarse. Decide usar uno de ellos contra los británicos.

Combate de apoyo Operacional

modificadores:
-1 m.t.d. por nacionalidad
pero +1 m.t.d. por número

tiradas:

resultado:
mismo resultado, por tanto
ambos bandos finalizan
el combate "inactivos"

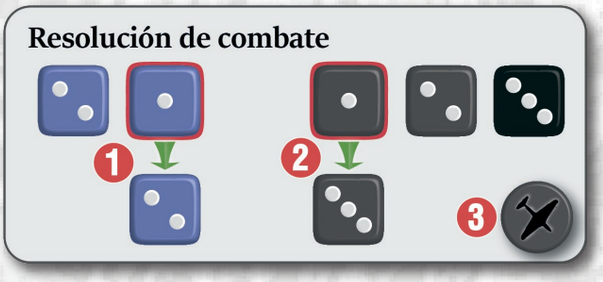
Los aviones de Francia pelean el primer combate contra los alemanes con superioridad numérica pero menos calidad, ambos sacan un "2" por lo que esto es un empate y ambos bandos terminan el combate "inactivos", ninguna flota da ningún modificador en el combate.

Ahora procedemos a la resolución de combate de Apoyo Táctico. El jugador alemán decidió agregar una unidad para causar algunas pérdidas al jugador británico, por lo que tendrá un drm de +1 por superioridad numérica. No hay modificadores nacionales.

Alemania rodó mejor y con el drm +1 obtiene un resultado de "2", lo que hace que una unidad británica se retire como refuerzo inactivo en el próximo turno. Una unidad alemana dejará el combate como "inactiva", por lo que el Apoyo Táctico tendrá 1 flota aérea británica y 2 flotas aéreas alemanas.

Ahora resolveremos el combate en el área de Calais. Ambos bandos tiran 2 dados pero Alemania también usa su dado de élite.

Alemania saca un "1" y un "2" con los dados normales y un "3" con el de élite. El jugador aliado tira un "1" y un "2". Los modificadores ahora mismo son los siguientes, Alemania: -1 drm (explotar) Aliados: -1 drm (nacionalidad). El combate sería un empate, pero con los Aliados perdiendo dos unidades en el Combate Táctico (Alemania usa la de élite más el mejor dado regular y ambos vencen a los dados Aliados). Pero el apoyo aéreo puede cambiar esto. Primero el jugador aliado ya que tiene menos unidades, luego el alemán.



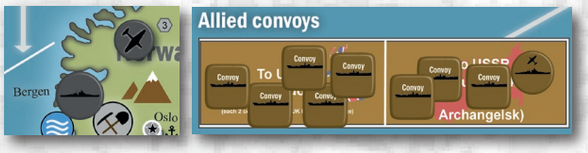
El jugador Aliado elige tirar de nuevo su "1" 1 y por tanto tener alguna posibilidad de ganar la batalla, y el alemán elige su "1" 2 y resera el otro 3 para los dados aliados (en caso de sacar algún "3")

El jugador alemán gana el combate por 1 punto y finalmente destruye 3 unidades aliadas (una por la victoria Operacional y dos por los dos dados usados en el combate Táctico). El aliado se retira 1 unidad ya que perdió el combate. Dado que las fuerzas aliadas que aún se encuentran en la zona son la mitad de las iniciales, las fuerzas restantes también se retiran a París.

Tenga en cuenta que la unidad británica no puede retirarse con las unidades francesas al área de París. Ahora el jugador alemán tiene una opción de explotación de -2 drm. Solo tiene 6 unidades ya que 1 debe quedar en Bélgica como área recién capturada. Pero todavía le queda una flota aérea para intentar el último ataque a París.

Supongamos que el jugador alemán ganó la guerra contra Francia y el juego avanza hasta finales de 1941. La URSS está en la guerra y el jugador aliado los ayuda mediante el uso de convoyes en el Ártico.

Estamos en la fase de guerra estratégica de invierno de 1941, con el jugador aliado enviando algunos convoyes a la URSS y el Reino Unido desde la Commonwealth y también desde los EE. UU., ayudando a sus aún no aliados.



Alemania ha desarrollado "Submarinos" y el Reino Unido tiene 2 puntos ASW. Alemania ha desplegado 1 flota naval y 1 flota aérea en Noruega. Intentará usarlos para interceptar los convoyes a la URSS. Si las fuerzas navales de ambos bandos interceptan al enemigo, se producirá un combate naval. Para este ejemplo usamos los Carriers, su combate aéreo y detección del Ártico.

Alemania despliega los puntos submarinos en ambas áreas de convoyes, 3 contra los convoyes del Reino Unido y 2 contra los convoyes de la URSS. Las fuerzas de Noruega solo pueden atacar contra la caja del convoy de la URSS.

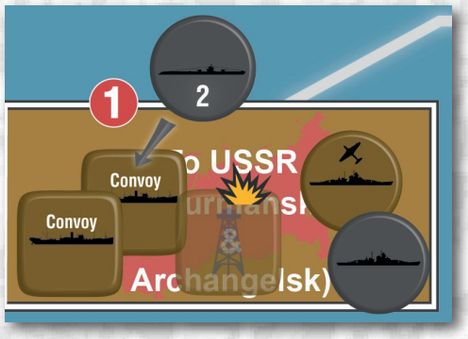
En primer lugar tiramos para las tiradas de intercepción, primero el jugador alemán, luego el aliado. Estamos en invierno, por lo que usamos la columna para la detección de la temporada de invierno.

La flota naval del Eje necesita obtener menos de 2 con un drm de -1 para la presencia de la flota aérea en Noruega. Sacan un "2", por lo que se detecta un convoy y la unidad naval alemana se coloca en la casilla cerca de una unidad de convoy. A continuación, la flota aérea saca un "3" y también detecta un convoy con algo de suerte.

Ahora el jugador Aliado usa su unidad Carrier, defendiéndose contra las unidades aéreas del eje atacante. El combate tiene lugar sin ser detectado mientras el portaaviones escolta a las unidades del convoy.

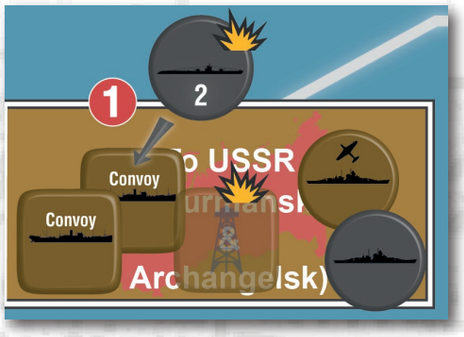
Ni el portaaviones aliado ni la unidad aérea del eje tuvieron éxito atacando a ninguna de las flotas enemigas, pero al menos la CAP del portaaviones evitó cualquier daño proveniente de las unidades aéreas. Por otro lado, la unidad naval alemana hundió un convoy, pero fue inútil ya que era un convoy petrolero utilizado como "señuelo".

Ahora los submarinos atacan los 2 convoyes restantes.

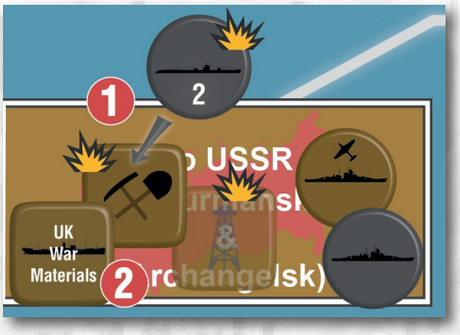


Alemania decide atacar con sus 2 puntos submarinos desplegados en la casilla "Hacia la URSS" contra el mismo convoy. Esto les dará un m.t.d. de -1 para golpearlo, ¡así que "1" o "2" y el convoy se hundirá! Por otro lado estarán más expuestos a la detección de ASW (añadiendo un 10%). El Reino Unido tendrá un 20 % para puntos ASW + 10 % para la unidad naval + 10 % para la "manada de lobos". Cualquier tirada igual o inferior a 4 detectará los 2 submarinos atacantes (nótese que "0" significa "10"), pero sólo uno podría ser destruido en tal caso.

Primero resolvemos la tirada de detección aliada con el % descrito anteriormente. Los jugadores aliados tiran un d10 y obtienen un "3". Ahora rueda para atacar a los submarinos. Cualquier tirada superior a "5" destruye un punto submarino. Saca un "2", por lo que uno de los 2 submarinos atacantes es destruido.



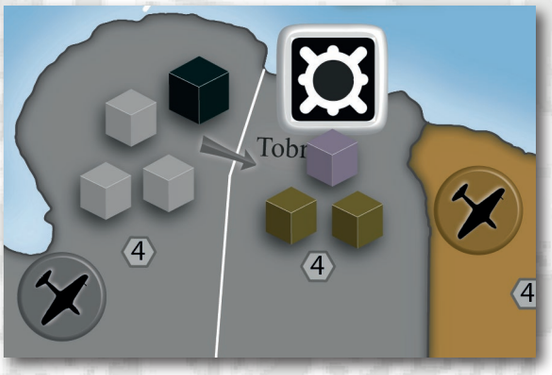
Ahora los alemanes lanzan su ataque con el punto de submarino restante 1 contra el segundo convoy. Tiran un "1" y destruyen el convoy. El jugador alemán revela el contenido del convoy 1. Era un convoy de RMs, no está mal para él este turno.



Finalmente revelamos el resto de los marcadores de convoy 2 y vemos que el último convoy era de "Materiales de Guerra", el cual dará una unidad de tierra a la URSS.

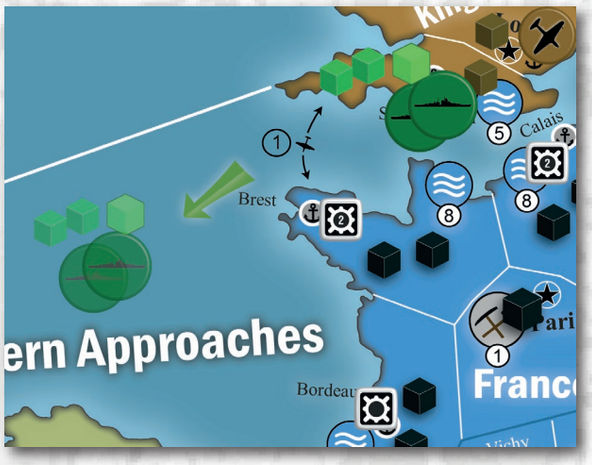
Aunque el jugador aliado perdió 2 convoyes en este cuadro de ataques, no se añade daño industrial al Reino Unido pero se destruye 1 punto ASW. Esto finaliza la fase de Guerra Estratégica y el contenido restante del convoy llega a su destino.

La guerra continúa y en el siguiente turno avanzamos hasta la fase de Ofensivas en el teatro del Norte de África. El jugador del Eje está sufriendo un bloqueo de suministros en el mar Mediterráneo Central por parte de las fuerzas aliadas desplegadas allí durante la subfase de Interdicción de Suministros. Esto significa que el jugador del Eje no puede realizar ninguna Operación y solo se permiten Ofensivas Limitadas (aunque sin gastar ninguna reserva de petróleo).



El jugador del Eje usa su flota aérea y también lo hacen los Aliados. Ambos agregan +/- 1 drm, pero en este caso no ocurre ningún combate aéreo como excepción. Las unidades del Eje son 1 más que las tropas aliadas por lo que tendrán un drm de -1, pero la mayoría de las unidades son italianas, por lo que también obtienen un drm de +1 ya que suponemos que los italianos aún no desarrollaron la Modernización del Ejército. El Aliado también obtiene un drm de +1 para la fortaleza, por lo que finalmente tenemos un drm de +1 y el Eje necesita un resultado menor o igual a "4" para golpear al enemigo. Tiran un d10 obteniendo un "4" por lo que fallan porque el drm de +1 obtenido por los Aliados.

Para el siguiente ejemplo, avanzaremos la guerra hasta algunos turnos después de que EE. UU. entre en guerra. El jugador aliado ha estado enviando algunas tropas estadounidenses a la metrópoli del Reino Unido para invadir las colonias de Vichy en el norte de África.



Las unidades estadounidenses se mueven en la fase de Movimiento Táctico desde sus bases en el Reino Unido hasta los Accesos Occidentales (que también es un área marítima próxima a Marruecos). Cada unidad naval puede llevar una unidad terrestre normal. La unidad de élite se mueve libremente.

Una vez en la fase de Ofensiva, el jugador Aliado coloca su ficha de Operación para declarar el ataque y activar las unidades del área naval para la invasión naval.

Tenga en cuenta que hay una unidad aérea británica con base en Gibraltar que podría apoyar la invasión incluso si la ficha de la Operación es de los EE. UU. Solo cuando las unidades terrestres de ambos países se activen contra la misma área, se necesitarán dos fichas de Operación. Si las unidades navales estadounidenses hubieran transportado unidades británicas para formar parte de la invasión, se habrían utilizado dos fichas.

La operación se resuelve con los siguientes modificadores para la Francia de Vichy: -1 drm por nacionalidad y para las unidades americanas: -1 drm por invasión, +3 drm por superioridad numérica, +1 por las dos unidades navales de apoyo al bombardeo.

El lado francés puede simplemente tirar 1d3 ya que solo hay una unidad presente en el combate, pero obtendrán un drm de +1 por ello. En esta situación el jugador aliado tirará 2 d3 normales para el combate Operacional más 1 d3 para la unidad de élite (si quiere usarla). Supongamos que el jugador de EE. UU. usa el dado de unidad de élite.

Suponemos también que el jugador Aliado decide no utilizar la unidad aérea, ya que hay suficiente superioridad para ganar el combate.

Como puedes ver, el jugador Aliado tira lo suficiente para ganar el Combate Operacional (incluso con dos "1" hubiera ganado con tales modificadores), pero pierde el Combate Táctico con la unidad de élite y esta la elimina. La unidad francesa también es eliminada al perder el combate Operacional.

Después del combate las unidades de EEUU no pueden realizar una explotación 1 ya que el área contiene una montaña y deben parar aquí. Las unidades navales pueden volver a puerto en Inglaterra o permanecer en Casablanca. Una nueva ficha diplomática 2 de bandera de Vichy se añade a la taza como resultado de esta invasión.

Si el jugador aliado no desactiva la Francia de Vichy antes de que las fichas diplomáticas de la Francia de Vichy muevan el estado al lado del Eje, crearán una nación aliada del eje. Para hacer eso, los Aliados necesitan ocupar más de la mitad de los territorios de las colonias de Vichy.

Esperamos que estos ejemplos ayuden a entender bastante bien la mayoría de las mecánicas del juego. ¡Disfrutad!

© 2021 - HEADQUARTER

Marcadores generales

1 recurso

Sin suministro

Fase actual

Recursos no disponibles

Invierno Ruso

Turno de juego

Recurso petrolífero

Recurso URSS fuera del mapa

Pacto Ribbentrop Molotov

Control del Eje

Control Aliado

Recordatorio +1 RM URSS

Unidades de combate y marcadores

Axis blocks

Alemania

Alemania élite

Italia

Menor Eje

Allied & Neutral blocks

Francia

RU

RU élite

India

Austr.

Sud-áfrica

Canadá

URSS

URSS élite

EEUU

EEUU élite

Neutrales

Fortificación (4 puntos)

1 salida aérea Eje

Chit de Operación (EEUU)

Chit de Explotación (-1 m.t.d)

Flota naval Portaaviones

Flota naval

Flota naval dañada

Flota Aérea Inactiva

Flota Aérea

Bomba Atómica

Marcadores tableros de potencias

Daño logístico e industrial

Nivel Industrial

Reservas petrolíferas

Partisanos

Tecnología completada

Tecnología por completar

Capacidad Movimiento Estratégico

Mejora Industrial en progreso

+1 G.A.S. en construcción

Puntos de Interceptor

Puntos de Submarinos

Puntos Bombarderos Estratégicos

Puntos G.A.S. Reino Unido

Recursos Minerales

Chit de acción

Marcadores diplomáticos

Evento de juego

Chit de evento/diplomacia sin efecto

Ruta de Persia abierta

Estado diplomático país (EEUU)

Esfuerzo diplomat. Eje

Esfuerzo diplomat. Aliado

Chit diplomático oculto

Marcadores de Guerra Estratégica

Convoy de materiales de guerra

Convoy de petróleo del Caribe

Convoy de Recursos Minerales

Convoy de petróleo

Contador de submarino

Convoy desconocido

The World at War
EUROPE

Headquarter