Libro de Reglas

Diseño del juego por

Gonzalo Santacruz

© 2021 - HEADQUARTER S.L.

v2.2

Índice de contenidos:

1. Introducción	2	10. Tiempo meteorológico	8
2. Para aprender las reglas	2	11. Secuencia de Juego	8
3. Escala de juego	2	12. Fase administrativa	8
4. Componentes del juego	2	13. Fase operacional	8
5. Unidades del juego	3	14. Fase de Guerra Estratégica	21
6. Movimiento de unidades	4	15. Fase Económica	25
7. Economía	4	16. Fase de eventos y diplomacia	27
8. Acciones	6	17. Victoria	29
9. Suministros	7	18. Tabla Distancias Aéreas	30
		19. Créditos	30

1. Introducción

The World at War: Europe es un juego que cubre la Segunda Guerra Mundial en Europa. El juego de campaña cubre la guerra completa, mientras que otros escenarios sirven para aprender a jugar o jugar algo más corto. La campaña comienza con la invasión Alemana de Polonia y dura hasta que uno de los dos bandos gana la guerra o el último turno de juego termina, lo que ocurra primero. La idea principal del juego es ser capaz de jugar la campaña completa en un corto tiempo y ofrecer un punto de vista más fácil de aprender y jugar a los jugadores no habituales de wargames.

2. Para aprender las reglas

Dado que las reglas de juego no tienen gran dificultad, se pueden leer en poco tiempo. La mejor manera de aprender el juego es comenzar jugando alguno de los escenarios cortos leyendo únicamente las secciones de reglas específicas para el escenario y más tarde jugar la campaña completa.

3. Escala de juego

Cada turno de juego dura aproximadamente tres meses de tiempo real.

4. Componentes del juego

4.1. Inventario de componentes

Cada juego de *The World at War: Europe* contiene los siguientes componentes:

- Un tablero de juego
- Seis tableros de países a doble cara (Español - Inglés)
- Un libro de reglas
- Un libro de juego
- Dos tablas de ayuda a doble cara (Español - Inglés)
- Dos troqueles y medio de fichas
- 6 dados de seis caras (y tres resultados) y un dado de 10
- 209 cubos de madera y 14 cubos de repuesto

4.2. Mapa

El mapa del juego cubre todos los países de Europa, Norte de África y el Medio Oriente que estuvieron involucrados en la 2GM en torno al área Europea.

El mapa está dividido en áreas a través de las cuales las unidades se mueven.

Los países están representados por una o más áreas en el mapa, y coloreadas del mismo color para cada país (así que por ejemplo Francia será azul, Alemania gris oscuro, la URSS rojo, etc...).

Las ciudades principales están representadas en el mapa con círculos grises o con estrellas si son capitales.

Algunas fortalezas fijas están representadas en el mapa. Este tipo de fortalezas no necesitan ser construidas. Como

ejemplos tenemos: Gibraltar o Malta. Otros lugares como Tobruk, Sebastopol, la Línea Maginot en Francia pueden empezar el juego con o sin marcadores dependiendo del escenario.

Hay algunos terrenos representados en el mapa, como las montañas, el bosque ártico o las marismas.

El mar está dividido en regiones y en áreas marinas. Las regiones están coloreadas de un azul distinto para diferenciarlas. Las áreas marinas están divididas por líneas blancas **continuas**, siendo las discontinuas líneas que dividen las áreas marinas en zonas de intercepción aérea. **El movimiento entre regiones solo está permitido a los bandos que controlen ambos lados del estrecho (ver Gibraltar o Estambul) o Copenhague.**

Las áreas del mapa están controladas por el país que las ocupa con unidades o si el área está contenida en un país controlado.

Cuando un país se rinde a un país mayor, todas sus áreas pasan a estar controladas por el último.

4.2.1. Apilamiento

Un cierto número de unidades pueden estar presentes en un área del mapa, dependiendo de su tipo:

- Por defecto todas las áreas pueden contener 8 unidades regulares de tierra más 2 unidades de élite y 4 flotas aéreas
- Las islas de fortaleza (Malta) 1 unidad de tierra, 1 élite, 1 flota naval y 1 flota aérea (valores impresos en el mapa)
- Las fortalezas naturales (Gibraltar) 1 unidad de tierra, 1 unidad de élite, 2 flotas navales y 1 flota aérea (valores impresos en el mapa)
- Las áreas de pantanos 4 unidades y 1 unidad de élite

Resto de áreas: un número de unidades indicado en ellas mediante un número impreso dentro de un hexágono, 1 unidad de élite y 2 flotas aéreas.

4 flotas aéreas podrán estar presentes en todas las áreas menos en las islas fortalezas, fortalezas naturales o áreas con un valor impreso (como se describe arriba).

4 unidades navales podrán estar presentes en todas las áreas con un puerto menos las que tienen un valor impreso (descrito más arriba).

Excepción: cuando situamos flotas aéreas o navales en un área de invasión para dar soporte aéreo/naval o realizar la invasión podemos sobre apilarlas temporalmente.

Las flotas aéreas no pueden ocupar el área de las marismas de Pripet.

Cualquier exceso sobre lo indicado debe ser desplazado a otra área amiga adyacente si es posible, si no las unidades en exceso se eliminan.

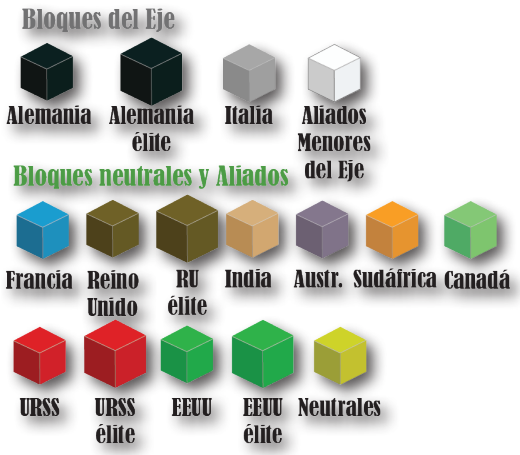
5. Unidades del juego

5.1. Unidades de tierra

Las unidades de tierra están representadas por pequeños cubos de madera coloreados.

Algunos países como Alemania, Reino Unido, URSS o USA tienen dos tipos de unidades teniendo en cuenta la calidad. Las unidades regulares son más pequeñas. Las unidades más grandes son de élite.

Cada bloque de madera representa aproximadamente un cuerpo de ejército o un ejército, dependiendo del país.



La correspondencia de colores y naciones es como sigue: negro Alemania, gris Italia, blanco Aliados Menores del Eje, azul Francia, marrón oscuro Reino Unido, marrón natural India, violeta Australia, naranja Sudáfrica, verde claro Canadá, rojo URSS, verde EEUU y amarillo neutrales o Aliados Menores.

5.2. Unidades navales

Las unidades navales están representadas por fichas circulares de dos caras del color de la nación. Cada unidad representa una flota compuesta por muchos tipos de barcos. Las unidades navales se utilizan para invasiones navales, intercepción de operaciones navales enemigas, escolta a convoyes o negar rutas de suministro. Algunas unidades tienen un símbolo de avión para representar portaaviones (regla opcional).

5.3. Unidades aéreas

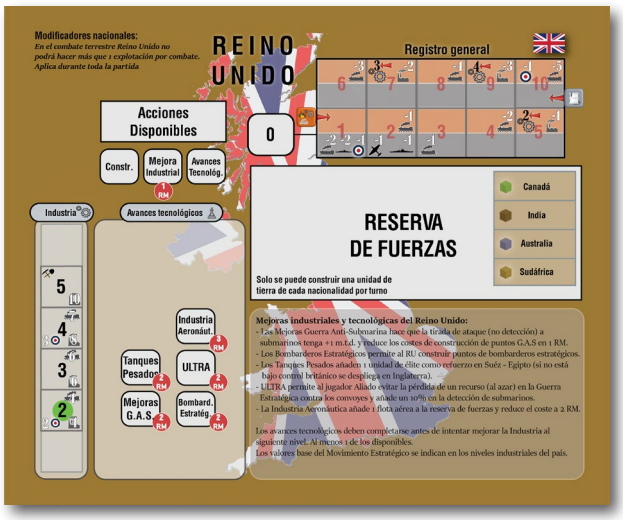
Las unidades aéreas están representadas por fichas de dos caras, una activa y otra inactiva.

Las unidades aéreas se usan para llevar a cabo apoyo en combate, atacar unidades navales o aéreas enemigas, o también intervenir en la guerra estratégica.

Las unidades aéreas también pueden atacar otras unidades aéreas enemigas moviendo donde éstas están desplegadas. En ese caso se resuelve un combate.
Los modificadores de combate de las unidades aéreas pueden cambiar debido a avances tecnológicos de su país. Los valores iniciales se muestran en los tableros de cada país.

5.4. Fortalezas

Las unidades de fortalezas se usan para mejorar las defensas en cualquier área del mapa. Algunas áreas ya contienen una fortaleza o son fortalezas por ellas mismas (como Gibraltar o Malta).



Malta y Gibraltar tienen 1 punto de combate por fortaleza intrínseco mientras las controle el Reino Unido.

Las unidades de fortaleza (o marcadores) cuentan como una unidad en combate **siempre que estén ocupadas por un número de fuerzas al menos igual a su nivel**, pero si están solas en un área y una unidad enemiga mueve en ese área, entonces el marcador de fortaleza se quita sin que haya combate.

Mientras un marcador de fortaleza esté presente en un combate, el defensor no estará obligado a retirarse como resultado de un combate.

5.5. Tableros de países

Los tableros de países son utilizados por los jugadores para gestionar toda aquella imformación importante para cada país mayor presente en el juego.

Cada tablero de país muestra las reservas de fuerzas del país, el nivel industrial, los recursos disponibles, los avances tecnológicos y un registro general donde se contabilizan otros valores, como el movimiento estratégico, reservas de petróleo, submarinos, la GAS o el daño por bombardeo estratégico.

Las acciones jugadas por cada país se indican también en este tablero.

6. Movimiento de unidades

El movimiento de unidades es de dos tipos: Movimiento táctico y Estratégico. Una unidad puede primero utilizar movimiento táctico y luego estratégico. Los detalles sobre el movimiento se describen más adelante.

7. Economía

La economía de las potencias mayores es una característica principal en el juego. Debes gestionarla cuidadosamente, mejorando lo más posible, ya que es vital para ganar la guerra y el juego.

La economía se basa en recursos (materias primas y petróleo) y en la industria del país. Los jugadores controlan áreas del mapa donde hay recursos y los obtienen.

Las factorías están representadas en cada país mayor de una forma abstracta con el nivel industrial.

Todos los recursos controlados por los países mayores con recolectados al comenzar la fase económica. Nótese que la guerra estratégica puede afectar tal cantidad.

Para poder obtener los recursos capturados de un país conquistado la capital del país debe ser ocupada por unidades de tierra. En el caso de un país mayor no conquistado, una unidad de tierra amiga debe ocupar el área del recurso para obtenerlo.

Solo los países mayores activos pueden obtener recursos en la fase Económica.

Si un área de materia prima o recurso petrolífero ha sido conquistado, ese turno esos recursos no estarán disponibles y se colocará un marcador "Materia prima no disponible".

Algunos países mayores como Reino Unido obtienen sus recursos desde ultramar. Dichos recursos están representados en el mapa en cajas como las de Canadá, India o Sudáfrica. Estos recursos se transportan como convoyes cada turno "al Reino Unido". Los recursos que viajan por las rutas de convoyes estarán representados por fichas (ver "Colocación de convoyes Británicos").

Los recursos de Estados Unidos y Asia/India tienen reglas específicas definidas en cada hoja de país o escenario.

Los Estados Unidos comienzan algunos escenarios en estado inactivo y se activa tan pronto como la bandera de estado diplomático americana alcance el espacio "ayuda a Reino Unido" en la tabla de Diplomacia. En ese momento los EEUU obtienen el valor de recursos mostrado en el número de la izquierda en la caja de EEUU. Una vez que EEUU está en guerra, produce el valor de la derecha.

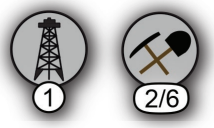
El Reino Unido comienza el juego con los recursos de la Commonwealth produciendo al completo. Esto puede perderse cuando Japón declara la guerra (turno Otoño 1941) si no hay guarniciones presentes.

La producción de materias primas de la URSS está definida en la caja del mapa "Recursos URSS" y cambia dependiendo del año o del estado del país (guerra o paz). Inicialmente, desde el año 39 al 40, el número de MP que produce es 1 y para ello ponemos en la caja el marcador correspondiente a 1 MP encima del recurso de materias primas impreso en el mapa. En el año 41 producirá 3 MPs y 5 en el 42. En caso de que la URSS entre en guerra y que no haya alcanzado ya el valor de 5 MPs, la producción que esté en vigor en ese momento se verá alterada en el tiempo únicamente mediante un marcador. De esta forma, sumará +1 MP cada 2 turnos. Para ello situaremos el marcador de "recordatorio" en el registro de turnos, dos turnos más adelante. Una vez se aplique el estado de guerra ya no se mejorará la economía de forma fija según el año (3 o 4 MPs para el 41 o 42).

Ejemplo: es el turno invierno del 39 y el Eje ataca a la URSS. Colocaremos el marcador de recordatorio de añadir un recurso a la industria de la URSS en la secuencia de turnos, dos turnos después del turno actual. En verano del 40 la URSS tendrá 2 MPs en la caja de Recursos de Fuera del mapa, indicado con un marcador de 2 MPs.

Alemania o Italia se pueden enviar 1 recurso mineral si hay comunicación por tierra entre las dos capitales. Este recurso se mueve en la fase de Movimiento Estratégico y debe quitarse de uno de los países y añadirse al otro.

El Reino Unido y EEUU pueden enviar recursos a la URSS utilizando convoyes o la ruta Persa. EEUU puede hacerlo también hacia el Reino Unido.



7.1. Recursos

Los recursos están representados en el mapa con un símbolo de pico y pala (materias primas) o como un pozo petrolífero (petróleo).

Algunos iconos de recursos están acompañados de un número si ese lugar representa una cantidad mayor de recursos situados allí.

7.1.1. Materias primas (MPs)

Las materias primas son absolutamente necesarias para producir cualquier cosa. Las materias primas permiten a un país crear unidades, mejorar la industria o avanzar en la tecnología.

7.1.2. Petróleo

El petróleo está representado en el mapa con el símbolo de pozo petrolífero y en algunos países mediante el marcador de "reservas de petróleo". Todas las potencias mayores están afectados por éstas reglas y tendrán marcador de reservas de petróleo, así como zonas de Reserva de Petróleo en su registro general.

Las reservas de petróleo afectan a todos los países importantes con las restricciones definidas en su placa de país. Su marcador de reservas de petróleo se moverá hacia arriba y hacia abajo dependiendo del petróleo producido o la forma en que lo gasta con las operaciones (excepto EEUU).

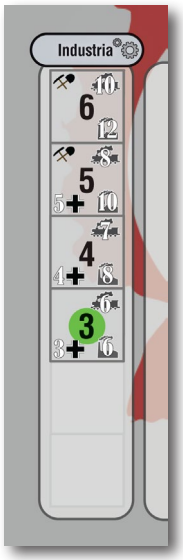
Los efectos y restricciones en movimientos aéreos, navales o estratégicos se detallan en el tablero de cada país.

La producción de petróleo se detalla en la Fase Económica.

7.2. Factorías

Las factorías están representadas en un país mayor en su pista de Industria 1. Esta pista indica el nivel industrial de cada país en su tablero.

Un país mayor necesita factorías para utilizar sus materias primas y construir unidades. El nivel industrial afectará a la capacidad del país de producir nuevas unidades (ver Tabla de Coste de Unidades), las acciones disponibles o la capacidad de Movimiento Estratégico. Los puntos de factorías corresponden al Nivel Industrial x 2.



En el registro que indica el nivel industrial de los 6 países mayores, el símbolo de Materia Prima en niveles industriales superiores indica que al alcanzar ese nivel se obtiene un punto de MP adicional durante la fase de Economía. Si este icono se repite, se recibe un punto más, pudiéndose llegar a obtener hasta 2 puntos máximos añadidos.

7.3. Daño industrial y reservas de petróleo - Efectos

El registro general de los tableros de países mayores contiene una serie de iconos asociados a la posición del marcador de Daño Industrial y Reservas de Petróleo de cada país (Excepción E.E.U.U.).

A medida que el marcador de Daño Industrial avance desde la casilla 0 se irán aplicando los efectos indicados en la franja naranja del registro general (ver leyenda más abajo). Por otro lado, a medida que se agoten las reservas de petróleo desde su valor inicial al comenzar el escenario hacia la posición de 0, se irán aplicando igualmente los efectos relativos a esas reservas.

Los valores indicados serán acumulativos entre Daño Industrial y Reserva de Petróleo, de forma que si el primero indica (-2 SM) y el segundo (-1 SM), supondrán un total de (-3 SM), siendo SM "Strategic Movement" o Movimiento Estratégico.

El icono correspondiente a "número de acciones posibles" indica chits de acciones no utilizables mientras dure el efecto.

8. Acciones

Cada país mayor tiene un número de acciones disponible tal como se indica en su tablero de país según el valor del nivel industrial actual y según el escenario.

La decisión de utilizar las acciones es opcional al jugador. Solo los seis países mayores tienen acciones. EEUU comienza a utilizar acciones tan pronto esté activo.

Las fichas de acciones otorgan la posibilidad de jugarlas para distintas opciones durante el turno, como son las siguientes:

- Operaciones (reverso de la acción durante la fase de Operaciones, se juega sobre el tablero tal como se describe en la sección de Operaciones).
- Mejoras en Tecnologías/Avances (se juega sobre la casilla de Avances Tecnológicos del tablero del país mayor, para indicar la acción de mejora tecnológica. Ver la sección de Mejoras Tecnológicas para más detalle).
- Mejora industrial (se juega sobre la casilla de Mejora Industrial del tablero del país mayor, para indicar la acción de mejora industrial. Ver la sección de Mejora Industrial para más detalle).

- Construcción (se juega sobre la casilla de Construcción del tablero del país mayor, para indicar la acción de construcción de unidades. Ver la sección de Construcción de unidades para más detalle).

9. Suministros

Los suministros se necesitan para mantener las tropas a eficiencia óptima en las campañas. Todas las unidades deben trazar una línea de suministro desde el área de la unidad de combate hasta la fuente de suministro.

Las unidades navales siempre están en puerto al comenzar su turno, por tanto siempre están suministradas.

Caso especial: Las fuerzas Aliadas en Egipto pueden obtener suministro adicionalmente via el Mar Rojo/Océano Índico (*ver la regla de Etiopía en el Libro de Juego*).

Nota: Las capitales de países mayores o menores reconquistados por un bando no las convierten en fuentes de suministro ilimitado (*ejemplo: París liberado*).

9.1. Fuentes de suministro

Cualquier ciudad representada en el mapa podrá ser potencialmente una fuente de suministros para las unidades de un país y sus aliados. Cualquier ciudad conquistada no será una fuente de suministro para las unidades del conquistador. Por tanto si dichas unidades quedan rodeadas por unidades enemigas, estarán sin suministros incluso en un área con ciudad.

Solo las ciudades natales de una potencia mayor serán fuentes de suministro válidas para sus unidades o sus aliados menores. ***Excepción a esta regla:*** *Las ciudades de Noruega y África serán fuente de suministro limitado para cualquier unidad allí situada o para unidades capaces de trazar una línea desde su área a esas ciudades.*

Se verifica el estado de suministros del jugador activo al comienzo de la fase Operacional propia, después de realizar la fase de Interdicción Naval/Aérea de suministros.

9.2. Rutas de suministro

Una ruta de suministro será una línea trazada desde una fuente de suministro hasta una unidad de combate. Una línea terrestre deberá atravesar áreas amigas hasta llegar a las unidades de combate. Las líneas de suministro navales son aquellas trazadas desde puertos amigos y que cruzan áreas navales hasta alcanzar puertos amigos desde los cuales las tropas amigas son suministradas de nuevo mediante línea terrestre.

Las rutas de suministro navales son automáticas a no ser que la ruta haya sido bloqueada durante la fase de Interdicción Naval/Aérea de Suministro.

Las tropas suministradas por ruta naval no podrán ser más de 8 y 4 unidades por cada puerto bajo control amigo en Europa o África/Oriente Medio respectivamente. **Excepción**: Suez permite suministrar hasta 8 unidades en Egipto.

Las zonas marcadas en el mapa como áreas de invasión que no contengan un puerto únicamente podrán suministrar un número de unidades igual a la mitad de la capacidad de la playa redondeando hacia abajo.

Caso especial: *las fuerzas Aliadas en Egipto podrán obtener adicionalmente suministro a través del Mar Rojo/Océano Índico (ver regla de Etiopía en el Libro de Juego).*

Nota: *las capitales de países menores o mayores reconquistados por un bando no convierten la capital en fuente de suministro ilimitado (ejemplo: París liberado).*

9.3. Efectos de la ausencia de suministros

- Las unidades aisladas serán marcadas con un marcador "Sin suministro", tales unidades serán destruidas al final de la siguiente fase Operacional propia. No podrán mover ni atacar.
- Las unidades rodeadas en fortalezas en áreas de países amigos o enemigos no podrán mover ni atacar con Operaciones hasta que la ruta de suministro se restaure. Un número de unidades igual al valor de la fortaleza estará a salvo de la eliminación.
- Unidades separadas de su fuente de suministros por interdicción naval enemiga tendrán suministro limitado y no podrán realizar Operaciones.
- Las unidades aéreas en un área aislada podrán mover a un área amiga a su alcance, incluso estando inactivas (a 2 áreas de distancia). Quedarán eliminadas como el resto de unidades si no pueden ir a un área amiga o restablecer sus suministros.

10. Tiempo meteorológico

El tiempo meteorológico se representa en las estaciones del año mediante el calendario y tabla de turnos.

Hay tres posibles situaciones con distintos efectos, primavera y verano que no afectan de ninguna forma al movimiento o combate y otoño e invierno que afectan a las Operaciones e Invasiones navales. (***Excepción:*** *África y Oriente Medio, compuesto éste último por Turquía, Irán, Irak, Levante y Transjordania).*

- Otoño: solo una explotación permitida con -2 m.t.d.
- Invierno: solo una explotación permitida con -1 m.t.d. No se permiten invasiones navales en el Báltico o Atlántico

11. Secuencia de juego

Cada turno de juego está compuesto por las siguientes fases:

1. **Fase administrativa (ambos jugadores)**
2. **Fase operacional (el Eje primero, Aliados después)**
   - Interdicción naval (jugador pasivo)
   - Movimiento operacional
   - Ofensivas
   - Movimiento estratégico
3. **Fase de guerra estratégica (ambos jugadores)**
4. **Fase económica (ambos jugadores)**
   - Mejoras industriales o tecnológicas
   - Construcción de unidades
5. **Fase diplomática (ambos jugadores)**

12. Fase administrativa

La fase administrativa es la primera fase al comenzar un turno. Se siguen los siguientes pasos en orden estricto:

1. Retirar todos los marcadores del mapa que se utilizaron en el turno anterior y no son necesarios.
2. Actualizar los marcadores de "no efecto" en el contenedor de Diplomacia según indique el año.
3. Colocar las acciones de países mayores en la caja "Acciones disponibles" en todos los países mayores.
4. Todas las flotas aéreas inactivas se colocan cara arriba dependiendo de las reservas de petróleo del país al que pertenecen *(ver excepciones en el tablero del país).*
5. Actualizar los valores de Movimiento Estratégico, Acciones disponibles y fuerzas navales activas en base a las reservas de petróleo y daños industriales. Nota: recomendamos invertir al lado "dañado" a las unidades navales que no puedan activarse por este motivo.
6. Colocar todos los refuerzos o nuevas unidades para la reserva de fuerzas que estén en la casilla del turno o lo que indique el escenario (primero el Eje, luego los Aliados y la URSS).

13. Fase operacional

13.1. Interdicción aérea/naval de suministro

El jugador inactivo podrá mover flotas navales o colocar flotas aéreas en áreas navales para interceptar rutas de suministro naval enemigas a través de esa área.

El jugador activo podrá interceptar al jugador inactivo con unidades aéreas o navales amigas.

En caso de una resolución de intercepción positiva por el jugador activo, se resolverá el combate naval/aéreo.

En caso de que no haya una intercepción por el jugador activo, se marcará el área naval con el marcador de "Sin suministro" para indicar que la ruta de suministro por esa área ha sido interrumpida.

Caso especial: si el Aliado lleva a cabo una interdicción de la ruta de materias primas de Suecia a través del Mar del Norte y ésta no es contrarrestada por el Eje, se marcará con un marcador de "Sin suministro" y esas materias primas no se obtendrán al final del turno en la fase Económica.

La presencia de éstos marcadores en áreas navales causa Suministro Limitado y por tanto la incapacidad de llevar a cabo Operaciones por parte del jugador activo, independientemente de sus reservas de petróleo.

La interdicción naval o aérea corta la ruta de suministro *(ver Suministros sección 8.1)*. ***Nota:*** *una unidad aérea activa en Malta corta también la ruta de suministro a Libia por el Meditarráneo Central.*

Las unidades aéreas que intervengan en esta fase únicamente quedarán invertidas como resultado del posible combate aéreo.

Una vez que al menos 2 unidades navales hagan este tipo de interdicción se gastará 1 punto de reserva de petróleo.

13.2. Movimiento táctico

El jugador activo realiza el movimiento táctico con todas las unidades que quiera.

Incluso sin reservas de petróleo, todas las unidades de tierra o aéreas pueden mover. Podrán también entrar en áreas vacías enemigas. Cualquier número de unidades pueden ser movidas.

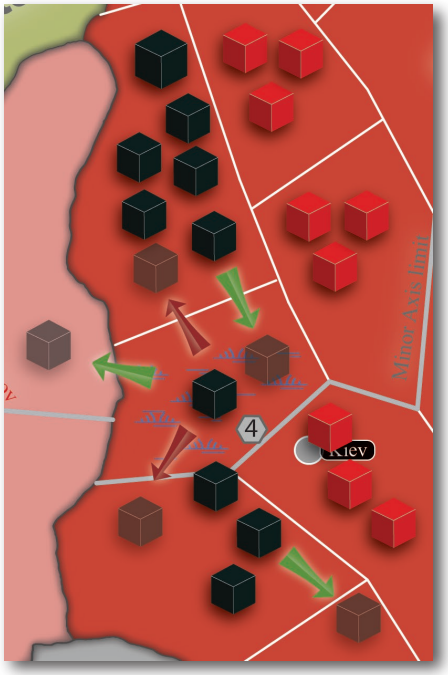
13.2.1. Movimiento táctico de unidades de tierra

Las unidades de tierra (regulares o de élite) mueven un área. Las unidades de élite pueden ser transportadas libremente en las invasiones navales sin afectar a la capacidad de las flotas. Solo una unidad de élite por nacionalidad podrá ser transportada en una invasión. ***Excepción a esta regla:*** *las unidades de élite de la URSS no pueden participar en invasiones navales.*

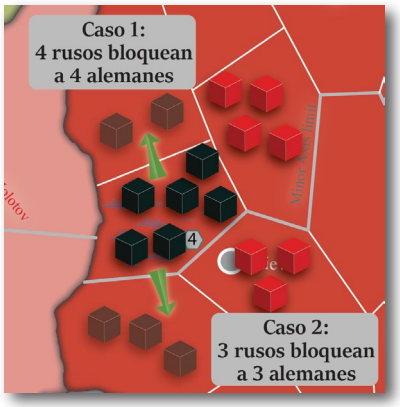
Las unidades de tierra que han movido por movimiento táctico pueden realizar después ofensivas limitadas o ataques de Operación, incluyendo invasiones navales si movieron por mar.

13.2.2. Zona de control de unidades de tierra

Las unidades de tierra adyacentes a otras áreas enemigas ocupadas no podrán mover libremente a otras áreas a su vez adyacentes a áreas enemigas. De esta forma, las unidades de enemigas bloquearán unidades contrarias en una relación 1:1. Aquellas unidades que superen en número a las de cualquier área adyacente con unidades enemigas, podrán mover normalmente. En caso contrario, para mover de un área adyacente a otra también adyacente a unidades enemigas, tendrán que hacerlo mediante movimiento estratégico.



Excepción: *si un área enemiga adyacente está vacía, cualquier unidad podrá mover a dicha área. Áreas destino de fortalezas, montañas, marismas o bosques no se verán afectadas (ver imágenes superior e inferior).*



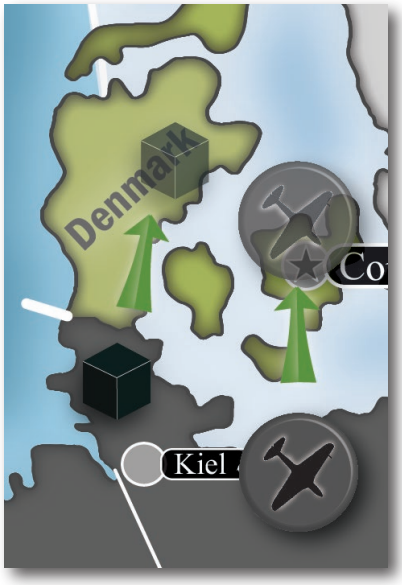
13.2.3. Movimiento táctico de unidades aéreas

Las unidades aéreas pueden mover 1 o 2 áreas permaneciendo activas. Pueden mover de un área amiga a otra, incluyendo áreas recién ocupadas.

Las unidades aéreas pueden mover sobre áreas navales, siempre y cuando puedan alcanzar otra área terrestre al finalizar el movimiento, o bien durante una acción de soporte o intercepción.

Los costes de movimientos sobre el mar están indicados en el mapa mediante una silueta de un avión y dos flechas, junto con un número dentro de un círculo. El número indica el coste de esa área naval. Téngase en cuenta que no todas

las zonas del mapa han sido marcadas con esta simbología, por tanto el jugador deberá ver la simbología más cercana o la comparativa con otras áreas similares si no está indicado (*ver tabla "Coste Distancias Aéreas" adjunta al final del documento*).



Cualquier movimiento a través de áreas navales marcadas con 2 puntos excede la capacidad de movimiento táctico o soporte aéreo.

Las unidades aéreas que mueven por movimiento táctico 2 o menos áreas pueden realizar apoyo aéreo en ofensivas limitadas o ataques de operaciones durante el turno.

Las unidades aéreas también podrán mover 3 o 4 áreas (incluso sobre áreas navales), pero quedarán invertidas.

Las unidades aéreas que intervienen en un combate o apoyo a un combate terrestre pueden cambiar de base al terminar esa acción.

13.2.4. Movimiento táctico naval

Las unidades navales también pueden mover en esta fase. Pueden mover hasta 5 áreas navales dentro de la misma región, salvo que ese bando controle los estrechos de Gibraltar o Kiel/Copenhague, en cuyo caso podrá cruzar a otra región en el mismo movimiento.

Las unidades navales solo mueven de puerto a puerto o de puerto a áreas navales. El movimiento de puerto a puerto en realidad es un cambio de base. Entrar en un puerto cuesta un punto de movimiento, al igual que mover un área naval.

El movimiento a área naval sólo es válido en invasiones. Posteriormente, las unidades navales vuelven a puerto amigo al alcance de movimiento al final de la fase de ofensivas.

Cuando al menos 2 unidades navales hagan movimiento naval, se gastará 1 punto de reserva de petróleo. Este gasto no se aplicará a unidades navales que forman parte de una invasión, ya que ese punto se gasta con la operación.

Si un país mayor tiene pocos puntos de reserva de petróleo, podrá sufrir los efectos indicados en su tablero en el registro general.

Las unidades navales del jugador inactivo podrán realizar intercepciones sobre las unidades navales del jugador activo. Cualquier número de unidades podrá ser utilizado de esta forma. Una intercepción con éxito causa un combate naval.

Las unidades del jugador activo podrán embarcar unidades de tierra para una futura operación de invasión naval. Cada unidad naval podrá llevar una unidad.

En caso de una posible intercepción, las unidades que mueven deberán hacerlo área a área dando algo de tiempo al jugador inactivo a decidir donde interceptar en caso de querer hacerlo.

Si las unidades navales en movimiento comienzan en distintos puertos de la misma región marina, se entenderá el movimiento como simultáneo, y se aplicará la misma regla descrita en el párrafo anterior. De forma que cada grupo moverá área a área dando tiempo a una posible intercepción.

13.2.5. Intercepción naval

La intercepción naval podrá tener lugar cuando algunas unidades realicen cualquier tipo de movimiento. En ese momento el otro jugador tiene la posibilidad de interceptar a las unidades que mueven. La intercepción puede ser hecha por unidades navales en alcance del área de intercepción deseada. Las intercepciones solo pueden tener lugar con unidades atracadas en puertos de la misma región naval, así que: en el Báltico, Atlántico o Mediterráneo.

Las unidades en Kiel o Gibraltar podrán interceptar en sus dos regiones adyacentes ya que los puertos tienen acceso a ambas.

Cualquier unidad aérea adyacente a la flota interceptada

añade un -1 m.t.d. a las unidades amigas interceptando. No queda inactiva salvo que sea consecuencia de un combate.

Procedimiento de intercepción: El jugador interceptor decide que unidades navales interceptan y en qué área naval. El jugador entonces tira un d3 por cada grupo de unidades navales interceptando. Un grupo de unidades está compuesto por aquellas unidades interceptando desde el mismo puerto. Si la intercepción es en la misma área desde la que deja puerto la fuerza, tendrá éxito con un 1 o un 2 en la tirada. Si es en un área un paso más lejana, tendrá éxito con un 1. Las intercepciones no podrán tener lugar a 3 puntos de movimiento del puerto a no ser que también se utilicen flotas aéreas para interceptar.

Si la intercepción tiene éxito entonces las fuerzas interceptoras mueven al área de intercepción. Se resuelve un combate naval después de que todos los grupos de intercepción han finalizado sus intentos. Los grupos de intentos fallidos no mueven.

Ejemplo: (imagen superior) 1 la flota Británica mueve dos unidades al Mediterráneo Central para realizar interdicción de suministros 2. El jugador Italiano declara una intercepción 3 desde Tarento. Al tratarse de un puerto de la misma área la intercepción tendrá éxito con una tirada de 1 o 2. Los italianos interceptan con dos unidades. Los italianos lanzan 1d3 y consiguen interceptar a las unidades navales británicas 4 lanzando un 1.

Cuando al menos 2 unidades navales hagan una intercepción se gastará 1 punto de reserva de petróleo.

13.2.6. Intercepción aeronaval

Las unidades aéreas pueden interceptar o atacar unidades navales (sin necesidad de una acción) automáticamente a 1 área de distancia, siempre que estén dentro de su zona de intercepción aérea. Podrán atacar en solitario o podrán unirse a una flota naval amiga que esté interceptando. En caso de intercepción, las unidades podrán atacar. El otro bando podrá también utilizar flotas aéreas dentro del alcance para combatir contra las flotas interceptoras. En ese caso se resuelve un combate aéreo previo al combate naval.

Durante la resolución de la intercepción, cualquier unidad superviviente tira un d3. Los resultados se aplican al igual que en el combate naval. Es decir, un "1" dañará una flota naval.

Las unidades interceptoras vuelven a su área de origen "inactivas" o no tras la resolución de la intercepción en función del resultado de un posible combate aéreo. Si únicamente realizaron una intercepción aeronaval no se invierten.

13.2.6.1 Zonas de intercepción aérea

El mapa contiene una serie de zonas de intercepción aérea delimitadas por las líneas continuas que forman las distintas áreas navales y las líneas discontinuas que subdividen las

áreas navales para la intercepción aérea (no afectan al movimiento naval).

Regla general: Ninguna unidad aérea podrá interceptar a una unidad naval en movimiento si para llegar a ella tiene que atravesar una línea continua o discontinua en ese "movimiento de intercepción". **Excepción**, aquellas áreas terrestres costeras que tengan una línea continua o discontinua que intersecte con el borde de su área. En dicho caso, esas líneas no se tendrán en cuenta de cara al movimiento de intercepción (ver ejemplos).

13.2.7. Combate naval

El combate naval tiene lugar cuando unidades de ambos bandos están en la misma área naval durante una acción tras ocurrir una intercepción.

Procedimiento de combate: para resolver el combate naval ambos bandos cuentan el número de unidades navales y tiran d3 por rondas. Afectando la nacionalidad y el número de unidades a la tirada. Cada bando tira un dado por unidad en cada ronda. Cada resultado de "1" es un impacto en la flota enemiga (por tanto una de las unidades se voltea a la cara dañada). Por cada dos impactos una unidad será destruida. No se destruye ninguna unidad antes de que estén todas dañadas. El combate dura hasta que uno de los dos bandos se retire del combate o sea eliminado. Los resultados se aplican por ronda simultáneamente.
Las unidades italianas y francesas tienen limitaciones en combate tal como describen sus tableros de nación, por tanto, según las circunstancias no dispararán en la primera ronda.

Todas las unidades dañadas quedarán fuera de juego por un número de turnos determinado por una tirada de d3, y volverán al juego como refuerzos tras ese número de turnos. Simplemente tiraremos el dado y colocaremos la unidad en la tabla de turnos. Las unidades dañadas que vuelvan al juego se colocarán en cualquier puerto amigo.

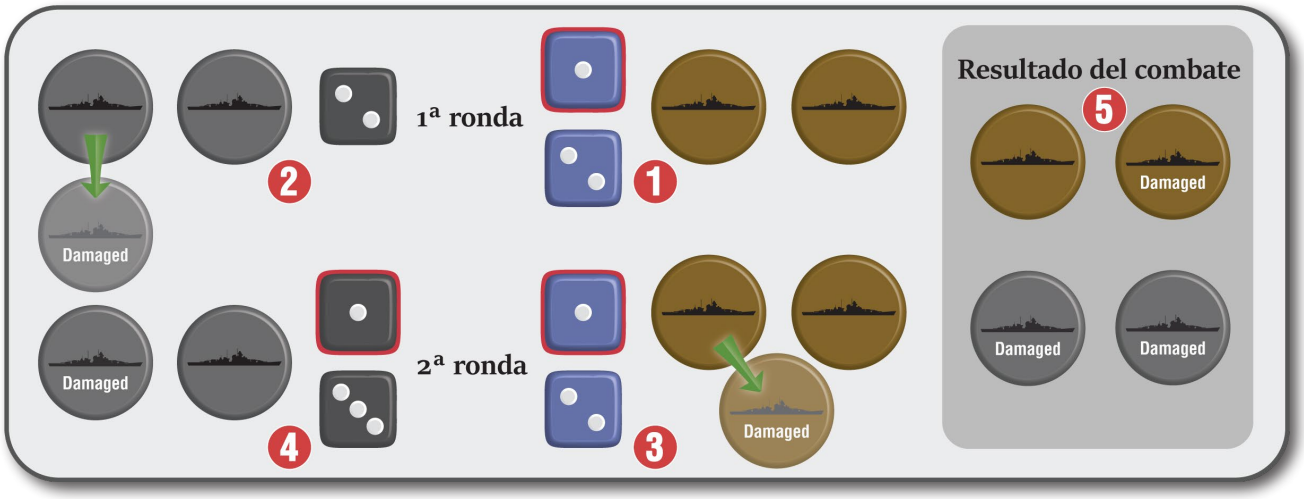
Las unidades dañadas podrán recuperarse como no dañadas desde la casilla donde se encuentren en la tabla de turnos pagando el coste de 2 MPs y 1 factoría. Trasa realizar el pago, se colocarán en la casilla del siguiente turno de juego y entraran como refuerzo, siguiendo el procedimiento normal.

Las unidades destruidas se colocarán en la reserva de fuerzas de su nación y solo volverán al juego si son construidas de nuevo.

En caso de transporte naval, las unidades terrestres transportadas por una unidad naval dañada en combate deberán volver al puerto del que salieron. En caso de que la unidad naval resulte destruida, éstas también son destruidas.

Ejemplo: Continuando el ejemplo de intercepción anterior. La flota Italiana no tiene mejoras en su marina así que en la primera ronda de combate la mitad (redondeando hacia abajo) de las unidades navales italianas no disparan.
El primer disparo británico (1) obtiene un "1" y un "2", así que una unidad italiana es dañada. A continuación dispara un italiano (2), obteniendo un "2", terminando la primera ronda. Ambos bandos deciden continuar el combate.
En la segunda ronda ambos bandos podrán disparar todas sus unidades. El británico (3) obtienen un "2" y un "1", por tanto el Británico causa un daño y falla el otro. El Italiano (4) tira un "1" y un "3" causando un daño a las unidades británicas.

El Italiano decide retirarse del combate antes de seguir con la 3ª ronda, ya que tiene dos unidades dañadas y no quiere arriesgarse a perder ninguna. El combate finaliza (5) y



ahora se tira por los daños. El Británico tira un d3 para ver en qué turno volverá la unidad, obteniendo un "2", así que la flota se coloca 2 turnos hacia adelante en la tabla de turnos. Esta unidad volverá como refuerzo en cualquier puerto del Reino Unido. El Italiano tira 2d3 ("1" y "3") así que una de las unidades volverá al turno siguiente y la otra 3 turnos después.

13.3. Ofensivas

El jugador activo declara los ataques que va a realizar este turno. Los ataques podrán ser de dos tipos, ofensivas limitadas u operaciones. Las operaciones requieren el uso de una acción de un país mayor, mientras que las ofensivas limitadas no requieren ninguna.

Cualquier movimiento o ataque sobre un país neutral se considera una declaración de guerra.

Los ataques se pueden realizar contra áreas ocupadas o no. Las unidades que avancen en un área de Marisma, Bosque o Montaña se detienen y no podrán realizar más ataques a áreas adyacentes.

Durante la fase de ofensivas, cada área enemiga podrá ser atacada desde un área adyacente. ***Como excepción,*** *podrán ser atacadas más de una vez en caso de explotación si el área atacada inicialmente sigue ocupada por el defensor.*

Las unidades aéreas podrán apoyar cualquier ataque si están situadas a un máximo de 2 áreas del área atacada. El oponente también podrá utilizar unidades activas en el mismo combate, pudiendo causar un combate aéreo.

Se indicará qué tipo de modificación al combate aplica a cada unidad aérea asignada.

Tras utilizar las unidades aéreas en un combate o intercepción, éstas vuelven a una base invertidas.

Cuando se ocupa la capital de un país mayor durante el turno, éste deberá realizar una ofensiva (limitada u operación) desde un área adyacente para recapturarla antes de realizar otros ataques, que no se resolverán si falla el primero.

13.3.1. Rendición de países

Si un área de capital es ocupada por el bando enemigo del país de dicha capital, y las unidades de dicho país no tienen éxito en recuperar la capital (tal como se describe en el párrafo anterior), entonces ese país se rinde al bando que ocupa su capital (ver casos especiales de la URSS e Italia). Esto ocurre al final de la fase de Operaciones del país cuya capital está ocupada.

13.3.2. Neutrales menores no rendidos

Si un país menor neutral sobrevive el ataque inicial del bando de un país mayor, éste país pasa al bando contrario al inicio de la siguiente Fase de Operaciones del bando contrario.

Ejemplo: si Alemania invade España y no captura Madrid, al comienzo de la siguiente fase de Operaciones aliada España pasa al bando Aliado y éstos pueden intervenir en su territorio, si les es posible.

13.3.3. Aliados menores y ofensivas

Cualquier país menor podrá llevar a cabo ofensivas en su turno de juego. La forma de ofensiva mínima que podrán utilizar los países menores es la ofensiva limitada. En el caso de un país menor perteneciente al bando Aliado o del Eje, éste país menor únicamente podrá realizar Operaciones (y no ofensiva limitada) si el país mayor que lo controla tiene unidades de tierra presentes en dicha Operación, gastando por tanto una acción propia.

13.3.4. Combate aéreo

Cuando dos o más unidades aéreas de bandos opuestos dan apoyo aéreo, interceptan unidades navales en movimiento, o una unidad aérea es atacada en su base por una o más unidades enemigas, entonces ocurre un combate aéreo.

Si una flota aérea está inactiva y es atacada, se le aplica un -1 m.t.d. al resolver el combate.

Cuando el bando atacante apoya un combate en un área, el bando defensor puede utilizar unidades disponibles para interceptar.

El bando defensor decidirá qué unidades interceptan, y a cuantas, entonces el bando atacante podrá añadir más unidades para el apoyo si dispone de ellas. Cada intercepción será un combate independiente.

Todos los combates se separan por nacionalidad y por tipo de apoyo que realicen en el combate (táctico u operacional).

En caso de que un combate un bando tenga dos o más flotas aéreas de distinta nacionalidad (y modificador en combate) que no puedan ser emparejadas por el otro bando, el defensor que intercepta elige a que nacionalidad intercepta o bien intercepta a todo el grupo de distintas nacionalidades aplicando el modificador de las unidades más numerosas (o el mejor en caso de igualdad).

Ejemplo: una flota aérea alemana y una flota aérea italiana realizan apoyo a un combate en Egipto (ambas son por ejemplo apoyo táctico) donde una flota británica defiende e intercepta ese apoyo. El jugador Aliado decide a qué flota enemiga intercepta, y la flota restante realiza el apoyo al combate líbremente, o bien el británico intercepta a ambas aplicando el modificador alemán.

Ambos jugadores tiran un dado d3 con los modificadores:

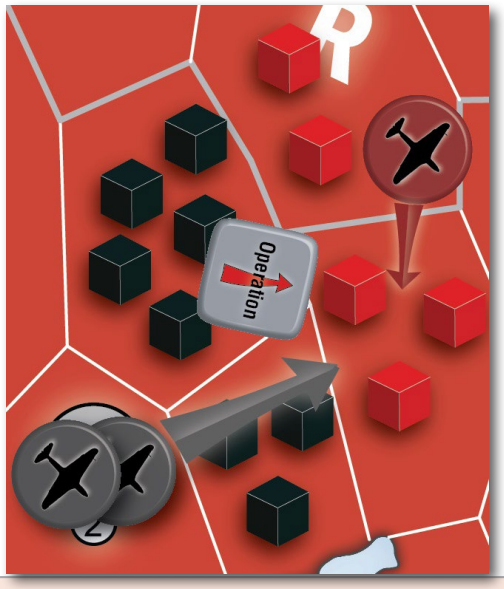
- -1 m.t.d. por nacionalidad, si se aplica
- +1 m.t.d por cada unidad que exceda a las enemigas

El número mayor total gana el combate. En caso de igual resultado hay empate y ambos bandos se retiran inactivos.

Resultados del combate (obtenido de la diferencia de dados):

- Diferencia > 2: el bando perdedor pierde una unidad y la coloca en la reserva de fuerzas, y si es posible coloca otra unidad como refuerzo inactivo para el siguiente turno (no se activa en la fase de Administración). El ganador colocará una unidad inactiva como refuerzo del siguiente turno.
- Differencia = 2: el bando perdedor coloca una unidad inactiva como refuerzo. El ganador retira una unidad inactiva para el resto del turno.
- Differencia = 1: el bando perdedor retira una unidad inactiva para el resto del turno. El ganador no tiene bajas.

Ejemplo: dos unidades alemanas dan apoyo en un área atacada, una unidad en combate operacional y la otra al táctico. El jugador soviético intercepta con una unidad a la alemana dando apoyo táctico. La unidad restante alemana podrá dar apoyo operacional sin oposición. Se resuelve el combate 1 contra 1. Si hubiese habido 2 unidades soviéticas, cada unidad podría haber elegido atacar a una sola unidad alemana, resolviéndose dos combates o bien atacar con las dos unidades a solo una de las alemanas, resolviéndose uno.



Siguiendo el ejemplo, resolvemos el único combate tirando 1d3 por cada bando. El soviético tiene un -1 m.t.d. por nacionalidad. El alemán saca un 2 y el soviético también. El jugador soviético retira una unidad aérea invertida. Las dos unidades aéreas alemanas apoyan al táctico y al operacional sin oposición.

13.3.5. Ofensiva limitada

Se utilizan para realizar ataques que requieren menos recursos que las operaciones pero que permiten causar algún daño en el área atacada.

Este tipo de ataque no depende de las reservas de petróleo y no consume ninguna acción.

Después de resolver un ataque, el atacante podrá avanzar en el área atacada si queda vacía. Solo una unidad aérea podrá apoyar estos ataques como atacante y defensor.

Para resolver un ataque el atacante tirará un dado d10. Después añadirá o restará modificadores y el resultado será exitoso si es igual o menor al número de unidades atacantes. El defensor tendrá solo una baja en tal caso. **Un resultado natural de 10 causará una baja en el atacante.**

Modificadores a aplicar:

- defensor en marismas, bosque y/o montaña +1 m.t.d.
- unidad aérea apoyando añadirá -1 o +1 m.t.d. (al atacante o al defensor)
- - 1 m.t.d. por nacionalidad del atacante o defensor (fijo en neutrales menores)
- cada unidad en exceso sobre el contrario aplicará un -1 o +1 m.t.d. (unidades de élite incluidas)

Ejemplo: tres unidades Polacas atacan Varsovia ocupada por 4 unidades Alemanas. Tras aplicar todos los modificadores (+1 m.t.d. por nacionalidad y +1 m.t.d. por un defensor más), el Polaco causará un daño con una tirada de "1". El Polaco no podrá recapturar Varsovia.

13.3.5.1 Ofensivas limitadas contra áreas enemigas vacías

En caso de ofensiva limitada contra un área enemiga vacía, el procedimiento será el mismo, pero sin contar los modificadores de unidades enemigas.

13.3.6. Operaciones

El jugador activo declarará el uso de una o más acciones como Operaciones.

Para marcar tales acciones colocará el marcador de Operación (1) en cada área a activar.

Las operaciones se utilizan para realizar ataques mayores en ciertas áreas para no sólo desplazar al defensor de ellas (2) sino además poder realizar más ataques en el mismo turno. Hasta tres ataques consecutivos (3) pueden ocurrir por turno desde un área de Operación.

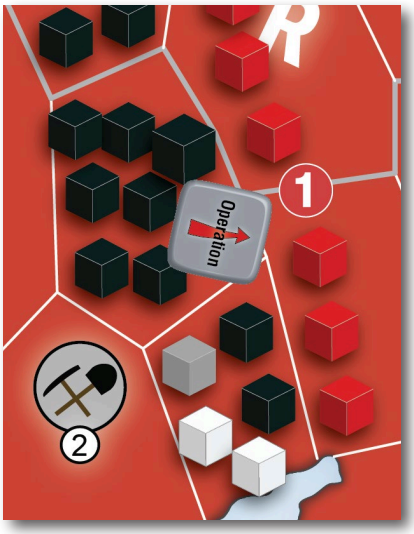
El marcador de Operación activa todas las unidades terrestres (y navales en caso de invasión) que tomarán parte en la Operación. Las unidades aéreas que den apoyo a esas operaciones no requerirán de una activación con Operación en ningún caso.

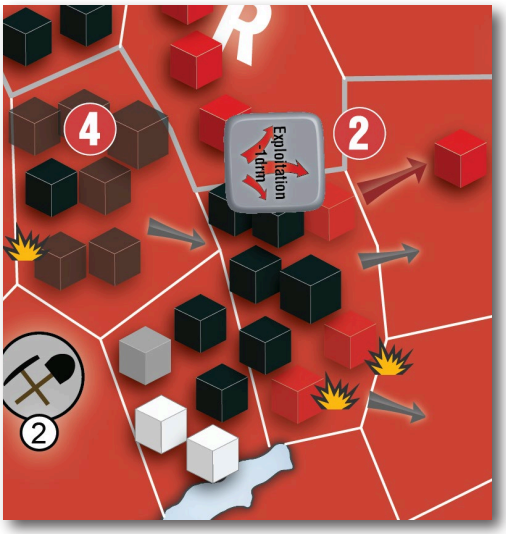
Excepción 1: *en África del Norte, las operaciones permiten solo un ataque de explotación añadido incluso a Alemania.*
Excepción 2: *al comenzar el juego, solo los Alemanes pueden atacar hasta tres veces consecutivas. El resto de países mayores tienen limitaciones y necesitarán mejorar su tecnología para aumentar el número de ataques.*
Las operacines requieren una acción y gastar 1 punto de reserva de petróleo por cada operación activada en el mapa.

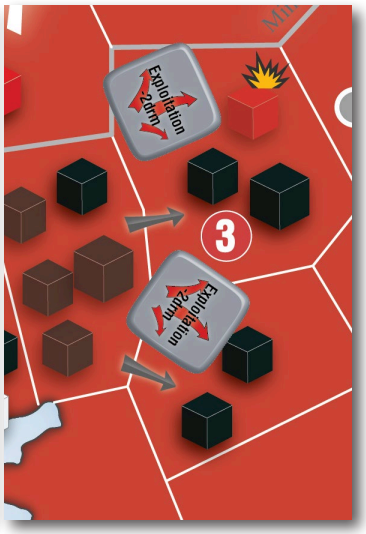
Nota: Francia abstrae su producción de petróleo y tiene el mismo valor que Reino Unido. Esto significa que Francia tendrá la misma producción de petróleo que Reino Unido si tiene una ruta válida de suministro a áreas con recursos de petróleo o al Reino Unido. Italia dependerá de sus propios recursos o los enviados por Alemania.

Todas las operaciones (y ofensivas limitadas) se resuelven en la misma fase después del movimiento. Los marcadores de operaciones deberían ser colocados con la flecha indicando qué area es el objetivo. El jugador activo decide que ataques resolver primero y en qué orden.

Todas o parte de las unidades activadas con el marcador de Operación podrán atacar.







Tras un ataque de Operación con éxito, el jugador atacante podrá permanecer en al área y no continuar atacando, o podrá continuar atacando otras áreas adyacentes desde el área recién ocupada.

Las unidades que avanzan y continúan atacando deben dejar al menos una unidad en áreas recién ocupadas 4.

Las operaciones con éxito podrán continuar atacando a no ser que entren en un área con montaña, bosque o marismas, en cuyo caso la Operación finaliza.

Cada ataque siguiente de Operación tendrá un modificador negativo indicado en el marcador de Explotación, de forma que el segundo ataque tendrá un modificador de -1 y el tercero un -2.

Nota: desde áreas con Explotación (1 o 2) se podrán dividir las fuerzas en múltiples ataques, tal como se puede ver en la 2ª y 3ª imagen del ejemplo inferior.

Solo se permiten tres ataques como máximo a las unidades activadas con Operación (***Excepción:*** Operaciones en África y regla de Invierno Ruso para Alemania, ver regla en el Libro de Juego).

13.3.6.1 Resolución de combates en una Operación

Hay dos partes en un combate de Operación, Operacional y Táctico.

El resultado del combate Operacional proviene de utilizar uno o dos dados por bando y obtener su diferencia tras aplicar modificadores.

En el combate operacional se tendrán en cuenta solo los dados normales, uno o dos, según el caso, no el dado de élite. En el Combate Táctico se comparan los dados uno a uno. Se utilizan uno o dos dados.

El resultado del combate Táctico proviene de comparar individualmente los dados lanzados para el combate Operacional y el de élite si es utilizado.

En el combate táctico se tendrán en cuenta todos los dados al comparar con los contrarios, obligatoriamente se comparará el de élite si se utiliza esa unidad en caso de estar presente (ya que en caso de baja se aplica a esa unidad), a elección del jugador que la tenga. Si solo hay un dado del defensor, se comparará únicamente con el de élite.

Si alguna unidad aérea amiga está presente para Soporte Táctico, el propietario **podrá** utilizarla para volver a tirar cualquier dado amigo o enemigo. Primero el bando con menos unidades aéreas o el atacante en caso de empate. Cualquier dado solo podrá volver a tirarse una vez por bando.

Procedimiento:

1. Repetir tiradas necesarias causadas por unidades aéreas presentes.
2. Ordenar los dados de ambos bandos por valor
3. Cualquier dado mayor que otro gana al contrario
4. Cada dado ganador causa una baja al enemigo
5. El dado de élite siempre gana los empates a los dados normales. Siempre se comparan con otros dados de élite si se han jugado.

Para resolver el combate Operacional se siguen los siguientes pasos:

1. Ambos bandos suman las unidades presentes. Los dados de élite no se tienen en cuenta en el combate Operacional.
2. Si una fortaleza está presente, se añade al bando defensor su valor si hay al menos un número igual de unidades presentes defensoras.
3. Se determina el número de dados a utilizar. Se usa 1 solo dado cuando solo haya una unidad (atacante o defensor). El bando defensor podrá elegir utilizar 1 o 2 dados. Tendrá la opción de 1 dado solo cuando tenga 3 unidades o menos (contando con las fortalezas) o 2 en caso contrario. El atacante siempre tira 2 dados salvo cuando únicamente tenga 1 unidad.
4. El defensor tira sus dados d3 y luego el atacante.
5. Si el defensor utiliza 1 d3 solamente, tiene un +1 m.t.d. (Excepción: 1 vs 1 donde ambos solo tiran un d3)
6. Se comparan los totales con los modificadores, obteniendose el resultado del combate Operacional.

Modificadores de combate:

- Modificador por nacionalidad: -1 cuando corresponda o neutrales (aplicar según la fuerza mayoritaria)
- Modificador por explotación, -1 o -2
- El bando con más unidades que el otro bando: +1, +2 si el doble y +3 si el triple

- Modificador por terreno del defensor: +1 por marisma, bosque y/o montaña
- Modificador por terreno al atacante: -2 en estrechos.
- Modificador por apoyo aéreo: +1 por avión (opcional)

Nota: las unidades de la Commonwealth no tienen modificador, son iguales que cualquier unidad del RU.

El bando con mayor resultado es el ganador. Si ambos son iguales hay un empate.

Cuando el atacante pierde el combate no puede avanzar sobre el área atacada y no hay explotación posible.

Cuando el combate termina en empate no ocurre nada salvo los posibles efectos del combate táctico y no hay explotación. Cuando el atacante gana el defensor puede estar obligado a retirarse a causa del combate. Las unidades en retirada deberán moverse a áreas adyacentes. Entonces el atacante podrá explotar la Operación con las unidades supervivientes, colocando un marcador de Explotación y atacando posteriormente cualesquiera áreas adyacentes.

Si se pierde el combate o es un empate, esa Operación se quita del mapa y se coloca en el tablero de su país.

13.3.7. Operaciones contra áreas enemigas vacías

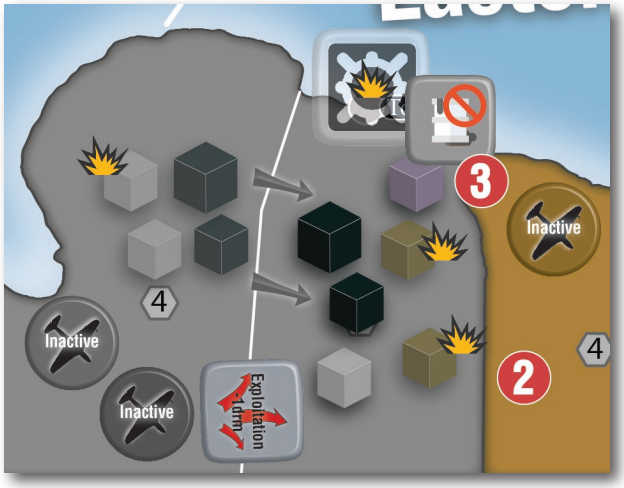
Este ataque se resuelve como cualquier otro pero ambos bandos tiran 1 d3 y el atacante modificará su tirada en base al número de unidades atacantes. No se aplican otros modificadores, salvo que el atacante utilice flotas aéreas. Si el atacante gana puede avanzar y explotar posteriormente. Con la explotación se repite el mismo procedimiento pero con -1 o -2 al dado. Los modificadores de explotación si se aplican en caso de ataque a áreas vacías.

13.3.8. Ruptura

Si el atacante gana los dados tácticos y gana el combate operacional por 5 o más, tiene opción a realizar una "ruptura". Tras eliminar las bajas de ambos bandos por el combate, el atacante podrá avanzar sobre el área defendida con tantas unidades como quiera y hacer una posterior explotación, salvo que entre en terreno bloqueante (montaña, marismas, bosques).

Siempre debe mirar si debe dejar una unidad atrás, si procede. El defensor tirará un dado (d3), ese será el número adicional de unidades que se podrán retirar del área (voluntariamente). Este número nunca podrá ser superior a la mitad de las unidades restantes defensoras y siempre debe quedar al menos una unidad.

Ejemplo: En el ejemplo anterior la operación resulta en un resultado de +5 a favor del Eje, el Aliado pierde dos unidades y la fortaleza, y el Australiano queda aislado.



Este es el único caso en el que unidades de ambos bandos podrán coexistir en la misma área. Las unidades defensoras que queden en el área quedarán "Sin suministros". El atacante, si corresponde, podrá continuar atacando con una explotación, pero un número igual a la mitad (redondeando hacia arriba) de las tropas "Sin suministros" aisladas no podrán atacar en subsiguientes combates.

13.3.9. Bajas en batallas de Operaciones

El número de dados utilizados por el perdedor define las bajas a aplicar al final del combate.

Si el perdedor ha utilizado un dado, podrá perder una unidad por el combate táctico o podrá perder una unidad por el combate operacional. Retirará una unidad (excepto en terreno no claro) y el resto si procede, siguiendo las reglas de retirada en caso de perder el combate operacional.

Si el perdedor ha utilizado dos dados, podrá perder una unidad y retirar otra por combate operacional (excepto en terreno no claro) y hasta 2 unidades por combate táctico (según las tiradas).

Nota importante: si el bando perdedor juega 1 solo dado y el ganador 2, podrá elegir entre perder 2 unidades o perder una y retirar otra (si procede). *Véase esa opción como "defensa encarnizada".*

Si el bando defensor pierde el combate operacional, y las unidades restantes son la mitad o menos que antes del combate, deberán retirarse a áreas adyacentes (salvo con fortalezas presentes.

Cualquier dado asignado a unidades de élite utilizado en el combate táctico que es superado por el bando contrario causa la eliminación de la unidad de élite como primera baja. Las bajas del vencedor son la mitad de las del perdedor (redondeando hacia abajo salvo con fortalezas). Cualquier baja causada por combate táctico es tenida en cuenta en el resultado operacional.

Las retiradas siguen este orden:

1. a un área no adyacente a áreas enemigas ocupadas
2. a un área adyacente a áreas enemigas ocupadas.

Si una unidad terrestre no puede retirarse a un área amiga ésta queda eliminada. Si es necesario podrá retirarse más de un área.

Las unidades de menores neutrales no pueden retirarse hacia áreas bajo control de una potencia mayor hasta que esa potencia mayor intervenga.

Las flotas aéreas activas cambian de área si su área es ocupada por unidades enemigas. Las flotas inactivas se retiran del mapa como refuerzos invertidos para el siguiente turno. Las flotas navales cambian de base si su puerto es capturado por unidades enemigas. Este cambio puede ser a cualquier puerto amigo alcanzable y puede ser interceptado por fuerzas enemigas. Si no tienen un puerto amigo a su alcance son eliminadas.

Cuando una o más nacionalidades están presentes en un combate se aplican las bajas equitativamente, empezando por la nación con más unidades, salvo que una de las nacionalidades solo tenga una unidad, en ese caso elige el jugador.

Si hay fortalezas presentes en el lado del defensor, se elimina una por cada dos bajas. Es decir, si hay 1 baja no se reducirá el nivel de fortaleza, y si hay 2 o 3 bajas se perderá un nivel.

Ejemplo: Alemania ataca Polonia en Septiempre de 1939. Comenzando el juego Alemania tiene suficientes reservas de petróleo para hacer cualquier número de operaciones. El jugador Alemán ejecuta un ataque de Operación sobre el área al oeste de Varsovia declarando la operación en el área alemana. El Alemán también utiliza una unidad aérea para apoyar tácticamente el ataque. Las fuerzas Polacas tienen 4 unidades en el área contra los 8 alemanes. El Alemán tiene los siguientes modificadores: +2 por superioridad numérica. Elije tirar dos dados d3, un 1 y un 3, y el Polaco también tira dos dados con un 3 y un 1 y un -1 por nacionalidad.

El Alemán decide utilizar su flota aérea para volver a tirar un dado, y obtiene un "2" en lugar del "1" anterior. Así que el total es 7 para Alemania y 3 para Polonia. Los polacos pierden el combate operacional perdiendo una unidad y retirando otra. Además hay una baja añadidas por combate táctico ya que el 2 alemán supera al 1 polaco. Los polacos se retiran ya que la mitad de sus fuerzas han sido eliminadas o se han retirado.

El Alemán pierde una unidad (la mitad de las pérdidas del perdedor), avanza y captura el área tras el combate. Entonces puede continuar la operación con una explotación de -1.
Si el Alemán decide explotar la operación podrá atacar con algunas de sus tropas a otras áreas adyacentes. Suponiendo que decida continuar y atacar Varsovia, el procedimiento será el mismo pero aplicando el modificador del marcador de explotación al Alemán.

13.3.10. Invasiones navales

Las invasiones navales son un tipo especial de operación. Funcionan de la misma forma que una operación normal pero con la diferencia de que tienen lugar desde un área naval hacia un área costera.

Las invasiones solo pueden ocurrir en zonas costeras con un símbolo de playa. El resto de áreas sin éste símbolo son inaccesibles para invasiones. Las unidades invasoras no pueden exceder el número indicado en el símbolo de playa.
Para comenzar una invasión, el jugador activo declara una operación en el área naval desde la cual se realizará la invasión. Este área tendrá que ser un área con unidades navales y las unidades terrestres que realizarán la invasión, y adyacente al área a invadir.

El ataque de invasión naval se resuelve al igual que una operación, con las siguientes diferencias:

- Las unidades invasoras pueden estar apoyadas por unidades navales amigas que participan en la invasión, aunque hayan transportado unidades.
- Cada flota naval puede transportar una unidad de tierra. Una unidad de élite de EEUU, RU o Alemania podrá participar sin coste de transporte (*representan unidades aerotransportadas*).
- Todas las unidades terrestres estarán situadas temporalmente junto a las flotas navales hasta resolverse el combate.
- El defensor evitará retirarse mientras haya fortalezas presentes en el área aún perdiendo el combate. Las bajas afectarán a las fortalezas como en las operaciones.
- Si el combate lo gana el defensor, las unidades supervivientes deberán retirarse a un puerto amigo al alcance, si es posible al puerto del cual movieron
- Si el atacante gana el combate, podrá continuar el combate de invasión, como otras operaciones, con un marcador de explotación de -1 o -2 posteriormente, incluso con defensores aún presentes.

Modificadores de combate:

- Nacionalidad del atacante o defensor: -1 si aplica (aplicar a la fuerza mayor) o fijo para neutrales
- Unidades aéreas apoyando: +1/-1 cada una
- Defensor en bosque, marisma o montaña: +1
- Atacante: -1 fijo por invasión (solo en Operación inicial)
- Si hay fortalezas del defensor: +1
- Unidades navales en apoyo: +1 por cada dos. No se cuentan las flotas impares. Las flotas dañadas cuentan la mitad. La mitad de las flotas en explotación.
- El bando con mayor número: +1, +2 si el doble o +3 si el triple

13.4. Movimiento estratégico

El jugador activo puede llevar a cabo movimiento estratégico con todas sus unidades.

Cada nación tiene un nivel de movimiento estratégico (indicado en su tablero) el cual corresponderá con el número de unidades que se pueden mover en esta fase. Este número puede aumentar o disminuir dependiendo del nivel industrial y del daño industrial.

El movimiento estratégico solo puede terminar en áreas controladas por el mismo bando.

13.4.1. Movimiento estratégico de unidades de tierra

Todas las unidades de tierra de un país mayor pueden mover en esta fase en función de sus reservas de petróleo y su daño logístico e industrial. Las unidades de tierra podrán mover a través de áreas navales si hay flotas navales amigas en un puerto de salida. Se requiere una unidad naval por cada dos unidades terrestres o aéreas moviendo a través de áreas

navales. Una vez al otro lado, las unidades deben parar en un puerto amigo, salvo que gasten un punto adicional para continuar moviendo.

El jugador activo podrá mover de esa forma salvo a través de áreas navales con interdicción previa por flotas o unidades aéreas enemigas, gastando un punto adicional en tal caso. Igualmente, gastará un punto adicional, en lugar de solo uno, si hay flotas activas aéreas adyacentes a algún área naval por donde se muevan.

Reino Unido podrá mover entre Gran Bretaña y África del Norte a través de Gibraltar por 1 punto de movimiento (con flotas presentes en Gibraltar) sin necesidad de parar en Gibraltar, y más a través del Mar Índico/Mar Rojo (ver mapa).

13.4.2. Movimiento estratégico de unidades aéreas

Al mover unidades aéreas por movimiento estratégico, si estuvieran activas se voltearán al lado inactivo sin gastar un punto. Si estuvieran inactivas se podrán mover igualmente gastando un punto. Será posible moverlas a través de áreas navales siempre que el área de destino esté a un máximo de 4 áreas de distancia ***(Excepción: el área del Mar Índico/ Mar Rojo)***. En caso contrario necesitarán de transporte naval al igual que las unidades terrestres y consumirán un punto de movimiento estratégico.

Las unidades aéreas podrán mover sobre áreas navales ocupadas por el enemigo.

Las unidades aéreas podrán mover en esta fase incluso si el país tiene reservas de petróleo bajas.

13.4.3. Movimiento estratégico de unidades navales

Las unidades navales podrán mover en la fase de movimiento estratégico incluso con restricciones de petróleo indicadas en su hoja de país.

Las unidades navales mueven de puerto amigo a puerto amigo. No pueden quedar en mitad de ningún área naval. El coste del movimiento se rige por las mismas limitaciones que las unidades terrestres en caso de movimiento entre cajas o por el Mar Índico.

Las unidades navales pueden llevar a cabo movimiento estratégico incluso habiendo realizado una invasión. En caso de ser utilizadas como transporte en la fase de movimiento estratégico también podrán mover con las unidades terrestres que las utilizaron, moviendo después y gastando un punto de movimiento estratégico.

Si al menos 2 unidades navales hacen movimiento estratégico o se utilizan para mover otras unidades a través de áreas marinas, se gasta 1 punto de reserva de petróleo.

13.4.4. Movimiento estratégico de recursos

Los recursos (MPs y petróleo) podrán mover por movimiento estratégico entre dos países entre los que exista comunicación por tierra.

Los recursos también podrán moverse entre EEUU, Reino Unido y la URSS utilizando la Ruta de Persia o por mar mediante las rutas de convoyes. En el caso de EEUU dichos recursos se reducirán de su hoja de país al crear el convoy durante la fase de Economía. Por tanto el jugador Aliado deberá comprar con antelación convoyes para mover durante el turno siguiente en la fase de movimiento estratégico.

13.4.5. Movimiento estratégico desde E.E.U.U.

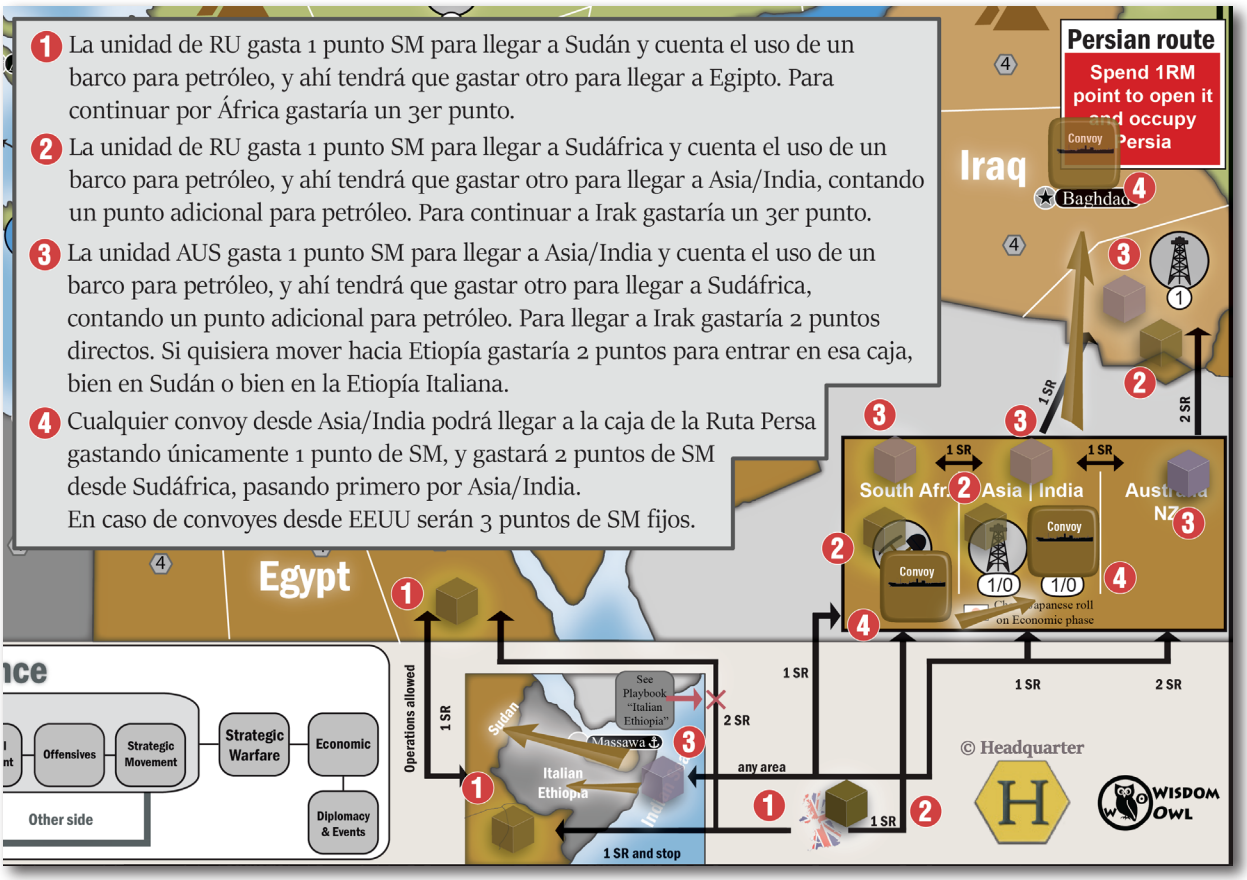
Las unidades situadas en la caja de EEUU pueden mover mediante movimiento estratégico a cualquier puerto amigo en el Atlántico. Para tal movimiento no es requisito tener flotas navales en la caja de EEUU.

13.4.6. Movimiento estratégico de convoyes aliados

Los recursos de EEUU o Reino Unido que vengan de ultramar estarán representados por convoyes colocados en la casilla de “Al Reino Unido” y/o “A la URSS” (si la URSS está en guerra). Estas fichas se colocarán boca abajo por el jugador aliado al finalizar la fase de movimiento estratégico. Esas fichas permanecerán allí hasta que sean atacadas por Alemania en la fase de Guerra Estratégica.

EEUU debe gastar 1 punto de movimiento estratégico por cada convoy que se coloque en esas cajas del mapa. La colocación de los convoyes del Reino Unido es gratuita si van “hacia el Reino Unido”.

El jugador Aliado podrá añadir convoyes con recursos provenientes de EEUU cuando la bandera de situación diplomática de EEUU alcance la casilla “ayuda a RU” en la tabla de diplomacia, y podrá enviarlos también a la URSS tan pronto como EEUU entre en la guerra.



El número de convoyes que se permite enviar al RU vendrá indicado por un símbolo de convoy y un número en la Tabla de Diplomacia. Limitados únicamente por los puntos de Movimiento Estratégico una vez esté en guerra.

El bando Aliado también podrá enviar "Materiales de guerra" a la URSS. Los aliados utilizarán la ficha con el texto "Materiales de guerra". Solo un convoy de este tipo por país puede ser enviado cada turno a la URSS.

Durante esta fase el jugador aliado podrá también mover unidades navales desde cualquier puerto en el Atlántico a las rutas de convoyes. Estas unidades se añadirán al valor GAS (antisubmarino) como un 10% cada una.

13.4.7. Movimiento estratégico cajas Commonwealth

Las unidades que se muevan entre o desde las cajas de la Commonwealth (incluido Canadá) no requerirán una flota naval como transporte, pero consumirán petróleo al igual que cuando se usan flotas navales para movimiento estratégico (excepto de India a Irak, o Sudán a Egipto). Cada 2 unidades contarán como 1 naval para ese propósito y de cara al gasto de petróleo (ver ejemplo de la imagen superior).

13.4.8. Ruta de Persia

El Aliado podrá enviar recursos o materiales de guerra a la URSS (ver 14.1.1 y ejemplo superior) vía Persia. Para hacer esto, el jugador tiene que abrir la ruta gastando 1 RM en la fase diplomática y haber ocupado previamente Persia con tropas terrestres. Una vez abierta, en la fase de movimiento estratégico, el jugador Aliado podrá colocar materias primas provenientes de EEUU o la Commonwealth en la caja "Ruta de Persia". Sólo un total de dos fichas de convoyes podrán colocarse en esta ruta. Por cada ficha se gastarán 3 puntos de movimiento estratégico si viene de EEUU o el coste indicado en el mapa si es un recurso de la Commonwealth.

14. Fase de Guerra Estratégica

Alemania: el jugador Alemán puede atacar las rutas de convoyes del Reino Unido y también las factorías o materias primas de RU y Francia con sus flotas aéreas. Tales flotas aéreas podrán ser interceptadas por el jugador Aliado con sus unidades aéreas. Una vez que la URSS entra en la guerra, los convoyes Aliados hacia la URSS podrán también ser atacados por Alemania.

Aliados: las naciones aliadas podrán atacar las factorías y materias primas alemanas con bombardeo estratégico.

14.1. Convoyes Aliados

Antes que nada el Aliado tiene que desplegar sus convoyes "hacia Reino Unido" y/o "hacia la URSS" durante la fase de movimiento estratégico. Una vez que los convoyes están colocados el alemán podrá atacar con los submarinos.

Se presupone que todos los convoyes británicos se mueven desde Asia/África al Reino Unido por el Atlántico, no por el Mediterráneo. Por tanto no afecta el estado de Gibraltar o Malta en este sentido.

El jugador Aliado tendrá un número variable de convoyes y de distintos tipos dependiendo de los recursos que se muevan.

Ejemplo: el Británico tiene 2 materias primas y 2 petróleos viniendo de las colonias. Despliega las 4 fichas boca abajo oculta al Alemán.

14.1.1. Recursos de Asia e India

India y Asia producen materias primas y petróleo respectivamente. Ambos generan un convoy para el Reino Unido siempre y cuando estén disponibles.

14.2. Ataques de submarinos

Cuando Alemania ataca las rutas de convoyes desconoce qué transporta cada convoy (petróleo, materias primas o material de guerra) proveniente de la Commonwealth o EEUU al Reino Unido, o desde EEUU o Reino Unido a la URSS (si la URSS está en guerra).Todos los marcadores de los convoyes se colocan boca abajo y únicamente se muestran al jugador Alemán al finalizar el ataque.

El jugador Alemán puede elegir atacar los convoyes "hacia Reino Unido" o "hacia la URSS". Él selecciona qué convoyes quiere atacar con sus fuerzas submarinas colocando los marcadores de submarinos atacantes sobre el convoy. Si una fuerza naval Alemana (solo una) está situada en Bergen o Narvik, o una flota aérea alemana está situada en Noruega, podrán ser utilizadas para atacar cualquier convoy "hacia la URSS" o fuerzas aliadas ahí situadas. Se deben colocar en la caja tras una tirada de detección exitosa.

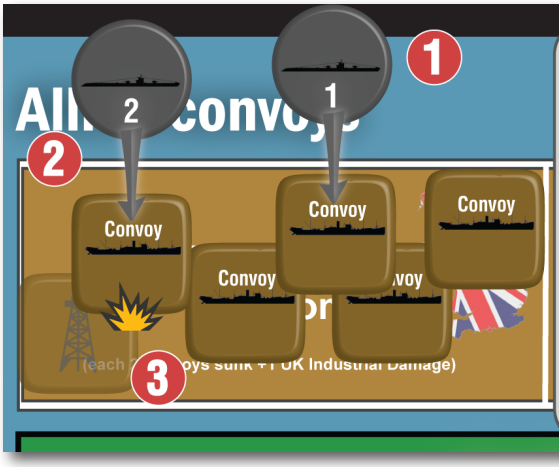
Las flotas alemanas podrán ser interceptadas por las unidades aliadas navales si están presentes en la caja "hacia la URSS". Si se está utilizando la regla opcional de "Portaaviones", las flotas con portaaviones podrán también interceptar a las flotas aéreas atacando convoyes. En tal caso, tendrá lugar un combate aéreo. Si el bando Alemán gana el combate podrá continuar el ataque sobre los convoyes (ver tabla de intercepción Ártica). Si fuerzas navales del Eje son detectadas por fuerzas navales Aliadas, se resuelve entonces un combate naval.

Los ataques submarinos se resuelven como sigue: primero de todo, si el Aliado tiene puntos de antisubmarino (GAS) en alguna de las naciones Aliadas (EEUU y RU se cuentan juntas), el Aliado resolverá la defensa antisubmarina. Los puntos antisubmarinos se cuentan cómo % de detección. De modo que se lanzará un dado d10 por cada ataque submarino. En un resultado igual o menor que el valor de GAS el submarino será detectado y podrá ser atacado. El % se incrementará en un 10% por cada submarino por encima de 1 presente en el mismo ataque. Cualquier flota naval Aliada situada en la caja de ruta añadirá un 10% de valor de detección, incluso sin puntos de GAS.

Tras esta tirada, si se detecta un ataque, una nueva tirada de d10 > 5 destruirá un submarino.

Posteriormente, el bando Alemán resolverá sus ataques.

Antes de resolver el ataque submarino, si la flota Alemana intercepta un convoy (con un d10 < 3, y -1 al dado si hay unidades aéreas), se tira un d3. En un resultado de "1" o "2" el convoy estará destruido. Si una flota aérea alemana intercepta un convoy (con un d10 < 4), el alemán descubrirá uno de los convoyes (se voltea la ficha). Entonces tirará un d3 y en una tirada de "1" el convoy será destruido. Las intercepciones en invierno se reducen a un dado d10 < 2 y d10 < 3 respectivamente.



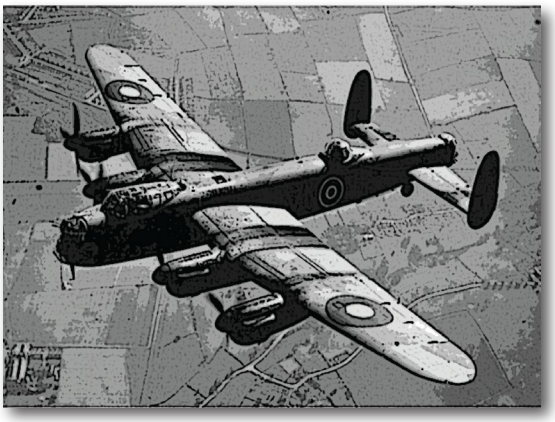
Supongamos 3 submarinos alemanes atacanto en dos grupos de 1 y 2 submarinos (Alemania ha desarrollado las "manadas de lobos").
El jugador Aliado intenta localizar primero a los atacantes, supongamos con un valor de Guerra Antisubmarina de 2, lo cual le da un 20% de éxito.
Tira un d10 con cada grupo atacante, obteniendo un 4 y un 2.
El submarino solitario 1 es detectado y el Aliado tira 1d10 para atacar. Obtiene un 6 y destruye al submarino.
Ahora el otro grupo (de valor 2) ataca 2 con un -1 m.t.d., el alemán tira 1d3 y obtiene un 2, que se convierte en un 1 que causa el hudimiento del convoy. 3

Por cada ficha de submarino presente en un ataque lanzamos un dado d3. En una tirada de "1" se destruye el convoy seleccionado. Cualquier otro resultado es un fallo. Si dos o más submarinos atacan al mismo convoy se aplica un -1 al dado (como modificador total).

Si dos convoyes son hundidos en la fase de Guerra Estratégica actual se resta un punto de GAS.

Por cada dos convoyes hundidos yendo "hacia Reino Unido" se añade un punto de "daño industrial y logístico" a la economía del Reino Unido.

Todos recursos o materiales de guerra hundidos no se añaden a las reservas del Reino Unido o la URSS.



14.3. Bombardeo Estratégico

Para llevar a cabo bombardeo estratégico el atacante tendrá que tener áreas controladas al alcance de los objetivos a atacar.

Los bombarderos estratégicos aliados están al alcance de las factorías alemanas desde cualquiera de las dos áreas del sur de Gran Bretaña, o desde cualquier área de Polonia si es la URSS quien ataca. Los bombarderos también podrán atacar Italia desde Túnez. Las flotas alemanas (Alemania no tiene bombarderos estratégicos) deberán estar situadas en el norte de Francia para atacar Reino Unido, o en Alemania para atacar Francia. Los puntos de bombarderos Aliados (E.E.U.U. y RU) deberán indicar cual es su objetivo (Alemania o Italia).

El bombardeo estratégico se resuelve de forma similar a los ataques submarinos, salvo que el atacante indicará cuantos puntos de bombarderos utiliza y el defensor utilizará puntos de interceptores. Añadidos a estos, ambos bandos podrán utilizar flotas aéreas al alcance.

Para resolver el bombardeo, primero el defensor tira por los interceptores con un número de dados d3 igual al número de interceptores. Cada "1" obtenido destruye un punto de bombarderos estratégicos. La mitad de las bajas de bombarderos se aplican a los interceptores (redondeando hacia abajo).

Una vez se quitan los bombarderos destruidos, los supervivientes dañarán la industria y/o las materias primas. **Cada punto de bombardero causará un punto de "daño industrial y logístico"**. El país atacado moverá el marcador de daño en el registro general del país desde 0 hacia 10 tantas casillas como puntos de daño. **No se asignará cada turno nunca más "daño industrial" que el nivel industrial del país.** El atacante podrá aplicar hasta la mitad del exceso de puntos de daño a los recursos al alcance (redondeando hacia abajo). Para ello se colocará el marcador de "recurso no disponible" sobre el área afectada. El primer daño irá a materias primas, posteriores a petróleo.

La pista de registro general mostrará efectos adicionales del daño, como pérdida de movimiento estratégico, capacidad industrial o número de acciones disponibles. Estos efectos

se aplicarán en función del nivel industrial tal como indica el tablero de cada país, según indica el icono de industria. Cuando el marcador de daño alcance el espacio del nivel industrial actual no se podrá aplicar más daño.

Ejemplo: Si Alemania es atacada con un nivel industrial de 4, el daño industrial no podrá exceder de la casilla número 8. El movimiento estratégico Alemán será 3 (el actual de 7 menos 4) y el valor de industria para fabricar unidades será 6 (el actual 8 menos 2 indicado en la casilla 7).

Si el defensor tiene unidades aéreas activas sobre el país atacado, podrá aplicar una tirada añadida de interceptor por cada flota. Posteriormente se pondrán inactivas.

Si el Aliado tiene flotas aéreas activas en las áreas de ataque, podrá negar una tirada de interceptor por cada flota, o bien añadirá un punto de bombardeo. Después se volverán inactivas.

Si el país Aliado atacante tiene "Industria Aeronáutica" completada, negará un punto de intercepción adicional y las bajas de interceptores redondearán hacia arriba.

Si Alemania desarrolla "Motores a reacción", aplicará una tirada adicional de interceptores y redondeará siempre sus bajas hacia abajo.

Los daños de factoría afectan a la capacidad de construcción del turno.

Ejemplo: Fijándonos en la imagen anterior. Alemania es atacada con nivel industrial 4. Los bombarderos estratégicos Aliados causan suficientes puntos de daño industrial para situar el marcador en la casilla 8. La casilla 7 indica 2 puntos menos de factorías. En la fase de Economía, Alemania podrá construir con 6 factorías en lugar de 8 correspondientes al nivel industrial de valor 4.

El daño sobre la industria puede recuperarse en la fase de economía gastando puntos de MPs. El país dañado podrá gastar tantos puntos como nivel actual de industria. Cada MP gastada recupera un punto de daño. Los recursos dañados se recuperan en la fase de Administración del turno siguiente.

Ejemplo: Alemania es atacada con 7 bombarderos y defiende con 2 interceptores. Alemania tira un 1 y un 2 (no tiene "motores a reacción") así que el jugador Alemán destruye con éxito 1 bombardero. Ningún interceptor es destruido (redondea hacia abajo). Tras ello Alemania sufre 3 puntos de daño, ya que su nivel industrial es 3. Por tanto esos puntos se indican en la pista general, y los restantes puntos se aplican a cualquier recurso mineral al alcance. Suponemos que los recursos de Alemania y Francia están al alcance, así que el daño restante (1 al redondear hacia abajo) se aplicará a cualquiera de las zonas con recursos.

14.4. Bombardeo estratégico alemán

Alemania puede atacar al RU con flotas aéreas, cada flota es igual a un punto de bombardero estratégico. RU puede defenderse con flotas aéreas activas.

Cuando Alemania ataca Francia con flotas aéreas, el Aliado puede defenderse con flotas activas aliadas en Francia.

En lugar de tirar un d3 por cada flota aérea, se resuelve un combate aéreo. Cualquier unidad superviviente causa un punto de "daño industrial y logístico" a RU o Francia.

15. Fase Económica

Tras la fase de Guerra Estratégica todos los países obtienen recursos (MPs y petróleo).

Moveremos las reservas de petróleo en función de la producción de petróleo según el número de áreas productoras de petróleo o convoyes de ese tipo de recurso que lleguen al país. Si el marcador llega a 10 no sumará más.

Italia no produce petróleo inicialmente, debe controlar un área de dicho recurso o bien obtener petróleo de Alemania vía movimiento estratégico.

Recordemos que Francia abstrae su producción de petróleo y obtiene la misma producción que el Reino Unido. Esto será válido si tiene una ruta válida de suministro a áreas con petróleo o al Reino Unido desde sus puertos.

Durante la fase económica, los jugadores asignarán sus marcadores de acciones a las siguientes opciones: Construir, Mejorar industria y Avances tecnológicos. Cada uno requerirá gastar un marcador de acción en él.

15.1. Construcción de unidades

Los países mayores podrán construir nuevas unidades cada turno gastando una acción en la casilla de "Construir". Podrán construir cualquier unidad que tengan en la reserva de fuerzas.

Excepciones: *El Reino Unido podrá construir solo una unidad británica cada turno.*

Un país mayor tiene una reserva de fuerzas iniciales que pueden ser construidas durante la guerra (también mientras son neutrales). El país tendrá unas fuerzas "de inicio" pero las reservas podrán ir aumentando en función del escenario, los avances tecnológicos o los refuerzos.

Los jugadores podrán construir cualquier unidad disponible o previamente destruida que esté en la reserva de fuerzas. Una vez todas las unidades hayan sido construidas no se podrán construir más a no ser que haya nuevas bajas en combate.

Todas las unidades nuevas construidas en un turno deben ser colocadas en su país de origen. Las unidades navales serán colocadas en puertos de su país.

El coste de construir está detallado en la Tabla de Construcción de Unidades.

Ciertas unidades requerirán más o menos puntos de factoría añadidos a los puntos de MPs requeridos para construirlos. El número de factorías correspondiente a cada país es el doble del nivel industrial indicado por su marcador, tal cual se indica igualmente con el icono de factorías.

Algunas unidades se colocarán directamente en el mapa como refuerzos mientras que otras se colocarán en la tabla de turnos, dependiendo del número de turnos necesarios (*véase flotas navales o aéreas por ejemplo*). Las unidades que indican "1" turno se despliegan igualmente que las "inmediatas".

Aclaración: el coste de unidades aéreas es 3 MPs para Alemania y 3/2 MPs para el bando Aliado (2 tras conseguir el avance "Industria Aeronáutica".

No se pueden desplegar unidades construidas nuevas o refuerzos en áreas con suministro limitado.

Solo una unidad de élite podrá ser construida por turno.

Se podrán construir otras unidades como puntos de GAS, submarinos, bombarderos estratégicos, interceptores, fortalezas, eventos o esfuerzos diplomáticos. Algunos de ellos se contabilizarán en el contador general del país.

15.1.1. Construcción de materiales de guerra

El Aliado podrá también construir convoyes de Materiales de Guerra al coste de 1 MP. Esta ficha se utilizará como

cualquier otro convoy. Si estos convoyes no son destruidos, RU o la URSS podrán cambiarlos por una unidad de tierra gratuitamente. El único requisito será disponer de esa unidad en la reserva de fuerzas de la URSS o RU (si lo recibe de EEUU). Colocar la ficha del convoy en la caja de EEUU o en RU para su posterior movimiento.

15.1.2. Construcción de unidades de la Commonwealth

Los países de la Commonwealth (Canadá, India, Australia y Sudáfrica) tienen un máximo de unidades como sigue: 1 Canadá, 2 India, 1 Australia y 1 Sudáfrica. Cuando se construyen desde la Reserva de Fuerzas del Reino Unido, éstas unidades se colocan en la caja del mapa correspondiente a cada país. Pueden mover desde esas cajas mediante Movimiento Estratégico (ver sección). En el caso de la India, solo se puede construir una unidad por turno.

15.1.3. Construcción de unidades de países menores

Los países menores no alineados en ningún bando podrán construir 1 unidad por turno, sin exceder su reserva de fuerzas inicial.

Los países menores alineados con el Eje o los Aliados podrán construir igualmente una unidad por turno, pero la construcción de ésta unidad la pagará el país con el que estén aliados (Alemania o Reino Unido).

Los países menores cuyas unidades causen baja en un combate se dispondrán de la siguiente forma:

- países no alineados, se apartarán sus bajas a un lado y podrán reconstruirse como indica el punto anterior.
- países aliados con algún bando, se apartarán sus bajas en la Reserva de Fuerzas de Reino Unido o Alemania. Dado que no hay diferenciación entre países menores y todos usan cubos amarillos o blancos, a la hora de reconstruir sus unidades símplemente reconstruir primero la de un país con mayor número, y luego otro país diferente. En el caso por ejemplo de los países menores aliados del Eje, Alemania podrá reconstruir una unidad por cada país, teniendo en cuenta las propias reservas de fuerzas de los países menores. De ésta forma, por ejemplo, una vez haya 4 fineses y 1 búlgaro en el mapa, únicamente se podrían reconstruir 1 húngaro y 1 rumano. Aplicar este mismo sitema para los aliados menores del bando Aliado o cualquier otra situación similar.

15.1.4. Construcción de fortalezas

Las fortalezas podrán ser construidas por todos los países mayores con limitaciones específicas:

- Francia podrá únicamente mejorar la Línea Maginot si el evento está en juego
- La URSS podrá construir fortalezas sólamente en ciudades en la URSS
- Italia solo puede construir la fortaleza de Etiopía
- Reino Unido solo puede construir en áreas con playas en la metrópolí de Gran Bretaña o Tobruk con nivel 1
- Alemania podrá construir en cualquier área controlada con playas o en en áreas de Alemania con ciudad
- EEUU no podrá construir fortalezas.

Las fortalezas podrán ser también destruidas voluntariamnete durante la fase de Administración.

15.2. Compra de eventos y esfuerzos diplomáticos

Ambos bandos pueden comprar esfuerzos diplomáticos para intentar ganar aliados entre los países menores neutrales, así como comprar eventos disponibles.

Solo Reino Unido y Alemania tienen la opción de comprar esfuerzos diplomáticos.

El máximo número de esfuerzos diplomáticos que pueden comprarse es igual al nivel industrial del país.

Los esfuerzos diplomáticos se representan por fichas con la bandera del país objetivo. Así por ejemplo si Alemania quiere influir a Rumanía, cogerá la ficha con la bandera de Rumanía. Las aliadas serán iguales pero con fondo marrón.

Cada país menor costará 1 MP o 2 MPs para influir en la URSS o EEUU (solo el Reino Unido).

El máximo de banderas permitido en cada compra es 1 por país objetivo.

Al mismo tiempo que se compran esfuerzos diplomáticos, también se podrán comprar algunos eventos. El coste del evento es igualmente 1 MP.

Se colocarán los eventos y los esfuerzos diplomáticos en el mismo contenedor opaco.

Nota de juego: llos jugadores deberán mantener en secreto los esfuerzos diplomáticos que han comprado en esta fase y en tal caso indicar únicamente cuantos colocan en el contenedor al final de la fase. Esto mejorará la niebla de guerra.

15.3. Mejoras tecnológicas

La tecnología de un país mayor puede ser mejorada con la acción de Mejoras Tecnológicas. Cada país mayor tendrá su árbol tecnológico disponible en su tablero. Todas las mejoras requieren un nivel industrial específico, el gasto de una acción y de los MPs indicados con un círculo rojo sobre cada una de ellas.

Cada país tendrá distintos avances. Tales avances estarán organizados por grupos o individualmente. Los avances proporcionan algunos beneficios como calidad en las tropas, tecnología para las flotas aéreas, armas más avanzadas o incluso la bomba atómica.

Si el jugador juega esta acción, gastará los MPs requeridos por la mejora seleccionada una vez por cada turno que realice la acción. Nótese que podrá intentar más mejoras al mismo tiempo con una sola acción si tiene los MPs disponibles.

Cada intento de avanzar en la mejora se paga reduciendo las reservas de MPs disponibles de la pista general del país, y posteriormente se lanza un dado d10.

Dependiendo del nivel industrial del país se obtendrá un resultado u otro como muestra la Tabla de Resultados de Mejoras Industriales/Tecnológicas.

Tras tirar el dado nos fijaremos en la tabla y cruzaremos el nivel industrial con la tirada del dado, aplicando el resultado obtenido como % de mejora, que se marcará en la pista general con el marcador de la tecnología.

Una vez que la ficha de la tecnología alcance la casilla número 10, la mejora será completada y la ventaja descrita en el tablero del país se aplicará de inmediato, colocando entonces el marcador por el lado opuesto.

15.4. Mejora industrial

Un país mayor tiene un valor inicial de nivel industrial dependiendo del escenario. Su nivel podrá ser mejorado con una acción del jugador. Para el juego de Campaña los valores iniciales están marcados con un punto verde.

El jugador puede utilizar esta acción una vez por turno. Nótese que una vez que un nivel específico es alcanzado el jugador únicamente podrá volver a mejorarlo una vez el número requerido de avances tecnológicos de ese nivel estén completados, tal como se explica en la hoja de cada país.

Para mejorar el nivel industrial, el jugador pagará 1 MP y gastará una acción en el espacio de "Mejora industrial". Tras eso, tirará un dado d10 y seguirá el mismo procedimiento descrito para los avances tecnológicos.

Marcará el progreso con la ficha de mejora industrial "en progreso" tal como indica la hoja de ayuda.

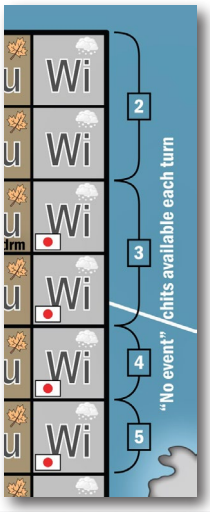
Una vez que la mejora ha sido completada, el siguiente nivel permitirá al país nuevos avances tecnológicos. Por otro lado el nuevo nivel también otorgará nuevos valores de movimiento estratégico y quizás algún marcador de acción nuevo o producción mineral añadida.
Los marcadores nuevos adquiridos se pueden utilizar tan pronto como se adquieren.
Si un país mayor no mejora la industria no podrá adquirir nuevas mejoras tecnológicas y vice versa.

16. Fase de eventos y diplomacia

La última fase del turno es la fase diplomática. En esta fase algún o ningún esfuerzo diplomático o eventos comprados en la fase económica serán revelados
al sacarlos del contenedor opaco.

Los jugadores compran eventos y esfuerzos diplomáticos, pero el contenedor opaco también contiene marcadores de No Efecto ("No effect"). El número de marcadores que se colocan en el contenedor depende del año en juego. Junto a la tabla de turnos hay un número indicando el número de marcadores a introducir en el contenedor. Se añadirán

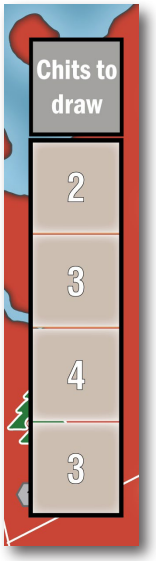
nuevos marcadores cuando sea necesario.



Así que por ejemplo, inicialmente en 1939 hay 2 marcadores colocados en el contenedor. Cuando comienza 1941 se indica 3 marcadores de "No effect", así que se añadirá uno nuevo.

El número de fichas que se extrae cada turno del contenedor está indicado al lado de la tabla diplomática, dependiendo del número de marcadores "No effect" que estén en juego.

Ejemplo: es 1939 y solo hay 2 marcadores "No evento" en juego, por tanto solo se extraen 2 fichas del contenedor opaco de Diplomacia. Más tarde en la partida, comienza 1941 y el registro de turnos indica que tiene que haber 3 marcadores "No evento" en juego. Como cogemos el tercer marcador situado junto a la tabla de Diplomacia, el espacio "3" de "Chits a extraer" queda libre y visible, por lo que en 1940 extraeremos 3 chits en cada turno.



Para resolver la fase diplomática, se procederá extrayendo el número de fichas indicado. Nótese que del total de fichas a extraer puede haber eventos, banderas diplomáticas o ficha de sin efecto ("No effect").

Si se extrae un "No effect" se colocará de nuevo en el contenedor en la siguiente fase de Administración.

Si se extrae una bandera de un país en guerra, conquistado, ya en algún bando o desactivado, se colocará su bandera a un lado y se extraerá otra en su lugar hasta completar el número de fichas a extraer total.

Los eventos se resuelven como especifica el Libro de Juego y las banderas diplomáticas moverán el marcador de Estado de Guerra del país tantos espacios como banderas se extraigan. Una vez que un país menor alcance un espacio que cambia su estado diplomático, este cambio se aplicará inmediatamente. En algunos casos significará la neutralidad permanente del país o bien podrá aliarse con un bando u otro.

Ejemplo: se extraen dos chits diplomáticos, uno Aliado para influir EEUU, y uno del Eje para influir Rumanía. Por tanto, ambas banderas avanzarán una posición hacia los Aliados o hacia el Eje.

Si la bandera de EEUU alcanza el espacio donde está situado el chit de acción de EEUU, el Aliado ganará una acción para EEUU que podrá utilizar al comenzar el siguiente turno.

En el lado del Eje, con la bandera Rumana en el espacio actual, el jugador del Eje podrá obtener el petróleo de Rumanía líbremente a partir del turno siguiente. Si los Aliados tienen éxito con una acción diplomática futura en Rumanía, tendrán la posibilidad de negar ese petróleo al jugador del Eje, al moverse la bandera de Rumanía a la posición anterior.

En la tabla de Diplomacia hay diversos tonos de colores para los países menores. Todas las casillas de color gris oscuro, gris claro, marrón claro o marrón oscuro determinan un estado no reversible de ese país. Es decir, si un país alcanza los tonos grises (gris o gris oscuro), su ficha ya no podrá moverse hacia arriba aunque se obtenga una bandera del bando Aliado para ese país.

Igualmente, si un país alcanza los tonos marrones o la casilla de "Permanentemente deshabilitado" (en inglés "Permanently Disabled"), no podrá moverse su estado hacia abajo aunque se obtenga una bandera del bando del Eje.

Otros eventos predefinidos mueven el estado diplomático de la URSS o EEUU hacia el estado de guerra tal como indica la tabla de cambios de estados diplomáticos. Estos eventos

dependen de circunstancias que ocurran en el tablero de juego y del estado de ciertos países en la guerra. Algunos de éstos eventos afectarán a algunos países menores.

Estos cambios se aplicarán al final de la fase diplomática.

16.1. Pacto Ruso - Alemán ("Ribbentrop-Molotov")

Históricamente, la URSS y Alemania tenían un acuerdo en el que dividían Polonia, y la URSS también colocaba a los Estados Bálticos bajo su influencia y control.

La regla del pacto Ribbentrop-Molotov se aplica justo antes de comenzar la partida. Ambos bandos (o el jugador Alemán y el Ruso, en el caso de 3 jugadores) debaten y deciden si aplican el pacto o no.

Por tanto, los jugadores pueden seguir el acuerdo histórico o pueden jugar sin él, aplicando uno u otro efecto.

Si no se acepta el pacto, la URSS se acercará más al estado de guerra. Para representarlo, mueve el marcador de "estado de guerra" de la URSS un espacio hacia el lado superior en la pista de "Estado de guerra" de la URSS en la Tabla de Diplomacia. Por otro lado, el jugador alemán podrá ocupar todo el territorio polaco en su invasión de Polonia, y los Estados Bálticos permanecerán como un neutral menor.

Si la URSS ocupa en su turno los Estados Bálticos o Besarabia, se aplican los efectos normales de invadir un país neutral por parte de un país Aliado.

Si se acepta el pacto, la URSS le dará a Alemania una materia prima minera (RM) en cada fase Económica hasta que la URSS se prepare para la guerra por medio de la Tabla de Diplomacia, o si Alemania invade la URSS, lo que ocurra primero.

A la URSS se le permitirá ocupar Besarabia, los Países Bálticos y el Este de Polonia. La ocupación de Besarabia implicará añadir un chit del Eje de esfuerzo diplomático en Rumanía (bandera rumana) en el contenedor opaco de chits diplomáticos. El jugador de la URSS es libre de ocupar o no esta área después de aceptar el pacto con Alemania.

Ocupar el Este de Polonia y los Países Bálticos no tiene ningún efecto añadido.

La URSS no puede atacar a ninguno de los Aliados Menores del Eje Este si se acepta el pacto con Alemania. Finlandia no se incluye en esta lista de países.

Para evitar que la URSS rompa el pacto, Alemania debe mantener una guarnición mínima de al menos tres unidades terrestres en las áreas polacas adyacentes a las áreas ocupadas por la URSS, y cuatro si Francia es conquistada por Alemania. Si no se cumple este requisito, la URSS podrá atacar libremente a Alemania a partir del siguiente turno. Si esto ocurre, la ficha de "estado de guerra" de la URSS en la Tabla de Diplomacia se moverá hacia arriba a la casilla "At War!".

16.2. Declaraciones de guerra

El juego no contempla una fase de declaraciones de guerra como tal.

Cualquier país major como Alemania, Italia, URSS o los Aliados Occidentales (Reino Unido y Francia) pueden declarar la guerra a un país menor o mayor con el que sean neutrales.

Excepción: *la URSS y EEUU, que controlan su estado de guerra con países mayores mediante la tabla de Diplomacia, y EEUU que no puede declarar la guerra a ningún país.*

El acto de declaración de guerra ocurre en el momento en el que se mueven tropas dentro del país neutral o bien se lleva a cabo una ofensiva. Desde ese momento ambos países están en guerra.

Italia es otro caso particular, ya que comienza el escenario de campaña como neutral amigo de Alemania, y es el jugador alemán el que decide cuando Italia entra en guerra declarando las hostilidades contra los Aliados.

17. Victoria

Las condiciones de victoria se verifican al final del escenario o al final de cualquier turno. Cada escenario tiene sus propias condiciones de victoria.

18. Tabla Distancias Aéreas

Áreas involucradas	Coste área naval
Area Sur Estados Bálticos a Finlandia	2
Sur de Noruega a Norte de RU	2
Sur de Noruega a Sur de RU	3
Costa Mar del Norte Alemania a RU	2
Burdeos a Norte de España	1
Marsella a Cataluña	1
Marsella a Valencia	2
Valencia a Argelia Este	2
Cagliari a Argelia Este	1
Cagliari a Túnez	1
Túnez a Italia (Centro y Sur)	2
Libia central a Malta	2
Sur Italia a Libia (exc. Tobruk)	3
Grecia a Cirenaica	2
Grecia a Libia Occidental	3
Creta a Cirenaica	1
Creta a Egipto Occidental	1
Creta a Egipto Oriental (exc. Sinaí)	2
Creta a Sinaí, Levante o Transjordania	3
Creta a costa Turquía Occidental	1
Creta a costa Sur Turquía	2
Grecia a costa Occidental Turquía	1
Norte Turquía a Sevastopol	2
Batumi a Este Turquía	1
Batumi a Sevastopol	2
Bulgaria a costa Norte Turquía	2

19. Créditos

Diseño del juego: Gonzalo Santacruz

Arte: Gonzalo Santacruz

Revisión de reglas: Raúl de la Peña, Stefan Josten, Nils Lilienthal, "Santi", Dave Deitch, John Durkee, Raknomyai y otros voluntarios.

Testeo: Miguel Santacruz, Sergio López, Philippe Thibaut, Angel Agüeras, Dave Deitch, Arnaldo, Eduardo, Shluiffen y otros amigos y volutarios a añadir que ayudaron enormemente.

Imágenes: Todas las imágenes históricas provienen del National Archive: https://www.archives.gov/

Queremos agradecer la ayuda y apoyo mostrado por todos aquellos que han colaborado en el proyecto de una u otra forma. Sin todos vosotros este proyecto no habría sido posible.

Gonzalo Santacruz

© Headquarter