

LIBRO DE REGLAS

Juego diseñado por Ted Raicer

LA GRAN ILUSIÓN

Espejismo *de Gloria*, 1914



Índice

1.0	Introducción.....	1	9.0	Batallas.....	12
2.0	Componentes.....	1	10.0	Movimiento Estratégico.....	22
3.0	Colocación y Determinación de la Victoria.....	4	11.0	Fase Administrativa.....	23
4.0	Secuencia del turno.....	6	12.0	Bélgica y la Fuerza Expedicionaria Británica...	24
5.0	Fase de Puntos de Administración de Mando...	6	13.0	Escenarios.....	25
6.0	Determinación de la Iniciativa.....	7		Notas de Juego.....	30
7.0	Fase de Refuerzos Simultáneos y Reemplazos.	7		Notas de Desarrollo.....	30
8.0	Fase de Acción.....	8		Créditos.....	35



© 2004 GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

ACTUALIZADO-CORREGIDO EL 30 DE MAYO DE 2005

© ESTA TRADUCCIÓN SÓLO SE INCLUYE CON LOS JUEGOS DISTRIBUIDOS POR EL VIEJO TERCIO S.L.

1.0 Introducción

1.1 Generalidades

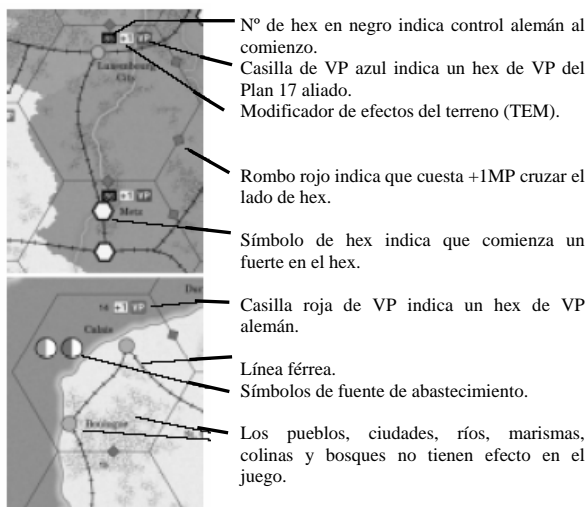
En 1914, las grandes potencias europeas alimentaron la gran ilusión de, que la “próxima guerra” sería corta y relativamente poco sangrienta. Dados los grandes incrementos en los tamaños de ejército, y lo letal de las ametralladoras y el fuego rápido de artillería, realmente, nada hubiera podido evitar la terrible pérdida de vidas. Aunque difícil de conseguir, una victoria decisiva ¿era imposible de alcanzar?-

Grand Illusion es una simulación de las campañas iniciales de la 1ª G.M. en el oeste. El plan alemán llamado Schlieffen, debido a una gigantesca guadaña en el Norte de Francia a través de la neutral Bélgica, para envolver París y los ejércitos franceses desde el oeste, y fue diseñado para terminar la guerra de un golpe. Falló, y fue seguido por la Carrera Hacia el Mar, en los que los ejércitos aliados (francés, británico y belga) y las fuerzas alemanas hicieron continuos intentos por ganarse el flanco el uno al otro, hasta que se pararon al llegar al Canal de la Mancha. Como los dos bandos se clavaron, se rechazó tímidamente el último intento alemán de romper las líneas británicas en Ypres, y la guerra se convirtió en un punto muerto atrincherado, que no se rompería durante otros cuatro años. Este fue el desenlace histórico.

Grand Illusion es una visión única de este tópico fascinante. El juego se crea en torno a las limitaciones de mando, mediante el uso de Puntos Administrativos de Mando (CAPS). Ambos jugadores se encuentran a sí mismos intentando ganar una guerra con medios limitados. ¿Puedes evitar el sangriento punto muerto de 1914 y posteriores años?

1.2 Escala de juego

- La escala de juego es de 30 millas por hex.
- Las unidades son cuerpos mayoritariamente, con algunas divisiones y brigadas.
- También hay unidades que representan fortificaciones inmóviles, artillería pesada de asedio, y cuarteles generales de ejército (HQ).
- Los turnos representan seis días.



2.0 Componentes

2.1 Generalidades sobre los componentes

Los componentes consisten de estas reglas, 3 tarjetas de ayuda a los jugadores, un mapa de 22x34”, dos dados de seis caras, y tres planchas de piezas troqueladas. Después de leer las reglas, destroza con cuidado las piezas.

Los párrafos precedidos con un símbolo (€) proceden de las erratas oficiales de GMT.

2.2 El mapa y el terreno

El mapa representa el terreno significativo militarmente en Europa Occidental durante la campaña de Agosto a Noviembre de 1914. El mapa está dividido en 107 hex grandes. Cada hex tiene un número de identificación en la porción superior del hex.

Una casilla negra alrededor del número indica que el hex está bajo control alemán al comienzo del juego.

Si no tiene ninguna casilla alrededor del número significa que el hex está bajo control aliado al comienzo del juego.

Algunos hex contendrán una casilla amarilla con un número Modificador por Efectos del Terreno (precedido por un signo +).

Los hex de Puntos de Victoria (VP), pueden contener o una casilla de VP roja (un hex de VP alemán), o una azul (hex de VP del Plan 17 aliado). NOTA: un hex de VP alemán (Amberes, hex 52), tiene la casilla de VP roja olvidada –le falta una-.

Los seis hex alrededor de París (hex 19), son los hex de París en Peligro, y están bordeados por una línea a trazos azul (ver la regla 8.4.9).

Los doce hex en el norte de Francia y Bélgica bien en la costa o adyacentes a ella, son los hex del Plan Schlieffen. Esos hex están encerrados por una línea a trazos negra (ver regla 8.48).

Los hex también pueden contener:

Un rombo rojo a lo largo de uno o más lados de hex indica que cuesta un punto de movimiento adicional (MP) para entrar en ese hex, a través del borde marcado.

Los lados marcados por un símbolo tripe de rombo es un símbolo de impasable; -ninguna unidad puede cruzar tales lados de hex a lo largo del juego-.

Símbolos de Fuente de Abastecimiento, rojo (británico), verde (belga), azul (francés), o gris (alemán).

Dos hex, el 102 y el 103, contienen la notificación “Retreat Not Mandatory” (Retirada no obligatoria). Son los hex de las mayores elevaciones, la Montaña de Vosges –defensivas eminentemente -. Los hex 102 y 103 no permiten un apilamiento normal (ver la regla 8.4.6). El apilamiento está limitado a tres cuerpos de infantería más una división o brigada adicional, por bando, por hex.

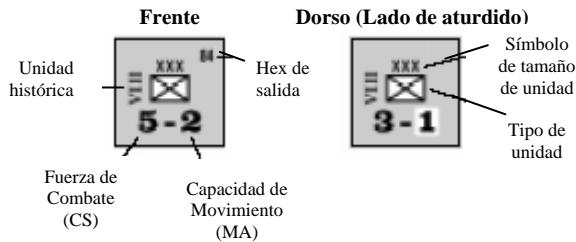
NOTA: Excepto para las líneas férreas marcadas en el mapa, sólo los símbolos mencionados anteriormente tienen efecto en el juego. Los árboles, pueblos, colinas, marismas, ríos, etc

representados en el mapa sólo son decorativos. Sus efectos ya han sido incluidos en los mecanismos del juego.

2.3 Piezas

Hay 406 piezas incluidas en el juego. Representan las unidades militares envueltas en la batalla, y varios marcadores necesarios en el juego. Las unidades militares representadas son unidades de infantería, caballería (ambos tipos de unidades se conocen colectivamente como unidades de combate), fuertes, artillería pesada de asedio, y cuarteles generales.

2.4 Ejemplo de pieza de unidad



Esta unidad es una unidad de combate. Esta es el VIII cuerpo de infantería alemán. La identificación histórica de la unidad está arriba a la izquierda. En el centro está el símbolo del tipo de unidad y el símbolo del tamaño de la unidad. Abajo a la izquierda está el factor o fuerza de combate (CS), usado cuando dispara en ataque y en defensa. El número abajo a la derecha es la capacidad de movimiento (MA), que indica lo lejos que puede mover por el mapa cuando es activada.

El número arriba a la derecha (84) es su hex de colocación inicial. El VIII cuerpo comienza el juego a fuerza completa en el hex 84. Si hubiera una casilla blanca conteniendo el número, seguido de un guión y un segundo número (o un guión seguido por una ?), indicaría que es una unidad de refuerzo. En ese caso, el primer número indicaría el turno en el que la unidad entra en juego, y el segundo número el hex en el que empezaría. Si hay una interrogación (?), la unidad puede colocarse como se explica en las reglas de refuerzo.

Las unidades de HQ y de artillería también usan el mismo sistema de notación para su colocación.

Cuatro unidades francesas tienen la anotación "PD", seguido por una "R" para eliminarla, o la información del hex de colocación para su uso cuando el caso de "Paris en Peligro" se necesite.

El dorso de la unidad muestra al VIII cuerpo cuando es aturrido (sólo las unidades de infantería y de caballería pueden ser aturridas). Tienen una capacidad de movimiento de 1 en un recuadro blanco –todas las unidades aturridas tienen una capacidad de movimiento de 1 hex-. Las unidades aturridas sufren varias restricciones cuando son aturridas, como se detalla en las reglas. Las unidades pueden romperse y recuperarse cualquier número de veces a lo largo de la partida.

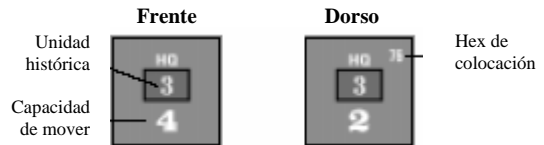
Efectos especiales sobre la Fuerza de Combate:

Cualquier fuerza de combate puesta entre paréntesis (), sólo puede usarse en defensa. La unidad puede defenderse, pero no atacar (excepción: Eventos 6 y 11 de Destinos de Guerra,

"Ofensiva al Límite" –ver la Tabla de Destinos de la Guerra).

Todas las unidades de combate británicas y algunas belgas tienen un círculo rojo alrededor de su CS (marcando que su CS aumenta por uno en defensa [ver la regla 12.2]).

Dos unidades francesas tienen un triángulo amarillo alrededor de su CS, marcando que tienen capacidad para montaña (ver regla 9.3.1.b).



Unidades de cuartel general:

Los HQ no tienen fuerza de combate, pero tienen capacidad de movimiento. Los HQ nunca se rompen, sin embargo, se dan la vuelta a su dorso que contiene una capacidad de movimiento reducida cuando:

- Se usan para mover cualesquiera unidades de combate activadas aturridas, usando la capacidad de movimiento del HQ en lugar de la capacidad de movimiento de las unidades aturridas, o
- Su capacidad de movimiento se usa para dar a cualesquiera unidades, rodas o no-aturridas, una capacidad de movimiento de 3 ó 4, ó
- Forzadas a retirarse
- Cuando entran en un hex que ya contiene otro HQ amigo, ambos HQ se dan la vuelta.

Unidades de fuerte:

Las unidades de fuerte tienen fuerza de combate, y nunca pueden mover. Algunas unidades de fuerte también tienen un número de defensa ante bombardeo en la esquina inferior derecha, que se añade a la tirada del dado en bombardeos a los fuertes por parte de la artillería pesada de asedio alemana. Las unidades de fuerte tienen su número de colocación impreso en la parte inferior de cada pieza.



Los fuertes tienen desde dos a cuatro pasos de fuerza. Los fuertes con tres o cuatro pasos, tienen esos pasos representados por una pieza de reemplazo diferente, mostrando una "R", designándola como pieza de reemplazo.

Los fuertes nunca son aturridos –en su lugar, son reducidos permanentemente cuando sufren una baja de combate-.

Unidades de Artillería Pesada de Asedio Alemanas:

Estas unidades tienen las siguientes características:

- No pueden romperse.
- Tienen una capacidad de movimiento de un hex, que se muestra en la esquina inferior derecha, en ambas caras de las piezas.
- Tienen un número de bombardeo artillero (sólo utilizado para bombardear fuertes), en la esquina inferior izquierda de la pieza.
- El dorso (disparado) de la pieza no contiene ningún número de bombardeo artillero, y el símbolo del tipo de



unidad está reemplazado por la palabra “Fired” (Disparado).

2.5 Colores de Ejército






Cada ejército está diferenciado por uno o dos colores básicos. Los colores del ejército sólo son por propósitos históricos, excepto:

- Retirada belga (regla 8.4.7).
- Apilamiento británico en París (regla 8.4.7).
- El Plan Schlieffen para unidades alemanas (regla 8.4.8).

Color	Ejército
Naranja	Británico
Marrón	De la India (tratar como Británico)
Verde	Belga
Azul medio	Francia Metropolitana
Azul claro	Colonial y “exóticos”, tales como los Zuavos, Tirailleurs, y la Legión Extranjera (tratar como francés)
Gris	Alemán
Gris oscuro	Bávaro (tratar como alemán)

2.6 Tipos de unidades

hay cinco tipos de unidades en el juego: infantería, caballería, artillería pesada de asedio (HA), fuertes y cuarteles generales (HQ). El tipo de unidad se indica en cada pieza por el símbolo que lleva, que son:

	Infantería
	Caballería (tipo de unidad en amarillo)
	Artillería pesada de asedio (unidades HA)
	Cuarteles generales (tipo de unidad en rojo)
	Fuerte

NOTA: Las unidades identificadas con una franja naranja, son unidades opcionales que sólo se usan en el escenario 3..

2.7 Tamaño de unidad e identificación

Todas las unidades de infantería y de caballería tienen un indicador de tamaño impreso encima del tipo de unidad.

X = Brigada
XX = División
XXX = Cuerpo

Todos los cuerpos tienen un número romano para indicar el número de cuerpo. Las divisiones y las brigadas usan numeración arábiga.

En las piezas se usan las siguientes abreviaturas:

B = Bávara
BE = Belga
BEF = Fuerza Expedicionaria Británica
C = Caballería
COL = Colonial
E = Ersatz (formaciones en entrenamiento movilizadas para el combate)
F/FR = Fortaleza o Reserva de Fortaleza
Gd/GdR = Guardia o Reserva de la Guardia
HA = Artillería Pesada de Asedio

LW = Landwehr (Clase más antigua de los reservistas alemanes)

M = Marroquíes

N/RN = Naval o Navales Reales

OR = Cuerpo de Observación en el Alto Rhin

R = Reserva

T = Territorial (Clase más antigua de los reservistas franceses)

2.8 Marcadores del juego

Los siguientes marcadores también se incluyen para ayudar en el juego:

Marcadores de recordatorio de los CAPS alemán y aliado – Se usan en la Cinta de Marcado General para indicar el número de CAPS alemán o aliado (Puntos Administrativos de Mando), todavía disponibles.



Marcadores de control aliado – Se colocan en el mapa para indicar que un hex que comenzó el juego bajo control alemán ahora está bajo control aliado.



Marcadores de batalla – Se colocan en el mapa para indicar una batalla empezada durante la Ronda de Acción actual.



Marcadores de Tablero de Batalla (ver 3.1.3.e para la colocación).

Marcadores de fuerza (ver 8.4.6.c para su uso).

Marcadores de control alemán - Se colocan en el mapa para indicar que un hex que comenzó el juego bajo control aliado ahora está bajo control alemán.



Marcador de Turno de Juego – Se usa sobre la Cinta de Marcado de Turno para indicar el turno en curso.

Marcadores de Puntos de Victoria alemanes – Se colocan en una taza opaca y se roban aleatoriamente cuando se especifica en las instrucciones del escenario, y se colocan sobre hex de VP controlados por el alemán. (Excepción – el marcador de 10 VP de París se coloca boca arriba en el hex de París).



Marcador de VP totales alemanes – Se usa sobre la Cinta de Marcado General para indicar el número total de VP alemanes ganados.

Marcadores de impacto o daño – Se usan para marcar las unidades o apilamientos en el Tablero de Batalla que reciben impactos durante el combate.



Marcadores de Batalla Obligatoria – Se colocan en la Cinta de Marcado General para mostrar el número de Batallas Obligatorias pendientes de ejecutar en una Fase de Acción.



Marcadores de Fuera de Abastecimiento (OoS) – Se colocan sobre las unidades en el



mapa para indicar aquellas unidades que están Fuera de Abastecimiento.

Marcadores de VP del Plan 17 – Se colocan en una taza opaca y se roban aleatoriamente cuando un hex de VP del Plan 17 pasa a estar controlado por el aliado (ver regla 3.2.1).

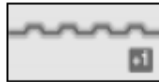


Marcador de VP totales del Plan 17 – Se usa sobre la Cinta de Marcado General para indicar el número total de VP del Plan 17 ganados.

Marcadores de asedio – Se colocan en el mapa para indicar que todos los fuertes en el hex en cuestión están asediados.



Marcadores de trinchera – Se colocan en el mapa para indicar que un hex está atrincherado.



2.9 Términos, Abreviaturas y Definiciones

Fase de Acción – Porción de cada turno en la que ambos jugadores gastan Puntos Administrativos de Mando (CAPS) para llevar a cabo acciones durante sus respectivos Segmentos de Acción.

Segmento de Acción – Alternando porciones de la Fase de Acción en donde cada jugador puede gastar CAPS para activar hex para movimiento y combate, atrincherarse, recuperarse de la ruptura, o pasar la iniciativa al otro jugador.

CAP – Punto Administrativo de Mando. La mecánica central del juego, que permite a los jugadores llevar a cabo acciones cruciales, tales como mover o declarar batallas (ver la regla 5.0). Ningún jugador tendrá suficientes CAPS, para reflejar el aspecto que en 1914, los generales no tuvieron la tecnología necesaria para controlar los grandes ejércitos que mandaban.

Unidad de combate – Cualquier unidad con un símbolo de tipo de unidad de infantería o de caballería.

Control – La posesión de un hex. El bando que controla un hex puede trazar abastecimiento, mover libremente y retirarse libremente a y a través de ese hex. El bando que no controla el hex, no puede trazar abastecimiento a través de ese hex (pero puede trazar abastecimiento al hex), si hay unidades de combate enemigas presentes, debe pararse una vez que entra en ese hex, y no puede retirarse a, o a través de (ver la regla 8.4.4). Su control también le permite al bando que lo controla ganar Puntos de Victoria en momentos específicos (ver la regla 3.2).

DRM – Modificador a la Tirada del Dado. Una suma numérica a la tirada del atacante, haciendo más difícil de alcanzar un daño. DRM para las unidades de combate atacantes se producen por contraataque, atacar cuando están asediadas, efectos del terreno o atrincheramientos. DRM para la artillería pesada de asedio se dan por valores de fuerza en defensa de algunos fuertes.

FoW – Fortunas de Guerra. Antes de cada batalla, los jugadores deben tirar en la Tabla de FoW. Esta tabla representa el caos, las fricciones, el trabajo de la Ley de Murphy. Ningún plan de un general sobrevive al primer contacto – tú no serás diferente (ver la regla 9.1.4).

OoS – Fuera de Abastecimiento (ver la regla 11.2.1). Las unidades que no pueden trazar abastecimiento tendrán su capacidad de combate disminuida, o serán eliminadas.

TEM – Marcador de Efectos del Terreno. Cuando las unidades se transfieren del hex de batalla al Tablero de Batalla (ver la regla 9.2), cualquier valor de defensa del terreno en el hex, se marca en el Tablero de Batalla colocando el TEM por su lado +1 ó por su lado +2.

VP – Puntos de Victoria.

3.0 Despliegue y Determinación de la Victoria

3.1 Despliegue

3.1.1 Pon todas las unidades con un número de refuerzo o “PD” (París en Peligro) en el turno apropiado de la Cinta de Marcado de Turno, o en la casilla de PD en el mapa. Pon todas las unidades de fuertes de reemplazo ® en las casillas apropiadas en el mapa. A no ser que estés jugando el escenario 3, pon todas las unidades con bandas naranjas a un lado –no se usarán-. Las unidades restantes se colocan en los hex numerados que se muestran en su esquina superior derecha. La mayoría de las unidades comienzan el juego boca arriba. Las unidades con el número de hex de su colocación en su dorso, comienzan el juego con esa cara hacia arriba.

(€) A opción del jugador aliado, pueden colocarse un máximo de dos unidades de infantería británica en el hex 54 en lugar del hex 45.

3.1.2 Marcadores de Puntos de Victoria (VP)

a. Al comienzo del juego, pon los ocho marcadores de VP del Plan 17 en una taza opaca. Ningún jugador debería conocer el valor de puntos de victoria de esos marcadores.



b. Pon el marcador de Victoria Automática Aliada por su lado de control alemán en el hex 94 (Trier).



c. Pon el marcador alemán de VP de París por su lado de control aliado en el hex 19 (París).



d. Pon los restantes quince marcadores de VP alemanes en otra taza opaca.



3.1.3 Pon los siguientes marcadores:

a. Pon el marcador de marca de Turno en la casilla de Turno 1 en la Cinta de Marca de Turno (TRT).



b. Pon el marcador de transferencia al Frente Este en la casilla 3 de la TRT.

c. Pon los marcadores de Joffre II y de Falkenhayn en sus casillas junto a la TRT.



d. Pon en la Cinta de Marcado General:



- El marcador aliado de CAPS en la casilla 4.
- El marcador alemán de CAPS en la casilla 6.
- El marcador de Batalla Obligatoria Aliada en la casilla 1, y el marcador de VP del Plan 17 en la casilla 3 (Mulhouse, en el hex 104, ha sido liberada, rápidamente un gran regocijo se extiende por Francia).
- Los marcadores alemanes de VP y de Batalla Obligatoria en la casilla 0.

e. Tablero de Batalla:

1) Los marcadores alemanes y aliados se ponen en sus casillas correspondientes de marcadores de daño.
 2) Los siguientes marcadores se colocan en la casilla de fondo de Marcadores de Batalla:

- Marcador de TEM +1 ó DRM +2
- Marcador de atrincheramiento +1 ó DRM +2
- Marcador de Escaramuza / Contraataque
- Marcador de Aturdido / Ataque Sorpresa
- Marcador de Ataque Concéntrico
- Marcador de Fuerte Defensor en el hex de batalla
- Marcador de Batalla Obligatoria del Plan 17

f. Pon un marcador de Trinchera de Nivel Uno (+1) en el hex 86 (Metz) y el marcador de Final de Red Ferroviaria en el hex 56 (ver la regla 11.2.1.d).



g. Pon los marcadores de control alemán en los hex 72 y 73.

3.1.4 Pon los marcadores de fuerza Aliada y Alemana en sus respectivas casillas en el mapa.

3.1.5 Pon los demás marcadores a un lado, para cogerlos cuando hagan falta.

3.2 Determinación de la Victoria

3.2.1 Puntuando VP Aliados. Los únicos VP aliados que pueden ganarse son los VP del Plan 17, y sólo pueden conseguirse por dos vías:

a. Por controlar hex del Plan 17 (hex 85, 86, 95, 96, 100, 103, 105 y 107). En el momento en el que un hex de VP del Plan 17 pase a estar controlado por el aliado, roba aleatoriamente un marcador de VP del Plan 17 de la taza opaca, y colócalo en el hex aliado de VP del Plan 17. Aplica inmediatamente los VP moviendo el marcador de VP del Plan 17 el número correspondiente de casillas en la Cinta de Marcado General. El jugador aliado recibe el doble de VP por el control de los hex 86 y 105 (Metz y Estrasburgo). El jugador aliado recibe permanentemente esos VP incluso si el hex pasa luego al control alemán.

b. Por ejecutar Batallas Obligatorias en hex de VP del Plan 17 en los GT 1 – 4 (ver la regla 9.1.1).

3.2.2 Puntuando VP Alemanes. El jugador alemán gana VP sólo por la captura de París (hex 19), o por los siguientes quince hex de VP alemanes: 8, 14, 16, 23, 26, 34, 36, 38, 48, 52 (Amberes, hex 52 tiene la casilla roja de VP olvidada – nos olvidamos de poner una-), 58, 76, 87, 98 y 104. El jugador alemán recibe el doble de VP por el control de los hex 76 y 87 (Verdun y Toul / Nancy).

3.2.3 Los VP pueden perderse por:

- Fallar en llevar a cabo Batallas Obligatorias (Ambos jugadores –ver la regla 9.1.1-). Cada ataque que no se lleva a cabo disminuye el total de VP del bando que no lleva a cabo el Ataque Obligatorio del Ejército en 1 VP.
- Ejecutar una Retirada General (Ambos jugadores – ver las reglas 8.7.2 y la 8.7.3-).
- El jugador aliado puede perder VP si el BEF rompe contacto con el ejército francés (ver la regla 12.1).
- El jugador alemán puede perder VP por no hacer la Retirada de Tropas al Frente Este (ver la regla 7.3).
- Escenario 3 – ambos jugadores pueden perder VP por aceptar opciones (13.3 Reglas Especiales para 4).
- El total de VP puede ser negativo debido a las acciones anteriores.

3.2.4 Determinación de la Victoria

a. Determinación de la Victoria Inmediata Alemana. Una Victoria Inmediata Alemana sólo puede ocurrir una vez. € Colocar marcadores de Puntos de Victoria alemanes en todos los hexes de puntos de victoria controlados por los alemanes. En cualquier turno en que París (hex 19) pase a estar por primera vez ocupada por el alemán, comprueba si los alemanes han ganado una victoria automática al final de ese turno.

- Roba aleatoriamente de la taza opaca y pon, marcadores de VP alemanes en cada hex de VP alemán controlado que no sea París.
- Ajusta el marcador de VP y súbelo una cantidad igual a la de los marcadores sacados.
- Da la vuelta al marcador de VP de París a su lado de control alemán, y suma 10 VP al total de VP actual alemanes.

Los alemanes ganan una victoria automática si el total actual de VP del Plan 17 es menos de la mitad del total de VP alemanes. Si los alemanes no han ganado una victoria automática:

- El marcador alemán de VP permanece en su cara de control alemán.
- Los 10 VP alemanes por París permanecen como parte del total de VP alemán hasta el final del escenario, o hasta que el hex de París vuelva a estar controlado por el aliado.
- Elimina del mapa cada marcador de VP alemán que no sea de París, y devuélvelos a la taza opaca, reduciendo el total de VP alemanes por la cantidad de VP de los marcadores retirados.
- El juego continúa.

b. Victoria Aliada por Muerte Rápida. En el momento en el que el jugador aliado gana el control del hex 94 (Trier), el juego termina en una victoria automática aliada.

c. Determinación normal de la Victoria. Durante la Fase de Determinación de la Victoria del turno 7 ó del turno 15, dependiendo del escenario que se esté jugando, compara el número de VP totales alemanes con el total de VP aliados. Si el total alemán es 6 o mayor, Y por lo menos el doble del total aliado, el jugador alemán gana. Si el total de VP alemán no es 6 VP y el total de VP aliado es el doble o lo supera, el aliado gana. Nótese que no es posible un empate. (Históricamente, se considera que los aliados ganaron una ligera victoria, porque aunque los alemanes conquistaron la mayoría de Bélgica y la mayoría del norte de Francia, fallaron en su intento de ganar la guerra en seis semanas).

d. Determinación Intermedia de VP. Durante el GT 9 del escenario 1 ó del 3, en el segmento Intermedio de VP, roba aleatoriamente marcadores de VP alemanes de la taza opaca, y colócalos en hex de VP alemanes controlados. Ya que cada marcador se coloca y se muestra, suma los VP al total de VP alemanes en la Cinta de Marcado General, y ajusta el marcador de VP alemanes de acuerdo. El escenario no puede terminar en este momento, independientemente de los totales de VP. Ahora ambos jugadores han ganado una idea general de cómo están de cerca (o no) de la victoria. Si cualquier hex de VP alemán pasa luego a estar controlado por el aliado, elimina el marcador de VP, devuélvelo a la taza opaca, y disminuye el total de VP alemán por esa cantidad de VP.

3.2.5 Abastecimiento y Puntos de Victoria

a. Si haces una Batalla Obligatoria durante un GT 1 – 4, las unidades atacantes deben ser capaces de trazar abastecimiento a la batalla para propósitos de contar VP.

b. Si cuentas VP por el control de hex de VP del Plan 17, las unidades aliadas en el hex deben ser capaces de trazar abastecimiento.

c. Si cuentas VP por el control alemán de hex de VP, las unidades alemanas en el hex deben ser capaces de trazar abastecimiento hasta una fuente de abastecimiento alemana.

4.0 Secuencia de un Turno

I. Fase de CAPS (5.0)

II. Fase de Determinación de la Iniciativa (6.0)

III. Fase de Refuerzo y Reemplazo Mutuo (7.0)

A. Segmento del jugador sin la Iniciativa

- Colocar Refuerzos (7.1)
- Gastar CAPS para Reemplazar a unidades eliminadas (7.2)

B. Segmento del jugador con la Iniciativa (se lleva a cabo igual a A.)

IV. Fase de Acción

A. Segmento de Acción del jugador con la Iniciativa. El jugador que tiene la Iniciativa puede conducir hasta dos activaciones. En cada activación, puede hacer una acción de las siguientes:

Gastar un CAP para mover unidades a un hex y posiblemente llevar a cabo una o más batallas (8.4).

Gastar un CAP para atrincherar un hex, si está permitido (9.7).

Gastar un CAP para recuperar unidades aturdidas en un hex (esto puede causar la pérdida de la Iniciativa, ver regla 9.8.3).

Pasar (8.1.1). Salta al Segmento de Activación del jugador contrario.

B. Segmento de Acción del jugador sin la Iniciativa (se lleva a cabo igual que A.).

C. Si a algún jugador le quedan CAPS, vuelve al paso A. Si no, sigue con la Fase de Movimiento Estratégico.

NOTA: Teóricamente, un jugador podría tener hasta 10 Segmentos de Acción de una activación por Segmento de Acción. Típicamente, la mayoría de los jugadores gastan todos sus CAPS disponibles en menos Segmentos de Acción. Los jugadores continúan alternando los Segmentos de Acción hasta que ambos jugadores pasan según la secuencia, o ambos jugadores agotan su suministro de CAPS del turno. Entonces el juego sigue a la Fase de Movimiento Estratégico.

V. Fase de Movimiento Estratégico (10.0)

- A. Movimiento Estratégico del jugador sin la Iniciativa.
- B. Movimiento Estratégico del jugador con la Iniciativa.

VI. Fase Administrativa (11.0)

- A. Reducción de VP por Batalla Obligatoria (9.1.1.b)
- B. Segmento de Victoria Automática Alemana (3.2.4.a)
- C. Segmento de Victoria de Final de Juego (3.2.4.c)
- D. Comprobar el Abastecimiento (11.2.1)
- E. Segmento de Comprobación del Abastecimiento, y tirar para la Rendición de los Fuertes Asediados (9.5.3.c, y 11.2.6)
- F. Recupera de la ruptura a las unidades abastecidas (11.2.7)
- G. Segmento de Mejora de las Trincheras (11.2.8)
- H. Avance del Marcador de Turno (11.3)

5.0 Fase de CAPS

5.1 Generalidades.

5.1.1 Al comienzo de la Fase de CAPS, ambos jugadores tiran un dado y comprueban sus respectivas columnas en la Tabla de CAPS (una de las dos columnas de Joffre para los Aliados, y la de Moltke o Falkenhayn para los Alemanes), para determinar el número de CAPS recibidos este turno. Entonces se anota este número con sus marcadores de CAPS que cada bando tiene disponibles para gastar este turno.

NOTA: Los CAPS sin gastar no pueden ser ahorrados de turno a turno. Cualquier CAP sin gastar se pierde.

5.1.2 Moltke y Falkenhayn. El jugador alemán tira en la columna de Moltke de la Tabla de CAPS hasta el turno (GT) siguiente a la declaración y ejecución de una Retirada General Alemana. Después el jugador tira en la columna de Falkenhayn para el resto del escenario.

5.1.3 Joffre. Hay dos columnas de Joffre (Joffre y Joffre II). El jugador aliado tira en la columna Joffre hasta el GT siguiente a la declaración y ejecución de una Retirada General Aliada. Después, el jugador tira en la columna Joffre II para el resto del escenario.

5.1.4 Excepción del GT 1

Los jugadores no tiran para CAPS en el turno 1. Los jugadores alemán y aliado reciben un número de CAPS prefijado para este turno (mirar la Tabla de CAPS).

5.2 Gasto de CAPS

Los jugadores gastan CAPS para muchas funciones esenciales durante cada turno. Una localización cuidadosa del limitado suministro de CAPS será vital para cada jugador.

Uso y coste de CAPS.

- Cuesta 1 CAP activar un hex € durante un Segmento de Activación. Básicamente esta es la única manera de mover tus unidades y luchar batallas (ver la regla 8.0).
- Cuesta 1 ó 2 CAPS reemplazar una unidad eliminada (ver regla 7.2).
- Cuesta 1 CAP atrincherar 1 hex (ver la regla 9.7).
- Cuesta 1 CAP mover 1 unidad usando Movimiento Estratégico (ver la regla 10.0).
- Cuesta 1 CAP recuperar de la ruptura a todas las unidades de combate abastecidas en un mismo hex. Un jugador puede recuperar hasta dos hex (si no gasta CAPS para otro propósito, pero la Iniciativa pasa inmediatamente al jugador contrario [ver la regla 9.8.3]).

NOTA 1: Para poder recuperarse de la ruptura, cada hex debe estar completamente libre de unidades de combate enemigas o de fuertes (incluso fuertes asediados).

NOTA 2: Un jugador también puede recuperar de la ruptura a unidades abastecidas durante la Fase Administrativa sin coste de CAP (ver la regla 11.2.7). Esta es la única vía por la que las unidades de HQ y de HA se recuperan de la ruptura.

6.0 Fase de Determinación de la Iniciativa

Los jugadores determinan qué jugador tiene la Iniciativa (quien irá primero), en el Turno en curso.

Turno 1: El jugador Aliado tiene automáticamente la Iniciativa en el GT 1, pero sólo puede llevar a cabo una activación antes de pasar la Iniciativa al jugador Alemán (esta activación se supone que es la segunda permitida – La primera activación Aliada resultó en la captura de Mulhouse). Las dos primeras activaciones del GT 1 fueron las activaciones alemanas para poner el hex 73, Lieja, bajo control alemán destruir la unidad de fuerte de Lieja, y poner el hex 72 bajo control alemán.

Turnos 2 y 3: En los turnos 2 y 3, el jugador alemán tiene automáticamente la Iniciativa.

Turnos 4 – 15: En los turnos 4 – 15, la Iniciativa se determina por la tirada de un dado por cada jugador. La tirada más alta empieza. En el caso de un empate, el alemán va primero.

7.0 Fase de Refuerzo y Reemplazo Mutuo

7.1 Generalidades

Durante esta fase, ambos jugadores colocan cualquier unidad que llega al mapa, ya sean nuevas unidades que entran en juego, o unidades eliminadas anteriormente que se reconstruyen mediante el uso de CAPS. Las unidades no pueden entrar en un hex controlado enemigo. Pueden entrar en un hex controlado amigo capaz de trazar abastecimiento, incluso si el hex contiene unidades enemigas. Los límites de apilamiento se aplican en la colocación de refuerzos y/o reemplazos. El jugador con la Iniciativa coloca después sus unidades (y por tanto, tiene la ventaja de ver dónde coloca su contrario). Los refuerzos se colocan en el hex que

especifique (a no ser que sean variables). Si esos hex están bajo control enemigo, o se violaran los límites de apilamiento, entran en el turno siguiente, en cualquier hex de fuente de abastecimiento controlado amigo de esa nacionalidad. € Los refuerzos pueden retrasarse de forma voluntaria por su jugador.

7.1.1 Colocación variable de Refuerzos

La mayoría de las unidades de refuerzo están marcadas con su turno de entrada y una interrogación (?), para señalar que son unidades de entrada variable. Estas unidades se colocan en cualquier hex controlado amigo abastecido, que contenga un HQ de esa nacionalidad (sujeto a 7.1.2), o en cualquier hex de fuente de abastecimiento € de la misma nacionalidad controlado (todos sujetos a los límites de apilamiento):

Antes del GT 7, ninguna unidad británica o francesa se puede colocar en cualquier hex del Plan Schlieffen (SP) (ver la regla 8.4.8).

- 1) Rule 7.1.1, first para, line 5, add the words “of the same nationality” after supply source hex.

7.1.2 HQ de entrada variable

Los refuerzos de HQ con entrada variable, se colocan en cualquier hex controlado amigo abastecido (sin un HQ de la misma nacionalidad), sujeto a los límites de abastecimiento. Un HQ no puede ser usado para capacitar a un hex para la colocación de unidades de combate de refuerzo variable en el mismo turno en el que el HQ es colocado en el hex.

7.1.3 Campamento Fortificado de París

los refuerzos variables franceses siempre pueden colocarse en el hex de París (hex 19), mientras que el hex está controlado por el Aliado, y sea capaz de trazar abastecimiento. El francés mantuvo en París al HQ, Campamento Fortificado de París, el equivalente a un HQ estático.

7.2 Reemplazos

Los Reemplazos representan la reconstrucción de las unidades de combate que han recibido suficientes bajas para convertirlas en ineficaces en el combate (en términos de juego, las unidades en la pila de muertes).

Un jugador gasta 2 CAPS para reemplazar cualquier unidad de combate francesa o alemana (independientemente del tamaño), y devolverla al mapa durante la Fase actual de Refuerzos / Reemplazos.

Se gasta 1 CAP por cada unidad alemana o francesa a reemplazar (de cualquier tamaño), y devolverla al mapa dos turnos más tarde (una unidad reemplazada en el turno 2 reentraría en el juego durante la Fase Mutua de Reemplazos y Refuerzos del turno 4). Se recomienda colocar tales unidades reemplazadas dos turnos adelante en la Cinta de Marca de Turno para asegurar que no se olvidan, y prevenir desentendimientos posteriores sobre el número de unidades reemplazadas o su turno de entrada correcto.

Restricciones al Reemplazo:

- Las unidades de HQ y HA, y los pasos de fuerte nunca son reemplazados.
- Las unidades de combate belgas y británicas (BEF) no pueden reemplazarse excepto cuando se especifica en las reglas del escenario.

Cómo entran los Reemplazos en el mapa:

Los Reemplazos entran en cualquier hex controlado amigo abastecido de esa nacionalidad, o en cualquier hex amigo con un HQ abastecido de esa nacionalidad (hasta el límite de apilamiento). Los Reemplazos no pueden colocarse en cualquier hex que haya recibido un HQ ese turno.

Antes del GT 7, no se puede colocar ningún reemplazo francés o británico en los hex del Plan Schlieffen (SP).

Excepción: Antes del GT 5, los reemplazos alemanes no pueden colocarse en un hex con un HQ alemán abastecido en Francia, a no ser que el HQ esté en un hex que contenga o frontera alemana o belga. A partir del turno 5, esta restricción se elimina.

7.3 El Frente Este

En el turno 3, el jugador alemán debe tomar la misma decisión que tomaron sus colegas históricos. Los rusos se están movilizando y atacando lejos, antes de lo esperado. ¿Deben enviarse tropas adicionales al este desde el frente occidental? Estas son tus opciones:

- Ninguna pérdida de VP – Retirada de por lo menos 9 puntos de fuerza de infantería alemana, más una división de caballería de los hex (o a un hex de) en que están los HQ de los ejércitos 1º, 2º y 3º alemanes. Simplemente coge las unidades y elimínalas del mapa.
- Pierde 2 VP – No envías nada, y ajusta el total de VP alemán bajando 2 VP.



8.0 La Fase de Acción

8.1 Generalidades

NOTA DE JUEGO: El jugador con la Iniciativa, siempre tiene la primera oportunidad de gastar CAPS en la Fase de Acción. Cuando encuentres las frases “Ceder la Iniciativa” o “Pasar la Iniciativa”, sólo significa que ahora el otro jugador tiene la oportunidad de gastar CAPS.

8.1.1. El jugador con la Iniciativa gasta hasta dos CAPS (ver 5.2). Cada CAP debe gastarse una cada vez. La Fase de Acción continúa hasta que ocurre algo de lo siguiente:

a. El jugador con la Iniciativa pasa voluntariamente la iniciativa al otro jugador antes de gastar un CAP para llevar a cabo su primera o su segunda activación.

NOTA IMPORTANTE: Si ambos jugadores pasan la iniciativa consecutivamente (un jugador pasa, y el otro jugador pasa sin gastar CAPS), la Fase de Acción pasa inmediatamente, independientemente del número de CAPS sin gastar que les quede a cada bando.

b. En cuatro casos (ver abajo), el jugador con la Iniciativa debe ceder la iniciativa. En el quinto caso, el jugador que declara la Retirada General debe ceder la iniciativa. El ceder la iniciativa no es pasar, como se comenta en el párrafo a. arriba.

- Al jugador con la iniciativa no le quedan CAPS.
- Después que el jugador con la iniciativa completa dos activaciones consecutivas (a no ser que al oponente no le queden CAPS).
- El jugador con la iniciativa gasta un CAP para activar un hex y recuperar de la rotura unidades de combate del hex (ver la regla 5.2, quinto punto). Si la activación para recuperar de la ruptura es la primera activación, debe ceder la iniciativa, a no ser que elija gastar un segundo CAP para activar un segundo hex para recuperar de la ruptura –luego es obligatorio el ceder la iniciativa debido a dos activaciones consecutivas.
- Un resultado de FoW le obliga al jugador con la iniciativa a ceder la iniciativa al contrario. Se cancela cualquier batalla aún no resuelta.
- Inmediatamente después de completar una Retirada General (ver la regla 8.7).

8.1.2 Una vez que la Fase de Acción se pase al otro jugador, la retiene hasta que ocurra cualquiera de a. o b. de arriba, y la Fase de Acción se devuelve al primer jugador.

8.1.3 Este proceso continúa hasta que ambos jugadores pasan consecutivamente, o ambos jugadores deben ceder la iniciativa debido a que no les queda CAPS. Esto concluye la Fase de Acción.

8.2 Ejecutar Acciones

8.2.1 Durante un Segmento de Acción, el jugador activo del momento, activa un hex cada vez. Cada hex activado debe tener por lo menos una unidad amiga.

8.2.2 No todas las unidades tienen que llevar a cabo una acción en este momento, ni tienen que llevar a cabo la misma acción, pero una vez que se resuelve una batalla, no puede tener lugar ningún movimiento más (excepto el avance o la retirada producidas por el combate):

EJEMPLO: El jugador alemán gasta 1 CAP para activar un hex que contiene tres unidades de combate. Dos unidades mueven a dos hex enemigos diferentes, causando dos batallas automáticamente (ver la regla 9.1.2.b). Pon un marcador de batalla en esos dos hex. Una vez que un jugador comienza a resolver cualquier batalla, la tercera unidad no puede ser movida –tendría que mover en una activación posterior al coste de otro CAP para activar el hex-.

8.2.3 Pueden elegirse para activar el mismo hex y unidades cualquier número de veces. Las unidades activadas pueden mover, atacar en una batalla declarada, o mover y atacar en una batalla declarada.

8.3 Control

NOTA DE DISEÑO: El control de los hex es importante, no sólo para propósitos de victoria, sino también para la libertad de movimiento que confiere el control o no de los hex.

8.3.1 **Hex controlados:** Al comienzo, cada jugador controla los hex listados en la sección de colocación inicial de la s reglas, o en las instrucciones del escenario. El bando que controla un hex puede trazar abastecimiento, mover libremente y retirarse libremente a y a través de ese hex. El bando que no controla el hex:

- no puede trazar abastecimiento a través del hex (pero puede trazar abastecimiento al hex),
- € debe pararse, si hay unidades de combate y/o unidades de fuertes enemigos presentes una vez que entra en el hex,
- no puede retirarse a o a través del hex (ver la regla 9.4.3).

El control también le permite al bando que lo controla el ganar Puntos de Victoria en determinados momentos (ver la regla 3.2).

8.3.2 Hex Contestados: Son los hex ocupados por las unidades de combate y / o fuertes de ambos jugadores. Un hex contestado permanece bajo el control amigo cuando se da una de las siguientes condiciones:

- Una o más unidades de combate amigas permanecen en el hex, o
- Uno o más fuertes amigos permanecen sin asediar. Amberes (hex 52), no puede pasar a estar controlado por el alemán hasta que sea eliminado el fuerte belga del hex (ver la regla 9.5.3.a; Excepción).

8.3.3 Cambio en el control del hex: Un hex cambia de control en el instante en el que el jugador contrario tenga unidades de combate abastecidas en el hex, y no haya unidades de combate amigas o fuertes sin asediar en el hex. Esto puede ocurrir durante el movimiento. Ver la regla 8.4.4.b.

Las unidades amigas de HQ o HA no tienen efecto sobre el control.

8.3.4 La Caballería y el control de hex: La caballería sola convierte el control de un hex para todos los propósitos, excepto para permitir a las unidades enemigas el trazar abastecimiento durante la fase de desgaste (sólo). Si una caballería sola convierte a control amigo un hex, pon un marcador de control por caballería en lugar de un marcador de control normal. Si una unidad de infantería amiga entra después en ese hex, cambia el marcador de Control por Caballería con un marcador de Control.

NOTA DE DISEÑO: La caballería no se usó en 1914 para interceptar las líneas de abastecimiento enemigas (sorprendentemente).

8.4 Movimiento

Reglas Básicas de Movimiento:

- Las unidades pueden mover individualmente o en grupos.
- Las unidades mueven de hex a hex adyacente.

- Las unidades pueden mover cualquier número de hex hasta su capacidad de movimiento que le quede (ver la regla 8.4.2).
- Todas las unidades de combate aturdidas y las unidades de Artillería Pesada de Asedio alemanas (HA) tienen una capacidad de movimiento automática de un hex (no puntos de movimiento).
- Las unidades que mueven como parte de un grupo pueden irse dejando a medida que se va moviendo. No se pueden añadir unidades a un grupo una vez que ha comenzado a mover.

8.4.1 Los HQ y el movimiento

Las unidades de combate aturdidas y recuperadas (infantería y caballería), que comienzan (y continúan) su movimiento con un HQ de la misma nacionalidad pueden mover hasta la capacidad de movimiento del HQ en lugar de su propia capacidad de movimiento.

El HQ es dado la vuelta inmediatamente (movimiento reducido), si termina el movimiento con una o más unidades aturdidas que movieron con él, o la capacidad de movimiento del HQ se usó para dar una capacidad de movimiento de 3 ó 4 a cualesquiera unidades activadas, aturdidas o sin romper.

NOTA: Las unidades de artillería pesada de asedio siempre mueven como máximo un hex, independientemente de la presencia de un HQ.

Si un HQ termina su movimiento en un hex que contiene otro HQ amigo, ambos HQ son dados la vuelta inmediatamente a sus caras de movimiento reducido, y no lo estaban ya (simula los problemas de tráfico del bagaje cuando la logística de dos ejércitos se encuentra).

8.4.2 Terreno y Movimiento

El terreno del mapa no tiene efecto sobre el movimiento normal, excepto que las unidades no pueden cruzar lados de hex impasables, y pagan un punto de movimiento adicional para entrar en un hex a través de un lado de hex que está marcado con un rombo rojo. De otro modo, siempre le cuesta 1 MP entrar en un hex.

NOTA: Las unidades de combate aturdidas y las unidades de artillería pesada de asedio alemana tienen un MA de un hex. Siempre pueden entrar en un hex adyacente a través de un lado de hex que cuesta 1 ó 2 puntos de movimiento.

Tabla de entrada y salida de hexágonos

		Hex a entrar				
		Controlado amigo sin contestar ⁽⁵⁾	Controlado amigo contestado	Controlado enemigo vacante sin contestar	Controlado enemigo ocupado sin contestar	Controlado enemigo contestado
Hex a salir	Controlado amigo sin contestar ⁽⁵⁾	Si ⁽¹⁾	Si ⁽²⁾	Si ⁽¹⁾⁽⁴⁾	Si ⁽²⁾⁽³⁾	Si ⁽²⁾
	Controlado amigo contestado	Si ⁽¹⁾	Si ⁽²⁾	Si ⁽¹⁾⁽⁴⁾	Si ⁽²⁾⁽³⁾	Si ⁽²⁾
	Controlado enemigo contestado	Si ⁽¹⁾	Si ⁽²⁾	Si ⁽¹⁾⁽⁴⁾	No	No

Sí = Entrada permitida
No = La unidad no puede entrar en el hex en cuestión.

Notas:

- (1) La unidad puede continuar moviendo.
- (2) La unidad debe pararse.

(3) Resulta una Batalla Obligatoria. Unidades aturdidas, HQ y HA (solos o juntas), no pueden entrar, a no ser que entren en un grupo que contenga unidades de combate no-aturdidas.

(4) El hex entrado se convierte inmediatamente a control amigo.

(5) Un hex controlado amigo no es contestado incluso si hay fuertes enemigos asediados en el hex.

8.4.3 Movimiento y Abastecimiento

a. Ninguna unidad abastecida puede mover a un hex si tal movimiento la pusiera fuera de abastecimiento (OoS).

Excepción: las unidades alemanas de ejército en los GT 3 – 5 (ver la regla 11.2.1.c).

b. Las unidades pueden ser retiradas a hex que las pongan OoS, si no hay disponible ninguna ruta de retirada disponible.

c. Las unidades OoS sólo pueden entrar en hex que las devuelvan a poner en abastecimiento, o moverse hacia hex que las pongan en abastecimiento. **Excepción:** las unidades de ejército alemanas en los turnos 3 – 5 (ver la regla 11.2.1.c).

8.4.4 Hex y Movimiento

a. La mayoría de las simulaciones de conflictos no permiten que las unidades de diferentes bandos ocupen el mismo hex, pero en la *Gran Ilusión*, las unidades de ambos bandos deben ocupar el mismo hex para declarar batallas. El estado de control de un hex pasa a ser muy importante por determinar la capacidad de entrar y de salir.

b. Entrada y salida de un hex

1) La entrada y la salida de hex depende de:

- Qué bando controle los hex, y
- Si están o no ocupados los hex.

2) Recuerda que algunas veces, el movimiento a través de lados de hex a hex permitidos se prohíbe si:

- El borde del hex está marcado con un rombo triple (es impasable).
- El borde del hex contiene un marcador de “Lado de Hex Bloqueado” (ver la regla 8.4.5).

8.4.5 Lados de hex bloqueados

a. Cuando una unidad o fuerza activada, sale de un hex controlado amigo, y entra en un hex adyacente que contiene unidades enemigas, el lado de hex por el que entran está bloqueado a las unidades enemigas (las unidades enemigas no pueden mover ni retirarse a través de ese lado de hex (haciendo eso les haría estar moviendo a través de unidades amigas que acaban de entrar) -.



b. Se aportan marcadores de bloqueo para usarse y colocarse en los lados de hex bloqueados -a opción del jugador su uso- (son muy útiles cuando el hex adyacente está controlado amigo pero vacío). Los marcadores están impresos en azul (aliado) por una cara, y en gris por la otra (alemán).

c. Los marcadores de bloqueo se eliminan por tres vías:

- Voluntariamente por el jugador propietario
- Cuando no permanece ninguna unidad amiga en el hex entrado
- Cuando el enemigo gana el control del hex adyacente.

8.4.6 Apilamiento

a. No pueden ocupar un hex más de ocho unidades de cuerpo de cada bando (16 cuerpos en total), aunque las unidades en exceso de ese límite pueden mover o retirarse a través del hex. No puede haber más de seis cuerpos de infantería de un único bando. **Excepción:** Ver las Montañas de los Vosges más abajo.

- Una división o una brigada cuentan como medio cuerpo.
- Cada jugador puede tener uno o más HQ por hex (ver la regla 8.4.1 para penalizaciones).
- Los fuertes no cuentan para el apilamiento.
- Las unidades pueden mover o retirarse a través de un hex violando los límites de apilamiento –estos límites se aplican cuando termina el movimiento o la retirada-.
- Pueden apilarse juntas en el mismo hex las unidades aliadas de diferente nacionalidad (sujetas a los límites de apilamiento), y mover juntas, pero no pueden beneficiarse del bonificador de movimiento del HQ (ver la regla 8.4.1), si mueven con un HQ de diferente nacionalidad.

LAS MONTAÑAS DE LOS VOSGES: el apilamiento en los hex 102 y 103 está limitado a tres cuerpos de infantería más una división o brigada adicional por bando por hex.

b. Ambos jugadores pueden inspeccionar libremente los apilamientos enemigos sobre el mapa.



c. Se aportan marcadores de fuerzas y casillas de apilamientos para cada bando, para reducir la aglomeración en cada hex (para usar si se quiere). Son opcionales. Para el bando aliado, tienen un código por nacionalidad.

Para usar un marcador de fuerzas, retira algunas o todas las unidades de un hex (para el jugador aliado, las unidades deben ser de la nacionalidad correspondiente al marcador de fuerzas), colócalas en la casilla de fuerzas correspondiente, y pon el marcador de fuerzas sobre el mapa en el hex donde se encuentran las unidades.

Los marcadores de fuerzas sólo representan las unidades de sus casillas de fuerzas, y de ninguna manera alteran las reglas y las restricciones correspondientes al movimiento, combate, retirada o abastecimiento de esas unidades.

Un jugador puede inspeccionar libremente las unidades en las casillas de apilamiento enemigas, a no ser que ambos jugadores acuerden en adelante usar los marcadores de fuerzas y las casillas de apilamientos para ocultar los movimientos y composición de los apilamientos (niebla de guerra).

8.4.7 Restricciones al movimiento aliado

a. Las unidades belgas nunca pueden dejar Bélgica a no ser que se las fuerce a hacerlo por las reglas de retirada. Cualquier hex que contenga algo de territorio belga se considera Bélgica para el propósito de esta regla (los hex 23,

32, 33, 42, 43, 44, 52,53, 54, 55, 62, 63, 64, 65, 71, 72, 73, 74, 75, 81).

b. Las unidades británicas nunca pueden terminar su movimiento en París. No pueden retirarse a París a no ser que no haya ninguna otra posibilidad de retirada disponible.

c. Antes del GT 7, no puede colocarse ningún Reemplazo o refuerzo variable francés ni británico en los hex del Plan Schlieffen (SP).

8.4.8 El Plan Schlieffen – Restricciones alemanas

NOTA DE DISEÑO: El Plan Schlieffen, una cuña alemana a través del norte de Francia con el propósito de envolver París (y a los ejércitos franceses) desde el oeste. Sólo después del fallo del plan, el Alto Mando Alemán buscó otras alternativas para la victoria.

Hasta el GT 7, las unidades de combate alemanas no pueden entrar en hex del Plan Schlieffen (SP) (hex 1, 7, 8, 14, 15, 16, 23, 24, 32, 33, 42, 43), a no ser que el hex contenga unidades de combate aliadas.

NOTA: Las unidades de combate alemanas no pueden mover a través de hex SP vacíos para alcanzar hex SP que contengan unidades de combate aliadas.

8.4.9 París en Peligro

a. Los seis hex alrededor de París (hex 9, 10, 18, 20, 28, 29) son los hex de París en Peligro (PD).

b. €La primera vez en que una o más unidades de combate alemanas abastecidas entren en un hex PD o nueva adyacente a un hex PD, existe un estado de emergencia aliado. El jugador aliado debe declarar una Retirada General en ese GT o en el siguiente (a no ser que ya haya sido declarada anteriormente una Retirada General).

- 2) Rule 8.4.9b, first sentence: Delete the words “Starting GT 3.”

c. Elimina inmediatamente el HQ francés Alsacia.

NOTA DE DISEÑO: Cuando los alemanes se fueron acercando al Marne, Joffre llegó a la brillante conclusión de que necesitaba las tropas de este ejército para salvar París en lugar de tomar Colmar, y disolvió el ejército.

d. Elimina las dos unidades aliadas de la casilla en la plantilla del mapa “Paris in Danger”, y ponlas una casilla de turno adelante en la TRT.

e. **Colocación de la División 71 R:** Colocarla donde pone en la pieza.

f. **Colocación del IX Cuerpo:** Si todavía está en el mapa, reemplaza el IX cuerpo francés (-) por el IX cuerpo PD a fuerza completa. Independientemente de la colocación, el IX cuerpo (-) es eliminado del juego para el resto del escenario. Si no está en el mapa el IX cuerpo (-), mete el IX cuerpo PD como un Refuerzo Variable.

g. (€) El jugador aliado puede mover un cuerpo de infantería francés a París (hex 19) por Movimiento Estratégico durante la Fase de Movimiento Estratégico sin gasto de un CAP para hacerlo.

8.5 Movimiento y Batallas en el hex de Activación

Cuando se activa un hex, no se permite el movimiento de las siguientes unidades:

- Unidades de combate amigas en el hex cuando tiene lugar la activación designada para participar en una batalla declarada.
- Unidades de HA amigas en el hex cuando tiene lugar la activación designada para bombardear en una batalla declarada.

NOTA: Las demás unidades en el hex podrían elegir mover (posiblemente causando otros combates), mientras este movimiento se complete antes de que se resuelva el combate del hex.

8.6 Movimiento en hex no-activados y declaración de batallas

Las unidades no envueltas en batalla en el hex activado pueden mover a hex no-activados antes de resolver la batalla en el hex de batalla. La declaración de batallas en esos hex puede ser obligatorio u opcional (ver la regla 9.1.2).

8.7 Retirada General

8.7.1 Una vez por partida, cada jugador puede declarar una Retirada General. La Retirada General no puede declararse en los turnos 1 ó 2. la Retirada General se declara al comienzo de cualquier Segmento de Acción con la Iniciativa o sin ella (*Sí, el jugador aliado puede declarar una Retirada General al comienzo de un Segmento de Activación alemán antes de la primera activación alemana, y viceversa para el jugador alemán. Algunas veces, hacer esto será la única manera de evitar un desastre seguro.*)

El jugador aliado debe declarar una Retirada General antes de que el jugador alemán pueda declarar una Retirada General. Una vez que el jugador aliado ha llevado a cabo una Retirada General, el jugador alemán tienen libertad de declarar y llevar a cabo una Retirada General en el turno siguiente, o en cualquier turno después.

No cuesta CAPS el declarar una Retirada General, pero una vez que se completa, el jugador debe ceder la iniciativa al oponente inmediatamente.

8.7.2 Efectos de una Retirada General Aliada

Cuando se declara una Retirada General Aliada:

- Pon el marcador de Joffre II un turno por delante en la TRT. En el próximo turno, el jugador aliado comienza tirando en la columna de Joffre II de la Tabla de CAPS.
- Todas las unidades británicas y francesas en el mapa pueden mover (pero no las unidades belgas), usando sus capacidades normales de movimiento (incluso los efectos de los HQ).
- Las unidades francesas y británicas son activadas (sin coste de CAPS) un hex cada vez.
- Las unidades activadas sólo pueden entrar en hex controlados amigos que no estén contestados (sin contener unidades enemigas o fuertes enemigos sin asediar).
- Ninguna unidad puede mover más de una vez durante este proceso.

Cuando el jugador aliado haya ejecutado tantos movimientos como desee, cede la Iniciativa, y el jugador alemán comienza su Segmento de Acción.

Cualquier Batalla Obligatoria no resuelta se cancela. No hay penalización para la cancelación desde que el Alto Mando Aliado ha ordenado una Retirada General.

El realizar una Retirada General le cuesta al Aliado tres VP del Plan 17, si se declara y ejecuta en el GT 3. Si se declara y se ejecuta en el GT 4 o más tarde, el jugador aliado paga dos VP. Baja el marcador de VP del Plan 17 dos o tres VP (el que se aplique) al final de la Retirada General.

8.7.3 Efectos de una Retirada General Alemana

Cuando se declara una Retirada General Alemana:

- Pon el marcador de Falkenhayn un turno por delante en la TRT. En el próximo turno, el jugador alemán comienza tirando en la columna de Falkenhayn de la Tabla de CAPS.
- Todas las unidades alemanas y bávaras en el mapa pueden mover (pero no las unidades belgas), usando sus capacidades normales de movimiento (incluso los efectos de los HQ).
- Las unidades son activadas (sin coste de CAPS) un hex cada vez.
- Las unidades activadas sólo pueden entrar en hex controlados amigos que no estén contestados (sin contener unidades enemigas o fuertes enemigos sin asediar).
- Ninguna unidad puede mover más de una vez durante este proceso.

Cuando el jugador alemán ha ejecutado tantos movimientos como haya querido, ahora puede gastar CAPS, 1 por hex, para poner marcadores de Trincheras Nivel 1 en cualquier hex que contenga unidades de infantería amigas abastecidas, independientemente de la presencia de unidades enemigas. Cuando el jugador alemán ha terminado de poner los atrincheramientos que haya deseado o por los que haya podido pagar, cede la iniciativa, y el jugador Aliado comienza su Segmento de Acción.

Ejecutar una Retirada General le cuesta al jugador alemán cuatro VP si se declara y ejecuta en el GT 4. Si se declara y ejecuta en el GT 5 o después, el jugador alemán sólo paga 3 VP. Baja el marcador de VP alemán tres o cuatro VP (el que se aplique), al final de la Retirada General (usa la cara negativa del marcador de VP alemán).

9.0 Batallas

9.1 Generalidades

Las batallas tienen lugar al final de cada Activación. El jugador con la Iniciativa es el atacante. Las batallas tienen lugar hex a hex básicamente, y más de un hex puede recibir un marcador de batalla. El jugador con la Iniciativa puede tener la opción de declarar una batalla en algunos hex, cuando en otros hex, el declarar una batalla puede ser obligatorio (ver la regla 9.1.2).

9.1.1 Batallas obligatorias

NOTA DE DISEÑO: Una adherencia ciega a la doctrina de atacar estuvo cerca de costarles la campaña a los aliados, contribuyó poderosamente al fracaso alemán, y terminó con la vida de miles de desconocidos. Para simular esta locura,

ambos jugadores estarán obligados a hacer ataques que de otro modo podrían evitar.

a. Los jugadores recibirán Batallas Obligatorias por dos vías: bien que el número de Batallas Obligatorias se darán como parte de las instrucciones del escenario, o se darán como resultado de algunas tiradas de FoW.

NOTA: (€) Cualquier Batalla Obligatoria obtenida mediante tirada de FoW de deshecha si el bando que recibe la Batalla Obligatoria, bien:

- No le quedan CAPS en el momento que se hace la tirada de FoW, o
- Su marcador de Batallas Obligatorias ocupa una casilla en la Cinta de Marcado General igual o mayor que el número de CAPS que le quedan en el momento que se hace la tirada de FoW.

b. Anota el número de Batallas Obligatorias en la Cinta de Marcas General con la Marcador de Batalla Obligatoria. Baja el marcador una casilla por cada Batalla Obligatoria realizada. Durante la Fase Administrativa pierdes -1 VP por cada Batalla Obligatoria no realizada, y vuelve a poner el marcador en 0.

NOTA: No se cuentan las Batallas Obligatorias del Plan XVII aliado canceladas por una Retirada General Aliada.

c. Para contar como Batalla Obligatoria, por lo menos cuatro cuerpos de infantería deben atacar dos o más cuerpos de infantería y/o fuertes enemigos. Las batallas se resuelven normalmente (ver la regla 9.1.3). Una Batalla Obligatoria no luchada a causa de una tirada de FoW no satisface la obligación. El Marcador de Batalla Obligatoria no se mueve (esto puede resultar en la pérdida de VP si has esperado a llevar a cabo la Batalla Obligatoria con tu último CAP disponible).

d. Las Batallas Obligatorias se resuelven en cualquier momento durante la Fase de Acción en el orden que quiera el jugador propietario.

e. Durante los GT 1 – 4, el jugador aliado puede ganar VP del Plan 17 por llevar a cabo Batallas Obligatorias contra hex de VP del Plan 17 (mirar las instrucciones del escenario).

9.1.2 Declaración de Batalla

a. El atacante *puede* declarar una batalla en una hex que contiene unidades enemigas donde unidades de combate amigas comienzan la ronda de acción.

- El atacante gasta 1 CAP para activar el hex
- Se coloca un marcador de batalla en el hex

No tienen que designarse como atacantes todas las unidades amigas de infantería y de caballería en el hex, pero las unidades designadas para el combate pierden todos sus puntos de movimiento. Las unidades amigas no designadas para el combate pueden salir del hex (y posiblemente provocar otras batallas en otros hex), pero deben mover antes de la resolución de la batalla (ver la regla 8.6).

€NOTA: en los Turnos de Juego 1 a 4, si unidades francesas aturdidas permanecen en el hex, deben colocarse en el Tablero de Batalla aunque no estén designadas para el

combate, si se obtiene un resultado FoW de Ofensivo to the Limit (ver la regla 9.2.3a).

b. El atacante *debe* declarar una Batalla si cualesquiera unidades de combate amigas entran en el hex que no contiene ningunas unidades de combate amigas o fuertes sin asediar amigos, pero contienen alguna combinación de fuertes enemigos sin asediar o unidades de combate enemigas. *Excepción:* La caballería es diferente (ver la regla 9.6.3).

- El atacante no gasta un CAP (ya se gastó un CAP para activar a las unidades que mueven al hex).
- Se coloca un Marcador de Batalla en el hex.
- Todas las unidades de infantería y de caballería que entran en el hex deben ser designadas como unidades atacantes.

c. Si ya están presentes unidades amigas y enemigas (independientemente del control), las unidades moviendo *pueden* declarar una Batalla pero no están obligadas. Sólo en este caso, las unidades moviendo tomarían parte en el ataque –las unidades amigas ya en el hex serían ignoradas–.

- El atacante no gasta un CAP (ya se gastó un CAP para activar a las unidades que mueven al hex).
- Se coloca un Marcador de Batalla en el hex.
- Todas las unidades de infantería y de caballería que entran en el hex deben ser designadas como unidades atacantes.

9.1.3 Resolución de la Batalla

a. Normalmente, puede ser necesario resolver sólo una batalla en una activación, sin embargo, las unidades de combate amigas que mueven puede que sean necesarias declaraciones de combate adicionales (ver la regla 9.1.2.b arriba).

b. El atacante resuelve las diferentes Batallas Obligatorias en el orden que desee.

c. Dentro de cada batalla habrá uno o más combates entre unidades atacantes y defensoras (ver la regla 9.3).

d. Si debido a un resultado de Fortunas de la Guerra (FoW) cambiara la Fase de Acción al jugador defensor, la presente batalla, y todas las demás batallas aún sin resolver se cancelan inmediatamente (ver la regla 9.1.4).

e. Durante cualquier activación, un hex que contenga unidades enemigas sólo puede ser atacado una sola vez, pero a lo largo de un Segmento de Acción con más de una activación, un hex conteniendo unidades enemigas podría ser atacado durante cada activación.

f. Secuencia de colocación de la batalla:

1. Designar la batalla a resolver
2. El alemán ejecuta bombardeo con HA (ver la regla 9.5.4)
3. Hacer la tirada de FoW (obligatoria). Si todavía es posible la batalla, seguir (ver la regla 9.1.3)
4. Colocación de marcador de batalla en el Tablero de Batalla (ver la regla 9.2.1)
5. Colocación de la unidad defensora (ver la regla 9.2.2)
6. Colocación de la unidad atacante (ver la regla 9.2.3)
7. Colocación de la Reserva (ver la regla 9.2.4)

9.1.4 Tirada de Fortunas de Guerra (FoW)

Antes de que se resuelva cada batalla (pero después de cualquier bombardeo de las HA), el atacante tira dos dados y consulta la Tabla de FoW (mirar la Tabla de FoW en las Tarjetas de Ayudas a los Jugadores para ver los resultados).

La tirada de FoW se debe hacer incluso si las únicas unidades enemigas en el Hex de Batalla fueron fuertes eliminados por el bombardeo de la HA. El resultado de la Tabla de FoW puede no tener efecto, puede influir en los combates de la batalla, o puede terminar la batalla (y cualesquiera batallas aún no resueltas), antes de que comience, por pasar la Fase de Acción al jugador defensor.



9.2 El Tablero de Batalla y la colocación para la batalla

9.2.1 Generalidades

El tablero de batalla es donde se resuelve la batalla. El número de unidades participantes en la batalla, y el método de resolución del combate hace la resolución mucho más fácil en un área lineal que en el hex de batalla.

Colocación del Marcador

Pon alguno de los marcadores posibles de la Casilla de Marcadores sobre el Tablero de Batalla, en los espacios apropiados como un recordatorio visual de los DRM a aplicar debido a las condiciones de la batalla:

- El marcador DRM de Efectos del Terreno (TEM) por su cara aplicable. *EJEMPLO: si el hex de batalla tiene un +1 TEM impreso en el mapa, pon el marcador TEM por su cara +1 en el espacio TEM.*
- Si el hex de batalla contiene un marcador de trinchera, pon el marcador de atrincherado por su cara correspondiente al DRM del marcador de atrincheramiento en el hex de batalla. Un atrincheramiento se aplica a todas las unidades defensoras excepto a los fuertes.
- Si el atacante está haciendo un Ataque Concéntrico, pon el marcador de Ataque Concéntrico por su cara -1 ó -2 como sea el apropiado (ver la regla 9.2.3.b).
- Si un hex de batalla contiene una unidad de fuerte defensora (incluso si el fuerte no está en el Tablero de Batalla), pon el marcador de Fuerte Defensor.
- Si la batalla es una Batalla Obligatoria del Plan 17, pon el marcador de Batalla Obligatoria del Plan 17.
- Si está en efecto un resultado de la Tabla de FoW de Escaramuza o Contraataque, pon el marcador de Escaramuza / Contraataque por su cara apropiada.
- Si el resultado de la Tabla de FoW es Aturdido o Sorpresa del Atacante, pon el marcador Aturdido / Atacante Sorprendido por su cara apropiada.

NOTA DE DISEÑO: Los jugadores notarán que las reglas de abajo no permiten mucha decisión táctica, a no ser que un jugador supere en número claramente a su oponente, permitiendo la concentración de reservas contra parte de la línea enemiga. Los ejércitos en 1914 (excepto parcialmente los británicos), fueron víctimas de una mala doctrina táctica (los alemanes), o de una doctrina táctica horrible (los franceses). Normalmente necesitaron una ventaja significativa para alcanzar un resultado decisivo.

9.2.2 Colocación del Defensor

Después de resolver cualesquiera bombardeos de la HA alemana sobre fuertes (ver la regla 9.5.4), y de hacer la tirada

de FoW, retira todas las unidades de combate y fuertes defensores del hex de batalla en cuestión (dejando el marcador de batalla como recordatorio), y alinéalos hasta en los cuatro espacios defensores de frente del Tablero de Batalla. Las unidades de HA y de HQ se dejan en el hex de batalla.

Cada espacio puede contener un máximo de un cuerpo o dos divisiones / brigadas o un fuerte. Las divisiones y las brigadas pueden apilarse o colocarse solas a opción del propietario. Las divisiones y las brigadas sólo pueden apilarse con divisiones y brigadas de la misma nacionalidad. La infantería no puede apilarse con caballería, y la caballería no puede apilarse con la infantería.

(€) Las divisiones de infantería no aturdidas deben colocarse en la primera línea antes que divisiones de caballería sin aturdir.

El espacio exacto elegido para cada unidad de combate o fuerte es irrelevante.

Si el número de unidades de combate y fuertes defensores exceden los cuatro espacios de primera línea disponibles en el Tablero de Batalla, las unidades en exceso deben volver al hex de batalla en el siguiente orden:

1. fuertes
2. unidades de combate aturdidas
3. brigadas sin romper
4. divisiones sin romper
5. cuerpos sin romper

En cualquiera de las anteriores categorías, el propietario elige qué unidades permanecen en el Tablero de Batalla, y cuáles vuelven al hex de batalla.

Cualquier unidad de HQ o de Ha permanece en el hex de batalla. Las unidades de HQ y de HA no toman parte en el combate.

NOTA DE DISEÑO: Los mandos del ejército, fueran cuales fueran sus cualidades personales, no eran capaces perfectamente de influir en las tácticas de las batallas en que lucharon en 1914; generalmente influyeron el liderazgo de los mandos de los cuerpos, divisiones y brigadas.

9.2.3 Colocación del atacante

a. Después de que el defensor ha colocado sus unidades de combate y / o fuertes en la primera línea del Tablero de Batalla, el atacante coloca sus unidades de combate (sin fuertes) en cualquiera de los cuatro espacios de su primera línea opuesta a las unidades defensoras.

El atacante debe encarar todos los espacios contrarios con unidades de combate enemigas sin romper antes de encarar espacios con unidades de combate o fuertes enemigos aturdidos.

Las unidades de combate atacantes deben colocarse con la siguiente prioridad (a no ser que el jugador aliado sea el atacante y tire una Ofensiva hasta el Límite en los GT 1 al 4 –entonces las unidades aturdidas TIENEN que colocarse antes de cualesquiera unidades sin romper-):

1. Cuerpos sin romper (o cuerpos aturdidos equivalentes)
2. Divisiones de infantería sin romper

3. Brigadas de infantería sin romper
4. Divisiones de caballería sin romper
5. Unidades aturdidas

NOTA: La caballería no puede atacar fuertes, y no puede colocarse en espacios atacantes en frente de espacios defensores conteniendo fuertes.

El atacante (a no ser el defensor), puede elegir dejar cualesquiera unidades aturdidas atacantes en el mapa en el hex de batalla; tales unidades no toman parte en el combate, y no son afectadas por el resultado (aunque pueden ser forzadas a retirarse al final del combate).

Excepción: En los turnos 1 – 4, el jugador aliado puede ser forzado a colocar unidades de combate francesas sin romper en el Tablero de Batalla si obtuvo una tirada de FoW de Ofensiva hasta el Límite.

(€) El atacante puede colocar hasta cuatro cuerpos o cuerpos equivalentes en el Tablero de Batalla (uno por cada casilla disponible de la primera línea). Las unidades atacantes que queden se mantienen en el hex de batalla. La caballería atacante no aturdida siempre puede ponerse en primera línea enfrentada a caballería defendiendo.

b. Ataque Concéntrico. El atacante gana una ventaja si el hex de batalla está completa o parcialmente rodeado por hex controlados amigos que contienen una o más unidades de combate amigas. Si hay tres o cuatro hex adyacentes cualificados, el atacante aplica un –1 DRM a cada tirada de dado. Si están cualificados cinco o seis hex, el atacante aplica –2 DRM a cada tirada del atacante. Este DRM compensa +DRM del TEM o de los atrincheramientos.

NOTA IMPORTANTE: Cualquier hex controlado amigo adyacente tomando parte como un lado de hex bloqueado con el hex de batalla (ver la regla 8.4.5), se cualifica como un hex controlado amigo ocupado por unidades de combate.

EJEMPLO: El hex de batalla tiene un TEM de +1 y contiene un marcador de atrincheramiento por su cara +2 DRM, haciendo un total de +3 DRM a cada tirada del atacante. El atacante advierte que tres hex adyacentes al hex de batalla son amigos controlados y ocupados por una o más unidades de combate amigas, y un hex controlado amigo adyacente contiene un lado de hex bloqueado, un total neto de cuatro hex, produciendo un –1 DRM. El DRM neto del atacante es +2 (+3 –1 = +2).

9.2.4 Contraataque

a. Si el defensor pasa a ser el atacante debido a una tirada de FoW de Contraataque o Ventaja Táctica del Defensor, tienen lugar los siguientes cambios:

- Cualquier fuerte defensor en el Tablero de Batalla debe devolverse al hex de batalla.
- Las unidades aturdidas pueden ser devueltas al hex de batalla o permanecer en el Tablero de Batalla a opción del jugador contraatacante.
- Si el jugador contraatacante sólo tiene unidades aturdidas en el Tablero de Batalla, y elige devolverlas al hex de batalla, entonces no tiene lugar el contraataque. Sin embargo, cualquier cambio de Iniciativa debido a FoW sigue en efecto.

b. Si tiene lugar un contraataque, el jugador que fue el atacante ahora debe colocar todas sus unidades y fuertes aturdidos en el hex de batalla en el Tablero de Batalla.

9.2.5 Colocación de la Reserva

a. Si no hay suficientes unidades atacantes para encarar todos los espacios de primera línea del atacante, los espacios ocupados por el defensor:

- Cualesquiera unidades aturdidas defensoras que no están bajo ataque se devuelven al mapa.
- Cualesquiera unidades o fuertes defensores sin romper que no tienen un atacante enfrente, pueden colocarse en cualquier espacio detrás de la línea de frente, “en reserva”. Tales unidades conseguirán un “disparo gratis” sobre la unidad(es) atacante(s) superviviente(s) de enfrente, sin que el atacante responda, al final del combate.

b. De igual modo, si hay más atacantes que defensores, las unidades atacantes sin romper en exceso pueden ponerse en reserva en cualesquiera espacios o espacio detrás de la primera línea del atacante, y de igual modo, obtienen un disparo gratis sobre cualesquiera defensores supervivientes de la primera línea contraria al final del combate.

NOTA 1: Las unidades de caballería están restringidas a donde puedan ponerse en reserva (ver la regla 9.6.1).

NOTA 2: Si una unidad de caballería defensora en primera línea está directamente enfrente de una unidad en un espacio de reserva se retira, la unidad en reserva pierde su estatus de reserva, y mueve al espacio de primera línea y resuelve el combate simultáneamente con la unidad enemiga atacante en la primera línea (ver la regla 9.6.2).

9.3 Resolución del Combate

9.3.1 Generalidades

El atacante comienza a un lado de su primera línea en el Tablero de Batalla, y resuelve el combate de cada espacio uno cada vez, en orden, hasta que haya hecho todos los combates de esta batalla.

a. Tira 1 dado por cada espacio que tenga una unidad o apilamiento atacante. **Excepción:** caballería atacando a infantería (ver la regla 9.6.1).

b. Suma o resta los siguientes DRM a cada tirada del atacante:

- Suma a la tirada los DRM por Efecto del Terreno (+1 ó +2) si hay un marcador de DRM en el espacio TEM.
- Añade el DRM por atrincheramiento (+1 ó +2) si hay un marcador de DRM en el espacio atrincherado.
- Resta el DRM por Ataque Concéntrico (-1 ó -2 de la tirada del dado) si hay un marcador de DRM en el espacio de Ataque Concéntrico.
- Resta el DRM por Montaña si el XIV cuerpo francés o la Brigada de Coraceros Alpinos (Chasseurs Alpins Brigade) atacan en los hex 102 ó 103. € El DRM para estas unidades en montaña es -1.
- Si el defensor pasa a ser el atacante debido a un Contraataque, en lugar de los DRM anteriores, suma un +1 DRM a la unidad que tira el contraataque.

c. Si el número sacado en el dado, más cualquier DRM es igual o menor que el factor de la unidad atacante, el atacante puntúa un impacto. Pon un marcador de impacto en la unidad defensora o en el apilamiento defensor. **Excepción:** si la tirada, independientemente de los DRM, fue 1, el resultado siempre es un impacto. Si la tirada fue un 6,

independientemente de los DRM, el resultado siempre es un fallo.

d. Si dos brigadas / divisiones están apiladas juntas, sus fuerzas de combate se suman juntas cuando disparan sobre el espacio defensor.

9.3.2 Fuego Defensor

En cada combate, después del fuego del atacante, ahora el defensor devuelve el fuego del mismo modo, tirando 1 dado por unidad, puntuando impactos y colocando marcadores de impacto de un modo similar.

Se considera que el fuego es simultáneo, por lo que una unidad defensora que fue aturdida por el fuego del atacante, devuelve el fuego usando su fuerza sin romper, cuando una unidad aturdida que fue destruida, devuelve el fuego con su fuerza de unidad aturdida. Un fuerte que perdió un paso, devuelve el fuego con su fuerza defensiva anterior a la batalla. **Excepción:** la caballería que ataca a la infantería (ver la regla 9.6.1).

Ninguna unidad defendiendo aplica DRM debido a TEM, atrincheramientos, o Ataque Concéntrico.

Independientemente de si un fuerte está en el Tablero de Batalla, un fuerte defensor en el hex de batalla confiere un -1 DRM a todas las tiradas de las unidades de combate del defensor, incluso las batallas que se luchan con un resultado de FoW de Atacante Sorprendido (Ver 9.5.1, quinto punto). **Excepción:** Escaramuzas.

Si la batalla una Batalla Obligatoria del Plan 17, cada unidad defensora aplica un DRM negativo igual al número de Efectos del Terreno del hex de batalla (ver 9.3.5.b).

9.3.3 Bajas del Combate

Después de que se hayan resuelto todos los combates de la primera línea, aplica las bajas a cada unidad o apilamiento conteniendo un marcador de impacto.

FUERTES: Una unidad de fuerte a fuerza plena con un marcador de impacto, es dada la vuelta a su próximo nivel más bajo o eliminada del juego si es una unidad de un paso. Una unidad de fuerte de fuerza reducida con un marcador de impacto es eliminada del juego si es un fuerte de dos pasos, o eliminada y reemplazada por una pieza de reemplazo si es una unidad de varios pasos.

UNIDADES: Una unidad no-aturdida con un marcador de impacto es dada la vuelta a su cara de aturdida. Una unidad aturdida con un marcador de daño es eliminada. Ahora, las unidades eliminadas se ponen en la pila de muertes.

Si en un espacio están apiladas dos divisiones / brigadas, ambas reciben un impacto.

9.3.4 Fuego de la Reserva

Si el atacante o el defensor tienen alguna unidad en los espacios de reserva, cada unidad o apilamiento dispara ahora sobre la(s) unidad(es) superviviente(s) en el espacio de primera línea delante suyo.

- Se hace una tirada de combate normal (ver la regla 9.3.1). Si se marca un daño, se coloca un marcador de impacto.
- Las unidades enemigas objetivo en los espacios de primera línea no devuelven el fuego.
- Se toman las bajas del combate (ver la regla 9.3.3).

9.3.5 Elan

a. En los GT 1 – 4, cualquier Batalla Obligatoria aliada llevada a cabo en un hex de VP del Plan 17 puede producir un número mayor de bajas en combate para la fuerza atacante.

b. Cada unidad o apilamiento defensor (incluso las unidades de fuerte), disparan con un DRM negativo en su tirada igual al número de Efecto del Terreno del hex de batalla.

c. Al final de la batalla, si la fuerza aliada atacante no ha sufrido impactos, el jugador alemán pone un impacto sobre una unidad aliada (la unidad debe estar sin romper si hay alguna disponible).

NOTA DE DESARROLLO: La firme obediencia del Ejército Francés a élan, causó terroríficas bajas francesas en las primeras semanas de la guerra. El mecanismo de pasos de bajas (que funciona muy bien en turnos posteriores), no produjo suficientes pasos de pérdidas francesas pronto en el escenario.

9.3.6 Terminación de una batalla

Después de que todos los combates de la batalla en curso se han resuelto, todas las unidades supervivientes se devuelven al hex de batalla (y retira el marcador de batalla). Estate seguro de colocar tales unidades por su cara correspondiente, aturdida o no-aturdida.

Ahora se llevan a cabo cualquier retirada (ver la regla 9.4).

Ahora los jugadores continúan resolviendo la siguiente batalla (si hay alguna), en el orden que elija el atacante (vuelve a la regla 9.1.3.f, y otra vez comienza la secuencia de la batalla).

9.4 Retiradas

9.4.1 Generalidades

Al final de una batalla, todas las unidades supervivientes del atacante y del defensor se devuelven del Tablero de Batalla al hex de la batalla. Puede ser necesaria una Retirada.

El defensor siempre tiene la opción de retirar unidades que no sean un fuerte, si tienen abierta alguna ruta válida de retirada (ver la regla 9.4.3). En una retirada voluntaria, todas las unidades defensoras deben ser retiradas. Las unidades en retirada pueden retirarse solas o en grupos.

En otros casos, la Retirada puede ser obligatoria.

9.4.2 Retiradas Obligatorias (retirada de todas las unidades)

Si, en este momento, un jugador sólo tiene unidades de infantería aturdidas, o no tiene ninguna unidad de infantería (ignorar las caballerías y fuertes amigos), cuando el contrario por lo menos tiene una unidad de infantería sin romper, el jugador con sólo unidades de infantería aturdida o sin unidades de infantería debe retirarse.

Si tiene lugar un resultado de aturdido en la Tabla de FoW, el bando con más unidades de combate aturdidas debe retirarse.

Excepción: En ambos casos de arriba, si hay un marcador de atrincheramiento en el hex de batalla, o la batalla es en los

hex 102 ó 103, los jugadores no tienen que retirarse, aunque pueden elegir hacerlo.

En una batalla que sólo envuelve caballería en ambos bandos, es obligatoria la retirada si sólo un bando tiene unidades de caballería sin romper.

El control del hex puede cambiar en este momento.

9.4.3 Prioridades de la Retirada

a. Las unidades en retirada deben hacerlo a hex adyacentes en este orden de prioridades:

1. Un hex controlado amigo, libre de unidades enemigas ⁽¹⁾.
2. Un hex controlado amigo, que contiene unidades enemigas ⁽¹⁾.
3. Un hex controlado enemigo, libre de unidades enemigas ^(1,2).
4. Un hex controlado enemigo, que contiene unidades enemigas y sin un marcador de batalla en ese momento, sólo si también hay en el hex unidades de combate amigas abastecidas o fuertes sin asediar amigos ^(1,2).
5. Un hex controlado enemigo, que contiene una o más divisiones de caballería enemiga sin romper, pero sin unidades de infantería enemiga. La unidad o apilamiento en retirada puede entrar, pero una unidad a elección del propietario debe perder un paso para entrar en dicho hex ^(1,2).

(1) Las unidades en retirada no pueden cruzar lados de hex de terreno impasable.

(2) Las unidades en retirada no pueden cruzar lados de hex Bloqueados (ver la regla 8.4.5).

b. Las unidades que no puedan retirarse a uno de los hex anteriormente mencionados, son eliminadas.

c. Las unidades forzadas a retirarse a un hex que viola los límites de apilamiento, debe retirarse un hex adicional con las mismas prioridades de arriba. La unidad o apilamiento en retirada debe perder un paso para entrar en tal hex (de una unidad a elección del propietario).

Si la unidad o apilamiento en retirada todavía está sobre apilada, se debería eliminar y colocar en la pila de muertos.

9.4.4 Retiradas de los HQ

Si hay una retirada, cualquier HQ presente se retira también. Si, después de una batalla, está sólo en el hex un HQ (ignora los fuertes amigos), el HQ debe moverse al hex más cercano que contenga unidades amigas abastecidas y sin marcador de batalla.

De igual modo, si una o más unidades de combate entran en un hex que sólo contiene un HQ amigo (ignorar las unidades de fuerte amigas), el HQ debe retirarse inmediatamente como se menciona arriba.

Si no hay camino de hex controlados amigos de cualquier longitud para llegar a tal hex, el HQ es eliminado y no puede ser reemplazado. Esta es la única manera en la que un HQ puede ser eliminado.

Los HQ que son obligados a retirarse, siempre son dados la vuelta a su reverso (cara de puntos de movimiento reducidos). € Si un HQ en retirada termina su retirada en un hex con otros HQ amigos, todos los HQs del hex se darán la vuelta pasando a mostrar sus reversos (movimiento reducido).

NOTA DE DISEÑO: Casi es imposible eliminar a un HQ enemigo. Históricamente, ninguno fue arrollado en esta campaña. Las reglas tratan de no ser irreales con la “caza de HQ”.

9.4.5 Retirada al mar (sólo unidades aliadas)

Históricamente los Aliados no se encontraron con una situación de “Dunquerque” en 1914, pero aún existe la posibilidad de que las unidades aliadas puedan ser aisladas en los puertos del Canal, y tal vez forzadas a retirarse al mar.

Para cada unidad aliada en retirada, tira un dado y mira el resultado en la tabla de abajo:

Dado	Resultado
1	Ponla aturdida 2 GT adelante en la TRT
2	Ponla aturdida 3 GT adelante en la TRT
3	Ponla aturdida 4 GT adelante en la TRT
4	Ponla aturdida 5 GT adelante en la TRT
5	Eliminada
6	Eliminada

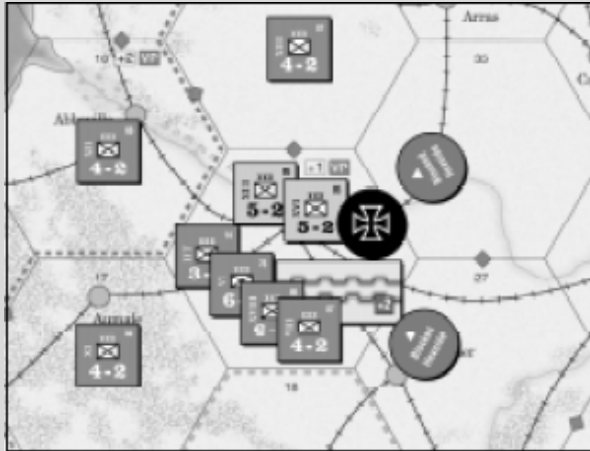
DRM:

- 1 La unidad es Británica
- +2 La unidad es Territorial Francesa
- +3 La unidad es Belga

Las unidades sin romperse son aturdidas inmediatamente. Unidades aturdidas no sufren efectos adicionales.



a través de esos lados de hex. Cinco de los seis hex adyacentes hacen posible el ataque concéntrico, por lo que el aliado recibe un -2 DRM.

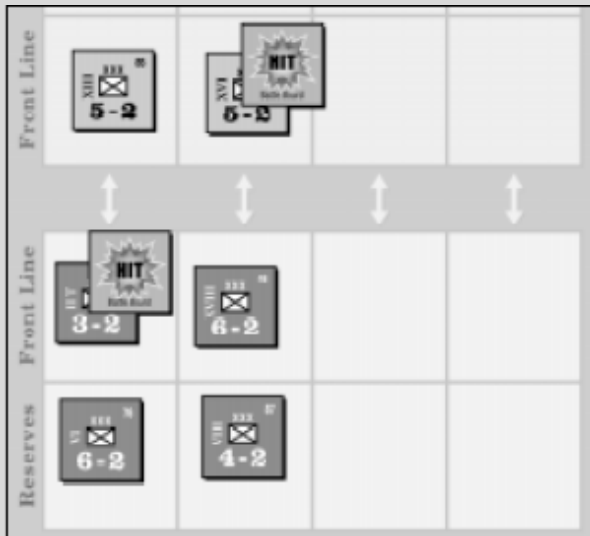


El DRM neto del atacante es $+1, +2, -2 = +1$

El combate entre las primeras líneas es simultáneo.

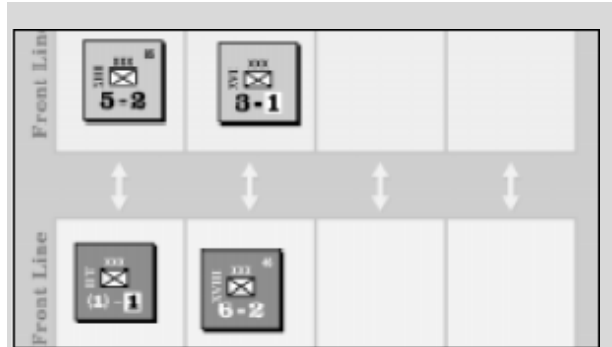
El II Territorial y el XIII cuerpo alemán se disparan mutuamente. El cuerpo alemán (fuerza de combate 5) tira un 4 y hace un impacto en el II Territorial, pero el II Territorial con 3 de fuerza de combate saca un 5 $+1$ DRM, y falla. Se pone un marcador de impacto sobre el II Territorial.

El XVIII cuerpo aliado y el XVI cuerpo alemán se disparan el uno al otro. El cuerpo XVIII con 6 de fuerza de combate saca un 3, $+1$ DRM = 4, y hace un impacto sobre el cuerpo alemán. El cuerpo XVI alemán saca un 6 (un fallo automático independientemente de los DRM). Se coloca un marcador de impacto sobre el XVI cuerpo alemán.



Ahora las unidades con marcadores de daño son dadas la vuelta –el II Territorial aliado y el XVI cuerpo alemán se dan la vuelta a su cara reducida (aturdidos), y se quitan los marcadores de impacto–.

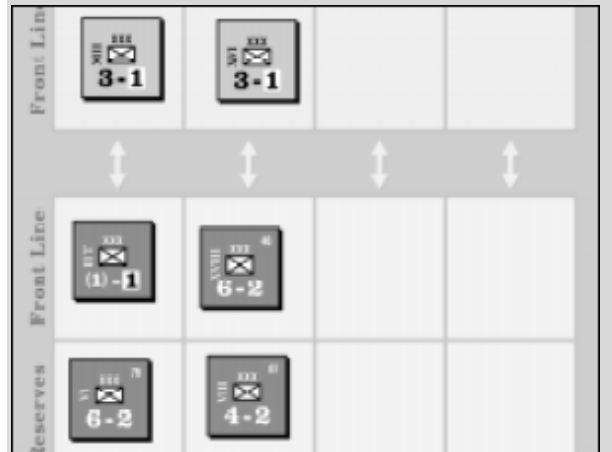
Ahora, las unidades en reserva disparan a las unidades defensoras en las casillas de primera línea del contrario, y los defensores devuelven el fuego –en esencia un disparo gratis–.



El VI cuerpo francés (fuerza de combate 6) dispara sobre el XIII cuerpo, saca un 1 $+1$ DRM = 2, y produce un impacto. Se pone un marcador de impacto sobre el XIII cuerpo.

El XIII cuerpo francés tiene una oportunidad de destruir al XVI cuerpo alemán aturdido, pero saca un 6 que es un fallo automático.

El XIII es dado la vuelta a su lado aturdido, y se quita el marcador de impacto.



La batalla terminó, las unidades de ambos bandos vuelven al hex de batalla desde el Tablero de Batalla, y se quita el marcador de batalla.

Ya que todas las unidades de infantería alemanas están aturdidas, y el jugador aliado tiene por lo menos una unidad de infantería sin aturdir (tres en este caso), el alemán debería retirarse automáticamente. Sin embargo, ya que el hex está atrincherado, la retirada ya no es obligatoria, y el jugador alemán elige permanecer en el hex.

Fin de la Activación y del Ejemplo.

9.5 Fuertes

Las piezas de fuerte representan los grandes trabajos de tierra y edificaciones construidos por ambos bandos antes de la guerra para bloquear las principales vías de avance enemigas.



9.5.1 Características de los fuertes

Los fuertes sólo pueden disparar defensivamente. No pueden colocarse en el Tablero de Batalla en ataque, y deben quitarse del Tablero de Batalla en cualquier ataque. Si son parte de la fuerza defensora que deben contraatacar debido a una tirada de FoW. Las unidades de caballería no pueden atacar fuertes.

- Los fuertes no sufren aturdimiento –sólo de pérdida de pasos-.
- Los fuertes sufren pérdida de pasos cuando las unidades de HA tienen éxito en su bombardeo (ver la regla 9.5.4). Los fuertes no consiguen disparar sobre las unidades de HA durante el bombardeo.
- Los fuertes que son atacados por unidades de infantería sufren un paso de pérdida, sólo en una tirada sin modificar de 1.
- Un fuerte responde defensivamente al fuego usando su factor de combate.

Independientemente de si el fuerte está en el Tablero de Batalla, un fuerte que defiende en el hex de batalla confiere un -1 DRM a todas las tiradas de las unidades de combate defensoras (excepto cuando las batallas se luchan como Escaramuzas).

9.5.2 Guarnición de un fuerte

Además de su fuerza de combate intrínseca, muchos fuertes tenían una guarnición grande. Cualquier fuerte aliado con una fuerza defensiva de +2 ó +3 en cualquier paso contiene una guarnición grande. Los dos fuertes alemanes de Metz también tienen una guarnición grande (ver la página 28 para el listado).

NOTA DE DESARROLLO: Todos los fuertes contenían una fuerza intrínseca, pero la mayoría era demasiado pequeña para ser representada a esta escala de juego. Las piezas de fuerte aliado +2/+3 o de Metz representan los grandes complejos fortificados de varios fuertes, que contenían varios miles de infantería asignada para ocupar las trincheras entre los fuertes y actuar como fuerzas en reserva para fuerzas en las salidas.

Los fuertes fuertemente guarnecidos dan dos ventajas al defensor:

- Los fuertes con grandes guarniciones sólo se rinden con una tirada de 1 (ver la regla 9.5.3.c).
- Para ser asediados, los fuertes con grandes guarniciones requieren de un cuerpo de infantería sin aturdir (no división ni brigada) (ver la regla 9.5.3.a).

9.5.3 Asedio

a. Los fuertes pueden ser puestos bajo asedio al final de una batalla si:

- El jugador enemigo tiene por lo menos una unidad de infantería sin aturdir en el hex, y
- El defensor no tiene unidades que no sea el fuerte en el hex.

NOTA: Cualquier fuerte con una guarnición grande necesita que la unidad de infantería sin aturdir sea un cuerpo.

Excepción: La unidad de fuerte en Amberes no puede ser asediado (ver la regla 12.5.1).

b. Pon un marcador de asedio en el hex. Una vez que se pone un marcador de asedio, permanece allí hasta:



- El fuerte o los fuertes son eliminados, o
- Ya no hay una unidad de infantería sin aturdir enemiga (para un fuerte con guarnición grande debe ser un cuerpo), para mantener el asedio, o
- Todas las unidades de infantería enemigas se retiran o se mueven fuera del hex.

c. **Rendición:** Durante la Fase de Desgaste, tira un dado para cada fuerte asediado. Con una tirada de 1 ó 2, cualquier fuerte sin una guarnición grande se rinde, y es eliminado. Con una tirada de 1, los fuertes con guarnición grande se rinden y se eliminan.



9.5.4 Unidades de Artillería Pesada Alemana (HA)

a. **Generalidades:** Hay dos unidades de Artillería Pesada Alemana (HA) en el juego, representando los cañones Skoda de 305 mm, y Krupp de 420 mm. Las unidades HA tienen las siguientes características:



- Las unidades HA no cuentan para el apilamiento.
- Las unidades HA no pueden usarse en batalla contra las unidades de combate –sólo para bombardear fuertes-.
- Si está sólo en el hex en cualquier momento (ignora los fuertes amigos), con alguna unidad de caballería o infantería enemigas, son eliminadas inmediatamente y no pueden ser reemplazadas.
- Las unidades HA hacen la retirada normal después de la batalla.
- Las unidades HA tienen una capacidad de movimiento de 1 hex, y no pueden tener incrementada su capacidad de movimiento por mover con un HQ.
- Las unidades HA no pueden usar Movimiento Estratégico, pero pueden mover normalmente cuando se declare una Retirada General Alemana.

b. **Bombardeo de la HA:** La única habilidad de las unidades de HA es la de bombardear fuertes enemigos. No pueden bombardear solas, sino como parte de una batalla alemana normal. Sólo pueden participar en una batalla por TURNO.

Una vez usadas, deben darse la vuelta a su reverso para indicar que no pueden tomar parte en más batallas este turno. Entonces dadas la vuelta (si están abastecidas), sólo durante el Segmento de Unidades No-Aturdidas Abastecidas de la Fase Administrativa.



c. **Resolución de los Bombardeos de las HA:** Antes de tirar en FoW, cada unidad de HA en el hex puede bombardear. Una unidad de HA debe terminar su bombardeo antes de que

la otra unidad de HA pueda bombardear (si es que está presente también). Para usar una unidad de HA para bombardear, sólo indica un fuerte en el hex (especifica uno si hay más de uno en el hex), y tira el dado. Si la tirada del dado es igual o menor que el factor de combate, el fuerte pierde un paso.

Modificador al Bombardeo: El único DRM en el Bombardeo es el +# (el factor defensivo de algunas unidades de fuerte aliadas) impreso en algunos fuertes. Las unidades de fuerte aliado no responden al fuego de las HA que bombardean sobre ellos.

La unidad de HA debe continuar bombardeando el mismo fuerte en el hex hasta que sea eliminado antes de bombardear otro fuerte (si hay otra unidad de fuerte en el hex).

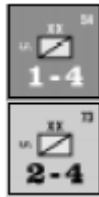
VARIAS TIRADAS DE BOMBARDEO: Inmediatamente después de una tirada exitosa de bombardeo, la unidad de HA tira un dado otra vez para otro bombardeo, y continúa haciéndolo hasta que falle o hasta que todos los fuertes en el hex sean destruidos. Cuando algo de esto ocurra, la HA debe dejar de disparar por el resto del GT. Da la vuelta a la unidad de HA para indicar que no puede bombardear más durante este turno.

d. Bombardeo Concentrado: Si ambas unidades de HA aún no disparadas ocupan el mismo hex, el jugador alemán puede involucrar ambas unidades a bombardear a todas y a cada una de los fuertes en el hex antes de hacer las tiradas de bombardeo. Si ambas unidades de HA fallan en eliminar a todos los fuertes aliados en el hex, cuando la segunda unidad HA es dada la vuelta, el fuerte que está siendo bombardeado recibe un impacto adicional para reflejar los efectos del fuego concentrado de la HA. Si todas las unidades de fuerte en el hex son eliminadas antes de bombardear con la segunda unidad de HA, todavía es dada la vuelta.

9.6 Caballería

9.6.1 Restricciones en combate de la caballería:

- Las unidades de caballería no pueden atacar fuertes.
- Las unidades de caballería pueden atacar unidades de infantería, pero cada unidad de infantería defensora en primera línea obtiene un disparo gratis sobre la caballería atacante antes de que se resuelva el combate normal. Cualquier daño se aplica inmediatamente. El combate de fuego normal simultáneo se resuelve. Por tanto, la unidad de infantería defensora obtendrá dos disparos sobre una unidad de caballería atacándole.



NOTA: Las divisiones de caballería pueden usarse para atacar divisiones y cuerpos de infantería, y a menudo hay buenas razones para hacerlo. La contrapartida es que la caballería tiene una buena oportunidad para ser destruida por completo (lo que normalmente pasaba cuando las cargas a caballo se encontraban con ametralladoras y artillería).

- Las unidades de caballería atacantes o defensoras no pueden ponerse en reserva enfrente de unidades de infantería en primera línea (pero pueden colocarse en la reserva contra unidades de caballería en primera línea).

Excepción: La caballería británica en reserva puede disparar sobre la infantería, obteniendo el disparo gratuito normal.

9.6.2 Retirada de la Caballería en batallas declaradas

La caballería no-aturdida defendiendo en una casilla de la primera línea en el Tablero de Batalla, puede retirarse de la batalla. Si se retira de la infantería que la ataca, la caballería no sufre bajas. Si se retira de una caballería atacándola, la unidad de caballería en retirada es dada la vuelta a su cara aturdida.

Si es posible la retirada, el jugador propietario inmediatamente puede devolver la caballería al hex de batalla.

Cualquier unidad defensora en una casilla de reserva justo detrás de la unidad de caballería en retirada pierde su estatus de reserva, y se regresa a una casilla libre de la primera línea. Ambas unidades de primera línea entonces se disparan la una a la otra normalmente.

(€) Caballería defensora no aturdida que se retira de una infantería atacante debe tirar un dado, y es aturdida con un 1 ó un 2. **NOTA:** Si no hay unidad de reserva detrás de la caballería que se retira, la unidad atacante en primera línea no toma parte más en la batalla.

9.6.3 Pantalla de la caballería

NOTA DE DISEÑO: Esta regla previene el uso no histórico de la caballería; impone retraso y causa el gasto de CAP.

Si un jugador gasta un CAP para mover un cuerpo de infantería no aturdido (o un grupo de unidades que contienen uno o más cuerpos de infantería no aturdidos), en un hex que sólo contiene unidades de caballería enemiga, no se produce ninguna batalla, pero ocurre uno de los siguientes resultados:

a. La(s) unidad(es) de caballería eligen mantenerse (a elección del propietario). La caballería se elimina y se pone en la pila de muertes. Las unidades amigas ganan el control del hex, pero no mueven más allá.

b. las unidades de caballería eligen retirarse (a elección del propietario). Todas las unidades de caballería enemiga deben retirarse tres hex. Al final de la retirada, cualquier división de caballería no aturdida pasa a estar aturdida. Si las unidades de caballería no pueden retirarse completamente los tres hex, son eliminadas. Las unidades amigas pueden seguir moviendo normalmente hasta lo que les quede de sus puntos de movimiento.

9.7 Atrincheramiento

9.7.1 No se pueden construir las trincheras hasta que se ejecute una Retirada General Alemana.



NOTA: El jugador alemán comienza con un marcador de trinchera en el mapa (hex 86 –Metz-).

9.7.2 Una vez que el jugador alemán construya trincheras, ambos jugadores pueden construir atrincheramientos para el resto de la partida. Un jugador sólo puede colocar trincheras en un hex que en ese momento contenga unidades de infantería abastecidas amigas Y enemigas.

Excepción: Al final de la Retirada General Alemana, el jugador alemán (sólo) puede construir trincheras sin que estén presentes unidades de infantería enemigas abastecidas.

Cuesta un CAP colocar un marcador de trinchera en un hex. Una vez que el hex está atrincherado, permanece atrincherado para el resto de la partida. Nunca se eliminan las trincheras (el hex en sí mismo está atrincherado –las unidades en el hex pueden mover–).

No importa qué jugador ponga un atrincheramiento, sus efectos de DRM al combate se aplican para ambos, los alemanes y los aliados cuando atacan. El DRM de las trincheras afecta sólo al fuego del atacante.

Sólo puede ponerse un marcador de trinchera por hex.

9.7.3 Niveles de Trinchera

Cuando se pone en el mapa, el marcador de trinchera siempre tiene su cara +1 expuesta. Durante el segmento de mejora de los atrincheramientos de la Fase Administrativa, todos los hex que contienen un marcador de nivel de trinchera +1 DRM y una unidad de combate abastecida de AMBOS bandos es dada la vuelta a su cara +2 DRM. Una trinchera nunca puede dar más de +2 DRM. *El +1 ó +2 DRM representa la relativa cantidad de “zapa” hecha.*

El DRM se añade a todas las tiradas de no-HA atacantes.

NOTA DE DISEÑO: En 1914, las trincheras generalmente se construían en o cerca de la línea de frente. (La única excepción fueron los alemanes excavando después de la retirada del Marne, representado por la regla de la Retirada General Alemana, donde los alemanes se atrincheraron antes de que llegaran los aliados que les perseguían). Inevitablemente, una vez que un bando se atrincheró, el otro bando toma ejemplo y lo sigue. Piensa cuidadosamente antes de gastar un CAP para atrincherar un hex determinado –las trincheras lo hace mucho más duro para ambos bandos el atacar exitosamente.

9.8 Aturdido

9.8.1 Generalidades

Sólo las unidades de infantería y de caballería pueden pasar a estar aturdidas. Esto se denota dándolas volteándolas a su reverso (reducido). (Las unidades de HA y de HQ no están aturdidas por su reverso, y los fuertes están reducidos en lugar de aturdidos). El aturdimiento tiene lugar como resultado de un desgaste en combate o por abastecimiento.

9.8.2 Efectos de estar aturdido:

- Las unidades tiene una capacidad de movimiento de un hex cuando son activadas (pueden mover más rápido cuando acompañan a un HQ).
- Las unidades aturdidas no pueden entrar en un hex que contenga unidades enemigas o fuertes a no ser que vayan acompañadas por unidades sin aturdir, o el hex es amigo controlado.
- Las unidades aturdidas no tienen que atacar (ver la excepción de FoW), y nunca se ponen en la reserva en batalla.
- Una unidad aturdida que sufre un impacto en combate es eliminada.

9.8.3 Recuperación del aturdimiento

a. Cuesta 1 CAP recuperar del aturdimiento a todas las unidades de combate abastecidas en un mismo hex. Para poder recuperarse del aturdimiento, cada hex debe estar completamente libre de unidades de combate o fuertes enemigos (incluso fuertes asediados).

NOTA: La recuperación del aturdimiento también se puede llevar a cabo sin coste de CAP durante la Fase Administrativa (ver la regla 11.2.7).

b. La recuperación del aturdimiento puede conllevar la cesión de la Iniciativa al oponente.

- Si la primera activación que se toma es una Recuperación del Aturdimiento, también debe ser una Recuperación del Aturdimiento la segunda activación (si se quiere). Si no, se cede la iniciativa automáticamente al oponente después de la primera activación.
- Si la primera activación no es una Recuperación del Aturdimiento, la segunda activación puede ser una Recuperación del Aturdimiento –en este caso la iniciativa se cedería debido a dos activaciones consecutivas así como el uso de Recuperación del Aturdimiento.

NOTA: Recuerda, si quieres llevar a cabo alguna otra activación además de la Recuperación del Aturdimiento, la otra activación debe ser la primera activación.

10.0 Fase de Movimiento Estratégico

10.1 Generalidades

Esta fase sigue la Fase de Acción, y como se necesitan CAPS, los jugadores que quieran utilizar Movimiento Estratégico deberían recordarse de no gastar todos los CAPS disponibles durante la Fase de Acción. El Movimiento Estratégico cuesta 1 CAP por unidad (independientemente del tamaño o del tipo, incluso los HQ). Las unidades de HA alemanas no pueden usar Movimiento Estratégico.

10.2 Movimiento Estratégico por Ferrocarril (Ambos bandos)

Una unidad que usa el Movimiento Estratégico por Ferrocarril debe comenzar, terminar, y mover sólo a través de hex de ferrocarril amigos controlados (independientemente de la presencia de unidades enemigas). Tal movimiento debe hacerse a través de hex conectados por líneas de ferrocarril que puedan conectarse a una fuente de abastecimiento alemana o francesa. Las unidades que mueven por movimiento estratégico por ferrocarril pueden mover hasta 10 hex.

10.3 Restricciones al Movimiento Estratégico por Ferrocarril

- No se permite ningún movimiento estratégico por tren en ningún lugar del mapa durante los turnos 1 y 2, ni para el alemán ni para el aliado.
- Las unidades francesas y británicas pueden utilizar movimiento estratégico a partir del GT 3 en adelante.
- Las unidades alemanas pueden movimiento estratégico por ferrocarril desde el GT 3 en adelante en hex del mapa alemanes, y a partir del GT 5 en adelante en hex del mapa aliados que contengan marcadores de control alemanes.
- Las unidades belgas nunca pueden usar movimiento estratégico por ferrocarril.
- Las unidades británicas pueden pasar a través de, pero no pueden permanecer en París cuando usan movimiento estratégico por ferrocarril.

10.4 Movimiento Estratégico Marítimo Aliado

Una unidad que usa movimiento estratégico marítimo debe comenzar y terminar el movimiento en un hex amigo

controlado que contenga una ciudad costera con nombre (Zeebrugge/Ostende, hex 32; Dunquerque, hex 23; Calais/Boulogne, hex 14; Dieppe, hex 7; Le Havre, hex 1). El hex al final del movimiento debe mostrar un número de hex menor (más hacia el oeste) que el hex de puerto de embarque.

NOTA: Esta es una mecánica diseñada para que la retirada aliada, pasara a ser necesaria.

Las unidades belgas nunca pueden usar movimiento estratégico marítimo.

11.0 La Fase Administrativa

Durante la Fase Administrativa, se llevan a cabo los siguientes pasos en el orden siguiente:

11.1 Determinación de si el jugador Alemán ha ganado una Victoria Automática

El jugador alemán gana una Victoria Automática si ha ganado el control de París durante el GT actual, y el total de VP del Plan 17 es menos de la mitad del total de VP alemán (ver la regla 3.2.4.a). GT 7 (escenario 2), o GT 15 (escenarios 1 ó 3), determina normalmente la victoria (ver la regla 3.2.4.c). Si es el GT 9, determina el total de VP intermedios (ver la regla 3.2.4.d).

11.2 Abastecimiento

11.2.1 Las unidades de combate, más las unidades de HQ y de HA, están abastecidas si pueden trazar una línea de suministros desde el hex donde están a un hex de tren controlado amigo adyacente, y entonces a lo largo de la red ferroviaria –una línea continua de hex de tren controlados amigos hasta una fuente de abastecimiento amiga-. Las unidades no pueden mover a hex que les pondría fuera de suministro (ver la regla 8.4.4.a). **Excepción:** 11.2.1.c Abastecimiento de Emergencia Alemán.

NOTA DE JUEGO MUY IMPORTANTE: *Estudia con mucho cuidado la red ferroviaria. Las unidades de combate no pueden barrer por el mapa a voluntad. Muchos hex son terminaciones en “bolsas de saco”, bien porque la red ferroviaria no se extiende a ellos, o porque la posesión enemiga de otros hex hace que el trazado por la red ferroviaria hasta una fuente de abastecimiento sea imposible.*

Para el jugador aliado, notar que la captura de los hex 102 y 107 no haber los hex detrás de ellos al avance aliado. Ambos hex son bolsas de saco de suministro. No es posible el avance más allá del hex 102, y hasta que el hex 103 sea controlado por el aliado no puede avanzarse fuera del hex 107. De igual modo, el jugador alemán no puede barrer el ejército belga en el hex 62 para entrar en Amberes en el GT1 sin eliminar primero el fuerte de Namur, y controlar los hex 64, 63 y 53.

a. Si un hex amigo controlado contiene un fuerte asediado, el hex no puede ser usado como parte de la red ferroviaria para trazar abastecimiento.

Excepción: 11.2.1.c, Abastecimiento de Emergencia Alemán.

b. Si un hex muestra un marcador de control por caballería enemigo, las unidades amigas aún pueden trazar abastecimiento normalmente a través del hex durante la Fase de Desgaste, incluso si una o más unidades de caballería enemiga ocupan el hex (ver la regla 8.3.4).

c. Abastecimiento Ferroviario de Emergencia Alemán: Si el alemán controla el hex 54, pero el fuerte de Maubeuge está asediado pero no eliminado, desde el GT 3 hasta el GT 5, puede trazarse Abastecimiento de Emergencia a través del hex 54 hacia el sur y hacia el oeste.

NOTA DE DISEÑO: Los ejércitos alemanes 1º, 2º, y 3º que ejecutan la porción de la “guadaña” del Plan Schlieffen, fueron instruidas para aprovisionarse del terreno. Para ese entonces, la mayoría de las unidades de logística del ejército se dispusieron en estos tres ejércitos para contrarrestar la carencia de suministros por tren hasta Maubeuge, hasta que se pudiera tomar la línea doble de ferrocarril.

1) Procedimiento: Si el fuerte de Maubeuge está en el mapa, pero los hex 54 y 44 están controlados por el alemán, en el GT3, pon el marcador de Abastecimiento de Emergencia por Ferrocarril en el hex 44. los hex 54 y 44 no pueden tomar parte del trazado ferroviario para trazar normalmente suministro (11.2.1.a), pero ahora el hex 44 pasa a ser una fuente de suministro de emergencia por ferrocarril para cualquier unidad alemana capaz de trazar una línea de suministros desde el hex que ocupa (ver la regla 11.2.1).

2) Efectos:

- El movimiento de las unidades de combate y de los HQ no se ve afectado (abastecimiento del terreno).
- Puede entrarse en los hex controlados por el aliado mientras pueda trazarse una línea de suministros (11.2.1) hasta el hex 44.
- Las unidades de HQ que tracen Suministro de Emergencia por Ferrocarril hasta el hex 44 deben darse la vuelta durante el Segmento de Comprobación del Desgaste, a no ser que ya lo estén. No vuelvas tales unidades de HQ a su cara delantera (anverso) durante el segmento de unidades no-aturdidas abastecidas.
- Las unidades de combate sin aturdir que tracen Abastecimiento de Emergencia por Ferrocarril al hex 44 permanecen aturdidas. **Excepción:** En cada hex que contenga un HQ alemán que trace Abastecimiento de Emergencia por Ferrocarril, una unidad de combate aturdida puede ser recuperada (no-aturdida), a elección del jugador alemán.
- El jugador alemán todavía puede gastar CAPS durante la Fase de Acción para llevar a cabo Eliminación de Aturdimiento en loses que tracen Abastecimiento de Emergencia por Ferrocarril.

3) En los GT 3, 4, 6 5, quita el marcador de Abastecimiento de Emergencia por Ferrocarril tan pronto como se elimine el fuerte de Maubeuge. Trazar normalmente las líneas de suministro durante el correspondiente Segmento de Comprobación del Suministro a partir de entonces.

4) En el GT 5, si permanece el fuerte de Maubeuge al final de la Fase de Acción, elimina el marcador de Abastecimiento de Emergencia por Ferrocarril antes de la Fase Administrativa. **NOTA DE DISEÑO:** *Muchas unidades alemanas pueden sufrir eliminación o aturdimiento durante el Segmento de Comprobación del Suministro, simulando el colapso total del esfuerzo logístico alemán.*

d. Destrucción de los Ferrocarriles Belga y Francés: Al comienzo, pon el marcador alemán de “Final del Trazado Ferroviario” en el hex 56 (Mezieres). Este marcador entra en efecto sólo después de que la unidad belga de fuerte de Namur haya sido eliminada. Si el fuerte de Namur es eliminado antes del GT 5, elimina este marcador al final de la Fase de Determinación del Suministro del GT 5. Si el fuerte de Namur no ha sido eliminado en el GT 5, no quites este marcador hasta el final de la Fase de Determinación del Suministro después de que sea eliminado el fuerte de Namur.

NOTA DE DISEÑO: Los belgas volaron el puente de la vía mayor sobre el Meuse en Namur, y el francés dinamitó los túneles y los puentes a través del valle del Meuse, haciendo difícil el suministro alemán por ferrocarril una vez pasada la frontera.

11.2.2 Las unidades que no están abastecidas se consideran Fuera de Suministro (OoS) (ver la regla 11.2.6 Desgaste).

11.2.3 Los fuertes no necesitan suministro, pero pueden rendirse (ver la regla 9.5.3).

11.2.4 Fuente de Suministro Aliadas: Las unidades sólo pueden trazar suministro a los hex de la propia nacionalidad. Las siguientes son Fuentes de Suministro Aliadas:

UNIDADES FRANCESAS: hex 1, 4, 13, 61, 80 y 89.

UNIDADES BRITÁNICAS: hex 1, 4 y 14.

UNIDADES BELGAS: hex 1 y 14.

AMBERES: Las unidades belgas y la división británica Royal Naval (RN) están en suministro en Amberes (hex 52) hasta que el hex pase a estar controlado por el alemán.

11.2.5 Fuentes de Suministro Alemanas: Las unidades alemanas están suministradas a través de los hex 91, 94, 100, 105, 107.

11.2.6 Desgaste (referirse a la regla 11.2.1): El Desgaste tiene los siguientes efectos:

- Las unidades de combate aturdidas que se juzgue que están OoS durante el Segmento de Comprobación del Desgaste son eliminadas.
- Las unidades de combate sin aturdir que se juzgue que están OoS durante el Segmento de Comprobación del Desgaste son aturdidas.
- Las unidades de HQ y de HA que se juzgue que están OoS durante el Segmento de Comprobación del Desgaste son dadas la vuelta (si no lo estaban ya), pero no se eliminan.
- Los fuertes no se ven afectados.

Excepción: Durante el Segmento de Comprobación del Desgaste tira por cada fuerte asediado (ver la regla 9.5.3.c).

11.2.7 Segmento de Unidades Abastecidas No-Aturdidas Durante este segmento, ambos jugadores dan la vuelta a todas sus unidades de combate aturdidas abastecidas (así como las unidades HA y HQ) a su anverso sin coste de CAPS.

Excepciones:

a. Las unidades de combate OoS no pueden ser dadas la vuelta a sus caras de fuerza completa.

b. No pueden ser recuperadas del aturdimiento todas las unidades de combate aturdidas en hex que contienen alguna unidad de combate o fuerte enemigos.

- En los hex que contienen una o dos unidades de combate abastecidas amigas, puede darse la vuelta a su fuerza completa a una unidad de combate aturdida.
- En los hex que contienen tres o más unidades de combate abastecidas amigas, puede darse la vuelta a su fuerza completa a dos unidades de combate aturdidas.
- La unidad a recuperar es elección del propietario. Las unidades de HA y de HQ abastecidas siempre son recuperadas a su cara de fuerza completa.



11.2.8 Segmento de Mejora de Trincheras

Las trincheras de +1 DRM en un hex que contiene unidades de infantería completamente abastecidas de ambos bandos son dadas la vuelta a su cara +2 DRM.

11.3 Segmento de Avance del Turno de Juego

Si el escenario no ha terminado, avanza el marcador de turno, y empieza un turno nuevo.

12.0 La Fuerza Expedicionaria Británica (BEF) en Bélgica

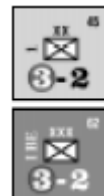
12.1 El BEF va sólo

NOTA DE DISEÑO: Los británicos no fueron involucrados 100% en la campaña por dos razones. El Ministro de Guerra, Kitchener, había ordenado a Sir John French, el Mando del BEF, retirarse junto al 5º ejército francés en lugar de retirarse hacia los puertos de la costa del Canal.

En los turnos 1 – 5, el aliado pierde un VP del Plan 17 por turno, si una o más unidades británicas ocupan cualquier hex del Plan Schlieffen al final de la Fase de Acción.

12.2 Las Viejas Rivalidades y los Insignificantes Belgas

NOTA DE DISEÑO: Aprendiendo de sus errores en la Guerra Boer, el ejército regular británico estuvo muy bien entrenado con altos estándares de efectivos. Los belgas, el ejército peor preparado para el combate, sin embargo lucharon con una tenacidad no esperada.



En cualquier batalla declarada, la Fuerza de Combate en defensa de cada unidad de combate británica o unidad de infantería belga aumenta en uno sobre su fuerza impresa (hay un círculo rojo alrededor de la fuerza de combate de cada unidad).

NOTA DE DISEÑO: Para los belgas, el círculo rojo simula su tenacidad defensiva. Las formaciones del BEF ya están valoradas más alto en fuerza que la mayoría de las demás divisiones aliadas o alemanas, debido a su entrenamiento y calidad de efectivos. Sus círculos rojos simulan su brillante confianza al atrincherarse.

12.3 Regla de Britannia

Las divisiones Royal Naval (Marines) y la 7ª, cuando entran como refuerzos, tienen la opción adicional de colocarse en cualquier hex controlado amigo costero. Ambas divisiones deben trazar abastecimiento normalmente. Amberes le sirve como fuente de suministros sólo a la División Royal Naval (ver la regla 11.2.4).

12.4 La Caballería de Allenby

En los GT 1 y 2, la primera batalla que se declare en un hex contra una fuerza compuesta de infantería y caballería británica, el resultado de FoW es automáticamente Escaramuza a la opción del jugador aliado. Cualquier batalla posterior en el hex tira normalmente en el tabla de FoW.

NOTA DE DISEÑO: Los alemanes se equivocaron repetidamente sobre la efectividad de las pantallas de la caballería británica en las principales líneas de resistencia. Esas pantallas no sólo ganaron tiempo para el despliegue británico, sino que también provocaron ataques que se hicieron finalmente mucho menos coordinados de lo que podrían haber sido.

12.5 Amberes

12.5.1 El fuerte del hex 52 (Amberes) no puede ser asediado. La mayoría de la costa en el Estuario Scheldt era holandesa, haciendo imposible arremeter de lleno contra Amberes o contra sus fortificaciones. El hex 52 no puede pasar a controlarse por el alemán hasta que la unidad de fuerte sea eliminada, y ninguna unidad de combate belga permanezca en el hex.

NOTA DE DESARROLLO: Uno de los capítulos más interesantes de la campaña de 1914 incluyó, el cómo Amberes pasó de ser un resquicio en la estrategia del plan alemán, a ser una operación grande. Simplemente, los alemanes lo infravaloraron. Asumieron que la porción del ejército belga que no destruyeron se desbandaría. Primero, la mayoría del ejército belga se retiró intacto a las defensas de Amberes. Segundo, los belgas montaron dos efectivas salidas de Amberes, forzando a los alemanes a desplegar dos cuerpos para proteger sus vulnerables líneas de suministro. La mayoría de la acción tuvo lugar a un nivel tan pequeño para ser representado efectivamente en la Gran Ilusión, para lo que las siguientes reglas están en activo 1 F el jugador aliado elija retirar todas las unidades belgas en el hex 62 a Amberes (hex 52) en el GT1.

12.5.2 Hasta el GT 7, si el jugador alemán mantiene dos cuerpos de infantería en los hex 53 y/o 62, el ejército belga debe permanecer en el hex 52 (a no ser que el jugador alemán declare una batalla en ese hex), y no puede activar (para simular las acciones alternadas de salida / contención que tienen lugar). Si el jugador alemán mantiene menos de dos cuerpos de infantería en uno de los dos hex, el jugador aliado está libre para activar el hex 52 y mover / declarar batallas con las unidades que le queden en el hex 52 (Amberes).

12.5.3 Captura de Amberes. Si el alemán ha trillado al ejército belga en el hex 52 (Amberes), ninguna unidad del ejército alemán puede entrar en el hex 43 (Gante) y convertirla al control alemán mientras que queden unidades de combate belgas en el hex 52 (Amberes).

NOTA DE DISEÑO: El asalto alemán fue un asalto frontal carente de imaginación, enfocado en crear una brecha en las fortificaciones al sur del Scheldt. Increíblemente, una vía de escape (hex 43) permaneció abierta, y el ejército belga la utilizó para retirarse sano y salvo. Por supuesto, en 1944, los aliados devolvieron el favor, permitiendo al 15º ejército alemán escapar por el Estuario del Scheldt a Holanda.

12.5.4 Ninguna unidad aliada puede usar el hex de puerto de Amberes para comenzar o terminar un movimiento marítimo de cualquier tipo (debido a la neutralidad holandesa en el Estuario del Scheldt).

12.6 Namur

Si la 4ª división belga es obligada a retirarse, el jugador aliado puede optar por eliminarla del mapa y ponerla cinco turnos adelante en el TRT. Puede volver a entrar en el mapa a fuerza completa colocándose en cualquier hex costero controlado amigo que sea una fuente de abastecimiento belga.

NOTA DE DISEÑO: La 4ª división belga se retiró a través de la frontera a Francia, hasta Le Havre, y fue por mar a desembarcar y reunirse con el resto del ejército belga.

13.0 Escenarios

13.1 Escenario uno. Escenario de toda la campaña histórica

Duración: 15 GT

Determinación de la victoria: Victoria Automática Alemana, Muerte Prematura Aliada, o al final del GT 15.

Despliegue: Mirar la sección 3.1

Reglas especiales del escenario

ALIADO:

Retirada belga: Si, durante el primer turno sólo, el jugador alemán declara una batalla contra la fuerza belga en el hex 62 (Bruselas), el jugador aliado puede declarar inmediatamente una Ventaja Táctica del Defensor (ver la Tabla de FoW, tirada 7), gastar un CAP, y retirar todas las unidades belgas al hex 52 (Amberes). La iniciativa permanece con el jugador alemán, a no ser que fuera su segunda activación consecutiva.

NOTA DE DESARROLLO / DISEÑO: Históricamente, el Rey Alberto y sus belgas se pusieron fuera del camino del grueso alemán para resguardarse relativamente a salvo en los fuertes de Amberes. Recuerda que el jugador aliado sólo puede gastar un CAP "hacia el norte" en el GT 1 (ver abajo). Si se usa para otro hex que el 62, el ejército belga probablemente tendrá que quedarse y luchar contra los alemanes.

Restricciones del Mando Aliado (GT 1): El jugador aliado no puede activar los hex 66, y 76 (los ejércitos 3º y 4º franceses), y puede activar sólo uno de los siguientes hex:

- 62 (el ejército belga)
- 54 (las divisiones de caballería)
- 46 (el 5º ejército francés)
- 45 (el BEF)

Batallas Obligatorias Aliadas (GT1, 2, 3 y 4): En el turno 1, el marcador de Batalla Obligatoria Aliada se coloca en la casilla uno de la Cinta de Marcado General. En el GT 2, el marcador se pone en la casilla dos. En los turnos 3 y 4, el marcador se pone en la casilla uno al comienzo de cada GT. El jugador aliado tiene la opción de declarar y ejecutar esas Batallas Obligatorias durante la Fase de Acción de cada GT. Si se ejecutan las Batallas Obligatorias en hex de VP del Plan 17, gana un VP del Plan 17 por hex. Este VP es además de cualquier VP del Plan 17 ganado por hacer en ese momento el hex controlado aliado. Por cada Batalla Obligatoria que no se ejecute, baja el total de VP del Plan 17 en un punto. Si el aliado declara y ejecuta una Retirada

General antes de que se hagan todos las Batallas Obligatorias, olvida las Batallas Obligatorias no ejecutadas (ya que el Alto Mando Aliado ha ordenado una Retirada General, se entiende que tales ataques se han cancelado).

€ Se ignoran los resultados de FoW números 3, 7 ó 10 durante cualquier Batalla Obligatoria de los GT 1 – 4.

Reemplazos del BEF (GT 8): Durante la Fase de Refuerzos y Reemplazos, una unidad de infantería eliminada del BEF puede ponerse en el mapa como un refuerzo variable. Si no hay disponible ninguna unidad del BEF, la opción se pierde –no puede guardarse para otro turno.

El BEF y los Reemplazo belgas (GT 12): Durante la Fase de Refuerzos y Reemplazos, una unidad de infantería eliminada del BEF y una unidad de infantería belga eliminada puede colocarse en el mapa por su cara aturdida como refuerzos variables. Si no hay disponible una unidad de infantería eliminada de cualquier nacionalidad, la opción se pierde para esa nacionalidad –no puede guardarse para un turno posterior-.

ALEMÁN:

Refuerzo de HQ Alemán (GT 6): El Destacamento de HQ alemán que entra como un refuerzo variable puede ser colocado en un hex que contenga un HQ de Ejército alemán (los HQ numerados). El HQ numerado se coloca un GT adelante en la TRT y entra como un refuerzo variable (históricamente el HQ del 7º ejército alemán fue desplazado a Flandes para coordinar los ataques alrededor de Ypres).

Batallas Obligatorias Alemanas (GT 12 – 15): El marcador de Batallas Obligatorias alemán se pone en la casilla uno de la Cinta de Marcado General al comienzo de cada GT. El alemán tiene la opción de declarar y ejecutar una Batalla Obligatoria durante la Fase de Acción de cada GT. Por cada Batalla Obligatoria no ejecutada, baja el total de VP alemán por uno.

(€) Restricciones de Maubeuge: Ninguna unidad alemana puede entrar en el hex 54 (Maubeuge) en el GT 1. Ninguna unidad aliada que no empieza el juego en el hex 54 puede entrar en ese hex en los GT 1 ó 2.

€*Nota del autor: pese a la caída de los fuertes de Lieja el 17 de agosto, los alemanes aún estaban intentando hacer pasar a presión una gran cadena logística por un tubo bastante estrecho, lo cual limitaba la velocidad del avance inicial a través de Bélgica. En cuanto a los aliados, aunque el 2º Cuerpo británico protagonizó una acción retardatoria en el Mosa, sería muy poco realista permitir al jugador aliado crear una Festung/Fortaleza Maubeuge en los turnos 1 o 2.*

AMBOS:

Refuerzos Aturdidos:

- **A partir del GT 8,** cuando sólo se gaste un CAP para regresar de la pila de muertas unidades de combate eliminadas como refuerzos dos turnos más tarde, esas unidades deben volver al mapa por su cara de aturdidas (reducidas).
- **A partir del GT 10:** cuando se gasten dos CAPS para regresar de la pila de muertas unidades inmediatamente, esas unidades deben volver al mapa por su cara de aturdidas (reducidas).

- **Fatiga: a partir del GT 12,** no se pueden recuperar más de la mitad (fracciones hacia arriba) de las unidades de combate aturdidas en hex donde podrían recuperarse todas las unidades aturdidas normalmente (ya sea por gasto de CAPS o durante la Fase Administrativa).

(€) Erratas y aclaraciones:

Todas las erratas descubiertas hasta el 1 de abril de 2005, y las aclaraciones o cambios oficiales hasta la misma fecha, han sido ya corregidos en esta traducción de las reglas, a excepción de los siguientes

1) Refuerzos: El IX Cuerpo francés que entra en el GT 2 en el hex 66 se debería tratar como una división a efectos de apilamiento –que básicamente es lo que es -. (De otra manera, ésta o la división marroquí tendrían que entrar en el GT 3 ya que el hex estaría sobrepilado; no es nuestra intención).

2) El marcador alemán de abastecimiento de emergencia por ferrocarril debería tener el hex 44 impreso en la pieza. La regla 11.2.1.c es correcta.

13.2 Escenario dos – El escenario corto de la campaña histórica-

Duración: 7 GT

Determinación de la victoria: Al final del GT 7.

13.2.1 Usa todas las reglas del escenario uno, el escenario de toda la campaña, excepto las que se aplican después del turno 7.

13.2.2 Reglas especiales del escenario

a. El despliegue es idéntico al del escenario uno.

b. VP Aliados. Todos los VP aliados se ganan exactamente igual que como en el escenario uno. El jugador aliado comienza el escenario con el marcador de VP en 1 casilla 3 de la Cinta de Marcado General.

c. VP Alemanes. Todos los VP alemanes posibles para ganarse o perderse se puntúan igual que en el escenario uno. Aplica los VP por los hex de VP controlados por el alemán al final del GT 7. Están disponibles los siguientes VP alemanes adicionales:

- +3 VP alemanes. Aplicar al final del GT 7, si los hex 54 (Maubeuge) y 64 (Namur) están controlados por el alemán, y ambos fuertes han sido eliminados.
- +2 VP alemanes. Aplicar al final del GT 7, si el hex 52 (Amberes) aún está controlado por el aliado, pero está apantallado por dos o más cuerpos de infantería alemanes (ver la regla 12.5.2).
- +3 VP alemanes. Al final del GT 5, siete o más cuerpos franceses han sido eliminados (usa un marcador distinto

en la Cinta de Marcado General para llevar la cuenta).
Aplica estos VP inmediatamente.

- +3 VP alemanes. Al final del GT 5, seis o más pasos británicos han sido eliminados (usa un marcador para llevar la cuenta). Aplica estos VP inmediatamente.

13.3 Escenario tres –El escenario “¿Y si...?”-

Este escenario mantiene intactos ambos planes, el Plan Schlieffen alemán, y el Plan 17 francés. Ambos bandos emplearon más de 40 años para perfeccionar estos planes, y permitir que brotara la campaña de 1914 en el oeste sin ellos ralaría en pura fantasía. Todavía, una mirada retrospectiva nos permite ver que ambos bandos podrían haber usado con más eficacia los recursos de que dispusieron. Para ese fin, los jugadores están invitados a probar sus manos y mejorar la relativa capacidad de ambos bandos. Quizás el desenlace probará ser decisivo para un bando u otro. Quizás será un punto muerto a una escala aún mayor.

Duración: 15 GT

Determinación de la victoria: Victoria Automática Alemana, Muerte Prematura Aliada, o al final del GT 15.

Reglas especiales del escenario:

1. Se aplican los despliegues y VP iniciales para el alemán y aliado del escenario uno, con las siguientes excepciones:

En el GT 1, se elimina la prohibición de activación de los ejércitos 3º y 4º franceses. Al jugador aliado le está permitido llevar a cabo un máximo de dos activaciones en los hex 1 al 66.

2. No se aplica ninguna restricción de los siguientes párrafos en las reglas:

- **7.3 – El Frente Este:** Olvida la regla entera. Esta vez el Alto Mando Alemán escucha a Hindenburg y a Luddendorff.
- **12.1 – El BEF va sólo:** no hay ninguna penalización de VP para el BEF por ocupar hex del Plan Schlieffen en los GT 1 – 5.
- **12.5.2 y 12.5.3 – Amberes:** Amberes aún puede ser apantallado, pero necesitará más unidades para hacer efectivo el trabajo. Sin embargo, ya que se puede ocupar el hex 43, cualquier belga en Amberes pueden ser echado.
- **8.4.7.c –** Ahora se permite la colocación de refuerzos o reemplazos variables aliados en hex del Plan Schlieffen antes del GT 7.
- **8.4.8 – El Plan Schlieffen:** Ok, ahora experimenta cómo si ir tras los puertos del Canal antes podía haber ayudado o entorpecido a los alemanes.
- **8.4.9.b – París en Peligro:** La Retirada General Aliada automáticamente ya no es necesaria.

3. Tira normalmente para los CAPS a partir del GT 1. Los CAPS no vienen marcador directamente para el GT 1 como en el escenario uno. Iniciativa: ambos jugadores tiran un dado –la tirada mayor tiene la iniciativa-. En caso de empate, el alemán tiene la Iniciativa.

4. **Posibles opciones de estrategia:** Ambos jugadores tienen la oportunidad de experimentar con las alternativas que podrían haber alterado el desenlace histórico. Cada jugador puede elegir ninguna, una o dos opciones para su bando,

escribiéndolo en secreto. Después de que todas las unidades en el mapa se han colocado, pero antes de comenzar el juego, ambos jugadores revelan sus opciones elegidas (si tienen alguna).

El jugador aliado lleva a cabo primero su opción, colocando cualquier unidad adicional de comienzo, recolocando unidades originales, ajustando puntos de victoria, y ajustando el marcador aliado de los CAPS que quedan.

Entonces el jugador alemán pone en efecto su opción, colocando cualquier unidad adicional de comienzo, recolocando unidades originales, ajustando puntos de victoria, y ajustando el marcador alemán de los CAPS que quedan.

a. Posibles opciones aliadas

1) **Despliegue libre limitado:** Corrige lo que creas que es una disposición errónea, recolocando hasta cinco cuerpos franceses, dos divisiones de caballería francesas y un HQ francés. Las unidades recolocadas pueden colocarse en cualquier hex en Francia, sujeto a los límites de apilamiento.

- **Coste de VP:** -2 VP Aliados.

2) **Mejor uso de los Recursos:** En Agosto de 1914, el francés mantuvo varios regimientos regulares de cuatro batallones en sus fortalezas grandes como guarniciones. A finales de 1914 y a principios de 1915, esos regimientos se transformaron en varias divisiones muy buenas. Utilizando formaciones de Territoriales adicionales y recursos humanos del fondo de reservistas, el francés podía haber puesto sobre el campo de batalla el equivalente a dos cuerpos más al principio de la campaña. Un esfuerzo adicional les hubiera permitido modernizar los antiguos fuertes en el noreste y organizar un modesto tren de artillería de asedio.

- Pon las unidades de fuerte opcionales de Lille y Hazebrouk en el mapa al comienzo, en los hex mostrados en las piezas.
- Pon la unidad de HA francesa opcional en el GT 2 del TRT (NOTA: los fuertes alemanes en el hex 86 [Metz] ahora tienen un +1 de fuerza de combate).
- Pon los cuerpos XXII y XXIII franceses opcionales en el GT 3 del TRT.

- **Coste de VP:** -1 VP Aliado.

3) **Imperios en Armas:** Ocasionalmente, los imperios francés y británico proveyeron significantes números de tropas a la causa aliada. ¿Qué pasaría si ambos, Francia y Gran Bretaña movieran más agresivamente en 1914 para traer más de esos recursos a luchar (el francés trajera tropas nativas y tropas coloniales blancas para formar nuevas unidades –el británico enviara Territoriales a ultramar para reemplazar a los regulares-?

- Recoloca los siguientes refuerzos en el TRT: 7ª división británica, 3º división de caballería británica, y la brigada francesa de marines del GT 10 al GT 7; las 3ª y 7ª divisiones indias del GT 13 al GT 10.
- Pon las siguientes unidades aliadas opcionales en el TRT: las divisiones coloniales 1ª y 10ª en el GT 8; la 8ª división

británica en el GT 10; y la brigada de caballería india Secunderabad en el GT 13.

- A partir del GT 10, añade un CAP por turno al número de CAPS recibidos por el aliado.

- **Coste de VP:** -2 VP Aliados.

4) Regla de Britannia encarecida: La guerra anfibia estaba en su infancia, todavía en 1915 los británicos llevaron varias divisiones simultáneamente a Galípoli. Posiblemente con previsión, el Almirantazgo podría haber previsto el coger a los alemanes por el flanco desde el mar.

- Además del posible desembarco de la 7ª división naval por la regla 12.3, el jugador aliado puede montar una invasión anfibia a gran escala en cualquier hex costero independientemente de si está ocupado por el enemigo o por los aliados.
- El jugador aliado puede retrasar la entrada de hasta cuatro divisiones de infantería británica (excepción a la regla 7.1).
- A partir del GT 10, durante cualquier Activación Aliada, el jugador aliado puede colocar esas divisiones en cualquier hex costero. No se permite ningún movimiento más allá de ese hex durante esa activación.
- Si hay unidades alemanas que ocupan ese hex, debe declararse una batalla (incluso si también hay otras unidades aliadas). No tirar en la tabla de FoW como sería lo normal. En su lugar tira un dado. Con un 1 ó 2, el desembarco es una sorpresa, y el DRM por terreno para el defensor se ignora. Con un 3 a 6, los alemanes están preparados. Trátalo como un ataque con Elan (9.3.5). El defensor recibe un -DRM igual número de efecto del terreno del hex de batalla. Si ninguna unidad británica recibe bajas, el jugador alemán coloca un paso de pérdida en una división británica de su elección.
- Si el hex costero elegido contiene una de las ciudades costeras con nombre en el párrafo 10.4, trata el hex como una Fuente de Suministro Británica.

- **Coste de VP:** -1 VP Aliado.

5) Preparación belga. Cuando los alemanes golpearon en 1914, los belgas estaban en mitad de un modesto programa de rearme y de modernización. Esta variante postula que comienzan antes y gastan más.

- Reemplaza las unidades de los cuerpos I y II belgas y de la 3ª división con sus correspondientes opcionales con una franja naranja.
- Se permite desplegar libremente a todas las unidades belgas de infantería, caballería y HQ dentro de Bélgica, excepto en los hex bajo control alemán.
- Añade las unidades de fuerte de Lieja y los reemplazos de fuertes al despliegue inicial de las fuerzas belgas. Elimina el marcador de control alemán del hex 72.
- Ya que el escenario de 15 turnos comienza después de que los asaltos alemanes hayan reducido los fuertes de Lieja, antes de comenzar el turno 1, se le permite al jugador alemán una activación para el propósito expreso de activar el hex 72, declarando una batalla contra el fuerte y contra cualesquiera unidades belgas en el hex, y bombardear el fuerte.

- **Coste en VP:** -3 VP Aliados.

b. Opciones posibles alemanas

1) Despliegue libre limitado. Corrige lo que creas que es una disposición errónea, recolocando hasta ocho cuerpos alemanes, tres divisiones de caballería alemana y un HQ alemán. Las unidades recolocadas pueden colocarse en cualquier hex controlado alemán, sujeto a los límites de apilamiento.

- **Coste de VP:** -3 VP Alemanes.

2) Más es mejor. Krupp y Skoda doblan el impulso de guerra de la efectividad de los morteros de asedio. Pon las dos unidades opcionales adicionales de HA en el GT 5 de la TRT, y entran como refuerzos variables.

- **Coste de VP:** -3 VP Alemanes.

3) Logística mejorada. El ejército alemán dio poca importancia a los aspectos logísticos del Plan Schlieffen. Con esta opción, los alemanes crean más compañías motorizadas de logística, y las usan todas ellas con más eficiencia. La regla 11.2.1 mejora a que las unidades alemanas pueden trazar abastecimientos a dos hex de los hex de ferrocarril (cuenta el hex que contiene las unidades, pero no el hex de ferrocarril en sí).

- **Coste de VP:** -2 VP Alemanes.

4) Más tropas. Alemania tenía bastantes más recursos humanos disponibles que los que tenía Francia, aunque movilizó un porcentaje bastante menor que ese fondo. ¿Crearía diferencia un ejército alemán más en 1914? Descúbrelo. Pon los cinco cuerpos de infantería alemana opcionales y el HQ del 9º Ejército en la casilla del GT 1 del TRT. Pueden o entrar en el GT 1 como refuerzos variables, o si se elige la opción de la invasión de Holanda (ver abajo), puede retrasar la entrada hasta el GT 2. En el GT 2 gasta un CAP para activar el HQ del 9º Ejército y los cinco cuerpos de infantería opcional. Estas seis unidades entran como un único grupo a Capacidad de Movimiento plena a través de los hex 42, 52, 62 ó 71. A partir del GT de entrada, ajusta los CAPS alemanes recibidos subiendo uno.

- **Coste de VP:** -4 VP Alemanes.

5) Los alemanes invaden Holanda. Se trazaron planes para invadir Holanda, pero se desecharon a última hora. ¿Habría ayudado tal invasión al Plan Schlieffen? Si se elige esta opción, ejecuta los siguientes cambios:

- Ignora los lados impasables de hex 42/52 y 71/81. Trata ambo como un lado de hex de único rombo rojo de +1 MP.
- A partir del GT 5 (o del primer GT después de que el hex pase a ser controlado alemán y el fuerte sea destruido), el hex 52 (Amberes) pasa a ser una fuente de abastecimiento alemana, y tiene una línea férrea de abastecimiento que va desde el noreste de Amberes al borde del tablero. Los refuerzos o reemplazos variables designados para ser colocados en el hex 81 pueden ser colocados en el hex 52.
- Elimina las siguientes unidades de la TRT: la división naval (GT 3), 1 cuerpo Landwehr (GT 5) y el HQ Norte (GT 5). Se asume que esas unidades están guarneciendo Holanda.

- Si se elige también la opción alemana de Mas Tropas [4], en el GT 2 el jugador alemán puede meter al HQ del 9º Ejército y a los cinco cuerpos alemanes opcionales. En el GT 2 gasta un CAP para activar el HQ del 9º Ejército y los cinco cuerpos de infantería opcional. Estas seis unidades entran como un único grupo a Capacidad de Movimiento plena a través de los hex 42, 52, 62 ó 71.
- Ahora el jugador alemán puede asediar el fuerte de Amberes, y el hex 52 pasa a ser controlado alemán si el fuerte en el hex 52 está asediado.
- El Estuario del Scheldt ya no es neutral. Las divisiones británicas 7ª y Royal Naval pueden colocarse como refuerzos variables en el hex 52 si están controlados por el Aliado, y cualquier unidad británica o francesa en el hex 52 puede utilizar Movimiento Estratégico Marítimo (adición a la regla 12.5.5).
- **Coste de VP:** -4 VP Alemanes.



Ruinas de un fuerte en Maubegne

13.4 Puntos de Victoria

a. Todos los escenarios: GT 1, 2, 3 y 4 – Sube 1 VP Aliado por cada Batalla Obligatoria ejecutada.

b. Escenarios 1 y 2: GT 1 a 5 – Baja 1 VP Aliado por cada GT que unidades británicas ocupan hex del Plan Schlieffen (regla 12.1).

c. Escenarios 1 y 2: GT 3 – Baja 2 VP Alemanes si no se hace la transferencia de tropas al Frente Oriental (regla 7.3).

d. Todos los escenarios – Baja 3 VP Aliados por Retirada General en el GT 3; 2 VP si en el GT 4 ó posterior.

e. Todos los escenarios – Baja 4 VP Alemanes por Retirada General en el GT 4 cuando se consulte; 3 VP si en el GT 5 ó posterior cuando se consulta.

f. Todos los escenarios – Baja los VP Aliados o Alemanes por cada Batalla Obligatoria que no se haya ejecutado (Excepción los escenarios 1, 2 y 3 – las Batallas Obligatorias canceladas por la Retirada General Aliada no cuentan).

g. Todos los escenarios – Aumenta el marcador de VP Aliado por el número de VP de la pieza de VP del Plan 17 robada cuando un hex del Plan 17 pasa a estar controlado por el Aliado (NOTA: los VP por los hex 86 y 105 se doblan).

h. Todos los escenarios – Sube el marcador de VP Alemán por el número de VP de la pieza de VP robada al final del escenario o en el GT 9. El valor de las piezas de VP Alemanes robadas para los hex 76 y 87 se doblan.

i. Escenario 3 – Ambos jugadores pueden perder VP por aceptar opciones (13.3 Reglas especiales, párrafo 4).

(€) Unidades de Fuerte

1) Todas las unidades de fuerte comienzan cada escenario mostrando su valor impreso más alto. Todas las unidades de fuerte de reemplazo (R) comienzan cada escenario en las casillas de pasos de piezas de fuertes de reemplazo.

2) Todos los fuertes no reducen igual sus valores.

3) Algunas unidades de fuerte tienen una fuerza de combate de dos para su paso final, cuando otros tienen un último paso de valor 1. Como regla general, los fuertes mayores más modernos tienen un valor final de 2, cuando las piezas que representan a los demás fuertes menores y más viejos tienen una fuerza de 1.

Fuertes belgas

Hex 52 – Amberes

Escenarios 1 y 2 – Comienza con la pieza de Amberes de CS 5, reemplázala con la pieza de Amberes de CS 3 (R).

Escenario 3 – Si se elige la opción de la Preparación Belga, comienza con la pieza de Amberes de CS 5 +1 con una franja naranja, reemplázala con la pieza de Amberes (R) CS 3 +1.

Hex 64 – Namur

Todos los escenarios – comienza con la pieza de Namur CS 3 +1. No tiene pieza de reemplazo. Namur era un complejo fortificado pequeño, pero bien defendido.

Hex 72 – Lieja

Escenarios 1 y 2 – sin pieza de fuerte. Los grandes cañones alemanes ya han hecho su trabajo.

Escenario 3 – Si se elige la opción de la Preparación Belga, comienza con la pieza de Amberes de CS 4 con una franja naranja, reemplázala con la pieza de Amberes (R) CS 2.

Fuertes Alemanes

Hex 86 – Metz

Todos los escenarios – dos unidades de fuerte ocupan el hex: Metz 5 y Metz 3 comienzan en el mapa; Metz 3 (R) reemplaza a la pieza de Metz 5.

Hex 94 – Trier

Todos los escenarios comienzan con la pieza de Trier 3. No hay pieza de Trier (R).

Hex 105 – Estrasburgo

Estrasburgo 5 empieza en el mapa en todos los escenarios; Estrasburgo 3 (R) reemplaza a Estrasburgo 5.

Fuertes Franceses – todas las unidades de fuerte sin banda naranja comienzan en los tres escenarios.

Hex 10 – Versalles; una pieza 2, 1

Hex 19 – París; al comienzo la pieza 5, 4 y la pieza (R) 2, 1.

Hex 24 – Hazebrouck: Unidad de fuerte opcional con franja naranja, una pieza 3, 2.

Hex 34 – Lille: unidad de fuerte opcional con franja naranja, una pieza 3, 2.

Hex 54 – Maubeuge: al comienzo la pieza 5 +2, 4 +2 y la pieza (R) 3 +1, 2 +1.

Hex 67 – Verdun: al comienzo la pieza 5 +2, 4 +2, y la pieza (R) 3 +2, 2 +2.

Hex 76 – Verdun: al comienzo la pieza 5 +3, 4 +3, y la pieza (R) 3 +3, 2 +3.

Hex 77 – St. Miel: al comienzo la pieza 4, 3, y la pieza (R) 2, 1.

Hex 79 – Langres: al comienzo la pieza 4, 3, y la pieza (R) 2, 1.

Hex 87 – dos piezas de fuerte en el hex

Nancy: al comienzo la pieza 4 +1, 3 +1, y la pieza (R) 2 +1, 1 +1.

Toul: al comienzo la pieza 5 +2, 4 +2, y la pieza (R) 3 +2, 2 +2.

Hex 98 – dos piezas de fuerte en el hex

Epinal: al comienzo la pieza 4, 3, y la pieza (R) 2, 1.

Epinal: al comienzo la pieza 5 +2, 4 +2, y la pieza (R) 3 +2, 2 +2.

Hex 104 – Belfort: al comienzo la pieza 5 +2, 4 +2, y la pieza (R) 3 +2, 2 +2.

NOTAS DE JUEGO

Reservas – Siempre tener algo en reserva. Esta es la esencia de la *Gran Ilusión*. Normalmente cuando pensamos en las reservas, pensamos en tropas y unidades dejadas atrás para emergencias. Esta definición de reservas juega definitivamente un papel importante en la Gran Ilusión. Como el frente se extiende al doble de su tamaño original y pierde cantidad, una proporción mucho mayor de tus unidades se relegarán a dotaciones de “mantener la línea”. El jugador quien pueda, en estas circunstancias, congrega constantemente un HQ y cuatro o cinco cuerpos para usarlas como una fuerza de choque móvil estará algo más resguardado.

De igual o mayor importancia es el conservar CAPS, aunque nunca te encuentres en una posición en la que te queden cero o un CAP y a tu oponente cuatro. Esa proporción de CAPS es una baza para el desastre. Igualmente mala, es una situación en la que no tengas CAPS, y a tu oponente le queden uno de esos ejércitos frescos (ver arriba) y dos CAPS. Entonces puede montar una potente combinación uno – dos que le puede permitir atacar dos veces, si lo necesita, para tomar y mantener un hex de VP esencial como la Fase de Acción toque a su fin. Es terrible estar sentado y ver que ocurre esto, sabiendo que no hay nada que puedas hacer para parar el proceso.

Inicialmente, preservar tus unidades es más importante que mantener territorio, aunque las unidades como el XVII cuerpo francés puede tener que quedarse y morir para permitir la huida del valioso 5º ejército francés. Cuesta por lo menos un CAP el regresar una unidad de la pila de muertes (es más caro para las unidades belgas y británicas del jugador aliado –una vez eliminadas, la mayoría nunca regresa). Ese mismo CAP puede ser usado para recuperar del aturdimiento a varios cuerpos aturridos en un hex, o para activar varios cuerpos a la vez para moverlos y atacar. Lo suyo es obligar, especialmente desde que nunca tendrás suficientes CAPS para activar (y luego atrincherar) todos los hex. Si tu oponente te lanza una batalla en la primera activación, es mejor retirar las unidades aturridas a hex que contengan unidades a fuerza plena. ese camino o vía si tu oponente activa y mueve a esos hex para declarar batallas, por lo menos algunas unidades que enviaste al Tablero de

Batalla estarán a plena fuerza, minimizando el número de unidades aturridas que tienen que ir al Tablero de Batalla y posiblemente que sean eliminadas. El mantener un hex con unidades aturridas juega a favor de tu oponente., a no ser que el hex sea crítico para la victoria del escenario, y no tengas otra elección.

El suministro es vital. Si terminas una Fase da Acción con unidades fuera de suministro, es igual a luchar y perder una batalla, ya que tus unidades aturridas son eliminadas, y tus unidades a fuerza completa se volverán aturridas –todo esto sin ningún paso de pérdida para el enemigo a cambio -. Se muy cuidadoso en proteger tus líneas de abastecimiento.

Incluso cuando se empiecen a construir trincheras, este juego aún es de maniobra. El mover para controlar cuatro o cinco hex adyacentes a uno enemigo atrincherado te dará un DRM por ataque concéntrico que te ayudará a menguar los efectos del DRM por la trinchera. El aislar hex de trinchera también ralentiza o previene la llegada de refuerzos por lo que los defensores pueden ser desgastados. También recuerda, ningún hex con un marcador de atrincheramiento es 100% seguro con sólo una o dos unidades defendiéndolo. Cuatro unidades atacantes, dos activaciones, DRM por ataque concéntrico más buenas tiradas harán ganar el hex –haz eso, tanto como atacante como defensor.

¡Que te guste el juego!

Tony Curtis

NOTAS DE DESARROLLO

Los diseñadores como Ted Raicer quienes intuitivamente eligen los sistemas de movimiento y de combate que mejor permiten a un juego como la *Gran Ilusión* el gozar mucho al jugar aún cuando nos dan una “lección de historia” para mostrarnos cómo y por qué una campaña se desdobra como lo hizo. Ha sido una maravilla no sólo el trabajar con Ted, sino también con un grupo de probadores tanto de las reglas como del juego dedicado. Me han hecho el trabajo fácil.

Hay varias unidades en los escenarios que existen para dar forma y funcionalidad a una maraña de unidades menores que participaron en la campaña, pero que sería difícil reflejar en esta escala de juego.

III Cuerpo Landwehr Alemán – No creo que este cuerpo existiera como tal, pero le permite al alemán utilizar las 5 ó 6 brigadas Landwehr que operaron en la retaguardia de los ejércitos 1º y 2º alemán.

Unidades francesas:

II Agrupación bis de Reserva – Como comenzó el ataque francés contra Saarbours y Morhange, tres divisiones de reserva (la 67º, la 73º y la 74º) se trajeron para apantallas Metz desde el sur, y esta pieza representa esas divisiones.

IV Agrupación bis de Reserva – Esta pieza representa a las divisiones 52º y 60º de reserva llevadas tras el 4º Ejército.

Cuerpo de los Vosges – Una mezcla inicial de las divisiones 44º activa y 66º de reserva, un grupo de batallones de reserva de coraceros alpinos, la 2ª brigada Colonial y varios componentes menores de reservas y territoriales.

2ª División Marroquí – Esta división no existió hasta el final de 1918, pero se usa aquí como aproximación de la Brigada de Marruecos, las 3ª y 4ª brigadas de Marruecos, que lucharon todas separadamente en la campaña. Todas fueron brigadas espléndidas, pero dado el mecanismo de impacto en las batallas, una división marroquí con un factor de combate de 3 fue mucho más preferible que dos o tres brigadas con una fuerza de combate de 1.

71ª División de Reserva – Se muestra separada porque fue una división de mayor tamaño con tres brigadas.

La mayoría de los cuerpos franceses tienen un factor de combate de 4. Aquellos que no lo tienen:

Cuerpo Colonial – CS 5; Las tropas coloniales se veían como tropas de elite, y la 5ª brigada colonial se asoció como el cuerpo de reserva.

II Cuerpo – CS 5; La 4ª división tenía tres brigadas en lugar de dos.

III Cuerpo – CS 6; Las divisiones 5ª y 6ª con la 38ª división Norteafricana recién llegada agregada.

VI Cuerpo – CS 6; Consiste de las divisiones 12º, 40º y 42º. La 42º se transfirió a otro lugar más tarde, pero el jugador aliado estará encantado teniendo el CS aumentado durante el resto del escenario.

IX Cuerpo – Locura de parte del francés. Una brigada cada de las divisiones 17º y 18º componentes, que se formaron en la provisional 17ª división y se envió al norte con la mayoría de la artillería del cuerpo.

XIV Cuerpo – CS 5; Las divisiones 27º y 28º de los Alpes franceses más, en diferentes momentos, la 2ª brigada colonial activa y un grupo de reserva de los Coraceros Alpinos.

XVIII Cuerpo – CS 6; Las divisiones 35º y 36º con la recién llegada 37ª División Norteafricana asignada.

XX Cuerpo – CS 5; Las divisiones 11º y 39º con la división 18ª provisional del IX Cuerpo asignada inicialmente (luego reemplazada por varios componentes de reserva).

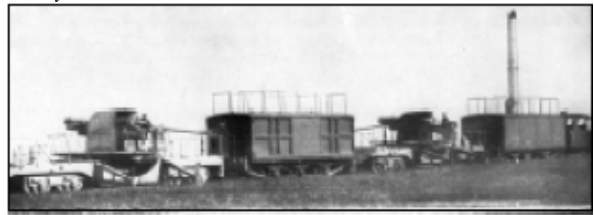
Colores de los Ejércitos:

1) Las piezas azul claro representan las unidades francesas de ultramar, las tropas coloniales, un ejército separado, y los norteafricanos, parte del ejército metropolitano, pero sin embargo con una casta especial.

2) Las piezas gris oscuro son los bávaros, una entidad política diferente, pero estrechamente aliados de los alemanes.

3) Las piezas marrones son el Ejército Británico de la India, un ejército británico entrenado y administrado a parte, con componentes británicos y efectivos indios.

- Tony Curtis



4.0 Secuencia de un Turno

I. Fase de CAPS (5.0)

II. Fase de Determinación de la Iniciativa (6.0)

III. Fase de Refuerzo y Reemplazo Mutuo (7.0)

- A. Segmento del jugador sin la Iniciativa
- Colocar Refuerzos (7.1)
 - Gastar CAPS para Reemplazar a unidades eliminadas (7.2)
- B. Segmento del jugador con la Iniciativa (se lleva a cabo igual a A.)

IV. Fase de Acción

- A. Segmento de Acción del jugador con la Iniciativa. El jugador que tiene la Iniciativa puede conducir hasta dos activaciones. En cada activación, puede hacer una acción de las siguientes:
- B. Gastar un CAP para mover unidades a un hex y posiblemente llevar a cabo una o más batallas (8.4).
- C. Gastar un CAP para atrincherar un hex, si está permitido (9.7).
- D. Gastar un CAP para recuperar unidades aturdidas en un hex (esto puede causar la pérdida de la Iniciativa, ver regla 9.8.3).
- E. Pasar (8.1.1). Salta al Segmento de Activación del jugador contrario.
- F. Segmento de Acción del jugador sin la Iniciativa (se lleva a cabo igual que A.).
- G. Si a algún jugador le quedan CAPS, vuelve al paso A. Si no, sigue con la Fase de Movimiento Estratégico.

NOTA: Teóricamente, un jugador podría tener hasta 10 Segmentos de Acción de una activación por Segmento de Acción. Típicamente, la mayoría de los jugadores gastan todos sus CAPS disponibles en menos Segmentos de Acción. Los jugadores continúan alternando los Segmentos de Acción hasta que ambos jugadores pasan según la secuencia, o ambos jugadores agotan su suministro de CAPS del turno. Entonces el juego sigue a la Fase de Movimiento Estratégico.

V. Fase de Movimiento Estratégico (10.0)

- A. Movimiento Estratégico del jugador sin la Iniciativa.
- B. Movimiento Estratégico del jugador con la Iniciativa.

VI. Fase Administrativa (11.0)

- A. Reducción de VP por Batalla Obligatoria (9.1.1.b)
- B. Segmento de Victoria Automática Alemana (3.2.4.a)
- C. Segmento de Victoria de Final de Juego (3.2.4.c)
- D. Comprobar el Abastecimiento (11.2.1)
- E. Segmento de Comprobación del Abastecimiento, y tirar para la Rendición de los Fuertes Asediados (9.5.3.c, y 11.2.6)
- F. Recupera de la ruptura a las unidades abastecidas (11.2.7)
- G. Segmento de Mejora de las Trincheras (11.2.8)
- H. Avance del Marcador de Turno (11.3)

Fuertes con Guarniciones Grandes:

<i>Fuerte</i>	<i>Hex</i>
Metz (ambas unidades)	86
Maubeuge	45
Verdun	67
Verdun	76
Toul	87
Epinal	98
Belfort	104
Amberes (unidad opcional del escenario 3 – Excepción a la regla 9.5.2 -)	52



Créditos

DISEÑO: Ted Raicer

DESARROLLO: Tony Curtis

DIRECTOR ARTÍSTICO: Roger MacGowan

DISEÑO DE LA CAJA: Roger MacGowan

MAPA Y PIEZAS: Mark Simonitch

PRUEBA JUEGO: David Aud, Tony Curtis, Jim Frick,

Andrew Maly, Mark Simonitch, Brad Stock, y Brian Stock

PRUEBA DE REGLAS: Alan Hill, Brad Stock, Andrew

Maly, Tony Curtis, Vincent Lefavrais, Ben Kadrmas.

COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Tony Curtis

PRODUCTORES: Tony Curtis, Roger MacGowan, Andy

Lewis, Gene Billingsley, y Mark Simonitch

TRADUCCIÓN: Ángel Marina Haya



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

La Gran Ilusión

AYUDA DE JUEGO

TABLA DE CAPS

Dado	Joffre	Joffre II	Moltke	Falkenhayn
1	4	5	5	6
2	4	6	6	7
3	4	7	7	8
4	4	8	7	9
5	5	8	8	9
6	5	9	9	10

NOTAS:

- Usa esta tabla a partir de GT2. En GT1, los CAPS para cada bando se fijan en los siguientes niveles:
Aliado: 4 (no se tira en la Tabla de CAP).
Alemán: 6 (no se tira en la Tabla de CAP).
- La columna de Joffre se usa hasta el GT que sigue a la declaración Aliada, y la ejecución de una Retirada General. Entonces usa la columna Joffre II, para el resto del escenario.
- La columna de Moltke se usa hasta el GT que sigue a la declaración Alemana y ejecución de una Retirada General. Entonces usa la columna de Falkenhayn para el resto del escenario.

TABLA DE RETIRADA HACIA EL MAR

Dado	Resultado
1	Coloca Disrupted 2 GT adelante en la TRT
2	Coloca Disrupted 3 GT adelante en la TRT
3	Coloca Disrupted 4 GT adelante en la TRT
4	Coloca Disrupted 5 GT adelante en la TRT
5 y 6	Eliminado

Modificadores al dado:
-1 unidad Británica
+2 unidad Territorial Francesa
+3 unidad Belga

BATALLAS OBLIGATORIAS ALIADAS (GT 1 – 4)

- Mirar en el Marcador General para el número de Batallas Obligatorias en cada turno.
- Cada Batalla Obligatoria luchada aumenta el total de VP Aliado del Plan 17 en uno.
- Cada Batalla Obligatoria no luchada disminuye el total de VP Aliado del Plan 17 en uno.
- Tiradas de 3, 7 y 10 en la Tabla de FoW (ver más abajo), se tratan como ningún efecto, permitiendo lucharse la batalla.
- Cada unidad GE defendiendo tiene un DRM negativo igual al TEM del terreno del hex que se aplica a su tirada (regla 9.3.5 Elan).
- al final de cada Batalla Obligatoria, si no hubo pasos de bajas Aliadas, el jugador Alemán elimina un paso Aliado de la unidad que elija (nota: debe darse la vuelta a una unidad no-rotas, si está disponible, antes de eliminar a una unidad rotas) (regla 9.3.5 Elan).

TABLA DE DESENLACES DE GUERRA (FoW)

Dado	Evento
2	Roto: Al final de la batalla, el jugador con menos unidades de combate no-rotas (ignorar fuertes), debe retirarse. Si ambos bandos tienen el mismo número de unidades de combate no-rotas, ningún bando debe retirarse, aunque el defensor tiene la opción de hacerlo. Tratar como sin efecto, si el hex está atrincherado, es el hex 102 ó 103 (las elevaciones más altas de las Montañas de los Vosges).
3	Atacante precavido: Cancela todas las Batallas no luchadas. La Iniciativa se rinde inmediatamente al jugador sin la iniciativa.
4	Escaramuzas: Todas las unidades de fortificación, infantería y caballería dañan sólo con un resultado de dado sin modificar de 1. No se aplican los TEM y los efectos del atrincheramiento.
5	Alto Mando Alemán: El jugador alemán gana un CAP. El marcador CAP no puede subirse por encima de 10.
6	Ofensiva al Límite: En los turnos 1 – 4, las unidades francesas rotas atacantes deben ponerse en la línea de frente de batalla para la extensión necesaria, para ver que todas las unidades defensoras en primera línea son atacadas. Después del turno 4, tratarse como una Batalla Aliada Obligatoria.
7	Ventaja Táctica del Defensor: Sólo suspende la batalla actual. El defensor puede: <ul style="list-style-type: none"> Gastar 1 CAP para cancelar la batalla del atacante (el CAP atacante se pierde), y retirarse del hex de batalla. La retirada se lleva a cabo mediante el regreso de unidades de ambos bandos del tablero de batalla al hex de batalla. Todas las unidades defensoras son retiradas del hex de batalla. El CAP atacante es gastado viendo que el defensor se fuga. No puede conducirse una Batalla Obligatoria si el defensor elige esta opción. Gastar 1 CAP para modificar la batalla del atacante a una Escaramuza (el resultado 4 de arriba). El CAP atacante es gastado, pero la escaramuza puede contar como una Batalla Obligatoria si las demás condiciones se dan. Si el defensor elige no gastar un CAP para cualquier opción de arriba, tiene lugar la batalla original del atacante. La Iniciativa permanece con el jugador que tiró este resultado de FoW, a no ser que fuera su segunda activación consecutiva.
8	Sorpresa del Atacante: No tener en cuenta ningún DRM TEM del defensor (pero sí tener en cuenta los DRM por atrincheramiento o fuerte defensor), durante esta batalla.
9	Alto Mando Aliado: El jugador Aliado gana un CAP. El marcador de CAP no puede subir por encima de 10.
10	Contraataque: Se pierde inmediatamente la Iniciativa. El defensor pasa a ser el atacante en el hex de combate. No es necesario ningún gasto de CAP. No se aplica ningún efecto de atrincheramiento ni de TEM, pero el atacante debe sumar +1 DRM a cada tirada del atacante.
11	Ofensiva al Límite: En los turnos 1 – 4, las unidades francesas rotas atacantes deben ponerse en la línea de frente de batalla para la extensión necesaria, para ver que todas las unidades defensoras en primera línea son atacadas. Después del turno 4, tratarse como una Batalla Aliada Obligatoria.
12	Roto: Al final de la batalla, el jugador con menos unidades de combate no-rotas (ignorar fuertes), debe retirarse. Si ambos bandos tienen el mismo número de unidades de combate no-rotas, ningún bando debe retirarse, aunque el defensor tiene la opción de hacerlo. Tratar como sin efecto, si el hex está atrincherado, es el hex 102 ó 103 (las elevaciones más altas de las Montañas de los Vosges).

La Gran Ilusión

8.7.2 Efectos de la Retirada General Aliada

- Pon el marcador de Joffre II un turno adelante en la TRT. En el siguiente GT, el jugador Aliado comienza a tirar en la columna Joffre II de la Tabla de CAP.
- Todas las unidades francesas y británicas (pero no las belgas), pueden mover, usando sus habilidades normales de movimiento (incluidos los efectos de HQ).
- Las unidades francesas y británicas se activan un hex cada vez (sin coste de CAPS).
- Las unidades activadas sólo pueden entrar en hex amigos no-contestados (sin contener unidades enemigas o fuertes enemigos sin asediar).
- Ninguna unidad puede mover más de una vez durante este proceso.
- Cuando el jugador Aliado ha hecho tantos movimientos como ha querido, cede la Iniciativa, y el jugador Alemán comienza su Segmento de Acción.
- Cualesquiera Batallas Obligatorias de los GT 3 ó 4 sin hacer, se cancelan. No hay penalización por la cancelación desde que el Alto Mando Aliado ha ordenado una retirada.
- Ejecutar una Retirada General le cuesta al jugador Aliado tres VP del Plan 17, si la declaró y la ejecutó en el GT 3. Si la declaró y la ejecutó en el GT 4 ó más tarde, el jugador Aliado paga dos VP. Ajustar el marcador de VP del Plan 17 bajándolo 2 ó 3 VP (el que se aplique), al final de la Retirada General.

8.7.3 Efectos de la Retirada General Alemana

- Pon el marcador de Falkenhayn un turno adelante en la TRT. En el siguiente GT, el jugador Alemán comienza a tirar en la columna Falkenhayn de la Tabla de CAP.
- Da la vuelta al marcador de ningún atrincheramiento en la Cinta de Marca de Turno a Atrincheramientos Permitidos.

- Todas las unidades Alemanas y Bávaras sobre el mapa pueden mover, usando sus habilidades normales de movimiento (incluidos los efectos de HQ).
- Las unidades se activan a un hex cada vez (sin coste de CAPS).
- Las unidades activadas sólo pueden entrar en hex amigos controlados no-contestados sin contener unidades o fuertes enemigos (ignorar los fuertes enemigos asediados y cualesquiera unidades guarneciéndoles).
- Ninguna unidad puede mover más de una vez durante este proceso.
- Cuando el jugador Alemán ha ejecutado cuantos movimientos ha deseado, ahora puede gastar CAPS, por hex, para colocar marcadores de trinchera de nivel 1 en cualquier hex que contenga unidades de infantería abastecidas, independientemente de la presencia de unidades enemigas. Cuando el jugador Alemán ha hecho tantos movimientos como ha querido, cede la Iniciativa, y el jugador Aliado comienza su Segmento de Acción.
- Ejecutar una Retirada General le cuesta al jugador Alemán cuatro VP, si la declaró y la ejecutó en el GT 4. Si la declaró y la ejecutó en el GT 5 ó más tarde, el jugador Alemán sólo paga tres VP. Ajustar el marcador de VP alemán bajándolo 4 ó 3 VP (el que se aplique), al final de la Retirada General (usar la cara negativa del marcador de VP Alemán).

Efectos de París en Peligro (8.4.9)

- A partir del GT 3, la primera vez que una o más unidades Alemanas abastecidas entren o muevan adyacentes a un hex PD, existe un estado de emergencia Aliado. El jugador Aliado debe declarar una Retirada General en ese GT o en el siguiente.
- Ocurre el estado de emergencia aliado en el GT., el jugador aliado puede mover un cuerpo de infantería francés a París por Movimiento Estratégico durante la Fase de Movimiento Estratégico sin gastar un CAP en hacerlo.
- Conformarse con las provisiones de la reglas 8.4.9 c-f.

Tabla de entrada y salida de hexágonos

		Hex a entrar				
		Controlado amigo sin contestar ⁽⁵⁾	Controlado amigo contestado	Controlado enemigo vacante sin contestar	Controlado enemigo ocupado sin contestar	Controlado enemigo contestado
Hex a salir	Controlado amigo sin contestar ⁽⁵⁾	Sí ⁽¹⁾	Sí ⁽²⁾	Sí ⁽¹⁾⁽⁴⁾	Sí ⁽²⁾⁽³⁾	Sí ⁽²⁾
	Controlado amigo contestado	Sí ⁽¹⁾	Sí ⁽²⁾	Sí ⁽¹⁾⁽⁴⁾	Sí ⁽²⁾⁽³⁾	Sí ⁽²⁾
	Controlado enemigo contestado	Sí ⁽¹⁾	Sí ⁽²⁾	Sí ⁽¹⁾⁽⁴⁾	No	No

Sí = Entrada permitida

No = La unidad no puede entrar en el hex en cuestión.

Notas:

- La unidad puede continuar moviendo.
- La unidad debe pararse.
- Resulta una Batalla Obligatoria. Unidades rotas, HQ y HA (solas o juntas), no pueden entrar, a no ser que entren en un grupo que contenga unidades de combate no-rotas.
- El hex entrado se convierte inmediatamente a control amigo.
- Un hex controlado amigo no es contestado incluso si hay fuertes enemigos asediados en el hex.