

LIBRO DE REGLAS
SENDEROS DE GLORIA
LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL, 1914-1918

Tabla de Contenidos

1.0 Introducción	11.1 Reglas Generales
2.0 Componentes	11.2 Trincheras
2.1 El Mapa de Juego	11.3 Restricciones al Movimiento en el Mapa de Oriente Próximo
2.2 Las Piezas de Juego	12.0 Combate
2.3 Las Cartas Estratégicas	12.1 Reglas Generales
2.4 Abreviaturas de Unidades	12.2 Resolución del Combate
2.5 ¿Preguntas?	12.3 Ataques de Flanco
3.0 Símbolos y Terminología	12.4 Sufriendo Pérdidas
4.0 Colocación Inicial del Juego	12.5 Retiradas
4.1 Colocación Inicial de los Marcadores	12.6 Avance
4.2 Colocación Inicial de las Unidades	Ejemplos de Combate
4.3 Cartas Estratégicas Iniciales	13.0 Re-despliegue Estratégico
5.0 Determinando la Victoria	13.1 Reglas Generales
5.1 Reglas Generales	13.2 Restricciones al RE en el Oriente Próximo
5.2 Victoria Automática	14.0 Suministro
5.3 Escenario de Introducción	14.1 Reglas Generales
5.4 Escenario de Guerra Limitada	14.2 Fuentes de Suministro
5.5 Escenario de Campaña	14.3 Efectos de Estar Sin Suministro
5.6 Torneos y Victoria	15.0 Fuertes
6.0 Secuencia de Juego	15.1 Reglas Generales
7.0 Ofensivas Obligatorias	15.2 Asediando
7.1 Reglas Generales	15.3 Resolución de Asedios
8.0 Fase de Acción	16.0 Guerra y Paz
8.1 Reglas Generales	16.1 Estado de Guerra del Jugador
9.0 Cartas Estratégicas	16.2 Estado de Guerra Combinado
9.1 Reglas Generales	16.3 Entrada de los Estados Unidos
9.2 Operaciones	16.4 Capitulación de Rusia
9.3 Re-despliegue Estratégico	16.5 Términos de Paz
9.4 Puntos de Reemplazo	17.0 Reemplazos
9.5 Eventos	17.1 Reglas Generales
10.0 Apilamiento	Créditos
10.1 Reglas Generales	Notas a las Cartas
11.0 Movimiento	Notas de Diseño
	Ejemplo Extendido
	Información sobre Colocación Inicial

1.0 Introducción

El 28 de Junio de 1.914, el Archiduque Franz Ferdinand, heredero de las coronas Habsburgo de Austria y Hungría, fue asesinado por nacionalistas Serbios en Sarajevo, la entonces capital de Bosnia-Herzegovina, controlada por Austria. El asesinato de Franz Ferdinand proporcionó una excusa al jefe del Estado Mayor del Ejército Austriaco, Conrad von Hotzendorff, para “ajustar cuentas” con los Serbios, y el 23 de Julio Austria presentó a Serbia un ultimátum con un límite de 48 horas.

Los Serbios apelaron a su protector tradicional, Rusia, para ayuda. Cuando Rusia se movilizó, Alemania, aliada de Austria, declaró la guerra a Rusia el 1 de Agosto. No teniendo planes para una guerra solamente contra Rusia, Alemania declaró pronto la guerra a Francia, aliada de Rusia, y exigió que el gobierno neutral Belga permitiera el paso de tropas alemanas a través de Bélgica para ejecutar el infame Plan Schlieffen. Esta exigencia fue rehusada, y la invasión de Bélgica produjo la entrada de Inglaterra en la guerra contra Alemania el 4 de Agosto. En poco más de un mes, el asesinato en Sarajevo había llevado a la Primera Guerra Mundial.

Más de 4 años después, la guerra acabó el 11 de Noviembre de 1918. Las tres grandes dinastías que habían comenzado la guerra, la Habsburgo, la Romanov y la Hohenzollern, habían sido destruidas. Lenin sostenía una guerra civil por el control de Rusia, mientras que Austria-Hungría se había disuelto en sus varios componentes étnicos. Los vencedores, Francia e Inglaterra, estaban en escasamente mejor forma que los vencidos. Los Estados Unidos, que entraron en la guerra en Abril de 1917, se vieron desilusionados por la paz que siguió y se retiraron al aislacionismo. La Segunda Guerra Mundial fue el resultado de la Primera.

Senders de Gloria: La Primera Guerra Mundial es un juego que permite a dos jugadores simular la Gran Guerra en un juego divertido e históricamente fiel. El jugador que dirige las Potencias Centrales intenta usar su posición central y la calidad de sus ejércitos Alemanes para derrotar a sus numéricamente superiores oponentes. El jugador Aliado intenta aportar su mayor número para enfrentarse a sus adversarios, esperando evitar una revolución en Rusia, al menos hasta que las fuerzas de los Estados Unidos puedan llegar.

Estas reglas están organizadas en diecisiete secciones numeradas (De la 1.0 hasta la 17.0) y algunas secciones están además subdivididas en subsecciones (por ejemplo, 2.1 y 2.2). En un número de lugares en las reglas, verás referencias hechas a secciones y subsecciones de las reglas que están relacionadas con la que tú estés leyendo.

Nota sobre las Reglas: Esta reimpresión del año 2001 de *Senders de Gloria* incluye lo que es ahora la tercera actualización oficial de las reglas del juego desde la aparición original en 1999. Para ayudar a aquellos jugadores que poseían la primera edición de las reglas o han descargado Living Rules desde la página web de GMT (www.gmtgames.com), los cambios a las reglas originales del juego están anotadas marcando las secciones actualizadas con un símbolo en el margen a la izquierda de la sección afectada, de la manera siguiente:

- ▲ = Actualizado en la primera revisión fechada el 10/10/99
- = Actualizado en la segunda revisión fechada el 10/7/00
- = Actualizado en la tercera revisión fechada el 1/2/01

2.0 Componentes

Senders de Gloria incluye lo siguiente:

- Un Mapa de 22” por 34”
- 176 fichas troqueladas de 5/8”
- 140 fichas troqueladas de 1/2”
- Dos Cartas de Referencia para el Jugador
- Un Libro de Reglas
- 110 Cartas Estratégicas
- Un dado de 6 caras

2.1 El Mapa de Juego

El mapa de juego consiste en espacios cuadrados, de estrella de 8 puntas, y circulares que están conectados unos con otros mediante líneas. Dos espacios que están conectados por una línea se dice que son “adyacentes” el uno con el otro. Todos los espacios están marcados para mostrar a qué bando pertenecen inicialmente, el tipo de terreno que contienen, si el espacio es un puerto, si el espacio es un fuerte, y si el espacio cuenta para propósitos de Victoria. Las cuatro posibles playas de invasión de la MEF Aliada también están señaladas en el mapa. Algunos espacios están conectados mediante líneas de puntos que indican restricciones en su uso; estas restricciones están señaladas en el mapa. Finalmente, el espacio Sinai está marcado para indicar la penalización al combate que ambos bandos pagan cuando atacan fuera de ese espacio. El mapa de juego también contiene un número de tablas y registros para anotar varias funciones del juego.

■ **Nota Importante:** *Los errores menores en el mapa original de SdG han sido corregidos en la reimpresión de la edición del 2001.*

2.2 Las Piezas de Juego

2.2.1 Unidades de Combate

Hay dos tipos de Unidades de Combate: Cuerpos y Ejércitos. Los Cuerpos representan fuerzas de entre 20,000 y 50,000 hombres y son fichas de 1/2 “. Los Ejércitos representan grandes masas de tropas (hasta de 300,000 hombres) soportados por artillería pesada, unidades aéreas, etc, y son fichas de 5/8”.

Todos los Ejércitos y Cuerpos están impresos por ambas caras de la ficha. Las dos caras se llaman pasos. La cara frontal de la unidad representa la unidad a plena potencia, el reverso representa la unidad a potencia reducida. Nota que, para la mayoría de las unidades, la cara con la potencia reducida tiene un Factor de Combate más débil que el de la cara de plena potencia de la unidad, mientras que el Factor de Pérdidas y el Factor de Movimiento continúan siendo el mismo.

Ilustración en la página 3 de las reglas originales en inglés:

Army Sized Units.- Unidades Tamaño Ejército
Front.- Frente
Back.- Reverso
Army Id.- Identificación de Ejército
Combat Factor.- Factor de Combate
Loss Factor.- Factor de Pérdidas
Movement Factor.- Factor de Movimiento
Reduced-Strength Strips.- Bandas de Potencia Reducida
Corps Sized Units.- Unidades Tamaño Cuerpo

2.2.2 Marcadores de Juego

Hay 13 tipos de Marcadores de Juego incluidos en el juego.

2.3 Las Cartas Estratégicas

Cada jugador tiene su propio mazo de 55 Cartas Estratégicas, subdivididas en 3 grupos: Cartas de Movilización, Cartas de Guerra Limitada, y Cartas de Guerra Total. Cada bando tiene 14 Cartas de Movilización, 20 Cartas de Guerra Limitada, y 21 Cartas de Guerra Total.

Ilustración de la página 3 de las reglas originales en inglés:

Sample Card.- Carta de Ejemplo
OPS Value.- Valor de Operaciones
SR Value.- Valor de Re-despliegue Estratégico
Card #.- Número de Carta
War Commitment Level.- Nivel de Compromiso Bélico

Event Name.- Nombre del Evento
 Event Effects.- Efectos del Evento
 Permanently Removed Indicator.- Indicador de Removida Permanentemente
 Combat Card Indicator.- Indicador de Carta de Combate
 RP Box.- Casilla de Puntos de Reemplazo

2.4 Abreviaturas de Unidades

AH- Austro-Húngaro	ANA-Ejército Árabe del Norte	AoI- Ejército del Islam
AUS-Australiano	BE-Belga	BEF-Fuerza Expedicionaria Británica
BR-Británico	BU-Búlgaro	CAU-Caucásico
CND-Canadiense	CP-Potencias Centrales	FR-Francés
GE-Alemán	GR-Griego	IT-Italiano
MEF-Fuerza Expedicionaria Mediterránea	MN-Montenegrino	NE-Oriente Próximo
PT-Portugués	RO-Rumano	RU-Ruso
SB-Serbio	SN-Tribal Senussi	TU-Turco
US-Estados Unidos	YLD-Yilderim (Relámpago)	

2.5 ¿Preguntas?

Si hay cualquier componente dañado o perdido, por favor, contáctanos en:

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

Si tienes cualquier pregunta sobre las reglas, estaremos encantados de contestarla si la envías a la dirección anterior en un sobre con tu dirección y un sello. Para una respuesta más rápida, estamos en Internet en www.gmtgames.com, que incluye un forum de discusión sobre juegos. O mándanos un e-mail a alewis@gmtgames.com o traicer@gmtgames.com.

3.0 Símbolos y Terminología

***(asterisco):** Si una Carta Estratégica con este símbolo es jugada como un Evento, es eliminada permanentemente del juego después de esta Ronda de Acción. No es eliminada del juego si es usada como una carta de Operaciones, Re-despliegue Estratégico, o de Puntos de Reemplazo.

CC: Indica que esta Carta Estratégica es una Carta de Evento de Combate. Algunas Cartas de Combate tienen la frase: “Puede ser usada solamente en un Combate por turno”. Estas Cartas CC son descartadas, pero no eliminadas permanentemente, inmediatamente después de su uso; a diferencia de otras cartas CC sin asterisco (*), no pueden afectar más de un combate por turno de juego. (Ver 9.5.4.)

Nombre de Evento: Un Nombre de Evento subrayado indica que el evento es un prerequisite para otro evento y que hay una ficha con el nombre de este Evento y puede usarse como recordatorio de que este Evento ha ocurrido.

Activado: Cuando un espacio ha tenido su coste de Activación pagado para movimiento o combate durante una Ronda de Acción, todas las unidades en el espacio son consideradas Activadas y pueden conducir la acción indicada por el marcador de Activación.

Jugador Activo: El jugador que está realizando una acción durante su parte de la Ronda de Acción.

Factor de Combate (FC): La habilidad de combate de una unidad o fuerte. Se usa para resolver el combate en las Tablas de Fuego. Un fuerte tiene un FC igual al número impreso cerca de él sobre el mapa. El FC es una medida de la habilidad de una unidad para infligir daño en Combate. Nota que un Cuerpo puede ser más débil en Combate que un Ejército con un FC menor porque los Ejércitos ejecutan su Fuego Ofensivo o Defensivo en una Tabla de Fuego de Combate mejor que la de los Cuerpos.

Control de Espacio: Cada espacio del mapa está controlado por o bien el jugador Aliado o por el jugador de las Potencias Centrales. El control de un espacio amistoso cambia al enemigo cuando una unidad enemiga entra en él y no hay un fuerte amistoso no destruido en dicho espacio. Si un fuerte amistoso asediado es eliminado o se rinde, el control del espacio pasa al enemigo inmediatamente.

Factor de Pérdidas (FP): La durabilidad de una unidad o fuerte para resistir el combate. El Número de Pérdidas de un oponente debe ser igual o mayor que el FP de una unidad para que éste FP sea reducido. Un Fuerte tiene un FP igual al número impreso cerca de él en el mapa.

Número de Pérdidas: El resultado extraído de una Tabla de Fuego durante el Combate.

Factor de Movimiento (FM): El número de espacios que una unidad puede entrar durante una Ronda de Acción cuando es Activada para movimiento.

Puntos de Movimiento (PM): El costo de entrar un espacio. Todos los espacios en *Senderos de Gloria* cuestan 1 PM.

Sin Suministro (SS): Esto ocurre cuando una unidad no puede trazar una línea de suministro a una fuente amistosa. Una unidad SS está severamente restringida, y es eliminada durante la fase de Desgaste si todavía está SS.

Valor de OPS: El número de Puntos de Activación que un jugador puede gastar para movimiento o combate en una Ronda de Acción.

Puntos de Reemplazo (PR): Éstos se usan para reconstruir unidades de potencia reducida y para recrear unidades eliminadas.

Casilla de PR: Las naciones y el número de Puntos de Reemplazo anotados cuando la carta es jugada como una acción de Punto de Reemplazo.

Control de Espacio: Ver Control de Espacio.

Valor de RE: El número de Puntos de RE que un jugador conduciendo un Re-despliegue Estratégico puede usar.

Re-despliegue Estratégico (RE): La acción por la cual los jugadores pueden mover rápidamente unidades grandes distancias dentro de territorio amistoso.

Espacio de PV: Cualquier espacio con un nombre rojo y contorno rojo. Cuando el control de cualquiera de estos espacios cambia, el marcador de PV debería ser ajustado según la Tabla de Puntos de Victoria.

Nivel de Compromiso Bélico: Esto determina qué grupo o grupos de cartas Estratégicas están permitidos que estén en la Pila de Extracción de cada jugador.

Número de Estado de Guerra: Algunas de las Cartas Estratégicas de cada jugador tienen este número. Cuando una de estas Cartas Estratégicas es jugada como un Evento, tanto el marcador de Estado de Guerra del Jugador Activo como el marcador de Estado de Guerra Combinado son incrementados en este número.

4.0 Colocación Inicial del Juego

Senderos de Gloria tiene tres Escenarios: De Introducción, Guerra Limitada, y Campaña. Los tres escenarios comienzan en Agosto de 1914 y usan la misma colocación inicial dada a continuación.

4.1 Colocación Inicial de los Marcadores

4.1.1 Coloca el marcador de Turno de Juego sobre el espacio de Agosto de 1914 del Registro de Turnos.

4.1.2 Coloca el marcador de Puntos de Victoria sobre el espacio 10 del Registro General de Anotaciones.

4.1.3 Coloca los tres marcadores de Estado de Guerra sobre el espacio 0 del Registro General de Anotaciones.

4.1.4 Coloca los marcadores de Reemplazo GE, AH, Aliados, BR, FR, RU sobre el espacio 0 del Registro General de Anotaciones.

4.1.5 Coloca el marcador de PV Rusos actuales de las PC sobre el espacio 0 del Registro General de Anotaciones.

4.1.6 Coloca los marcadores de Ofensivas Obligatorias de los Aliados y de las Potencias Centrales cerca de sus respectivas tablas.

4.1.7 Coloca el marcador de Entrada de los Estados Unidos en la casilla US Neutral del Registro de Compromiso de los Estados Unidos.

4.1.8 Coloca el marcador de Capitulación de Rusia en la casilla Dios Salve al Zar en el Registro de Capitulación de Rusia.

4.1.9 Cada jugador coloca seis marcadores de Acción cerca de sus Tablas de Ronda de Acción.

4.1.10 Coloca los cinco marcadores de Mover/ Atacar cerca del jugador de las Potencias Centrales, ya que será el que realice la primera acción.

4.1.11 Coloca todos los demás marcadores al alcance.

4.2 Colocación Inicial de las Unidades

4.2.1 Coloca las unidades tanto para las Potencias Centrales como para los Aliados en los espacios listados en la Tabla de Colocación Inicial al final de este libro de reglas.

Nota: Algunos espacios tienen sólo trincheras de nivel 1 en ellos.

4.2.2 Las naciones neutrales no comienzan el juego en el mapa. Las unidades de una nación neutral son colocadas de acuerdo con la Tabla de Colocación Inicial inmediatamente tras haberse jugado el Evento Entrada de Neutral para esa nación.

4.2.3 Coloca todas las demás unidades al alcance.

▲ **4.2.4 (Opcional)** Los jugadores que lo deseen pueden usar esta colocación inicial alternativa, que ● puede ayudar al balance del juego para aquellos que piensen que favorece a los Aliados:

- Coge un Cuerpo AH de los que empiezan en la Casilla de Reserva y colócalo en Stanislav.
- Coge un Cuerpo AH de los que empiezan en la Casilla de Reserva y colócalo en Trent.
- Coge un Cuerpo RU de los que empiezan en la Casilla de Reserva y colócalo en Lutsk.
- Elimina la Trinchera en Brussels.
- Añade una Trinchera Nivel 1 en Strasbourg.
- Añade una Trinchera Nivel 1 en Verona, Asiago, Maggiore, y Udine.

4.3 Cartas Estratégicas Iniciales

4.3.1 El jugador de las Potencias Centrales puede elegir comenzar o no el juego con la Carta Estratégica de Evento Cañones de Agosto (*Guns of August*) en su mano. En cualquier caso, las Cartas de Movilización de las Potencias Centrales son barajadas y el jugador de las Potencias Centrales coge su mano inicial de siete cartas, contando la carta Cañones de Agosto si la eligió.

4.3.2 Baraja las 14 Cartas de Movilización Aliadas y reparte 7 al jugador Aliado.

5.0 Determinando la Victoria

5.1 Reglas Generales

5.1.1 La Victoria se determina por el nivel de PV cuando el juego acaba.

Excepción: Si un jugador acepta *Términos de Paz*, el juego acaba en un empate sea cual sea el nivel de PV.

Cada escenario tiene diferentes niveles de PV para determinar el ganador.

5.1.2 Los niveles de VP cambian por las razones y cantidades dadas en la Tabla de Puntos de Victoria, en las Tarjetas de Ayuda al Jugador.

● **5.1.3 (Opcional, para aquellos que piensan que el juego favorece a los Aliados)** Añadir 1 PV a las PC si son las primeras en alcanzar Guerra Limitada y 1 PV si son las primeras en alcanzar Guerra Total (deben ser los primeros en cada caso en un turno, no en una ronda).

5.2 Victoria Automática

5.2.1 En todos los escenarios, las Potencias Centrales obtienen una Victoria Automática si el total de PV es 20 durante el segmento E.2 de la Fase de Estado de Guerra de cualquier turno.

5.2.2 En todos los escenarios, los Aliados obtienen una Victoria Automática si el total de PV es 0 durante el segmento E.2 de la Fase de Estado de Guerra de cualquier turno.

5.3 Escenario de Introducción

5.3.1 Este escenario finaliza a la conclusión del turno de Otoño de 1914 (turno 3).

5.3.2 El Nivel de Compromiso Bélico de ningún jugador puede incrementarse en este escenario sea cual sea su nivel de Estado de Guerra.

5.3.3 No uses la regla 16.5 (*Términos de Paz*) en este escenario.

5.3.4 El espacio en el cual esté el marcador de PV a la conclusión de este escenario es comparado con los niveles apropiados que vienen a continuación para determinar el vencedor o si el juego acaba en un empate.

Victoria de las Potencias Centrales: 14 o más

Empate: De 11 a 13 (el resultado histórico)

Victoria Aliada: 10 o menos.

5.4 Escenario de Guerra Limitada

5.4.1 El Escenario de Guerra Limitada finaliza

- Si un jugador consigue una Victoria Automática
- Si cualquier jugador alcanza el nivel de compromiso de Guerra Total,
- Al final del turno de Verano de 1916 (turno 10), o
- En un empate al aceptar un jugador Términos de Paz

5.4.2 El espacio en el que esté el marcador de PV a la conclusión de este escenario es comparado con los niveles descritos a continuación para determinar el vencedor o si el juego acaba en un empate.

Victoria de las Potencias Centrales: 17 o más

Empate: De 13 a 16 (el resultado histórico)

Victoria Aliada: 12 o menos

5.5 Escenario de Campaña

5.5.1 El Escenario de Campaña acaba

- Si un jugador consigue una Victoria Automática
- Al final del turno de Invierno de 1919 (turno 20),
- Como resultado de un Armisticio, o
- En un empate al aceptar un jugador Términos de Paz

5.5.2 Hay dos Niveles de Victoria para el escenario de Campaña dependiendo de si el jugador de las Potencias Centrales jugó o no el Evento Tratado de Brest-Litovsk (*Treaty of Brest-Litovsk*). El espacio en el cual esté el marcador de PV al final de este escenario es comparado con los niveles apropiados descritos a continuación para determinar el vencedor o si el juego finaliza en un empate.

5.5.2.1 Habiéndose jugado el Evento Tratado de Brest-Litovsk

Victoria de las Potencias Centrales: 11 o más

Empate: 10

Victoria Aliada: 9 o menos (el resultado histórico)

5.5.2.2 No habiéndose jugado el Evento Tratado de Brest-Litovsk

Victoria de las Potencias Centrales: 13 o más

Empate: 10-12

Victoria Aliada: 9 o menos

5.6 Torneos y Victoria

5.6.1 Los Escenarios de Guerra Limitada o el de Campaña pueden ser usados para juego de Torneo.

Nota de Diseño: *El Escenario de Guerra Limitada está mejor preparado para la mayoría de rondas de torneo debido a su menor duración. El Escenario de Campaña, si se usa, sería mejor para la ronda final.*

5.6.2 Los jugadores en un torneo deberían apostar PV para determinar los bandos. El mejor postor toma el bando Aliado, pero el valor de la apuesta más alta es añadida al total de PV cuando el escenario acaba.

5.6.2.1 La apuesta de PV no es considerada cuando se determina una Victoria Automática.

5.6.3 Las Condiciones de Victoria estándar dadas en cada escenario, 5.4.2 y 5.5.2, son usadas, excepto que un empate se considera una victoria Aliada.

5.6.4 Si el juego acaba debido a Términos de Paz aceptados, se considera que ambos bandos han perdido.

Nota de Diseño: *Esto significa que, a no ser que el torneo sea de rondas de doble eliminación, ofrecer Términos de Paz es arriesgado.*

6.0 Secuencia de Juego

Senderos de Gloria se juega por turnos, cada uno de los cuales está subdividido en Fases y Segmentos que deben ser seguidos estrictamente en el orden siguiente.

A. Fase de Ofensiva Obligatoria

Cada jugador lanza un dado y encuentra el resultado en la línea apropiada (Aliados o Potencias Centrales) de la Tabla de Ofensivas Obligatorias para determinar qué nación de las que controla, en su caso, debe realizar una Ofensiva Obligatoria. Mueve el marcador de Ofensiva Obligatoria a la casilla correcta de la Tabla de Ofensivas Obligatorias apropiada para indicar el resultado.

B. Fase de Acción

Cada Fase de Acción está dividida en 6 Rondas de Acción idénticas. Cada Ronda de Acción permite a ambos jugadores emprender una acción. El jugador de las Potencias Centrales realiza su acción primero en cada Ronda de Acción.

C. Fase de Desgaste

Elimina todos los Cuerpos y Ejércitos SS. Los Cuerpos SS eliminados son colocados en la Casilla de Reemplazables (*Replaceable Box*). Los Ejércitos SS eliminados no pueden ser reemplazados y son retirados del juego. El control de espacios detrás de las líneas enemigas puede también cambiar.

D. Fase de Asedio

Un dado es lanzado por cada fuerte asediado para determinar si se rinde y es marcado con un marcador de Destruído (*Destroyed*).

E. Fase de Estado de Guerra

E.1. Chequea la tabla de Puntos de Victoria y haz cualquier cambio que sea requerido por la sección de la tabla “Durante la Fase de Estado de Guerra” (*During the War Status Phase*).

E.2. Determina si algún jugador ha conseguido una Victoria Automática.

E.3. Determina si un Armisticio ha sido declarado.

E.4. Cada jugador determina si su Nivel de Compromiso Bélico ha aumentado. Esto no es chequeado en el turno de Agosto de 1914 (turno 1).

F. Fase de Reemplazo.

F.1. Segmento de las Potencias Aliadas: El jugador Aliado gasta cualquier número de Puntos de Reemplazo (PRs) acumulados mediante la jugada de Cartas de PR este turno, como están marcados en el Registro General de Anotaciones. Los PRs no gastados se pierden.

F.2. Segmento de las Potencias Centrales: El jugador de las Potencias Centrales gasta cualquier número de Puntos de Reemplazo acumulados mediante la jugada de Cartas de PR este turno, como están marcados en el Registro General de Anotaciones. Los PRs no gastados se pierden.

G. Fase de Extracción de Cartas Estratégicas

Cada jugador extrae cartas de su Pila de Extracción para llevar a su mano 7 cartas. Remezcla los descartes según sea necesario después de repartir todas las demás cartas disponibles al jugador. Un jugador puede descartarse de las Cartas de Combate que quiera antes de extraer nuevas cartas. Si un jugador tiene insuficientes cartas en su mazo para llenar su mano hasta el límite de 7 cartas, toma todas las cartas disponibles y comienza el siguiente turno con menos de una mano llena.

H. Final del Turno

Si la guerra no ha acabado y el último turno del escenario no ha sido alcanzado, se avanza el marcador de Turno de Juego al próximo turno en el Registro de Anotación de Turnos y comienza la Secuencia de Juego de nuevo con la Fase de Ofensiva Obligatoria.

7.0 Ofensivas Obligatorias

7.1 Reglas Generales

7.1.1 Cada jugador tira un dado una vez en la Tabla de Ofensivas Obligatorias (*MO*) al principio de cada turno. Coloca el marcador de MO en el espacio resultante de la Tabla de MO.

7.1.2 Si el resultado es “Ninguna” (*None*) o una nación actualmente neutral, no hay ningún efecto.

7.1.3 Si el resultado es una nación no neutral, la nación listada debe conducir al menos un ataque ese turno contra una unidad de combate enemiga. Si no conduce un ataque,
▲ hay una penalización de 1 PV, como se indica a continuación. Esta penalización se aplica incluso si la nación no tiene ninguna unidad sobre el mapa que pueda hacer un ataque legal. Si el jugador de las PC sufre la penalización, el nivel de PV es disminuido en 1. Si el jugador Aliado sufre la penalización, el nivel de PV es aumentado en uno.

7.1.4 Para que cuente como una Ofensiva Obligatoria, las unidades Británicas o Francesas deben atacar a una unidad Alemana en Francia, Bélgica o Alemania.

7.1.5 Para contar como una Ofensiva Obligatoria, las unidades Alemanas deben atacar una unidad Americana, Británica, Belga, o Francesa en Francia, Bélgica o Alemania. Tratar Ofensivas Obligatorias GE como “Ninguna” después de que el

● Evento H-L Toma el Mando (*H-L Take Command*) esté en efecto (como está escrito en la Tabla de Ofensivas Obligatorias de las PC).

7.1.6 Si el resultado es “AHIt” e Italia está en guerra, una unidad Austro-Húngara debe atacar
▲ un espacio que contenga unidades Italianas, un espacio en Italia, o un espacio que contenga unidades Aliadas trazando suministro a través de un espacio en Italia. Si Italia es neutral o está completamente
● ocupada por las PC durante la Fase de Ofensiva Obligatoria, mover el marcador de Ofensiva Obligatoria a la casilla AH y tratar el resultado como si hubiera salido AH.

7.1.7 Si el resultado es “AH”, una unidad Austro-Húngara debe conducir un ataque contra cualquier unidad.

7.1.8 Una vez que se haya jugado el Evento “Motín Francés” (*French Mutiny*), los resultados FR en la tabla son invertidos. Esto significa que si unidades Francesas atacan ese turno el nivel de PV es aumentado en uno.

Excepción: *Las unidades Francesas apiladas con unidades Americanas que ataquen no causan el aumento de este nivel de PV.*

7.1.9 Una vez que es jugado el Evento “Hoffmann”, se añade +1 a las tiradas de dado de las Potencias Centrales en la Tabla de Ofensiva Obligatoria.

7.1.10 Una vez que es jugado el Evento “H-L Toma el Mando”, el resultado GE en la Tabla de Ofensiva Obligatoria es ignorado para el resto del juego.

7.1.11 Una vez que es jugado el Evento “Revolución Bolchevique” (*Bolshevik Revolution*), ignora las Ofensivas Obligatorias Rusas para el resto del juego. Si hay una Ofensiva Obligatoria Rusa en efecto cuando este Evento es jugado, ignora la Ofensiva Obligatoria y mueve el marcador de Ofensiva Obligatoria a la casilla “Ninguna o Realizada” (*None or Made*).

8.0 Fase de Acción

8.1 Reglas Generales

8.1.1 Hay seis Rondas de Acción por cada Fase de Acción. En cada Ronda de Acción, cada jugador puede realizar una acción.

8.1.2 El jugador de las Potencias Centrales conduce la primera acción en cada Ronda de Acción.

8.1.3 Cada jugador *debe* realizar una de entre tres acciones posibles:

- Jugar una Carta Estratégica como una OPS, RE, PR, o Evento.
- Ofrecer Términos de Paz si el nivel de PV está dentro del alcance permitido al jugador.
- Realizar una Operación Automática con un Valor de Ops de uno sin jugar una Carta Estratégica.

8.1.4 Un jugador coloca el marcador numerado de Acción para esta Ronda de Acción en su Tarjeta de Acción para indicar qué acción está conduciendo.

8.1.5 Los jugadores continúan alternativamente emprendiendo acciones hasta que cada jugador haya realizado seis acciones.

9.0 Cartas Estratégicas

9.1 Reglas Generales

9.1.1 En *Senderos De Gloria*, las Cartas Estratégicas son el corazón del juego. Los jugadores inician todas las acciones, incluyendo el movimiento y el combate, mediante la jugada de Cartas Estratégicas.

Excepción: *Operaciones Automáticas, Términos de Paz, y Resolución de Asedios. (Ver 8.1.3, 16.5, y 15.3).*

9.1.2 Cada jugador tiene su propio mazo de Cartas Estratégicas que está subdividido en tres grupos: Cartas de Movilización, Cartas de Guerra Limitada, y Cartas de Guerra Total. Cada jugador comienza el juego usando sólo sus (propias) Cartas de Movilización. Las otras cartas son añadidas según aumenta el Nivel de Compromiso Bélico (Ver 16.1).

9.1.3 Cada Carta Estratégica puede ser usada en una de cuatro posibles maneras: para Operaciones (OPS), para Re-despliegue Estratégico (RE), para Puntos de Reemplazo (PR), o como un Evento. La misma carta puede ser usada bien de la misma manera o de otra diferente cada vez que se juegue durante una partida, pero cada carta puede ser usada de una sola manera cada vez que sea jugada.

Excepción: *Algunos Eventos permiten que la misma carta sea usada como una carta de OPS igualmente durante la misma Ronda de Acción.*

● **9.1.4 (Opcional)** Aquellos que deseen obtener un control mayor sobre el juego de cartas deberían usar una mano de 8 cartas en lugar de una de 7. Todas las reglas normales se aplican; los jugadores simplemente son ahora capaces de tener una carta extra en su mano.

9.2 Operaciones

9.2.1 Si una Carta Estratégica es jugada como una carta de OPS, el jugador puede gastar un número de Puntos de Activación igual al valor de OPS de la carta.

9.2.2 Un espacio cuesta el mismo número de Puntos de Activación tanto si es Activado para movimiento como para combate.

9.2.3 El coste de activar un espacio es igual al número de diferentes nacionalidades (excluyendo a los fuertes) en el espacio. Hay algunas excepciones enumeradas a continuación:

- Unidades Belgas en Antwerp, Ostend, Calais o Amiens pueden ser tratadas como unidades Británicas para propósitos de Activación.
- Todas las unidades Británicas, sea cual sea su designación nacional, son tratadas como una nacionalidad para propósitos de Activación.
- Las unidades Francesas y de los Estados Unidos pueden ser tratadas como una nacionalidad en Francia y Alemania para propósitos de Activación.
- Las Cartas de Eventos de las Potencias Centrales “CP Sud Army” y “11th Army” permiten a ciertos apilamientos de las Potencias Centrales de diferentes nacionalidades ser tratados como una nacionalidad para propósitos de Activación. Ver esas cartas para detalles.

9.2.4 El coste de activar un espacio multinacional se aplica incluso si unidades de una o más de las naciones no se moverán ni atacarán durante la Activación (es decir, un jugador no puede retener unidades para bajar el coste de Activación).

9.2.5 Cada espacio puede ser Activado bien para movimiento, bien para combate, pero no para ambas cosas. Un marcador de Movimiento (*Move*) o de Ataque (*Attack*) debería ser colocado en cada espacio según se vayan activando.

9.2.6 Sólo se pueden Activar espacios ocupados. Un espacio con solamente un fuerte amistoso no es considerado ocupado para propósitos de Activación.

9.2.7 El jugador Aliado puede Activar solamente un espacio por Ronda de Acción para Combate en el mapa del Oriente Próximo.

Excepciones: *El espacio de Cabeza de Puente de la MEF y el espacio conteniendo el Ejército NE Británico no cuentan para este límite.*

Estas restricciones incluyen Constantinople y Bursa, que están en ambos mapas. La Activación para movimiento en el mapa del Oriente Próximo no está restringida.

▲ **9.2.7.1** Cuesta 3 OPS activar el Ejército MEF para movimiento o combate cuando
■ traza suministro a través del marcador de Cabeza de Puente del MEF (*MEF Beach Head*).
Cuesta 1 OPS *por Cuerpo* activar otras unidades Aliadas trazando suministro (en el momento de la Activación) a través del marcador de Cabeza de Puente del MEF. (Así, por ejemplo, un apilamiento que incluyera el MEF y 2 Cuerpos costaría 5 OPS para activarse). Un jugador no puede pagar para activar parcialmente un apilamiento bajo esta regla;

● *todo el coste en OPS por cada espacio activado* debe ser pagado. Esta regla no se aplica si el MEF es traído como un refuerzo normal bajo 9.5.3.4. Ningún Ejército Aliado excepto el MEF puede usar la Cabeza de Puente del MEF para suministro.

9.2.8 Después de que todos los espacios Activados hayan sido marcados, el Jugador Activo puede mover sus unidades que comiencen en un espacio marcado con un marcador Move. No todas las unidades en espacios marcados con un marcador Move *deben* mover.

9.2.9 Después de que se hayan completado todos los movimientos, el jugador activo conduce los Combates que desee iniciar desde espacios con un marcador de Ataque (*Attack*).

9.3 Re-despliegue Estratégico

9.3.1 Si una Carta Estratégica se juega como una Carta de RE, el jugador puede usar Re-despliegue Estratégico para mover Cuerpos y/ o Ejércitos.

9.3.2 El jugador recibe un número de Puntos de RE igual al valor de RE de la carta.

9.3.3 Un jugador no puede jugar una Carta Estratégica como una carta de RE si jugó una Carta Estratégica como una carta de RE en su previa Ronda de Acción de este turno. Un jugador puede jugar una carta de RE en la última Ronda de Acción de un turno y en la primera Ronda de Acción del siguiente turno.

9.4 Puntos de Reemplazo (PRs)

9.4.1 Si una Carta Estratégica es jugada como una Carta de PR, el jugador marca el número de Puntos de Reemplazo listado en la Casilla de PR (*RP Box*) para cada nacionalidad en el Registro General de Anotaciones.

Excepción: *Bulgaria, Italia y Turquía no pueden anotar reemplazos mientras sean neutrales.*

Los PRs “A” en las Cartas Aliadas son marcadas con el marcador de PR Aliado y son usados para todas las naciones menores Aliadas (17.1.1.1).

9.4.2 El jugador no realiza ninguna otra acción aparte de marcar los PRs durante esta Ronda de Acción.

9.4.3 Un jugador no puede jugar una Carta Estratégica como una Carta de PR si jugó una Carta Estratégica como una Carta de PR en la previa Ronda de Acción de este turno. Un jugador puede jugar una carta de PR en la última Ronda de Acción de un turno y en la primera Ronda de Acción del siguiente turno.

9.4.4 Los Puntos de Reemplazo son gastados durante la Fase de Reemplazo de cada turno.

9.4.5 Los reemplazos de los Estados Unidos no están listados en las Cartas Estratégicas (Ver 17.1.8, Puntos de Reemplazo de los Estados Unidos).

9.5 Eventos

9.5.1 Reglas Generales

9.5.1.1 Si una Carta Estratégica es jugada como un Evento, las instrucciones de la carta deben ser seguidas.

9.5.1.2 Si una carta Estratégica con el símbolo de un asterisco (*) es jugada como un Evento, es eliminada permanentemente del juego después de esta Ronda de Acción. La carta no es eliminada del juego si es usada como una carta de OPS, RE, o de PR.

9.5.1.3 Muchas cartas de Evento contienen un número de Estado de Guerra en paréntesis a la derecha del nombre del Evento. Cuando esta carta de Evento es jugada, tanto el marcador de Estado de Guerra del jugador como el marcador de Estado de Guerra Combinado son incrementados un número de espacios igual al número de Estado de Guerra (War Status number) en el Registro General de Anotaciones.

9.5.1.4 Hay algunas categorías específicas de Cartas de Eventos que tienen reglas adicionales respecto a su juego. Estas reglas son detalladas en las secciones siguientes.

9.5.2 Cartas de Evento de Entrada de Neutrales

9.5.2.1 Bulgaria, Grecia, Italia, y Rumanía entran en guerra a través de la jugada de una Carta Estratégica como un Evento. Cuando se juega, coloca inmediatamente las unidades de la nación sobre el mapa. (Ver 4.2.2).

9.5.2.2 Solamente *una* carta de Evento de Entrada de Neutrales puede ser jugada por cada turno. Este *no* es un límite para cada bando. Por ejemplo, si los Aliados traen a Italia a la guerra durante el turno de Primavera de 1915, las Potencias Centrales no pueden traer a Bulgaria a la guerra durante la Primavera de 1915.

9.5.2.3 Los Estados Unidos y Turquía entran en guerra mediante mecanismos diferentes (Ver 16.3 y 16.1.3.1, respectivamente).

9.5.2.4 Entrada Limitada de Grecia: La jugada del Evento Salónica representa la entrada limitada de Grecia en la guerra. Coloca las unidades Griegas en el mapa siguiendo la Tabla de Colocación Inicial al final del libro de reglas. Estas unidades aún son neutrales. Ningún bando puede mover unidades Griegas ni puede mover sus unidades dentro o a través de espacios conteniendo unidades Griegas. Además, no pueden atacar o trazar suministro a través de espacios que contengan unidades Griegas. Todos los espacios en Grecia no ocupados por unidades Griegas pueden ser entrados libremente y atacados por cualquier bando. Las unidades Griegas pueden mover solamente después de que se haya jugado el Evento Entrada del Neutral Grecia.

● **9.5.2.5** Si el jugador de las PC está actualmente en Guerra Total (ha añadido previamente sus cartas de Guerra Total a su mazo) y el jugador Aliado no está todavía en Guerra Total (no ha añadido todavía sus cartas de Guerra Total a su mazo), el jugador Aliado *no* puede jugar las Cartas de Entrada de Italia o de Rumanía (Las Cartas numeradas 16 y 17), como cartas de OPS, RE, o PR. Bajo esas condiciones, puede jugarlas solamente como Eventos (entrando Italia o Rumanía en el bando Aliado). Puede también tratarlas como Cartas de Combate no usadas y descartarlas bajo las previsiones de la regla 9.5.4.5. Estos efectos son anulados al principio de cualquier turno en el que las cartas de Guerra Total de los Aliados estén en juego.

9.5.3. Cartas de Evento de Refuerzos

9.5.3.1 Cada jugador puede traer nuevas unidades (refuerzos) al juego mediante el uso de Cartas Estratégicas como Eventos. Sólo una carta de Refuerzos puede ser jugada por turno para cada nación.

Excepción: *Ningún jugador puede jugar una carta de Refuerzos en el turno de Agosto de 1914.*

Un jugador no puede jugar una carta de Refuerzos para una nación para la que no pueda colocar legalmente todos sus refuerzos sobre el mapa. Un jugador

● puede jugar refuerzos si su capital está bajo control enemigo si puede colocarlos en algún sitio. Nota que esto no se aplica a la excepción especial de Orleáns.

9.5.3. 2 Los Cuerpos de Refuerzo son colocados en la casilla de Reserva del jugador. Hay dos excepciones:

- El Cuerpo Británico del Ejército del Norte de Arabia (*British Arab Northern Army*) es colocado como explica su Carta de Evento.
- El Cuerpo Turco Senussi es colocado como explica su Carta de Evento.

9.5.3.3 Los Ejércitos de Refuerzos son colocados en la capital de esa nación (Viena y/ o Budapest para Austria-Hungría) y/ o en cualquier fuente de suministro amistosa en esa nación. No pueden colocarse en uno de estos espacios si contienen un fuerte que esté actualmente asediado. Hay algunas excepciones:

- Los Ejércitos de los Estados Unidos son colocados en cualquier espacio de puerto en Francia.
- Los Ejércitos Franceses pueden ser colocados en Orleáns si París está apilado hasta el límite de su capacidad.
- El Ejército Francés del Oriente (*French Orient Army*) es colocado como se explica en su Carta de Evento.
- El Ejército Ruso del CAU es colocado como se explica en su Carta de Evento.
- El Ejército Británico NE es colocado como se explica en su Carta de Evento.
- El Ejército Británico MEF es colocado en cualquiera de los cuatro espacios MEF marcados en el mapa. (Ver 9.5.3.5)

Los Ejércitos de Refuerzo deben estar en suministro cuando se colocan.

● En casos donde más de un ejército de Refuerzo entra con la jugada de una sola carta, los dos ejércitos no están obligados a entrar en el mismo espacio.

9.5.3.4 El jugador Aliado puede entrar cualquier o todos sus cuatro Ejércitos del Oriente Próximo (Los Ejércitos Británicos MEF y NE, el Ejército Francés del Oriente, y el Ejército Ruso del Cáucaso) en la capital de esa nación y/ o en cualquier fuente de suministro controlada en esa nación, a su elección. En este caso, todas las restricciones específicas en la carta de ese Ejército son ignoradas. Los Ejércitos de Oriente Próximo que entren de esta manera pierden su habilidad para operar en el Oriente Próximo (y Salónica para el Ejército Francés del Oriente). Son tratados como Ejércitos Aliados normales excepto en que no son reemplazables.

9.5.3.5 Invasión del MEF: Cuando el Evento Británico Refuerzo del MEF (*Reinforcement MEF*) es jugado, coloca el marcador Cabeza de Puente MEF en el mismo espacio que el Ejército MEF. El jugador Aliado puede ahora tratar este espacio como un puerto Aliado. Además, ambos jugadores pueden ahora tratarlo como un espacio normal para movimiento y combate. Una vez que el espacio es entrado por una unidad de las Potencias Centrales, elimina el marcador de Cabeza de Puente MEF; el espacio no es a partir de ahí considerado como un puerto Aliado.

9.5.4 Cartas de Evento de Combate

9.5.4.1 Las Cartas de Evento de Combate son jugadas durante un combate. El atacante debe jugar Eventos de Combate antes que el defensor. Las Cartas de Evento de Combate son las únicas cartas que pueden ser jugadas durante la Ronda de Acción del oponente.

9.5.4.2 Si un jugador juega una o varias Cartas de Evento de Combate y vence el combate, el jugador coloca la Carta o Cartas de Combate boca arriba en su lado del mapa.

Excepciones: *Las Cartas de combate que dicen “Puede ser usada solamente en un combate por turno” y “*” deben ser descartadas o eliminadas, respectivamente, del juego inmediatamente después del combate en el cual fueron usadas, incluso si el jugador vence.*

Esas Cartas de Evento de Combate retenidas pueden influenciar otro combate más por Ronda de Acción iniciada por cualquiera de los jugadores, en cuyo caso sus condiciones se aplican para el equilibrio del turno o hasta que el jugador pierde una batalla mientras está usándolas.

9.5.4.3 Si un jugador pierde un Combate y usó una Carta o varias Cartas de Combate, bien las usará sólo para este Combate o las salvó de un Combate previamente ganado, esas Cartas de Combate son descartadas.

9.5.4.4 Una Carta de Combate puede usarse un máximo de *una vez por cada Ronda de Acción* hasta que es descartada.

9.5.4.5 Al final de cada *turno*, todas las Cartas de Evento de Combate que fueron jugadas deben ser descartadas, incluso si el jugador fue victorioso en la batalla en la que la carta fue usada. Coloca la carta en la Pila de Descarte del jugador.

9.5.4.6 Ambos jugadores tienen la oportunidad de descartarse de cualquiera o de todas las Cartas de Evento de Combate en su mano inmediatamente antes de extraer nuevas cartas en la Fase de Extracción de Cartas Estratégicas o antes de que el mazo sea vuelto a mezclar cuando su Nivel de Compromiso Bélico cambia. Coloca las cartas en la Pila de Descarte del jugador. Las Cartas de Evento de Combate son las únicas Cartas Estratégicas que pueden ser descartadas.

10.0 Apilamiento

10.1 Reglas Generales

10.1.1 Tres unidades de combate de cualquier tipo pueden apilarse en un espacio. Los fuertes no cuentan para propósitos de apilamiento.

10.1.2 El apilamiento está en efecto en todo momento excepto durante RE y movimiento.

10.1.3 Las unidades de bandos opuestos no pueden apilarse nunca juntas.

Excepción: *Fuertes Asediados.*

10.1.4 Las unidades de diferentes naciones controladas por un jugador pueden apilarse libremente; sin embargo, hay un coste mayor para activar un espacio con más de una nacionalidad en él.

11.0 Movimiento

11.1 Reglas Generales

11.1.1 Las unidades de combate con un FM de 1 o más pueden mover cuando su espacio es activado para ● movimiento durante una Operación. *Debes* completar el movimiento de un apilamiento antes de mover otro.

11.1.2 Todos los espacios cuestan 1 PM para entrar en ellos, sea cual sea el tipo de terreno.

11.1.3 El movimiento debe ser de espacio a espacio conectado por una línea sólida o de puntos. Los espacios no pueden ser esquivados.

11.1.4 Las líneas de puntos indican que hay restricciones respecto a qué nacionalidades pueden mover (o atacar) a través de esas líneas. Las unidades que pueden usar cada línea de puntos están indicadas en el mapa al lado de la línea. Por ejemplo, sólo una unidad Británica puede mover (o atacar) entre Londres y Calais.

11.1.5 Una unidad no puede nunca gastar más PM que su FM en una sola Ronda de Acción. Los PM no usados no pueden acumularse para futuras Rondas de Acción o ser transferidos a otras unidades.

11.1.6 Las unidades pueden mover a través de un espacio conteniendo un marcador de Ataque pero no finalizar su movimiento allí.

11.1.7 Las unidades nunca pueden entrar un espacio conteniendo una unidad de combate enemiga.

11.1.8 Las unidades pueden entrar un espacio conteniendo un fuerte enemigo si son capaces de asediarlo o si el fuerte está siendo ya asediado (Ver 15.2.1).

11.1.9 Hasta que o bien la carta de Evento de “Carrera hasta el Mar” (*Race to the Sea*) se haya jugado, o bien el Estado de Guerra de las PC sea de 4 o más, las unidades de las Potencias Centrales pueden mover a través de, pero no pueden finalizar su movimiento, en Amiens, Calais, o Ostend.

11.1.10 Ninguna unidad puede entrar un espacio MEF a no ser que el marcador de Cabeza de Puente MEF esté en el espacio. Las unidades no tienen que dejar el espacio MEF si el marcador de Cabeza de Puente es retirado, pero ninguna nueva unidad puede entrar en ese espacio.

11.1.11 Las unidades no pueden entrar en un espacio en una nación neutral, pero todas las unidades pueden entrar libremente cualquier nación inmediatamente después de que entre en la guerra.

Excepciones: *Entrada Limitada de Grecia (Ver 9.5.2.4). Las unidades pueden entrar siempre en Albania.*

11.1.12 Las unidades de ambos bandos pueden entrar libremente en Persia después de que Turquía haya entrado en la guerra. Aunque Ahwaz está en Persia, es un espacio de PV controlado por los Aliados cuando Turquía entra en la guerra.

11.1.13 Los jugadores ganan el control de cada espacio dentro del cual mueven, a no ser que estén asediando un fuerte.

11.1.14 La unidad del Ejército Árabe del Norte es
▲ una excepción al caso 11.1.13. El ANA no convierte espacios de las PC en los cuales entre. En lugar de eso, cualquier espacio de las PC (excepto un espacio con un fuerte asediado) que ocupe el ANA es considerado bajo control Aliado. En el instante en el que el ANA deje ese espacio el control vuelve a las PC. El ANA no tiene efecto en los espacios convertidos por otras unidades Aliadas – éstos permanecen siendo Aliados después de que el ANA salga de ellos.

11.1.15 Ni el Cuerpo ni el Ejército de las BEF
● pueden operar (mover o atacar) en ningún espacio fuera de Inglaterra, Francia, Bélgica, y Alemania.

11.2 Trincheras

11.2.1 Si un espacio es Activado para movimiento y cualquier jugador ha jugado el Evento Atrincheramiento (*Entrench*), una unidad de Ejército en un espacio Activado puede intentar atrincherarse en lugar de mover. Las demás unidades en el espacio pueden mover libremente.

■ *Nota: Sólo un jugador puede jugar el Evento Atrincheramiento por partida.*

11.2.2 Después de que todo el movimiento para la Ronda de Acción se haya completado, el Jugador Activo tira un dado por cada espacio en el que tenga un Ejército intentando atrincherarse. Si el resultado del dado es igual o menor que el FP del Ejército, coloca un marcador de Trinchera de Nivel 1 (*Level 1 Trench*) en ese espacio o, si hay ya un marcador de Trinchera de Nivel 1, vuélvelo al lado de Trinchera de Nivel 2.

11.2.3 Un espacio no puede nunca contener más de un marcador de Trinchera y el nivel de Trinchera no puede nunca ser más de Nivel 2.

11.2.4 Las trincheras permanecen en un espacio hasta que una unidad enemiga entra ese espacio, incluso si no hay unidades amigas en el espacio.

11.2.5 Si una unidad enemiga entra un espacio con una Trinchera amiga de Nivel 1, el marcador de Trinchera es eliminado.

11.2.6 Si una unidad enemiga entra un espacio con una Trinchera amiga de Nivel 2, el marcador de Trinchera es reemplazado por un marcador enemigo de Trinchera de Nivel 1.

11.2.7 Aunque es necesario un Ejército para construir una Trinchera, las unidades de Cuerpos también reciben los beneficios de Combate de las Trincheras, como explica la Tabla de Efectos del Terreno.

11.2.8 Los fuertes por sí mismos nunca se benefician de las Trincheras. Sin embargo, si unidades amigas están defendiendo en un espacio de fuerte, el beneficio de la trinchera se aplica, añadiéndose también el Factor de Combate del fuerte a la potencia de combate.

▲ **11.2.9 (Opcional)** Los jugadores que lo deseen pueden usar esta regla opcional. Siempre que una unidad Alemana, Británica, Francesa o Italiana fallen una tirada de atrincheramiento coloca un marcador sobre dicha unidad. (GMT proveerá marcadores a través de C3I). En cualquier intento de atrincheramiento en la siguiente ronda el jugador tendrá un modificador a la tirada del dado (*drm*) de -1. Si no hay ningún intento de atrincheramiento en la siguiente ronda (incluyendo la siguiente ronda del siguiente turno) o el intento de atrincheramiento tiene éxito, retira el marcador. Las tiradas de dado para atrincheramiento no son nunca modificadas por más de -1.

11.3 Mapa del Oriente Próximo

Restricciones al Movimiento

▲ **11.3.1** Los únicos Ejércitos que pueden entrar o atacar en espacios en el mapa del Oriente Próximo son el Ruso CAU, los Británicos MEF y NE, el Francés OR, y los Turcos YLD y AoI. Esto Incluye Constantinopla y Bursa, que están también en el mapa principal.

11.3.2 Sólo un Cuerpo Ruso por turno puede mover en cualquier dirección entre el espacio Al Cáucaso (*To Caucasus*) y el Oriente Próximo (Grozny y Poti). Un Ejército Ruso no puede nunca hacer este movimiento. Después del Evento “Caída del Zar” (*Fall of the Tsar*), ninguna unidad Rusa puede mover entre el espacio Al Cáucaso y el Oriente Próximo, aunque un Cuerpo puede todavía RE entre el espacio Al Cáucaso y el Oriente Próximo cada turno.

12.0 Combate

12.1 Reglas Generales

12.1.1 Un Combate puede ser iniciado solamente durante una Operación por unidades de combate en un espacio Activado con un marcador de Ataque. El combate es voluntario y no todas las unidades ● en un espacio tienen que atacar. Un jugador no puede atacar un espacio que contenga solamente unidades enemigas que se retiraron en la Ronda actual.

12.1.2 El jugador activo es denominado el Atacante y el jugador no-activo es el Defensor.

12.1.3 Cada Combate puede involucrar sólo un espacio defensor. Cualquier número de unidades en espacios adyacentes Activados para Atacar pueden participar en un ataque.

12.1.4 Las unidades Activadas en un mismo espacio no tienen que participar en el mismo Combate; pueden atacar a espacios adyacentes diferentes.

12.1.5 Cada unidad puede participar en un solo combate por cada Ronda de Acción. El FC de una unidad no puede dividirse entre múltiples Combates.

12.1.6 Los Cuerpos con un FC de 0 pueden atacar por sí mismos o con otras unidades. Si atacan con otras unidades, no añadirán nada a la Potencia de Combate del Combate pero pueden absorber pérdidas.

12.1.7 Únicamente las unidades atacantes que participan en un combate pueden sufrir pérdidas o avanzar. Si hay unidades no participantes en el espacio atacante, no pueden sufrir pérdidas o avanzar.

12.1.8 Las unidades pueden atacar a través de líneas de puntos sólo si su nacionalidad está indicada en el ● mapa al lado de las líneas de puntos. Los Ejércitos Rusos no pueden realizar ataques desde la casilla Al Cáucaso y el Oriente Próximo. Un Cuerpo Ruso puede atacar/ retirarse entre la casilla Al Cáucaso y el Oriente Próximo por turno; esto cuenta como el “único movimiento” permitido bajo 13.2.2.

12.1.9 Ataques Multinacionales: Unidades de diferentes naciones del mismo bando pueden participar en el mismo Combate solamente si un espacio contiene unidades de todas las nacionalidades involucradas. Debido a esta restricción y a los límites al apilamiento, ningún Combate puede involucrar más de 3 nacionalidades por cada bando.

12.1.9.1 Cualquier otro espacio envuelto en el mismo Combate puede contener unidades de cualquiera de las nacionalidades del espacio multinacional.

12.1.10 Londres: Las unidades en Londres pueden conducir un Combate únicamente si el Combate también involucra a unidades amigas localizadas en un espacio bien en Francia o bien en Bélgica.

12.2 Resolución del Combate

12.2.1 Cada combate es resuelto usando los siguientes procedimientos en el orden dado:

1. Paso de Designación del Combate
2. Paso de Determinación de las Potencias de Combate
3. Paso de Intento de Ataque de Flanco
4. Paso de Jugada de Cartas de Combate
5. Paso de Determinación de DRM (Modificadores a la tirada de dado)
6. Paso de Determinación de Columna de Fuego
7. Paso de Determinación de Resultados
8. Paso de Sufrida de Pérdidas
9. Paso de Determinación del Vencedor del Combate
10. Paso de Retirada del Defensor
11. Paso de Avance del Atacante

12.2.2 Paso de Designación del Combate: El jugador activo designa qué unidades están atacando y qué espacios están atacando.

12.2.3 Paso de Determinación de las Potencias de Combate: Cada jugador totaliza el FC de todas las unidades involucradas en el Combate para determinar su Potencia de Combate. El Defensor también añade el FC de cualquier fuerte en el espacio defensor a su Potencia de Combate. Este paso es conducido simultáneamente.

12.2.4 Paso de Intento de Ataque de Flanco: El atacante (si ciertos requisitos son cumplidos) puede declarar y determinar el éxito de un Ataque de Flanco (Ver 12.3). Si se intenta un Ataque de Flanco, los pasos del 6 al 8 del Procedimiento de Combate serán resueltos de forma secuencial en lugar de simultáneamente.

12.2.5 Paso de Jugada de Cartas de Combate: El Atacante puede jugar cualquier número de Cartas de Evento de Combate, cuyas condiciones sean cumplidas para este combate. Además, el Atacante puede elegir usar cualesquiera Cartas de Evento de Combate que tenga enfrente suyo, y cuyas condiciones sean cumplidas para este Combate, y que no hayan sido usadas en un Combate previo durante esta Ronda de Acción. Después de que el Atacante haya jugado y seleccionado todas sus Cartas de Combate, el Defensor tiene la oportunidad de jugar y seleccionar Cartas de Combate usando el mismo procedimiento reseñado para el Atacante.

12.2.6 Paso de Determinación de DRM (Modificadores a la tirada de dado): Ambos jugadores examinan todas las cartas jugadas y seleccionadas de Evento de Combate para determinar el drm final que afectará a este Combate. Hay también un drm de -3 si todas las unidades atacantes están en el espacio Sinai.

Excepción: El Evento "Sinai Pipeline" (Tubería del Sinai). Una vez colocado, el marcador Pipeline nunca es retirado.

Este paso es conducido simultáneamente.

12.2.7 Paso de Determinación de Columna de Fuego: Cada jugador determina qué Tabla de Fuego usará. Si las unidades del jugador contienen uno o más Ejércitos (incluso si están reducidos), el jugador hace fuego en la Tabla de Ejército; Si no es así, el jugador hace fuego en la Tabla de Cuerpos y Fuertes. Cada jugador encuentra su Potencia de Combate en la Tabla de Fuego apropiada y desplaza un número de columnas dependiendo de los Efectos del Terreno del espacio defensor (los efectos del Terreno y de las trincheras son acumulativos) para determinar su Columna de Fuego. Los desplazamientos de columnas no pueden causar que la Columna de Fuego esté fuera de las Tablas de Ejército o de Cuerpos/ Fuertes; si los desplazamientos de columnas llevarían la Columna de Fuego más allá de la columna del extremo derecho o de la columna del extremo izquierdo, cualesquiera desplazamientos de columna adicionales son ignorados. Este paso es conducido simultáneamente a no ser que fuera intentado un Ataque de Flanco o la Carta de Combate von Hutier fuera jugada.

12.2.8 Paso de Determinación de Resultados: Cada jugador lanza un dado, lo modifica con su drm, y cruza esta tirada con su Columna de Fuego para determinar su resultado. Una tirada de dado nunca puede ser modificada para ser menor que 1 o mayor que 6; Trata cualquier tirada modificada menor de 1 como 1 y cualquier tirada modificada mayor de 6 como 6. Este paso es conducido simultáneamente a no ser que fuera intentado un Ataque de Flanco o la Carta de Combate von Hutier fuera jugada.

12.2.9 Paso de Sufrida de Pérdidas: Cada jugador debe aplicar ahora las pérdidas de combate requeridas por el resultado de su oponente. Si este *no* era un Ataque de Flanco, el Defensor debe asignar pérdidas antes que el Atacante, pero las pérdidas no afectan el Número de Pérdidas que consiguió.

12.2.10 Paso de Determinación del Vencedor del Combate: El jugador que cause a su oponente el Número de Pérdidas mayor vence el combate y se le permite conservar cualquier Carta de Evento de Combate jugada o seleccionada. El jugador perdedor debe descartarse de todas las Cartas de Evento de Combate que jugó y seleccionó. Si el Número de Pérdidas de ambos jugadores es el mismo, se considera que ambos jugadores han perdido y deben descartarse.

12.2.11 Paso de Retirada del Defensor: Si el atacante vence el Combate y cualquier unidad atacante permanece a Plena Potencia, todas las unidades defensoras no eliminadas deben retirarse. El defensor puede tener la opción de cancelar la retirada tomando una pérdida adicional de un paso.

12.2.12 Paso de Avance del Atacante: Si el defensor se retira o fue completamente eliminado, el atacante tiene la opción de avanzar con cualesquiera unidades a Plena Potencia que le queden.

12.3 Ataques de Flanco

12.3.1 El atacante puede intentar un Ataque de Flanco si *todas* las siguientes condiciones se aplican:

- Las unidades están atacando desde 2 o más espacios, y
- Al menos un Ejército está atacando, y
- ▲ el espacio defensor no es Pantano (*Swamp*) o Montaña (*Mountain*), no contiene un marcador de Trinchera, y no es un fuerte desocupado.

▲ **12.3.2** En un Intento de Ataque de Flanco, el Atacante debe designar cualquier espacio atacante como el "asalto frontal" o espacio "fijador". Cada espacio atacante excepto el espacio "fijador" que no esté conectado por una línea sólida con cualquier espacio ocupado por el enemigo excepto el espacio objetivo suministra un drm de +1 a la tirada de Intento de Ataque de Flanco. Los espacios conteniendo solamente un fuerte enemigo

no son considerados ocupados para esta regla. Los espacios ocupados por el enemigo conectados con unidades amigas atacando, unidos solamente por líneas de puntos son ignorados para el propósito de determinar drms para Intentos de Ataque de Flanco.

12.3.3 El jugador atacante tira un dado para determinar el éxito del Intento de Ataque de Flanco. Si la tirada de dado modificada es de 4 o mayor, el Ataque de Flanco tiene éxito y el Atacante resolverá los pasos del 6 al 8 antes que el Defensor. Esto significa que el fuego del Defensor será afectado por las pérdidas que sufra. Si la tirada modificada del dado es de 3 o menos, el Flanco falla y el Defensor resolverá los pasos del 6 al 8 antes que el Atacante.

12.4. Sufriendo Pérdidas

12.4.1 El resultado de la tirada de dado de cada jugador en la tabla de fuego es el Número de Pérdidas de su oponente.

12.4.2 Las pérdidas son tomadas reduciendo o eliminando unidades de combate o Fuertes. Cada paso eliminado de una unidad provee el Factor de Pérdidas de la unidad hasta completar el Número de Pérdidas.

12.4.3 Cada jugador *debe* llenar tanto de su Número de Pérdidas como sea posible *sin* tomar *más* pérdidas que su Número de Pérdidas. El jugador no puede tomar menos pérdidas que las requeridas si es posible tomar el número exacto de Pérdidas, pero el jugador nunca toma más pérdidas que su Número de Pérdidas.

Ejemplo: *Un Ejército Francés a plena potencia (FP 3) y un Ejército Francés de potencia reducida (FP 3) sufren un Número de Pérdidas de 5. El jugador debe eliminar el Ejército de potencia reducida y reemplazarlo con un Cuerpo (FP 1). El Cuerpo debe entonces tomar dos pasos de pérdidas y ser eliminado. El Ejército a Plena Potencia permanece intacto. El jugador Francés no podría tomar un paso de pérdidas del Ejército Francés a plena potencia (FP 3) y del Ejército Francés de potencia reducida (FP3) porque esto excedería su Número de Pérdidas.*

12.4.4 Un Ejército de potencia reducida que es eliminado es reemplazado inmediatamente en su espacio actual por un Cuerpo a plena potencia de la misma nacionalidad que esté en la Casilla de Reserva, si tal Cuerpo está disponible. Si no hay un Cuerpo a plena potencia de la misma nacionalidad en la Casilla de Reserva, puede ser reemplazado por un Cuerpo de potencia reducida de la misma nacionalidad que esté en la Casilla de Reserva. Si ningún Cuerpo de la misma nacionalidad está disponible en la Casilla de Reserva, el Ejército es eliminado permanentemente y no puede ser reconstruido mediante Reemplazos.

12.4.4.1 Esta sustitución con un Cuerpo que se encuentre en la Casilla de Reserva puede ocurrir incluso si el ▲ Ejército está SS, pero el Ejército SS es eliminado permanentemente.

12.4.4.2 Si un espacio con únicamente dos

▲ Ejércitos a plena potencia de 3 FP sufre un resultado de 7 PP o un espacio con sólo dos Ejércitos a plena potencia de 2 FP sufre un resultado de 5, y en cualquiera de los casos no hay ningún Cuerpo en la Casilla de Reserva, los dos Ejércitos no pueden ser reducidos. En lugar de eso, un Ejército debe ser eliminado (como si hubiera un Cuerpo en Reserva para tomar el último PP) y es eliminado permanentemente.

12.4.4.3 Debido a las diferentes nacionalidades dentro de las fuerzas Británicas, hay restricciones sobre qué Cuerpos Británicos pueden reemplazar Ejércitos. El Ejército BEF puede ser reemplazado únicamente por el Cuerpo BEF, y el Cuerpo BEF puede reemplazar solamente al Ejército BEF. El Ejército MEF puede ser reemplazado por cualquier Cuerpo BR. Los Cuerpos AUS, CND, PT, y ANA no pueden ser usados para reemplazar a ningún Ejército Británico eliminado.

12.4.5 En cualquier Combate involucrando unidades Británicas como Atacantes con o sin otras nacionalidades, hay una prioridad para la unidad que debe tomar la primera pérdida si es posible sin que se exceda el Numero de Pérdidas. La lista de prioridades es la mostrada a continuación:

- Ejército BEF
- Cuerpo BEF

- Ejército MEF
- Cuerpo AUS o CND

Si la unidad más alta en la lista no puede tomar una pérdida sin exceder el Número de Pérdidas, entonces continúa bajando en la lista.

De forma similar, en cualquier combate involucrando al

▲ Ejército Ruso del CAU como el atacante, esa unidad debe sufrir la primera pérdida si es posible sin exceder el Número de Pérdidas.

▲ En todos los casos 12.4.5 tiene preferencia sobre 12.4.3.

12.4.6 Los Números de Pérdidas son aplicados a Fuertes defendiendo sólo si no había ninguna unidad de combate defensora en el espacio, O si hay suficientes Números de Pérdidas aún para igualar o exceder el Factor de Pérdidas del Fuerte (destruyendo por lo tanto el fuerte) después de que todas las unidades de combate defensoras hayan sido completamente eliminadas. Los Fuertes defensores *no* son afectados por ningún Número de Pérdidas no satisfecho si cualquier unidad de combate defensora sobrevive al combate (incluso si todas se han retirado del espacio del Fuerte). Los Fuertes amistosos al bando atacante en un combate nunca son afectados por el resultado de ese combate.

12.5 Retiradas

12.5.1 Si el Atacante vence el Combate y cualquier unidad atacante permanece a plena potencia, todas las unidades defensoras no eliminadas deben retirarse. Esto es así sea cual sea el tamaño de las unidades a plena potencia atacantes que queden o el número de pasos actualmente eliminados por cada bando.

12.5.2 El número de espacios de la retirada depende de la diferencia en los Números de Pérdidas. Si la diferencia es de uno, el defensor debe retirarse un espacio. En otro caso, el defensor debe retirarse dos espacios.

12.5.3 Las unidades defensoras en Trincheras, Bosques, Desiertos, Montañas o Pantanos pueden elegir ignorar una retirada tomando una pérdida adicional de un *paso*. Esto no es sólo un aumento en el Número de Pérdidas. El paso a perder puede ser tomado de cualquier unidad defensora. Una pérdida adicional cancela la retirada, sea cual sea el número de espacios requeridos, siempre que al menos un paso defensor permanezca después de la pérdida adicional.

12.5.4 Las unidades que no puedan realizar la retirada ni ignorar la retirada tomando una pérdida adicional de un paso son eliminadas. Los Ejércitos eliminados por fallar en retirarse son eliminados permanentemente del juego y no pueden ser reemplazados.

12.5.5 Las unidades que se retiran deben seguir las restricciones siguientes:

- No pueden entrar en un espacio conteniendo una unidad enemiga o un fuerte enemigo no asediado.
- Pueden retirarse a través de un espacio violando el límite de apilamiento, pero no pueden acabar su retirada violando dicho límite.
- ▲ Deben retirarse en espacios amistosos si es posible, pero pueden retirarse en espacios enemigos vacíos si no (no ganan el control de espacios controlados por el enemigo que atraviesen en la retirada; ganan el control de espacios a los cuales se retiren finalmente [Excepción: Ver 15.1.9]).
- Deben acabar su retirada en suministro si es posible.
- No pueden retirarse para volver al espacio defensor original.
- Pueden acabar su retirada adyacentes al espacio defensor original si se retiran 2 espacios, siempre que las unidades entraran 2 espacios durante la retirada. Por ejemplo, una unidad retirándose 2 espacios desde Sedan podría retirarse a Cambrai y después acabar la retirada en Chateau-Thierry.
- Las unidades que se retiran pueden retirarse a espacios diferentes.

12.5.6 Si unidades defensoras se retiran a un espacio que es atacado más tarde en la misma Ronda de Acción, las unidades que ya se retiraron no añaden su FC al Combate contra ese espacio. Además, si un Número de Pérdidas de al menos 1 es conseguido, las unidades ya retiradas son inmediatamente eliminadas y no cuentan para completar el Número de Pérdidas.

12.5.7 Las unidades atacantes nunca se retiran.

12.5.8 Retirarse de un espacio *no* causa que el control de un espacio cambie al otro bando.

12.6 Avance

12.6.1 Todas las restantes unidades atacantes *a plena potencia* pueden avanzar si las unidades defensoras se retiran o son completamente eliminadas.

12.6.2 Si todas las unidades defensoras son eliminadas, las unidades que avanzan pueden entrar solamente el espacio del defensor.

12.6.3 Si todas las unidades defensoras se retiraron 2 espacios, las unidades que avanzan pueden avanzar en cualesquiera espacios que las unidades defensoras evacuaron. Sin embargo, las unidades que avanzan deben detenerse al entrar en espacios de Bosque, Montaña, o Pantano.

12.6.4 Las unidades que avanzan no pueden entrar en un espacio que contenga unidades enemigas.

12.6.5 Las unidades que avanzan pueden entrar en un espacio conteniendo sólo un fuerte enemigo si pueden asediarlo, pero no pueden avanzar más lejos.

12.6.6 Las Potencias Centrales pueden avanzar al interior de Amiens, Calais, o Ostend solamente si *uno* de los siguientes casos se aplica:

- Fue el espacio defensor en el Combate
- Si el Evento “Race to the Sea” ha sido jugado.
- Si el Estado de Guerra de las Potencias Centrales es de 4 o más.

12.6.8 El Defensor nunca puede avanzar.

12.6.9 Las unidades que avanzan ganan el control de cualquier espacio en el que entren a no ser que estén asediando un fuerte.

Ejemplos de Combate

Ejemplo 1: Combate de Agosto de 1914

El 8° Ejército Alemán (a plena potencia, 5-3-3) y el 1er Cuerpo (a plena potencia, 2-1-4) atacan al 2° Ejército Ruso (a plena potencia, 3-2-3) en el espacio de Tannenberg. Los Alemanes están atacando desde 2 espacios diferentes, y así intentan un ataque de flanco. Los Alemanes designan el espacio del 8° Ejército como el espacio fijador. Sacan un 3 que es modificado por +1 ya que el Cuerpo no está adyacente a ninguna unidad enemiga distinta del 2° Ejército. El intento tiene éxito. Los Alemanes hacen fuego primeros con una fuerza de 7 en la tabla de Ejército. Sacan un 3 en el dado para un resultado de 4. El 2° Ejército tiene un FP de 2, por lo que el resultado de 4 le causa una pérdida de 2 pasos. El 2° Ejército es reemplazado por un Cuerpo a plena potencia (1-1-3) de la Casilla de Reserva. Los Rusos hacen fuego ahora en la tabla de Cuerpo en la columna 1, sacando un 4, para un resultado de 1. El jugador Alemán reduce el Cuerpo a plena potencia para satisfacer el resultado. Ya que el Número de Pérdidas del Defensor (4) fue mayor que el del Atacante (1), el Atacante vence. Ya que el Atacante venció y todavía tiene una unidad a plena potencia, el Cuerpo Ruso superviviente debe retirarse a no ser que el jugador Ruso elija ejercer la Opción de No Retirarse permitida por el Bosque, lo que le costaría otro paso. En lugar de eso, elige retirarse los 2 espacios requeridos, volviendo a Warsaw. Dado que Tannenberg es un espacio de Bosque, el 8° Ejército Alemán debe

detener su avance en ese espacio. Nota que el Cuerpo no puede unirsele en el avance, porque está ahora a potencia reducida y solamente atacantes a plena potencia pueden avanzar.

Ejemplo 2: Combate de Julio de 1916

*Los Ejércitos Británicos 3° y 4° (ambos a plena potencia, 4-3-3), están en el espacio de Amiens. El Cuerpo Canadiense (2-1-4, a potencia reducida) y el 6° Ejército Francés (3-3-3, a plena potencia) están en el espacio Chateau Thierry, y atacan a los Alemanes 2° Ejército (5-3-3, a plena potencia) y 2 Cuerpos (ambos 2-1-4, a plena potencia) con una Trinchera de Nivel 2 en el espacio Cambrai (**Nota:** esto costará 3 Puntos de Activación debido a la fuerza mixta Franco-Británica involucrada. Los Franceses no podrían atacar en combinación con los Británicos si el Cuerpo Canadiense no estuviera en su espacio). Ningún ataque de flanco es posible debido a la Trinchera, por lo que todo el fuego es simultáneo. Los Alemanes juegan la Carta de Combate Ametralladoras Fortificadas (Fortified Machine Guns), lo que añade +1 a su tirada de dado. Estando atrincherados a Nivel 2, realizan el fuego en la columna 12-14 de la tabla de Fuego de Ejército. Sacan un 5 (+1 drm) y consiguen un Número de Pérdidas de 7. El jugador Aliado tiene 13 factores de fuego, pero las trincheras Alemanas significan que están disparando en la columna 6-8. Sacan un 4, obteniendo un Número de Pérdidas de 4. Bajo la regla 12.4.5, la primera pérdida debe venir del Cuerpo Canadiense, el cual es eliminado. Ya que los Franceses han sufrido graves pérdidas este turno en Verdun, el Jugador Aliado entonces reduce los Ejércitos Británicos 3° y 4°. El jugador Alemán reduce el 2° Ejército y un Cuerpo. No hay retirada o avance porque el Defensor venció la batalla. El jugador Alemán consigue mantener la carta Ametralladoras Fortificadas sobre la mesa frente a él porque venció la batalla.*

13.0 Re-despliegue Estratégico

13.1 Reglas Generales

13.1.1 El RE se usa para mover unidades largas distancias a través de territorio amistoso o a /desde la Casilla de Reserva.

13.1.2 Cada Punto de RE Re-desplegará un Cuerpo de potencia reducida o total. Cuesta 4 Puntos de RE Re-desplegar Estratégicamente un Ejército de potencia total o reducida.

13.1.3 Ninguna unidad puede RE más de una vez en cada Ronda de Acción. Una unidad puede RE cada vez que un jugador juegue una Carta de RE.

13.1.4 El RE puede ser dividido entre diferentes nacionalidades y espacios como el jugador crea conveniente. Un jugador puede RE algunas unidades desde un espacio y otras no, sin ninguna penalización.

13.1.5 Las unidades deben estar en suministro para usar RE.

13.1.6 Las unidades pueden RE desde su espacio a cualquier otro espacio con suministro conectado usando líneas sólidas o de puntos que pueda elegir. La ruta entre los dos espacios puede entrar solamente en espacios amistosos.

Excepción: *Las unidades Rusas pueden RE sólo en el interior de Rusia, incluyendo el Oriente Próximo Ruso.*

Cualquiera o todos los espacios pueden ser adyacentes

▲ a unidades o fuertes enemigos. Las unidades pueden RE a través de un espacio que contenga un fuerte enemigo asediado, pero

■ nunca a través de una unidad de combate enemiga.

▲ **13.1.7** Los Cuerpos pueden también RE por mar desde un espacio de puerto amigo hasta otro espacio de puerto amistoso. Las unidades que RE por mar no pueden combinarlo con RE terrestre. Deben empezar y acabar en un espacio de puerto amigo. Los Ejércitos nunca pueden RE por mar.

13.1.7.1 El jugador de las Potencias Centrales puede usar espacios de puerto amistosos en Alemania y Rusia para movimiento de RE por mar.

13.1.7.2 El jugador Aliado puede usar cualquier puerto amistoso que *no esté* en Alemania o Rusia para movimiento de RE por mar.

Excepción: *Las unidades Aliadas no pueden RE a o desde Constantinople por mar a no ser que controlen Gallipoli.*

13.1.8 Las unidades pueden RE desde de la Casilla de Reserva hasta cualquier espacio conteniendo una unidad con suministro de las misma nacionalidad dentro del límite de apilamiento.

Excepción: *No en un espacio que contenga solamente los Cuerpos ANA Británico o el Turco SN.*

▲ Los Cuerpos pueden también RE desde la Casilla de Reserva hasta cualquier capital amistosa en suministro o hasta cualquier fuente de suministro de su nación. Un Cuerpo Británico usando RE entre la Casilla de Reserva y cualquier espacio en el Oriente Próximo cuenta como el único Cuerpo que puede ser RE por mar bajo la regla 13.2.1.

● Los Cuerpos de los USA pueden RE desde la Casilla de Reserva hasta cualquier puerto controlado por los Aliados en Francia.

13.1.9 Las unidades de Cuerpo pueden RE desde el mapa hasta la Casilla de Reserva.

13.1.10 Si el enemigo ocupa la capital de una nación (Viena o Budapest en el caso de A-H), ningún Cuerpo de esa nación puede RE a o desde la Casilla de Reserva mientras dure la ocupación.

Excepción: *Las unidades Belgas y Serbias no están afectadas por esta restricción. La unidad MN no puede usar RE. Nunca puede dejar Montenegro.*

13.2 Restricciones al RE en el Oriente Próximo

13.2.1 No más de un Cuerpo Británico (incluyendo el Cuerpo AUS, pero no incluyendo los Cuerpos CND, PT o BEF) puede usar RE por mar a o desde el Oriente Próximo por turno. No hay límite para el número de estas unidades que pueden RE por mar o por tierra entre localizaciones del mapa del Oriente Próximo. Ningún otro Cuerpo Aliado (incluyendo los CND, PT y el BEF) puede mover por mar a o desde el Oriente Próximo.

13.2.2 No más de un Cuerpo Ruso (nunca un Ejército) puede RE a o desde el mapa de Oriente Próximo por turno.

13.2.3 No más de un Cuerpo de las PC puede RE a o desde el mapa de Oriente Próximo por turno.

Excepción: *Los Cuerpos Turcos no cuentan para este límite.*

14.0 Suministro

14.1 Reglas Generales

14.1.1 Las unidades deben estar en suministro para realizar la mayoría de las acciones. Las unidades sin suministro (SS) sufren muchas penalizaciones (Ver 14.3).

14.1.2 Para estar en suministro, las unidades deben trazar suministro a través de cualquier número de espacios amistosos hasta una fuente de suministro.

▲ **Excepción:** *Un jugador no puede trazar suministro a través de un espacio que contenga un fuerte amistoso asediado.*

Una línea de suministro debe ser trazada a través de líneas sólidas o de puntos a través de las cuales la unidad que traza la línea podría mover.

14.1.3 Las unidades no pueden trazar suministro a través de un espacio controlado por el enemigo, independientemente de la presencia de unidades enemigas o de un fuerte enemigo.

Excepción: *Un jugador puede trazar suministro a través de un espacio conteniendo un fuerte enemigo asediado.*

14.1.4 Alternativamente, las unidades pueden trazar suministro hasta un espacio amistoso de puerto no asediado, ▲ y después directamente hasta un espacio de suministro amigo, o hasta otro puerto no asediado y vía terrestre hasta un espacio de suministro amistoso. No más de 2 puertos pueden estar involucrados en una línea de suministro.

14.1.4.1 El jugador de Las Potencias Centrales puede usar sólo espacios de puertos amigos en Alemania o Rusia para trazar suministro.

14.1.4.2 El jugador Aliado puede usar cualquier puerto amistoso que *no* esté en Alemania o Rusia para trazar suministro.

Excepción: *El jugador Aliado puede usar Constantinople como un puerto para trazar suministro solamente si controla Gallipoli.*

14.1.5 Las unidades Montenegrinas, ANA Británicas, y SN Turcas siempre están en suministro.

14.1.6 Las unidades Serbias están siempre en suministro en Serbia.

14.1.7 Los fuertes no necesitan suministro y no son afectados si están SS.

▲ **14.1.8** Las unidades Turcas en Medina están siempre en suministro solamente para propósitos de desgaste. Nota que esto no se aplica al espacio en sí mismo sino a las unidades Turcas, por lo que si Medina es abandonada dejándola SS será convertida a los Aliados.

14.2 Fuentes de Suministro

14.2.1 Las fuentes de suministro para unidades de las PC son Essen, Breslau, Sofia, y Constantinople.

14.2.2 Las fuentes de suministro para unidades Rusas, Serbias, y Rumanas son los espacios marcados con el símbolo de fuente de suministro en Rusia o en el borde Este del mapa o en Belgrade.

14.2.3 Las unidades Serbias pueden usar también Salonika como una fuente de suministro si está bajo control Aliado.

14.2.4 El espacio de fuente de suministro para todas las demás unidades Aliadas es Londres.

14.3 Efectos de Estar Sin Suministro

14.3.1 Las unidades SS no pueden ser Activadas durante una Operación.

14.3.2 Las unidades SS no pueden usar RE.

14.3.3. Las unidades SS no pueden atrincherarse, pero pueden recibir los beneficios de trincheras en su espacio.

14.3.4 Las unidades defensoras SS no pueden recibir los beneficios de ninguna Carta de Evento de Combate (pero aparte de eso el combate es igual).

14.3.5 Las unidades que estén SS durante la Fase de Desgaste son eliminadas. Los Ejércitos SS que son eliminados son retirados permanentemente del juego y no pueden ser reemplazados. Las unidades SS de ambos bandos son retiradas simultáneamente. Por lo tanto, la eliminación de una unidad SS enemiga no puede abrir una línea de suministro a cualquier unidad amiga SS.

14.3.6 Durante la Fase de Desgaste, cualquier espacio amigo que no contenga un fuerte amigo no destruido, y en el que hubiera una unidad de combate amiga que fuera eliminada por estar SS, pasaría a ser controlada por el enemigo.

15.0 Fuertes

15.1 Reglas Generales

15.1.1 Ninguna unidad puede entrar en un espacio que contenga

▲ un fuerte no asediado, tanto durante el movimiento como durante el avance, a no ser que pueda asediar el fuerte. Las unidades que entren en un espacio que contenga un fuerte no asediado no pueden mover o avanzar más allá durante la Ronda de Acción.

15.1.2 Los fuertes no tienen que estar asediados para ser eliminados. Pueden ser atacados desde un espacio adyacente si no están siendo ya asediados (15.1.3). (Ver también 15.2.3).

15.1.3 Las unidades que no estén en un espacio de fuerte asediado no pueden atacar a un fuerte asediado.

15.1.4 Los fuertes añaden su FC a la fuerza de combate de unidades amigas defendiendo en su espacio.

15.1.5 Los fuertes *no* pueden añadir su FC a la potencia de combate de ningún ataque.

15.1.6 Los fuertes sin unidades amigas en su espacio no pueden nunca ser el objetivo de un Ataque de Flanco o beneficiarse de ninguna trinchera en su espacio. Sin embargo, un Ataque de Flanco puede realizarse contra un espacio que tenga una unidad de combate enemiga sin atrincherarse y un fuerte enemigo.

15.1.7 Los fuertes sufren pérdidas solamente si se defienden solos o si todas las demás unidades defensoras han sido eliminadas. Los fuertes tienen un solo paso. Si sufren la pérdida de un paso, son eliminados y marcados con un marcador de Destruído.

15.1.8 Los fuertes no pueden ser reemplazados. Una vez que son destruidos, permanecen de esa manera para el resto del juego.

15.1.9 Un espacio no puede ser controlado por el enemigo mientras que un fuerte amigo no destruido esté en el espacio, incluso si el fuerte está asediado.

15.1.10 Las unidades Alemanas no pueden atacar espacios conteniendo fuertes Rusos hasta que la carta "OberOst" sea jugada o el Estado de Guerra de las Potencias Centrales sea de 4 o más. Las unidades Alemanas pueden, sin embargo, asediar a fuertes Rusos que no estén ocupados. Las unidades Austro-Húngaras no están restringidas por esta regla.

15.1.11 Las unidades Rusas no pueden atacar o asediar un espacio de fuerte Alemán durante el turno de Agosto de 1914.

15.2 Asediando

15.2.1 Para asediar un fuerte enemigo, bien al menos un Ejército o bien un número de Cuerpos igual al FP del fuerte debe entrar el espacio del fuerte durante una sola Ronda de Acción. Los jugadores pueden desear colocar marcadores de asediado para ayudar a identificar que un fuerte está asediado.

15.2.2 Si un fuerte enemigo es asediado, otras unidades amigas pueden ignorar el fuerte enemigo para todos los propósitos incluyendo el trazado de suministro.

15.2.3 Un jugador puede Activar unidades en un espacio con un fuerte enemigo asediado para Combate. Sin embargo, solamente las unidades aparte de las requeridas para asediar el fuerte pueden atacar a espacios adyacentes. Todas las unidades en el espacio del fuerte asediado pueden atacar al fuerte.

15.2.4 Un jugador no puede mover unidades fuera de un

▲ fuerte asediado de tal manera que el fuerte esté ocupado pero no asediado al final de la ronda.

Si una fuerza que asedia un fuerte sufre pérdidas que le hagan bajar por debajo del nivel mínimo para asediar, las unidades no tienen que retirarse pero el fuerte ya no está más asediado. Esto significa que ninguna tirada de dado de rendición es hecha durante la Fase de Asedio y que el suministro no puede trazarse a través de este espacio. Si unidades amigas adicionales entran el espacio, el número total de unidades amigas deben cumplir los requisitos de 15.2.1 para que el fuerte siga asediado.

15.3 Resolución del Asedio

15.3.1 Durante la Fase de Asedio de cada turno, todos los fuertes asediados son chequeados para ver si se rinden.

15.3.2 Un dado es tirado por cada fuerte asediado. Si el número sacado es mayor que el FP del fuerte asediado, el fuerte es eliminado. Marca el fuerte con un marcador de Destruído.

15.3.3 Todas las tiradas de asedio son modificadas por -2 durante los turnos de Agosto y Septiembre de 1914. Esto refleja la duración más corta (un mes) que estos turnos representan, contra tres meses para todos los demás turnos.

16.0 Guerra y Paz

16.1 Estado de Guerra del Jugador

16.1.1 Ambos jugadores comienzan todos los escenarios en el nivel de Compromiso de Movilización.

16.1.2 Comenzando en el turno de Septiembre de 1914 (el turno 2) en cualquier escenario excepto el escenario de Introducción, ambos jugadores chequean para ver si su Nivel de Compromiso Bélico ha aumentado durante la Fase de Estado de Guerra.

16.1.3 Si el Estado de Guerra de un jugador es de 4 o más durante esta fase, el Nivel de Compromiso del jugador sube a Guerra Limitada. El jugador añade sus cartas de Guerra Limitada a su Pila de Extracción y mezcla su Pila de Extracción y su Pila de Descarte juntas para formar una nueva Pila de Extracción. Su Pila de Extracción consistirá ahora de sus cartas de Guerra Limitada y de sus cartas de Movilización que no estén actualmente en su mano y que no hayan sido eliminadas permanentemente.

16.1.3.1 Entrada de Turquía: Cuando el Nivel de Compromiso Bélico de las Potencias Centrales suba a Guerra Limitada, Turquía entra en la guerra en el bando de las Potencias Centrales. Coloca las unidades Turcas en el mapa según la tabla de colocación inicial.

16.1.4 Si el Estado de Guerra de un jugador es de 11 o más durante esta fase, el Nivel de Compromiso Bélico del jugador aumenta a Guerra Total. El jugador añade sus cartas de Guerra Total a su Pila de Extracción y mezcla su Pila de Extracción y su Pila de Descarte juntas para formar una nueva Pila de Extracción. Su Pila

de Extracción consistirá ahora de sus cartas de Guerra Total y de sus cartas de Guerra Limitada y Movilización que no estén actualmente en su mano y que no hayan sido eliminadas permanentemente.

Nota de Diseño: *Es posible, y además probable, que los jugadores oponentes tendrán diferentes Niveles de Compromiso Bélico en varios momentos del juego.*

16.1.5 El marcador de Estado de Guerra de un jugador nunca puede ser disminuido; por lo tanto, el Nivel de Compromiso Bélico de un jugador nunca puede ser disminuido.

16.1.6 Una vez que el Nivel de Compromiso Bélico de un jugador ha subido a Guerra Total, su Marcador de Estado de Guerra puede ser retirado del juego. Cualquier otro Evento con un Número de Estado de Guerra que juegue afectará solamente al Estado de Guerra Combinado.

16.2 Estado de Guerra Combinado

16.2.1 Durante la Fase de Estado de Guerra de cualquier turno en el cual el marcador de Estado de Guerra Combinado es de 40 o más, un Armisticio es declarado. El juego acaba y la victoria es determinada.

16.2.2 El Estado de Guerra Combinado también actúa como un requisito previo para la entrada de los Estados Unidos y para la Capitulación de Rusia.

16.3 Entrada de los Estados Unidos

16.3.1 La entrada total de los Estados Unidos en la guerra es un proceso de tres pasos que es registrado en el Registro de Entrada de los Estados Unidos (*US Entry Track*). El marcador de Entrada de los Estados Unidos comienza inicialmente en la Casilla de Estados Unidos Neutral (*US Neutral Box*).

16.3.2 Mueve el marcador de Entrada de los Estados Unidos a la casilla “Zimmermann Telegram Allowed” del Registro de Entrada de los Estados Unidos cuando el Estado de Guerra Combinado alcance 30. El Evento “Telegrama Zimmerman” no puede jugarse antes de que esto ocurra.

16.3.3 Cuando el “Telegrama Zimmerman” es jugado, mueve el marcador de Entrada de los Estados Unidos a esa casilla. Los Estados Unidos son ahora una nación activa para el jugador Aliado, pero el jugador Aliado no puede jugar aún Cartas de Refuerzo de los Estados Unidos.

16.3.4 El Evento “Over There” no puede ser
▲ jugado antes del turno siguiente a la jugada del “Telegrama Zimmerman”. Cuando es jugado el Evento “Over There”, mueve el marcador de Entrada de los US a esa casilla. El jugador Aliado puede ahora jugar Cartas de Refuerzo de los US, pero no más de uno por turno.

16.3.5 El Evento “14 Puntos” no afecta a la Entrada de los US, pero tampoco puede jugarse antes del Evento “Telegrama Zimmerman”. Por lo tanto, este indicador de evento está en el reverso del marcador de Entrada de los US.

16.4 Capitulación de Rusia

16.4.1 El jugador de las Potencias Centrales tiene la habilidad de forzar a Rusia a salir de la guerra vía el Tratado de Brest-Litovsk, como ocurrió históricamente. Esto es conseguido por un proceso de seis pasos. El marcador de Capitulación de Rusia comienza inicialmente en la casilla Dios Salve al Zar.

16.4.2 El jugador de las Potencias Centrales registra el número de espacios de PV en Rusia que controla actualmente, usando el marcador de PV actuales de las PC en Rusia en el Registro General de Anotaciones. Si el jugador Aliado vuelve a capturar un espacio de PV en Rusia, el marcador es movido atrás en el Registro General de Anotaciones.

16.4.3 Cuando las Potencias Centrales controlan 3 o más espacios de PV en Rusia, el marcador de Capitulación de Rusia es movido a la casilla “Tsar Takes Command Allowed”. Las Potencias Centrales pueden ahora jugar este evento. Si el marcador de PV actuales de las PC en Rusia se mueve a menos de 3 antes de que el Evento “Tsar Takes Command” sea jugado, retrocede el marcador de Capitulación de Rusia hasta la casilla “Dios Salve al Zar”.

▲ **16.4.4** El Evento “Caída del Zar” (*Fall of the Tsar*) puede jugarse solamente si el Evento “Tsar Takes Command” ha sido jugado y la suma del Estado de Guerra Combinado más el número de PV actuales de las PC en Rusia es de 33 o más.

Si esto ocurre, mueve el marcador de Capitulación de Rusia a la casilla “Caída del Zar Permitida” (*Fall of the Tsar Allowed*) del Registro de Capitulación de Rusia. Si este total baja de 33 antes de que el Evento “Caída del Zar” sea jugado, retrocede el marcador de Capitulación de Rusia hasta la casilla “El Zar toma el Mando” hasta que el total sea de nuevo 33 o más.

16.4.5 Cuando el Evento “Caída del Zar” es jugado, coloca el marcador de PV de las PC en Rusia “El Zar cayó” (*Tsar Fell*) en la misma casilla que el marcador de PV actuales de las PC en Rusia en el Registro General de Anotaciones. Además, mueve el marcador de Capitulación de Rusia a la casilla “Caída del Zar”.

16.4.6 El Evento “Revolución Bolchevique” (*Bolshevik Revolution*) puede jugarse en cualquier turno siguiente al Evento “Caída del Zar” si:

1. ▲ el marcador de PV de las PC en Rusia está actualmente en una casilla del Registro General de Anotaciones más alta que el marcador de PV de las PC en Rusia “El Zar Cayó”. (contando un Baku capturado si es aplicable) o
2. Las Potencias Centrales controlan todos los siete
▲ espacios de PV en Rusia (excluyendo Baku).

Si estas condiciones se cumplen, mueve el marcador de Capitulación de Rusia a la casilla “Revolución Bolchevique permitida”. Si estas condiciones no se cumplen ya, retrocede el marcador hasta la casilla “Caída del Zar” hasta que las condiciones se apliquen de nuevo.

16.4.7 Cuando se juega el Evento “Revolución Bolchevique”, mueve el marcador de Capitulación de Rusia a esa casilla.

16.4.8 El Evento “Tratado de Brest-Litovsk” puede jugarse en cualquier momento después de haberse jugado el Evento “Revolución Bolchevique”. Cuando se juega el “Tratado de Brest-Litovsk”, mueve el marcador de Capitulación de Rusia a esa casilla.

● **16.4.9** Cuando Brest-Litovsk es jugado, las unidades Rusas no pueden operar fuera de Rusia, Alemania, Turquía, Austria y Rumanía- cualquier unidad fuera de esos países debería ser eliminada. Las unidades Rusas después de Brest-Litovsk no pueden nunca mover a través de o apilarse con unidades Aliadas (y viceversa). Las unidades Rusas actualmente apiladas con unidades Aliadas son eliminadas (internadas). [Esto previene que el jugador Aliado use unidades Rusas después de Brest-Litovsk para proteger a unidades Aliadas de ataques].

16.5 Términos de Paz

16.5.1 Un jugador puede ofrecer Términos de Paz como su única acción durante una Ronda de Acción si el número actual total de PV está dentro del rango permitido para el jugador.

16.5.1.1 El jugador de las Potencias Centrales puede ofrecer Términos de Paz si el número actual total de PV es de 11 o más.

16.5.1.2 El jugador Aliado puede ofrecer Términos de Paz solamente si el número actual total de PV es de 9 o menos.

16.5.2 Si el jugador oponente acepta los Términos de Paz, el juego acaba inmediatamente en un empate. Si la oferta de Términos de Paz es rechazada, el jugador que hizo la oferta tira un dado para determinar el efecto de la oferta de Términos de Paz usando la Tabla de Términos de Paz. El resultado bien incrementará, disminuirá o dejará sin cambios el nivel de PV.

16.5.3 No hay límite para el número de veces que un jugador puede ofrecer Términos de Paz durante el juego. Un jugador puede ofrecer Términos de Paz solamente una vez por cada Ronda de Acción. Los Términos de Paz pueden aceptarse una sola vez durante el juego, porque la partida acaba inmediatamente una vez han sido aceptados.

17.0 Reemplazos

17.1 Reglas Generales

17.1.1 Durante la Fase de Reemplazo, cada nación puede gastar el número de Puntos de Reemplazo (PR) anotados en el Registro General de Anotaciones con el marcador de PR de esa nación.

17.1.1.1 Los PR Aliados (A) pueden gastarse solamente para reemplazar unidades ANA, AUS, BE, CND, MN, PT, RO, GK, y SB. Además, estas unidades pueden ser reemplazadas sólo usando PR Aliados.

17.1.2 Los PR no usados durante una Fase de Reemplazo se pierden; no pueden guardarse para usarlos en un turno futuro.

▲ **17.1.3** Si el enemigo ocupa el espacio de capital de una nación (Viena o Budapest en el caso de Austria-Hungría), ningún PR puede ser gastado para esa nación.

Excepción: *Las unidades Belgas y Serbias no son afectadas por esta restricción. Sin embargo, las unidades de Ejército Belgas y Serbias pueden ser recreadas sólo si pueden ser colocadas legalmente sobre el mapa (Ver 17.1.5).*

17.1.4 Las diferentes opciones de reemplazo y su coste están dadas en la Tabla de Coste de Reemplazos en las Tarjetas de Ayuda al Jugador.

17.1.4.1 Unidades Alemanas y Austriacas trazando suministro a Sofía o Constantinopla, unidades Turcas trazando suministro a Essen, Breslau o Sofía, unidades Búlgaras trazando suministro a Essen, Breslau o Constantinopla, y unidades Rusas o Rumanas trazando suministro a Belgrado no pueden recibir reemplazos. Además, las unidades no pueden RE a o desde la casilla de Reserva bajo estas condiciones.

17.1.5 Los Ejércitos recreados son colocados como si fueran un refuerzo (Ver 9.5.3.3). Hay dos excepciones enumeradas a continuación:

- Las unidades de Ejército Serbias pueden ser recreadas en Salonika si las cartas de Evento de “Salonika” o de “Entrada de Grecia” han sido jugadas y Salonika está bajo control Aliado. Pueden también ser recreados en Belgrado siguiendo las restricciones normales de los refuerzos.
- El Ejército Belga puede ser reconstruido en Brussels, Antwerp, o Ostend. Si ninguno de estos espacios está controlado por los Aliados, el Ejército Belga puede ser reconstruido en Calais. (Calais también representa la esquina de Bélgica mantenida por los Aliados después de Octubre de 1914.).

■ **Excepción:** *Los ejércitos Serbios no pueden ser recreados en Belgrado si Nis está bajo control de las PC.*

17.1.6 El Cuerpo Británico ANA no es colocado en la Casilla de Reserva si es reemplazado. Es colocado en Arabia.

17.1.7 Algunas unidades no pueden tomar nunca reemplazos. Estas unidades están marcadas con un punto en la esquina superior derecha.

17.1.8 Puntos de Reemplazo de los Estados Unidos: Después de la jugada del Evento “Over There”, todas las cartas de PR Aliadas producen un PR de los US, así como los PR listados en la carta.

Créditos

Diseñador: Ted Raicer

Desarrollo: Andy Lewis

Director Artístico/ Portada: Rodger B. MacGowan

Mapas, Cartas, y Arte de las Fichas: Mark Simonitch

Maquetación de las Reglas/Editor del Proyecto/Living Rules: Gene Billingsley

Traducción al Español: Cayetano Andreu Laurindo; e-mail: CAYETANO.ANDREU@terra.es

Probaron el Juego y las Reglas:

Gene Billingsley, Sean Cousins, Ben Knight, Steve Kosakowski, Andy Maly, Dennis Mason, y...

Amigos que nos ayudaron a refinar las reglas vía Internet: Ananda Gupta, Jeff Twining, Simon Poulson, Daniel Frederick. Nuestro agradecimiento especial a Peter Rich por sus extensas y detalladas correcciones.

■ Importante: Cambios en las Cartas y Clarificaciones

Cartas de las PC

Carta Wireless Intercepts #2: (Clarificación).

Esta carta es jugada durante el paso de Intento de Ataque de Flanco en lugar de durante el paso de Jugada de Cartas de Combate. El jugador de las PC no puede esperar hasta que el Intento de Ataque de Flanco falle para jugar la carta.

Cartas Aliadas

Carta Withdrawal #6: (Clarificación)

Esta carta debe ser jugada como es normal para el juego de cartas, lo que quiere decir que es jugada antes de que el resultado de la batalla sea conocido. Nota de Desarrollo: Esto representa una acción planeada y no una respuesta a tremendas pérdidas.

Carta #13 The Rape of Belgium: (Añadir)

El Rape of Belgium puede ser jugado solamente como un Evento si el Estado de Guerra Aliado está todavía en Movilización, no en Guerra Limitada o Total.

Carta Great Retreat #27: (Clarificación)

Si los Rusos usan el efecto de Great Retreat en un combate, no hay resolución del combate y cualesquiera Cartas de Combate son tratadas como no jugadas (vuelven a la mano del poseedor).

La carta The Kerensky Offensive (#45 Aliada) no es una carta de CC.

Carta #49: Sinai Pipeline puede jugarse sea quien sea el que controle el espacio Sinai.

Notas de Diseño

El Mapa

El mapa para Senderos de Gloria (SoG) pasó por diferentes encarnaciones, incluyendo un mapa con hexágonos y una versión con áreas antes de evolucionar en el que tú tienes (espero) colocado en tu mesa de juego. La principal ventaja de un sistema de movimiento de punto a punto es que permite al diseñador

centrarse. No son necesarias reglas elaboradas de suministro o de terreno para prevenir operaciones estratégicas poco realistas o para resaltar la importancia de localizaciones clave; el mapa lo hace por ti.

El mapa para SoG fue diseñado para permitir que todas las campañas históricas de la 1ª Guerra Mundial (1GM) se pudieran desarrollar históricamente, dando al mismo tiempo un espacio realista para campañas alternativas. Para hacer esto, yo “jugué” versiones históricas del juego, añadiendo o borrando espacios y conexiones hasta que estuve satisfecho con los resultados.

El Orden de Batalla

El Orden de Batalla para SdG no incluye cada designación de ejército encontrado en la 1ª GM. Los Franceses, por ejemplo, formaron un 8º Ejército en 1914 que no se encuentra en el juego. En lugar de eso, el OB representa a todas las más importantes formaciones, mientras que mantiene la relación de fuerzas entre las diferentes Potencias. Por lo que en términos del juego, el 8º Ejército Francés estaría representado por un grupo de Cuerpos.

Las unidades de Ejército representan tropas soportadas por artillería pesada, aviones, y otros recursos. (Los Serbios son la única excepción- dándoseles categoría de Ejército basándonos en su historia como combatientes en la guerra). Las unidades de Cuerpo son masas más pequeñas de tropas, ejércitos con mando más débil y menores capacidades logísticas, y los restos de ejércitos tras grandes pérdidas. En un sentido más abstracto, mediante el uso de la Casilla de Reserva, los Cuerpos representan la habilidad de una nación de soportar las demandas de una guerra moderna e industrializada. Esto enlaza con el sistema de Reemplazos para dar a los jugadores una forma limitada de control sobre sus economías de guerra.

Y si...?

Antes del Plan Schlieffen, Alemania tenía una estrategia defensiva en el Oeste. La versión Schlieffen original planeaba una invasión Alemana de Holanda así como de Bélgica. En 1914 Italia se suponía que era un aliado de Alemania. Rumanía osciló de un lado al otro entre las Potencias Centrales y los Aliados en 1914-15. ¿Por qué no, en SdG, Alemania no puede empezar la guerra con sus ejércitos desplegados en el Este, o invadir Holanda?. ¿Por qué no pueden Italia o Rumanía unirse a las Potencias Centrales?.

Aunque SdG permite a los jugadores explorar un amplio rango de “Y si...?”. También excluye deliberadamente otros. Algunos fueron excluidos porque fueron juzgados como demasiado poco probables como para que valiera la pena preocuparse por ellos. Italia, a pesar de su tratado con Alemania, era casi cierto que se uniría al bando de las Potencias Centrales sólo si los Aliados hubieran ya perdido claramente (como en 1940). Ya que lo que más deseaba Italia era territorio bajo control Austríaco, los Aliados tenían la mejor baza diplomáticamente. Siempre es más fácil ofrecer las tierras de un enemigo como soborno.

Rumanía, aunque giró de un lado al otro siguiendo la fortuna de la guerra, era también poco propensa a luchar en el bando de las Potencias Centrales porque también quería tierras Austro-Húngaras. En cualquier caso, lo que las Potencias Centrales deseaban de Rumanía no eran sus ineptos ejércitos, sino su petróleo y su trigo. Si Rumanía es todavía neutral cuando el Zar caiga, pasa a ser económicamente un vasallo de Alemania, representado por el premio de los dos Puntos de Victoria.

Otros Y si...? fueron excluidos como fuera del alcance del juego. No simplemente el curso, sino la causa de la guerra dependió de los planes que ambos bandos diseñaron antes de la guerra. Si los Alemanes no hubieran adoptado nunca el Plan Schlieffen, posiblemente no hubiera habido guerra en 1914. Ciertamente, si una guerra hubiera tenido lugar, sería tan diferente como para necesitar una nueva baraja de cartas.

Otros Y si...? fueron descartados porque en términos de juego tendrían tan poco sentido que tendrías que ordenar al jugador realizarlos. La invasión de Holanda está en esta situación.; para una ventaja táctica limitada los Alemanes añadirían un dolor de cabeza y más daño diplomático (que es por lo que Moltke el Joven eliminó el pasaje a través de Holanda en el primer momento).

Finalmente, algunas posibilidades fueron excluidas para prevenir la visión retrospectiva del jugador y también para prevenir un daño serio para el equilibrio del juego. Puede que como algunos todavía argumentan, el plan Schlieffen original podría haber ganado la guerra en 1914. En un juego que cubre toda la 1ª GM no tendría mucho sentido permitir a los Alemanes una posibilidad seria de ganar en el turno dos.

Estado de Guerra

(o “Porqué la Revolución Bolchevique depende del hundimiento del Lusitania.”).

El Estado de Guerra es uno de los más importantes mecanismos en SdG, y también – lo admitimos – uno de los más abstractos. Pero los números del Estado de Guerra no fueron simplemente asignados aleatoriamente a varios eventos. Una gran cantidad de razonamientos (y de prueba y error) han sido invertidos en ello.

El Estado de Guerra en SdG tiene varios elementos. Primero, representa la progresión de cada alianza hacia un estado de Guerra Total moderna e industrializada. Por ejemplo, el Estado de Guerra aumenta cuando los Ejércitos Británicos 1º y 2º entran en juego debido a la importancia de la ruptura Británica con su tradicional confianza en el poder marítimo.

Segundo, mediante las reglas para Estado de Guerra Combinado, se muestran los varios efectos de un enfrentamiento tan prolongado y costoso sobre la moral, la política y la diplomacia nacionales. Según crece la intensidad de la guerra, una inestable Rusia se vuelve más vulnerable (el Registro de Capitulación de Rusia) mientras que los Estados Unidos encuentran cada vez más difícil seguir fuera de la guerra (a través del Registro de Entrada de los Estados Unidos). De esta manera la Gran Retirada añade Estado de Guerra porque los refugiados en Rusia Occidental minan la moral Rusa, mientras que el Lusitania aumenta el Estado de Guerra porque empuja a los Estados Unidos a unirse a los Aliados. El jugar a incrementar el Estado de Guerra de las PC para debilitar a Rusia aumenta la posibilidad de Entrada de los Estados Unidos. Igualmente, la acción de los Aliados para apresurar a los Estados Unidos a la guerra aumente la posibilidad de la salida de Rusia. Este efecto de acción y reacción no sólo presenta un interesante problema de juego para ambos jugadores, sino que también captura de una manera efectiva la dinámica que llevó tanto a la entrada de los Estados Unidos como a la Caída del Zar en el espacio de unas pocas semanas.

Finalmente, mediante el mecanismo del Armisticio, el efecto del cansancio por la guerra fuera de Rusia es introducido. Si la guerra termina en un Armisticio (históricamente en el turno 19) se considera que el bando perdedor ha pedido la paz. Si ningún bando está venciendo en ese punto, bien la negociación o la extenuación mutua ha traído el fin de la guerra.

Condiciones de Victoria

Las Condiciones de Victoria fueron designadas para los intereses del equilibrio del juego, como una medida contra el resultado histórico, y para suministrar razones operacionales para luchar ciertas campañas en el juego. Por ejemplo, los Turcos mantuvieron todo un Cuerpo en Medina a lo largo de la guerra – haciéndolo un espacio de PV tienen razones para hacerlo en el juego.

Las reglas de Términos de Paz representan realmente la propaganda de guerra, tanto interna como externa, entre los dos bandos. Como en la guerra real, un jugador hará una oferta de paz solamente cuando sienta que está en una posición de fuerza (ventaja en PVs). El propósito de tal oferta es conseguir puntos de propaganda (en el juego un PV) aunque si la oferta es demasiado evidentemente poco sincera puede volverse contra él (costando un PV). Si una Oferta de Paz es aceptada, la diplomacia real ha reemplazado a las poses – y aunque el bando que hizo la oferta puede asumirse que obtiene lo mejor del convenio resultante, en términos de juego es un empate porque falló al cambiar una ventaja por una victoria absoluta. Está en contra del espíritu del juego aceptar una Oferta de Paz si todavía piensas que tienes una oportunidad de vencer.

Dedicación

Dejadme acabar dando las gracias a Mark Herman, con quien SdG está claramente en deuda; a Ben Knight por ayudarme a vender el juego a Avalon Hill (incluso aunque no se cumplió finalmente); a toda la gente de GMT; Steve Kosakowski, Jim Eliason, John Walker, Ananda Gupta, Bob Ireland y a todos los demás que

ayudaron con el juego de una manera u otra a lo largo de los años; y finalmente a Joanne Spera, por su apoyo y comprensión.

Ted S. Raicer

6 de Abril de 1999

Ejemplo Extendido

Este ejemplo extendido de juego demostrará cómo funcionan muchos de los mecanismos del juego y te darán algunas ideas estratégicas iniciales. El juego fue realizado por email entre Gene Billingsley, Presidente de GMT, como el jugador Aliado y Andy Lewis, el desarrollador del juego, como las Potencias Centrales. Ninguno de los jugadores era un experto en estrategia, como los comentarios del diseñador del juego, Ted Raicer, mostrarán. La idea es darte una idea del juego y de todas las diferentes elecciones que tienes que realizar y decidir. Te sugerimos que coloques el juego y muevas las fichas sobre tu mapa según vayas leyendo el ejemplo.

Una unidad está a plena potencia en el ejemplo siguiente a no ser que su nombre esté encerrado en paréntesis [por ejemplo, el FR 5th Army está a plena potencia y el (FR 5th Army) está a potencia reducida].

Las Potencias Centrales han elegido comenzar el juego con la carta Guns of August en su mano. Por lo tanto, sólo coge otras seis cartas inicialmente, por lo que su mano es de siete cartas. El jugador Aliado coge siete cartas para su mano inicial.

Agosto de 1914 – Fase de Ofensiva Obligatoria

La tirada de dado de las Potencias Centrales es 4, lo que significa que una unidad Alemana debe realizar un ataque en Bélgica, Francia o Alemania este turno o el nivel de PV disminuirá en uno.

La tirada de dado Aliada es 2, lo que significa que una unidad Francesa debe hacer un ataque en Bélgica, Francia o Alemania este turno o el nivel de PV aumentará en uno.

Agosto de 1914 – Fase de Acción

Acción 1 de las Potencias Centrales

Juega Guns of August (Carta #1 de las Potencias Centrales) como un Evento.

Mueve los marcadores de Estado de Guerra de las Potencias Centrales y de Estado de Guerra Combinado a 2.

Coloca un marcador de destruido en Liege. Avanza los Ejércitos Alemanes 1º y 2º hasta Liege.

Los Ejércitos Alemanes 1º, 2º y 3º atacan al 5º Ejército Francés en Sedan.

La tirada de dado de las Potencias Centrales es 2, que es chequeada en la columna 15 de la Tabla de Fuego de Ejército. El resultado es un Número de Pérdidas de 5; por lo tanto, el 5º Ejército Francés pierde un paso para 3 puntos del Número de Pérdidas. No pierde un segundo paso porque el Factor de Pérdidas es todavía 3 en el lado reducido del Ejército y sólo 2 puntos del Número de Pérdidas están aún sin cumplir.

La tirada de dado Aliada es de 3 en la columna 3 de la Tabla de Fuego de Ejército. El resultado es un Número de Pérdidas de 2, pero debido a que el menor Factor de Pérdidas Alemán es de 3, no hay ningún efecto.

El Aliado pierde el combate y debe retirarse 2 espacios, porque la diferencia en Números de Pérdidas es de 2 o mayor (la retirada máxima es de dos espacios).

El (5º Ejército Francés) se retira a través de Chateau-Thierry hasta Cambrai (Nota que una retirada *no* tiene que dejarte 2 espacios desde donde comenzaste – a diferencia de otros juegos).

Los Ejércitos Alemanes 2º y 3º avanzan a Sedan (no pueden avanzar más lejos porque Sedan es un espacio de bosque).

Este ataque cumple la Ofensiva Obligatoria de las Potencias Centrales para el turno. La carta de Guns of August es eliminada del juego porque está marcada como un “*” y fue jugada como un Evento.

Comentario: *Una apertura estándar cauta de las Potencias Centrales. (Abrir sin los Cañones de Agosto tiende a hacer los primeros turnos bastante imprevisibles). Dado el 66% por ciento de probabilidades de éxito y el efecto marginal (contra un solo Ejército Francés) de fallar, las Potencias Centrales deberían haber intentado el ataque de flanco. La decisión Aliada de retirarse a Cambrai es cuestionable considerando las restricciones al movimiento Alemán; una alternativa mejor puede ser Melun.*

Acción Aliada 1

Juega Refuerzos Rusos (Carta Aliada #3) como 3 OPS.

Activa Bar de Luc para movimiento y Dubno y Kamenets Podolski para ataque.

(El 9º Ejército Francés) mueve desde Bar de Luc hasta Chateau-Thierry.

Comentario: *Si el 5º Francés se hubiera retirado a Melun, no hubiera sido necesario usar un OPS moviendo el 9º Francés, ya que Chateau-Thierry sería efectivamente una “zona mortal” contra las unidades de las Potencias Centrales.*

El 3er Ejército Ruso (3 FC) en Dubno y el 8º Ejército Ruso (3 FC) en Kamenets Podolski atacan al 3er Ejército AH en Tarnopol. Los Rusos declaran un ataque de flanco. Sacan un 4 que es modificado a 5 para el 3er Ejército Ruso, que no está adyacente a un espacio ocupado por el enemigo excepto al espacio defensor. El ataque de flanco tiene éxito, por lo que los Rusos dispararán primero y los AH tendrán que absorber esas pérdidas antes de responder al fuego.

La tirada de dado Aliadas es 3 en la columna 6 de la Tabla de Fuego de Ejército, que es un Número de Pérdidas de 4.

El 3er Ejército AH es reducido para satisfacer 2 puntos de la pérdida y es reducido de nuevo para otros dos puntos. El 3er Ejército AH es colocado en la casilla de eliminados/ reemplazables y es reemplazado por un Cuerpo AH.

El Cuerpo AH ahora hace fuego con 1 FC en la Tabla de Fuego de Cuerpo. La tirada de dado es un 4, que causa un Número de Pérdidas de 1. Ya que el menor FP Aliado es 2, el jugador Aliado no sufre ninguna pérdida. El Cuerpo AH se retira ahora 2 espacios a través de Stanislaw hasta Czernowitz.

El 3er Ejército Ruso avanza a Tarnopol.

Potencias Centrales Acción 2

Juega Sud Army (Carta de las Potencias Centrales #10) como 3 OPS.

Activa Oppelin y Munkacs para movimiento y Sedan para Ataque.

Mueve el (Cuerpo GE) desde Opelin hasta Czeskohlava (Coloca un marcador de control de las Potencias Centrales al salir la unidad del espacio) hasta Lodz. Como las Potencias Centrales controlan ahora Lodz, mueve el marcador de PV a la casilla 11.

Comentario: *Un movimiento más agresivo hubiera enviado el 8º Ejército a Lodz (y sus Cuerpos a Königsberg). Debido a que es necesario mover el 8º como muy tarde en la 1ª Acción del Turno 2 –para prevenir quedarse aislado – esto hubiera matado dos pájaros de un tiro.*

Mueve el (2º Ejército AH) desde Munkacs a Czernowitz.

Comentario: Un movimiento potencialmente desastroso. Moviendo el 4º RU a Lemberg, el 3º y el 8º pueden dejar a las fuerzas AH en Czernowitz SS.

Los Ejércitos 2º y 3º GE en Sedan atacan al (5º Ejército FR) en Cambrai.

Ningún ataque de flanco puede ser intentado ya que solamente un espacio activado está adyacente al espacio defensor.

El FR juega la carta CC withdrawal (*retirada*) (Carta Aliada #6).

La tirada de dados de las Potencias Centrales es 4, que sobre la columna 10 es un Número de Pérdidas de 5. Normalmente, el paso de ejército y ambos pasos de cuerpos se perderían, pero la withdrawal salva a los Cuerpos.

La tirada de dado Aliada es de 6, que en la columna 2 es un Número de Pérdidas de 3. El 2º Ejército GE es reducido.

El (Cuerpo FR) se retira solamente un espacio a Amiens, debido a la carta CC de withdrawal. La carta de withdrawal es eliminada del juego porque está marcada con un “*” y fue jugada como un Evento.

El 3er Ejército GE avanza dentro de Cambrai (El 2º Ejército GE no puede avanzar porque está reducido). El marcador de PV es movido a 12.

Comentario: Otro movimiento arriesgado para las Potencias Centrales, ya que el 3º GE está un poco fuera de juego.

Acción Aliada 2

Juega Blockade (La Carta Aliada #2) como 4 OPS.

Activa Chateau-Thierry, Verdun, Tarnopol, y Kamenets Podolski para ataque. (El jugador Aliado quería activar Brussels también para unirse a Chateau-Thierry y Verdun en el ataque sobre Sedan, pero no pudo porque ninguno de los espacios tiene unidades tanto FR como BR en ellos para permitir un ataque multinacional).

El (9º Ejército FR) (2 FC) en Chateau-Thierry y los Ejércitos FR 3º y 4º (3 FC cada uno) en Verdun atacan al (2º Ejército GE) en Sedan.

La tirada de dado Aliada es 5 en la columna 6-8, y da un Número de Pérdidas de 5. El (2º Ejército GE) (3 FP) es eliminado y reemplazado por un Cuerpo GE (1 FP) que es reducido (1 FP) y después eliminado para cumplir el Número de Pérdidas.

La tirada de dado de las Potencias Centrales es 3, que en la columna 3 da un Número de Pérdidas de 2. Los Aliados no pierden nada debido a que su menor FP (3) es mayor que su Número de Pérdidas. El 3er Ejército FR avanza a Sedan. Esto satisface la Ofensiva Obligatoria Francesa.

El 3er Ejército GE está ahora sin suministro y no puede ser activado; si está todavía sin suministro durante la Fase de Desgaste, será permanentemente eliminado.

El 3er Ejército RU en Tarnopol y el 8º Ejército RU en Kamenets Podolski atacan al (2º Ejército AH) y a dos Cuerpos AH en Cernowitz.

El RU juega la CC Pleve (Carta Aliada #4) para un drm de +1.

La tirada de dados de las Potencias Centrales es 3, para un Número de Pérdidas de 2, que reduce el 3er Ejército RU.

La tirada de dado Aliada es 2 modificada a 3, que es un Número de Pérdidas de 4. Las Potencias Centrales eligen eliminar completamente los dos Cuerpos. El Ejército (2º AH) se retira a través de Stanislaw hasta Munkacs.

El 8º Ejército RU avanza. El marcador de PV es reducido a 11. La carta Pleve es retirada del juego porque está marcada con un “*” y fue jugada como un Evento.

Comentario: *Una ronda efectiva para los Aliados, pero dada la situación de las Potencias Centrales, ha sido una oportunidad perdida. 3 OPS podrían haber puesto al ala derecha AH SS, mientras que un ataque desde Verdun sería realizado sobre Sedan. Con un poco de suerte, las Potencias Centrales hubieran tenido fuerzas SS en ambos frentes.*

Potencias Centrales Acción 3

Juega Refuerzos Alemanes (Carta #12 de las Potencias Centrales) como 4 OPS.

Comentario: *Bien ésta o la del 9º GE debería guardarse como carta de refuerzos para el próximo turno.*

Activa Liege, Metz, Timisvar, y Novi Sad para ataque.

El 1er Ejército GE en Liege y los Ejércitos GE 4º y 5º en Metz atacan al 3er Ejército FR en Sedan.

La tirada de dados de las Potencias Centrales es 4, que resulta en un Número de Pérdidas de 7. El 3er Ejército Francés es eliminado y el Cuerpo que le reemplaza es reducido.

La tirada de dado Aliada es 3, que resulta en un Número de Pérdidas de 2, sin ningún efecto.

El (Cuerpo FR) se retira a través de Verdun a Chateau-Thierry.

El 4º Ejército GE avanza hasta Sedan. El 3er Ejército GE en Cambrai vuelve a estar con suministro.

Comentario: *El 3er GE está rescatado – por ahora – pero todavía está en peligro.*

El Cuerpo AH en Timisvar y el 5º Ejército AH en Novi Sad atacan al 1er Ejército SB en Belgrade.

Un ataque de flanco es intentado y la tirada de dado es 4, modificada por +1 para la unidad no fijadora, que tiene éxito. Si el 1er Ejército SB no hubiera estado en el espacio, no se podría haber intentado un ataque de flanco, ya que no puedes atacar de flanco un fuerte no ocupado.

La tirada de dado de las Potencias Centrales es , que resulta en un Número de Pérdidas de 3. El 1er Ejército Serbio es reducido para 2 puntos del Número de Pérdidas. El tercer punto es ignorado. El fuerte no puede perder un paso si una unidad amiga está en su espacio.

Ahora el (1er Ejército SB) y el fuerte hacen fuego. La tirada de dado es 6, lo que causa un Número de Pérdidas de 3. Ambas unidades AH son reducidas. Esta es la única manera en la que la totalidad de los tres puntos del Número de Pérdidas podrían ser satisfechos. Ya que los resultados son iguales, no hay retirada.

Comentario: *Con las Potencias Centrales totalmente comprometidas en el Este y en el Oeste, no es momento para preocuparse con los Serbios.*

Acción Aliada 3

Juega RU Reinforcements (Carta Aliada #8) como 2 OPS.

Activa Amiens y Nancy para movimiento.

Mueve el (Cuerpo FR) en Amiens hasta Brussels.

Mueve el 1er Ejército FR desde Nancy hasta Verdun.

Potencias Centrales Acción 4

Juega German Reinforcements (Carta #7 de las Potencias Centrales) como 3 OPS.

Comentario: *Esto significa que ningún refuerzo GE es posible en el siguiente turno.*

Activa Insterberg para movimiento y Cambrai y Sedan para ataque.

El 8º Ejército GE y el Cuerpo GE mueven desde Insterberg hasta Konisberg.

El 3er Ejército GE en Cambrai y el 4º Ejército GE en Sedan atacan al (9º Ejército FR) y al (Cuerpo FR) en Chateau-Thierry.

La tirada de dado de las Potencias Centrales es 6, lo que causa un Número de Pérdidas de 7, destruyendo el Ejército y ambos Cuerpos – el que estaba allí al principio del combate y el Cuerpo de reemplazo para el 9º Ejército.

La tirada de dado de los Aliados es 5, que causa un Número de Pérdidas de 3, que reduce el 3er Ejército GE.

Comentario: *El 8º Ejército GE está ahora a salvo, pero como decíamos anteriormente, un movimiento anterior a Lodz hubiera sido más efectivo. Y el 3º en Cambrai está todavía en peligro.*

Acción Aliada 4

Juega Moltke (Carta Aliada #9) como 3 OPS.

Activa Brussels y Verdun para ataque. Brussels cuesta 2 puntos de OPS ya que unidades FR y BR están apiladas en el espacio.

El (Cuerpo FR) y el Ejército Británico BEF en Brussels y los Ejércitos Franceses 1º y 3º en Verdun atacan al 4º Ejército GE en Sedan.

Un ataque de flanco es intentado y la tirada de dado de 6 hace que tenga éxito.

La tirada de dado Aliada es 2, lo que reduce el 4º Ejército GE.

Las Potencias Centrales tiran ahora en la columna 3. La tirada es 2, lo que causa un Número de Pérdidas de 2, por lo que el (Cuerpo FR) es eliminado. Todas las demás unidades tienen un FP de 3, por lo que 1 punto del Número de Pérdidas es ignorado.

El Ejército GE se retira a través de Koblenz a Liege. Ninguna unidad avanza.

Comentario: Sin avance después del combate, Sedan permanece controlado por las Potencias Centrales, y el 3º GE está en suministro.

Potencias Centrales Acción 5

Juega Falkenhayn (Carta de las Potencias Centrales #13) como una carta de PR.

Mueve el marcador de PR AH al espacio 2 en el Registro General de Anotaciones y el de PR GE al espacio 3.

Comentario: Esto puede esperar hasta la última jugada. En lugar de eso, el 3º debería ser retrocedido hasta Sedan.

Acción Aliada 5

Toma la automática “1 OPS”. Ninguna carta es jugada.

Activa Antwerp para movimiento.

El 1er Ejército Belga mueve a Brussels.

Comentario: De nuevo el jugador Aliado falla en tomar ventaja de una oportunidad de aislar a un ejército enemigo. El BE debería haber movido a Sedan. Apilándose con el BEF únicamente aumenta el coste en OPS para ambos, ya que pueden apilarse libremente solamente en espacios de canal (Antwerp, Ostend, Calais).

Potencias Centrales Acción 6

Juega von Francois (Carta de las Potencias Centrales #3) como 2 OPS.

Activa Cambrai y Liege para movimiento.

Mueve el (3er Ejército GE) desde Cambrai hasta Sedan y el (4º Ejército GE) desde Liege hasta Sedan.

Acción Aliada 6

Juega BR 2nd Army (2º Ejército Británico) (Carta Aliada #1) como 4 OPS.

Activa Grenoble y Tarnopol para movimiento y Verdun y Czernowitz para ataque.

Mueve el 3er Ejército Ruso desde Tarnopol a Lemburg. Mueve el marcador de PV abajo a 10.

Mueve el Cuerpo FR en Grenoble a Paris.

Los Ejércitos FR 1º y 4º en Verdun atacan el (3er Ejército GE) y al (4º Ejército GE) en Sedan.

La tirada de dado Aliada es 5, que causa un Número de Pérdidas de 5. El 3er Ejército GE y su Cuerpo de reemplazo son ambos eliminados.

La tirada de dado de las Potencias Centrales es 4, lo que causa un Número de Pérdidas de 4. El 1er Ejército FR es reducido.

El (4º Ejército GE) se retira un espacio hasta Koblenz.

El 8º Ejército RU en Czernowitz ataca al (2º Ejército AH) en Munkacs.

Ningún ataque de flanco es intentado y ninguna CC es jugada.

El ataque RU es desplazado desde la columna 3 a la columna 2 debido a la montaña en el espacio de Munkacs.

La tirada de dado Aliada es 3, lo que causa un Número de Pérdidas de 2.

La tirada de dado de las Potencias Centrales es 1, lo que causa un Número de Pérdidas de 0.

El 2º Ejército AH es eliminado y el Cuerpo AH de reemplazo se retira a través de Cluj hasta Drebecen.

Agosto de 1914 – Fase de Desgaste

Nada ocurre – cada uno y todos los espacios (incluyendo Cambrai para las Potencias Centrales ya que también controlan Sedan) están con suministro.

Agosto de 1914 – Fase de Asedio

Nada ocurre – ningún fuerte está siendo asediado.

Agosto de 1914 – Fase de Estado de Guerra

Nada ocurre.

Agosto de 1914 – Fase de Reemplazos

Las Potencias Centrales gastan 1 PR AH (en cada uno) en recrear el (2º Ejército AH) y el (3er Ejército AH) en Budapest, y gastan 1 PR GE (en cada uno) en recrear el (2º Ejército GE) y el (3er Ejército GE) en Essen y en volver al 4º Ejército GE a su cara de máxima potencia.

Agosto 1914 – Fase de Extracción de Cartas Estratégicas

El Aliado extrae siete cartas, ya que no tiene ninguna en su mano.

Las Potencias Centrales extraen seis cartas, ya que todavía tiene una en su mano. Si la carta que le queda en su mano ha sido una carta de CC, podría haberse descartado de ella antes de extraer cartas y sido capaz de extraer siete cartas.

Septiembre de 1914 – Fase de Ofensiva Obligatoria

La tirada de dados de las Potencias Centrales es de 1, lo que significa que una unidad Austro-Húngara debe hacer un ataque en este turno o el nivel de PV disminuirá en uno.

La tirada de dados Aliada es 5, y ya que Italia es actualmente neutral, el jugador Aliado no tiene que hacer ningún ataque este turno.

Septiembre de 1914 – Fase de Acción

Potencias Centrales Acción 1

Juega Oberost (Carta de las Potencias Centrales #) como un Evento.

Mueve los marcadores de Estado de Guerra de las Potencias Centrales y de Estado de Guerra Combinado a la casilla 3. Los Alemanes pueden atacar ahora espacios conteniendo fuertes RU. La carta Oberost es eliminada del juego porque está marcada con un "*" y fue jugada como un Evento.

Comentario: *Este no es el momento para jugar esta carta, ya que el GE no tiene fuerza ofensiva en el Este para tomar ventaja de ella. Juega un OPS para arrebatar la iniciativa, o mejor aún, juega el evento Landwher y lleva esos ejércitos en Essen a más potencia.*

Acción Aliada 1

Juega BR Reinforcementes (Carta Aliada #14) como un Evento.

Coloca el 1er Ejército BR en Londres y un Cuerpo BR en la Casilla de Reserva. El marcador de Estado de Guerra Aliado mueve a la casilla 1. El marcador de Estado de Guerra Combinado es movido a la casilla 4. La carta de Refuerzos BR es eliminada del juego porque está marcada con un "*" y fue jugada como un Evento.

Comentario: *Colocar Refuerzos ayudará a contrarrestar la ventaja actual en reemplazos de las Potencias Centrales, especialmente porque las Potencias Centrales no guardaron una carta de refuerzos GE.*

Potencias Centrales Acción 2

Juega Reichstag Truce (*Tregua del Reichstag*) (Carta de las Potencias Centrales #9) como un Evento.

Mueve el marcador de PV a la casilla 11. Mueve el marcador de Estado de Guerra de las Potencias Centrales a la casilla 4; las Potencias Centrales son ahora libres para mover dentro de espacios costeros en Francia y Bélgica. Las Potencias Centrales irán a Nivel de Compromiso de Guerra Limitada durante la Fase de Estado de Guerra. Mueve el marcador de Estado de Guerra Combinado a la casilla 5. La carta Reichstag Truce es eliminada del juego porque está marcada con un "*" y fue jugada como un Evento.

Comentario: *De nuevo la elección del momento adecuado es cuestionable. El levantamiento de las restricciones no es tan importante cuando no estás en una posición para apuntar hacia el Canal de todas formas.*

Acción Aliada 2

Juega Entrench (Carta Aliada #12) como 3 OPS.

Activa Londres y Brussels para movimiento.

Mueve el 1er Ejército BR desde Londres hasta Brussels.

Mueve el 1er Ejército BE desde Brussels hasta Cambrai. El marcador de PV es retrocedido a 10.

Comentario: *Los Aliados hacen bien en emplear el 1er Ejército, pero están pagando haber gastado un OP para mover sin sentido el BE a Brussels en el último turno.*

Potencias Centrales Acción 3

Juega Landwehr (Carta de las Potencias Centrales #5) como un Evento.

Los Ejércitos GE (2º) y (3º) son vueltos a plena potencia. La carta de Landwher es eliminada del juego porque está marcada con un "*" y fue jugada como un Evento.

Comentario: *Mejor tarde que nunca pero ya son tres rondas seguidas sin movimiento o combate.*

Acción Aliada 3

Juega FR Reinforcement (Carta Aliada #10) como un Evento.

Coloca el 10º Ejército FR en Paris. La carta Refuerzo Francés es eliminada del juego porque está marcada con un “*” y fue jugada como un Evento.

Potencias Centrales Acción 4

Juega Race to the Sea (Carta de las Potencias Centrales # 8) como 3 OPS.

Activa Essen, Koblenz, y Budapest para movimiento.

Mueve los Ejércitos GE 2º y 3º desde Essen a Sedan.

Mueve el 4º Ejército GE desde Koblenz a Sedan.

Mueve el (2º Ejército AH) y el (3er Ejército AH) desde Budapest a Munkacs.

Comentario: *¡Por fin!*

Acción Aliada 4

Juega Putnik (Carta Aliada #5) como 2 OPS.

Activa Paris y Belfort para movimiento.

Mueve el Cuerpo FR en Paris a Brussels.

Mueve un Cuerpo FR en Belfort a Chateau-Thierry.

Potencias Centrales Acción 5

Juega Wireless Intercepts (Carta de las Potencias Centrales #2) como 2 OPS.

Activa Sedan y Przemysl para ataque.

El 4º Ejército AH en Przemysl ataca al (3er Ejército RU) en Lemberg.

La tirada de dado de las Potencias Centrales es 3, lo que causa un Número de Pérdidas de 2. El 3er Ejército RU es eliminado y reemplazado por un Cuerpo.

La tirada de dado Aliada es 5, lo que causa un Número de Pérdidas de 3. El 4º Ejército AH es reducido.

Esto satisface la Ofensiva Obligatoria de las Potencias Centrales para el turno.

Comentario: *Con el 8º Ejército sentado en Konisberg, los ejércitos AH deben llevar el balón solos. Nada incorrecto con este ataque, pero ¿por qué impactar con un ejército AH cuando tienes uno GE?*

El 2º Ejército GE en Sedan ataca al Cuerpo FR en Chateau-Thierry. Las Potencias Centrales automáticamente destruyen completamente el Cuerpo FR y no puede ser reducido por el Cuerpo. Las Potencias Centrales no avanzan.

Los Ejércitos GE 3º y 4º en Sedan atacan al 1er Ejército BE en Cambrai.

La tirada de dado de las Potencias Centrales es 5, lo que causa un Número de Pérdidas de 5. El 1er Ejército BE es reducido.

La tirada de dado Aliada es 3, lo que causa un Número de Pérdidas de 2, sin ningún efecto.

El (1er Ejército BE) se retira a través de Amiens hasta Calais.

Las Potencias Centrales no avanzan.

Comentario: *Los GE hacen bien en no avanzar. Un uso efectivo de 1 OP hace 2 ataques.*

Acción Aliada 5

Juega RU Reinforcements (Carta Aliada #11) como 3 OPS.

Comentario: *Anulando dos ejércitos RU muy necesarios. El ataque aliado es bueno; la carta jugada no lo es.*

Activa Verdun y Brussels para ataque.

El (1er Ejército FR) y el 4º Ejército FR en Verdun y el Ejército BR BEF, 1er Ejército BR, y el Cuerpo FR en Brussels atacan a los Ejércitos GE 2º, 3º y 4º en Sedan.

Los Aliados intentan un ataque de flanco y tienen un éxito con una tirada de dado de 5.

La tirada de dados Aliada es 6, lo que causa un Número de Pérdidas de 7. El 2º Ejército GE es eliminado y su Cuerpo de reemplazo es reducido.

Las Potencias Centrales tienen ahora sólo 11 FC con los cuales devolver el fuego. La tirada de dado de las Potencias Centrales es 1, lo que causa un Número de Pérdidas de 3. El Ejército BR BEF debe sufrir la primera pérdida si es posible (Ver 12.4.5), y así es reducido.

El 4º Ejército GE se retira a Koblenz, el 3er Ejército GE a Metz, y el (Cuerpo GE) a Strasbourg.

Potencias Centrales Acción 6

Juega Entrench (Carta de las Potencias Centrales #6) como 3 OPS

Activa Metz, Strasbourg, y Mulhouse para ataque.

El (7º Ejército GE) en Mulhouse ataca al Cuerpo FR y al Fuerte FR en Belfort. 3 FC son desplazados una columna a la izquierda por la trinchera. La tirada de dado de las Potencias Centrales es 5, y el Cuerpo es destruido.

El FR tiene 3 FC desplazados una columna a la derecha pero en la Tabla de Cuerpo por lo que no puede infligir una pérdida.

El (7º Ejército GE) no puede avanzar porque está reducido.

El 3er Ejército GE y el 5º Ejército GE en Metz y el 6º Ejército GE y el (Cuerpo GE) en Strasbourg atacan al 2º Ejército FR y al Fuerte FR en Nancy.

Los 16 FC GE son desplazados a la columna 15. Los 5 FC FR son desplazados a la columna 6-8.

Ambos bandos sacan un 6.

El 2º Ejército FR pasa a ser un Cuerpo reducido que se retira vía Verdun a Bar de Luc.

El 5º Ejército GE es reducido y los Ejércitos 3º y 6º avanzan. El marcador de Trinchera es eliminado.

Acción Aliada 6

Juega Rape of Belgium (Carta Aliada #13) como una Carta de Reemplazo.

Mueve el marcador de PR Aliado al espacio 1 en el Registro General de Anotaciones, los marcadores de PR FR y BR al espacio 2, y el marcador de PR RU al espacio 2. El marcador de PR IT no es movido porque Italia es neutral; ninguna nación puede recibir reemplazos cuando es neutral.

***Comentario:** Razonable, pero dado el Estado de Guerra relativo, puede que fuera mejor jugarla como un evento, especialmente si los Ejércitos RU 9º y 10º estuvieran en juego.*

Septiembre de 1914 – Fase de Desgaste

Ningún desgaste.

Septiembre de 1914 – Fase de Asedio

Asedio de Nancy. Las Potencias Centrales necesitan una tirada de dado de 5 o de 6 (debido a la drm de -2 en los Turnos 1 y 2). La tirada de dado es de 4 y Nancy resiste.

Septiembre de 1914 – Fase de Estado de Guerra

Las Potencias Centrales entran en Guerra Limitada, trayendo a Turquía al conflicto. Las unidades Turcas son colocadas en el mapa. Las Potencias Centrales se descartan de la CC Severe Weather (Carta de las Potencias Centrales #4) que todavía estaba en su mano. Mezclan entonces todas las cartas de Movilización excepto Guns of August, Oberost, Reichstag Truce, y Landwher y las cartas de Guerra Limitada juntas para formar una nueve Pila de Extracción.

Septiembre de 1914 – Fase de Reemplazo

El jugador Aliado usa 2 de los 3 PR RU para recrear al 3er Ejército y lo pone en el espacio “To Caucasus”.

El A1 es usado para volver al 1er Ejército BE a su plena potencia.

El BEF no puede ser reemplazado, por lo que los PR BR son usados para poner a los 3 Cuerpos BR en el Oriente Próximo a plena potencia.

2 PR FR recrean a los Ejércitos FR 2º y 3º a potencia reducida. El (2º Ejército FR) es colocado en Paris, que está ahora apilado al límite, por lo que el (3er Ejército FR) es colocado en Orleáns. [Regla 9.5.3.3].

Septiembre de 1914 – Fase de Extracción de Cartas Estratégicas

El Aliado descarta una CC, baraja sus cartas de movilización (excepto los eventos eliminados) y extrae 7 cartas.

Las Potencias Centrales extraen 7 cartas.

***Comentario:** Dos turnos de errores y oportunidades perdidas alternándose con juego efectivo por parte de ambos bandos. En resumen, unos típicos dos primeros turnos de jugadores de SdG sin experiencia. La situación en este punto está bastante equilibrada, y el final resulta imposible de predecir.*

El juego está en tus manos ahora. Continúa con él o comienza de nuevo e intenta cometer menos errores estratégicos que los que cometimos. De cualquier modo, esperamos que disfrutes las duras decisiones.

Andy, Gene, y Ted

Preguntas y Respuestas

P: Realmente, ¿Paris *no* es una fuente de suministro?

R: Sí, no es una fuente de suministro.

P: ¿Se queda SS el Ejército BE si no tiene ninguna ruta de suministro a Londres?

R: Sólo si no tiene ninguna ruta marítima de suministro a Londres.

P: Carta de Allied Mobilization (#6):

1) ¿Qué ocurre si la pérdida Aliada resultante es mayor que los factores de pérdidas disponibles?

Ya que sólo uno de los pasos de pérdidas es negado para los Cuerpos, ¿es aún eliminado la totalidad del apilamiento? ¿O es la intención que un Cuerpo reducido sobreviva al combate para retirarse sin importar cuál sea el desenlace?

R: La intención es que al menos un Cuerpo reducido siempre sobrevivirá.

2) ¿Se retiran todas las unidades Aliadas supervivientes un espacio sea cual sea el desenlace, o se retira la unidad “salvada” un espacio mientras que el resto puede tener que retirarse dos?

R: Todo el mundo se retira un espacio.

3) ¿Tienen que retirarse un espacio las unidades Aliadas supervivientes incluso aunque hayan vencido el combate?

R: Sí. Y atacantes a plena potencia pueden avanzar.

P: La carta Aliada “They Shall Not Pass” (#39) permanece en juego siempre que los defensores vengán, pero sólo tiene un efecto (y es descartada) cuando el defensor pierde. Así, a pesar de carecer de un Indicador de Eliminado Permanentemente, ¿es realmente “usada” solamente una vez antes de ser descartada?

R: Correcto.

P: ¿Puede el jugador de las PC, antes de que se juegue el Evento Race to the Sea o su Estado de Guerra sea 4, mover un ejército que comience en Brussels a través de Ostend y Calais y después volver a Brussels?

R: Sí, esto no viola la regla de Race to the Sea. Él también gana el control y los puntos de victoria por Calais y Ostend.

P: Guerra en África: Si el jugador Británico elige retirar un Cuerpo “del juego”, ¿puede este Cuerpo ser de la pila de unidades eliminadas? Si no, ¿hay alguna restricción?

R: No puedes tomarlo de la pila de unidades eliminadas (enviar tropas muertas no ayudará mucho) pero aparte de eso no hay restricciones.

P: Re-despliegue Estratégico: Los Cuerpos pueden RE desde la Casilla de Reserva hasta “... cualquier fuente de suministro en su nación...”. ¿Pueden Cuerpos Serbios RE a cualquier espacio amistoso en Serbia, ya que las unidades Serbias están siempre en suministro en Serbia?

R: No.

P: Libia: Los libios no pueden ser jugados si hay un Cuerpo Enemigo en Libia. ¿Cuándo pueden entrar Cuerpos Aliados en Libia?. ¿Después de que Turquía entre en la guerra?

R: Ambas son correctas.

P: Las reglas dicen que los fuertes no son nunca afectados por estar sin suministro. ¿Son afectadas las unidades en fuertes, o sólo los fuertes en sí mismos? (es decir, ¿morirían durante la Fase de Desgaste todas las unidades de combate dentro de un fuerte SS, mientras el fuerte permanece en manos amigas)?

R: Sólo el fuerte sobrevive – las unidades de combate mueren (bastante comida para la guarnición, no bastante para esos otros muchachos).

P: Si tienes la CC Flamethrowers cara arriba por haber vencido un ataque anterior, y entonces pierdes subsecuentemente un combate Defendiendo, ¿pierdes la CC de ataque cara arriba?

R: El Lanzallamas es descartado inmediatamente después de que el combate se ha jugado debido al “*”. Sin embargo, la cuestión real es sobre el uso repetido de una CC si vences. Debes seguir cumpliendo las condiciones de la CC para usarla en batallas futuras. Una CC es descartada si pierdes una batalla en la que usaste su drm.

P: ¿Es Antwerp un puerto?

R: No.

P: Si un ejército RU asedia Konisberg y una fuerza RU toma Memel, ¿está el 8º Ejército GE en Insterberg ahora SS?

R: Sí, hacer esto asume que el Ejército Ruso mueve a través de Tannenberg, que es lo que corta el suministro final. Por supuesto, esto no puede hacerse en el Turno 1 porque los Rusos no pueden entrar o atacar fuertes Alemanes entonces.

P: Si una fuente de suministro está asediada, asumo que los refuerzos no pueden llegar allí ya que no hay ninguna provisión para estar EN un fuerte.

R: Correcto.

P: Yo pienso que un flojo 0-1-3 puede atacar y cumplir los requerimientos de una ofensiva obligatoria.

R: Correcto.

P: ¿Se retiran de un fuerte las unidades que pierden una defensa en su interior?

R: Sí.

P: ¿Pueden RE Cuerpos US desde la Casilla de Reserva hasta puertos amistosos en Francia?

R: No, necesitas un Ejército (u otro Cuerpo) en Francia para que ellos entren por RE. Esto representa la insistencia de Pershing (y Wilson) sobre los US operando como una fuerza independiente.

P: ¿Se aplican las restricciones al RE en el Oriente Próximo al RE por mar a/ desde Constantinopla?

R: Sí.

P: Dando sentido a una pregunta sobre esto. ¿Se combinan los efectos de una trinchera y de una montaña?

R: Sí, el terreno es acumulativo.

P: Lo que trae a la mente una interesante cuestión hipotética – supón que hay unidades Británicas en Persia (digamos Ahwaz), y que los Turcos conquistan Basra (poco probable, lo sé) - se eliminan las UNIDADES Británicas por estar SS, pero ¿permanece el espacio que ocupan siendo Aliado y puede trazar suministro a Rusia?

R: Sí.

P: ¿Pueden las unidades Rusas RE a través de las casillas Rusas? Es decir, si una unidad Rusa está en “To Caucasus”, ¿podría RE hasta “To Moscow” y después aparecer sobre el tablero? Esto estaría en juego si hay unidades enemigas en Uman y Odessa.

R: No – aunque podrías RE tropas en la casilla de reserva y volverlas al mapa en otra parte.

P: Creo que puedo haber dado con una situación ambigua, debido a las reglas especiales sobre Constantinopla. 1. Los BR toman Con. 2. Los BU toman Gal. 3. Los BR toman Sofía y todavía mantienen Serbia. Ahora, ¿qué ocurre con el espacio de Constantinopla en términos de posesión? Las PC no la poseen ya que no pueden trazar suministro hasta ella. Los AL no la poseen ya que no pueden trazar suministro hasta ella, debido a la regla especial. ¿Qué ocurre con ella?

R: Todas las unidades de las PC en el Oriente Próximo estarían SS y serían eliminadas. La unidad BU en Gallipoli está SS y es eliminada. La unidad BR en Constantinopla está SS y es eliminada. Los espacios TU en el Oriente Próximo están SS y pasan a ser Aliados. Constantinopla está SS (a no ser que haya una ruta terrestre a los Serbios o a Salonika, pero asumo que no en tu ejemplo) y pasa a ser de las PC, y Gallipoli está SS y pasa a ser Aliada.

Nota que 14.3.6 no dice que tengas que ser capaz de trazar suministro a un espacio para hacerlo tuyo – dice que si ese espacio tuviera una unidad amiga y esa unidad fuera eliminada por estar SS, pasaría a ser un espacio enemigo. Por lo que el hecho de que las PC no puedan trazar suministro a Constantinopla es irrelevante – es el hecho de que los Aliados no puedan trazar suministro lo que cambia el control a las Potencias Centrales, al igual que el hecho de que las PC no puedan trazarlo a Gallipoli es lo que cambia el control a los Aliados. Todo lo cual es de nuevo simultáneo.

P: También, sólo para estar seguro, incluso si los BR toman todos los espacios del Oriente Próximo, ¿no pueden trazar suministro a Con sin ir a través de Gal?

R: No, si YA tenían una ruta de suministro a través del Oriente Próximo podrían usarla.

P: Si un espacio conteniendo una Trinchera 1 amistosa se convierte al control enemigo debido a estar el espacio SS en la fase de Desgaste, ¿desaparece la Trinchera 1, se convierte en una Trinchera 1 enemiga, o permanece como una Trinchera 1 amiga en el espacio controlado por el enemigo?

R: Trata a las trincheras en situaciones SS exactamente como lo harías como si una unidad enemiga entrara el espacio (nivel 1 fuera, nivel 2 convertido en un nivel 1 enemigo).

P: Si una o varias unidades defendiendo tienen una retirada de 2 espacios, y la única manera de completar la retirada es mover dentro de o a través de un espacio controlado por el enemigo, ¿tienen las unidades que se retiran la opción de retirarse a un espacio amistoso primero, y después acabar en el espacio enemigo (convirtiendo el espacio), o deben intentar finalizar su retirada en un espacio amistoso si esta opción existe?

R: Debes acabar en un espacio amistoso si es posible.

P: Aquí hay algo que no acabo de comprender sobre el asedio. OK, hay un Cuerpo Austriaco en Lutsk, asediando la fortaleza de allí. En el siguiente movimiento, ¿puede este Cuerpo mover a Dubno y asediar allí, levantando el asedio a Lutsk? Esto parece un hueco en las reglas que dejaría al enemigo infiltrarse a través de líneas de fortalezas; comenzar asediando una, y entonces dejarla por una detrás suyo. ¿Es esto legal?

R: Tú PUEDES hacer esto (puedes mover fuera del espacio del fuerte asediado en el que comienzas hacia cualquier dirección) – no es un hueco en las reglas sin embargo, porque a no ser que alguien más acabe el asedio de Lutsk (o tengas otra línea de suministro a Dubno – en cuyo caso alguna otra unidad podría presumiblemente mover a Dubno de todas formas, la unidad en Dubno estará SS, eliminada en la fase de desgaste – antes de que los asedios se resuelvan – y no habrás conseguido nada.

P: Fuerzas AH ocupan Belgrado y destruyen todas las fuerzas Serbias. En la fase de desgaste, ¿qué ocurre con el control de todos los espacios Serbios no ocupados por unidades AH? ¿Permanecen siendo Aliados ya que las unidades Serbias allí no estarían SS en la fase de desgaste?

R: Sí.

COLOCACIÓN INICIAL DEL JUEGO

Nota: Una unidad en () está a potencia reducida; es colocada en su reverso.

Colocación inicial de las Potencias Centrales

Austria- Hungría

CP Reserve Box: 5 Cuerpos

Frente Oriental

Cracow: 1 Cuerpo, Trinchera 1

Tarnow: 1er Ejército

Przemysl: 4º Ejército

Tarnopol: 3er Ejército

Czernowitz: 1 Cuerpo

Munkacs: (2º Ejército)

Frente Serbio

Timisvar: 1 Cuerpo

Novi Sad: 5º Ejército

Sarajevo: 6º Ejército

Frente Italiano

Trent: Trinchera 1

Villach: 1 Cuerpo, Trinchera 1

Trieste: Trinchera 1

Alemania

CP Reserve Box: 8 Cuerpos

Frente Occidental

Bremen: (1 Cuerpo)

Aachen: 1er Ejército

Koblenz: 2º y 3er Ejércitos

Metz: 4º y 5º Ejércitos, Trinchera 1

Strasbourg: 6º Ejército

Mulhouse: (7º Ejército), Trinchera 1

Frente Oriental

Konisberg: Trinchera 1

Insterberg: 8º Ejército y 1 Cuerpo

Oppelin: (1 Cuerpo)

Colocación Inicial de los Aliados

Bélgica

Antwerp: 1er Ejército

Allied Reserve Box: 1 Cuerpo

Inglaterra

Allied Reserve Box: 1 Cuerpo y 1 Cuerpo BEF

Brussels: Ejército BEF, Trinchera 1

Frente del Oriente Próximo

Port Said: (1 Cuerpo), Trinchera 1

Cairo: (1 Cuerpo), Trinchera 1

Basra: (1 Cuerpo), Trinchera 1

Francia

Allied Reserve Box: 7 Cuerpos

Sedan: 5º Ejército

Verdun: 3º y 4º Ejércitos, Trinchera 1

Nancy: 1º y 2º Ejércitos, Trinchera 1

Belfort: 2 Cuerpos, Trinchera 1

Bar le Duc: (9º Ejército)

Paris: (6º Ejército), Trinchera 1

Grenoble: 1 Cuerpo

Montenegro

Citje: 1 Cuerpo

Rusia

Allied Reserve Box: 6 Cuerpos

Riga: 1 Cuerpo, Trinchera 1

Szawli: 1 Cuerpo

Kovno: 1er Ejército

Grodno: 1 Cuerpo

Lomza: 2º Ejército

■ Ivangorod: 4º Ejército

Lublin: 5º Ejército

Dubno: 3er Ejército

Kamenets Podolski: 8º Ejército

Odessa: 1 Cuerpo, Trinchera 1

Frente del Oriente Próximo

Batum: 1 Cuerpo

Kars: 1 Cuerpo

Erivan: 1 Cuerpo

Serbia

Allied Reserve Box: 2 Cuerpos

Belgrade: 1er Ejército

Valjevo: 2º Ejército

Colocación Inicial Neutral

Las siguientes unidades son colocadas en los espacios listados solamente después de que esa nación entre en la guerra.

Albania

Albania no tiene unidades y puede ser entrada por cualquier bando en cualquier momento.

Bulgaria

Sofia: 2 Cuerpos

Cualesquiera otros 4 espacios en Bulgaria: 1 Cuerpo en cada espacio

Grecia

Florina: 1 Cuerpo

Larisa: 1 Cuerpo

Athens: 1 Cuerpo

Italia

Allied Reserve Box: 4 Cuerpos

Turin: 1 Cuerpo

Verona: (1er Ejército)

Asiago: (4º Ejército)

Maggiore: (3er Ejército)

Udine: (2º Ejército)

Rome: 1 Cuerpo

Tarento: 1 Cuerpo

Persia

Persia no tiene unidades y puede ser entrada libremente por cualquier bando después de que Turquía entre en la guerra.

Rumanía

Bucharest: 2 Cuerpos

En cualesquiera otros 4 espacios en Rumanía: 1 Cuerpo en cada espacio

Turquía

Adrianople: 1 Cuerpo

Gallopoli: 1 Cuerpo

Constantinople: 1 Cuerpo

Balikesir: 1 Cuerpo

Ankara: 1 Cuerpo

Adana: 1 Cuerpo

Rize: 1 Cuerpo

Erzerum: 1 Cuerpo

▲ Giresun: Trinchera 1

Van: 1 Cuerpo

Mosul: 1 Cuerpo

Baghdad: 1 Cuerpo, Trinchera 1

Damascus: 1 Cuerpo

Gaza: 1 Cuerpo, Trinchera 1

Medina: 1 Cuerpo

USA

Los Estados Unidos entran en la guerra sin ninguna unidad. Todas las unidades entran mediante Cartas de Refuerzos.