

ACLARACIONES Y ENMIENDAS OFICIALES A LAS REGLAS DE BLITZWAR

(Última actualización: 14 de septiembre de 2006)

1. Activación de un país cuando es atacado (9.3)

Cuando un país es atacado, se activa automáticamente. No hay que esperar a la fase diplomática del siguiente turno.

Ejemplo: Si los alemanes desembarcan en Oslo, Noruega entra en guerra automáticamente contra Alemania, por lo tanto, las zonas de Noruega no ocupadas por los alemanes pasan a estar controladas por el bando aliado. En el turno aliado subsiguiente al desembarco alemán, los aliados pueden realizar transporte marítimo a las zonas que controlan en Noruega. Al inicio del turno siguiente, Noruega se rinde, pero los aliados seguirán controlando las zonas a las que hayan transportado tropas.

2. Paso libre que permite Rumania cuando Francia se rinde (9.3)

Rumania permite paso libre a las tropas alemanas desde la rendición de Francia, ...

3. Restricciones de movimiento de las unidades alemanas (9.6)

Unidades alemanas no pueden atacar a Grecia y no pueden ir a África hasta el segundo turno de 1941 o hasta dos turnos después del primer ataque de unidades aliadas a Italia o a unidades italianas.

Ejemplo: si unidades aliadas (británicas o francesas) ocupan Cerdeña en el segundo turno de verano de 1940, los alemanes no tienen ninguna restricción de movimiento a partir del segundo turno de otoño de 1940.

4. Refuerzos de las Potencias (11.3)

Si los aliados sustituyen la pérdida de unidades de suministro por la pérdida de Cuerpos de refuerzos, el primer Cuerpo perdido tiene que ser británico.

5. Desarrollo del Ejército Rojo (11.8)

Si la Unión Soviética conquista Karelia (FIN), tiene disponibles dos fichas de infantería de tres cuerpos en el último turno de 1941.

Explicación: Las dos fichas de infantería de tres cuerpos están disponibles en lugar de la ficha de carros de color blanco (ojo! sólo están disponibles, hay que crearlas con refuerzos). Se dan dos fichas disponibles en lugar de una, para incentivar la conquista de Karelia. Representan la mejora del ejército por la guerra y están disponibles en el último turno de 1941, para facilitar el contraataque de los rusos en invierno.

6. Reorganización de unidades (11.10)

Las unidades no pueden reorganizarse durante el movimiento. Han de hacerlo antes o después de mover.

Ejemplo: Un cuerpo de infantería no puede mover a una zona con un cuerpo de carros, reorganizarse en una ficha de carros de color blanco y seguir moviendo como carros.

7. Movimiento estratégico de la aviación (13.5)

Esta subfase, para mayor comodidad del juego, puede realizarse si se desea al final del turno. Pero ojo, no se puede mover a zonas que no se controlaban en la fase de aviación.

8. Retirada (17.2)

Unidades que se retiran, pueden escoger retirarse a una zona no controlada o con aviación enemiga, si la única alternativa es retirarse a una zona con unidades propias en la que se sobrepilan.

9. Avance (si defensores eliminados o retirados) (17.3)

Las fichas en Cabeza de Playa, pueden avanzar a la zona costera si no hay defensores.

10. Ubicación inicial (19)

Italia: I2 de Benghazi se sitúan en Trípoli.