

## REGLAS DEL JUEGO



# WORLD WAR TWO IN EUROPE

## LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL EN EUROPA

*POR VICTOR CATALA*

### CONTENIDO

---

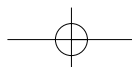
1. FILOSOFIA DE DISEÑO.....	2
2. JUGADORES Y BANDOS .....	3
3. FICHAS.....	3
4. APILAMIENTO .....	3
5. MAPA .....	3
6. CLIMA .....	4
7. SUMINISTRO.....	4
8. TURNOS, FASES Y SUBFASES.....	4
9. FASE DIPLOMATICA.....	5
10. FASE DE CARTAS DE REFUERZOS .....	7
11. FASE DE REFUERZOS.....	7
12. FASE NAVAL .....	8
13. FASE DE AVIACION.....	9
14. FASE DE TRANSPORTE MARITIMO.....	10
15. FASE DE MOVIMIENTO .....	11
16. FASE DE COMBATE BLITZ.....	11
17. FASE DE COMBATE NORMAL.....	12
18. CONDICIONES DE VICTORIA.....	13
19. UBICACION INICIAL.....	13
20. EJEMPLOS.....	14

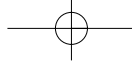


© LUDIC juegos de ingenio S.L.

[www.ludic.net](http://www.ludic.net)

[ludic@menta.net](mailto:ludic@menta.net)





## 1. FILOSOFIA DE DISEÑO

Con BLITZWAR se pretende llenar el hueco existente de un juego de la Segunda Guerra Mundial en el Teatro Europeo a nivel estratégico, con un alto nivel de simulación histórica, pero de reglas más sencillas y de más corta duración que los existentes en el mercado.

El objetivo principal de BLITZWAR es ser un juego apasionante para los amantes de los juegos de estrategia. A ello ayuda la gran variedad de decisiones que han de tomar los jugadores en un marco de gran libertad de acción, pero que normalmente les llevarán por cauces históricos.

En BLITZWAR, hay seis tipos de unidades militares: Infantería, Carros, Aviación, Flota, Submarinos y Suministro. El elemento básico es la "unidad". Las fichas están formadas por unidades. El número de cada ficha indica cuantas unidades contiene.

Las unidades de Infantería y Carros, se denominan también Cuerpos, porque en general representan Cuerpos de Ejército, aunque en algunos casos, y en general en África, representan divisiones. Las fichas con 2 ó 3 Cuerpos representan normalmente Ejércitos.

Dos de las principales características de BLITZWAR, son los Sistemas de Refuerzos y de Suministro.

El Sistema de Refuerzos de las Potencias, mediante Cartas de Refuerzos, permite que los jugadores tengan capacidad de planificar la producción, dentro de unos límites históricos y sin complejidad de reglas o cálculos.

Hay 8 Cartas de Refuerzos de Guerra Limitada y 8 de Guerra Total por Bando. Las 8 cartas de cada bando y de cada tipo, tienen el mismo valor intrínseco, si asignamos a las distintas unidades los siguientes valores en puntos:

Infantería	1	Flota	1
Carros	2	Submarinos	0,75
Aviación	0,75	Suministro	0,25

El Desarrollo (sólo en las cartas soviéticas. Ver 11.8), tiene un valor de 1,5 puntos

El Sistema de Suministro, por el cual, la mayoría de acciones consumen suministro, además de realista, obliga a los jugadores a decidir qué operaciones son prioritarias y a acumular suministro para grandes ofensivas.

El Sistema de Suministro facilita, además, reflejar el efecto de eventos como: la Batalla del Atlántico, los bombardeos estratégicos, la conquista de territorio y el "Lend Lease" (ayuda de las Potencias Aliadas a la Unión Soviética).

El Sistema de Combate, destaca por la sencillez de los cálculos a realizar debido a que todos los Cuerpos tienen factor de combate 1. En el Combate Terrestre, los Modificadores de la columna de combate aportan al Sistema la necesaria precisión histórica.

En aras de la sencillez de las reglas del juego, de los cálculos y de las fichas, se han realizado algunas abstracciones, que deben tenerse en cuenta para el correcto entendimiento del juego. Algunos aspectos especialmente chocantes a primera vista, necesitan una explicación para su correcta interpretación. Veámoslo:

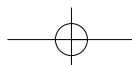
Las unidades de Carros, representan normalmente Cuerpos de Ejército Mecanizados. No obstante, el modificador de combate que proporcionan las unidades de Carros interviniendo en desembarcos o atacando en montañas, debe interpretarse como que algunas de estas unidades, son en estos casos, tropas especialmente preparadas y equipadas para estos tipos de combate.

Las unidades de aviación utilizadas como Cabeza de Playa, deben interpretarse como el conjunto de medios aéreo-navales usados en los desembarcos. Es decir las unidades de aviación, incluyen en estos casos, los medios navales especiales de desembarco.

En Blitzwar, por la escala del juego, no hay unidades Paracaidistas. El efecto de los paracaidistas está incluido en el uso de la aviación, cuando en ocasiones ejerce Superioridad Aérea en zona terrestre.

Las características de algunas zonas del mapa, han sido pensadas para el correcto funcionamiento del juego, evitando reglas especiales o excepciones. Ejemplos de ello son:

- Leningrado no es puerto, para no dar a los alemanes las ventajas que el puerto les proporcionaría estando sitiados en esta zona. Esta ausencia de puerto, en cambio, no perjudica al juego en ningún aspecto.
- Si bien Sebastopol era Base Naval, podría parecer innecesario asignarle esta característica en el juego, dado que en él, los soviéticos no tienen flota. Sin embargo, se ha mantenido la Base Naval, para evitar desembarcos en la zona (ver 13.4.5).
- Algunas zonas costeras no tienen Playa para imposibilitar desembarcos que hubieran sido irrealizables o que hubieran carecido del sentido que tendrían en el juego. Otras zonas poco propicias para desembarcos, no tienen puerto, para dificultar el éxito de los desembarcos en estas zonas.









## 2. JUGADORES Y BANDOS

BLITZWAR es un juego para dos o tres jugadores. Si participan tres jugadores, cada uno dirige uno de los tres Bandos del juego: Eje, Aliado y Soviético. Si participan dos jugadores, uno de ellos dirige los dos bandos enemigos del Eje, es decir, el Aliado y el Soviético.

## 3. FICHAS

En BLITZWAR, hay 6 tipos de unidades militares:

1. Infantería 	2	4. Flota 	2
2. Carros 	2	5. Submarinos 	2
3. Aviación 		6. Suministro 	2

Hay 251 fichas militares. Estas fichas, excepto las representadas por carros de color blanco, contienen un solo tipo de unidad, indicada por su símbolo.

El número en las fichas indica el número de unidades que contienen. Las fichas de aviación son de una unidad.

Las unidades de infantería y carros, se denominan también Cuerpos de Ejército o simplemente Cuerpos.

Las fichas de carros de color blanco, están formadas por una unidad de infantería y una o dos unidades de carros. Estas fichas, se comportan como fichas de carros en el movimiento y el avance después del combate.

Todos los Cuerpos tienen factor de combate 1, y combaten como se indica en los correspondientes apartados.

Las fichas de aviación, por una cara indican que están “en aeropuerto” y disponibles para su uso, por la otra cara indican que están realizando alguna misión. Las fichas alemanas y algunas británicas de un cuerpo de infantería, por la otra cara indican que están fortificadas.

Además hay: 16 fichas de Control de zonas, ficha de Turno, ficha de Refuerzos (para marcar el turno de llegada de los refuerzos de la Carta escogida en el turno) y ficha para indicar unidades Sin Suministro (17.5).

Las fichas militares existentes son el límite máximo que se puede utilizar. Las unidades eliminadas por su uso o en combate siempre quedan disponibles para refuerzos.

## 4. APILAMIENTO

Entre infantería y carros puede haber un máximo de 3 fichas por zona, al final de cualquier Fase. En Malta y Gibraltar sólo puede haber un Cuerpo, en Tobruk puede haber un máximo de 2 Cuerpos. En América no hay límite de apilamiento. El exceso es eliminado por el propietario de las fichas. Las otras fichas pueden apilarse en cualquier cantidad en cualquier zona.

Fichas de distintos bandos, excepto la aviación en uso táctico, no pueden compartir una misma zona terrestre. Un jugador siempre puede examinar las fichas apiladas de otro bando.

## 5. MAPA

Hay zonas terrestres y zonas marítimas.

Las zonas terrestres son, los cuadrados y hexágonos, indicados por su nombre, incluidos América y Asian Bases. Las zonas conectadas por líneas terrestres (líneas marrones), son zonas contiguas.







El control inicial de las zonas terrestres se distingue por el color de su borde. Las zonas de países menores, tienen la abreviatura del nombre del país. El control de las zonas cambia, moviendo sobre ellas con unidades terrestres.

Las zonas marítimas son, los océanos, mares y golfos indicados por su nombre, delimitadas por la costa, los estrechos y las líneas de separación azules gruesas.

Las líneas punteadas azules permiten el movimiento táctico de la aviación y facilitan los desembarcos.

Las zonas en forma de hexágono son Fortalezas. Las líneas quebradas en Nancy y Kouvola, son Líneas Fortificadas (líneas Maginot y Mannerheim).







La mayoría de zonas terrestres son terreno fácil. Los otros tipos de terreno, son:

1. Angosto 	4. Alta Montaña 
2. Marismas 	5. Playa 
3. Montaña 	6. Río 

Playa y Río afectan al lado de la zona por donde están situados. El resto de terrenos afectan a toda la zona.

Una zona tiene Playa cuando parte de la zona está en el mar, excepto si la línea costera es gruesa (zonas de Gran Bretaña en el mar del Norte e Italianas en el Adriático). Las zonas con playa pueden ser objeto de desembarco.

Las restantes indicaciones sobre las zonas terrestres, son:

Puerto 	Puntos Estratégicos Generales 
Base Naval 	Puntos Estratégicos de Bando 
Zona de Suministro 	Zonas de Polonia Oriental 

Las Bases Navales son Puertos con alguna regla especial.

Los Puntos Estratégicos Generales se utilizan como Puntos de Victoria, para la capacidad defensiva de los alemanes (16.3.2) y para la activación de Italia y Hungría (9.3).

Los Puntos Estratégicos de Bando se utilizan para lo mismo que los Generales, pero además cuando son conquistados por otro Bando, restan unidades de suministro, en la Fase de Refuerzos, al Bando al que pertenecen inicialmente.

*Nota: Bucharest, Trondheim y Milán son Puntos Estratégicos del Eje a pesar de pertenecer a países que al inicio de la guerra son neutrales.*

## 6. CLIMA

- **Barro:** Es el clima de los primeros turnos de primavera y otoño. Afecta a todas las zonas. En estos turnos no hay Fase de Combate Blitz.

- **Nieve:** Afecta a todas las zonas terrestres en invierno menos a las de África y Asia al sur de la zona montañosa, y a todas las zonas marítimas menos a las del Mediterráneo y al Golfo Pérsico. En las zonas afectadas por Nieve, hay las siguientes restricciones:

- 1 Las unidades de aviación no ejercen Superioridad Aérea en zona terrestre (13.4.2).
- 2 No se puede realizar Transporte Marítimo a Cabeza de Playa (14.1.2).
- 3 Los Soviéticos no tienen Fase de Combate Blitz hasta 1943. El Eje y los Aliados hasta 1944 (indicado en el calendario de turnos con “USSR Blitz” y “Allies and GER Blitz”).

- **Buen tiempo:** Es el tiempo de los otros turnos. No hay restricciones.

## 7. SUMINISTRO

Las Fuentes de Suministro de un bando, son las Zonas de Suministro y las fichas de suministro del propio bando.

Trazar ruta a una Fuente de Suministro del bando, por zonas controladas (tener Línea de Suministro), es necesario para la mayoría de acciones que realizan las unidades terrestres y navales en Blitzwar. Además, muchas de estas acciones consumen unidades de suministro.

La Línea de Suministro puede trazarse de puerto a puerto o Cabeza de Playa, por zonas marítimas con puerto controlado, si en estas zonas no hay Superioridad Marítima del enemigo (12.3). No hay Línea de Suministro entre Suez y Asian Bases y otros puertos.

Las unidades navales están suministradas si pueden mover a un puerto propio que tiene Línea de Suministro. La aviación puede operar sin Línea de Suministro.

Las unidades terrestres Sin Suministro (17.5), pueden defenderse pero con peor relación de combate (16.3.1) y mover una zona al final del turno. Otras acciones de las unidades terrestres, requieren tener Línea de Suministro.

Las unidades de Países Menores (9.1), siempre tienen suministro en su país, pero consumen unidades de suministro de su bando para mover y atacar (aunque no tengan Línea de Suministro). Unidades sin suministro apiladas con unidades suministradas, de países menores aliados, tienen suministro sólo para defenderse.

El Eje traza ruta de suministro a través de Suecia neutral.

La Línea de Suministro durante el propio turno, se tiene en cuenta en el momento de realizar cualquier acción. Las unidades suministradas al final de su turno, lo están durante todo el turno enemigo.

*Ejemplo: Una unidad sin línea de suministro al inicio del turno, que la recupera por el movimiento de otra unidad, puede mover y atacar en este turno.*

Las acciones que consumen suministro y las unidades que consumen son las siguientes:

- Movimiento Táctico o Activación para atacar: 1 unidad de suministro por ficha de infantería, de carros o de suministro. 1/2 unidad si se trata de una ficha de un sólo cuerpo.
- Movimiento Naval: 1 unidad por ficha naval.
- Movimiento Estratégico: El doble de unidades de suministro que en el Movimiento Táctico.
- Transporte Marítimo: 1 unidad de suministro por ficha de suministro o por cuerpo. 1/2 unidad por unidad de aviación. El doble si es por más de dos mares, o desde América.
- Fortificar un cuerpo: 2 unidades de suministro.

Las siguientes acciones no consumen unidades de suministro:

- Todas las acciones de la aviación.
- Defenderse.
- Combatir, las unidades navales.
- Movimiento de unidades sin suministro.

### Suministro y control de zonas entre Aliados y Soviéticos

Aliados y Soviéticos son bandos “amigos”, que nunca controlan las zonas rojas y verde caqui del bando amigo. Si mueven a una de estas zonas conquistadas por el Eje al bando amigo, la recuperan para el bando amigo.

Aliados y Soviéticos trazan línea de suministro defensivo a través de zonas controladas por el bando amigo. Pero su suministro para mover y atacar debe estar en la misma zona o una zona contigua a las unidades activadas.

*Nota: Como se verá más adelante, la aviación se ubica como refuerzos en zonas controladas. Así pues, aliados y soviéticos no pueden ubicar sus refuerzos de aviación en zonas controladas por el bando amigo, aunque tengan allí unidades propias.*

## 8. TURNOS, FASES Y SUBFASES

Hay 47 turnos de un mes y medio (2 turnos por estación), desde la segunda parte del verano de 1939 hasta la segunda parte de la primavera de 1945.

Los turnos tienen las 9 fases y las subfases que se muestran a continuación:

1. Fase Diplomática.
  - Rendiciones
  - Activaciones de países
2. Fase de Cartas de Refuerzos.
3. Fase de Refuerzos (a partir del segundo turno).
  - Refuerzos de Menores
  - Refuerzos de las Potencias
  - "Lend Lease"
  - Ubicación de refuerzos de las Potencias
  - Reorganización de unidades
4. Fase Naval.
  - Movimiento Naval
  - Combate Naval
5. Fase de Aviación.
  - Bombardeos
  - Uso Táctico de la aviación
  - Movimiento Estratégico de la aviación
6. Fase de Transporte Marítimo.
  - Transporte Marítimo
  - Reorganización de unidades
7. Fase de Movimiento.
  - Fortificación de cuerpos
  - Movimiento Estratégico
  - Movimiento Táctico y Activación para atacar
  - Reorganización de unidades
8. Fase de Combate Blitz (Fase Blitz).
  - Combate
  - Avance (si defensores eliminados)
  - Movimiento Táctico de una Zona (1)
9. Fase de Combate Normal.
  - Combate
  - Retirada
  - Avance (si defensores eliminados o retirados)
  - Movimiento Táctico de una Zona (1)
  - Unidades sin suministro

Las subfases de cada fase se realizan según el orden indicado, excepto la Reorganización de unidades que se puede realizar en cualquier momento de las fases de Refuerzos, Transporte marítimo y Movimiento terrestre.

El orden de juego es: Eje, Aliado y Soviético. La fase 1 a la fase 3 las juegan todos los jugadores, antes de pasar a la siguiente fase. Las fases 4 a 9 las juega seguidas cada jugador, antes de hacerlo el siguiente.

*(1) Nota: El Movimiento Táctico de una Zona, puede ser muy útil a veces pero se utiliza en pocas ocasiones (consume suministro de movimiento táctico).*

En el calendario de turnos se indican algunos eventos que suceden en fechas fijas. Otros eventos, pueden indicarse con fichas militares o de control (ver por ej. 11.7 y 11.9).

## 9. FASE DIPLOMATICA

### 9.1 Países

Los países presentes en Blitzwar son:

- Potencias: Alemania (GER), Reino Unido (UK), Estados Unidos (USA) y Unión Soviética (USSR).
- Potencias Menores: Francia (FRA) e Italia (ITA).
- Países Menores: El resto de países, es decir:
 

1. Polonia (POL)	8. Bulgaria (BUL)
2. Bélgica – Holanda (BE)	9. Dinamarca (DEN)
3. Grecia (GRE)	10. Noruega (NOR)
4. Yugoslavia (YUG)	11. España (SP)
5. Finlandia (FIN)	12. Turquía (TUR)
6. Hungría (HUN)	13. Suecia (SWE)
7. Rumania (RUM)	

Al inicio, los países activos de cada bando y las zonas que controlan son:

1. EJE: Alemania (zonas grises).
2. ALIADO: Reino Unido, Francia y Polonia (zonas verde caqui, azul y polacas).
3. SOVIETICO: Unión Soviética (zonas rojas).

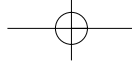
El resto de países son neutrales al inicio, y se incorporan a la Guerra como se indica en Activaciones (9.3). Excepto por las restricciones de movimiento (9.6), los países activos, tienen libertad de acción total. Las zonas de un país activo se consideran controladas por el bando al que pertenece el país o da libre paso de tropas.

Al inicio de cada turno se comprueba qué países se rinden y cuáles se activan.

### 9.2 Rendiciones

- Francia, Polonia, Yugoslavia, España y Turquía se rinden controlando sus capitales (en color rojo) y 4 zonas adicionales. Cuando Polonia se rinde, Polonia Oriental pasa al control de la Unión Soviética.
- Italia se rinde cuando se ocupan 3 zonas en Italia (se incluyen Sicilia y Cerdeña, pero no se incluyen zonas coloniales) con al menos 10 cuerpos a partir de 1941.
- Unión Soviética y Alemania (y en consecuencia el Eje), se rinden cuando se toman todas sus Zonas de Suministro.
- Los otros menores se rinden ocupando sus capitales.
- Reino Unido y Estados Unidos nunca se rinden.

Un país se rinde cuando al inicio de un turno, se cumplen sus condiciones de rendición.



## 6

## BLITZWAR

Al producirse una rendición, se eliminan las unidades del país rendido. Si un país se rinde al Eje, las zonas sin enemigos pasan a su control. Si el país rendido era del Eje, éste mantiene el control de las zonas no recuperadas por el enemigo.

Los países que se rinden, sólo vuelven a activarse si dejan de cumplirse sus condiciones de rendición antes de 1943. Francia sigue una regla especial (9.4).

### 9.3 Activaciones de países

Cuando hablamos de la activación de un país, nos referimos generalmente a su entrada en guerra, aunque en el caso de Rumania y Turquía, puede ser sólo el dejar paso libre a las tropas del Eje.

Los países pueden activarse de las siguientes maneras:

1. Al ser atacados (se puede atacar a cualquier país en cualquier momento).
2. Al producirse un evento.
3. En el momento histórico.
4. En el momento histórico modificado por eventos.
5. Como resultado de una tirada de dado.

Los países neutrales atacados por los Aliados o la Unión Soviética, entran en guerra en el bando del Eje. Los atacados por el Eje, entran en guerra en el bando Aliado.

Se ataca un país, cuando se combate contra sus unidades, o cuando se mueve al país (incluso con aviación).

A continuación se indican cuando se activan los países, que no se han activado previamente por ser atacados:

- Italia y Hungría entran en guerra aliadas al Eje cuando Francia se rinde, o en el primer turno que el Eje controla 20 Puntos Estratégicos.
- Al inicio de 1941 Bulgaria entra en guerra en el bando del Eje y Grecia en el bando Aliado (indicado en el calendario de turnos con “GRE, BUL entry”).
- Finlandia entra en guerra aliada al Eje el turno que Alemania y la Unión Soviética entran en guerra.
- Rumania permite paso libre por su territorio a las tropas del Eje desde la rendición de Francia, pero sólo puede haber tres cuerpos del Eje en Rumania. Entra en guerra aliada al Eje el turno siguiente a entrar en guerra el Eje y la Unión Soviética.
- Yugoslavia:
  - a) Entra en guerra aliada al Eje, con un 6 en una tirada de dado, en el primer turno de primavera de 1941 (“YUG diplomacy”). En este caso el Eje pierde 6 unidades de suministro en el acto.
  - b) Entra en guerra en el bando aliado cuando la Unión Soviética es atacada.

- Cuando Francia se rinde, el Eje puede decidir lanzar un dado como acción diplomática. Con un 6 España entra en guerra en el bando del Eje.
- Cuando Grecia se rinde, el Eje puede decidir lanzar un dado como acción diplomática. Con un 6 Turquía deja paso libre a las tropas del Eje.
- USA entra en guerra contra el Eje al inicio de 1942 (se puede indicar con una ficha de control aliada). No obstante, su entrada en guerra, se adelanta un turno por cada uno de los siguientes eventos:

- a) Por un resultado de 6 en la acción diplomática de España.
- b) Por un resultado de 6 en la acción diplomática de Turquía.
- c) Si los Alemanes desembarcan en Gran Bretaña.

### 9.4 Francia de Vichy y Francia Libre

Francia tiene reglas especiales tras su rendición. Cuando Francia se rinde se crea Francia de Vichy (FV) que es neutral y que controla las zonas azules. Si cuando se crea FV, hay unidades en su territorio, estas se mueven a la zona de Francia Ocupada más cercana.

Se ubica un cuerpo francés en Casablanca, Argel, y Mareth y dos en Túnez. FV no recibe refuerzos.

FV nunca se rinde al Eje. FV se rinde a los aliados, si estos controlan 3 puertos en FV o Francia ocupada, con lo que se crea Francia Libre. El Eje mantiene el control de las zonas de francesas no recuperadas por los aliados.

Francia Libre se refuerza con dos cuerpos de infantería, el turno siguiente a su creación y un cuerpo de infantería por turno a partir del tercer turno de liberar París. Los refuerzos se ubican en cualquier zona de Francia Libre.

FV y Francia Libre son Potencias Menores, no obstante, sus unidades siempre están suministradas en su territorio.

### 9.5 Partisanos yugoslavos

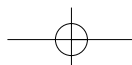
En los turnos de refuerzos de Yugoslavia (11.2), a partir de tres estaciones de su rendición al Eje, se tira un dado; con 3, 4 o 5, se ubica un cuerpo yugoslavo y con 6 dos cuerpos, en una zona de Yugoslavia sin enemigos (indicar el inicio de partisanos con una ficha yugoslava).

Los partisanos son unidades de país menor, a efectos de combate y suministro, y son del bando Aliado. Los partisanos no ejercen control en Montenegro, a efectos de Transporte Marítimo, si no controlan además otra zona.

### 9.6 Restricciones de movimiento

Las restricciones de movimiento, que derivan de las condiciones diplomáticas históricas, son las siguientes:

- Unidades británicas no pueden ir a Francia Norteafricana antes de la rendición de Francia.



- 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 británicos a italianos.
- Las unidades italianas, pueden operar en Italia, Albania, Grecia, Yugoslavia, Turquía, África, Asia Británica y zonas marítimas del Mediterráneo. Fuera de estos lugares, sólo pueden operar 2 cuerpos y la flota.
- Las unidades polacas, finlandesas, belgas-holandesas, yugoslavas y españolas no pueden salir de sus países (excepto dos cuerpos españoles que pueden ir a cualquier parte), aunque siempre pueden atacar a enemigos colindantes.
- Las unidades griegas, búlgaras, rumanas, turcas y suecas, sólo pueden ir a países limítrofes enemigos.
- Unidades de dos países menores no pueden estar en la misma zona, pese a pertenecer al mismo bando.

## 10. FASE DE CARTAS DE REFUERZOS

### 10.1 General

Las Potencias, se refuerzan mediante Cartas de Refuerzos (Cartas). Hay 8 Cartas de Guerra Limitada y 8 Cartas de Guerra Total por bando. Las Cartas del bando aliado son para el Reino Unido y Estados Unidos.

Las Cartas indican el número de unidades de refuerzos de cada tipo. Las Cartas Soviéticas, además, pueden tener Desarrollo (11.8).

Las Potencias Menores y los Países Menores, se refuerzan según las reglas de Refuerzos de Menores (11.2).

En el primer turno cada bando escoge entre sus 8 Cartas de Guerra Limitada, las Cartas para los siguientes tres turnos (una por turno). Las Cartas escogidas se ordenan y se colocan hacia abajo (y ya no se pueden cambiar).

En las siguientes Fases de elección de carta de refuerzos se elige una Carta y se coloca después de las 3 escogidas previamente (indicar el turno de llegada de los refuerzos de la Carta elegida con la ficha REINFORCEMENT).

### 10.2 Disponibilidad de las Cartas de Guerra Total

Las cartas de Guerra Total están disponibles para elegirse, según se indica a continuación.

- Las alemanas el turno en que USA entra en guerra. No obstante, si antes, La Unión Soviética ataca a Alemania, Polonia Occidental o Rumania, están disponibles el turno siguiente.
- Las soviéticas en verano de 1942. No obstante, si antes, el Eje ataca a la Unión Soviética, Polonia Oriental o mueve a Finlandia, están disponibles el turno siguiente.
- Las aliadas el turno en que USA entra en guerra (9.3).

## 11. FASE DE REFUERZOS

### 11.1 General

La Fase de Refuerzos se realiza a partir del segundo turno. Cada subfase la hacen, por orden, todos los jugadores antes de pasar a la siguiente subfase.

### 11.2 Refuerzos de Menores

Los refuerzos que reciben las Potencias Menores y los Países Menores, son los siguientes:

- Francia: Un cuerpo por turno.
- Italia: Al inicio de cada estación, 4 unidades de suministro y dos unidades entre infantería, carros, aviación y flota (máximo una unidad de flota).
- Polonia, Rumania, Yugoslavia, España y Turquía: 1 cuerpo al inicio de cada estación (indicado en el calendario de turnos con ①).
- Dinamarca y Noruega: No reciben (no tienen fichas).
- Otros: 1 cuerpo al inicio del invierno y del verano (indicado en el calendario de turnos con ②).

Los refuerzos se reciben cuando se está en guerra, excepto Finlandia que también los recibe siendo neutral.

Los refuerzos franceses, finlandeses y griegos se ubican en cualquier zona del país. Los de los otros países en su capital. La flota italiana en cualquier puerto italiano. La aviación en cualquier zona controlada y suministrada.

### 11.3 Refuerzos de las Potencias

Las Potencias reciben los refuerzos indicados en las Cartas de Refuerzos del turno, que muestran y quedan disponibles para poder ser elegidas de nuevo.

Se comprueba si se pierden unidades de suministro por Bloqueo (12.4), Bombardeos (13.3) o por Puntos Estratégicos de Bando bajo control enemigo (por cada Punto Estratégico de Bando en una zona controlada por el enemigo se pierde una unidad de suministro).

Las unidades de suministro perdidas, pueden ser de los refuerzos del turno o de las acumuladas.

Se puede sustituir la pérdida de unidades de suministro por la pérdida de unidades de refuerzos de infantería, flota o carros. Cada unidad de infantería o flota sustituye la pérdida de 3 (o menos de 3) unidades de suministro. Cada unidad de carros sustituye la pérdida de 5 (o menos de 5) unidades de suministro.

### 11.4 "Lend Lease" (ayuda a la Unión Soviética)

Si en la fase de refuerzos, hay alemanes en la Unión Soviética, los Aliados pueden transferir unidades de suministro y aviación de su carta de refuerzos a la Unión Soviética, con flotas situadas en el Mar de Noruega o en el Golfo Pérsico. Las unidades transferidas se convierten en refuerzos soviéticos y no están disponibles para los Aliados.

Cada unidad de flota permite pasar dos unidades de suministro, ó cada dos unidades de flota permiten pasar una unidad de aviación. Para ello deben cumplirse las siguientes condiciones:

- Desde el Mar de Noruega: los aliados deben tener Superioridad Marítima en este mar (12.3), además sólo realizan “Lend Lease” las unidades de flota aliadas que excedan a las de submarinos en este mar.
- Desde el Golfo Pérsico: sólo a partir de 1942 y si los aliados controlan Basra.

*Nota: Las unidades de flota sólo pueden acceder al Golfo Pérsico ubicándose como refuerzos en Asian Bases. Una vez allí las flotas no pueden mover a otros mares.*

### 11.5 Ubicación de refuerzos de las Potencias

Los refuerzos terrestres y los suministros se ubican en una Zona de Suministro propia. Los refuerzos navales en una Base Naval propia. Los aviones en cualquier zona terrestre controlada y con Línea de suministro.

Con cada carta aliada de guerra total, sólo un cuerpo de infantería o carros puede ser británico.

Los refuerzos británicos se ubican en cualquier zona de suministro aliada. Los de Estados Unidos en América y a partir de 1944 también en Gran Bretaña.

Los refuerzos para los que no hay fichas disponibles, se pierden, excepto los carros que se cambian por infantería.

### 11.6 Fichas de 3 cuerpos británicas y soviéticas

Las fichas británicas y soviéticas que pueden tener 3 cuerpos, no pueden incluir el tercer cuerpo hasta 1942, pero pueden usarse siempre por la cara de dos cuerpos (indicado en el calendario de turnos con “USSR and UK 3 corps”).

### 11.7 Ejércitos de Elite alemanes

Las fichas alemanas con el nombre de Elite (Ejércitos de Elite), están disponibles para refuerzos como sigue:

- Una ficha, el turno de la rendición de Francia.
- La segunda ficha, 6 turnos después de atacar a la Unión Soviética o Polonia Oriental (se puede indicar situando el Ejército de Elite en su turno de llegada).

Sólo un Ejército de Elite puede operar en la Unión Soviética.

### 11.8 Desarrollo del Ejército Rojo

Al inicio de la guerra los soviéticos no tienen disponibles para construir las 6 unidades de aviación, los 12 ejércitos de 3 cuerpos ni las 3 fichas de 6 suministros.

Por cada carta jugada conteniendo Desarrollo, el jugador soviético tiene disponible inmediatamente una ficha, a su elección, de las inicialmente no disponibles (las fichas de aviación sólo si la carta tiene unidades de aviación).

Si la Unión Soviética conquista Karelia (FIN), tiene disponible una ficha de carros de color blanco en el primer turno de 1942.

### 11.9 Refuerzos Especiales Soviéticos

3 turnos después de que el Eje ataque la Unión Soviética o Polonia Oriental, en la fase de refuerzos, además de los refuerzos de la carta, la Unión Soviética recibe 12 cuerpos de infantería en Zonas de Suministro (se puede indicar situando un marcador de control en el turno de llegada de los refuerzos).

### 11.10 Reorganización de unidades

En las fases de Refuerzos, Transporte Marítimo y Movimiento, las fichas pueden sustituirse por fichas distintas conteniendo el mismo número y tipo de unidades. Si se quiere se pueden eliminar fichas propias.

Cuando una unidad mueve y se combina con otras unidades en una ficha, este movimiento cuenta como movimiento realizado por la ficha a efectos de determinar su capacidad de movimiento restante.

*Ejemplo: Una ficha no puede realizar movimiento terrestre si alguna de sus unidades ha realizado transporte marítimo en el turno.*

Las fichas de infantería soviéticas de 3 cuerpos, han de formarse en Zonas de Suministro, pero pueden elevarse de 2 a 3 cuerpos en cualquier lugar. Lo mismo rige para los Ejércitos de Elite alemanes, pero estos también pueden formarse en África.

## 12. FASE NAVAL

### 12.1 Movimiento Naval

El Movimiento Naval es de hasta cuatro mares. Salir o entrar en puerto cuenta como un mar.

Para mover unidades de Flota, hacer Transporte Marítimo y tener Línea de suministro a través del Estrecho de Gibraltar, del Bósforo y del estrecho de Copenhague, se han de controlar Gibraltar, Estambul y Copenhague respectivamente.

### 12.2 Combate Naval

Finalizados los movimientos, se procede a los combates. Las unidades navales pueden (no están obligadas), en su turno, atacar a las unidades navales enemigas situadas en la misma zona marítima. El combate se resuelve con un dado, según la siguiente tabla:

- 1:** se elimina una unidad del atacante.
- 2:** no se elimina ninguna unidad.
- 3 a 5:** se elimina una unidad de cada bando.
- 6:** se elimina una unidad del defensor.

En cada zona marítima, el Combate Naval puede tener varias rondas, finalizando cuando la tirada de dado es igual o mayor a las unidades defensoras en esta zona.

En combate, Flota y Submarinos sólo se distinguen en que el Eje absorbe primero las bajas con la Flota.



A partir de verano de 1943 la tabla de combate naval cambia (indicado con "NAVAL CHANGE"), como sigue:

**1 a 5:** se elimina una unidad de cada bando.

**6:** se elimina una unidad del Eje.

### 12.3 Superioridad Marítima

Un Bando tiene Superioridad Marítima en una zona marítima, si en dicha zona:

- Tiene unidades de flota o aviación y el enemigo carece de ambas.
- Tiene unidades de flota y aviación y el enemigo no tiene unidades de los dos tipos.

Por tanto, si en una zona marítima, un bando sólo tiene flota y el otro sólo aviación, nadie tiene Superioridad Marítima en esta zona.

No se traza Línea de Suministro, ni pueden situarse Cabezas de Playa (13.4.5), en una zona con Superioridad Marítima del enemigo.

La Superioridad Marítima en el Mar de Noruega, es un requisito para el "Lend Lease" desde este mar (11.4).

La Superioridad Marítima no evita el Transporte Marítimo del enemigo (14.1).

### 12.4 Bloqueo

En la fase de refuerzos los aliados pierden tantas unidades de suministro como unidades de submarinos o de flota del Eje haya en el Atlántico Norte. Pierden la mitad, redondeando hacia arriba, por submarinos o flota del Eje en el Atlántico Central.

Por Bloqueo, se puede perder como máximo tantas unidades de suministro como Puntos Estratégicos de Bando controlen los aliados en Gran Bretaña (*normalmente 7*).

## 13. FASE DE AVIACIÓN

### 13.1 General

Ninguna acción de la aviación consume suministro. No se puede utilizar aviación en zonas terrestres afectadas por Nieve.

### 13.2 Responder a la aviación enemiga

La aviación puede usarse en el turno de otro bando, para contrarrestar los usos tácticos o el bombardeo de la aviación enemiga (Responder).

Las unidades de aviación se sitúan y Responden una a una. Es decir, el que responde debe decidir antes de que el jugador en su turno use otra unidad de aviación.

Las unidades que responden y las respondidas se eliminan en el acto y no producen ningún efecto.

### 13.3 Bombardeos

A partir de 1943, la aviación aliada puede bombardear Alemania con las unidades ubicadas en Gran Bretaña (indicado en el calendario de turnos con "Bombing 3"). Para ello van situando, una a una, unidades en la casilla "STRATEGIC BOMBING", que los alemanes pueden Responder con sus unidades ubicadas en Alemania.

Cada unidad bombardeando (las no respondidas), elimina 3 unidades de suministro alemanes en la siguiente fase de refuerzos. Las unidades bombardeando a partir de 1944 eliminan 4 unidades de suministro ("Bombing 4").

Un máximo de 3 unidades (no cuentan las respondidas) pueden bombardear por turno. Las unidades bombardeando se eliminan después de la siguiente fase de refuerzos.

### 13.4 Uso Táctico de la aviación

Los usos tácticos de la aviación, son:

- Situarse en una zona terrestre, para conseguir Superioridad Aérea o evitar la del enemigo.
- Realizar la Batalla de Inglaterra.
- Situarse en una zona marítima, para conseguir Superioridad Marítima o evitar la del enemigo.
- Uso de la aviación como Cabezas de Playa.

Las unidades en uso táctico, se eliminan a lo más tardar, antes de la siguiente fase propia de aviación.

#### 13.4.1 Alcance de la aviación

Una unidad de aviación "en aeropuerto", está al Alcance de una zona terrestre (zona objetivo), si cumple una de las dos condiciones siguientes:

- Esta situada en la misma zona objetivo, o a tres o menos zonas de distancia de ella, sin importar quién controle las distintas zonas. (Para la aviación, una zona terrestre está a "una zona de distancia" de otra zona terrestre, si está conectada a ella por línea terrestre o azul punteada).
- La zona donde está situada la unidad de aviación y la zona objetivo son zonas costeras de la misma zona marítima.

Una unidad de aviación "en aeropuerto", está al Alcance de una zona marítima, si está en una zona costera de la zona marítima.

#### 13.4.2 Superioridad Aérea en zona terrestre

Las unidades de aviación se pueden situar sobre cualquier zona terrestre a su Alcance (Zona Objetivo) para tratar de obtener Superioridad Aérea en la zona.

Las unidades de aviación de otro bando al Alcance de la Zona Objetivo, pueden Responder (13.2).

Si en una zona se sitúan en uso táctico, unidades de aviación de dos bandos, estas se contrarrestan una por una y se eliminan. Si en una zona sólo hay aviación de un bando en uso táctico, este bando tiene Superioridad Aérea en la zona.

La Superioridad Aérea, afecta, como veremos, a los combates y a la retirada de tropas derrotadas.

Si el atacante ataca una zona en la Fase de Combate Blitz, teniendo Superioridad Aérea en dicha zona, pierde una unidad de aviación de la zona de combate, antes de pasar a la Fase de Combate Normal.

*Nota: Para tener superioridad aérea atacando una zona, en ambas fases de combate, el atacante debe tener dos unidades en la zona que ataca.*

### 13.4.3 La Batalla de Inglaterra

Para desembarcar (14.1.2) en Gran Bretaña, las unidades de aviación alemana a una zona de distancia de Londres, deben eliminar primero, todas las unidades de aviación aliada al Alcance de Londres, librando la Batalla de Inglaterra.

Para realizar la Batalla de Inglaterra, se procede como sigue: Se lanza un dado; un resultado de 1, 2 ó 3, elimina dos unidades de aviación alemana y una aliada, un resultado de 4, 5 ó 6, elimina una unidad de cada bando. Se pueden realizar rondas, mientras las unidades de aviación alemanas excedan a las aliadas.

La Batalla de Inglaterra, debe hacerse antes que el resto de Usos Tácticos de la aviación del turno.

Librar la Batalla de Inglaterra, lo decide el Eje, puede hacerla tantos turnos como desee, y si vence no está obligado a realizar el desembarco.

### 13.4.4 Uso para Superioridad Marítima

Las unidades de aviación se pueden situar sobre una zona marítima a su Alcance, para intentar obtener Superioridad Marítima. Las unidades de aviación de otro bando al Alcance de la zona marítima, pueden Responder.

### 13.4.5 Uso como Cabezas de playa

Si el enemigo no tiene Superioridad Marítima (12.3), las unidades de aviación alemanas y aliadas se pueden situar en una zona marítima a su Alcance, para usarse como Cabezas de Playa. Las unidades de aviación de otro bando al Alcance de la zona marítima, pueden Responder.

Finalizado el proceso de situar y responder, las unidades no respondidas pueden usarse como Cabezas de Playa, situándolas junto a zonas terrestres con Playa, costeras a la zona marítima, excepto en Base Naval.

Se pueden situar varias Cabezas de Playa por zona terrestre. Cada Cabeza de Playa esta conectada a una sola zona. Si en esta zona hay Superioridad aérea, ésta afecta también a la Cabeza de Playa.

Los desembarcos se realizan con Transporte Marítimo a Cabezas de Playa (ver Fase de Transporte Marítimo).

Las Cabezas de Playa no cuentan como unidades de aviación en el mar a efectos de Superioridad Marítima.

### 13.5 Movimiento Estratégico de la aviación

El movimiento estratégico es ilimitado pero debe realizarse por zonas controladas. Se puede saltar de una zona costera a otra zona costera de la misma zona marítima y continuar el movimiento. Esta subfase, para mayor comodidad del juego, puede realizarse si se desea al final del turno.

## 14. FASE DE TRANSPORTE MARÍTIMO

### 14.1 Transporte Marítimo

#### 14.1.1 Transporte a Puerto

Unidades en puerto pueden transportarse a otro puerto controlado. Las unidades transportadas no pueden mover ni activarse para atacar en este turno.

Transportes a Suez y Asian Bases cuenta como más de dos mares (a efectos de consumo de suministro).

#### 14.1.2 Transporte a Cabezas de Playa

Se puede realizar Transporte Marítimo a Cabezas de Playa (desembarco), con las siguientes condiciones:

- En invierno sólo se puede en zonas marítimas del Mediterráneo y en el Golfo Pérsico.
- Las tropas transportadas, deben partir de un puerto del mar de desembarco. Como excepción, también se puede desde América al Mediterráneo Occidental.
- A cada Cabeza de Playa pueden transportarse tres cuerpos si es por línea azul punteada y dos cuerpos en los demás casos.
- Si las tropas parten de América, se requiere una unidad de flota en el mar de desembarco, por cada cuerpo transportado.
- Desde Stockholm, debe controlarse Copenhagen.

Tropas en Cabeza de Playa, pueden realizar siempre Transporte Marítimo a un puerto controlado de la misma zona marítima.

Tropas en Cabeza de Playa, quedan Activadas para atacar la zona adyacente.

Si unidades en Cabeza de Playa no avanzan a la zona terrestre en las fases de combate, tras retirarse la Cabeza de Playa, esperan a que se sitúe una nueva Cabeza de Playa. Si no se consigue, las unidades se eliminan.

### 14.2 Reorganización de unidades

En cualquier momento de la fase de Transporte Marítimo las unidades pueden reorganizarse (ver Reorganización de unidades en la Fase de Refuerzos -11.10-).

## 15. FASE DE MOVIMIENTO

### 15.1 Fortificación de cuerpos

La infantería alemana y británica puede fortificarse al inicio de la fase de movimiento. Para ello se sustituye un cuerpo de infantería por una ficha de un cuerpo fortificado. Los alemanes pueden fortificarse en cualquier zona, los británicos sólo en Malta, Gibraltar y Tobruk.

Cada bando puede fortificar un solo cuerpo por turno.

Un cuerpo fortificado no puede mover, retirarse o atacar, pero se puede desfortificar en cualquier momento.

Se puede absorber una baja de combate desfortificando un cuerpo. Si sólo se defienden cuerpos fortificados, se mejora la relación de combate.

### 15.2 Movimiento Estratégico

El movimiento estratégico se realiza entre cualesquiera dos zonas controladas, siguiendo un camino de líneas terrestres (líneas marrones) y zonas terrestres propias.

Las unidades que realizan movimiento estratégico, no pueden mover tácticamente ni atacar durante el turno.

### 15.3 Movimiento Táctico y Activación para atacar

Las unidades terrestres mueven entre zonas unidas por línea terrestre. No se puede mover a zonas con unidades de infantería o carros enemigas.

Unidades de infantería o carros que entran en una zona con unidades de suministro o de aviación enemigas, las eliminan. Si se entra en un puerto con unidades navales enemigas, estas mueven al mar.

La capacidad de movimiento táctico es la siguiente:

- Infantería: 3 zonas.
- Carros y Suministro: 5 zonas.

Las unidades de Infantería que sólo mueven una zona y las de Carros que mueven de una a tres zonas, pueden atacar a enemigos en zonas contiguas, en las fases de combate (ya están Activadas para atacar). Otras unidades de infantería y carros que ya están contiguas a enemigos, han de activarse ahora, con el correspondiente gasto de suministro, para atacarles (no las que están en Cabeza de Playa que ya están activadas).

### 15.4 Reorganización de unidades

En cualquier momento de la fase de Movimiento las unidades pueden reorganizarse (ver Reorganización de unidades en la Fase de Refuerzos -11.10-).

## 16. FASE DE COMBATE BLITZ

### 16.1 Combate

Sólo hay Fase Blitz cuando el Clima lo permite (ver 6.).

Sólo se puede atacar una zona en la Fase Blitz si en el ataque participa algún cuerpo de carros y no es zona de Marismas, Alta Montaña o a través de Línea Fortificada.

Las fichas activadas para atacar (las activadas en la Subfase de Movimiento Táctico y las que están en Cabeza de Playa), pueden atacar a zonas contiguas. Una zona puede ser atacada desde varias zonas a la vez. Distintas fichas en una misma zona, pueden atacar a zonas distintas, pero todos los cuerpos de una ficha han de atacar a la misma zona.

Las distintas fichas combaten desde sus respectivas zonas, pero el combate se entiende que tiene lugar en la zona atacada (a efectos de aviación, terreno etc.). Una zona sólo puede ser atacada una vez por fase de combate.

Unidades soviéticas no pueden atacar zonas que han sido atacadas por los aliados en el mismo turno.

Para resolver el combate, se siguen los siguientes pasos:

1. Se calcula cual es la relación entre Cuerpos atacantes y Cuerpos defensores, entre las relaciones mostradas en el encabezamiento de la tabla de combate. Se redondea a la relación más cercana a la baja.
2. Se obtiene la relación de combate, realizando las modificaciones de columna que correspondan.
3. El atacante tira un dado y busca en la columna de combate el resultado obtenido.
4. Se aplican las bajas indicadas en la tabla.
5. Si el atacante tiene Superioridad Aérea en la zona de combate, se elimina una unidad de aviación dando Superioridad Aérea en la zona.
6. Si todos los defensores han quedado eliminados, se puede proceder al avance de los atacantes.

### 16.2 Tabla de combate

	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1
1	C/0	C/0	1/0	C/1	0/1	0/1	C/2	0/2
2	C/0	1/0	C/1	1/1	0/1	0/1	1/2	0/2
3	1/0	C/1	C/1	0/1	0/1	C/2	0/2	0/2
4	C/1	1/1	0/1	0/1	C/2	1/2	0/2	0/2
5	1/1	0/1	0/1	0/1	C/2	0/2	0/2	C/3
6	0/1	0/1	0/1	C/2	1/2	0/2	0/2	1/3

- La Tabla indica las bajas. Antes de la barra son los cuerpos perdidos por el atacante y después de la barra son los cuerpos perdidos por el defensor.
- C significa que la baja es un cuerpo de carros. En este caso, si el defensor tiene bajas, una de ellas es también un cuerpo de carros. Si un jugador no tiene carros, en su lugar pierde infantería.
- Si en el ataque participa un Ejército de Elite, la baja del atacante es un cuerpo del Ejército de Elite.
- Si el Eje utiliza el modificador de columna por haber alemanes defendiendo (16.3.2) y tiene bajas, una de las bajas ha de ser alemana. Si la baja es de carros y el único carro defensor es italiano, prevalece la baja alemana.

## BLITZWAR

### 12

- El resto de bajas las elige quien las recibe.
- Resultados C/1 y 1/1 se convierten en 0/0 si ambos combatientes sólo pueden recibir una baja.
- Resultados C/2 y 1/2 se convierten en 0/1 si el defensor sólo puede recibir una baja.
- Resultados C/3 y 1/3 se convierten en 0/2 si el defensor sólo puede recibir dos bajas.

Las bajas se toman girando la ficha, eliminándola o sustituyéndola por otra. (La acción de tomar bajas, es el único momento en las fases de combate en el que unas fichas pueden cambiarse por otras).

No se puede atacar con una relación de cuerpos inferior a 2-3 (que es conceptualmente la relación anterior a 1-1), o tras las modificaciones de columna a una relación inferior a 1-1.

Las relaciones 8-1 o superiores se tratan como una 7-1, pero la infantería puede avanzar como los carros después del combate.

#### 16.3 Modificadores de la columna de combate

##### 16.3.1 Columnas a la derecha

- +1 si hay algún cuerpo alemán atacando, y se cumple alguna de las condiciones siguientes:
  1. Atacando a aliados, los primeros 3 turnos desde el primer ataque a Bélgica-Holanda o Francia, si antes se ha conquistado Polonia.
  2. Atacando a soviéticos, los primeros 5 turnos desde el primer ataque a la Unión Soviética o Polonia Oriental, excepto en invierno de 1942.
  3. Atacando zonas defendidas por mayoría de cuerpos de Países Menores (no confundir con Potencias Menores).
  4. Si en el ataque participa un Ejército de Elite.
- +1 si hay algún cuerpo británico atacando sólo a italianos. Los dos primeros turnos que los británicos atacan sólo a italianos, en lugar de +1, es +2.
- +1 si participa en el ataque algún cuerpo de carros.
- +2 por superioridad aérea del atacante.
- +2 si el defensor está Sin Suministro (17.5).

##### 16.3.2 Columnas a la izquierda

- +1 si hay al menos un cuerpo alemán o finlandés defendiendo.

Aplicable siempre hasta 1941 y a partir de entonces sólo si el Eje controla 20 o más Puntos Estratégicos al final de su turno (indicado con "GER def +1" en la Tabla de Puntos Estratégicos controlados por el Eje). No aplicable en la Unión Soviética en invierno de 1942.

El Eje puede decidir en cada combate si usa o no este modificador de columna, cuando hay cuerpos alemanes defendiendo junto con cuerpos de otros países del Eje.

- +1 si sólo hay cuerpos fortificados defendiéndose.
- +2 por superioridad aérea del defensor.
- +1 por defender en Marismas, Montaña, Alta Montaña, o siendo atacado exclusivamente a través de Río o desde Cabeza de Playa (sólo se puede contar el efecto de uno de los terrenos).
- +1 por defender en Fortaleza (en las soviéticas sólo defendiéndose los soviéticos).
- +2 siendo atacado exclusivamente por Línea Fortificada. Cuando la zona con Línea Fortificada cambia de control, la Línea Fortificada desaparece para el resto de la Guerra.

#### 16.4 Avance (si defensores eliminados)

En la fase Blitz, el defensor no se retira aunque tenga más bajas que el atacante.

Si todos los defensores han sido eliminados, las fichas atacantes pueden avanzar a la zona que se ha combatido. Las fichas con cuerpos de carros pueden avanzar una zona adicional libre de cuerpos enemigos (la primera zona a la que avanzan ha de ser la que han combatido). El avance se realiza antes de resolver el siguiente combate.

Las fichas en Cabeza de Playa, pueden avanzar a la zona costera si no hay defensores. Las fichas con cuerpos de carros pueden avanzar una zona adicional, si han desembarcado en zona con Puerto que no es Fortaleza ni Montaña y avanzan por terreno fácil.

#### 16.5 Movimiento Táctico de una Zona

Unidades de infantería y carros que no han movido ni atacado durante el turno, pueden realizar ahora un Movimiento Táctico de una Zona, con el correspondiente gasto de unidades de suministro. Estas unidades quedan activadas para atacar en la Fase de Combate Normal.

### 17. FASE DE COMBATE NORMAL

#### 17.1 Combate Terrestre

Las fichas que han atacado en la Fase Blitz, pueden combatir en la Fase de Combate Normal, si entre ellas queda algún cuerpo de carros. Si pueden atacar y quedan defensores del combate de la Fase Blitz, todas las fichas están obligadas a seguir atacándoles. Si no quedan defensores, pueden atacar a cualquier zona contigua.

Las unidades Activadas para atacar, que no han combatido en la fase Blitz, pueden atacar en la Fase de Combate Normal.

En la Fase de Combate Normal se opera igual que en la Fase Blitz, desde el paso 1 al 4. Después de aplicar las bajas se opera como se indica en los apartados siguientes.

## 17.2 Retirada

Si los defensores, en la Fase de Combate Normal, tienen más bajas que el atacante, deben retirarse, excepto en los casos siguientes:

- Si el defensor pierde por una baja de diferencia, no se retira en terreno Angosto, Montaña, Alta Montaña, Línea Fortificada y Fortaleza. En el resto de zonas, puede cancelar la retirada con una baja adicional.
- Si el defensor pierde por dos bajas de diferencia, se retira en todos los terrenos. En Fortaleza o si no tiene zona de retirada, puede cancelar la retirada con una baja adicional siempre y cuando tenga Línea de Suministro.

Los defensores supervivientes (incluida la aviación en aeropuerto, pero no el suministro) se retiran a una zona colindante (todos a la misma zona). No pueden retirarse a otra zona atacada en la misma fase. Si es posible, se han de retirar a una zona controlada y sin aviación enemiga. Si no es posible, pueden retirarse a una de estas zonas. Las unidades que no se pueden retirar se eliminan.

## 17.3 Avance (si defensores eliminados o retirados)

Si los defensores se retiran o quedan eliminados, las fichas atacantes pueden avanzar como en la Fase Blitz, con las siguientes limitaciones:

- La infantería no puede avanzar si ya lo ha hecho en la Fase Blitz.
- Las fichas de carros pueden avanzar dos zonas en total, incluyendo los avances de las dos fases de combate.
- Las fichas de carros avanzando a Marismas, Alta Montaña o Línea Fortificada (zonas no atacables en la fase Blitz) no pueden avanzar una zona adicional.
- Si se avanza (o se ha avanzado en la Fase Blitz) desde Cabeza de Playa a Puerto que no es Fortaleza ni Montaña, las fichas de carro pueden avanzar una zona adicional si es por terreno fácil.

## 17.4 Movimiento Táctico de una Zona

Unidades de infantería y carros que no han movido ni atacado durante el turno, pueden realizar ahora un Movimiento Táctico de una Zona, con el correspondiente gasto de unidades de suministro.

## 17.5 Unidades sin suministro

Las unidades que al final de su turno, no trazan Línea de Suministro (ver 7.), están Sin Suministro (indicar con la ficha "OUT OF SUPPLY").

Unidades de infantería y carros Sin Suministro, pueden mover ahora, a una zona contigua, sin coste de unidades de suministro.

## 18. CONDICIONES DE VICTORIA

Si Alemania se rinde antes del turno 47, ganan la partida Aliados y Soviéticos.

Si Alemania no se rinde, gana la partida el Eje.

Se reparten 10 puntos entre el Eje y Aliados / Soviéticos, como se indica a continuación:

<u>Alemania se rinde en el turno:</u>	<u>Aliados/Soviéticos</u>	<u>Eje</u>
39 o anterior	10	0
40	9	1
41 o 42	8	2
43 o 44	7	3
45 o 46	6	4
47	5	5

Si Alemania no se rinde:

<u>Puntos estratégicos controlados por el Eje</u>	<u>Aliados/Soviéticos</u>	<u>Eje</u>
12 o menos	4	6
13 a 19	3	7
20 a 25	2	8
26 a 30	1	9
31 o más	0	10

Los Puntos Estratégicos que controla el Eje, pueden indicarse en la tabla "AXIS STRATEGIC POINTS TABLE", con una ficha de Control del Eje.

## 19. UBICACIÓN INICIAL

I: Infantería      C: Carros      S: Suministro  
A: Aviación      U: Submarinos      F: Flota

El número detrás de la letra indica el número de unidades del tipo indicado que hay en la zona. Estas unidades se pueden combinar en las fichas que se desee.

*Por ejemplo: C2, I2, puede ser una ficha de tres cuerpos de carros blancos y una ficha de un cuerpo de infantería.*

### Polonia

Los 6 ejércitos en cualquier zona de Polonia Occidental a elección del jugador aliado.

### Alemania

East Prussia	I4	Berlín	S8, A2
Koszalin	C2, I2	Stuttgart	I3
Kustrin	I4	Saar	I4
Breslau	C2, I3, A4	Ruhr	I1
Ostrava	I3	Hamburg	U2, F2

### Italia

Benghazi	I2, S2	Bir Hacheim	I3
Albania	I3	Taranto	F2, A1
Tobruk	I2	Turín	I2

**BLITZWAR****14****Finlandia**

Karelia 13

**Rumania**

Cluj 12 Yassi 12

Galatz 12

**Hungría**

Budapest 12 Debrecen 12

**Bulgaria**

Sofia 12

**Rusia**

Leningrad 12 Kirovograd 12

Vitebsk 12 Orel 12

Minsk 12 Mozhaisk 12

Tarnopol 12 Bryansk 12

Gorki 12 Armavir 12

Kiev C2 Kuybishev C2, S4

**Yugoslavia**

Belgrade 12 Sarajevo 11

Brod 12 Montenegro 12

**Francia**

Nancy 16 París 12, C2

Reims 12, C2

**Bélgica - Holanda**

Bruxelles 14

**Grecia**

Ioannina 12 Salonika 11

**Reino Unido**

London 12, A2, S4 Calais 11

Alexandria 11, C1, F2 Scapa Flow F4

Gibraltar 11Fortificado

**Estados Unidos**

América F2 Disponible para los aliados a partir

de otoño de 1941, aunque USA no esté en guerra (colocar la ficha en el primer turno de otoño de 1941).

**Suecia**

Estocolmo 14

**España**

Bilbao 14 Barcelona 12

Sevilla 12 Valencia 12

**Turquía**

Edirne 12 Adana 12

Malatya 12 Trabzon 12

Kars 12

**20. EJEMPLOS****20.1 Ejemplo de combate terrestre**

Se detallan las acciones del Eje en el Norte de Africa, desde su Fase de Aviación hasta la de Combate Normal.

**Situación inicial (2º turno de invierno de 1941)**

- Tripoli: Un cuerpo de carros alemán.
- Sirte: Dos unidades de aviación alemanas.
- El Agheila: Un cuerpo de infantería alemán y dos fichas italianas de infantería, una de dos cuerpos y una de un cuerpo.
- Mechili: Dos fichas británicas de carros blancos de dos cuerpos (al ser fichas de carros blancos, cada ficha tiene un cuerpo de carros y uno de infantería).
- Derna: Una ficha británica de dos cuerpos de infantería y una unidad de aviación británica.
- Mediterráneo Central Sur: Una unidad de aviación británica.
- Nápoles: Una ficha de cuatro unidades de suministro del Eje.

**Fase de Aviación**

El Eje sitúa una unidad de aviación alemana en Mechili, el jugador Aliado decide Responder con su unidad de aviación, con lo que ambas unidades se eliminan. El Eje sitúa en Mechili su segunda unidad de aviación. El jugador Aliado no puede Responder, pues no le queda ninguna unidad de aviación al Alcance de Mechili.

**Fase de Transporte Marítimo**

El Eje no tiene Línea de Suministro en África, debido a la Superioridad Marítima Aliada en el Mediterráneo Central Sur. El Eje transporta a Trípoli la ficha de suministro ubicada en Nápoles, gastando una unidad de suministro de otra ficha en Europa.

Las unidades en África tienen ahora Línea de Suministro a la ficha transportada, y gastarán unidades de esta ficha para realizar sus acciones.

**Fase de movimiento**

Movimiento Táctico: El Eje mueve al El Agheila el cuerpo alemán que está en Trípoli. Coste: 1/2 unidad de suministro. Activa para combatir la infantería italiana y el cuerpo de infantería alemán (el carro ya está activado para el combate al haber hecho un movimiento táctico de tres zonas). Coste: 2 unidades de suministro.

Reorganización: El Eje sustituye el cuerpo de infantería y el de carros alemanes por una ficha de Elite con dos cuerpos (se puede crear el ejército de Elite porque estamos en África -11.10-).

**Fase de Combate Blitz (en África hay buen tiempo)**

El Eje ataca a las unidades británicas en Mechili.

El Eje ataca con 5 cuerpos a 4 cuerpos británicos. La relación de cuerpos es 1-1. Las modificaciones de columna son 4 a la derecha: Una por atacar con carros, una por atacar con ejército de Elite y dos por Superioridad Aérea en la zona de combate. La relación de

combate es pues 4-1.

El Eje obtiene un 1 en el lanzamiento de un dado. El jugador aliado decide que la baja recibida sea de infantería, con lo que sustituye una ficha de carros blancos, por un cuerpo de carros.

El Eje elimina la unidad de aviación situada en Mechili.

#### Fase de Combate Normal

Las unidades del Eje tienen que seguir atacando a las británicas en Mechili. La relación de cuerpos es ahora 3-2 (5 cuerpos contra 3). La Relación de Combate es 3-1 (por atacar con carros y con ejército de Elite).

El Eje obtiene un 6 en la tirada de dado. El Eje pierde el cuerpo de carros (sustituye el ejército de Elite por un cuerpo alemán de infantería). Los británicos pierden un cuerpo de carros y deciden que la otra baja sea un cuerpo de infantería.

El cuerpo de carros que ha sobrevivido, tiene que retirarse (no se puede cancelar la retirada con un solo cuerpo) y decide hacerlo a Gazala. El Eje decide no avanzar.

## 20.2 Ejemplo de desembarco

Se detallan las acciones de los Aliados en Noruega, desde su Fase de Aviación hasta la de combate Normal.

#### Situación inicial(2º turno de primavera de 1944)

- Scapa Flow: Una ficha americana de 2 cuerpos de carros, un cuerpo británico de infantería y 4 unidades de aviación.
- Trondheim: Un cuerpo de infantería alemán fortificado
- Bergen: Un cuerpo de infantería alemán fortificado.
- El Eje controla 21 Puntos Estratégicos.

#### Fase de aviación

Los aliados sitúan dos unidades de aviación en le Mar de Noruega y dos en Trondheim, ninguna de las cuales el Eje puede Responder por no tener unidades propias al Alcance. Los aliados utilizan las dos unidades del Mar de Noruega como Cabeza de Playa situándolas junto a Trondheim.

#### Fase de Transporte Marítimo

Los aliados transportan los tres cuerpos de Scapa Flow a las Cabezas de Playa (al no ser por línea azul punteada sólo caben dos cuerpos en cada Cabeza de Playa).

El coste es de tres unidades de suministro (una por cuerpo), que los aliados se restan. Las unidades en Cabeza de Playa ya están activadas para el combate, por lo que no es necesario activarlas en la Subfase de Movimiento Táctico.

#### Fase de Combate Blitz

Los aliados atacan a los alemanes en Trondheim. La relación de cuerpos es 3-1. Los modificadores de columna son:

- Una a la derecha por atacar con carros.
- Dos a la derecha por superioridad aérea del atacante.
- Una a la izquierda por defender alemanes (es aplicable

pues el Eje controla más de 19 Puntos Estratégicos).

- Una a la izquierda por estar los alemanes fortificados.
- Una a la izquierda por terreno (el defensor sólo se puede contar la Playa o la Montaña).

La relación de combate se mantiene pues en 3-1.

Los aliados obtienen un 1 en la tirada de dado. Los aliados pierden un cuerpo de carros y los alemanes absorben la baja girando el cuerpo fortificado.

Los aliados eliminan una unidad de aviación de Trondheim.

#### Fase de combate Normal

Los aliados pueden ( y por lo tanto deben) seguir atacando, pues aún tienen carros en el combate. La relación de cuerpos es ahora 2-1. Se aplican los mismos modificadores de columna, excepto por defensores fortificados. La relación de combate es pues 3-1 de nuevo.

Los aliados sacan un 6 en la tirada de dado. Como los defensores sólo pueden recibir una baja, el resultado del combate pasa de C/2 a 0/1. Los alemanes eliminan su cuerpo. El cuerpo de carros americano y el de infantería británico, avanzan a Trondheim.

En la Fase de Refuerzos siguiente, el Eje recibirá una unidad menos de suministro por estar el Punto Estratégicos del Eje de Trondheim, en manos enemigas.

## FICHA TECNICA

**Diseño del Juego:** Víctor Catalá

**Diseño Gráfico:** Miquel Valera y Víctor Catalá

**Producción:** Ludic Juegos de Ingenio, S.L.

**Probadores del Juego:** Alex Folch, Manolo Martínez, Julián López, Jesús Peralta, Nacho Torres, Félix Calvo, Oscar Pérez, Roger Salvat, Iván Monedero, Pau Ferret, Marcos Garrido, Sebas Navarro y Miquel Valera.

**Lectores de las reglas:** Pere Cerdan, Alex Folch, Nacho Torres, Julián López, Jesús Peralta, Félix Calvo, Freddy Freixas y Javor Vilarroig.

## TABLAS PRACTICAS DURANTE EL JUEGO

### MODIFICADORES DE LA COLUMNA DE COMBATE

#### Columnas a la derecha

- +1 si hay algún cuerpo alemán atacando, y se cumple alguna de las condiciones siguientes:
  1. Atacando a aliados, los primeros 3 turnos desde el primer ataque a Bélgica-Holanda o Francia, si antes se ha conquistado Polonia.
  2. Atacando a soviéticos, los primeros 5 turnos desde el primer ataque a la Unión Soviética o Polonia Oriental, excepto en invierno de 1942.
  3. Atacando zonas defendidas por mayoría de cuerpos de Países Menores (no Potencias Menores).
  4. Si en el ataque participa un Ejército de Elite.
- +1 si hay algún cuerpo británico atacando sólo a italianos. Los dos primeros turnos que los británicos atacan sólo a italianos, en lugar de +1, es +2.
- +1 si participa en el ataque algún cuerpo de carros.
- +2 por superioridad aérea del atacante.
- +2 si el defensor está Sin Suministro.

#### Columnas a la izquierda (explicación completa en 16.3.2)

- +1 si hay al menos un cuerpo alemán o finlandés defendiendo.
- +1 si sólo hay cuerpos fortificados defendiéndose.
- +2 por superioridad aérea del defensor.
- +1 por defender en Marismas, Montaña, Alta Montaña, o siendo atacado exclusivamente a través de Río o desde Cabeza de Playa.
- +1 por defender en Fortaleza.
- +2 siendo atacado exclusivamente por Línea Fortificada.

DIE	COMBAT TABLE							
	ODDS RATIO							
	1/1	3/2	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1
1	C/0	C/0	1/0	C/1	0/1	0/1	C/2	0/2
2	C/0	1/0	C/1	1/1	0/1	0/1	1/2	0/2
3	1/0	C/1	C/1	0/1	0/1	C/2	0/2	0/2
4	C/1	1/1	0/1	0/1	C/2	1/2	0/2	0/2
5	1/1	0/1	0/1	0/1	C/2	0/2	0/2	C/3
6	0/1	0/1	0/1	C/2	1/2	0/2	0/2	1/3

### SECUENCIA DE JUEGO

#### 1. Fase Diplomática.

- Rendiciones
- Activaciones de países

#### 2. Fase de Cartas de Refuerzos.

#### 3. Fase de Refuerzos (a partir del segundo turno).

- Refuerzos de Menores
- Refuerzos de las Potencias
- "Lend Lease"
- Ubicación de refuerzos de las Potencias
- Reorganización de unidades

#### 4. Fase Naval.

- Movimiento Naval
- Combate Naval

#### 5. Fase de Aviación.

- Bombardeos
- Uso Táctico de la aviación
- Movimiento Estratégico de la aviación

#### 6. Fase de Transporte Marítimo.

- Transporte Marítimo
- Reorganización de unidades

#### 7. Fase de Movimiento.

- Fortificación de cuerpos
- Movimiento Estratégico
- Movimiento Táctico y Activación para atacar
- Reorganización de unidades

#### 8. Fase de Combate Blitz (Fase Blitz).

- Combate Terrestre
- Avance (si defensores eliminados)
- Movimiento Táctico de una Zona

#### 9. Fase de Combate Normal.

- Combate Terrestre
- Retirada
- Avance (si defensores eliminados o retirados)
- Movimiento Táctico de una Zona
- Unidades sin suministro

### EFFECTOS DE LOS TERRENOS Y FORTIFICACIONES

TERR/ FORT	DEFENSA	F. BLITZ	RETIRADA
Angosto			NO
Marismas	+1	NO	
Montaña	+1		NO
Alta Montaña	+1	NO	NO
Playa	+1		
Río	+1		
Fortaleza	+1		NO
Línea Fortificada	+2	NO	NO



© LUDIC juegos de ingenio S.L.

www.ludic.net

ludic@menta.net