

# CLASH OF MONARCHS

## ACTUALIZACIONES (MARZO DE 2009)

**2.1.1** En el último párrafo, se incluye lo que se subraya:

Los espacios cuadrados sólo pueden ser ocupados por fuerzas y Depósitos Avanzados de la nación que los controla; todas las demás tienen restringida la entrada.

**2.1.2** En el párrafo de **Áreas**, se añade al final de ese párrafo:

Su control nunca cambia.

**2.3** En la ilustración de la carta, el texto asignado a la estrella debería ser:

Indicador de Carta Garantizada.

**4.1** La frase inicial debería quedar (se subraya lo que se añade):

Una **fuerza** es un número cualquiera de líderes y/o SP de Infantería de Línea y/o ...

**4.1.1** Al final del primer párrafo se añade:

Las fuerzas multinacionales deben estar formadas inicialmente con un líder de la misma nacionalidad que los SP de la nacionalidad mayoritaria en la fuerza.

**4.1.1** Ejemplo, al final debe añadirse:

...y debe estar liderada por un líder imperial.

**4.2** Se suprime: “bajo asedio”.

**4.3.4** Al final del primer párrafo se añade:

Si el Jefe de una fuerza multinacional muere, es herido, o deja el espacio, de forma que ahora la fuerza no tiene líderes de la nación con mayoría de SP, los líderes de otra nación no pueden hacer una activación normal de esa fuerza en su totalidad (pueden formar una nueva fuerza más pequeña dentro de los límites de 4.1.1). Tales fuerzas aún pueden hacer una activación Admin y defender en combate como un todo.

**4.3.4** El segundo párrafo debe quedar así:

Cuando mueven, los líderes no pueden recoger más líderes superiores. Para el combate, sólo un líder se considera Jefe de todas las fuerzas participantes en un espacio: el Jefe superior.

**4.4** Se indica subrayado lo que hay que insertar hasta el primer punto del primer párrafo:

El líder no asediado de mayor rango de cada nación actualmente en juego (es decir, en un espacio del mapa, no herido en el Registro de Turnos, en un recuadro de Prisioneros, o en la Bolsa de Fuerzas) se considera su Comandante en Jefe (CeJ).

**4.4** El siguiente párrafo se sustituye por todo lo que sigue:

Si se descubre en la ronda de un jugador que ha creado un mando mayor que el del CeJ, debe dar marcha atrás a su movimiento y rehacerlo para evitar la violación. Si actividades enemigas causan una violación, el jugador

afectado debe corregir esto, al final de su ronda actual si es posible, y en todos los casos al final de su siguiente ronda:

- Movimiento más SP al CeJ,
- Moviendo el mando del CeJ para recoger más SP,
- Activando el Mando violador como un Mando más pequeño, dejando SPs atrás,
- Moviendo al CeJ en solitario para hacerse cargo del Mando más grande,

o cualquier combinación de lo anterior

El fallo en corregir el desequilibrio al final de la ronda siguiente da lugar a una penalización de -1 PV.

**4.6** Se añade lo que aparece subrayado antes del primer punto:

Cuando son Beligerantes, Austria y Prusia siempre pueden tener un mínimo de cinco líderes sobre el mapa; Rusia y Gran Bretaña, 3; el Imperio y Suecia, 1. Francia tiene un mínimo de 1, aumentado a 2 después de dos rondas de Beligerancia, 3 después de EN AVANT! y 5 después de ARMY OF WESTPHALIA.

**5.1.2(2)b** En el apartado “i” debe incluirse lo que aparece subrayado:

**i. Establecer Asedio**—Si el Mando activado cumple con los criterios de asedio cuando es activado por primera vez [17.4], puede gastar un SA y poner un marcador “Siege o”.

**5.3.1** La primera frase debe quedar así (se añade lo que se subraya):

Después de sacar una ficha “Fortunes of War” [6.0], las unidades Lt pueden transferirse a espacios con fuerzas amigas, o a los recuadros de Teatro. Luego todas las fuerzas no en...

**6.0** La parte final del párrafo debería quedar así (se añade lo que se subraya):

El Desgaste y la Deserción no afecta a las naciones Neutrales, y sus unidades Lt no pueden hacer Incursión. Los pasos Lt/Caballería pueden usarse para cumplir con las bajas de SP por desgaste y deserción (véase 15.7.1). Se devuelven las unidades/SPs quitados a la Bolsa de Fuerzas. En la Fase de Año Nuevo, se devuelven todos los marcadores “FoW” a la bolsa.

**6.3** Al final del párrafo se debe añadir:

Las fuerzas en el Recuadro de Sajones Impresionados no pueden cumplir estos requisitos.

**7.0** Se añade un 4º punto:

- En el Segmento de Cartas de Estrategia, se activan los Mandos asediados/enmascarados en Buen Orden pa-

ra atacar desde sus fortalezas [17.5.1]

**8.1.1** *Se añade al final del primer párrafo:*

Si Francia o Rusia deja de ser una Potencia de la Coalición, se quitan todas sus cartas que no sean eventos francés y ruso de la mano franco-rusa y del mazo al final de la Fase en la que esto ocurre.

**8.2.1** *Después del primer párrafo se añade un nuevo párrafo con la siguiente Nota:*

**Nota:** “jugable” significa que si Francia está agotada, el jugador no puede devolver una carta con un evento sólo-ruso y viceversa.

**8.2.2** *Después del párrafo se añade un nuevo párrafo con la siguiente Nota de Juego:*

**Nota de Juego:** En lugar de descartar después de jugar según 8.1, los jugadores pueden preferir dejar aparte sus cartas ROYAL NAVY y FRENCH FLEET para evitar tener que buscar en sus pilas de descartes en la siguiente Fase de Estrategia de Invierno.

**8.6.2** *El párrafo debería comenzar con lo que se subraya:*

**8.6.2 Activaciones Múltiples:** varios eventos (por ejemplo, COMBINED ...

**9.3** *En el tercer punto se añade lo subrayado:*

- Espacios ocupados por el enemigo si al menos hay tantos SP amigos no enmascarados/no asediados en el espacio como SP enemigos no enmascarados/no asediados.

**9.4** *En el tercer punto se añade lo subrayado:*

- El MD o FD al que se trace queda Reprimido, sale del alcance, o es capturado, destruido o distribuido.

**9.4** *El párrafo final debe quedar así:*

Si la única ruta de una fuerza queda cortada, inmediatamente empeora su Estado de Suministro en un nivel (sólo una vez por Segmento). Si se corta la ruta de parte de una fuerza multinacional, la ruta se considera cortada para toda la fuerza.

**9.7.1** *Se añade al final del párrafo:*

Las naciones menores Clientes no pueden Requisar MD de Potencia Mayor independientemente del número de SP del Cliente menor en el espacio.

**9.7.2** *Se añade al final del párrafo:*

Después de distribuir un FD de Flota capturado, se vuelve la unidad de Flota y regresa al mar.

**10.3** *La referencia es a:* [5.1.2b(2b/c)].

**10.5.1** *El párrafo debe quedar así:*

**10.5.1 Compartición Rusa:** una fuerza rusa sólo puede compartir Suministro austriaco cuando Austria juegue el Evento SUPPLYING RUSSIA. El marcador “AU-RU Supply Co-op” funciona igual que el marcador “AU Shared Supply”, con los mismos beneficios y duración, pero sólo puede beneficiar a los rusos. Una fuerza rusa Cliente puede compartir suministro prusiano.

**11.3** *Todo este apartado debería quedar redactado así:*

Numerosas cartas de Evento permite a un jugador activar a dos o más fuerzas en el mismo Turno. Normalmente una debe completar su activación antes que comience la siguiente. Las excepciones son COMBINED OFFENSIVE y CONVERGING ATTACK, que permiten a varios Mandos atacar a la misma fuerza enemiga. Se usa el siguiente procedimiento para estos dos eventos:

i) Se designa una fuerza enemiga objetivo a la que todos los Mandos activados puedan llegar sin usar una Marcha Forzada.

ii) El primer Mando activado debe mover para atacar a la fuerza objetivo hasta que sea interceptado o el objetivo se Repliega y no sigue.

iii) Los demás Mandos activados DEBEN mover hacia el espacio original o actual de la fuerza objetivo.

iv) Una vez que el Mando acaba su movimiento en un espacio con la fuerza objetivo, los demás Mandos deben tirar en la Tabla de Ataque Coordinado cuando intentan entrar en el mismo espacio. Todos los Mandos que tienen éxito en entrar en el espacio se combinan en una sola fuerza y deben atacar si el enemigo no se ha replegado.

**12.5** *El párrafo debe quedar así (se añade lo subrayado):*

Un Mando activado puede recoger otras fuerzas dentro de los límites de potencia de la fuerza de CeJ [4.4]. Las fuerzas recogidas no pueden mover independientemente del Mando activo. Los líderes que mueven no pueden recoger más líderes superiores. Cuando las fuerzas con diferentes Estados de Suministro se combinan, esta nueva fuerza asume el peor Estado de Suministro [9.1]. Las fuerzas pueden soltarse sin coste. Las fuerzas soltadas no pueden gastar más MP ni iniciar/continuar asedios en ese Segmento de Carta de Estrategia. Una fuerza soltada o dejada atrás recibe el mismo marcador de Estado de Suministro que el Mando activado. Las combinaciones de fuerzas en un espacio ocurren antes de los intentos de Arrollamiento o las batallas.

**12.10** *El 1º punto debe quedar así:*

- **Mover**—La fuerza que mueve entra en el espacio (ocupado-amigo y/o enemigo o no).

**12.10** *Además se incluye el siguiente párrafo como 2º punto, antes de “Intercepción”:*

- **Evento P1 o F2 de Rendición de Fortaleza Obligatoria**—Si se ha jugado alguno de estos eventos, tales espacios de fortaleza en los que se entra se rinden. Las guarniciones enemigas en esos espacios pueden intentar Replegarse. Las que fallen no pueden retirarse a la fortaleza.

**12.10** Y el siguiente como 5º punto, antes de “Arrollamiento”:

- **Combinación**—Si fuerzas contrarias aún están en el espacio:
  1. Un Mando Interceptor se considera combinado con fuerzas amigas ya existentes en ese espacio, y
  2. La fuerza que mueve puede combinarse con cualquier fuerza amiga ya existente en el espacio. Si el enemigo interceptó en el espacio, y según 15.1.2, debe atacar a la fuerza que mueve, luego la fuerza que mueve (ahora defensora) DEBE combinarse con las fuerzas ya existentes.
  3. Todas las combinaciones en el espacio se consideran simultáneas, y ocurren antes de los intentos de Arrollamiento o batallas.

**12.10** Los dos últimos párrafos deben quedar así:

- **Soltar**—Si no hubo batalla, la fuerza que mueve puede soltar líderes/SP /unidades.
- **Recoger**—Si no hubo batalla, la fuerza que mueve puede recoger líderes/SP/unidades.

**13.1** El párrafo debe quedar redactado así (se subraya lo que se añade):

Un Mando que intercepta puede consistir en toda la fuerza en el espacio inicial, o una parte más pequeña según se desee, pero debe ser más de ¼ del tamaño de la fuerza enemiga que mueve/asedia (es decir, no estar sujeto a Arrollamiento [12.9]). Los Mandos Desmoralizados o en Huida no pueden intentar Interceptar [16.1, 16.2]. La intercepción está limitada a un intento desde un espacio dado por cada oportunidad de Intercepción.

**14.1.1** La primera parte del párrafo debe quedar así (se subraya lo que se añade):

**14.1.1 Fuerzas Inactivas:** una fuerza inactiva puede intentar Replegarse en los Turnos enemigos (solamente), la primera vez que un Mando activado entra en su espacio (**Excepción:** la Táctica austriaca Surprise Attack puede evitar un intento de Repliegue anglo-prusiano [15.4.5]), O cuando...

**14.1.2** añadir la siguiente Excepción antes del primer punto, justo después de “...puede intentar Replegarse”:  
(**Excepción:** Surprise Attack [15.4.5]).

**15.1.1** La Excepción debería quedar así:

(**Excepción:** la Táctica austriaca “Surprise Attack” puede prohibir al enemigo atacar [15.4.5]).

**15.4.4** Después de ese párrafo se añade este otro:

**15.4.5 ¡Ataque Sorpresa!**: además de para el uso normal, el jugador austriaco puede revelar la Táctica “Surprise Attack!” cuando mueva o Intercepte en un espacio ocupado por el enemigo. El enemigo no puede intentar después Replegarse [14.1], y el Mando austriaco debe atacar después y jugar esta Táctica. [Nueva regla].

**15.7.1** El primer párrafo después de los 3 puntos debería quedar así (se añade lo subrayado):

Por cada símbolo “+”, se reduce 1 unidad de Artillería de Campaña cualquiera o se destruye una unidad de Artillería reducida en la fuerza enemiga, si hay alguna.

**15.7.6** después de “SP = factor DRM del Jefe victorioso”, se añade entre paréntesis:  
(a elección del jugador derrotado).

**15.10** Al final se añade:

Si la Flota danesa y una Flota aliada están en el Báltico, el jugador británico siempre elige qué Flota lucha primera.

**17.4** El primer párrafo debe quedar así (se añade los subrayado):

En su Segmento de Carta de Estrategia, la Potencia/Clientes activos pueden establecer el asedio de una fortaleza o hacer una tirada de Asedio [17.4.1] si gastan 1 SA y cumplen los dos criterios siguientes:

**17.4** Los criterios se reducen a sólo 2, que son:

- a. Un Mando activado [4.1] tiene el número mínimo de SP en el espacio a asediar, incluyendo al menos una unidad de Artillería, y no ha luchado en una batalla este Turno; y
- b. Ninguna fuerza enemiga con más del 25% de los SP del Mando que asedia continúa en el espacio fuera de la fortaleza.

**17.4.1** La primera parte debe quedar así (se añade lo subrayado):

**17.4.1 Tiradas de Asedio:** en un Segmento de Carta de Estrategia, si un Mando activado en un espacio de fortaleza con un marcador de asedio en él cumple ambos criterios de asedio y gasta 1 SA [17.4], el jugador puede hacer una tirada contra la fortaleza en la Tabla de Asedio (aplicando todos los DRM) y aplica los resultados.

**17.5.1** Todo el párrafo debe quedar redactado así:

**17.5.1 Guarniciones:** cuando está enmascarada [17.3] o asediada [17.4], una fuerza en una fortaleza no puede salir a menos que primero luche en una batalla en el espacio de fortaleza. Un Mando asediado/enmascarado en Buen Orden puede activarse “gratis” para atacar en su propio Turno, y puede Interrumpir para atacar en cualquier momento del Segmento de Carta de Estrategia de la Potencia que asedia/enmascara. Si la guarnición sale y ataca, se resuelve una batalla según las reglas de combate normales. Si hay un Mando de refresco en ese espacio y se implica en una batalla contra el enemigo, la fuerza asediada/enmascarada puede salir y añadir su fuerza. En cualquier caso, si el enemigo se retira o es reducido por debajo del mínimo de SP requerido para asediar/enmascarar, la guarnición puede dejar el espacio y se quita cualquier marcador “Siege”. Si el enemigo gana la batalla o el resultado es un Empate, la guarnición aún está atascada y no puede salir, ni el Mando de refresco puede

retirarse al interior de la fortaleza asediada.

**18.5.2** *La primera parte debe quedar así (se subraya lo que se añade):*

**18.5.2 Incursiones de Suministro:** las unidades Lt pueden hacer incursión sobre un FD o fuerza enemiga que no esté en su Fuente de Suministro (incluyendo un FD de Flota) ni adyacente a ella.

**19.0** *El párrafo inicial queda así (subrayado lo que se añade):*

Cada Fase, excepto la Diplomacia, se realiza por orden de juego.

**19.1**, *La primera parte (las dos primeras frases) del párrafo debe quedar así:*

Primero las unidades Lt pueden ser transferidas a espacios con fuerzas amigas, o a los recuadros de Teatro. Después todas las fuerzas en un espacio se consideran una sola fuerza y, si es mayor de 5 SPs, deben acabar esta fase en un espacio de MD o fortaleza amiga.

**19.2** *Se añade al final del párrafo:*

Si el líder sajón Rutowski quedó herido y no hay fortalezas controladas por Sajonia o fuerzas sajonas en el mapa, se le pone en cualquier fortaleza austriaca.

**19.3** *Se añade al final del párrafo:*

Los oponentes no pueden Interrumpir ni Interceptar.

**20.1** *El primer párrafo queda así:*

Se devuelven prisioneros realizando los pasos siguientes por orden. El jugador que los retiene siempre elige qué fuerza intercambia. Si Dresden está controlada por Prusia, se consideran Prisioneros de Guerra sajones como austriacos y/o franceses:

**20.2.1** *La última frase queda así (se subraya lo que se añade):*

Las fortalezas deben ser controladas-amigas para contar los Táleros de sus espacios (y contar los Táleros o VP, o para Requisar sus MD [9.7.1]).

**20.2.3** *La última frase queda así (se subraya lo que se cambia):*

Se suman los Táleros de subsidio al Tesoro de la nación que se beneficia, y se restan una cantidad igual del Tesoro de la Potencia que subsidia a menos que esa Potencia sea Neutral.

**20.5.3** *En el primer punto se cambia 12 por 11.*

**20.6** *El párrafo queda así (se subraya lo que se añade):*

Todos los líderes, unidades Lt, y FD, y hasta 3 unidades de caballería y/o artillería y 3 SP de infantería de Línea por cada Potencia y sus Clientes (en total), pueden desplegarse libremente entre los recuadros de Teatro y/o espacios ocupados-amigos de la misma Potencia.

**21.3.2** *La primera parte del tercer punto queda así (se subraya lo que se añade):*

- Si el marcador MW británico, francés o ruso entra en la casilla “o”, esa Potencia y sus Clientes se vuelven Neutrales, son amigos a ambas alianzas, y quedan inmediatamente fuera del juego. Se quitan todas sus fuerzas, Flotas, FD, marcadores “Held”, y sus cartas, y terminan los subsidios que estén dando o recibiendo.

**22.1** *Los párrafos 2 y 3 quedan así (se subraya lo que se añade):*

- Los Beligerantes nunca pueden atacar ni asediar a Neutrales amigos ni estar dentro de sus fortalezas.
- Una Potencia Neutral no puede coger ni jugar cartas, ni realizar ninguna otra acción excepto MR de Cuarteles de Invierno [19.1], hasta que se convierta en Beligerante. Las Potencias están sujetas a las pérdidas de MW por Ciudad Clave mientras son Neutrales [19.2.1].

**22.1.1** *se añade lo que se subraya:*

**22.1.1 Terminar con la Neutralidad:** una nación continúa Neutral hasta que una fuerza, o FD, Beligerante no amiga entra o permanece voluntariamente en uno de sus espacios, o una opción Diplomática o evento la convierte en Beligerante. Si una fuerza Beligerante acaba con su neutralidad, la nación se une a la Alianza contraria; no se ajustan VPs. Coge inmediatamente una mano completa de cartas de Estrategia para una Potencia Neutral que se convierte en Beligerante, incluyendo todas las cartas garantizadas (☒) a menos que la Opción Diplomática establezca otra cosa.

**22.2** *La última frase del primer párrafo queda así (se subraya lo que cambia):*

Si se descubre el exceso de SP, el jugador prusiano debe transferir inmediatamente los SP en exceso en Berlín o Magdeburgo.

**22.4** *Se incluye lo siguiente como primer párrafo de este apartado:*

Polonia no es un Cliente de ninguna Potencia. Sus fortalezas pueden ser ocupadas libremente y controladas por fuerzas y FD aliadas con Sajonia; en otro caso deben ser asediadas. Ninguna Fuerza Mayor excepto los rusos en Gdansk pueden acabar una Fase de Cuarteles de Invierno en Polonia. Las Fuerzas Menores y los FD que ocupan fortalezas polacas pueden pasar el invierno en ellas.

**22.4** *En el que ahora sería el segundo párrafo, después del primer punto se cambia “unidades” por “fuerzas” quedando así:*

Las fuerzas de la Coalición pueden entrar libremente en los espacios polacos excepto Gdansk. Si las fuerzas de la Coalición entran en Gdansk...