

17.0 JUEGO DE CAMPAÑA DE 1939

(de Septiembre de 1939 a Diciembre de 1945 — 38 turnos)

17.1 Colocación Inicial Soviética (Despliega

Primero)

17.11 Colocación de Unidades: En Áreas Natales Soviéticas

Nº	Pasos	Tipo
5	3	Infantería
5	2	Infantería
1	2	Blindados
1	2	Aerotransportados
2		Unidades de Apoyo Aéreo

17.12 Flotas y Activos Estratégicos:

nº	Unidad
1	Punto de Flota del Mar Báltico
1	Punto de Flota del Mar Negro

17.13 Ajustes a la Bolsa de Fuerzas

Cuando	nº	Tipo
Al Comienzo	Todo	Se retiran unidades de Élite
	Todo	Se retiran unidades con Señal Blanca
	2	Se retiran Acciones Especiales
Enero de 1942	Todo	Unidades con Señales Blancas
Enero de 1943	1	4 pasos de Blindados de Élite
	1	Acción Especial (ver 7.12)
Enero de 1944	1	4 pasos de Blindados de Élite
	1	Acción Especial (ver 7.12)
Enero de 1945	1	4 pasos de Blindados de Élite

17.2 Colocación Inicial Polaca (Despliega Segundo)

17.21 Colocación de Unidades: En Polonia (límite de 4 unidades en Varsovia y cada área que bordee a Alemania debe contener al menos una unidad).

nº	Pasos	Tipo
6	3	Infantería
3	2	Infantería
1	2	Caballería
1		Acción Especial de Menor (ver 9.64)

17.3 Colocación Inicial Italiana (Despliega Tercero)

Tercero)

17.31 Colocación de Unidades:

En Albania y Libia (una unidad en cada)

nº	Pasos	Tipo
2	2	Infantería

En Italia

4	3	Infantería
3	2	Infantería

17.32 Flotas y Activos Estratégicos:

Nivel Unidad

2	Puntos de Flota del Mar Mediterráneo
---	--------------------------------------

17.33 Ajustes a la Bolsa de Fuerzas: (Ninguno)

17.4 Colocación Inicial Francesa (Despliega Cuarto)

17.41 Colocación de Unidades:

En Francia

nº	Pasos	Tipo
2	4	Infantería
8	3	Infantería
1	2	Infantería
1	3	Blindados
1		Unidad de Apoyo Aéreo

En el Levante Francés

1	3	Infantería
---	---	------------

En el Norte de Africa Francés

2	3	Infantería
---	---	------------

17.42 Flotas y Activos Estratégicos:

Nivel Unidad

1	Punto de Flota del Mar Mediterráneo
1	Punto de Flota Atlántica

17.5 Colocación Inicial Británica (Despliega Quinto)

17.51 Colocación de Unidades:

En Gran Bretaña

nº	Pasos	Tipo
1	4	Infantería
1	3	Infantería
2	1	Infantería (3-pasos a nivel "cuadro")
1		Unidad de Apoyo Aéreo

En Egipto

1	1	Blindados (4-pasos a nivel "cuadro")
1	1	Infantería (4-pasos a nivel "cuadro")

En Gibraltar

1	1	Infantería (3-pasos a nivel "cuadro")
---	---	---------------------------------------

17.52 Flotas y Activos Estratégicos:

Nivel Unidad

2	Punto de Flota del Mar Mediterráneo
4	Punto de Flota Atlántica
3	Cazas
1	Bombarderos
1	A.S.W.
1	Antiaéreos

17.53 Ajustes a la Bolsa de Fuerzas

<i>Cuando</i>	<i>nº</i>	<i>Tipo</i>
Al	2	Se retiran 4 pasos de Infantería
Comienzo	1	Se retiran 4 pasos de Blindados
	Todo	Se retiran unidades Aerotransportadas
Enero de 1942	1	4 pasos de Infantería
Enero de 1943	1	4 pasos de Infantería
	1	4 pasos de Blindados
	1	3 pasos de Aerotransportados
Enero de 1944	1	2 pasos de Aerotransportados

17.54 Regla Especial para la Colocación Inicial Británica: Si se usa la regla opcional 13.24, se retira la unidad de Infantería de 4-pasos a fuerza completa de la fuerzas iniciales de Gran Bretaña y uno de los Puntos de Flota Atlántica británica. Se pone el marcador de Construcción Parcial de Flota británica en el espacio "5" del Registro de Información General y el marcador de Construcción Parcial ASW en el espacio "10".

17.6 Colocación Inicial Alemana (Despliega Sexto (Último))

17.61 Colocación de Unidades: En Alemania (límite de 3 unidades de tierra en Prusia Oriental)

<i>Nº</i>	<i>Pasos</i>	<i>Tipo</i>
6	4	Infantería
10	3	Infantería
3	4	Blindado
2	1	Aerotransportados (ambos a nivel "cuadro")
3		Unidad de Apoyo Aéreo
2		Acciones Especiales

17.62 Flotas y Activos Estratégicos:

<i>Nivel</i>	<i>Unidad</i>
1	Punto de Flota del Báltico
1	Punto de Flota Atlántica
5	Cazas
3	Bombarderos
2	Submarinos
0	Antiaéreos

17.63 Ajustes a la Bolsa de Fuerzas:

<i>Cuando</i>	<i>nº</i>	<i>Tipo</i>
Al	Todo	Se retiran unidades de Élite
Comienzo	Todo	Se retiran unidades de Milicia
Enero de 1940	1	3 pasos de Blindados de Élite
Enero de 1941	1	4 pasos de Blindados de Élite
Enero de 1942	1	4 pasos de Blindados de Élite
	1	4 pasos de Infantería de Élite
	1	Se retira Acción Especial
Enero de 1943	2	4 pasos de Blindados de Élite
	1	4 pasos de Infantería de Élite
Enero de 1944	1	4 pasos de Blindados de Élite
	2	4 pasos de Infantería de Élite
	Todo	Unidades de Milicia
	1	Se retira Acción Especial

17.7 Colocación Inicial Estadounidense

(Despliega en Ene/Feb 1942)

17.71 Colocación de Unidades: (se ponen sobre el mapa cuando los EE.UU. se unan automáticamente a los Aliados en el turno de Enero de 1942):

En la Casilla "U.S.A."

<i>Nº</i>	<i>Pasos</i>	<i>Tipo</i>
1	4	Infantería

17.72 Añadir a la Flotas y Activos Estratégicos Aliados:

<i>Nivel</i>	<i>Unidad</i>
+2	Punto de Flota Atlántica
+1	Cazas

17.73 Ajustes a la Bolsa de Fuerzas:

<i>Cuando</i>	<i>nº</i>	<i>Tipo</i>
Al	Todo	Se retiran unidades Aerotransportadas
Comienzo	2	Se retiran Acciones Especiales
Enero de 1943	1	3 pasos de Aerotransportados
	1	Acción Especial
Enero de 1944	2	2 pasos de Aerotransportados
	1	Acción Especial

17.8 Notas del Escenario

1) Alemania comienza el juego en guerra con Polonia solamente. Alemania disfruta de los beneficios de la sorpresa en la ronda de combate abierta (si se usa la regla opcional 14.43). Alemania no puede declarar la guerra a ninguna otra Potencia en el primer turno. Las unidades alemanas no pueden entrar en Lvov, Brest-Litovsk, o los Estados Bálticos hasta que el Eje esté en guerra con la Unión Soviética. Francia y Gran Bretaña declaran la guerra automáticamente a Alemania al comienzo de turno del jugador Aliado de Sep/Oct de 1939 (nótese que no consiguen el beneficio de la sorpresa debido a que Alemania no es una potencia neutral). Todas las demás Potencias son neutrales al comienzo del juego.

2) Ningún bando tiene una Fase de Producción en el primer turno de juego de este escenario. Todas las Potencias Mayores excepto la Unión Soviética comienzan la producción normalmente en el turno de Nov/Dic de 1939. Los soviéticos no producen hasta 1940 (ver 9.24a).

3) Las Condiciones de Victoria están indicadas en la sección 10.0.

4) Las naciones despliegan sus unidades en el orden indicado por el escenario.

5) La Construcciones restringidas (ver 4.6) están disponibles para construcción, excepto para los puntos de flota del Eje, que ya hayan sido construidos durante 1939. Se pone los marcadores "Next Fleet Allowed" para esas naciones en el espacio de turno de juego de Ene/Feb de 1940.

6) No olvidar los refuerzos gratis de los soviéticos (ver 9.24(e) y, a opción del jugador soviético, 9.24(f)).

7) Los jugadores pueden optar por usar el ejemplo dado en el Libro de Juego (ver 15.3).

18.0 JUEGO DE CAMPAÑA DE 1941

(de Julio de 1941 a Diciembre de 1945 — 27 turnos)

18.1 Colocación Inicial Alemana

18.11 Colocación de Unidades: En Áreas controladas por el Eje (ver nota 1) excepto aerotransportados. (Límite de 1 unidad de tierra y 1 unidad de apoyo aéreo en África).

Nº	Pasos	Tipo
18	4	Infantería
16	3	Infantería
8	4	Blindados
1	4	Blindados de Élite
1	1	Colocación de Aerotransportados en Creta (unidad de 3 pasos a nivel de “cuadro”)
5		Unidades de Apoyo Aéreo
3		Acciones Especiales

18.12 Flotas y Activos Estratégicos:

Nº	Unidad
1	Punto de Flota del Báltico
1	Punto de Flota del Atlántico
5	Cazas
4	Bombarderos
22	Submarinos
1	Antiaéreo

18.13 Ajustes a la Bolsa de Fuerzas

Cuando	Nº	Tipo
Al Comienzo	4	Se retiran 4 pasos de Blindados de Élite
	Todo	Se retiran Milicia e Infantería de Élite
Enero de 1942	1	4 pasos de Blindados de Élite
	1	4 pasos de Infantería de Élite
	1	Se retira Acción Especial
Enero de 1943	2	4 pasos de Blindados de Élite
	1	4 pasos de Infantería de Élite
Enero de 1944	1	4 pasos de Blindados de Élite
	2	4 pasos de Infantería de Élite
	Todo	Unidades de Milicia
	1	Se retira Acción Especial

18.2 Colocación Inicial Italiana

18.21 Colocación de Unidades: En áreas controladas por el Eje en la Zona Climática Meridional (límite de 1 unidad de Blindados y 2 de Infantería en África).

Nº	Pasos	Tipo
1	3	Infantería
7	2	Infantería
1	2	Blindados

18.22 Flotas y Activos Estratégicos:

nº	Unidad
3	Puntos de Flota del Mediterráneo

18.23 Ajustes a la Bolsa de Fuerzas: (Nada)

18.3 Colocación Inicial Menores del Eje

18.31 Colocación de Unidades: En país natal.

Finlandia

Nº	Pasos	Tipo
3	3	Infantería

Rumanía

1	3	Infantería
3	2	Infantería

Bulgaria

1	2	Infantería
---	---	------------

Hungría

2	2	Infantería
---	---	------------

18.4 Colocación Inicial Soviética

18.41 Colocación de Unidades: En áreas controladas por la Unión Soviética (ver nota 2 y 9.26).

Nº	Pasos	Tipo
6	4	Infantería
13	3	Infantería
5	2	Infantería
9	1	Infantería (2-pasos a nivel “cuadro”)
2	3	Blindados
1	2	Blindados
1	2	Aerotransportados
2		Unidades de Apoyo Aéreo
1		Acción Especial

18.42 Flotas y Activos Estratégicos:

Nivel	Unidad
1	Punto de Flota del Mar Báltico
1	Punto de Flota del Mar Negro

18.43 Ajustes a la Bolsa de Fuerzas:

Cuando	nº	Tipo
Al Comienzo	Todo	Se retiran unidades de Élite
	Todo	Se retiran unidades con Señal Blanca
	2	Se retiran Acciones Especiales
Enero de 1942	Todo	Unidades con Señales Blancas
Enero de 1943	1	4 pasos de Blindados de Élite
	1	Acción Especial (ver 7.12)
Enero de 1944	1	4 pasos de Blindados de Élite
	1	Acción Especial (ver 7.12)
Enero de 1945	1	4 pasos de Blindados de Élite

18.44 Refuerzos (Recibidos a fuerza completa/gratis):

Cuando	Nº	Tipo
(Ver 9.24e)	4	4 pasos de Infantería de Élite

18.5 Colocación Inicial Británica

18.51 Colocación de Unidades:

En Gran Bretaña

nº	Pasos	Tipo
2	3	Infantería
1	3	Blindados
1	2	Milicia
2		Acciones Especiales

En Egipto

3	3	Infantería
1	3	Blindados
1		Unidad de Apoyo Aéreo
1		Fortificación de Campaña

En Transjordania

1	3	Infantería
---	---	------------

En Tobruk

1	4	Infantería
---	---	------------

En Malta

1	3	Infantería
---	---	------------

18.52 Flotas y Activos Estratégicos:

Nivel Unidad

3	Punto de Flota del Mar Mediterráneo
5	Punto de Flota Atlántica
4	Cazas
3	Bombarderos
3	A.S.W.
2	Antiaéreos

18.53 Ajustes a la Bolsa de Fuerzas

Cuando n° Tipo

Al Comienzo	2	Se retiran 4 pasos de Infantería
	1	Se retiran 4 pasos de Blindados
	Todo	Se retiran unidades Aerotransportadas
Enero de 1942	1	4 pasos de Infantería
Enero de 1943	1	4 pasos de Infantería
	1	4 pasos de Blindados
	1	3 pasos de Aerotransportados
Enero de 1944	1	2 pasos de Aerotransportados

18.6 Colocación Inicial Estadounidense

18.61 Colocación de Unidades: (se ponen sobre el mapa cuando los EE.UU. se unan automáticamente a los Aliados en el turno de Enero de 1942):

En la Casilla "U.S.A."

Nº	Pasos	Tipo
1	4	Infantería

18.62 Añadir a la Flotas y Activos Estratégicos Aliados:

Nivel Unidad

+2	Punto de Flota Atlántica
+1	Cazas

18.63 Ajustes a la Bolsa de Fuerzas:

Cuando n° Tipo

Al Comienzo	2	Se retiran unidades Aerotransportadas
	1	Se retiran Acciones Especiales
Enero de 1943	1	3 pasos de Aerotransportados
	1	Acción Especial
Enero de 1944	2	2 pasos de Aerotransportados
	1	Acción Especial

18.7 Notas del Escenario

1) Las áreas conquistadas por el Eje son: Noruega, Dinamarca, Holanda, Bélgica, Francia dentro de la Zona Climática Occidental, Yugoslavia, Grecia incluida Creta, y Polonia excluyendo Lvov y Brest-Litovsk.

2) Las áreas conquistadas soviéticas son: Los Estados Bálticos, Lvov, Brest-Litovsk y Bessarabia.

3) Gran Bretaña controla la Fortaleza de Tobruk (sólo) dentro de Libia. El resto de Libia está controlado por el Eje.

4) Se ha declarado la Francia de Vichy y aún controla todas sus áreas originales, incluyendo las guarniciones de Vichy (ver 9.522).

5) El resto de las áreas están controladas como viene mostrado originalmente en el mapa por sus colores asociados.

6) El juego comienza con la Fase de Producción del Eje (consejo – se debería construir definitivamente esas Acciones Especiales alemanas).

7) Se aplican todas las Reglas Políticas (sección 9.0), asegurarse de leer esa sección a fondo.

8) Las Condiciones de Victoria están indicadas en la sección 10.0

9) Alemania, Italia y las Potencias Menores del Eje están en guerra con Gran Bretaña y la Unión Soviética. El jugador del Eje disfruta de los beneficios de la sorpresa contra las unidades soviéticas (sólo) en la fase de combate inicial del primer turno (si se usa la regla opcional 14.43). Todas las demás potencias Mayores y Menores comienzan este escenario como neutral o ya conquistada.

10) El jugador Aliado despliega primero y mueve último.

11) Todas las Construcciones Restringidas (ver 4.6) están disponibles para construcción en 1941.

12) Los jugadores pueden optar por usar el ejemplo de colocación inicial en el Libro de Juego (ver 15.4).

19.0 POTENCIAS MENORES

(Para los Escenarios de 1939 y 1941)

19.1 Colocación Inicial de las Potencias Menores

En ambos escenarios, estas fuerzas iniciales se despliegan cuando una Potencia Menor neutral es implicada en la guerra. Las Potencias Menores comparten la misma bolsa de fuerzas y están limitadas a no más de sus fuerzas iniciales.

Todas las unidades se despliegan en sus Países Natales.

Bélgica

<i>Nº</i>	<i>Pasos</i>	<i>Tipo</i>
1	3	Infantería
1	2	Infantería

Dinamarca

<i>Nº</i>	<i>Pasos</i>	<i>Tipo</i>
1	1	Infantería (unidad de 2 pasos a nivel "cuadro")

(Esta unidad puede ser construida a fuerza completa si no es destruida)

Grecia

<i>Nº</i>	<i>Pasos</i>	<i>Tipo</i>
3	3	Infantería
1	2	Infantería

Holanda

<i>Nº</i>	<i>Pasos</i>	<i>Tipo</i>
1	2	Infantería

Noruega – (Debe desplegar una unidad en cada lugar de invasión).

<i>Nº</i>	<i>Pasos</i>	<i>Tipo</i>
2	2	Infantería

Portugal

<i>Nº</i>	<i>Pasos</i>	<i>Tipo</i>
1	3	Infantería

España

<i>Nº</i>	<i>Pasos</i>	<i>Tipo</i>
1	2	Blindados
4	3	Infantería
3	2	Infantería
1		Acción Especial de Menor (ver 9.64)

Suecia

<i>Nº</i>	<i>Pasos</i>	<i>Tipo</i>
3	3	Infantería
2	2	Infantería

Suiza

<i>Nº</i>	<i>Pasos</i>	<i>Tipo</i>
5	3	Infantería

Turquía

<i>Nº</i>	<i>Pasos</i>	<i>Tipo</i>
4	3	Infantería
2	2	Infantería
1	2	Caballería
1		Acción Especial de Menor (ver 9.64)

Yugoslavia – (Debe desplegar al menos una unidad en cada área Natal).

<i>Nº</i>	<i>Pasos</i>	<i>Tipo</i>
2	3	Infantería
2	2	Infantería
1	2	Caballería
1		Acción Especial de Menor (ver 9.64)

19.2 Colocación Inicial de las Potencias Menores del Eje

Al contrario que las Potencias Menores, cada Potencia Menor del Eje tiene su propia bolsa de fuerzas. Las unidades de las Potencias Menores del Eje sólo pueden operar en ciertas áreas y tienen otras restricciones (ver 9.15 – 9.18).

Todas las unidades se despliegan en sus Países Natales

Bulgaria

<i>Nº</i>	<i>Pasos</i>	<i>Tipo</i>
1	3	Infantería

Finlandia

<i>Nº</i>	<i>Pasos</i>	<i>Tipo</i>
3	3	Infantería

Hungría

<i>Nº</i>	<i>Pasos</i>	<i>Tipo</i>
1	2	Infantería

Rumanía

<i>Nº</i>	<i>Pasos</i>	<i>Tipo</i>
1	3	Infantería
2	2	Infantería

20.0 CARTAS Y TABLAS

20.1 Resumen de Bonos de Impacto:

Estos bonos de impacto dan un modificador de +1 para tiradas de combate y son acumulativas.

- Unidades de Élite (ver el Glosario) [B]
- Inf/Cab defendiendo en Barro (ver 1.13) [D]
- Blindados frente Infantería (ver 6.29) [B]
- Unidad de Apoyo Aéreo (ver 6.6) [B]
- Defendiendo en Terreno Abrupto (ver 6.81) [D]
- Defendiendo frente a Cruce de Río/Estrecho (6.83) [D]
- Línea Maginot [x2] (ver 6.84) [D]
- Fortaleza [x2] (ver 6.85) [D]
- Fortificaciones de Campaña y Pesadas (ver 6.97) [D]
- Primera ronda defendiendo contra Aerotransportados o Asalto Anfibio (ver 7.21/7.31) [D]
- Potencias Menores del Eje mezcladas (ver 9.18) [B]
- Ataque Sorpresa (regla opcional 14.43(b)) [A]

[A] – El bono de impacto se aplica cuando se ataca.

[D] – El bono de impacto se aplica cuando se defiende.

[B] – El bono de impacto se aplica en ambos casos.

20.2 Carta de Costes de Construcción

Unidad/Recurso	Coste WERP
Paso de Infantería/Milicia	1
Paso de Caballería	1
Paso de Blindado/Panzer	2
Paso de Aerotransportados	2
Fortificación de Campaña	5
Fortificación Pesada Soviética	10
Unidad de Apoyo Aéreo	5
Punto de Caza	3
Punto de Bombardero	5
Mejora Antiaérea	10
Punto de Submarino	1
Punto de Flota Naval	10
Mejora A.S.W.	15
Cada Acción Especial	5

20.21 Las unidades de Élite cuestan el doble de los costes de arriba por cada paso de aumento.

20.22 **Excepto para las unidades de milicia, el primer paso de cada nueva unidad cuesta el doble de la cantidad normal** (p.ej. un nuevo panzer de élite costaría 8 WERP el paso inicial, mientras que una nueva unidad de milicia sólo costaría 1 WERP por cada paso).

20.3 Carta de Movimiento Estratégico

(Limite de unidades que pueden mover cada Fase de Mov. Est.)

Nación	nº de Unidades
Alemania	1
Italia	1
Francia	2
Gran Bretaña	2
Unión Soviética	
EE. UU.	5
Potencias Menores	10

* Las Potencias Menores del Eje mueven estratégicamente para los límites de Alemania.

Nota: Los movimientos estratégicos pueden ser reducidos por guerra estratégica (ver 2.13 y 2.25).

20.4 Carta de Producción Total Básica

Nación	WERP	
	Total Base	Por Área
Alemania	30	6
Italia	10**	5
Francia	16	8
Unión Soviética	24	8
Gran Bretaña	34***	1*
EE. UU.	40	N/P
Todas las Potencias Menores		2

* Excepciones: Moscú = 4 y Bakú = 5.

** Ver 9.42 y 9.45 para los momentos en que Italia sólo tiene Base = 5

*** Ver 9.24 para la producción soviética en tiempos de paz.

20.5 Tabla de Bajas en Submarinos

5%	% de Bajas Indicado				Subs Hundidos
	10%	15%	20%	25%	
1-20	1-10	1-6	1-5	1-4	1
21-40	11-20	7-13	6-10	5-8	2
41-60	21-30	14-20	11-15	9-12	3
	31-40	21-26	16-20	13-16	4
	41-50	27-33	21-25	17-20	5
	51-60	34-40	26-30	21-24	6
		41-46	31-35	25-28	7
		47-53	36-40	29-32	8
		54-60	41-45	33-36	9
			46-50	37-40	10
			51-55	41-44	11
			56-60	45-48	12
				49-52	13
				53-56	14
				57-60	15

EJEMPLOS: Los Aliados anotan un 15% contra 32 Submarinos. Primero se busca en la columna del 15% la fila 27-33, luego se lee a la derecha para encontrar que el Eje debe eliminar 5 Puntos de Submarinos.

Tablas de Resultados del Combate

(Opcional—Ver Notas del Diseñador (12.0))

0 Bonos de Impacto

3d6		Número de Dados sustituidos									
Roll	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	
3	0	0	0	2	2	4	5	7	8	9	
4	0	0	1	3	4	5	7	8	10	11	
5	0	1	2	4	5	6	7	10	11	13	
6	1	1	3	4	6	7	9	11	12	14	
7	1	2	3	5	7	8	10	12	14	15	
8	1	2	4	6	8	9	11	13	16	17	
9	1	3	5	7	9	10	12	14	16	18	
10	2	4	6	7	9	11	13	15	17	19	
11	2	4	6	8	10	12	14	16	18	21	
12	2	5	7	9	11	14	16	18	20	22	
13	3	6	8	10	12	15	17	19	21	23	
14	3	6	9	12	13	16	19	20	22	25	
15	4	6	9	12	15	18	20	22	24	26	
16	5	8	10	13	17	20	21	24	25	27	
17	6	9	11	14	18	20	22	25	27	29	
18	7	9	12	16	18	22	23	27	30	31	

1 Bono de Impacto

3d6		Número de Dados sustituidos									
Roll	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	
3	0	2	5	7	10	13	16	19	23	28	
4	1	3	5	9	12	15	18	22	25	30	
5	1	4	6	10	13	17	20	24	27	31	
6	2	5	8	11	15	18	22	25	29	32	
7	2	5	9	12	16	19	23	27	30	34	
8	3	6	10	13	17	21	25	28	32	36	
9	3	7	11	14	18	22	26	30	34	37	
10	4	8	11	15	19	23	27	31	35	39	
11	4	8	12	17	21	25	29	33	37	41	
12	5	9	13	18	22	26	30	34	38	42	
13	5	10	14	19	23	27	31	36	40	44	
14	6	11	16	20	24	29	33	37	42	46	
15	6	11	17	21	25	30	34	39	43	48	
16	7	12	18	22	27	31	36	40	45	51	
17	7	13	19	23	28	33	38	42	47	53	
18	8	14	20	25	31	36	41	45	50	55	

2 Bonos de Impacto

3d6		Número de Dados sustituidos									
Roll	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	
3	1	5	10	14	19	24	29	34	39	45	
4	2	7	11	16	21	26	32	37	42	48	
5	3	8	12	18	23	28	34	39	44	50	
6	3	8	14	19	24	30	35	41	46	52	
7	4	9	15	20	26	31	37	42	48	54	
8	5	10	16	21	27	33	38	44	50	56	
9	5	11	17	22	28	34	40	46	52	57	
10	6	12	18	23	29	35	41	47	53	59	
11	6	12	18	25	31	37	43	49	55	61	
12	7	13	19	26	32	38	44	50	56	63	
13	7	14	20	27	33	39	46	52	58	64	
14	8	15	21	28	34	41	47	54	60	66	
15	9	16	22	29	36	42	49	55	62	68	
16	9	16	24	30	37	44	50	57	64	70	
17	10	17	25	32	39	46	52	59	66	72	
18	11	19	26	34	41	48	55	62	69	75	

3 Bonos de Impacto

3d6		Número de Dados sustituidos									
Roll	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	
3	4	9	17	22	29	36	43	51	58	65	
4	4	11	18	24	32	39	46	53	61	68	
5	5	12	19	26	33	41	48	55	63	70	
6	6	13	20	27	35	42	50	57	65	72	
7	6	13	21	28	36	43	51	59	66	74	
8	7	14	22	29	37	45	53	60	68	76	
9	7	15	23	30	38	46	54	62	70	78	
10	8	16	24	31	39	47	55	63	71	79	
11	8	16	24	33	41	49	57	65	73	81	
12	9	17	25	34	42	50	58	66	74	83	
13	9	18	26	35	43	51	59	68	76	84	
14	10	19	27	36	44	53	61	69	78	86	
15	10	19	28	37	45	54	62	71	79	87	
16	11	20	29	38	47	55	64	73	81	89	
17	12	21	30	40	48	57	66	75	83	90	
18	12	22	31	42	50	59	68	77	85	92	

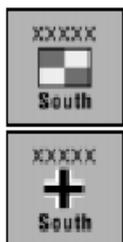
Clave para los Marcadores de Juego de Europe Engulfed



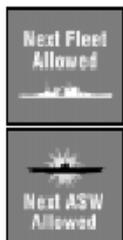
Punto de Flota: Estos marcadores representan las capacidades navales de las potencias asociadas y se mantienen en las bolsas de fuerzas Nacionales hasta que se construyen, en ese momento son desplegados en Zonas de Mar. La cara frontal de la ficha representa un Punto de Flota que aún tiene su capacidad de Transporte Naval. El reverso se usa para mostrar que esa capacidad ha sido usada en el turno de juego en curso (ver 5.3 y 8.0).



Activo Estratégico: Estos marcadores son identificables por el borde gris o azul que rodea el dibujo de la ficha, y representan activos aéreos y navales estratégicos. Se usan en el Registro de Información General para indicar la cantidad actual de Puntos para cada activo o para indicar el nivel actual de fuerza Antiaérea y ASW (ver 2.3 y 4.6).



Grupo de Ejércitos: Habrá ocasiones mientras se juega a Europe Engulfed en que será más conveniente mover una batalla o un gran grupo de bloques a un área menos masificada. Se usa el marcador con forma de tablero de ajedrez rojo y amarillo para indicar el área del mapa en el que está localizado el grupo de bloques para los fines del juego, y luego se usa el otro marcador para mantener juntos los bloques que pertenecen a ese Grupo de Ejércitos en la localización más conveniente.



Siguiente Construcción Permitida: Ciertos artículos producibles tienen restricciones en la frecuencia en que pueden ser construidos. Cuando se produce uno de estos artículos, poner el marcador "Next Build Allowed" apropiado en un turno futuro del Registro de Turnos para indicar su siguiente disponibilidad para producción (ver 4.6). El reverso de esos marcadores se usa para registrar gastos parciales de WERP en esos activos estratégicos cuando se usa la regla opcional para comprarlas en sobreproducción (ver 13.24).



Sin Suministros: Estos marcadores se usan para indicar grupos de unidades que no pueden trazar un camino de suministros válido en la Fase Inicial de Determinación del Suministro. Si las unidades mueven mientras están Sin Suministros, el marcador se vuelve para indicar esto. Las reglas para restaurar el suministro en la Fase Final de Determinación del Suministro es diferente basadas en si las unidades afectadas han movido o no (ver 3.5).



Fortificaciones Pesadas Soviéticas: Estos marcadores indican las áreas de recursos al este del río Don en las que el jugador soviético ha construido Fortificaciones Pesadas (ver 6.95(c)).



Fortificaciones de Campaña: Estos marcadores indican áreas donde el defensor ha gastado importantes recursos para construir nidos y emplazamientos concretos (ver 6.9). El reverso del marcador es para una de las reglas opcionales, que permite al defensor de un área fortificada de campaña destruir los puertos del área cuando el fuerte es retirado (ver 13.32).



Turno de Juego: Se usa este marcador para indicar el turno en curso del Registro de Turnos. Volver el marcador para indicar el Turno del Jugador actual (Eje o Aliado).



Paso de Aliado Menor: Cada turno el jugador del Eje recibe un paso gratis de infantería de Menor Aliado, pero no está permitido recibir este paso del mismo Aliado en turnos consecutivos. Se usa este marcador para indicar el Aliado que recibe el paso de infantería en el turno actual (ver 9.15).



Impactos de Bombas: En el Escenario de Torneo, la acumulación de impactos de bomba contra Alemania puede dar lugar a Puntos de Victoria. Se usa este marcador para registrar el daño en el Registro de Información General (ver 16.23 – nota 4).



Clima: Se usan estos marcadores dentro de los tres círculos de clima en el mapa para indicar el clima actual dentro de cada Zona Climática (ver 1.1).



Cabeza de Playa: Se usan estos marcadores para indicar desembarcos anfibios establecidos con éxito. Estos marcadores actúan como un puerto limitado para las fuerzas de invasión (ver 7.22).



Unidad de Apoyo Aéreo: Estos marcadores representan el potencial aéreo táctico y los elementos en tierra asociados a los aeródromos. El reverso representa a la unidad en Combate Aéreo (ver 6.22, 6.23 y 6.6).



Marcadores de Control: Se usan éstos para indicar el control de áreas por donde el frente fluye en la actualidad, o donde las áreas de control enemigas han sido sobrepasadas.



Acciones Especiales: Se ponen estos marcadores dentro de los Países Natales para indicar las Acciones Especiales compradas, que luego pueden ser gastadas para una variedad de opciones (ver 7.0).

Europe Engulfed

Hoja de Comienzo Rápido

UN RESUMEN DE LAS REGLAS DE WILLIAM COOPER

Lo hemos diseñado para ser una simulación de batalla y desafío de la parte europea de la Segunda Guerra Mundial, donde los jugadores se enfrentan a desafíos – militares, políticos y económicos – a los que tuvieron que enfrentarse los Altos Mandos de las Grandes Potencias en la lucha contra la Alemania de Hitler.

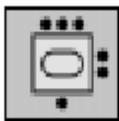
Esta hoja de “Comienzo Rápido” está diseñada para ayudar a entrar en el juego tan rápido como sea posible. Está organizada en base a la Secuencia de Juego, y da una idea general de qué se puede hacer, cuándo se puede hacer y, lo más importante, cómo hacer lo que se quiere hacer. Las reglas de comienzo-rápido también contienen referencias a las secciones de las Reglas Principales que dan los detalles de qué hacer. Estas referencias están entre paréntesis, así que una referencia a las Reglas de Combate, por ejemplo, estaría así: (6.0).

Por favor nótese que esta hoja es bastante más informal que las reglas principales. Si notas alguna inconsistencia entre éstas y las Reglas Principales, las Reglas Principales ganan.

Parte I

Lo Que Ves Es Lo Que Consigues

Hemos empaquetado un montón de cosas en esta caja: bloques, etiquetas, reglas, mapas y cartas de ayuda al jugador. Lo primero que se debe hacer es mirarlo todo y asegurarse de que está todo allí. Luego, se coge una de las hojas con todas las etiquetas. Éstas son las unidades, que representan las fuerzas de tierra de las naciones en guerra. La ilustración de la derecha es un ejemplo de etiqueta. Los puntos en cada lado de la etiqueta representan la fuerza en pasos de la unidad. En combate, cada unidad tira un dado por cada paso que tenga, para determinar si daña al enemigo. La fuerza completa de la unidad es el máximo de pasos en la etiqueta – la unidad ilustrada tiene una fuerza de completa de “3”. Todas las unidades con sólo 1 paso de fuerza actualmente se denomina “en cuadros”.



La caja del juego también contiene tres plantillas de fichas; algunas se usan sobre el mapa, tales como las unidades de apoyo aéreo (la potencia aérea táctica de las naciones en guerra) y las fortificaciones de campaña (atrincheramientos temporales). Otras fichas se usan en los registros de información o son colocadas en las Zonas de Mar para indicar los Puntos de Flota, Nivel ASW, Bombarderos de una nación y otros de tales activos. Los marcadores adicionales indican Sin Suministros.

Seguidamente, coloca el Mapa. El Mapa de Europa está dividido en Áreas de tierra con nombre, así como Zonas de Mar. Además, mirar las Líneas de Clima, que divide el teatro en tres Zonas Climáticas. Otros detalles del Mapa incluyen el Registro de Turnos, el Registro de Información General, y unas pocas Tablas usadas para determinar los resultados de las actividades del juego. Las Áreas en el Mapa están bajo Control amigo, Neutral o Control enemigo. Controlas un Área cuando sólo tus unidades están en el Área, o cuando tus unidades fueron las últimas en estar solas en el Área. Cualquier Área puede estar Disputada, lo que significa que las unidades de ambos bandos están en el Área.

Entre las Tablas en el Mapa y las Cartas de Ayuda al Jugador, se debería encontrar casi toda la información específica que se necesita para desarrollar el juego. Hemos intentado hacer posible mantener una referencia constante a las reglas.

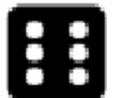
Parte II

Las Llaves del Reino

El juego tiene unos pocos conceptos clave. Entendiendo estos conceptos y cómo funcionan permitirá desarrollar el juego con éxito (aunque no garantizamos una victoria en todas las ocasiones).

Primero, el juego se concentra en las Acciones Especiales. Éstas capacidades permiten a las fuerzas de una nación hacer cosas especiales, como mover más de una vez en un turno, atacar una segunda (o tercera) vez, invadir anfibiamente una costa enemiga, e implicarse en otras actividades necesarias de la guerra a mitad del siglo XX. Las Acciones Especiales se construyen durante la Producción, y se gastan en momentos diferentes del turno. Cada Potencia Mayor tiene una o más Acciones Especiales disponibles para ellas. En la Producción, los jugadores calculan su total de WERP (Wartime Economic Resource Points – *Puntos de Recursos Económicos en Tiempos de Guerra*), y los usa como dinero para construir los diferentes activos.

El combate se resuelve tirando dados – habitualmente un dado por paso implicado en combate. Normalmente, un “6” dará como resultado un impacto al enemigo, causando una pérdida de paso por cada “6”. En muchas circunstancias, los jugadores reciben un Bono de Impacto para una unidad o grupo de unidades. Cada bono de impacto añade 1 a todas las tiradas hechas por la unidad o grupo.



Parte III

El Paseo en el Tiovivo

Cada Turno de Juego se divide en dos turnos de jugador. El Eje siempre va primero en cada turno. Esta sección lleva a través del turno de jugador, describiendo cómo hacer lo que se quiere hacer.

El Turno del Jugador (Las Acciones Especiales disponibles en cada Fase se indican en *cursiva*).

1. Fase de Determinación del Clima. (1.1).

Ver el Registro de Turnos. El Clima está predeterminado para cuatro turnos cada año, como se indica en el Registro. En Nov/Dic y Mar/Abr, sin embargo, los jugadores alemán y soviético deberán tirar cada uno un dado. Se refieren a la casilla de Clima para determinar los resultados de sus tiradas.

Después el jugador del Eje tiene su Turno de Jugador, luego el Jugador Aliado repite estos pasos.

2. Fase de Suministro Inicial. (3.0) Determinar el estatus de Suministro de todas las unidades en el mapa. El suministro se traza desde las unidades a una Fuente de Suministros. La línea de suministros puede tener cualquier longitud y ser trazada por tierra a través de áreas amigas o disputadas. Sólo el área en la que la unidad está localizada puede estar controlada por el enemigo. Una línea de suministros puede tener una parte trazada de puerto a puerto, siempre que ambos puertos estén bajo control amigo. Se usan los marcadores "Out of Supply" para indicar las unidades que no pueden trazar suministros. Una cabeza de playa actúa como un puerto en muchos aspectos (7.22).

Los Puntos de Flota británica y americana puede suministrar a cuatro unidades cada una; todos los demás Puntos de Flota pueden suministrar a tres cada una. La posesión de ciertas islas en el Mediterráneo puede reducir la capacidad de suministro de los Puntos de Flota del Mediterráneo (3.33).

1. Fase de Producción

A. Determinación de la capacidad de producción calculando los WERP (4.1). Las áreas natales de la Potencia Mayor dan el Nivel Base para cada potencia, se reduce el Nivel Base en el Valor de Área de cada área natal bajo control enemigo (las áreas natales que están disputadas aún producen para el jugador propietario, siempre que estén controladas-amigas). Las naciones pueden conseguir WERP adicionales de áreas de recursos conquistadas (2 cada una excepto para las áreas soviéticas), fuentes de ultramar, concesiones y Préstamos.

B. Resolución de la Guerra Estratégica (2.0). En el turno del jugador alemán, los Aliados Occidentales pueden bombardear Alemania – pero nunca están obligados a hacerlo. En el turno del jugador Aliado, los alemanes tienen la misma oportunidad. Las misiones de bombardeo deben atravesar primero a los interceptores y Antiaéreos (ver 2.2). En el tur-

no del jugador Aliado, los alemanes deben implicarse en la guerra submarina si tienen construido Puntos de Submarino (ver 2.1). Se resuelve el ASW, después los ataques submarinos.

C. Producción de Nuevos Activos. Se paga por el Mantenimiento Naval (4.2) y, luego se producen nuevas unidades, pasos de reemplazo, Acciones Especiales, y otros activos con los WERP que queden. (4.3-4.7)

Los Reemplazos no-Restringidos (7.8) – (permite a las unidades ser construidas a fuerza completa en cualquier lugar del Mapa, dentro de algunos límites).

Todas las Potencias en guerra *deben* pagar 1 WERP por Punto de Flota suministrada (Mantenimiento Naval [4.2]). Después, los WERP que queden pueden ser gastados construyendo todos los activos que la Potencia tenga permitido construir, como se establece en la Carta de Costes de Construcción. Los WERP pueden ser cedidos a otras Potencias. Las Potencias están limitadas en el número de Puntos que pueden construir en un turno/año (4.6). Los WERP no gastados se evaporan.

4. Fase Inicial de Movimiento Operacional (5.1).

Invasión Anfibia (7.2)

Asalto Aerotransportado (7.3)

Retirada de Área Disputada (7.52)

El jugador activo mueve alguna o todas las unidades. Las unidades tipo infantería sólo mueven 1 área, mientras que los blindados y la caballería mueven 1 o 2. Las unidades de Apoyo Aéreo pueden mover 1 o 2 áreas también, o pueden cruzar una Ruta Aérea entre dos áreas costeras. Las unidades aerotransportadas que usan una Acción Especial de Asalto Aerotransportado mueven análogamente. El terreno pantanoso restringe el movimiento, como lo hace el clima. Los estrechos tienen requisitos específicos. Generalmente, las unidades pueden mover a cualquier parte, pero no se puede sacar unidades de un Área Disputada sin dejar una retaguardia (dejar una retaguardia quiere decir que se deja atrás un número de pasos igual al número de unidades enemigas). Puedes mover unidades por mar, bien de Puerto a Puerto o de Puerto(s) a Áreas de Playa como parte de una Invasión Anfibia. El Transporte Naval puede ser interceptado.

Los Puntos de Flota son colocados en las Zonas de Mar. Nótese que algunas Zonas de Mar tienen restricciones indicadas debajo del nombre de la Zona de Mar. Todos los demás Puntos van al Registro de Información.

5. Fase Inicial de Movimiento Estratégico (5.2).

Las Potencias Activas pueden mover estratégicamente sus unidades por tierra y/o mar a través de áreas amigas suministradas. Cada Potencia está limitada en el número de unidades que puede mover así; éste límite está establecido en la Carta de Límites Nacionales (20.3). El movimiento estratégico a través de Zona(s) de Mar está permitido, pero puede ser interceptado por el enemigo (8.2).

6. Fase Inicial de Combate (6.0).

Retirada antes del Combate (7.51)

Refuerzos (7.6)

Contraataque (7.7)

El jugador activo realiza después el combate área a área, en cualquier orden. El combate es obligatorio en las Áreas recién Disputadas, pero opcional en todas las demás. Las unidades de Apoyo Aéreo se usan para atacar a unidades de Apoyo Aéreo enemigas (combate aéreo) o para apoyar ataques por tierra (apoyo). El jugador contrario puede Reforzar o Retirarse antes del Combate, o Contraatacar después de que se resuelva el combate. Un ataque Normal permite al defensor, luego el atacante, tirar un número de dados igual a los pasos implicados; mientras que un Asalto permite dos dados por paso. Los blindados disparan contra blindados, la infantería contra infantería, a menos que un bando carezca de un tipo; en tal caso dispara contra el otro tipo de unidad. Se aplican muchos bonos de impacto en el combate. Ambos jugadores retiran los pasos después de que su oponente tire (así el defensor puede reducir el tamaño del ataque antes de que el atacante tire dados).

7. Fase(s) de Ruptura (7.4, 5.4, 6.73)

Movimiento Operacional de Ruptura (5.42-5.43)

Movimiento Estratégico de Ruptura (5.44)

Combate de Ruptura (6.7)

Estas fases son básicamente idénticas al Movimiento Inicial y a las Fases de Combate. Es en la Ruptura en la que el jugador atacante puede abrir grandes brechas en el frente enemigo, penetrando por la retaguardia. En el Movimiento Operacional de Ruptura, se designa un área. Todas las unidades que legalmente podrían mover a ese área pueden hacerlo; los blindados puede parar allí. Los Asaltos Aerotransportados e Invasiones Anfíbias no están permitidas. Si el área es recién Disputada, el combate es obligatorio y no necesita otra Acción Especial. En otro caso, el Combate de Ruptura ocurre en el área designada con las unidades que ya disputan su control. Un jugador puede ejecutar tantas Fases de Ruptura como sus naciones tengan Acciones Especiales construidas.

8. Fase Final de Suministro (3.6).

Suministro Limitado (7.9)

El jugador activo traza suministros de nuevo. Independientemente de cuándo las unidades quedaron sin suministros, si ahora están sin suministros, son eliminadas, a menos que el jugador activo gaste una Acción Especial de Suministro Limitado en el área en que las unidades están. Las unidades en Suministro Limitado sufren la pérdida de 1 paso en lugar de la eliminación.

9. Fase de Fin de Turno.

Después del turno de jugador Aliado, se mira si hay victoria. Luego, si ningún bando ha ganado, se avanza el Marcador de Turnos al turno siguiente.

Parte IV

Eso es Todo, Amigos

Éste es el resumen básico de las reglas. Probablemente se puede hacer el desarrollo del juego usando sólo esta información. Colocar uno de los escenarios, o seguir uno de los ejemplos de juego en el Libro de Juego, y ver cómo funcionan las reglas para permitir hacer lo que se quiere hacer.

Las reglas permiten hacer todo lo que los combatientes históricos hicieron; se pueden intentar estrategias alternativas – algunas funcionarán, acelerando el fin de la guerra, mientras que otras se saldarán con la derrota. Esperamos que no sólo haya una sesión de juego, pero también comprendemos muchos de los asuntos y preocupaciones de los altos mandos en aquellos seis años cuando Europa estuvo destrozada por la guerra.

