

TED S. RAICER

Senderos de Gloria

LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL, 1914-1918



Reglamento

DEVIR



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford
CA 93232-1308
www.GMTGames.com

Índice

1.0 Introducción.....	3	9.0 Cartas de estrategia.....	9	14.0 Suministros.....	20
2.0 Componentes.....	3	9.1 Reglas generales.....	9	14.1 Reglas generales.....	20
2.1 El mapa.....	3	9.2 Operaciones.....	9	14.2 Fuentes de suministro.....	21
2.2 Las fichas.....	3	9.3 Movimiento estratégico.....	10	14.3 Efectos de la falta de suministros.....	21
2.3 Las cartas de estrategia.....	4	9.4 Puntos de reemplazos.....	10	15.0 Fortificaciones.....	21
2.4 Abreviaciones.....	4	9.5 Eventos.....	11	15.1 Reglas generales.....	21
2.5 Información adicional.....	4	10.0 Apilamiento.....	12	15.2 Asedios.....	22
3.0 Glosario.....	4	11.0 Movimiento.....	12	15.3 Resolución de asedios.....	22
4.0 Disposición inicial.....	5	11.1 Reglas generales.....	12	16.0 Guerra y paz.....	22
4.1 Disposición inicial de indicadores.....	5	11.2 Trincheras.....	13	16.1 Estado de guerra del jugador.....	22
4.2 Disposición inicial de las unidades.....	6	11.3 Restricciones en el Próximo Oriente.....	14	16.2 Estado de guerra combinado.....	23
4.3 Cartas de estrategia iniciales.....	6	12.0 Combate.....	14	16.3 Entrada en guerra de los Estados Unidos.....	23
5.0 Determinación del vencedor.....	6	12.1 Reglas generales.....	14	16.4 Capitulación de Rusia.....	23
5.1 Reglas generales.....	6	12.2 Resolución de los combates.....	14	16.5 Acuerdos de paz.....	24
5.2 Victoria automática.....	6	12.3 Maniobras de flanqueo.....	15	17.0 Reemplazos.....	24
5.3 Escenario introductorio.....	6	12.4 Asignación de bajas.....	16	Comentarios históricos.....	25
5.4 Escenario de guerra limitada.....	6	12.5 Retiradas.....	16	Comentarios del autor.....	28
5.5 Escenario de campaña.....	6	12.6 Repliegues.....	17	Ejemplo detallado.....	30
5.6 Competiciones y victoria.....	7	Ejemplos de combate.....	18	Excepciones y reglas especiales.....	36
5.7 Reglas opcionales para un escenario más histórico.....	7	12.7 Avances.....	19	Sobre la edición española.....	37
6.0 Secuencia de juego.....	7	13.0 Movimiento estratégico.....	19	Despliegue de las unidades.....	38
7.0 Ofensivas obligatorias.....	8	13.1 Reglas generales.....	19		
8.0 Fase de acciones.....	9	13.2 Restricciones en el Próximo Oriente.....	20		

Créditos de la edición inglesa

Autor: Ted Raicer

Desarrollo: Andy Lewis

Director artístico y diseño de la caja: Rodger B. MacGowan

Mapa, cartas, fichas y maquetación de las reglas:

Mark Simonitch

Director de proyecto de la 4.ª edición: Jim Falling

Equipo de la 4.ª edición: David Dockter, Jim Doughan, Taylor Golding, Rob Hassard, Stan Jelic, John Loth, James Roberts, Harvey Smallman, Brad Stock, Bruce Wigdor y Stephan Valkyser

Lista de excepciones y reglas especiales (pág. 36): Marc Léotard

Pruebas de juego y de consistencia de las reglas: Gene Billingsley, Sean Cousins, Ben Knight, Steve Kosakowski, Andy Maly y Dennis Mason

Revisión: Paul Bean, Larry Burman, Kevin Duke y Steve Likevich

Coordinación de la producción: Tony Curtis

Producción: Gene Billingsley, Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis y Mark Simonitch

Créditos de la edición española

Edición: Joaquim Dorca

Producción editorial: Xavi Garriga

Traducción: Marc Figueras y Marià Pitarque

Revisión: Iñaki Rodríguez

Rediseño y adaptación: Antonio Catalán y Basco

Algunas de las imágenes del rediseño de las cartas en la edición española están bajo licencia de:

Bundesarchiv / CC-BY-SA



DEVIR IBERIA

Rosselló 184, 6º 1ª
08008 Barcelona

www.devir.es



GMT Games, LLC

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

www.GMTGames.com

1 Introducción

El 28 de junio de 1914, el nacionalista serbio Gavrilo Princip asesinó al archiduque Francisco Fernando, heredero de las coronas de Austria y Hungría, en Sarajevo, capital de Bosnia y Herzegovina, por entonces bajo dominio austrohúngaro. El asesinato del archiduque fue la excusa perfecta para que el jefe del Estado Mayor austrohúngaro, Franz Conrad von Hötzendorf decidiera «saldar cuentas» con los arrogantes serbios. De este modo, el 23 de julio, Austria presentó un ultimátum a Serbia, con un límite de 48 horas. Serbia pidió ayuda a su protector tradicional, Rusia, y cuando esta movilizó a su ejército, Alemania, aliada de Austria-Hungría, declaró la guerra a Rusia. Era el 1 de agosto de 1914. Sin planes para una guerra únicamente contra Rusia, Alemania pronto declaró también la guerra al aliado de Rusia, Francia, y pidió al neutral gobierno belga que permitiera el paso de las tropas alemanas por su territorio, con el objetivo de ejecutar el famoso Plan Schlieffen. Bélgica rechazó tal exigencia y la consiguiente invasión alemana del país hizo que el Reino Unido entrara en guerra contra Alemania, el 4 de agosto. En poco más de un mes, el asesinato de Sarajevo había llevado a la Primera Guerra Mundial.

Más de cuatro años después, el 11 de noviembre de 1918, la guerra terminaba. Las tres grandes dinastías que la habían iniciado (Habsburgo, Románov y Hohenzollern) ya no existían, Lenin luchaba en una guerra civil por el control de Rusia y Austria-Hungría se había descompuesto en sus diversos componentes étnicos. Los vencedores, Francia y el Reino Unido, no estaban mucho mejor que los vencidos, mientras que los Estados Unidos, desencantados con las condiciones en que se había obtenido la paz, iniciaron un período de aislacionismo. En este sentido, la Segunda Guerra Mundial fue el resultado de la Primera.

Senderos de Gloria. La Primera Guerra Mundial es un juego que permite a dos jugadores simular la Gran Guerra de modo entretenido e históricamente fiel. El jugador que representa a las Potencias Centrales intentará aprovechar su posición central y la calidad de las tropas alemanas para derrotar a sus oponentes, numéricamente superiores. El jugador aliado procurará hacer valer su superioridad numérica a la vez que intentará evitar la revolución en Rusia, por lo menos hasta la llegada de las tropas estadounidenses.

El presente reglamento del juego está organizado en diecisiete capítulos, algunos de los cuales están subdivididos en apartados (por ejemplo, 2.1 o 2.2). En varios puntos del reglamento se hace referencia a capítulos o apartados relacionados con el que estaréis leyendo.

2 Componentes

Senderos de Gloria contiene los siguientes componentes:

- un mapa de 56 × 86 cm,
- 176 fichas troqueladas de 1,6 cm de lado,
- 180 fichas troqueladas de 1,2 cm de lado,
- dos hojas de ayuda para los jugadores,
- un reglamento,
- 130 cartas de estrategia,
- dos dados de seis caras.

2.1 El mapa

El mapa representa Europa y parte del Próximo Oriente, sobre el cual hay varias casillas (que denominaremos genéricamente *espacios*) cuadradas, circulares y en forma de estrella de ocho puntas, conectadas mediante líneas. Dos espacios conectados por una línea se denominan *adyacentes*. **Nota:** no hay conexiones ni entre Dánzig y Königsberg, ni entre Königsberg y Memel (son accidentes geográficos) ni entre Amberes y Lieja (es la línea fronteriza). En todos los espacios está indicado a qué bando pertenecen al inicio de la partida, el tipo de terreno que contienen, si el espacio tiene puerto y si cuenta para la determinación de la victoria. Las cuatro posibles playas de invasión de la Fuerza Expedicionaria del Mediterráneo (MEF) también están indicadas en el mapa. Algunos espacios están conectados con líneas a trazos, que indican determinadas restricciones de uso. Finalmente, el espacio del Sinaí también indica la penalización de combate que se aplica a ambos bandos cuando atacan exclusivamente desde ese espacio. Adicionalmente, el mapa también contiene varios marcadores y tablas para controlar diversos aspectos del juego.

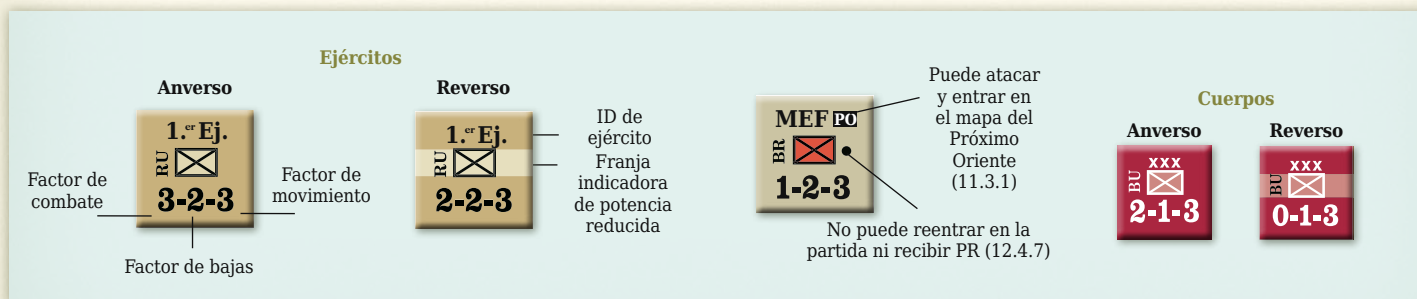
2.2 Las fichas

2.2.1 Unidades de combate

Hay dos tipos de unidades de combate: ejércitos y cuerpos de ejército; las fortificaciones no se consideran unidades de combate. Los cuerpos representan fuerzas de entre 20.000 y 50.000 hombres y son las fichas de 1,2 cm de lado. Los ejércitos representan grandes agrupaciones de tropas (hasta 300.000 hombres) con apoyo de artillería pesada, aviación, etc. y son las fichas de 1,6 cm. Todas las fichas de cuerpos y ejércitos tienen dos caras, que se denominan *pasos*: el anverso representa la unidad a plena potencia; el reverso, la unidad a potencia reducida. Hay que remarcar que, para la mayoría de unidades, el reverso tiene un factor de combate menor que el anverso, mientras que el factor de bajas y el factor de movimiento son iguales.

2.2.2 Indicadores

Hay 13 tipos de fichas indicadoras en el juego.



2.3 Las cartas de estrategia

Cada jugador dispone de su propio mazo de cartas de estrategia, formado por 55 cartas estándar más 10 cartas opcionales, que se subdividen en tres grupos: cartas de movilización (MV), cartas de guerra limitada (GL) y cartas de guerra total (GT). Cada bando tiene 14 cartas de movilización (más 2 opcionales), 20 de guerra limitada (más 4 opcionales) y 21 de guerra total (más 4 opcionales). Véase el apartado 9.1.5 para el uso de las cartas opcionales.

Carta de ejemplo



2.4 Abreviaciones en reglas, cartas y fichas

AFO: Ejército Francés de Oriente (*Armée Française d'Orient*)

AH: Austria-Hungría / austro-húngaro

AM: aliados menores (AUS, BE, CND, EAN, GR, MN, PT, RM y SB)

EAN: Ejército árabe del Norte (ejército sarifiano)

EBPO: Ejército británico del Próximo Oriente

EI: Ejército del Islam (*Kafkas İslâm Ordusu*)

AUS: Australia / australiano

BE: Bélgica / belga

BEF: Fuerza Expedicionaria Británica (*British Expeditionary Force*)

BR: Reino Unido / británico

CAU: Ejército Ruso del Cáucaso (*Российская Кавказская армия*)

CND: Canadá / canadiense

ČSL: Legión Checa (*Československé Legie*)

PC: Potencias Centrales

FR: Francia / francés

GE: Alemania / alemán

GR: Grecia / griego

IT: Italia / italiano

MEF: Fuerza Expedicionaria del Mediterráneo (*Mediterranean Expeditionary Force*)

MN: Montenegro / montenegrino

PO: Próximo Oriente

POL: Polonia / polaco

PT: Portugal / portugués

RM: Rumanía / rumano

RU: Rusia / ruso

SB: Serbia / serbio

SN: tribus sanusús

TU: Turquía / turco

US: Estados Unidos / estadounidense

YLD: Yıldırım (*Yıldırım Ordular Grubu*, Grupo de ejércitos «relámpago»)

2.5 Información adicional

Si en este ejemplar del juego hay alguna parte dañada o faltante, ponte en contacto con: devir.es@devir.com

3 Glosario

* **[asterisco].** Si un jugador juega como evento una carta de estrategia con este símbolo, esta se retira permanentemente de la partida tras su ronda de acción. No se retira de la partida si se juega para conseguir puntos de activación (valor de operaciones), para realizar movimientos estratégicos o para obtener puntos de reemplazos.

Activado/a. Cuando se ha pagado el coste de activación de un espacio, para movimiento o combate, durante una ronda de acción, se considera que todas las unidades presentes en el espacio están activadas y pueden llevar a cabo la acción indicada por el indicador de activación.

Capitales. Las siguientes ciudades son las capitales de cada país:

AH: Viena y Budapest

BE: Bruselas

BR: Londres

BU: Sofía

FR: París

GE: Berlín

GR: Atenas

IT: Roma

MN: Cetinje

RM: Bucarest

SB: Belgrado

TU: Constantinopla (Estambul)

Carta de combate (CC). Indica que la carta de estrategia tiene un evento de combate y se puede jugar como apoyo de las unidades de combate. Algunas cartas de combate tienen la frase «Solo se puede usar en un combate por turno»; estas CC se descartan (pero no se retiran permanentemente de la partida) inmediatamente después de su uso, ya que, a diferencia de otras CC sin *, no pueden afectar a más de un combate por turno (v. 9.5.4). **Nota:** las fortificaciones no se consideran unidades, de modo que no se puede jugar ninguna CC como apoyo a una fortificación no ocupada.

CC. Véase «carta de combate».

Control de un espacio. Cada espacio del mapa está controlado por el jugador aliado, por el jugador de las Potencias Centrales o es neutral. El control de un espacio propio pasa al enemigo cuando una unidad enemiga entra en él y no hay ninguna fortificación propia no destruida. Si una fortificación propia asediada queda destruida o se rinde, el control del espacio pasa inmediatamente al enemigo. El control de los espacios también puede cambiar durante la fase de desgaste.

Cuadro de PR. Cuadro en la parte inferior de las cartas de estrategia que indica cuántos PR recibe cada uno de los países listados cuando la carta se juega para conseguir puntos de reemplazos.

Espacio. Cada lugar del mapa al cual puede desplazarse una unidad.

Espacio de PV. Cualquier espacio con el nombre en rojo y con un reborde rojo. Cuando cambia el control de alguno de estos espacios, se debe ajustar el marcador de PV según la tabla de puntos de victoria.

Factor de bajas (FB). Capacidad de una unidad o fortificación de resistir en combate. El valor de bajas infligido a una unidad debe ser igual o superior a su FB para que dicha unidad tenga que reducirse en un paso. Una fortificación tiene un FB igual al número impreso a su lado en el mapa.

Factor de combate (FC). Capacidad de combate de una unidad o fortificación. Se utiliza para resolver el combate en las tablas de combate. Una fortificación tiene un FC igual al número impreso a su lado en el mapa. El FC es una medida de la capacidad de una unidad de infligir daños al enemigo en un combate. Cabe remarcar que un cuerpo puede ser más débil en combate que un ejército con un FC más bajo, ya que los ejércitos determinan su fuego ofensivo

o defensivo en una tabla de combate más favorable que la de los cuerpos.

Factor de movimiento (FM). Número de espacios en los que puede entrar una unidad durante una ronda de acción cuando se activa para movimiento.

FB. Véase «factor de bajas».

FC. Véase «factor de combate».

FM. Véase «factor de movimiento».

Grado de compromiso bélico. Determina qué grupo o grupos de cartas de estrategia pueden colocarse en el mazo de juego de cada jugador.

Jugador activo. El jugador que está realizando una acción durante su parte de la ronda de acción.

ME. Véase «movimiento estratégico».

Modificador de la tirada de dados (m. t. d.). Número que se suma o se resta al resultado de una tirada de dados.

Movimiento estratégico (ME). Acción mediante la cual un jugador puede desplazar unidades rápidamente a grandes distancias dentro de territorio amigo.

m. t. d. Véase «modificador de la tirada de dados».

Nombre del evento. Un nombre de evento subrayado indica que ese evento es un prerequisite para otro evento y que hay una ficha indicadora con el nombre del evento, que se puede usar para recordar que ya se ha producido.

Número de estado de guerra. Algunas cartas de estrategia de cada jugador tienen este número, entre paréntesis, a continuación del nombre del evento. Cuando una de estas cartas se juega como evento, el indicador de estado de guerra del jugador activo y el indicador de estado de guerra combinado aumentan en la cantidad indicada.

Ofensiva obligatoria (OO). Ataque que algún país beligerante debe realizar durante el turno en curso.

OO. Véase «ofensiva obligatoria».

OP. Véase «valor de operaciones».

PM. Véase «puntos de movimiento».

PR. Véase «puntos de reemplazos».

Puntos de movimiento (PM). Coste de entrar en un espacio. En *Senderos de Gloria* todos los espacios tienen un coste de 1 PM.

Puntos de reemplazos (PR). Puntos usados para reconstruir unidades que están a potencia reducida y para recrear unidades destruidas.

Puntos de victoria (PV). Puntos utilizados para determinar la victoria en una partida.

PV. Véase «puntos de victoria».

Sin suministros (SS). Situación en la que una unidad no puede trazar una línea de suministros hasta una fuente de suministros propia. Una unidad SS queda gravemente restringida por lo que respecta a sus posibles acciones y queda destruida durante la fase de desgaste si sigue SS.

SS. Véase «sin suministros».

TCC. Tabla de combate de cuerpos.

TCE. Tabla de combate de ejércitos.

Valor de bajas. Resultado obtenido a partir de una de las tablas de combate durante un combate.

Valor de ME. Número de puntos de ME que puede usar un jugador que juega una carta de estrategia para movimiento estratégico.

Valor de operaciones (OP). Número de puntos de activación que puede gastar un jugador para movimiento o combate durante una ronda de acción.

4 Disposición inicial

Senderos de Gloria tiene tres escenarios: escenario introductorio, escenario de guerra limitada y escenario de campaña. Todos ellos empiezan en agosto de 1914 y emplean la misma disposición inicial, que indicamos a continuación.

4.1 Disposición inicial de indicadores

- Colocad el indicador de turno en el espacio «Agosto 1914» del marcador de turnos.



- Colocad el indicador de puntos de victoria en el espacio «10» del marcador general.



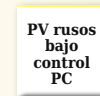
- Colocad los tres indicadores de estado de guerra en el espacio «0» del marcador general.



- Colocad los indicadores de puntos de reemplazos AH, AM, BR, FR, GE y RU en el espacio «0» del marcador general.



- Colocad el indicador «PV rusos bajo control PC» en el espacio «0» del marcador general.



- Colocad los indicadores de ofensivas obligatorias aliadas y de las PC cerca de sus casillas respectivas.



- Colocad el indicador «Entrada EE. UU.» en la casilla «EE. UU. neutral» del marcador «Entrada en guerra de los EE. UU.».



- Colocad el indicador «Capit. de Rusia» en la casilla «¡Dios salve al zar!» del marcador «Capitulación de Rusia».



- Cada jugador coloca seis indicadores de acción junto a sus casillas de rondas de acción.



- Colocad los cinco indicadores «Mov./Ataque» junto al jugador que lleve las Potencias Centrales, ya que él será quien empiece la primera ronda de acción.



- Situad el resto de indicadores al alcance de ambos jugadores.

4.2 Disposición inicial de las unidades

4.2.1 Situada las unidades de las Potencias Centrales y de los Aliados en los espacios que se indican en la tabla de disposición inicial, en la página 38 de este reglamento. Tened en cuenta que algunos cuerpos empiezan en la casilla de reservas, no en el mapa. *Nota: algunos espacios solo tienen trincheras de nivel 1 como disposición inicial.*

4.2.2 Los países neutrales no tienen unidades en el mapa al inicio de la partida. Las unidades de estos países se colocan, siempre siguiendo las indicaciones de la tabla de disposición inicial, inmediatamente después de que se juegue un evento de entrada en guerra del país correspondiente. *Excepción: las unidades turcas se colocan según la regla 16.1.3.1.*

4.2.3 Colocad el resto de unidades fuera del mapa y al alcance de ambos jugadores.

4.2.4 (opcional) Los jugadores pueden escoger la disposición inicial alternativa siguiente, ampliamente usada en partidas de competición y que puede ayudar a evitar una inestable «danza de la muerte» en el primer turno:

- Retirad un cuerpo AH inicial de la casilla de reservas y colocadlo en Stanislau.
- Retirad un cuerpo RU inicial de la casilla de reservas y colocadlo en Lutsk.

4.3 Cartas de estrategia iniciales

4.3.1 El jugador de las Potencias Centrales puede escoger iniciar la partida con o sin la carta «Cañones de agosto» en su mano, y debe informar a su oponente de la decisión tomada. En cualquier caso, se barajan las cartas de movilización de las Potencias Centrales y el jugador roba para formar su mano inicial de siete cartas (incluida «Cañones de agosto» si se ha escogido). Escoger «Cañones de agosto» para la mano inicial no obliga al jugador de las Potencias Centrales a jugarla como evento.

4.3.2 Se barajan las 14 cartas de movilización aliadas y el jugador aliado roba siete para formar su mano inicial.

4.3.3 Se lanzan los dados para determinar las ofensivas obligatorias del primer turno.

5 Determinación del vencedor

5.1 Reglas generales

5.1.1 La victoria se determina por el número de puntos de victoria (PV) al finalizar la partida. *Excepción: si un jugador acepta acuerdos de paz, la partida acaba en tablas, independientemente del valor de PV.* Cada escenario tiene diferentes valores de PV para determinar el ganador.

5.1.2 El valor de PV cambia por las causas especificadas en la tabla de puntos de victoria (que podéis consultar en las hojas de ayuda al jugador) y en las cantidades indicadas. El valor de PV puede superar 20 y caer por debajo de 0 durante las fases de acción, de desgaste, de asedio y de estado de guerra.

5.2 Victoria automática

5.2.1 En todos los escenarios, las Potencias Centrales consiguen una victoria automática si el total de PV es igual o superior a 20 durante el segmento E.2 de la fase de estado de guerra de cualquier turno.

5.2.2 En todos los escenarios, los Aliados consiguen una victoria automática si el total de PV es igual o inferior a 0 durante el segmento E.2 de la fase de estado de guerra de cualquier turno.

5.3 Escenario introductorio

5.3.1 Este escenario concluye al final del turno 3.

5.3.2 El grado de compromiso bélico de ambos jugadores no aumenta nunca, independientemente del valor del estado de guerra.

5.3.3 No se usa la regla 16.5 (acuerdos de paz).

5.3.4 Al finalizar el escenario, para determinar el vencedor, se compara la casilla en la que se halla el indicador de PV con los intervalos de PV que se ofrecen a continuación:

- **Victoria de las Potencias Centrales:** 14 o más
- **Tablas:** 11, 12 o 13 (el resultado histórico)
- **Victoria de los Aliados:** 10 o menos

5.4 Escenario de guerra limitada

5.4.1 Este escenario finaliza si se produce cualquiera de las situaciones siguientes:

- un jugador consigue una victoria automática,
- un jugador logra un grado de compromiso bélico de guerra total,
- se llega al final del turno de verano de 1916 (turno 10), o
- un jugador acepta acuerdos de paz, con lo que el resultado es tablas.

5.4.2 Al finalizar el escenario, para determinar el vencedor, se compara la casilla en la que se halla el indicador de PV con los intervalos de PV que se ofrecen a continuación:

- **Victoria de las Potencias Centrales:** 17 o más
- **Tablas:** 13, 14, 15 o 16 (el resultado histórico)
- **Victoria de los Aliados:** 12 o menos

5.5 Escenario de campaña

5.5.1 Este escenario finaliza si se produce cualquiera de las situaciones siguientes:

- un jugador consigue una victoria automática,
- se llega al final del turno de invierno de 1919 (turno 20),
- se firma un armisticio (16.2.1), o
- un jugador acepta acuerdos de paz, con lo que el resultado es tablas.

5.5.2 En el escenario de campaña hay dos niveles de victoria, en función de si las Potencias Centrales han jugado el evento «Tratado de Brest-Litovsk» o no. Al finalizar el escenario, para determinar el vencedor, se compara la casilla en la que se halla el indicador de PV con los intervalos de PV que se ofrecen a continuación:

5.5.2.1 «Tratado de Brest-Litovsk» jugado

- **Victoria de las Potencias Centrales:** 11 o más
- **Tablas:** 10
- **Victoria de los Aliados:** 9 o menos (el resultado histórico)

5.5.2.2 «Tratado de Brest-Litovsk» no jugado

- **Victoria de las Potencias Centrales:** 13 o más
- **Tablas:** 10, 11 o 12
- **Victoria de los Aliados:** 9 o menos

5.6 Competiciones y victoria

5.6.1 En partidas de competición se puede usar el escenario de guerra limitada o el escenario de campaña.

5.6.2 En partidas de competición, los jugadores deben ofrecer PV para determinar el bando. Cada jugador tira un dado; quien haya obtenido el valor más alto anuncia con qué bando desea jugar y la cantidad de PV que «cede» a su oponente (esta cantidad puede ser cualquier valor entero, incluso cero). El otro jugador, bien acepta la oferta (y por tanto juega con el otro bando), bien ofrece una cantidad más alta de PV para jugar con el mismo bando. Las pujas finalizan cuando un jugador acepta la oferta de su oponente. Al finalizar la partida, el total de PV se ajusta con los puntos cedidos en la oferta. **Nota:** el valor medio de las ofertas que se acostumbra a ver en partidas de competición es de 1 o 2 PV para jugar con los Aliados.

5.6.2.1 La oferta en PV realizada no se tiene en cuenta al determinar una posible victoria automática; el total de PV se ajusta según la cantidad de PV ofrecidos únicamente al finalizar la partida.

5.6.3 Se usan las condiciones de victoria de cada escenario (5.4.2 y 5.5.2), con la excepción que unas tablas pasan a considerarse una victoria aliada.

5.6.4 Si la partida finaliza a causa de la aceptación de acuerdos de paz, se considera que ambos bandos han perdido. **Nota:** esto implica que, a no ser que la competición sea de tipo liquilla (todos contra todos) o de eliminación doble, ofrecer acuerdos de paz es un tanto arriesgado.

5.7 Reglas opcionales para un escenario más histórico

- Usad la regla opcional 4.2.4: cuerpos AH y RU en Stanislau y Lutsk.
- Usad la regla opcional 11.2.10: modificación a la tirada de atrincheramiento.

Cambios en la disposición inicial

- Cambios para las Potencias Centrales:
 - añadid una trinchera en Estrasburgo.
- Cambios para los Aliados:
 - eliminad una trinchera en Bruselas,
 - añadid trincheras en Verona, Asiago, Moggio y Udine.

Cambios en los espacios de puntos de victoria

- Cambios para las Potencias Centrales:
 - eliminad dos espacios de PV en Turquía: Jerusalén y Jarput,
 - añadid dos espacios de PV: Coblenza y Aquisgrán.
- Cambios para los Aliados:
 - eliminad dos espacios de PV: Ahvaz y Venecia,
 - añadid dos espacios de PV: Brest-Litovsk y Sedán.

Cambios en los PR

Las Potencias Centrales reciben 1 PR para Alemania en cada turno durante la guerra total (es decir, una vez empiezan a robar cartas de guerra total) si durante la fase de reemplazos controlan por lo menos tres espacios belgas o franceses, uno de los cuales tiene que ser obligatoriamente Sedán.

Reglas especiales

1. El jugador de las Potencias Centrales debe empezar la partida con «Cañones de agosto» como evento.
2. «Atrincheramiento» no se puede jugar como evento durante el turno 1.
3. Solo unidades austrohúngaras e italianas pueden operar en territorio italiano (mover, atacar o avanzar en cualquier espacio de Italia); ninguna unidad alemana puede finalizar su movimiento (ya sea por operaciones o por movimiento estratégico) en Trento, Villach o Trieste hasta el principio del turno en que ambos bandos se hallen en guerra total.
4. Las siguientes cartas pueden utilizarse también para operaciones cuando se juegan como eventos: «Landships», «El telegrama Zimmermann», «Allá vamos», «El zar asume el mando», «La caída del zar» y «La revolución bolchevique».
5. Si la partida finaliza con un armisticio o al final del turno 20, añadid 1 PV por cada ejército de los Estados Unidos que no se halle en ese momento en el mapa ni entre las unidades eliminadas.
6. Si la partida finaliza con un armisticio o al final del turno 20, restad 2 PV si el zar no ha caído.
7. Utilizad la mano opcional de ocho cartas (en lugar de siete, v. regla 9.1.4).

6 Secuencia de juego

Senderos de Gloria se juega a lo largo de varios turnos, cada uno de los cuales se divide en fases y segmentos, que deben seguirse estrictamente según el orden que se presenta a continuación.

A. Fase de ofensivas obligatorias

Cada jugador lanza un dado y determina el resultado, consultando la tabla de ofensivas obligatorias correspondiente (Aliados o Potencias Centrales) del tablero, para saber si alguno de los países que controla deberá realizar una ofensiva obligatoria durante el turno. Para recordar el resultado, colocad los indicadores de ofensiva obligatoria en las casillas correspondientes de la tabla de ofensivas obligatorias de cada bando.

B. Fase de acciones

Cada fase de acciones se divide en seis rondas de acción idénticas. Cada ronda de acción permite a ambos jugadores llevar a cabo una acción: en cada ronda de acción el jugador de las Potencias Centrales realiza su acción en primer lugar, seguido por el jugador de los Aliados.

C. Fase de desgaste

Se eliminan todos los cuerpos y ejércitos que estén sin suministros (SS). Los cuerpos SS eliminados se colocan en la casilla «Unidades eliminadas/reemplazables»; los ejércitos SS eliminados no pueden recrearse y se retiran de la partida. Como resultado de las posibles eliminaciones por estar sin suministros, el control de espacios detrás de las líneas enemigas puede resultar modificado.

D. Fase de asedio

Para cada fortificación asediada se lanza un dado, con el objetivo de determinar si se rinde y, en tal caso, se marca con una ficha indicadora «Destruída».

E. Fase de estado de guerra

E.1 Comprobad la tabla de puntos de victoria de la hoja de ayuda al jugador y realizad cualquier cambio que aparezca indicado en la sección «Durante la fase de estado de guerra» de la misma.

E.2 Determinad si alguno de los dos jugadores ha conseguido una victoria automática.

E.3 Determinad si se ha declarado un armisticio.

E.4 Cada jugador determina si ha aumentado su grado de compromiso bélico. Esto no se comprueba en el turno de agosto de 1914 (turno 1).

F. Fase de reemplazos

F.1 Segmento de los Aliados. El jugador aliado gasta los puntos de reemplazos (PR) que tenga disponibles, acumulados gracias a las cartas jugadas para obtener dichos puntos durante el turno e indicados en el marcador general. Cualquier PR no gastado se pierde.

F.2 Segmento de las Potencias Centrales. El jugador de las Potencias Centrales gasta los puntos de reemplazos (PR) que tenga disponibles, acumulados gracias a las cartas jugadas para obtener dichos puntos durante el turno e indicados en el marcador general. Cualquier PR no gastado se pierde.

G. Fase de reparto de cartas

Cada jugador roba cartas de su mazo de juego hasta tener siete cartas en su mano. Barajad las cartas descartadas, en caso necesario, tras robar todas las otras cartas disponibles. Los jugadores pueden descartarse de cualquier número de cartas de combate que tengan antes de robar nuevas cartas. Si un jugador no tiene suficientes cartas en su mazo de juego para completar su mano de siete cartas, toma todas las cartas disponibles y empieza el siguiente turno con menos cartas.

H. Final de turno

Si la guerra no ha terminado y no se ha llegado al último turno del escenario, avanzad el indicador de turno una casilla en el marcador de turnos. A continuación, empezad nuevamente la secuencia de juego del nuevo turno con la fase de ofensivas obligatorias.

7 Ofensivas obligatorias

7.1 Reglas generales

7.1.1 Al principio de cada turno, cada jugador lanza un dado y consulta la tabla de ofensivas obligatorias (OO) correspondiente en el tablero. Colocad los indicadores de OO en las casillas resultantes de las tablas respectivas.



7.1.2 Si el resultado es «Ninguna» o un país actualmente neutral, no hay ningún efecto. Si la capital del país (en el caso de Austria-Hungría, Budapest y Viena) está bajo control del enemigo, la OO no es aplicable a ese país y el indicador de OO se desplaza una casilla hacia la derecha en la tabla de OO.

7.1.3 Si el resultado es un país beligerante, dicho país deberá realizar por lo menos un ataque contra al menos una unidad de combate enemiga durante el turno actual. Si no realiza ningún ataque, recibirá una penalización de 1 PV, tal como se explica a continuación. Esta penalización es aplicable incluso si el país no tiene ninguna unidad sobre el mapa que pueda realizar un ataque válido. Si la penalización afecta al jugador de las PC, el valor de PV disminuye en uno; si afecta al jugador aliado, el valor de PV aumenta en uno.

7.1.4 Si el resultado es «BR» o «FR», para ser considerada una ofensiva obligatoria británica o francesa, unidades británicas o francesas deben atacar por lo menos a una unidad alemana en Francia, Bélgica o Alemania (las unidades AUS, CND, EAN y PT no se consideran británicas a este efecto).

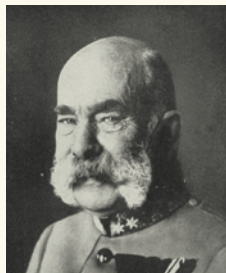
7.1.5 Si el resultado es «GE», para ser considerada una ofensiva obligatoria alemana, unidades alemanas deben atacar por lo menos a una unidad estadounidense, británica, belga o francesa en Francia, Bélgica o Alemania. Un resultado de ofensiva obligatoria alemana debe considerarse como «Ninguna» una vez que se haya producido el evento «H-L asumen el mando» (tal como especifica la tabla de ofensivas obligatorias de las PC). Si el resultado es «TU», para ser considerada una ofensiva obligatoria turca, una unidad turca debe atacar por lo menos a una unidad aliada; las tribus sanusíes (SN) no sirven para satisfacer una OO turca.

7.1.6 Si el resultado es «AH (It)» e Italia está en guerra, para ser considerada una ofensiva obligatoria austrohúngara, una unidad austrohúngara debe atacar un espacio que contenga al menos una unidad italiana, un espacio en Italia o un espacio con unidades aliadas y que trace su línea de suministros por algún espacio de Italia. Si Italia es neutral o su capital está bajo control de las PC durante la fase de ofensivas obligatorias, colocad el indicador de OO en la casilla «AH» de la tabla de OO y considerad el resultado como si hubiese salido «AH».

7.1.7 Si el resultado es «AH», para ser considerada una ofensiva obligatoria austrohúngara, una unidad austrohúngara debe realizar un ataque contra cualquier unidad.



Káiser Guillermo II,
Alemania



Emperador Francisco
José, Austria-Hungría



Sultán Mohamed V,
Turquía



Zar Nicolás II,
Rusia



Rey Jorge V,
Reino Unido



Presidente Raymond
Poincaré, Francia

7.1.8 «Motines en el ejército francés». Una vez se ha jugado el evento «Motines en el ejército francés», girad la ficha indicadora «Ofensiva obligatoria aliada» a su lado «Motín ejército francés». A partir de este momento, las OO francesas se consideran motín francés y el ataque ya no es obligatorio; de hecho cualquier ataque francés recibe una penalización. Si unidades francesas no apiladas con unidades estadounidenses atacan en un turno con OO de motín francés, añadid 1 PV (uno para todo el turno, no uno por ataque); tras haber sufrido esta penalización en PV, los efectos de los motines franceses quedan cancelados para el resto del turno actual y el indicador de OO se pasa a la casilla «Ninguna o ya realizada». Si el evento «Motines en el ejército francés» se juega después de haber satisfecho una OO francesa, no hay efecto durante el resto del turno (el indicador de OO ya se habrá desplazado a la casilla «Ninguna o ya realizada»). Si el evento «Motines en el ejército francés» se juega en un turno con OO francesa pero antes de haberse satisfecho dicha ofensiva, las consecuencias del evento surten efecto inmediatamente. «Motines en el ejército francés» no es aplicable a ataques fuera de Francia, Bélgica o Alemania. **Excepción:** unidades francesas que atacan apiladas con unidades estadounidenses no incurrir en la penalización de PV.



7.1.9 Una vez jugado el evento «Hoffmann», el jugador de las Potencias Centrales añade un +1 a todas sus futuras tiradas de ofensivas obligatorias. Jugar el evento «Hoffmann» no cambia las eventuales ofensivas obligatorias del jugador de las PC en el turno en curso.

7.1.10 Una vez jugado el evento «H-L asumen el mando», se ignora cualquier resultado «GE» en la tabla de ofensivas obligatorias para el resto de la partida. Si hay una ofensiva obligatoria alemana en efecto en el turno en curso cuando se juega el evento, ignorad esa ofensiva obligatoria y desplazad el indicador a la casilla «Ninguna o ya realizada».

7.1.11 Una vez jugado el evento «La revolución bolchevique», se ignora cualquier resultado «RU» en la tabla de ofensivas obligatorias para el resto de la partida. Si hay una ofensiva obligatoria rusa en efecto en el turno en curso cuando se juega el evento, ignorad esa ofensiva obligatoria y desplazad el indicador a la casilla «Ninguna o ya realizada».

8 Fase de acciones

8.1 Reglas generales

8.1.1 En cada fase de acciones hay seis rondas de acción. En cada ronda de acción cada jugador puede realizar solo una de entre seis acciones posibles.

8.1.2 El jugador de las Potencias Centrales siempre realiza su acción en primer lugar en cada ronda de acción.

8.1.3 Cada jugador puede efectuar una de las seis posibles acciones siguientes:

- Jugar una carta de estrategia para usar su valor de operaciones (OP).
- Jugar una carta de estrategia para usar su valor de movimiento estratégico (ME).
- Jugar una carta de estrategia para usar sus puntos de reemplazos (PR).
- Jugar una carta de estrategia para activar su evento.
- Ofrecer acuerdos de paz si el valor de PV se halla dentro del intervalo adecuado.

- Realizar una operación automática con un valor de operaciones igual a uno, sin jugar ninguna carta de estrategia.

8.1.4 Cada jugador coloca el indicador de acción con el número correspondiente a la ronda de acción en su tabla de acciones, para indicar cuántas acciones lleva realizadas.

Acción
PC
1

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

Acción
Aliados
1

9 Cartas de estrategia

9.1 Reglas generales

9.1.1 En *Senderos de Gloria* las cartas de estrategia son la base del juego. Los jugadores inician todas las posibles acciones, incluyendo el movimiento y el combate, mediante las cartas de estrategia. **Excepción:** operaciones automáticas, acuerdos de paz y resoluciones de asedios (véanse los apartados 8.1.3, 15.3 y 16.5).

9.1.2 Cada jugador dispone de su propio mazo de cartas de estrategia, que se subdivide en tres grupos: cartas de movilización, cartas de guerra limitada y cartas de guerra total. Ambos jugadores empiezan la partida usando solo sus cartas de movilización; el resto de cartas se van añadiendo a medida que aumenta el grado de compromiso bélico de cada jugador (véase el apartado 16.1).

9.1.3 Cada carta de estrategia se puede usar en una de cuatro posibles maneras: para usar su valor de operaciones (OP), para usar su valor de movimiento estratégico (ME), para usar sus puntos de reemplazos (PR) o para activar su evento. La misma carta se puede utilizar de la misma manera o de maneras diferentes cada vez que se juegue durante una partida, pero solo se puede utilizar de una única manera en cada ronda de acción. **Excepción:** determinados eventos permiten jugar una carta a la vez como evento y para OP durante la misma ronda de acción.

9.1.4 Mano de ocho cartas (opcional). Los jugadores que deseen tener un mayor control sobre las cartas pueden usar, de mutuo acuerdo, una mano de ocho cartas, en lugar de siete. Son aplicables todas las reglas habituales y, en consecuencia, los jugadores podrán conservar una carta adicional en su mano.

9.1.5 Cartas opcionales 56-65. El uso de las cartas 56 a 65 de cada bando es opcional. Se pueden utilizar de uno de los modos siguientes:

- Los jugadores pueden acordar utilizar todas las cartas opcionales, y en tal caso se añaden a los mazos correspondientes de movilización, guerra limitada y guerra total y se utiliza la regla opcional de mano de ocho cartas (véase 9.1.4).
- Los jugadores pueden acordar utilizar solo algunas cartas opcionales seleccionadas. En tal caso, cada jugador decide secretamente cuáles de las diez cartas opcionales desea utilizar; por cada carta escogida, deberá eliminar (también secretamente) una carta estándar equivalente (en términos de pertenencia al mazo de compromiso bélico y de valores de OP y ME). Con esta opción, se puede utilizar tanto la mano normal de siete cartas como la mano opcional de ocho cartas (los jugadores deben ponerse de acuerdo en cuál de ellas).

9.2 Operaciones

9.2.1 Cuando se juega una carta para usar su valor de operaciones (OP), el jugador puede gastar un número de puntos de activación igual al valor de OP de la carta.

9.2.2 La activación de un espacio cuesta el mismo número de puntos de activación tanto si se activa para movimiento como si se activa para combate. **Excepción:** tras el evento «La caída del zar», los espacios con unidades rusas se activan de manera normal para el movimiento, pero para combate cuestan un punto de activación por unidad.

9.2.3 El coste de activar un espacio es igual al número de nacionalidades diferentes (excluyendo fortificaciones) presentes en el espacio. Hay diversas excepciones a esta regla general, que se listan a continuación:

- Las unidades belgas en Amberes, Ostende, Calais o Amiens se pueden considerar unidades británicas a efectos de activación.
- Las unidades AUS, BR, CND, EAN y PT se consideran de una única nacionalidad (británica) a efectos de activación. En las fichas esto se indica mediante el mismo color de fondo de todas ellas: marrón claro.
- Las unidades francesas y estadounidenses se consideran de una misma nacionalidad en espacios de Francia y Alemania a efectos de activación.
- Las cartas de las Potencias Centrales «Südarmee» y «11.º Ejército» permiten considerar determinados apilamientos de diversas nacionalidades de las PC como pertenecientes a una sola nacionalidad a efectos de activación. Consultad las cartas correspondientes para obtener más detalles.
- A efectos de activación, la unidad SN es turca y la unidad MN es serbia.

9.2.4 El coste de activar un espacio multinacional se aplica incluso si hay unidades de una o más nacionalidades que no van a moverse o a atacar (es decir, un jugador no puede ignorar unidades para disminuir el coste de activación).

Nota: aunque las excepciones listadas en 9.2.3 reducen los costes de activación, las unidades continúan considerándose de diferentes nacionalidades a efectos de ataques multinacionales (véase 12.1.11).

Nota: si algunas (pero no todas) las nacionalidades de un espacio están SS, el espacio puede activarse igualmente; sin embargo, a efectos de activación se tendrán en cuenta todas las unidades y las que estén SS no podrán moverse ni atacar.

9.2.5 Mover o atacar. Cada espacio se puede activar para movimiento o para ataque, pero no para ambos. En cuanto se activa un espacio, debe colocarse sobre este un indicador «Mov.» o «Ataque», según decida el jugador. Si se activa para ataque, en este momento no es necesario indicar específicamente qué ataques se realizarán.



9.2.6 Solo se pueden activar los espacios ocupados. Un espacio que contenga únicamente una fortificación propia no se considera ocupado a efectos de activación.

9.2.7 Mapa del Próximo Oriente. El jugador aliado solo puede activar para combate un espacio por ronda de acción en el mapa del Próximo Oriente (PO). Esto es aplicable a los espacios que se hallan gráficamente en el mapa del PO; las unidades que se hallan en espacios que no están en el mapa del PO pueden atacar hacia el mapa del PO sin problema (p. ej. Adrianópolis, Galípoli, Balhesisir). **Excepciones:** el espacio «Cabeza de playa MEF» y el espacio que contenga al ejército británico del Próximo Oriente no cuentan para el límite especificado. Esta restricción sí afecta a Constantinopla y a Bursa, que se hallan gráficamente en el mapa del PO, aunque como referencia también se hayan representado en el mapa principal. La activación para movimiento en el mapa del PO no está sujeta a ninguna restricción.

9.2.7.1 Cabeza de playa del MEF. Cuesta 3 OP activar el ejército MEF para movimiento o combate si traza su línea de suministros a través del indicador «Cabeza de playa MEF». Cuesta 1 OP por cuerpo activar cualquier otra unidad aliada que trace su línea de suministros (en el momento de la activación) a través del indicador «Cabeza de playa MEF» (p. ej., la activación de un apilamiento con el MEF y dos cuerpos costaría 5 OP). De acuerdo a esta regla, el jugador no puede pagar OP para activar parcialmente un apilamiento, sino que debe pagarse el coste completo de OP para activar el espacio. Esta regla no es aplicable si el MEF llega como un refuerzo normal según 9.5.3.4. Ningún ejército aliado, excepto el MEF, puede usar la cabeza de playa del MEF para sus suministros; por lo que respecta a unidades de tipo cuerpo, solo cuerpos BR y AUS pueden usar la cabeza de playa del MEF para sus suministros.



9.2.8 Una vez se hayan marcado todos los espacios activados, el jugador activo puede mover sus unidades que se hallen en un espacio con un indicador «Mov.». No es obligatorio mover todas las unidades en un espacio con un indicador «Mov.».

9.2.9 Tras completar todos los movimientos, el jugador activo efectúa los combates que desee iniciar desde los espacios marcados con un indicador «Ataque». **Nota:** si, durante el movimiento, todas las unidades propias abandonan un espacio que contiene una fortificación enemiga, ese espacio puede ser atacado por unidades adyacentes activadas para combate.

9.3 Movimiento estratégico

9.3.1 Cuando se juega una carta para usar su valor de movimiento estratégico (ME), el jugador puede usar tal movimiento estratégico para desplazar cuerpos, ejércitos o ambos (véase el apartado 13).

9.3.2 El jugador recibe un número de puntos de ME igual al valor de ME de la carta.

9.3.3 Un jugador no puede jugar una carta para usar su valor de ME si en su ronda de acción previa del presente turno también jugó una carta para ME. El evento «Salónica» cuenta como un ME a efectos de esta regla. Un jugador sí puede jugar una carta para ME en la última ronda de acción de un turno y luego otra en la primera ronda de acción del turno siguiente.

9.4 Puntos de reemplazos

9.4.1 Cuando se juega una carta para usar sus puntos de reemplazos (PR), el jugador contabiliza el número de puntos de reemplazos para cada país que especifica la carta y los indica en el marcador general. **Excepción:** Bulgaria, Italia y Turquía no pueden recibir puntos de reemplazos mientras sean neutrales. La abreviación AM en las cartas aliadas se refiere a los países aliados menores, y los PR correspondientes se contabilizan con el indicador «PR AM» (véase 17.1.1.1).

9.4.2 Cuando se juega una carta para PR, el jugador no efectúa ninguna otra acción durante su ronda de acción.

9.4.3 Un jugador no puede jugar una carta para PR si en su ronda de acción previa del presente turno también jugó una carta para PR. Un jugador sí puede jugar una carta para PR en la última ronda de acción de un turno y luego otra en la primera ronda de acción del turno siguiente.

9.4.4 Los puntos de reemplazos se gastan durante la fase de reemplazos de cada turno.

9.4.5 Los reemplazos de los Estados Unidos no aparecen en las cartas de estrategia (véase 17.1.8).

9.5 Eventos

9.5.1 Reglas generales

9.5.1.1 Cuando se juega una carta de estrategia para activar su evento, deben seguirse las instrucciones especificadas en la propia carta.

Nota: algunas cartas pueden jugarse como evento para afectar al estado de guerra o simplemente para reducir selectivamente el mazo del jugador; incluso si los efectos del evento ya no son aplicables o no tienen sentido. **Ejemplos:** «Walter Rathenau» se puede jugar después del evento «Fuerza aérea independiente»; «11.º Ejército» se puede jugar incluso si la unidad del 11.º Ejército está eliminada permanentemente; «La carrera hacia el mar» se puede jugar aunque el estado de guerra de las PC sea superior a 3; igualmente, «Ober Ost» también se puede jugar aunque el estado de guerra de las PC sea superior a 3 y la restricción sobre ataques a fortificaciones RU ya no sea aplicable; etc. Nótese que «Atrincheramiento» solo puede jugarlo uno de los bandos y que, por lo tanto, la segunda carta «Atrincheramiento» nunca se podrá jugar como evento para reducir selectivamente el mazo.

9.5.1.2 Cartas retiradas. Si se juega como evento una carta de estrategia con un asterisco (*) tras el nombre, se retira permanentemente de la partida después de la ronda de acción. La carta no se retira de la partida si se juega para OP, ME o PR.

9.5.1.3 Cartas de estado de guerra. Diversas cartas tienen un número entre paréntesis tras el nombre del evento; es el número de estado de guerra. Cuando se juega una de estas cartas como evento, tanto el indicador de estado de guerra del jugador como el indicador de estado de guerra combinado aumentan un número de espacios igual al número de estado de guerra indicado en la carta.

9.5.1.4 Hay diversas categorías concretas de eventos, con reglas adicionales acerca de sus efectos en el juego. En los apartados siguientes se detallan estas categorías de eventos, con sus reglas específicas respectivas.

9.5.2 Eventos de entrada en guerra de países neutrales

9.5.2.1 Bulgaria, Grecia, Italia y Rumanía entran en guerra al jugar como evento las cartas de estrategia correspondientes. Al jugar una de tales cartas como evento, colocad inmediatamente en el mapa las unidades del país en cuestión (véase 4.2.2).

9.5.2.2 Solo se puede jugar un evento de entrada de país neutral por turno. Esta limitación no es por bando, sino que afecta a ambos bandos conjuntamente. Por ejemplo, si los Aliados hacen entrar a Italia en la guerra durante el turno de primavera de 1915, las Potencias Centrales no podrán hacer entrar a Bulgaria en la guerra durante la primavera de 1915.

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

9.5.2.4 Entrada limitada de Grecia. El hecho de jugar la carta «Salónica» como evento representa la entrada limitada de Grecia en la guerra. Colocad las unidades griegas en el mapa según la tabla de disposición inicial que hallaréis en la página 38 del reglamento. Estas unidades continúan siendo neutrales: ninguno de los dos bandos puede mover las unidades griegas, ni puede mover (ni hacer pasar) unidades propias a espacios que contengan unidades griegas; tampoco pueden atacar ni trazar líneas de suministros por espacios con unidades griegas. Todos los espacios de Grecia que no estén ocupados por unidades griegas son accesibles para movimientos y ataques de ambos bandos. El espacio de Kavala se considera controlado por los Aliados al inicio y las unidades aliadas pueden efectuar ME a este espacio tras los eventos «Salónica» o «Grecia» (este último, un evento de entrada de país neutral, que representa la entrada total de Grecia en la guerra). Las unidades

griegas solo se pueden mover una vez jugado el evento de entrada de Grecia.

9.5.2.4.1 Los eventos «Salónica» y «MEF». Si bien el evento «MEF» no se puede jugar tras el evento «Salónica», la entrada de Grecia se puede jugar antes o después de «Salónica» y «MEF» sin ninguna restricción.

9.5.2.5 Entrada tardía de Italia y Rumanía. Si el jugador de las PC está actualmente en guerra total (ha añadido previamente sus cartas de guerra total a su mazo) y el jugador aliado aún no está en guerra total (aún no ha añadido sus cartas de guerra total a su mazo), el jugador aliado no puede jugar las cartas de entrada en guerra de Italia y de Rumanía (cartas n.º 16 y 17) para OP, ME o PR; debe jugarlas obligatoriamente como eventos (con la consiguiente entrada de Italia o Rumanía en guerra en el bando aliado). También puede considerarlas como cartas de combate no usadas y descartarlas de acuerdo con lo que establece la regla 9.5.4.6. Esta restricción deja de ser válida al inicio de cualquier turno en que estén en juego las cartas de guerra total del jugador aliado.

9.5.3 Eventos de llegada de refuerzos

9.5.3.1 Cada jugador puede introducir nuevas unidades (refuerzos) en juego mediante el uso de determinadas cartas de estrategia como eventos. Para cada país, solo se puede jugar un evento de refuerzos por turno. **Excepción:** ninguno de los dos jugadores puede jugar un evento de refuerzos en el turno de agosto de 1914. Un jugador no puede jugar un evento de refuerzos para un país si no puede colocar en el mapa todos los refuerzos especificados (por ejemplo, a causa de los límites de apilamiento). Un jugador puede jugar un evento de refuerzos si su capital está bajo control enemigo pero tiene un espacio de entrada adecuado para colocarlos; hay que remarcar que esto no es aplicable a la excepción especial de Orleans (9.5.3.3, punto 2).

9.5.3.2 Los **cuerpos** que llegan como refuerzos se colocan en la casilla de reservas del jugador. Hay dos excepciones a esta regla: el ejército árabe del Norte (EAN), que es un cuerpo británico, y el cuerpo turco de tribus sanusíes (SN); ambos se colocan según especifican sus cartas respectivas.

9.5.3.3 Los **ejércitos** que llegan como refuerzos se colocan en la capital del país correspondiente (en el caso de Austria-Hungría puede ser Viena o Budapest) y/o en cualquier espacio que sea fuente de suministros del país en cuestión y esté controlado por el jugador correspondiente; no se pueden colocar en espacios de este tipo si contienen una fortificación asediada. Hay varias excepciones a esta regla, que son las siguientes:

- Los ejércitos estadounidenses se colocan en cualquier espacio con puerto de Francia.
- Los ejércitos franceses se pueden colocar en Orleans si París está apilada al límite. Ahora bien, los ejércitos franceses no se pueden colocar en Orleans si París está asediada o controlada por el enemigo.
- El Ejército Francés de Oriente (AFO), el Ejército Ruso del Cáucaso (CAU) y el ejército británico del Próximo Oriente (EBPO) se colocan directamente según dicten las instrucciones de sus cartas respectivas (véase también 9.5.3.4).
- El ejército MEF se coloca en cualquiera de los cuatro espacios marcados como «MEF» en el mapa (véase 9.5.3.5).

Los ejércitos de refuerzo deben hallarse con suministros allí donde se coloquen. En los casos en que mediante una única carta entre más de un ejército de refuerzo, los dos ejércitos no tienen que colocarse necesariamente en el mismo espacio. Sin embargo, si los límites de apilamiento no permiten la colocación de ambos ejércitos en el mapa, no podrá jugarse la carta de refuerzos.

9.5.3.4 Ejércitos aliados del Próximo Oriente. El jugador aliado puede colocar alguno o todos sus ejércitos del Próximo Oriente (MEF, EBPO, AFO y CAU) en la capital del país o en cualquier espacio que sea fuente de suministros del país en cuestión y esté controlado por el jugador correspondiente. En este caso, se ignoran todas las restricciones específicas para la entrada del ejército en cuestión que establezca la carta correspondiente. Los ejércitos del Próximo Oriente que se coloquen de este modo pierden su capacidad de operar en el Próximo Oriente (y en Salónica, en el caso del Ejército Francés de Oriente) y se tratan como ejércitos aliados normales, excepto por el hecho de que no pueden reconstruirse ni recrearse mediante PR y de que continúan sometidos a la prioridad en las bajas según 12.4.5. El estado de guerra aumenta de manera normal para los eventos «MEF» y «Allenby» cuando se juegan de este modo. «MEF» puede jugarse así tras haberse jugado el evento «Salónica». «Conducción de agua del Sinaí» puede jugarse posteriormente como evento si «Allenby» se ha jugado de este modo.

9.5.3.5 Desembarco del MEF. Cuando se juega el evento de refuerzos «MEF», colocad el indicador «Cabeza de playa MEF» en el mismo espacio que el ejército MEF. A partir de este momento, el jugador aliado puede tratar este espacio como un puerto aliado. Además, ambos jugadores pueden considerarlo un espacio normal a efectos de movimiento y combate. Si en el espacio entra alguna unidad de las PC, retirad el indicador «Cabeza de playa MEF»; el espacio ya no se considerará un puerto aliado.



9.5.4 Eventos de cartas de combate (CC)

9.5.4.1 Las cartas de combate se pueden jugar como eventos durante un combate. Si el atacante quiere jugar cartas de combate, debe hacerlo antes que el defensor. Las cartas de combate son las únicas cartas que se pueden jugar durante una ronda de acción del adversario.

9.5.4.2 Si un jugador juega una o más cartas de combate y gana dicho combate, deja las cartas usadas boca arriba al lado del mapa. **Excepciones:** las cartas de combate que especifican «Solo se puede usar en un combate por turno» y las que llevan asterisco (*) después del nombre deben descartarse o retirarse de la partida, respectivamente, justo después del combate en el que se han usado, incluso si el jugador lo ha ganado. Estas cartas de combate que se conservan pueden influir en otro combate por ronda de acción, iniciado por cualquiera de los jugadores, en cuyo caso sus condiciones se aplican para el resto del turno o hasta que el jugador pierde una batalla al usarlas. La carta de combate «No pasarán» es especial, puesto que su efecto no se usa hasta que el jugador aliado pierde un combate, después de lo cual se descarta; la carta también se descarta normalmente a final de turno.

9.5.4.3 Si un jugador pierde un combate, deberá descartar cualquier carta de combate utilizada, ya sea jugada solo para este combate o conservada de un combate previo.

9.5.4.4 Una carta de combate se puede utilizar un máximo de una vez por ronda de acción hasta que se descarta. Nótese que la carta de combate «Putnik» solo se puede usar para ataque o defensa una vez en cada ronda.

9.5.4.5 Al final de cada turno deben descartarse todas las cartas de combate que se hayan jugado, incluso si un jugador ha resultado victorioso en todos los combates en los que las ha usado. Las cartas se colocan en los mazos de descartes respectivos.

9.5.4.6 Ambos jugadores tienen la oportunidad de descartar cualquier número de cartas de combate que tengan en su mano inmediatamente antes de robar nuevas cartas en la fase de reparto de cartas o antes de barajar el mazo de juego cuando cambia el grado de compromiso bélico. Colocad las cartas en el mazo de descartes del jugador. Las cartas de combate son las únicas cartas de

estrategia que pueden descartarse, con la excepción de las cartas de entrada en guerra de Rumanía y de Italia, según la regla 9.5.2.5.

10 Apilamiento

10.1 Reglas generales

10.1.1 En un espacio puede apilarse un máximo de tres unidades de combate, independientemente de su tipo; las fortificaciones no se consideran unidades de combate a efectos del apilamiento. El conjunto de unidades apiladas en un mismo espacio también recibe el nombre de *apilamiento*.

10.1.2 Los límites de apilamiento son aplicables en todo momento, excepto durante el ME y el movimiento. Los jugadores pueden voluntariamente apilar por encima del límite durante el ME y el movimiento, siempre y cuando se cumplan los límites de apilamiento al final del ME y del movimiento.

10.1.3 En el caso en que un jugador, inintencionadamente, deje un espacio apilado por encima del límite, el adversario decidirá qué unidades eliminar para que el espacio cumpla con el límite de apilamiento. Los ejércitos eliminados de este modo quedan eliminados permanentemente.

10.1.4 Los jugadores no pueden apilar intencionadamente por encima del límite para luego eliminar las unidades sobrantes.

10.1.5 Nunca pueden apilarse en un mismo espacio unidades de combate de bandos contrarios. **Excepción:** las unidades de un bando pueden asediar fortificaciones enemigas, que no se consideran unidades de combate.

10.1.6 Las unidades de combate de países diferentes pertenecientes a un mismo bando pueden apilarse libremente, sin otra restricción que el límite habitual de tres unidades; sin embargo, hay que recordar que, en este caso, el coste de activar un espacio será más grande que en el caso en que solo haya unidades de un único país (véase 9.2.3).

11 Movimiento

11.1 Reglas generales

11.1.1 Las unidades de combate con un factor de movimiento de 1 o más pueden mover cuando el espacio en que están situadas se activa para movimiento durante una operación. El movimiento de un apilamiento debe completarse antes de iniciar el movimiento de otro. Igualmente, una unidad debe completar su movimiento antes de que otra unidad empiece el suyo. **Nota:** esta regla es relevante al realizar la secuencia de asedio de fortificaciones enemigas y el movimiento subsiguiente a través de tales espacios asediados.

11.1.2 El coste de entrar en cualquier espacio es de 1 PM, independientemente del tipo de terreno.

11.1.3 El movimiento debe efectuarse de un espacio a otro espacio conectado con el primero mediante una línea continua o a trazos. No es posible saltarse espacios.

11.1.4 Conexiones a trazos. Las líneas a trazos indican que hay ciertas restricciones respecto a qué países pueden mover (o atacar) por ellas. Las unidades que pueden usar cada una de las líneas a trazos están indicadas en el mapa, en el texto adyacente a cada una de las líneas. Por ejemplo, solo unidades británicas pueden mover (o atacar) entre Londres y Calais. No obstante, todos los espacios propios pueden trazar línea de suministros por líneas a trazos durante la fase de desgaste. Las unidades RM y SB pueden trazar línea de suministros por líneas a trazos RU hacia las fuentes de suministros del borde oriental del mapa.

11.1.5 Una unidad nunca puede gastar más PM que su factor de movimiento en una única ronda de acción. Los eventuales PM no empleados no pueden acumularse para rondas de acción futuras ni transferirse a otras unidades.

11.1.6 Las unidades pueden mover a través de un espacio que contenga un indicador de «Ataque», pero nunca acabar el movimiento en tales espacios.

11.1.7 Ninguna unidad puede entrar nunca en un espacio que contenga una unidad de combate enemiga.

11.1.8 Fortificaciones y movimiento. Las unidades pueden entrar en un espacio que contenga una fortificación enemiga solo si pueden asediarla (por si solas o junto con otras unidades que se muevan en la misma ronda de acción) o bien si la fortificación ya está sometida a un asedio (véase 15.2.1).

11.1.9 Amiens, Calais y Ostende. Hasta que se juegue el evento «La carrera hacia el mar» o bien hasta que el estado de guerra de las PC sea igual o superior a 4, las unidades de las Potencias Centrales no pueden finalizar su movimiento, ni efectuar ME, en Amiens, Calais u Ostende, excepto como avance tras un combate si son el espacio defensor. Sin embargo, sí que pueden atravesar dichos espacios y colocar indicadores de control en los mismos.

11.1.10 Espacios MEF. Ninguna unidad puede entrar en espacios MEF excepto si hay un indicador «Cabeza de playa MEF».

11.1.11 Países neutrales. Ninguna unidad puede entrar en un espacio de un país neutral, pero una vez un país entra en guerra, todas las unidades pueden entrar en sus espacios. **Excepción:** entrada limitada de Grecia (véase 9.5.2.4).

11.1.12 Albania. Cualquier unidad puede entrar en Albania. Los espacios albaneses se consideran controlados por los Aliados al inicio de la partida a efectos de ME. Los espacios albaneses comprueban el suministro en la fase de desgaste trazando una línea de suministros, del modo habitual, hasta una fuente de suministros aliada o hasta Tarento (incluso si Italia es todavía neutral).

11.1.13 Persia. Cualquier unidad puede entrar libremente en Persia una vez Turquía entra en guerra. Aunque Ahvaz se halla en Persia, es un espacio de PV bajo control aliado cuando Turquía entra en guerra.

11.1.14 Control. Los jugadores asumen el control de un espacio en cuanto mueven alguna unidad a ese espacio, excepto si están asediando una fortificación enemiga.

11.1.15 Ejército árabe del Norte. La unidad del EAN es una excepción a la regla 11.1.14. El EAN no modifica el control de los espacios de las PC en los que entra. En su lugar, cualquier espacio de las PC que ocupe el EAN (excepto en el caso de fortificación enemiga asediada) se considera bajo control aliado, pero vuelve a control de las PC en el mismo momento en que el EAN lo abandone. El EAN no afecta a los espacios que han cambiado de control por otras unidades aliadas (continúan siendo aliados después de que el EAN los abandone).

11.1.16 El cuerpo SN turco cambia el control de los espacios según la regla 11.1.14. Sin embargo, durante la fase de desgaste, cualquier espacio que haya convertido (excepto el espacio que ocupa) y que no pueda trazar una línea de suministros, sufre desgaste. El espacio de Libia sufre el desgaste normal y puede ser controlado por el jugador aliado mediante el movimiento normal. Véase también la regla 14.3.6.

11.1.17 Cuerpo y ejército BEF. Ni el cuerpo ni el ejército BEF pueden mover ni atacar en cualquier espacio que no se halle en el Reino Unido, Francia, Bélgica o Alemania.

11.2 Trincheras

11.2.1 Si se activa un espacio para movimiento y cualquiera de los dos jugadores ya ha jugado el evento «Atrincheramiento», un ejército del espacio activado puede intentar atrincherarse en lugar de mover. Las otras unidades eventualmente presentes en el espacio activado pueden mover libremente. Un ejército puede intentar atrincherarse incluso cuando está asediando un espacio con una fortificación enemiga. **Importante:** a lo largo de una partida, solo un jugador puede jugar el evento «Atrincheramiento».

11.2.2 Cómo construir una trinchera. Tras completar todos los movimientos de la ronda de acción, el jugador activo lanza un dado por cada espacio en el que uno de sus ejércitos intente atrincherarse. Si el resultado es igual o menor que el factor de bajas del ejército, colocad un indicador de trinchera de nivel 1 en el espacio correspondiente o, si ya había un indicador de nivel 1, giradlo a la cara con la trinchera de nivel 2.



11.2.3 Un espacio nunca puede contener más de un indicador de trinchera, y el nivel de una trinchera nunca puede superar el 2.

11.2.4 Las trincheras permanecen en el espacio en que se han construido (incluso si no hay unidades propias) hasta que una unidad enemiga entre en dicho espacio.

11.2.5 Si una unidad enemiga entra en un espacio con una trinchera de nivel 1, el indicador de trinchera se retira (es decir, el espacio queda sin trinchera alguna).

11.2.6 Si una unidad enemiga entra en un espacio con una trinchera de nivel 2, el indicador de trinchera se cambia por un indicador de trinchera de nivel 1 (es decir, disminuye en 1 el nivel de la trinchera existente).

11.2.7 Desgaste y trincheras. Si un espacio con una trinchera de nivel 1 sufre desgaste, debe retirarse el indicador de trinchera. Si un espacio con una trinchera de nivel 2 sufre desgaste, el indicador de trinchera se cambia por un indicador de trinchera de nivel 1. **Excepción:** los indicadores de trinchera de nivel 1 y de nivel 2 en una fortificación intacta no sufren desgaste.

11.2.8 Cuerpos y trincheras. Aunque se necesita un ejército para construir una trinchera, los cuerpos también se benefician de estas, tal como se lista en la tabla de efectos de terreno.

11.2.9 Fortificaciones y trincheras. Las fortificaciones nunca reciben los beneficios de las trincheras. Sin embargo, si hay unidades propias defendiendo un espacio con fortificación, el beneficio de la trinchera sí se aplica a tales unidades, además de añadir el FC de la fortificación a la fuerza de combate.

11.2.10 (opcional) Cuando una unidad alemana, británica, francesa o italiana fracasa en un intento de atrincheramiento, colocad un indicador como recordatorio en esa unidad. Si la unidad realiza un nuevo intento en la siguiente ronda, restará 1 al resultado de la tirada del dado (es decir, tendrá un m. t. d. de -1). Si en la siguiente ronda la unidad no realiza ningún intento de atrincheramiento (incluyendo la siguiente ronda del siguiente turno, si fuera el caso) o si el intento acaba con éxito, retirad el indicador. Las tiradas de dado para atrincheramiento solo podrán modificarse, como máximo, con este -1.

11.3 Restricciones de movimiento en el mapa del Próximo Oriente

11.3.1 Los únicos ejércitos que pueden entrar o atacar en espacios del mapa del Próximo Oriente son el ruso CAU, los británicos MEF y EBPO, el francés AFO y los turcos YLD y EI. Esta regla incluye a Constantinopla y Bursa, que también aparecen representadas en el mapa principal.

11.3.2 Solo un cuerpo ruso por turno puede mover (en cualquiera de ambos sentidos) entre el espacio «Al Cáucaso» y el Próximo Oriente (Grozni y Poti). Ningún ejército ruso (incluyendo el CAU) puede efectuar este movimiento. Después del evento «La caída del zar» ninguna unidad rusa puede mover entre el espacio «Al Cáucaso» y el Próximo Oriente, aunque un cuerpo todavía puede efectuar un ME por turno entre el espacio «Al Cáucaso» y el Próximo Oriente. Véase también la regla 13.2.2.

12 Combate

12.1 Reglas generales

12.1.1 En una ronda de acción solo pueden iniciar combate las unidades de combate situadas en los espacios activados con un indicador «Ataque». El combate es voluntario, y no todas las unidades de un espacio activado para ataque están obligadas a atacar. El jugador siempre puede decidir no atacar desde un espacio activado, quizá a causa de los resultados de combates previos.

12.1.2 Un jugador no puede atacar un espacio que contenga exclusivamente unidades enemigas que se hayan retirado en la ronda de acción actual.

12.1.3 El jugador activo se denomina *atacante*, y el no activo, *defensor*.

12.1.4 Cada combate solo puede involucrar a un espacio defensor, pero en él puede participar cualquier número de unidades atacantes situadas en espacios adyacentes activados para ataque.

12.1.5 Las unidades activadas de un mismo espacio no tienen que participar necesariamente en el mismo combate; pueden atacar espacios adyacentes diferentes.

12.1.6 Ninguna unidad puede atacar más de una vez en una ronda de acción. Ningún espacio puede ser atacado más de una vez en una ronda de acción. El FC de una unidad no se puede dividir entre varios combates.

12.1.7 Los cuerpos con un FC igual a 0 pueden atacar por sí mismos o junto con otras unidades. Si atacan con otras unidades no añadirán nada a la fuerza de combate del enfrentamiento, pero podrán sufrir bajas.

12.1.8 Solo las unidades que participan en un combate pueden sufrir bajas o tener la posibilidad de avanzar tras el combate. Si en el espacio desde el que se ataca hay unidades que no participan en el combate, no podrán sufrir bajas ni, eventualmente, avanzar tras el combate.

12.1.9 Las unidades pueden atacar espacios conectados por líneas a trazos solo si su nacionalidad está indicada al lado de la línea a trazos en cuestión. Los ejércitos rusos no pueden efectuar ataques desde el espacio «Al Cáucaso» hacia el Próximo Oriente. Un cuerpo ruso por turno puede atacar o retirarse entre el espacio «Al Cáucaso» y el Próximo Oriente; esto cuenta como el único movimiento permitido de la regla 11.3.2.

12.1.10 Londres y Tarento. Las unidades situadas en Londres pueden efectuar un combate solo si este involucra también a unidades aliadas situadas en un espacio de Francia o Bélgica. Las unidades italianas pueden atacar a través de la línea «Al Cáucaso-Tarento-Valona» sin unidades aliadas en Albania o Grecia.

12.1.11 Ataques multinacionales. Unidades de diferentes países de un mismo bando pueden participar en un mismo combate si están apiladas conjuntamente o califican para un ataque multinacional desde varios espacios (véase 12.1.11.1). **Nota:** aunque hay varios casos especiales para la activación de espacios con unidades de varios países (véase 9.2.3), tales casos no invalidan los requisitos para los ataques multinacionales. Por ejemplo, aunque las unidades BR y BE se pueden activar conjuntamente a un coste menor en Amberes, Ostende, Calais y Amiens, las unidades BE no cuentan como unidades BR a efectos de un ataque multinacional.

12.1.11.1 Ataques multinacionales desde varios espacios. Se pueden realizar ataques multinacionales desde más de un espacio si uno de los espacios implicados en el ataque contiene unidades de todos los países involucrados. Cualquier otro espacio implicado en el mismo combate puede contener unidades de cualquiera de los países presentes en el espacio común. Cada país participante debe tener una unidad en el espacio común que participe en el combate. Debido a esta restricción y al límite de apilamiento de tres unidades, ningún combate podrá involucrar a más de tres países de cada bando.

12.1.11.2 A efectos de ataques multinacionales, los cuerpos AUS, CND, EAN y PT son británicos; la unidad SN es turca y la unidad MN es serbia.

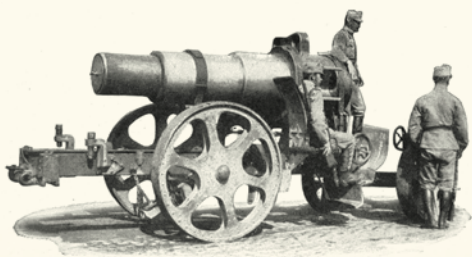
12.2 Resolución de los combates

12.2.1 Para resolver cada combate deben seguirse los pasos que se indican a continuación, y en este orden:

1. Designación del combate
2. Determinación de las fuerzas de combate
3. Uso de cartas de combate que nieguen los efectos de las trincheras
4. Intento de maniobra de flanqueo
5. Uso de cartas de combate
6. Determinación del m. t. d.
7. Determinación de la columna a usar en la tabla de combate
8. Determinación del resultado
9. Asignación de bajas
10. Determinación del vencedor
11. Retirada del defensor
12. Avance del atacante

12.2.2 Designación del combate. El jugador activo designa qué unidades atacarán y a qué espacio.

12.2.3 Determinación de las fuerzas de combate. Cada jugador suma los FC de sus unidades participantes en el combate para determinar su fuerza de combate. El defensor también añade a su fuerza de combate el FC de cualquier fortificación presente en el espacio atacado. Este paso se efectúa simultáneamente.



12.2.4 Uso de cartas de combate que nieguen los efectos de las trincheras. El atacante puede jugar cartas de combate cuyos eventos nieguen las trincheras enemigas a efectos de combate.

12.2.5 Intento de maniobra de flanqueo. Si el atacante cumple ciertos requisitos, puede declarar un intento de maniobra de flanqueo y determinar su éxito o fracaso (véase 12.3). Si se intenta una maniobra de flanqueo, los pasos 6 a 9 de la resolución del combate se realizarán secuencialmente en lugar de simultáneamente.

12.2.6 Uso de cartas de combate. El atacante puede jugar cualquier número de cartas de combate cuyas condiciones se cumplan en el combate en cuestión en el momento de efectuar este paso. Además, el atacante puede usar cualquier carta de combate situada ante él cuyas condiciones se cumplan en el combate en cuestión y que no se hayan usado en un combate anterior en la presente ronda de acción. Una vez que el atacante haya jugado y seleccionado todas las cartas de combate que desee, el defensor puede jugar y seleccionar sus cartas de combate, siguiendo el mismo procedimiento.

12.2.7 Determinación del m. t. d. Ambos jugadores examinan todas las cartas de combate jugadas y seleccionadas para determinar el m. t. d. final que se aplicará al combate. Si todas las unidades atacantes se hallan en el espacio del Sinaí también hay un m. t. d. de -3 (los ataques desde el espacio del Sinaí realizados conjuntamente con otros espacios no sufren el m. t. d. de -3). Este paso se realiza simultáneamente.

12.2.8 Determinación de la columna a usar en la tabla de combate. Cada jugador determina qué tabla de combate usará. Si entre las unidades del jugador hay uno o más ejércitos (incluso si están a potencia reducida), se utilizará la tabla de combate de ejércitos; en caso contrario, se utilizará la tabla de combate de cuerpos y fortificaciones. Cada jugador busca la columna correspondiente a su fuerza de combate en la tabla adecuada y se desplaza el número de columnas apropiado según el tipo de terreno del espacio atacado (los efectos de terreno y de trincheras son acumulativos) para determinar finalmente su columna de combate. Los desplazamientos de columnas pueden ocasionar que la columna de combate quede fuera de las tablas de ejército o de cuerpo; en estos casos, se utilizarán las columnas situadas más a la derecha o a la izquierda, ignorando desplazamientos adicionales. Este paso se realiza simultáneamente, a no ser que se haya intentado una maniobra de flanqueo o se haya jugado la carta de combate «Von Hutier».

12.2.9 Determinación del resultado. Cada jugador lanza un dado, lo modifica según su m. t. d. y busca la línea correspondiente a este valor en la tabla de combate adecuada. El cruce de esta línea con la columna de combate determinada en el paso anterior dará el resultado del combate. Un lanzamiento de dado nunca puede resultar modificado a menos de 1 o a más de 6: cualquier lanzamiento modificado por debajo de 1 se considerará un 1, y cualquier lanzamiento modificado por encima de 6 se considerará un 6. Este paso se lleva a cabo simultáneamente, a no ser se haya intentado una maniobra de flanqueo (quizá con la carta de combate «Intercepciones por radio») o se haya jugado la carta de combate «Von Hutier».

12.2.10 Asignación de bajas. Cada jugador debe aplicar las bajas en combate exigidas por el resultado de su oponente. Si el combate no ha incluido una maniobra de flanqueo, el defensor debe asignar bajas antes que el atacante, pero estas bajas no afectan al valor de bajas logrado.

12.2.11 Determinación del vencedor. El jugador que provoque a su oponente un valor de bajas más alto será el ganador del combate y podrá conservar las cartas de combate jugadas y seleccionadas. El perdedor deberá descartar todas las cartas de combate jugadas y seleccionadas. Si el valor de bajas de ambos jugadores es el mismo, se considera que los dos jugadores han perdido y, por lo tanto, ambos deben descartarse de las cartas de combate

jugadas y seleccionadas. **Excepción:** el jugador aliado descarta la carta «No pasarán» cuando pierde un combate; si empata o gana, la carta permanece boca arriba ante él. La carta se descarta del modo normal al final del turno.

12.2.12 Retirada del defensor. Si el atacante gana el combate y alguna de las unidades atacantes continúa estando a plena potencia, todas las unidades defensoras no eliminadas deberán retirarse. En determinadas situaciones, el defensor puede evitar la retirada si elimina un paso adicional de alguna de sus unidades.

12.2.13 Avance del atacante. Si el defensor se ha retirado o ha quedado completamente eliminado, el atacante tiene la posibilidad de avanzar al espacio atacado con las unidades que le queden a plena potencia.

12.3 Maniobras de flanqueo

12.3.1 El atacante puede intentar una maniobra de flanqueo si se cumplen todas las condiciones siguientes:

- las unidades atacan desde dos o más espacios,
- entre las unidades atacantes hay, por lo menos, un ejército, y
- el espacio atacado no es de terreno pantanoso ni montañoso, no contiene ningún indicador de trinchera ni es una fortificación no ocupada.

Nota: los intentos de flanqueo también se pueden efectuar si se juegan en combate determinadas cartas de las PC que «anulan todos los efectos de las trincheras», siempre y cuando se cumplan también las otras condiciones.

12.3.2 En un intento de flanqueo, el atacante debe designar cualquier espacio desde el que se efectúa el ataque como espacio de ataque frontal o de anclaje. Cada espacio atacante, excepto el de anclaje, que no esté conectado mediante una línea continua a un espacio con unidades enemigas (que no sea el espacio atacado) proporciona un m. t. d. de +1 al lanzamiento de dado para el intento de maniobra de flanqueo. Los espacios que solo contienen una fortificación enemiga no se consideran ocupados a efectos de esta regla. Los espacios ocupados por unidades enemigas conectados a unidades atacantes propias exclusivamente mediante líneas a trazos se ignoran a efectos de la determinación del m. t. d. de la maniobra de flanqueo.

Nota: el m. t. d. del intento de flanqueo se comprueba en el momento del ataque. Hay que tener en cuenta que la secuencia de combates puede afectar a la situación de los espacios ocupados por unidades enemigas.

12.3.3 El jugador atacante lanza un dado para determinar el éxito o fracaso de la maniobra de flanqueo. Si el resultado del lanzamiento, con los m. t. d., es igual a 4 o más, la maniobra de flanqueo tiene éxito y el atacante resolverá los pasos 6 a 9 del combate antes que el defensor; esto implica que la fuerza de combate del defensor quedará afectada por las bajas que sufra. Si el resultado del lanzamiento, con los m. t. d., es igual a 3 o menos, la maniobra de flanqueo fracasa y el defensor resolverá los pasos 6 a 9 del combate antes que el atacante.

12.3.4 Durante las maniobras de flanqueo, las cartas de combate jugadas durante el paso de juego de cartas de combate (paso 5) se siguen usando incluso si las condiciones no se cumplen en el momento de determinar el resultado del combate (paso 8). **Ejemplo:** si unidades BR y FR que usan una carta de combate «Bombardeo de artillería concentrado» han intentado una maniobra de flanqueo pero han fracasado, la carta de combate se seguirá usando incluso si no hay unidades BR supervivientes tras los pasos 6 a 9 de la resolución de combate del defensor.

12.3.4.1 En el caso de la carta de combate «Mustafá Kemal», si las unidades TU necesarias con un factor de combate 1 o superior ya no están presentes, basta con convertir los factores restantes de la tabla de combate de cuerpos a la tabla de combate de ejércitos (redondead la columna «0» de la tabla de cuerpos a la columna «1» de la tabla de ejércitos).

12.3.4.2 En el caso de la carta de combate «Repliegue», el defensor recuperará igualmente un paso de un cuerpo o un ejército tras la resolución del combate.

12.4 Asignación de bajas

12.4.1 El resultado de la tirada de dado de cada jugador que se indica en la tabla de combate es el valor de bajas de su oponente.

12.4.2 Las bajas se asignan reduciendo o eliminando unidades de combate o fortificaciones. Cada paso eliminado de una unidad contribuye con el factor de bajas de la unidad para satisfacer el valor de bajas.

12.4.3 Un jugador no puede asignar menos bajas de las requeridas si es posible asignar exactamente el valor de bajas, pero nunca debe asignar más de las que indica dicho valor.

***Ejemplo:** un ejército francés a plena potencia (FB = 3) y un ejército francés a potencia reducida (FB = 3) sufren un valor de bajas igual a 5. El jugador deberá eliminar el ejército a potencia reducida, lo que satisface 3 de las 5 bajas, y sustituirlo por un cuerpo (FB = 1); a continuación, el cuerpo deberá sufrir la pérdida de dos pasos y ser eliminado, lo que satisface las 2 bajas restantes y se llega, así, al valor de bajas igual a 5 (cada paso del cuerpo contribuye con su FB = 1, para un total de 2). El ejército a plena potencia no sufre bajas. El jugador aliado no podría hacer perder un paso al ejército a plena potencia y un paso al ejército a potencia reducida (eliminandolo), ya que ello daría un total de 6 bajas, lo que supera el valor de bajas que debe sufrir.*

12.4.4 Un ejército a potencia reducida que resulte eliminado se sustituye inmediatamente, en el espacio en donde se halla, por un cuerpo a plena potencia del mismo país procedente de la casilla de reservas, si hay alguno disponible. Si no hay ningún cuerpo a plena potencia del mismo país en la casilla de reservas, se puede sustituir por un cuerpo a potencia reducida del mismo país y presente en la casilla de reservas. Si no hay ningún cuerpo, ni a plena potencia ni a potencia reducida, del mismo país, el ejército queda eliminado definitivamente y no puede recrearse mediante reemplazos.

12.4.4.1 Esta sustitución de un ejército por un cuerpo de la casilla de reservas puede darse incluso si el ejército está sin suministros, pero en este caso el ejército queda eliminado definitivamente.

12.4.4.2 Si un espacio que contiene solo dos ejércitos a plena potencia, de FB = 3 cada uno, sufre un resultado de combate con valor de bajas igual a 7, o si un espacio que contiene solo dos ejércitos a plena potencia, de FB = 2 cada uno, sufre un resultado de combate con valor de bajas igual a 5, y en ninguno de ambos casos hay cuerpos disponibles en la casilla de reservas, no pueden reducirse ambos ejércitos; lo que debe hacerse, en cambio, es eliminar un ejército (como si hubiera un cuerpo en la reserva para asignar la última baja) y retirarlo definitivamente.

12.4.4.3 A causa de las diversas nacionalidades presentes en las fuerzas británicas, hay ciertas restricciones acerca de qué cuerpos británicos pueden sustituir a ejércitos. El ejército BEF solamente puede ser sustituido por el cuerpo BEF, y este solamente puede sustituir al ejército BEF. Los ejércitos británicos MEF y EBPO pueden ser sustituidos por cualquier cuerpo BR. Los cuerpos AUS, CND, EAN y PT no se pueden usar para sustituir a ningún ejército británico eliminado.

12.4.5 En cualquier combate en que participen unidades británicas como atacantes, con o sin otras nacionalidades, hay una escala de prioridad para determinar qué unidad debe asumir las primeras bajas, a ser posible sin superar el valor de bajas. La escala de prioridad es la siguiente:

1. Ejército BEF
2. Cuerpo BEF
3. Ejército MEF
4. Cuerpos AUS o CND

Si la unidad situada más arriba en esta lista no puede asumir bajas sin superar el valor de bajas, continuad con la siguiente unidad de la lista. Igualmente, en cualquier combate en que participe el Ejército Ruso del Cáucaso (CAU) como atacante, esta unidad debe asumir las primeras bajas siempre que sea posible sin superar el valor de bajas. En combates en que participen el MEF y el CAU, el atacante puede escoger cuál de las dos unidades debe asumir bajas en primer lugar. En combates en que participen el CAU y los cuerpos AUS o CND, el CAU tiene la prioridad en la asignación de bajas. En todos los casos, la regla 12.4.5 prevalece sobre la 12.4.3.

12.4.6 Los valores de bajas solo se aplican a fortificaciones defensoras si no había ninguna unidad de combate defensora en el espacio en cuestión, o si queda un valor de bajas suficiente que coincida o supere el FB de la fortificación (con lo que esta queda destruida) después de que todas las unidades de combate defensoras hayan sido eliminadas (incluyendo cualquier posible cuerpo que haya sustituido a algún ejército, procedente de la casilla de reservas). Las fortificaciones defensoras no quedan afectadas por valores de bajas que hayan quedado sin asignar si hay alguna unidad defensora que haya sobrevivido al combate (incluso si se han retirado del espacio de la fortificación). Las fortificaciones del atacante nunca resultan afectadas por los resultados de un combate.

12.4.7 Los ejércitos se eliminan definitivamente en cualquiera de los casos siguientes:

1. Un ejército no puede completar una retirada, incluyendo situaciones de sobreapilamiento. En este caso no se elimina ningún cuerpo de sustitución ni tampoco se coloca en el mapa.
2. Un ejército es sustituido por un cuerpo que no puede retirarse, incluyendo situaciones de sobreapilamiento. En este caso, el ejército queda eliminado definitivamente y el cuerpo queda eliminado y se coloca en la casilla «Unidades eliminadas / reemplazables».
3. Un ejército es eliminado cuando está SS o es eliminado durante la fase de desgaste.
4. Un ejército que es eliminado no tiene ningún cuerpo en la casilla de reservas para sustituirlo.
5. Se trata de uno de los ejércitos siguientes: YLD, EI, AFO, CAU, BEF, MEF o EBPO (todos ellos están indicados con un punto a la derecha del símbolo de la unidad).

12.5 Retiradas

12.5.1 Aspectos generales. Si el atacante gana el combate y quedan unidades atacantes a plena potencia, todas las unidades defensoras que no hayan sido eliminadas deben retirarse. Esta regla se aplica independientemente del tamaño de las unidades atacantes a plena potencia y del número de pasos eliminados por cada bando. Además, las unidades defensoras también deben retirarse incluso si las unidades atacantes a plena potencia no tienen suficiente fuerza para avanzar y asediar una eventual fortificación enemiga intacta en el espacio defensor. Las unidades atacantes nunca se retiran.

12.5.2 Longitud de la retirada. El número de espacios que debe retirarse el defensor depende de la diferencia entre su valor de bajas y el del atacante. Si la diferencia es igual a uno, el defensor debe retirarse un espacio; en caso contrario, el defensor debe retirarse dos espacios. Los jugadores no pueden decidir retirarse dos espacios si la diferencia en el valor de bajas implica una retirada de un solo espacio. El defensor no puede retirarse si la diferencia en el valor de bajas es igual a cero.

12.5.3 Ignorar retiradas. Las unidades que defienden en trincheras, bosques, desiertos, montañas o pantanos pueden decidir ignorar una retirada a cambio de sufrir la pérdida de un paso adicional. Este proceso no se trata de ningún aumento en el valor de bajas y la pérdida de un paso se puede asignar a cualquier unidad defensora. Esta pérdida adicional de un paso cancela la retirada independientemente del número de espacios de retirada exigidos por el resultado, siempre y cuando quede como mínimo un paso de una unidad en el espacio defensor una vez asignada la pérdida adicional. Las unidades defensoras que, en su primer espacio de una retirada de dos espacios, llegan a trincheras, desierto, bosques, montañas o pantanos, no pueden ignorar la retirada del segundo espacio sufriendo la pérdida adicional de un paso. No puede eliminarse el último paso defensor de un espacio para negar la retirada.

12.5.4 Eliminación debida a una retirada. Las unidades que no pueden retirarse ni ignorar la retirada sufriendo la pérdida adicional de un paso quedan eliminadas. Los ejércitos eliminados por la imposibilidad de retirarse se eliminan definitivamente de la partida y no pueden ser recreados mediante PR. En este caso, no se coge ningún cuerpo de sustitución para el ejército de la casilla de reservas, ni tampoco se coloca en el mapa ni se elimina con el ejército.

Otros casos en que las retiradas provocan eliminación definitiva son los siguientes:

- **Unidades rusas.** Las unidades rusas en retirada cuyo primer espacio en una retirada de dos espacios es una casilla exterior al mapa quedan eliminadas si no pueden satisfacer el segundo espacio de la retirada. *Ejemplo:* si unidades rusas en Kiev deben retirarse dos espacios y Chernígov, Belaya Tserkov y Zhitómir están ocupadas por unidades de las Potencias Centrales, las unidades rusas deberán retirarse hacia la casilla exterior «A Járkov» y, a continuación, ser eliminadas, porque no podrán cumplir el segundo espacio de retirada exigido.
- **Cuerpo MN.** Si el cuerpo MN se ve forzado a retirarse, es eliminado.
- **Cuerpos de sustitución y retiradas.** Si un cuerpo de la casilla de reservas que acaba de sustituir a un ejército eliminado no puede retirarse, no puede ignorar la retirada sufriendo la pérdida adicional de un paso o se halla en una situación de sobreapilamiento, queda eliminado. Además, el ejército que se había eliminado lo es de forma definitiva, como si el propio ejército no se hubiese podido retirar. La sustitución de un ejército eliminado por un cuerpo de la casilla de reservas no debe considerarse una forma de evitar la eliminación definitiva. Todo ello puede exigir una cierta memoria para recordar qué cuerpos han sustituido a determinados ejércitos. Una vez finalizado el combate, los cuerpos de sustitución se tratan de modo normal.

12.5.5 Restricciones a las retiradas. Las unidades que se retiran deben seguir las restricciones siguientes:

- No pueden entrar en un espacio que contenga unidades enemigas o una fortificación enemiga no asediada.
- No pueden retirarse por mar desde un puerto.
- No pueden retirarse de modo que regresen al espacio que defendían originalmente.

- No pueden finalizar su retirada en situación de sobreapilamiento, aunque sí pueden violar los límites de apilamiento al pasar por el primer espacio de una retirada de dos espacios. En los casos en que el defensor no tenga otra ruta de retirada posible, podrá elegir qué unidades en retirada conservará para cumplir con los límites de apilamiento y qué unidades eliminará.
- En una retirada de dos espacios, pueden finalizar su retirada en un espacio adyacente al espacio que defendían originalmente, siempre que las unidades pasen por dos espacios, tal como exige la retirada. *Ejemplo:* una unidad que se retira de Sedán dos espacios, puede retirarse a Cambrai y luego finalizar su retirada en Château-Thierry.
- Pueden retirarse a espacios diferentes.
- Deben retirarse, en primera opción, a espacios controlados, pero pueden retirarse también a espacios vacíos bajo control enemigo si no fuere posible hacerlo a espacios controlados. Las unidades en retirada no obtienen el control de un espacio a través del cual se retiran, pero sí del espacio en que finalizan una retirada (excepción: véase regla 15.1.10).
- Deben finalizar su retirada en una situación con suministro, siempre que sea posible.
- En los casos en que haya varios espacios (que no estén ya al límite de apilamiento) a los que una unidad pueda retirarse, debe seguirse el orden de prioridad siguiente:
 1. a un espacio bajo control propio y en situación de suministro,
 2. a un espacio bajo control propio y sin suministro,
 3. a un espacio bajo control enemigo en el cual la unidad quede en situación de suministro,
 4. a un espacio bajo control enemigo en el cual la unidad quede sin suministro.
- En las retiradas de dos espacios, seguid el orden de prioridad para el primer espacio de la retirada y luego, nuevamente, para el segundo espacio.

12.5.6 Combate frente a unidades que se han retirado. Si unidades defensoras se retiran a un espacio que posteriormente es atacado en la misma ronda de acción, las unidades retiradas no añaden su FC al combate que se libra en ese espacio. Además, si se sufre un valor de bajas de 1 o más, las unidades previamente retiradas se eliminan inmediatamente y no cuentan para satisfacer el valor de bajas; estas unidades se colocan en la casilla «Unidades eliminadas / reemplazables» y no son sustituidas por cuerpos procedentes de la casilla de reservas.

12.5.7 Control. La retirada de un espacio no provoca que dicho espacio pase a estar controlado por el otro bando. El control del espacio solo cambiaría si unidades atacantes avanzaran a tal espacio.

12.6 Repliegues

12.6.1 La carta de combate «Repliegue» representa una retirada ordenada y planificada, parecida a la defensa británica en Mons.

12.6.2 La carta de combate «Repliegue» se juega tras el lanzamiento de dado de un intento de flaqueo.

12.6.3 Las unidades defensoras (no fortificaciones) anulan la pérdida de un paso para un cuerpo tras el paso 9 (asignación de bajas) del combate. En caso de un intento de flaqueo con éxito, la pérdida de paso del cuerpo no se anula hasta que el defensor haya completado el paso 8 (determinación del resultado) del combate (es decir, el defensor no recupera el paso perdido hasta después de haber disparado).

12.6.4 Las unidades defensoras deben, luego, retirarse un espacio. Los atacantes a plena potencia pueden avanzar un espacio. Esta retirada es obligatoria y debe realizarse incluso si el valor de bajas del combate ha sido el mismo para ambos contendientes o si el atacante ha perdido el combate. La retirada será siempre de un espacio, incluso cuando la diferencia en el valor de bajas exigiera una retirada de dos espacios.

12.6.5 El jugador defensor no puede escoger anular la retirada obligatoria de la carta «Repliegue» a causa del terreno o de una trinchera.

12.6.6 Si ningún cuerpo ha sufrido la pérdida de un paso, se puede anular la pérdida de un paso para un ejército.

12.6.7 Si ningún cuerpo ni ningún ejército ha sufrido la pérdida de un paso en el combate, el evento exige igualmente una retirada de un espacio.

12.6.8 La situación siguiente solo se da cuando un ejército sufre bajas: si un ejército no dispone de cuerpos en reserva, el ejército solamente se vuelve a girar a su lado a plena potencia si el valor de bajas es igual a su factor de bajas. Si el valor de bajas es mayor

que el factor de bajas, el evento no tiene efecto alguno, ya que no hay cuerpo que se pueda volver a girar.

12.6.9 Si el defensor puede satisfacer su valor de bajas de varias formas, deberá hacerlo mediante cuerpos (no ejércitos), de modo que anule la pérdida de un paso de un cuerpo y no de un ejército.

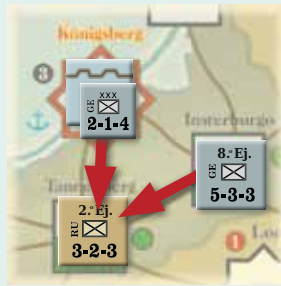
Ejemplo: el 1.^{er} Ejército BR y 2 cuerpos BR juegan «Repliegue» y sufren un valor de bajas igual a 3. En lugar de girar y luego deshacer el giro del 1.^{er} BR, el jugador aliado deberá eliminar 1 cuerpo BR y girar el otro cuerpo, para luego deshacer el giro de este segundo cuerpo nuevamente a plena potencia o bien volver a colocar en el mapa el primer cuerpo a potencia reducida.

12.6.10 Si todas las unidades defensoras han sido eliminadas, la carta «Repliegue» aún permite que sobreviva un cuerpo reducido, si había un cuerpo en el espacio o si se ha colocado un cuerpo de la reserva en el mapa. En el caso en que el espacio estuviese ocupado por un ejército o ejércitos que no disponían de cuerpos de sustitución en la reserva y todos estos ejércitos hubieran resultado eliminados, un cuerpo reducido no sobreviviría.

Ejemplos de combate

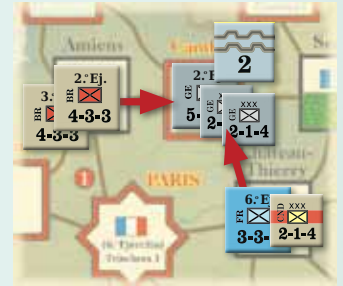
Ejemplo 1: combate de agosto de 1914

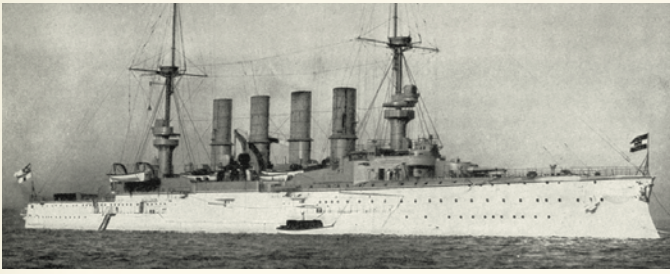
El 8.^o Ejército alemán (plena potencia, 5-3-3) y un cuerpo (plena potencia, 2-1-4) atacan al 2.^o Ejército ruso (plena potencia, 3-2-3) en Tannenberg. El jugador de las PC ataca desde dos espacios diferentes, de modo que intenta una maniobra de flanqueo y designa al espacio del 8.^o Ejército como espacio de anclaje; tira el dado y obtiene un 3, al que debe añadir +1 de modificador porque el cuerpo no está adyacente a ninguna unidad enemiga que no sea el 2.^o Ejército ruso atacado. La maniobra de flanqueo, pues, tiene éxito. Los alemanes disparan primero con una potencia de 7 en la tabla de ejércitos; en la tirada de dado obtienen un 3, lo que da un resultado de 4 (la intersección de la columna 6-8 y de la fila 3), es decir, el valor de bajas infligido a los rusos es igual a 4. El 2.^o Ejército ruso tiene un factor de bajas de 2, de modo que el resultado de 4 le obliga a perder sus dos pasos; en consecuencia, el 2.^o Ejército es sustituido por un cuerpo 1-1-3 a plena potencia procedente de la casilla de reservas. Ahora los rusos devuelven el fuego (nótese que lo hacen después de haber sufrido sus bajas, ya que la maniobra de flanqueo alemana ha tenido éxito): disparan con una potencia de 1 en la tabla de cuerpos; con el dado obtienen un 4, lo que da un resultado de 1, es decir, el valor de bajas infligido a los alemanes es igual a 1. El jugador de las PC reduce el cuerpo a plena potencia para satisfacer el resultado. Como el valor de bajas infligido al defensor (4) ha sido superior al valor de bajas infligido al atacante (1), el ganador del combate es el atacante. Ahora, dado que el atacante ha ganado y aún tiene una unidad a plena potencia, el cuerpo ruso superviviente debe retirarse, a no ser que el jugador aliado decida ejercer la opción de no retirarse que permite el bosque, lo que le costaría perder un paso más. El jugador aliado, sin embargo, decide retirarse dos espacios hasta Varsovia. A continuación, el jugador de las PC decide avanzar hasta Tannenberg; como este espacio es un espacio de bosque, el 8.^o Ejército alemán debe detener ahí su avance. Nótese que el cuerpo no puede añadirse al avance tras el combate, ya que es un cuerpo a potencia reducida y solo pueden avanzar las unidades a plena potencia.



Ejemplo 2: combate de julio de 1916

El 3.^{er} y 2.^o ejércitos británicos (ambos 4-3-3, a plena potencia) se hallan en Amiens. El cuerpo canadiense (2-1-4, a potencia reducida) y el 6.^o Ejército francés (3-3-3, a plena potencia) se hallan en Château-Thierry. Todos ellos atacan el espacio de Cambrai, en el que se hallan el 2.^o Ejército alemán (5-3-3, a plena potencia) y dos cuerpos (ambos 2-1-4, a plena potencia), con una trinchera de nivel 2. Nótese que este ataque costará 3 puntos de activación al jugador aliado, a causa de la fuerza franco-británica implicada, y que la unidad francesa no podría atacar junto con las británicas si en su espacio no estuviera la unidad canadiense. No se puede intentar ninguna maniobra de flanqueo a causa de la presencia de trincheras, de modo que el combate es simultáneo. El jugador de las PC juega la carta de combate «Ametralladoras fortificadas», que añade +1 a su tirada de dado. Su fuerza de combate es 9, y como tiene una trinchera de nivel 2, dispara en la columna 12-14 de la tabla de ejércitos (la trinchera permite disparar, en defensa, una columna más a la derecha que la indicada por la potencia de combate); en la tirada de dado obtiene un 5, que con el modificador +1 de la carta, da un total de 6; la intersección de la columna 12-14 con la fila 6 da un resultado final de 7 como valor de bajas infligido a los atacantes. Por su parte, el jugador aliado tiene una fuerza de combate de 13, pero las trincheras alemanas provocan que dispare en la columna 6-8 (dos columnas a la izquierda); en la tirada de dado obtiene un 4, lo que da un resultado final de 4 como valor de bajas infligido al defensor. De acuerdo con la regla 12.4.5, las primeras bajas aliadas debe asumirlas el cuerpo canadiense, que resulta eliminado (satisfaciendo 1 del total de 7); luego el jugador aliado reduce los dos ejércitos británicos (y satisface así las 6 bajas restantes). El jugador de las PC reduce el 2.^o Ejército y un cuerpo. No hay ninguna retirada ni avance, ya que es el defensor quien ha ganado la batalla. El jugador de las PC, además, por el hecho de haber ganado el combate, conserva la carta «Ametralladoras fortificadas», que se deja sobre la mesa.





12.7 Avances

12.7.1 Todas las unidades atacantes que queden a plena potencia pueden avanzar al espacio atacado (respetando los límites de apilamiento), o incluso más allá, si las unidades defensoras se han retirado o han quedado eliminadas. **Excepción:** en el caso de un ataque contra una fortificación enemiga sin unidades enemigas, el atacante no puede avanzar a no ser que la fortificación esté destruida, incluso si ha ganado el combate comparando los valores de bajas.

12.7.2 Si todas las unidades defensoras han quedado eliminadas, las unidades que avanzan solo pueden entrar en el espacio del defensor.

12.7.3 Si todas las unidades defensoras se han retirado dos espacios, las unidades que avanzan pueden entrar en cualquier espacio que hayan abandonado las unidades defensoras en su camino de retirada. Sin embargo, las unidades que avanzan deben detenerse al entrar en un espacio de montaña, bosque o pantano.

12.7.4 Si las unidades defensoras tienen que retirarse dos espacios pero solo pueden retirarse uno y luego son eliminadas, a causa de las restricciones de la regla 12.5.5, las unidades que avanzan pueden hacerlo hasta el último espacio ocupado por las unidades en retirada.

Ejemplo: supongamos que unidades rusas en Chisinau son atacadas desde Zhmerinka y deben retirarse dos espacios, que Rumanía es neutral y que Odesa está ocupada por unidades de las Potencias Centrales. Las unidades rusas quedarían eliminadas según 12.5.5. Las unidades de las PC en Zhmerinka podrían avanzar hasta Izmail porque las unidades rusas se habrían retirado hasta ese espacio para satisfacer el primer espacio de los dos de que constaba su retirada.

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

12.7.6 Las unidades que avanzan pueden entrar en un espacio que contenga solo una fortificación enemiga intacta si pueden asediarla, pero no pueden avanzar más allá. Sin embargo, una vez que ya haya las suficientes unidades que avanzan necesarias para asediar la fortificación, el resto de eventuales unidades que avanzan pueden seguir haciéndolo, siempre respetando las condiciones de la regla 12.7.3.

12.7.7 Las unidades de las Potencias Centrales solamente pueden avanzar a Amiens, Calais u Ostende si se cumple alguna de las condiciones siguientes:

- era el espacio defensor en un combate;
- se ha jugado el evento «La carrera hacia el mar», o
- el estado de guerra de las PC es igual o superior a 4.

12.7.8 Las unidades defensoras nunca pueden avanzar tras un combate.

12.7.9 Las unidades que avanzan obtienen el control de los espacios en los que entran, excepto si asedian una fortificación.

13 Movimiento estratégico

A efectos del movimiento estratégico, los cuerpos AUS, CND, EAN y PT se consideran británicos, y la unidad SN se considera turca. En la regla 13.1.8 se establecen limitaciones para las unidades EAN y SN.

13.1 Reglas generales

13.1.1 El movimiento estratégico (ME) se usa para desplazar unidades a largas distancias a través de territorio controlado o entre el mapa y la casilla de reservas.

13.1.2 Cada punto de ME permite efectuar un ME con un cuerpo a plena potencia o a potencia reducida. Cuesta 4 puntos de ME efectuar un ME con un ejército a plena potencia o a potencia reducida.

13.1.3 Ninguna unidad puede efectuar ME más de una vez en cada ronda de acción. Una unidad puede efectuar ME cada vez que un jugador juegue una carta de estrategia para usar su valor de movimiento estratégico.

13.1.4 El ME puede repartirse entre diferentes países y espacios a voluntad del jugador. Un jugador puede efectuar ME con algunas unidades de un espacio y no con otras, sin ninguna penalización.

13.1.5 Procedimiento para efectuar el movimiento estratégico. Para poder usar el ME, las unidades deben estar en situación de suministro. Las unidades pueden efectuar ME desde el espacio en que se hallan hasta cualquier otro espacio controlado y en situación de suministro, siguiendo conexiones marcadas con línea continua o con línea a trazos si está permitido. La ruta entre los espacios de origen y de destino solo puede entrar en espacios controlados; cualquiera de los espacios (o incluso todos) puede ser adyacente a unidades o fortificaciones enemigas. Las unidades pueden efectuar ME a través de un espacio que contenga una fortificación enemiga asediada, pero nunca a través de un espacio que contenga una unidad de combate enemiga. Las unidades pueden efectuar ME desde o hacia una fortificación enemiga asediada, siempre que esta permanezca asediada; una unidad no puede efectuar ME desde una fortificación enemiga asediada si tras su partida la fortificación ya no se puede asediar.

13.1.6 Movimiento estratégico de unidades rusas. Las unidades rusas solo pueden efectuar ME dentro de Rusia (incluido el Próximo Oriente ruso). Ello incluye tanto ME dentro del mapa como hacia o desde la casilla de reservas. Los cuerpos rusos no pueden efectuar ME por mar a causa de esta regla. Los cuerpos rusos no pueden efectuar ME desde casillas exteriores al mapa a otra casilla exterior a no ser que exista una conexión (continua o a trazos permitida) entre ellas. Los cuerpos rusos pueden efectuar ME desde casillas exteriores al mapa hacia la casilla de reservas y luego, en una ronda posterior, efectuar otro ME de la casilla de reservas a otra casilla exterior.

13.1.7 Movimiento estratégico por mar. Los cuerpos también pueden efectuar ME por mar desde un puerto controlado a otro puerto controlado. Las unidades que efectúan ME por mar no pueden combinarlo con ME por tierra; deben iniciar y finalizar el desplazamiento en un puerto controlado. Excepto por la restricción del ME de unidades rusas fuera de Rusia, todas las otras nacionalidades pueden efectuar ME por mar.

13.1.7.1 El jugador de las Potencias Centrales puede emplear puertos controlados en Alemania y Rusia para ME por mar. **Excepción:** si Riga está asediada, las PC no pueden usar este espacio para ME por mar ni para suministros por mar.

13.1.7.2 El jugador aliado puede usar cualquier puerto controlado que no esté en Alemania o Rusia para ME por mar. **Excepción:** las unidades aliadas no pueden efectuar ME por mar desde o hacia Constantinopla a no ser que controlen Galípoli.

13.1.8 Movimiento estratégico y la casilla de reservas. Las unidades pueden efectuar ME desde la casilla de reservas hasta cualquier espacio que contenga una unidad, en situación de suministro, del mismo país y siempre que se cumplan los límites de apilamiento. **Excepción:** no se puede efectuar a espacios que contengan solo el EAN británico o el SN turco. Los cuerpos también pueden efectuar ME desde la casilla de reservas hasta cualquier capital propia en situación de suministro o hasta cualquier fuente de suministros en su país. La regla 14.1.5 para el suministro especial de Serbia no permite ME desde la casilla de reservas; sin embargo, los cuerpos serbios pueden efectuar ME desde la casilla de reservas hasta Salónica, ya que es una fuente de suministros para las unidades serbias. Un cuerpo británico que efectúe ME entre la casilla de reservas y cualquier espacio del Próximo Oriente cuenta como el único cuerpo que puede efectuar ME por mar según la regla 13.2.1. Los cuerpos estadounidenses pueden efectuar ME desde la casilla de reservas hasta cualquier puerto controlado por los Aliados en Francia, incluso si ese puerto no contiene ninguna unidad estadounidense.

13.1.9 Los cuerpos pueden efectuar ME desde el mapa a la casilla de reservas.

13.1.10 Los jugadores pueden encadenar sus ME como deseen. Por ejemplo, una unidad A puede efectuar un ME desde la casilla de reservas hasta el espacio ocupado por la unidad B; luego la unidad B puede efectuar ME a otro espacio; finalmente, una unidad C puede efectuar ME desde la casilla de reservas hasta el espacio acabado de ocupar por la unidad B.

13.1.11 Capitales y movimiento estratégico. Si el enemigo controla o asedia la capital de un país (París en el caso de Francia, Viena o Budapest en el caso de Austria-Hungría), ningún cuerpo de esa nacionalidad puede efectuar ME hacia o desde la casilla de reservas. **Excepción:** las unidades belgas y serbias no están afectadas por esta restricción. La unidad MN no puede efectuar ME por tierra, pero puede efectuarlo hacia y desde la casilla de reservas.

13.1.12 Las unidades no pueden efectuar ME hacia o desde la casilla de reservas en las condiciones siguientes: unidades alemanas o austrohúngaras que trazan su línea de suministros a Sofía o Constantinopla; unidades turcas que trazan su línea de suministros a Essen, Breslavia o Sofía; unidades búlgaras que trazan su línea de suministros a Essen, Breslavia o Constantinopla, y unidades rusas y rumanas que trazan su línea de suministros a Belgrado.

13.2 Restricciones al movimiento estratégico en el Próximo Oriente

13.2.1 Como máximo un cuerpo británico por turno (incluyendo el cuerpo AUS, pero no los CND, PT o BEF) puede efectuar ME hacia o desde la casilla de reservas desde o hasta el Próximo Oriente, o efectuar ME por mar hacia o desde el Próximo Oriente. No hay limitación alguna al número de estas unidades que pueden efectuar ME por mar o por tierra entre espacios situados en el mapa del Próximo Oriente. No se puede efectuar ME por mar o hacia o desde el Próximo Oriente o entre la casilla de reservas y el Próximo Oriente con cuerpos FR, IT, GR, RM, SB, US, BE, CND, PT o BEF. Tampoco se puede efectuar ME por mar de cuerpos rusos desde o hacia el Próximo Oriente (pero sí entre la casilla de reservas y el Próximo Oriente). No hay ninguna restricción para el ME por tierra de unidades británicas desde el Próximo Oriente a través de Constantinopla.

13.2.2 Como máximo un cuerpo ruso por turno (pero nunca un ejército) puede efectuar ME hacia o desde el Próximo Oriente.

13.2.3 Como máximo un cuerpo de las Potencias Centrales por turno puede efectuar ME hacia o desde el Próximo Oriente. **Excepción:** los cuerpos turcos no cuentan a efectos de este límite.

13.2.4 No hay limitación alguna al número de unidades BR (incluyendo AUS), RU o de las PC no turcas que pueden efectuar ME exclusivamente en el interior del mapa del Próximo Oriente. **Excepción:** las unidades rusas nunca pueden efectuar ME fuera de Rusia.

13.2.5 Los cuerpos aliados pueden efectuar ME hacia o desde el Próximo Oriente antes de la entrada en guerra de Turquía.

14 Suministros

14.1 Reglas generales

14.1.1 Cualquier unidad debe encontrarse suministrada para poder realizar la mayoría de acciones. Las unidades sin suministro (SS) se ven afectadas por diversas penalizaciones (véase 14.3).

14.1.1.1 Activación. A efectos de activación, el suministro de una unidad se comprueba en el momento de colocar los indicadores «Mov./Ataque». Posteriores movimientos que eventualmente abrieran una línea de suministros a unidades inicialmente SS no les permitirían mover o atacar.

14.1.1.2 Combate. A efectos de resolución de combate, el suministro de una unidad se comprueba al inicio de cada resolución de combate (los avances o retiradas provocados por combates previos en la misma ronda pueden cortar las líneas de suministros que permiten el uso de cartas de combate).

14.1.2 Cómo trazar líneas de suministros. Para estar suministrada, una unidad debe poder trazar una línea de suministros a través de cualquier número de espacios controlados hasta una fuente de suministro. **Excepción:** un jugador no puede trazar suministros a través de o hasta un espacio que contenga una fortificación propia asediada. Una línea de suministros debe trazarse por líneas continuas o a trazos por las que la unidad a suministrar pudiera desplazarse. **Excepción:** aunque las unidades RM y SB no pueden desplazarse por las líneas a trazos hasta las casillas rusas exteriores al mapa, estas unidades sí pueden trazar una línea de suministros por esas líneas.

14.1.3 Restricciones en la línea de suministros. No puede trazarse una línea de suministros a través de:

- un espacio que contenga una o más unidades enemigas,
- un espacio controlado por el enemigo. **Excepción:** se puede trazar una línea de suministros a través de un espacio que contenga una fortificación enemiga asediada.

14.1.4 Líneas de suministros a través de puertos. Las unidades también pueden trazar una línea de suministros hasta un espacio de puerto controlado no asediado y, a partir de ahí, directamente hasta un espacio amigo suministrado o hasta otro puerto no asediado y por tierra hasta un espacio amigo suministrado. Al trazar una línea de suministros a través de un puerto, se aplican las restricciones siguientes:

- Las Potencias Centrales pueden usar solo puertos amigos controlados en Alemania y Rusia para trazar líneas de suministros. **Excepción:** el jugador de las PC no puede usar Riga para suministros por mar si está asediada.

- Los Aliados pueden usar cualquier puerto amigo controlado no situado en Alemania o Rusia para trazar líneas de suministros. **Excepción:** *el jugador aliado solo puede usar Constantinopla para trazar líneas de suministros si controla Galípoli.*

14.1.5 Suministro permanente. Las siguientes unidades se hallan siempre suministradas y no necesitan trazar línea de suministros alguna:

- Las unidades montenegrinas, el EAN británico y la unidad SN turca.
- Las unidades serbias siempre están suministradas en Serbia. Las unidades serbias que aprovechen este suministro especial en los espacios serbios pueden desplazarse fuera de Serbia, incurriendo en posible situación SS.
- Las fortificaciones no necesitan suministros y no resultan afectadas por una posible situación SS.
- Las unidades turcas situadas en Medina siempre están suministradas, pero solo a efectos de desgaste. Las unidades turcas en Medina que aprovechen este suministro especial no se pueden activar para movimiento ni combate, no pueden efectuar ME, no pueden recibir reemplazos ni pueden usar cartas de combate. Nótese que esto no es aplicable al espacio por sí mismo, sino solamente a las unidades turcas, de modo que si estas abandonan Medina, el espacio quedará SS y pasará a ser controlado por los Aliados.

14.2 Fuentes de suministro

14.2.1 Las fuentes de suministro para las unidades de las Potencias Centrales son Essen, Breslavia, Sofía y Constantinopla.

14.2.2 Las fuentes de suministro para las unidades rusas, serbias y rumanas son los espacios indicados con el símbolo de fuente de suministro en Rusia, en el borde oriental del mapa o Belgrado. Las unidades rusas, serbias y rumanas no pueden trazar líneas de suministros por mar para alcanzar dichas fuentes de suministro o Londres.

14.2.3 Las unidades serbias también pueden usar Salónica como fuente de suministro si está bajo control aliado.

14.2.4 La fuente de suministro para todas las otras unidades aliadas es Londres. París no es fuente de suministro.

14.2.5 Los espacios (no unidades) pueden usar cualquiera de las fuentes de suministro de su bando al comprobar el suministro a efectos de desgaste.

14.3 Efectos de la falta de suministros

14.3.1 Las unidades sin suministro (SS) no se pueden activar durante la fase de acciones.

14.3.2 Las unidades SS no pueden efectuar ME.

14.3.3 Las unidades SS no pueden atrincherarse, pero sí aprovechan los beneficios de trincheras ya existentes en su espacio.

14.3.4 Las unidades SS en defensa no pueden beneficiarse de los efectos de cartas de combate.

14.3.5 Las unidades que están SS durante la fase de desgaste quedan eliminadas. Los ejércitos SS que queden eliminados de este modo se retiran definitivamente de la partida y no se pueden recrear mediante PR. Las unidades SS de ambos bandos se retiran simultáneamente, de modo que la eliminación de una unidad enemiga SS no puede abrir una línea de suministros a unidades propias SS.

14.3.6 Durante la fase de desgaste, cualquier espacio amigo controlado que no contenga una fortificación amiga no destruida y en el cual, si hubiera una unidad de combate propia, quedaría eliminada por estar SS, pasa a control del enemigo. Este desgaste para espacios se comprueba simultáneamente. **Excepción:** *según la regla 14.1.5, los espacios serbios solo pasan a control enemigo cuando unidades de las PC entran en ellos.*

Nota: *los espacios pasan a control enemigo durante la fase de desgaste a causa de la falta de suministro propio, no a causa del suministro enemigo. El espacio no tiene por qué trazar una línea de suministros hasta una fuente de suministro enemiga para que cambie de control. Ello puede implicar que determinados espacios cambien de control alternativamente en cada turno.*

15 Fortificaciones

15.1 Reglas generales

15.1.1 Una unidad (o varias unidades) solamente puede entrar en un espacio que contenga una fortificación enemiga no asediada, ya sea durante el movimiento normal o durante un avance tras combate, si puede asediar dicha fortificación (véase también la regla 11.1.8). Las unidades que entran en un espacio que contiene una fortificación enemiga no asediada no pueden mover ni avanzar más durante la ronda de acción.

15.1.2 No es imprescindible asediar las fortificaciones para eliminarlas; pueden atacarse desde espacios adyacentes si no están ya asediadas (véase 15.2.3).

15.1.3 Una fortificación asediada solo puede ser atacada por unidades presentes en el mismo espacio que la fortificación.

15.1.4 Las fortificaciones añaden su FC a la fuerza de combate de las unidades del mismo bando que defienden en su espacio.

15.1.5 Las fortificaciones solo defienden; nunca pueden añadir su FC a la fuerza de combate de un ataque.

15.1.6 Las fortificaciones sin unidades del mismo bando en su espacio nunca pueden ser objeto de maniobras de flanqueo ni beneficiarse de eventuales trincheras presentes en su espacio. Sin embargo, sí puede intentarse una maniobra de flanqueo contra un espacio que contenga unidades de combate enemigas no atrincheradas y una fortificación enemiga.

15.1.7 Los valores de bajas se aplican a las fortificaciones defensoras solo si no había unidades de combate defensoras en ese espacio o si queda un valor de bajas suficiente para igualar o superar el FB de la fortificación (y, por tanto, para destruirla) después de que todas las unidades de combate defensoras y sus eventuales cuerpos de sustitución hayan sido completamente eliminadas. Las fortificaciones solo tienen un paso; si sufren la pérdida de un paso, quedan destruidas, lo que se indica colocando un indicador «Destruída».

15.1.8 Las fortificaciones defensoras no quedan afectadas por valores de bajas no satisfechos si hay unidades de combate defensoras supervivientes del combate (incluso si todas ellas se han retirado del espacio que contiene la fortificación).

15.1.9 Fortificaciones destruidas. Las fortificaciones no pueden ser recreadas mediante PR; una vez destruidas permanecen así el resto de la partida.

15.1.10 Mientras haya una fortificación propia no destruida en un espacio (incluso si está asediada), ese espacio no puede pasar a control del enemigo (ni el enemigo puede anotarse los PV correspondientes si fuere el caso).

15.1.11 Fortificaciones rusas. Las unidades alemanas no pueden atacar espacios que contengan fortificaciones rusas hasta que se juegue el evento «Ober Ost» o el estado de guerra de las Potencias Centrales sea igual o superior a 4. Sin embargo, las unidades alemanas sí pueden asediar fortificaciones rusas no ocupadas. Las unidades austrohúngaras no se ven afectadas por esta regla.

15.1.12 Las unidades rusas no pueden atacar, entrar ni asediar ningún espacio que contenga una fortificación alemana durante el turno de agosto de 1914.

15.2 Asedios

15.2.1 Para asediar una fortificación enemiga, debe entrar por lo menos un ejército o un número de cuerpos igual al FB de la fortificación en el espacio de dicha fortificación en una única ronda de acción y detener ahí su movimiento. **Ejemplo:** para asediar Verdún, se necesita un ejército de las PC (a plena potencia o a potencia reducida) o bien tres cuerpos de las PC (a plena potencia o a potencia reducida). Es conveniente colocar indicadores de «Asediada» para identificar rápidamente qué fortificaciones están asediadas.



15.2.2 Una vez que una fortificación enemiga está bajo asedio, otras unidades amigas pueden ignorar la fortificación enemiga a todos los efectos (incluyendo suministros). **Excepción:** las unidades de las PC no pueden trazar líneas de suministros a través de un puerto en un espacio con una fortificación enemiga asediada (Riga es el único ejemplo).

15.2.3 Un jugador puede activar unidades para combate en un espacio con una fortificación enemiga asediada, pero solo las unidades por encima de las mínimas necesarias para asediar la fortificación podrán atacar espacios adyacentes. Las unidades en el espacio con la fortificación enemiga asediada pueden atacar dicha fortificación.

15.2.4 Un jugador no puede sacar unidades de una fortificación asediada de modo que quede ocupada pero no asediada al final de la ronda de acción. Si la fuerza sitiadora sufre bajas que la sitúan por debajo del valor mínimo para asediarla (o si el evento «Guerra en África» obliga a retirar un cuerpo BR), las unidades no están obligadas a retirarse pero la fortificación ya no está bajo asedio, lo que significa que durante la fase de asedio no se realizará ninguna tirada de rendición y que el jugador sitiador ya no podrá trazar líneas de suministro a través del espacio en cuestión. Si unidades amigas adicionales entran en el espacio, el número total de unidades amigas debe cumplir los requerimientos de la regla 15.2.1 para que la fortificación esté nuevamente asediada.

15.2.5 Fortificaciones en espacios desérticos. Durante el verano, un espacio de desierto no se puede activar para combate, ni tampoco puede ser atacado, pero sí pueden asediarse fortificaciones en espacios desérticos y sufrir los resultados de una resolución de asedio.

15.3 Resolución de asedios

15.3.1 Durante la fase de asedio de cada turno, debe comprobarse si todas las fortificaciones asediadas se rinden o no.

15.3.2 Se lanza un dado por cada fortificación asediada. Si el resultado es superior al FB de la fortificación asediada, esta es eliminada. Colocad un indicador de «Destruída» en la fortificación.

15.3.3 Todas las tiradas de asedio quedan modificadas con un -2 durante los turnos de agosto y septiembre de 1914. Ello refleja la menor duración (un mes) de estos turnos respecto a los turnos normales de tres meses.

16 Guerra y paz

16.1 Estado de guerra del jugador

16.1.1 Situación inicial. Ambos jugadores empiezan todos los escenarios en el grado de compromiso bélico «Movilización».

16.1.2 A partir del turno de septiembre de 1914 (el turno 2), incluido, y en cualquier escenario excepto el introductorio, durante la fase de estado de guerra ambos jugadores comprueban si ha aumentado su grado de compromiso bélico.

16.1.3 Guerra limitada. Si el estado de guerra de un jugador es igual a 4 o más durante esta fase, su grado de compromiso bélico pasa a «Guerra limitada». A las cartas presentes en su mazo de juego, el jugador añade las cartas descartadas y las cartas de guerra limitada, y las baraja. Ahora, su mazo de juego estará formado por sus cartas de guerra limitada y por sus cartas de movilización, excepto las que estén en su mano en ese momento y las que se hayan retirado definitivamente del juego.

16.1.3.1 Entrada en guerra de Turquía. Cuando el grado de compromiso bélico de las Potencias Centrales llega a «Guerra limitada», Turquía entra en guerra al lado de las Potencias Centrales. Colocad las unidades turcas en el mapa según la tabla de disposición inicial. La entrada en guerra de Turquía no se considera como entrada en guerra de un país neutral según la regla 9.5.2.2 y no impide, por tanto, la entrada en guerra de otro país neutral durante el mismo turno.

16.1.4 Guerra total. Si el estado de guerra de un jugador es igual a 11 o más durante esta fase, su grado de compromiso bélico pasa a «Guerra total». A las cartas presentes en su mazo de juego, el jugador añade las cartas descartadas y las cartas de guerra total, y las baraja. Ahora, su mazo de juego estará formado por sus cartas de guerra total y por sus cartas de guerra limitada y de movilización, excepto las que estén en su mano en ese momento y las se hayan retirado definitivamente del juego.

Nota: es posible, y de hecho bastante probable, que los dos jugadores tengan grados de compromiso bélico diferente en muchos momentos del juego.

16.1.5 El estado de guerra de un jugador nunca puede disminuir; en consecuencia, el grado de compromiso bélico de un jugador tampoco puede disminuir.

Nota: los efectos de las reglas especiales para 1914 (que se pueden consultar en la hoja de ayuda al jugador) se basan en el estado de guerra, no en el grado de compromiso bélico. Por esta razón, las restricciones de los eventos «La carrera hacia el mar» y «Ober Ost» pueden quedar anuladas durante un turno particular, en lugar de tener que esperar a la fase de estado de guerra.

16.1.6 En cuanto el grado de compromiso de guerra de un jugador alcanza la guerra total, su indicador de estado de guerra puede retirarse del tablero, ya que a partir de ese momento cualquier otro evento con número de estado de guerra que se juegue solo afectará al estado de guerra combinado.

16.2 Estado de guerra combinado

16.2.1 Durante la fase de estado de guerra de cualquier turno en que el indicador de estado de guerra combinado sea igual o superior a 40, se declara un armisticio. En ese momento finaliza la partida y se determina el vencedor.

16.2.2 El estado de guerra combinado también actúa como pre-requisito para la entrada en guerra de los Estados Unidos y para la capitulación de Rusia.

16.3 Entrada en guerra de los Estados Unidos

16.3.1 La entrada en guerra de los Estados Unidos es un proceso que consta de tres etapas, que se van indicando en el marcador de entrada en guerra de los Estados Unidos en el tablero. El indicador «Entrada EE. UU.» se sitúa inicialmente en la casilla «EE. UU. neutral».



16.3.2 Cuando el estado de guerra combinado alcanza o supera 30, desplazad el indicador «Entrada EE. UU.» a la siguiente casilla: «Se puede jugar “El telegrama Zimmermann”». El evento «El telegrama Zimmermann» no se puede jugar antes de que suceda esto.

16.3.3 Cuando se juega el evento «El telegrama Zimmermann», desplazad el indicador «Entrada EE. UU.» a la casilla «El telegrama Zimmermann». A partir de este momento, los Estados Unidos son una potencia activa para el jugador aliado, aunque este aún no puede jugar cartas de refuerzos de los Estados Unidos.

16.3.4 El evento «Allá vamos» no se puede jugar antes del turno siguiente a aquel en que se haya jugado «El telegrama Zimmermann». Cuando se juega el evento «Allá vamos», desplazad el indicador «Entrada EE. UU.» a la casilla «Allá vamos». A partir de este momento, el jugador aliado puede jugar cartas de refuerzos de Estados Unidos, pero solo una por turno, como máximo.

16.3.5 El evento «14 puntos» no afecta a la entrada en guerra de los Estados Unidos, pero tampoco puede jugarse antes del evento «El telegrama Zimmermann». Es por ello que su indicador de evento está situado en el reverso del indicador «Entrada EE. UU.».

16.4 Capitulación de Rusia

16.4.1 El jugador de las Potencias Centrales tiene la posibilidad de forzar a Rusia a dejar la guerra mediante el Tratado de Brest-Litovsk, tal como sucedió históricamente. La capitulación de Rusia es un proceso en seis etapas que se van indicando en el marcador de capitulación de Rusia en el tablero. El indicador «Capit. de Rusia» se sitúa inicialmente en la casilla «¡Dios salve al Zar!».



16.4.2 El jugador de las Potencias Centrales va indicando el número de espacios de PV en Rusia que controla (incluso si el espacio está SS), mediante el indicador «PV rusos bajo control PC» en el marcador general. Si el jugador aliado recaptura un espacio de PV en Rusia, ajustad el indicador correspondientemente en el marcador.

16.4.3 Cuando las Potencias Centrales controlan tres o más espacios de PV en Rusia, el indicador «Capit. de Rusia» se desplaza a la siguiente casilla: «Se puede jugar “El zar asume el mando”». A partir de este momento, las Potencias Centrales pueden jugar el evento «El zar asume el mando». Si el indicador «PV rusos bajo control PC» cae por debajo de 3 antes de jugarse el evento «El zar asume el mando», desplazad el indicador «Capit. de Rusia» nuevamente a la casilla «¡Dios salve al Zar!».



16.4.4 El evento «La caída del zar» solo se puede jugar si ya se ha jugado el evento «El zar asume el mando» y el estado de guerra combinado más los PV rusos bajo control de las Potencias Centrales es igual o superior a 33. Si se cumplen estas condiciones, desplazad el indicador «Capit. de Rusia» a la casilla «Se puede jugar “La caída del zar”». Si ese total cae por debajo de 33 antes de jugarse el evento «La caída del zar», desplazad el indicador «Capit. de Rusia» nuevamente a la casilla «El zar asume el mando».

16.4.5 Cuando se juega el evento «La caída del zar», colocad el indicador «PV rusos control PC tras la caída del zar» en la misma casilla que esté el indicador «PV rusos bajo control PC» en el marcador general. Además, desplazad el indicador «Capit. de Rusia» a la casilla «Caída del zar».

16.4.6 El evento «La revolución bolchevique» se puede jugar en cualquier turno posterior al turno en que se haya jugado «La caída del zar» si se cumple **alguna** de las condiciones siguientes:

- el indicador «PV rusos bajo control PC» está en una casilla de más valor que el indicador «PV rusos control PC tras la caída del zar» (incluyendo Bakú si es aplicable);
- las Potencias Centrales controlan los siete espacios de PV de Rusia (sin incluir Bakú).

En cualquiera de estos dos casos, desplazad el indicador «Capit. de Rusia» a la casilla «Se puede jugar “La revolución bolchevique”». Si estas condiciones ya no se cumplen, desplazad el indicador «Capit. de Rusia» nuevamente a la casilla «Caída del zar» hasta que alguna de las condiciones vuelva a cumplirse.

16.4.7 Cuando se juega el evento «La revolución bolchevique», desplazad el indicador «Capit. de Rusia» a la casilla «La revolución bolchevique».

16.4.8 El evento «Tratado de Brest-Litovsk» se puede jugar en cualquier momento tras haberse jugado el evento «La revolución bolchevique». Cuando se juega el evento «Tratado de Brest-Litovsk», desplazad el indicador «Capit. de Rusia» a la casilla «Tratado de Brest-Litovsk».

16.4.9 Efectos. Una vez jugado el evento «Tratado de Brest-Litovsk», las unidades rusas quedan sujetas a las restricciones siguientes:

- Las unidades rusas no pueden operar fuera de Rusia, Alemania, Turquía, Austria-Hungría y Rumanía. Cualquier unidad rusa situada fuera de estos países, es eliminada.
- Las unidades rusas no pueden mover a través de espacios ocupados por unidades aliadas ni apilarse con ellas (ni viceversa). Las unidades rusas que en ese momento estén apiladas con otras unidades aliadas, quedan eliminadas (son internadas). *Esto evita que el jugador aliado utilice unidades rusas tras el tratado de Brest-Litovsk para proteger a otras unidades aliadas de posibles ataques.*
- Las unidades rusas ya no pueden atacar. Las unidades de las Potencias Centrales no pueden atacar a unidades rusas, excepto en el caso de unidades turcas, que sí pueden atacar a unidades rusas en el mapa del Próximo Oriente. Ahora bien, ambos bandos sí pueden mover unidades a espacios no ocupados y pueden sufrir desgaste, asediar fortificaciones y resolver asedios.

16.5 Acuerdos de paz

16.5.1 Un jugador puede ofrecer un acuerdo de paz como su única acción durante una ronda de acción si el total de PV está dentro del intervalo permitido para el jugador en cuestión.

16.5.1.1 El jugador de las Potencias Centrales puede ofrecer un acuerdo de paz si el total de PV es igual o superior a 11.

16.5.1.2 El jugador aliado puede ofrecer un acuerdo de paz si el total de PV es igual o inferior a 9.

16.5.2 Si el oponente acepta el acuerdo de paz, la partida finaliza inmediatamente en tablas. Si el oponente rechaza el acuerdo de paz, el proponente lanza un dado para determinar el efecto del acuerdo de paz según la tabla de acuerdos de paz. El resultado implicará aumentar, disminuir o dejar igual el valor de PV.

16.5.3 No hay ninguna limitación al número de veces que un jugador puede ofrecer acuerdos de paz durante una partida, pero solo puede ofrecer uno por ronda de acción. Los acuerdos de paz solo pueden ser aceptados una vez por partida, ya que en tal caso, esta finaliza inmediatamente.

17 Reemplazos

17.1 Reglas generales

17.1.1 Durante la fase de reemplazos, cada país puede gastar el número de puntos de reemplazos (PR) que indique su indicador en el marcador general.

17.1.1.1 Los PR de los aliados menores (AM) solo pueden gastarse para proporcionar reemplazos a unidades AUS, BE, CND, EAN, MN, PT, RM, GR y SB. Además, estas unidades solo pueden recibir reemplazos usando PR de los aliados menores.

17.1.2 Los PR que no se gasten durante la fase de reemplazos se pierden; no pueden guardarse para su uso en turnos posteriores.

17.1.3 Si el enemigo controla o asedia la capital de un país (París en el caso de Francia; Viena o Budapest en el caso de Austria-Hungría), ese país no puede gastar PR. Sin embargo, si París está sin suministro pero no asediado, sí pueden gastarse PR para Francia. **Excepción:** *las unidades belgas y serbias no están afectadas por esta restricción; sin embargo, los ejércitos belgas y serbios solo pueden recrearse si pueden colocarse legalmente en el mapa (véase 17.1.5). Los cuerpos belgas y serbios pueden recrearse en la casilla de reservas, incluso si sus países están completamente controlados por el enemigo.*

17.1.4 Las diversas opciones de reemplazo y sus costes respectivos se pueden consultar en la tabla de costes de reemplazo en las hojas de ayuda al jugador.

17.1.4.1 No pueden recibir reemplazos las unidades siguientes: unidades alemanas y austrohúngaras que trazan su línea de suministros a Sofía o Constantinopla; unidades turcas que trazan su línea de suministros a Essen, Breslavia o Sofía; unidades búlgaras que trazan su línea de suministros a Essen, Breslavia o Constantinopla, y unidades rusas y rumanas que trazan su línea de suministros a Belgrado.

17.1.5 Los ejércitos recreados se colocan como si fueran refuerzos (véase 9.5.3.3), con las dos excepciones siguientes:

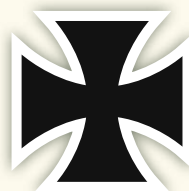
- Los ejércitos serbios pueden recrearse en Salónica si ya se ha jugado la carta «Salónica» o la carta de entrada en guerra de Grecia y si Salónica está bajo control aliado. También pueden recrearse en Belgrado según las restricciones habituales sobre los refuerzos.
- El ejército belga se puede recrear en Bruselas, Amberes u Ostende, pero no puede recrearse en Amberes si no hay ninguna línea de suministros hasta esta ciudad. Si ninguno de estos espacios está bajo control aliado y en situación de suministro, el ejército belga puede recrearse en Calais (este espacio también representa el pequeño territorio belga en poder de los aliados tras octubre de 1914).

Excepción: *los ejércitos serbios no pueden recrearse en Belgrado si Nis se halla bajo control de las Potencias Centrales.*

17.1.6 El cuerpo EAN británico no se coloca en la casilla de reservas cuando se recrea, sino que se coloca en Arabia.

17.1.7 Algunas unidades no reciben nunca reemplazos; tales unidades están indicadas con un punto en la esquina superior derecha. Un ejemplo es el ejército BEF británico.

17.1.8 PR de los Estados Unidos. Una vez jugado el evento «Allá vamos», todas la cartas aliadas jugadas para PR proporcionan un PR de Estados Unidos además de los PR indicados en la carta.



Comentarios históricos sobre las cartas

En este apartado ofrecemos unos breves comentarios históricos sobre los acontecimientos que se representan en las cartas. Las cartas están ordenadas alfabéticamente (las opcionales se han agrupado separadamente al final).

11.º Ejército. El 11.º Ejército alemán, bajo el mando de August von Mackensen, encabezó diversas ofensivas alemanas contra Rusia y también en los Balcanes.

14 puntos. Los 14 puntos eran la lista de objetivos de guerra de los Estados Unidos, planteados por el presidente Woodrow Wilson ante el Congreso de Estados Unidos en enero de 1918.

Allá vamos. Aunque Estados Unidos entró en guerra en abril de 1917, aún pasaría más de un año para que las tropas estadounidenses entraran en combate.

Allenby. Inicialmente comandante de caballería en el frente occidental, Edmund Allenby dirigió el triunfo británico contra Turquía en 1917-1918.

Alpenkorps. Unidad de élite especializada en guerra de montaña, participó en la campaña tipo *Blitzkrieg* contra Rumanía.

Ametralladoras fortificadas. Un elemento básico de las tácticas defensivas alemanas en el frente occidental fue el empleo de ametralladoras en emplazamientos fuertemente fortificados.

Armée Française d'Orient. La *Armée Française d'Orient* («Ejército Francés de Oriente») era el conjunto de tropas francesas enviadas a Salónica.

Ataque con minas. Un procedimiento clásico de la guerra de asedio, el uso de minas y contraminas fue un rasgo destacable de la guerra de trincheras. El ejemplo más espectacular fue la mina británica de Messines en 1917, que explotó con una fuerza que se sintió incluso en Londres.

Ataques con zeplines. Los ataques aéreos alemanes contra Inglaterra con zeplines y los grandes bombarderos Gotha provocaron pocos daños, pero obligaron a mantener una considerable fuerza aérea y de artillería para la defensa local.



Atrincheramiento. Aunque la doctrina francesa se oponía al atrincheramiento (hasta el punto de no repartir picos y palas a las unidades), la necesidad de evitar todos los proyectiles y la metralla que pasaban continuamente por encima del campo de batalla hizo que los soldados de ambos bandos se apresuraran a cavar trincheras y protegerse.

Bloqueo. El bloqueo británico de las Potencias Centrales, que se acentuó a medida que avanzaba la guerra, provocó

una hambruna y carestía generalizadas en Alemania y Austria-Hungría durante los dos últimos años de la guerra.

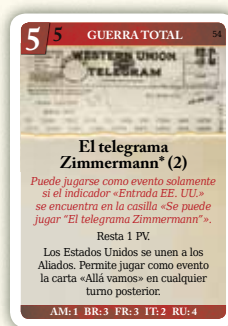
Bombardeo de artillería concentrado. Un bombardeo breve, intenso y concentrado destinado a allanar el camino a un asalto de infantería.

Bulgaria. Con la promesa de recibir territorio serbio, Bulgaria se unió a las Potencias Centrales en 1915. Si bien su entrada en guerra provocó el colapso serbio, las tropas búlgaras fueron derrotadas decisivamente cuando los Aliados avanzaron desde Salónica en octubre de 1918.

Cañones de agosto. El uso de morteros Škoda de 305 mm, prestados por el ejército austrohúngaro, permitió a los alemanes destrozar las fortificaciones de Lieja en agosto de 1914. Los famosos morteros Krupp de 420 mm, citados a menudo como responsables de la victoria alemana, en realidad no llegaron hasta después de la caída de las fortificaciones de Lieja.

Conducción de agua del Sinaí. La construcción de una conducción de agua a través del Sinaí fue el prerrequisito necesario para el avance británico hacia Palestina.

Convoy. Aunque el Almirantazgo británico era reticente a adoptar un sistema de convoyes para enfrentarse a los submarinos alemanes, el cuantioso tonelaje hundido finalmente obligó a adoptar este sistema en 1917.



El telegrama Zimmermann. El intento alemán de convencer a México para que entrara en guerra contra Estados Unidos tuvo más bien el efecto contrario y, junto con la reanudación de la guerra submarina indiscriminada, hizo que Estados Unidos entrara en guerra al lado de los Aliados.

El zar asume el mando. Mientras sus ejércitos se retiraban de Polonia tras una serie de derrotas importantes, Nicolás II sustituyó a su tío el Gran Duque Nicolás Nicoláyevich al mando de los ejércitos

rusos. Resultó ser una decisión desastrosa, porque mientras Nicolás jugaba a los soldaditos en el cuartel general, su imperio permanecía sin un gobierno efectivo.

Ejército árabe del Norte. Nombre dado a las fuerzas árabes bajo el Príncipe Faisal y su consejero británico Thomas Edward Lawrence (Lawrence de Arabia) durante su avance de 1918 hacia Damasco.

Espionaje. Las operaciones de espionaje aliadas no tuvieron un éxito comparable a *Ultra* en la Segunda Guerra Mundial, pero sin duda permitieron obtener valiosa información de tanto en cuanto.

Falkenhayn. Jefe del Estado Mayor General alemán de septiembre de 1914 hasta agosto de 1916, su primera tarea al asumir el mando fue reorientar la estrategia alemana tras el fracaso del Plan Schlieffen.

Fuerza Aérea Independiente. Predecesora del Mando de Bombardeo británico de la Segunda Guerra Mundial, la Fuerza Aérea Independiente inició una serie de bombardeos estratégicos contra la industria alemana en 1918.

Gas cloro. Utilizado por los alemanes en Ypres en la primavera de 1915, permitió un avance decisivo de las tropas, pero la falta de reservas impidió explotar adecuadamente esta victoria táctica.

Gas fosgeno. Una de las diversas armas químicas utilizadas habitualmente durante la Gran Guerra.

Gas mostaza. Gas persistente de gran capacidad vesicante y que provoca una gran sensación de ardor, su toxicidad se mantiene durante días e incluso semanas después de su uso.

Grand Fleet. La *Grand Fleet* («Gran Flota») británica consiguió contener a la *Hochseeflotte* («Flota de Alta Mar») alemana durante toda la guerra.

Grecia. Aunque parcialmente ocupada por las fuerzas aliadas en Salónica desde 1915, Grecia no se unió a los Aliados hasta 1917.

Guerra submarina indiscriminada. La decisión alemana de proseguir la guerra submarina indiscriminada se tomó basándose en dos falsas expectativas: que no habría revolución en Rusia (el zar fue derrocado pocas semanas después) y que la campaña submarina permitiría ganar la guerra antes de la llegada de fuerzas estadounidenses a Europa. El hecho de que los Estados Unidos entraran en guerra como respuesta a esta campaña fue un riesgo calculado que se consideró aceptable, aunque finalmente no lo fue.

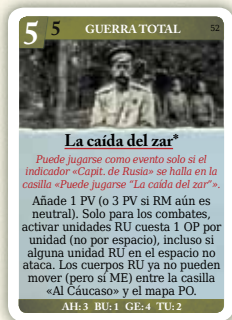
H-L asumen el mando. Tras recibir el mando de manos de Falkenhayn en agosto de 1916, Hindenburg y Ludendorff gobernaron Alemania como virtuales dictadores hasta el final de la guerra.

Hochseeflotte. La *Hochseeflotte* («Flota de Alta Mar») alemana permaneció inactiva buena parte de la guerra, a causa de la presencia de la *Grand Fleet* británica. Solo presentó batalla en una ocasión durante el conflicto: la batalla de Jutlandia, en 1916. Aunque consiguió una victoria táctica, no pudo eliminar el bloqueo británico y, en consecuencia, resultó una derrota estratégica.

Hoffmann. Quizá el comandante con una mejor visión operacional de toda la guerra, fue el genio responsable de muchas de las victorias alemanas en el frente oriental.

Intercepciones por radio. La costumbre rusa de transmitir órdenes en un código de bloque puerilmente simple (no, como a veces se ha dicho, «en claro») proporcionó a los alemanes información operacional fundamental en el frente oriental, especialmente en 1914.

Italia. Italia ignoró su tratado con las Potencias Centrales en 1914 y decidió permanecer neutral; un año después se unió a los Aliados.



La caída del zar. Los disturbios causados por la escasez de pan en Petrogrado a principios de 1917 se intensificaron rápidamente para convertirse en una verdadera revolución, que provocó la caída de la dinastía Románov tras 300 años reinando en el país.

La carrera hacia el mar. Tras la batalla del Marne a principios de septiembre de 1914, tanto los Aliados como los alemanes intentaron una serie de maniobras para flanquear al otro. Estos intentos finalizaron en octubre cuando las tropas

alcanzaron el Canal de la Mancha. Por este motivo, este período de la guerra se ha bautizado como «la carrera hacia el mar».

La guerra en África. La campaña aliada contra las fuerzas de las colonias africanas alemanas obligó a emplear numerosos efectivos británicos, gracias a la brillante conducción de la campaña por parte de Paul von Lettow-Vorbeck, comandante de las fuerzas del África Oriental Alemana. Las fuerzas de Lettow-Vorbeck aún seguían activas cuando finalizó la guerra.

La gran retirada. En el verano de 1915, el ejército ruso abandonó Polonia con un enorme repliegue que concluyó durante el otoño y fijó el frente en una línea desde Riga hasta Rumanía.

La revolución bolchevique. El derrocamiento del gobierno Kérenski por parte de Lenin tuvo como consecuencia la retirada de Rusia de la alianza contra las Potencias Centrales.

La revuelta libia. Las tribus musulmanas proclamaron una guerra santa contra los británicos en Libia, pero fueron finalmente aplastadas gracias al desvío de fuerzas procedentes de la campaña contra Turquía.

La violación de Bélgica. El asesinato de rehenes y el incendio de poblaciones durante la invasión de Bélgica fue la base de buena parte de la propaganda antialemana durante la guerra.

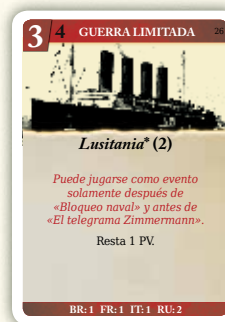
Landships. Literalmente «buques terrestres», fue el nombre que se dio a los primeros tanques británicos, que realmente parecían pequeños acorazados terrestres.

Landwehr. Nombre de las fuerzas territoriales alemanas, entre sus cometidos no estaba el de servir en el frente, pero las necesidades de la guerra hicieron que pronto lucharan en primera línea junto con las fuerzas regulares.

Lanzallamas. El primer uso a gran escala de lanzallamas tuvo lugar en Verdún en 1916.

Liman von Sanders. General alemán que ayudó a organizar y mandar el ejército turco.

Lloyd George. El segundo primer ministro británico durante la guerra intentó poner freno a las ansias ofensivas del general Haig, especialmente tras la carnicería de la tercera batalla de Ypres, escatimando tropas y suministros.



Lusitania. El hundimiento de este trasatlántico por parte del submarino alemán *U 20*, con la pérdida de 1200 vidas (entre las cuales 124 estadounidenses) generalizó un sentimiento antialeman en Estados Unidos. Cabe destacar que, casi con toda seguridad, el *Lusitania* transportaba munición a los británicos.

Mal tiempo. Como en todas las guerras, el mal tiempo, y especialmente el lodo, afectó al curso de varias batallas del conflicto.

Mata Hari. Bailarina exótica, prostituta y espía alemana bastante poco eficiente. Otros agentes alemanes consiguieron mejores resultados, pero ¿qué juego de la Primera Guerra Mundial podría obviar a la espía más famosa del conflicto?

MEF. La *Mediterranean Expeditionary Force* («Fuerza Expedicionaria del Mediterráneo») fue el ejército aliado que desembarcó en Galipoli para intentar que Turquía abandonara la guerra y abrir una ruta de suministros hacia Rusia. El intento fracasó tras una sangrienta campaña que duró casi un año.

Moltke. Helmut von Moltke el Joven era sobrino del gran Helmut von Moltke (el triunfador de la guerra francoprusiana) y estaba al mando del ejército alemán al comienzo de las hostilidades. Su falta de resolución contribuyó al fracaso del Marne.

Motines en el ejército francés. Los motines generalizados en el ejército francés en la primavera de 1917, mantenidos en secreto en ese momento, impidieron cualquier ofensiva francesa de importancia durante ese año.

Mustafá Kemal. Quien posteriormente sería conocido como el padre de la Turquía moderna con el nombre de Atatürk, Mustafá Kemal fue un hábil comandante durante la Primera Guerra Mundial, primero al mando de una división y posteriormente de un ejército.

No pasarán. El lema de los defensores en Verdún, la frase simbolizó la determinación francesa.

Ober Ost. Abreviación de *Oberbefehlshaber der gesamten Deutschen Streitkräfte im Osten* («Mando Supremo de todas las fuerzas alemanas en el Este»), inicialmente estuvo bajo la responsabilidad del equipo formado por Hindenburg, Ludendorff y Hoffmann.

Ofensiva Brusilov. La ofensiva Brusilov, que recibe el nombre de su responsable, el general Aleksei Brusilov, fue la victoria más

importante de Rusia en la guerra, que casi causó la caída de la monarquía austrohúngara. Sin embargo, a pesar de ser una gran victoria táctica, en último término su fracaso estratégico contribuyó a generalizar un cierto derrotismo en el ejército ruso.

Ofensiva Kérenski. Última de las ofensivas rusas en la guerra, consiguió un cierto éxito inicial frente a las tropas austrohúngaras pero finalmente provocó el colapso del frente meridional ruso.

Operación Blücher. Nombre en clave de la ofensiva alemana de mayo de 1918 en Francia, que llevó a las Potencias Centrales nuevamente hasta el río Marne, cosa que no sucedía desde 1914.

Operación Friedensturm. Nombre en clave de la última ofensiva alemana de la guerra (literalmente «Ofensiva de la paz»), su fracaso contribuyó al declive de la moral alemana.

Operación Gericht. Nombre en clave del asalto alemán a Verdún. Con la intención inicial de desangrar al ejército francés, acabó desangrando también al ejército alemán.

Operación Michael. La primera y más importante de las ofensivas alemanas de 1918 en el frente occidental, fue un gran éxito táctico, con el cual Alemania ganó más territorio que todas las ofensivas aliadas de los tres años anteriores, pero la falta de una clara dirección estratégica impidió que fuera la batalla definitiva para obtener la victoria.

Putnik. Un «señor de la guerra» serbio, su precario estado de salud le obligó a dirigir las operaciones desde una habitación supercalentada, pero su conocimiento del terreno y su instinto para los combates rechazaron a los austrohúngaros una y otra vez.

Repliegue. Ambos bandos emplearon repliegues operacionales para mitigar ofensivas enemigas bien planificadas, como el gran repliegue alemán hasta la línea Hindenburg a principios de 1917.



Royal Tank Corps. El *Royal Tank Corps* («Real Cuerpo de Tanques») libró su primera gran batalla en Cambrai en 1917, donde su éxito inicial mostró el papel que podría llegar a tener el arma acorazada, papel que se confirmó una generación más tarde.

Rumanía. Impresionada por el éxito de la ofensiva Brusilov contra las Potencias Centrales en 1916, Rumanía se unió a los Aliados y el resultado fue ser conquistada en solo cuatro meses.

Salónica. Incapaces de convencer a Grecia para que entrara en guerra, los Aliados desembarcaron una fuerza conjunta franco-británica en Salónica en otoño de 1915, en un intento demasiado tardío de salvar a Serbia. Esta fuerza iría aumentando sus efectivos a lo largo del conflicto, pero solo se revelaría realmente efectiva a finales de 1918.

Südmarmee. Esta fuerza combinada austroalemana («Ejército del Sur») luchó con efectividad en el frente oriental durante la mayor parte de la guerra.

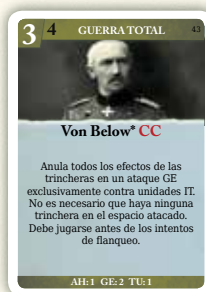
Superioridad aérea. La guerra aérea fue progresando gradualmente durante la Primera Guerra Mundial, especialmente en el frente occidental, donde la introducción de nuevos modelos, nuevas tácticas y nuevos sistemas de organización hizo decantar la balanza continuamente bien hacia los Aliados bien hacia las Potencias Centrales. No fue hasta el verano de 1918 cuando una clara superioridad numérica permitió a los Aliados obtener una supremacía definitiva en el aire.

Tratado de Brest-Litovsk. El tratado firmado por el gobierno bolchevique de Rusia que dio fin a la participación rusa en la Gran

Guerra y permitió la ocupación alemana de Ucrania.

Tregua en el Reichstag. Durante la primera parte de la guerra, los socialistas alemanes (el SPD), la principal fuerza política del Reichstag, apoyó el esfuerzo de guerra del país en una especie de «tregua» política. Sin embargo, a medida que la guerra se alargaba, esta tregua se fue resquebrajando.

Todos a la batalla. El eslogan del mariscal Foch para la gran ofensiva aliada en las últimas semanas de la guerra.



Von Below. Otto von Below fue el general alemán responsable de la victoria de Caporetto frente a los italianos en 1917.

Von François. Al mando del 1.º cuerpo alemán en la batalla de Tannenberg, Von François era un comandante particularmente agresivo (a veces rayando la insubordinación) y de gran habilidad táctica.

Von Hutier. General alemán responsable de la victoria en Riga (frente a las fuerzas del gobierno Kérenski) en 1917. Posteriormente estuvo al mando de ejércitos en Francia.

Von Plehve. A pesar de su avanzada edad y de estar enfermo (de hecho murió durante la guerra), Pavel von Plehve fue uno de los generales más capaces del ejército zarista.

Walther Rathenau. Un brillante industrial alemán judío, tuvo un papel fundamental en la organización de la economía alemana de cara a una larga guerra. A pesar de sus actividades, indispensables para Alemania durante el conflicto, fue asesinado por ultranacionalistas tras la guerra.

Yanquis y tanques. El uso de grandes concentraciones de tanques aliados y las tropas estadounidenses recién llegadas causaron un fuerte impacto en la moral alemana en 1918.

Yudénich. Comandante ruso en el Cáucaso, consiguió diversas victorias remarcables, aunque en último turno inútiles, ante los turcos.

Cartas opcionales

Achtung: Panzer! Los alemanes emplearon los tanques de modo muy limitado durante la guerra, y una gran parte eran unidades aliadas capturadas.

Alpini. Representan a las unidades italianas más capaces y efectivas de la guerra.

Caballería rusa. Los rusos planearon un ataque masivo de caballería en Alemania en 1914, pero nunca se llevó a cabo. Este evento supone un mejor uso de las enormes reservas de caballería rusas.

Contra las cuerdas. Orden emitida por Douglas Haig al BEF el 12 de abril de 1918: «Hallándonos contra las cuerdas y creyendo en la justicia de nuestra causa, cada uno de nosotros deberá luchar hasta el final».

Deserciones rusas. Problema siempre presente durante el conflicto, las deserciones de soldados rusos aumentaron considerablemente tras la abdicación de Nicolás II.

Determinación turca. La arrogancia de los Aliados podía llevar al desastre (como pasó en Kut en 1915 y 1916), cuando los menospreciados turcos se mostraron como un formidable enemigo.

El escándalo Sixto. Un intento austrohúngaro de firmar una paz separada con los Aliados, a través de la mediación del príncipe Sixto de Borbón-Parma, tuvo el efecto contrario al deseado cuando los alemanes lo descubrieron.

Haig. Douglas Haig fue el comandante del BEF en Francia durante las sangrientas batallas del Somme y la Tercera de Ypres, cuyos avances fueron mínimos.



La gripe española. Aunque la gran pandemia de gripe de 1918 afectó a ambos bandos, tuvo un efecto más devastador en la desnutrida población de las Potencias Centrales, sometidas al bloqueo naval. Recibió el nombre de «española» porque fue el país en que la prensa informó más claramente sobre la epidemia, al no haber censura de guerra, lo que dio la impresión de un origen en España. Identificada en enero de 1918 en Estados Unidos, las cepas más virulentas aparecieron en agosto en Francia, Sierra Leona y Estados Unidos.

La guardia rusa. Las tropas de élite rusas fueron desperdiciadas en un asalto mal planificado en 1916.

La legión checa. Los prisioneros de guerra checos que aceptaron luchar con Rusia contra Austria-Hungría se vieron envueltos posteriormente en la Guerra Civil Rusa.

Lealtad al Emperador. Las unidades étnicamente germanas del Imperio austrohúngaro, las más leales al Emperador, sufrieron las pérdidas más graves en el fiasco de las ofensivas preparadas por Conrad von Hötendorf en 1914.

Maude. Frederick Stanley Maude fue el comandante británico que capturó Bagdad en marzo de 1917, poco antes de morir de cólera.

Operación Alberich. Nombre dado al repliegue alemán hacia la línea Hindenburg a principios de 1917, lo que redujo la línea de frente alemán y dejó sin efecto a la ofensiva aliada planificada para esa primavera.

Príncipe Max. El príncipe Maximiliano de Baden fue nombrado canciller de Alemania a finales de 1918 para negociar la paz, pero no consiguió evitar los rigurosos términos propuestos por los Aliados. Este evento asume que Alemania rechaza la estrategia de «todo o nada» de Ludendorff y que intenta llegar a un acuerdo razonable con los Aliados.

Refuerzos estadounidenses. Estos cuerpos representan las fuerzas adicionales de Estados Unidos que llegaron a Francia justo cuando se estaba acabando la guerra.

Repliegue. Los repliegues planificados (como en Polonia, en 1914), a menudo demostraron que la prudencia es tan importante como el valor.

Restauración de Polonia. Las Potencias Centrales hicieron unos tibios intentos de ganarse el apoyo de la población polaca. Este evento supone un esfuerzo mucho más decidido para reclutar fuerzas polacas.

Taxis de París. Los franceses utilizaron taxis para enviar refuerzos a toda prisa hacia el frente durante la Primera Batalla del Marne, en septiembre de 1914.

Timidez de la Stavka. Los generales rusos a menudo mostraron una gran reticencia a atacar posiciones alemanas atrincheradas y el zar no tuvo la fortaleza suficiente para vencer su timidez.

Comentarios del autor

El mapa

El mapa de *Senderos de Gloria* (SdG) pasó por diversas versiones, incluyendo un mapa de hexágonos y una versión con áreas, antes de convertirse en el mapa que, espero, tienes desplegado en tu mesa de juego. La ventaja principal de un sistema de movimiento «punto a punto» es que permite al diseñador centrarse en ciertos aspectos. No hacen falta reglas complicadas relativas al suministro o al terreno para evitar operaciones estratégicas poco realistas ni para resaltar la importancia de los lugares clave; el mapa lo hace por ti.

El mapa de SdG se diseñó para permitir que todas las campañas reales de la Primera Guerra Mundial se desarrollaran históricamente, y al mismo tiempo dejar margen suficiente para las campañas alternativas. Para ello «jugué» versiones históricas del juego y añadí o eliminé espacios y conexiones hasta que quedé satisfecho con los resultados.

Orden de batalla

En el orden de batalla de SdG no se incluyen todos los ejércitos presentes en la Primera Guerra Mundial. Los franceses, por ejemplo, formaron un 8.º Ejército en el año 1914, el cual no se encuentra en el juego. Sin embargo, el orden de batalla representa todas las formaciones más importantes, a la vez que mantiene las fuerzas relativas de las distintas potencias. Así, en términos de juego, el 8.º Ejército francés estaría representado por un par de cuerpos.

Los ejércitos representan tropas apoyadas por artillería pesada, aviación y otros recursos (los serbios, con unos ejércitos considerados como tales debido a su historial de lucha en la guerra, son la única excepción). Los cuerpos son formaciones más pequeñas, ejércitos con menos capacidad logística y de mando, así como los restos de los ejércitos tras haber sufrido muchas bajas. En un sentido más abstracto, mediante el uso de la casilla de reservas los cuerpos representan la capacidad de una nación para satisfacer las necesidades de la guerra industrializada moderna. Esto cuadra con el sistema de reemplazos para proporcionar a los jugadores una forma limitada de control sobre sus economías en tiempos de guerra.

¿Y si...?

Antes del Plan Schlieffen, la estrategia de Alemania en el oeste era defensiva. La idea original de Schlieffen requería la invasión de los Países Bajos y Bélgica por parte de los alemanes. En 1914, Italia era supuestamente un aliado de Alemania y, en 1914 y 1915, Rumanía oscilaba entre las Potencias Centrales y los Aliados. ¿Por qué entonces en una partida de SdG los alemanes no pueden empezar la guerra con sus ejércitos desplegados en el este, o invadir los Países Bajos? ¿Por qué Italia o Rumanía no pueden adherirse a las Potencias Centrales?

Aunque SdG permite a los jugadores explorar un amplio abanico de posibles variantes históricas, también excluye otras deliberadamente. Algunas se excluyeron porque se consideraron demasiado improbables, hasta el punto que no valía la pena tenerlas en cuenta. Italia, a pesar de su alianza con Alemania, era casi seguro que solo tomaría partido por las Potencias Centrales si los aliados ya habían perdido claramente (como pasó en 1940). Como lo que más deseaba Italia era territorio bajo control austriaco, los Aliados tenían, diplomáticamente, la sartén por el mango; siempre es más fácil ofrecer tierras del enemigo como soborno.

En el caso de Rumanía, a pesar de que iba de un extremo a otro en función de los avatares de la guerra, también era poco probable que luchase al lado de las Potencias Centrales, ya que también quería tierras austrohúngaras. De todas maneras, lo que realmente deseaban las Potencias Centrales de Rumanía no eran sus ejércitos ineptos, sino su petróleo y trigo. Si Rumanía todavía es neutral cuando el zar cae, económicamente se convierte en un vasallo de Alemania, como queda representado por la obtención de 2 PV.

Asimismo, se excluyeron otras posibilidades que quedaban fuera del alcance del juego. No simplemente el curso, sino también la causa de la guerra, fue el resultado de los planes previos elaborados por ambas partes. Si los alemanes nunca hubieran aprobado el Plan Schlieffen, tal vez no hubiera estallado ninguna guerra en 1914. Ciertamente, si se hubiera producido una guerra, hubiera sido tan diferente como para requerir una nueva baraja de cartas.

Otras variantes se descartaron porque, en términos de juego, tenían tan poco sentido que habría que obligar a los jugadores a llevarlas a cabo. La invasión de los Países Bajos sería una de estas, ya que a cambio de una ventaja táctica limitada, los alemanes asumirían otro quebradero de cabeza en los ámbitos estratégico y diplomático (por eso Helmuth Johann Ludwig von Moltke, conocido como Moltke el Joven, renunció a pasar por los Países Bajos en primera instancia).

Por último, se excluyeron ciertas posibilidades para contrarrestar el análisis de los jugadores *a posteriori* y para evitar que desequilibraran considerablemente el juego. Tal vez, como algunos todavía sostienen, el plan original de Schlieffen podría haber ganado la guerra en 1914. Pero en un juego que cubre toda la Primera Guerra Mundial, no tendría mucho sentido permitir que los alemanes tuvieran posibilidades reales de ganar en el segundo turno.

Estado de guerra

(o «¿por qué la revolución bolchevique depende del hundimiento del Lusitania?»)

El estado de guerra es uno de los mecanismos más importantes de SdG, y ciertamente uno de los más abstractos. Pero los números relativos al estado de guerra no se asignaron simplemente al azar entre los diferentes eventos; detrás de tales cifras reside una gran cantidad de reflexiones (y de pruebas y errores).

El estado de guerra en SdG tiene varios componentes. Primero, representa la evolución de cada alianza hacia un estado de guerra total, moderna e industrializada. Por ejemplo, el estado de guerra aumenta cuando el 1.º y 2.º ejércitos británicos entran en juego, debido a la importancia de la ruptura de Gran Bretaña respecto de su tradicional dependencia de la fuerza marítima.

En segundo lugar, mediante las reglas relativas al estado de guerra combinado, este mecanismo muestra los diferentes efectos de una lucha tan prolongada y costosa en la moral nacional, la política y la diplomacia. A medida que la intensidad de la guerra aumenta, la inestable Rusia se vuelve más vulnerable (como indica el marcador de capitulación de Rusia), mientras que a los Estados Unidos les resulta cada vez más difícil mantenerse al margen de la guerra (reflejado en el marcador de entrada guerra de los Estados Unidos). De esta manera, «La gran retirada» incrementa el estado de guerra porque la acumulación de refugiados en Rusia occidental mina la moral rusa, mientras que «Lusitania» aumenta el estado de guerra porque empuja a los Estados Unidos a unirse a los Aliados. Si las Potencias Centrales ponen énfasis en el estado de guerra para debilitar a Rusia, las probabilidades de que los Estados Unidos entren en guerra aumentan. Asimismo, el esfuerzo aliado para involucrar

a los EE. UU. en la guerra aumenta las probabilidades de que Rusia salga del conflicto. Este efecto oscilatorio no solo plantea un problema interesante para el juego de ambos jugadores, sino que efectivamente capta la dinámica que llevó a la entrada en guerra de los Estados Unidos y a la caída del zar en el espacio de unas pocas semanas. Finalmente, el mecanismo del armisticio introduce el efecto del cansancio causado por la guerra fuera de Rusia. Si la guerra termina en un armisticio (históricamente en el turno 19), se considera que el bando perdedor ha solicitado un acuerdo de paz.

Si ninguna de las partes está ganando en ese momento, las negociaciones o bien el agotamiento mutuo han llevado la guerra a su fin.

Condiciones de victoria

Las condiciones de victoria se diseñaron para equilibrar el juego, como medida contra el desenlace histórico, y también para justificar operativamente la conducción de determinadas campañas sobre el terreno. Por ejemplo, los turcos mantuvieron un cuerpo completo en Medina durante toda la guerra. Al convertirlo en un espacio de PV, los turcos tienen motivos para hacer lo mismo durante la partida.

Las reglas sobre los acuerdos de paz representan realmente la guerra de propaganda, tanto interna como externa, entre las dos partes. Al igual que en la guerra real, el jugador hará una oferta de paz solo cuando sienta que está en una posición de fuerza (es decir, con una ventaja de PV). El propósito de tal oferta es obtener puntos de propaganda (en el juego, 1 PV), aunque la jugada puede ser contraproducente si resulta demasiado obvio que la propuesta era poco sincera (con el coste de 1 PV). Si se acepta la oferta de paz, la verdadera diplomacia ha sustituido a las poses propagandísticas; y aunque se pueda suponer que la parte que hizo la oferta ha salido beneficiada con el acuerdo resultante, en términos de juego el resultado es un empate porque no se ha logrado convertir una ventaja en una victoria absoluta. Por cierto, es contrario al espíritu del juego aceptar una oferta de paz si todavía crees que tienes oportunidades de ganar.

Agradecimientos

Permitidme concluir dando las gracias a Mark Herman, con quien SdG está claramente en deuda; a Ben Knight, por ayudarme a vender el juego a The Avalon Hill Game Company (incluso si al final no pudo ser); a todo el mundo en GMT; a Steve Kosakowski, Jim Eliason, John Walker, Ananda Gupta, Bob Irelan y a todos los que me ayudaron con el juego, de una manera u otra a lo largo de los años. Por último, a Joanne Spera, por su apoyo y comprensión.

Ted S. Raicer, 6 de abril de 1999

Ejemplo detallado

Este ejemplo detallado del juego muestra cómo funcionan muchas de sus mecánicas y os dará algunas ideas iniciales sobre la estrategia. La partida tuvo lugar por correo electrónico entre Gene Billingsley, como jugador aliado, y Lewis Andy, el desarrollador del juego, en el papel de las Potencias Centrales. Ninguno de ellos era un experto en estrategia, a tenor de los comentarios formulados por el autor del juego, Ted Raicer. La idea es proporcionaros una primera impresión del juego y de las diferentes opciones entre las cuales tendréis que decidir. Os recomendamos que preparéis la partida y mováis las piezas en el mapa a medida que leéis el ejemplo.

Las unidades mencionadas en el ejemplo están a potencia completa, a menos que su nombre aparezca entre paréntesis, es decir, 5.º Ejército FR está a potencia completa y (5.º Ejército FR) se encuentra a potencia reducida.

Las Potencias Centrales han optado por empezar la partida con la carta «Cañones de agosto» en su mano. Por lo tanto, el jugador solo roba seis cartas inicialmente para formar una mano de siete cartas. El jugador aliado roba siete cartas para formar su mano inicial.

Agosto de 1914 - Fase de ofensivas obligatorias

La tirada de dado de las Potencias Centrales es 4, lo que significa que alguna unidad alemana debe realizar un ataque en Bélgica, Francia o Alemania durante este turno, o de lo contrario el valor de PV disminuirá en 1.

La tirada de dado de los Aliados es 2, lo que significa que alguna unidad francesa debe realizar un ataque en Bélgica, Francia o Alemania durante este turno, o de lo contrario el valor de VP aumentará en 1.

Agosto de 1914 - Fase de acciones

Acción 1 de las PC

Juegan «Cañones de agosto» (carta n.º 1 de las PC) como evento. Se mueven los indicadores «Estado de guerra PC» y «Estado de guerra combinado» a 2 y se coloca un indicador «Destruída» y los ejércitos 1.º y 2.º GE en Lieja.

Los ejércitos 1.º, 2.º y 3.º GE atacan al 5.º Ejército FR en Sedán. La tirada de dado de las Potencias Centrales es 2, y se cruza con la columna 15 de la tabla de combate de ejércitos. El resultado es un valor de bajas de 5, por lo que el 5.º Ejército FR pierde un paso equivalente a 3 puntos del valor de bajas. No pierde un segundo paso porque el factor de bajas también es 3 en el lado reducido del ejército y solo se satisfarían 2 puntos del valor de bajas.

La tirada de dado de los Aliados es 3 en la columna 3 de la tabla de combate de ejércitos. El resultado es un valor de bajas de 2, pero como el factor de bajas alemán más pequeño es 3, no hay ningún efecto.

Los Aliados pierden el combate y deben retirarse 2 espacios, pues la diferencia en los valores de bajas es 2 o más (la retirada máxima es de 2 espacios).



Despliegue inicial en el frente occidental y primera jugada (carta n.º 1, «Cañones de agosto») del jugador de las Potencias Centrales.

El (5.º Ejército FR) se retira a Cambrai a través de Château-Thierry (nótese que, a diferencia de otros juegos, las unidades que se retiran no tienen por qué acabar a 2 espacios de donde partieron).

Los ejércitos 1.º y 2.º GE avanzan a Sedán (no pueden avanzar más allá porque Sedán es un espacio de bosque).

Este ataque satisface la ofensiva obligatoria de las Potencias Centrales para este turno. La carta «Cañones de agosto» se retira de la partida porque está marcada con un asterisco «*» y se ha jugado como evento.

Comentario: un comienzo típico y prudente de las PC (un comienzo sin «Cañones de agosto» suele comportar unos primeros turnos bastante impredecibles). Teniendo en cuenta el 66% de probabilidad de éxito y el efecto marginal (contra un único ejército FR) de fracaso, las PC deberían haber intentado la maniobra de flanqueo. La decisión de los Aliados de retirarse a Cambrai es discutible si consideramos las limitaciones del movimiento alemán; Melun podría ser una alternativa mejor.

Acción 1 de los Aliados

Juegan «Refuerzos rusos» (carta n.º 3 de los Aliados) como 3 OP. Activan Bar-le-Duc para movimiento y Dubno y Kamenets-Podolsky para ataque.

El (9.º Ejército FR) mueve de Bar-le-Duc a Château-Thierry.

Comentario: si el 5.º Ejército FR se hubiera retirado a Melun no sería necesario gastar 1 OP para mover el 9.º Ejército FR, pues Château-Thierry sería efectivamente un espacio de alto riesgo para las unidades de las PC.

El 3.º Ejército RU (FC 3) en Dubno y el 8.º Ejército RU (FC 3) en Kamenets-Podolsky atacan al 3.º Ejército AH en Tarnopol. Los rusos declaran una maniobra de flanqueo. Sacan un 4 en el dado, que pasa a 5 gracias al 3.º Ejército RU, que no está adyacente mediante una línea continua a ningún espacio ocupado por el enemigo que no sea el espacio atacado. La maniobra de flanqueo tiene éxito y, por tanto, los rusos dispararán primero y las unidades AH tendrán que asumir las posibles bajas antes de tirar el dado para el combate.

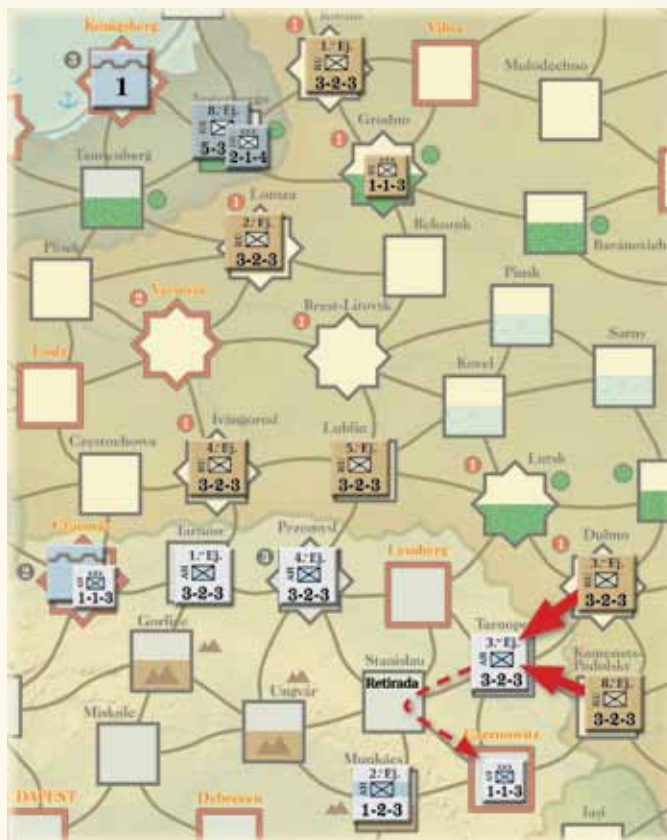
Los Aliados sacan un 3 en el dado, que en la columna 6 de la tabla de combate de los ejércitos representa un valor de bajas de 4. El 3.º Ejército AH se reduce para satisfacer 2 puntos de bajas y se vuelve a reducir para satisfacer los otros 2 puntos. El 3.º Ejército AH se coloca en la casilla «Unidades eliminadas / reemplazables» y es sustituido por un cuerpo AH.

A continuación, el cuerpo AH dispara con 1 FC en la tabla de combate de los cuerpos. El resultado obtenido es un 4, es decir, un valor de bajas de 1. Como el factor de bajas más pequeño de los Aliados es 2, las unidades rusas no sufren bajas. Ahora el cuerpo AH se retira 2 espacios, atravesando Stanislaw, hasta Czernowitz.

El 3.º Ejército RU avanza a Tarnopol.

Acción 2 de las PC

Juegan «Südarmee» (carta n.º 10 de las PC) como 3 OP. Activan Oppeln y Munkács para movimiento y Sedán para ataque. Mueven el (cuerpo GE) de Oppeln a Czestochowa [se coloca un indicador de control de las PC cuando la unidad deja el espacio] y a Lodz. Como las PC ahora controlan Lodz, sitúan el indicador de PV en la casilla 11.



Despliegue inicial en el frente oriental y primer ataque ruso.

Comentario: un movimiento más agresivo habría enviado el 8.º Ejército GE a Lodz (y su cuerpo a Königsberg), para matar dos pájaros de un tiro, ya que es necesario mover el 8.º Ejército GE como muy tarde antes de la primera acción del turno 2 (y evitar así que se quede incomunicado).

Mueven el (2.º Ejército AH) de Munkács a Czernowitz.

Comentario: un movimiento potencialmente desastroso. Si el 4.º Ejército RU mueve a Lemberg, el 3.º y el 8.º pueden dejar sin suministros a las fuerzas AH en Czernowitz.

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

No puede intentarse una maniobra de flanqueo porque solo se ha activado un espacio adyacente al espacio defensor.

Los Aliados juegan la carta CC «Repliegue» (carta n.º 6 de los Aliados).

Las PC sacan un 4 en el dado, que en la columna 10 representa un valor de bajas de 5. Normalmente se hubiera perdido el paso del ejército y los dos pasos del cuerpo, pero «Repliegue» salva al cuerpo.

Los Aliados sacan un 6 en el dado, que en la columna 2 representa un valor de bajas de 3. El 2.º Ejército GE se reduce.

El (cuerpo FR) se retira solamente un espacio, a Amiens, debido a la carta CC «Repliegue». Dicha carta se retira de la partida porque está marcada con un «*» y se ha jugado como evento.

El 3.^{er} Ejército GE avanza a Cambrai, pero el (2.^o Ejército GE) no puede hacerlo porque está a potencia reducida. El indicador de PV se mueve a la casilla 12.

Comentario: otro movimiento arriesgado de las Potencias Centrales, ya que el 3.^{er} Ejército GE podría quedarse aislado.

Acción 2 de los Aliados

Juegan «Bloqueo» (carta n.º 2 de los Aliados) como 4 OP. Activan Château-Thierry, Verdún, Tarnopol y Kamenets-Podolsky para ataque. El jugador aliado también quería activar Bruselas para unirse a las unidades en Château-Thierry y Verdún en el ataque a Sedán, pero no podía porque ninguno de los espacios contenía unidades FR y BR a la vez, condición imprescindible para un ataque multinacional.

El (9.^o Ejército FR) [FC 2] en Château-Thierry y los ejércitos 3.^o y 4.^o FR en Verdún [con FC 3 cada uno] atacan al (2.^o Ejército GE) en Sedán.

Los Aliados sacan un 5 en el dado, que en la columna 6-8 representa un valor de bajas de 5. El (2.^o Ejército GE) [FB 3] se elimina y se sustituye por un cuerpo GE [FB 1], el cual se reduce [FB 1] y se elimina para satisfacer el valor de bajas.

Las PC sacan un 5 en el dado, que en la columna 3 representa un valor de bajas de 2. Los Aliados no sufren bajas porque su FB más bajo es 3, superior al valor de bajas. El 3.^{er} Ejército FR avanza a Sedán. Este ataque satisface la OO francesa. El 3.^{er} Ejército GE ahora está sin suministros y no puede activarse; si todavía está sin suministros en la fase de desgaste quedará permanentemente eliminado.

El 3.^{er} Ejército RU en Tarnopol y el 8.^o Ejército RU en Kamenets-Podolsky atacan al (2.^o Ejército AH) y a los dos cuerpos AH en Czernowitz.

Los aliados juegan la carta CC «von Plehve» (carta n.º 4 de los Aliados) para obtener un m.t.d. +1.

La tirada del dado de las PC es un 3, con un valor de bajas de 2 y la reducción del 3.^{er} Ejército RU.

La tirada del dado de los Aliados es un 2, que pasa a 3, con un valor de bajas de 4. El jugador de las PC decide eliminar los dos cuerpos. El (2.^o Ejército AH) se retira a Stanislaw a través de Munkács.

El 8.^o Ejército RU avanza. El indicador de PV baja a 11 y la carta «von Plehve» se retira de la partida (está marcada con un «*» y se ha jugado como evento).

Comentario: una ronda muy efectiva para los Aliados, pero dada la situación de las PC, una oportunidad desaprovechada. Con 3 OP podrían haber dejado sin suministros el flanco derecho AH, mientras lanzaban un ataque sobre Sedán desde Verdún. Con un poco de suerte podrían haber dejado unidades de las PC sin suministros en ambos frentes.

Acción 3 de las PC

Juegan «Refuerzos alemanes» (carta n.º 12 de las PC) como 4 OP. Activan Lieja, Metz, Temesvár y Novi Sad para ataque.

Comentario: esta carta o bien la del 9.^o Ejército GE deberían guardarse como una carta de refuerzos para el siguiente turno.

El 1.^{er} Ejército GE en Lieja y los ejércitos 4.^o y 5.^o GE en Metz atacan al 3.^{er} Ejército FR en Sedán.

La tirada del dado de las PC es un 4, con un valor de bajas de 7. Se elimina el 3.^{er} Ejército FR y se reduce el cuerpo que lo sustituye.

Los Aliados sacan un 3 en el dado, lo que representa un valor de bajas de 2, o sea, sin efecto.

El (cuerpo FR) se retira a Château-Thierry a través de Verdún.

El 4.^o Ejército GE avanza a Sedán. El 3.^{er} Ejército GE en Cambrai vuelve a estar suministrado.

Comentario: el 3.^{er} Ejército GE ha sido rescatado, de momento, pero todavía está en situación de riesgo.

El cuerpo AH en Temesvár y el 5.^o Ejército AH en Novi Sad atacan al 1.^{er} Ejército SB en Belgrado.

Intentan una maniobra de flanqueo y la tirada de dado es un 4, modificada con un +1, por lo que el flanqueo tiene éxito. Si el 1.^{er} Ejército SB no hubiera estado en el espacio, no habría podido intentarse una maniobra de flanqueo, ya que estas no se permiten contra una fortificación no ocupada.

Las PC sacan un 3 en el dado, lo que representa un valor de bajas de 3. El 1.^{er} Ejército SB se reduce para satisfacer 2 puntos del valor de bajas y el tercero se ignora. La fortificación no puede perder un paso si hay una unidad propia en el espacio.

A continuación disparan el (1.^{er} Ejército SB) y la fortificación. Sacan un 6 en el dado y obtienen un valor de bajas de 3. Ambas unidades AH se reducen. Esta es la única manera de satisfacer los 3 puntos del valor de bajas. Como los resultados son iguales, los defensores no se retiran.

Comentario: con las PC totalmente ocupadas en el este y el oeste, no es tiempo de preocuparse por los serbios.

Acción 3 de los Aliados

Juegan «Refuerzos rusos» (carta n.º 8 de los Aliados) como 2 OP. Activan Amiens y Nancy para movimiento.

Mueven el (cuerpo FR) de Amiens a Bruselas. Mueven el 1.^{er} Ejército FR de Nancy a Verdún.

Acción 4 de las PC

Juegan «Refuerzos alemanes» (carta n.º 7 de las PC) como 3 OP. Activan Insterburgo para movimiento y Cambrai y Sedán para ataque.

Comentario: esto significa que en el próximo turno no habrá refuerzos GE (ya se han jugado las dos cartas de refuerzos alemanes que hay en el mazo de movilización).

El 8.^o Ejército GE y el cuerpo GE mueven de Insterburgo a Königsberg.

El 3.^{er} Ejército GE en Cambrai y el 4.^o Ejército GE en Sedán atacan al (9.^o Ejército FR) y al (cuerpo FR) en Château-Thierry.

La tirada del dado de las PC es un 6, con un valor de bajas de 7. Consecuentemente, se destruyen el ejército y los dos cuerpos enemigos (el que estaba presente al principio del combate y el cuerpo que sustituía al (9.^o Ejército FR)).

Los Aliados sacan un 5 en el dado, con un valor de bajas de 3, y el jugador de las PC decide reducir el 3.^{er} Ejército GE.

Comentario: el 8.º Ejército GE ahora está seguro, pero como ya había mencionado, hubiera sido más efectivo moverlo antes a Lodz. Por otro lado, el 3.º Ejército GE en Cambrai todavía está en peligro.

Acción 4 de los Aliados

Juegan «Moltke» (carta n.º 9 de los Aliados) como 3 OP. Activan Bruselas y Verdún para ataque.

Activar Bruselas cuesta 2 OP, ya que hay unidades FR y BR apiladas en el espacio. El (cuerpo FR) y el ejército BEF en Bruselas y los ejércitos 1.º y 3.º FR en Verdún atacan al 4.º Ejército GE en Sedán.

Se intenta una maniobra de flanqueo y tiene éxito con una tirada de 6.

Lo Aliados sacan un 2 en el dado y se reduce el 4.º Ejército GE.

Las PC disparan en la columna 3. Sacan un 2 y obtienen un valor de bajas de 2, por lo que el (cuerpo FR) es eliminado. El resto de unidades tiene un FB de 3, por lo que se ignora 1 punto del valor de bajas.

El ejército GE se retira a Lieja a través de Coblenza. No avanza ninguna unidad.

Comentario: al no avanzar tras el combate, Sedán permanece controlado por las PC y el 3.º Ejército GE en situación de suministro.

Acción 5 de las PC

Juegan «Falkenhayn» (carta n.º 13 de las PC) como PR.

Se mueve el indicador PR AH a la casilla 2 del marcador general y el indicador PR GE a la casilla 3.

Comentario: esto puede esperar hasta la última jugada. En su lugar, el 3.º Ejército GE debería haberse retirado a Sedán.

Acción 5 de los Aliados

Eligen la opción que otorga automáticamente «1 OP», por lo que no juegan ninguna carta. Activan Amberes para movimiento.

El 1.º Ejército BE se desplaza a Bruselas.

Comentario: otra vez más, el jugador Aliado desperdicia la oportunidad de aislar a un ejército enemigo. El ejército BE tendría que haber movido a Sedán. Al apilarlo con el BEF se incrementa el coste de OP para ambos, ya que el apilamiento de estas unidades es gratuito solamente en Amberes, Ostende, Calais y Amiens.

Acción 6 de las PC

Juegan «von François» (carta n.º 3 de las PC) como 2 OP. Activan Cambrai y Lieja para movimiento.

Mueven el (3.º Ejército GE) de Cambrai a Sedán y el (4.º Ejército GE) de Lieja a Sedán.

Acción 6 de los Aliados

Juegan «Refuerzos británicos» (carta n.º 1 de los Aliados) como 4 OP. Activan Grenoble y Tarnopol para movimiento y Verdún y Czernowitz para ataque.

Mueven el 3.º Ejército RU de Tarnopol a Lemberg. El indicador de PV baja a 10. Mueven el cuerpo FR de Grenoble a París.

Los ejércitos 1.º y 4.º FR en Verdún atacan al (3.º Ejército GE) y al (4.º Ejército GE) en Sedán.

Los aliados sacan un 5 en el dado, con un valor de bajas de 5. Se eliminan el 3.º Ejército GE y su cuerpo de sustitución.

Las PC sacan un 4 en el dado, con un valor de bajas de 4. Se reduce el 1.º Ejército FR.

El (4.º Ejército GE) se retira un espacio a Coblenza.

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

No pueden intentar la maniobra de flanqueo y no juegan cartas CC.

El ataque ruso pasa de la columna 3 a la 2 debido a las montañas de Munkács.

Los aliados sacan un 3 en el dado, con un valor de bajas de 2.

Las PC sacan un 1 en el dado, con un valor de bajas de 0.

Se elimina el 2.º Ejército AH y el cuerpo que lo sustituye se retira a Drebecen a través de Clausenburg.

Agosto de 1914 - Fase de desgaste

No pasa nada, pues todas las unidades y espacios (incluyendo Cambrai para las PC, ya que también controlan Sedán) están en situación de suministro.

Agosto de 1914 - Fase de asedio

No pasa nada, no hay fuertes asediados.

Agosto de 1914 - Fase de estado de guerra

No pasa nada.

Agosto de 1914 - Fase de reemplazos

Las PC gastan 2 PR AH para recrear el (2.º Ejército AH) y el (3.º Ejército AH) en Budapest, más 2 PR GE para recrear el (2.º Ejército GE) y el (3.º Ejército GE) en Essen, y 1 PR GE para girar el 4.º Ejército GE a su lado a potencia completa.

Agosto de 1914 - Fase de reparto de cartas

El jugador aliado roba 7 cartas porque no tiene ninguna en su mano.

El jugador de las PC roba 6 cartas porque todavía le queda una en su mano. Si dicha carta hubiera sido una carta CC, podría haberla descartado antes de robar nuevas cartas y hubiera robado siete.

Septiembre de 1914 - Fase de ofensivas obligatorias

La tirada del dado de las PC es un 1, lo que significa que alguna unidad austrohúngara debe realizar un ataque durante este turno o los PV disminuirán en 1.

Los aliados sacan un 5 y como Italia actualmente es neutral, el jugador aliado no está obligado a realizar ningún ataque este turno.

Septiembre de 1914 - Fase de acciones

Acción 1 de las PC

Juegan «Ober Ost» (carta n.º 11 de las PC) como evento.

Se mueven los indicadores de estado de guerra de las PC y del estado de guerra combinado a la casilla 3. Ahora los alemanes pueden atacar espacios que contengan fortificaciones rusas. La carta «Ober Ost» se retira de la partida porque está marcada con un «*» y se ha jugado como evento.

Comentario: no es el momento de jugar tal evento, ya que los alemanes no disponen de fuerza ofensiva en el este para aprovecharlo. Mejor jugar puntos de operaciones para controlar el ritmo de la partida, o incluso mejor, jugar el evento «Landwehr» y aumentar la potencia de los ejércitos en Essen.

Acción 1 de los Aliados

Juegan «Refuerzos británicos» (carta n.º 14 de los Aliados) como evento.

Colocan el 1.º Ejército BR en Londres y un cuerpo BR en la reserva. El indicador de estado de guerra de los aliados se mueve a la casilla 1 y el del estado de guerra combinado a la casilla 4. La carta «Refuerzos británicos» se retira de la partida porque está marcada con un «*» y se ha jugado como evento.

Comentario: estos refuerzos ayudarán a contrarrestar la ventaja actual de las PC en cuanto a reemplazos, sobretodo porque las PC no guardaron ninguna carta de refuerzos GE.

Acción 2 de las PC

Juegan «Tregua en el Reichstag» (carta n.º 9 de las PC) como evento.

Se mueve el indicador de PV a la casilla 11. El indicador de estado de guerra de las PC se mueve a la casilla 4; ahora las PC pueden entrar en los espacios costeros de Francia y Bélgica y, además, su grado de compromiso bélico pasará a guerra limitada durante la fase de estado de guerra. Se mueve el indicador de estado de guerra combinado a la casilla 5. La carta «Tregua en el Reichstag» se retira de la partida porque está marcada con un «*» y se ha jugado como evento.

Comentario: de nuevo podría discutirse la idoneidad de jugar esta carta ahora. Eliminar las limitaciones de movimiento no es tan importante cuando uno no está en posición de encaminarse hacia el Canal.

Acción 2 de los Aliados

Juegan «Atrincheramiento» (carta n.º 12 de los Aliados) como 3 OP. Activan Londres y Bruselas para movimiento.

Mueven el 1.º Ejército BR de Londres a Bruselas. Mueven el 1.º Ejército BE de Bruselas a Cambrai. El indicador de PV vuelve a 10.

Comentario: los Aliados hacen bien en poner en juego el 1.º Ejército BR lo antes posible, pero en el turno anterior ya pagaron un precio (1 OP desperdiciado) al mover sin sentido el 1.º Ejército BE a Bruselas.

Acción 3 de las PC

Juegan «Landwehr» (carta n.º 5 de las PC) como evento.

El jugador de las PC gira el (2.º Ejército GE) y el (3.º Ejército GE) a su lado de plena potencia. La carta «Landwehr» se retira de la partida porque está marcada con un «*» y se ha jugado como evento.

Comentario: más vale tarde que nunca, pero con esta ya son tres rondas consecutivas sin movimiento ni combates.

Acción 3 de los Aliados

Juegan «Refuerzos franceses» (carta n.º 10 de los Aliados) como evento.

Colocan el 10.º Ejército FR en París. La carta «Refuerzos franceses» se retira de la partida porque está marcada con un «*» y se ha jugado como evento.

Acción 4 de las PC

Juegan «La carrera hacia el mar» (carta n.º 8 de las PC) como 3 OP. Activan Essen, Coblenza y Budapest para movimiento.

Mueven los ejércitos 2.º y 3.º GE de Essen a Sedán. Mueven el 4.º Ejército GE de Coblenza a Sedán. Mueven el (2.º Ejército AH) y el (3.º Ejército AH) de Budapest a Munkács.

Comentario: ¡por fin!

Acción 4 de los Aliados

Juegan «Putnik» (carta n.º 5 de los Aliados) como 2 OP. Activan París y Belfort para movimiento.

Mueven el cuerpo FR de París a Bruselas. Mueven un cuerpo FR de Belfort a Château-Thierry.

Acción 5 de las PC

Juegan «Intercepciones por radio» (carta n.º 2 de las PC) como 2 OP.

Activan Sedán y Przemysl para ataque.

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

Las PC sacan un 3 en el dado, con un valor de bajas de 2. El (3.º Ejército RU) es eliminado y sustituido por un cuerpo.

Los Aliados sacan un 5 en el dado, con un valor de bajas de 3. Se reduce el 4.º Ejército AH.

Esto satisface la OO de las PC para este turno.

Comentario: con el 8.º Ejército GE descansando en Königsberg, los ejércitos AH deben apear con las responsabilidades. No hay nada malo en un ataque como este, ¿pero por qué golpear con un ejército AH cuando se tiene uno GE?

El 2.º Ejército GE en Sedán ataca al cuerpo FR en Château-Thierry. Debido a la disparidad de las tablas de combate, el ejército alemán destruye completamente al cuerpo francés sin sufrir baja alguna. Las PC deciden no avanzar.

Los ejércitos 3.º y 4.º GE en Sedán atacan al 1.º Ejército BR en Cambrai.

Las PC sacan un 5 en el dado, con un valor de bajas de 5. Se reduce el 1.º Ejército BR.

Los aliados sacan un 3 en el dado, con un valor de bajas de 2, es decir, sin efecto.

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

Las PC no avanzan.

Comentario: los alemanes hacen bien en no avanzar. Un uso eficiente de 1 OP para realizar 2 ataques.

Acción 5 de los Aliados

Juegan «Refuerzos rusos» (carta n.º 11 de los Aliados) como 3 OP. Activan Verdún y Bruselas para ataque.

Comentario: los aliados dejan escapar dos ejércitos rusos muy necesarios. El ataque aliado está bien, pero no la carta que se ha usado.

El (1.º Ejército FR) y el 4.º Ejército FR en Verdún, junto con el ejército BEF, el 1.º Ejército BR y el cuerpo FR en Bruselas, atacan a los ejércitos 2.º, 3.º y 4.º GE en Sedán.

Los Aliados intentan una maniobra de flanqueo y tienen éxito al sacar un 5 en el dado.

Los Aliados sacan un 6 en el dado, con un valor de bajas de 7. Se elimina el 2.º Ejército GE y se reduce el cuerpo que lo sustituye.

Ahora las PC solo tienen 11 FC para devolver el fuego. Las PC sacan un 1 en el dado, con un valor de bajas de 3. El ejército BEF debe asumir la primera baja, si es posible (v. 12.4.5) y, por tanto, se reduce.

El 4.º Ejército GE se retira a Coblenza, el 3.º Ejército GE a Metz y el (cuerpo GE) a Estrasburgo.

Acción 6 de las PC

Juegan «Atrincheramiento» (carta n.º 6 de las PC) como 3 OP. Activan Metz, Estrasburgo y Mülhausen para ataque.

El (7.º Ejército GE) en Mülhausen ataca al cuerpo y la fortificación FR de Belfort. Debido a la trinchera, los 3 FC se desplazan una columna a la izquierda. Las PC sacan un 5 y destruyen el cuerpo FR.

Los franceses tienen 3 FC que se desplazan una columna a la derecha, pero en la tabla de combate para los cuerpos, por lo que no son capaces de infligir bajas.

El (7.º Ejército GE) no puede avanzar porque está a potencia reducida.

Los ejércitos 3.º y 5.º GE en Metz, junto con el 7.º Ejército GE y el (cuerpo GE) en Estrasburgo, atacan al 2.º Ejército FR y a la fortificación de Nancy.

Los 16 FC alemanes se desplazan a la columna 15, mientras que los 5 FC franceses se desplazan a la columna 6-8.

Ambos contendientes sacan un 6.

El 2.º Ejército FR se convierte en un cuerpo a potencia reducida que se retira a Bar-le-Duc a través de Verdún.

El 5.º Ejército GE se reduce y los ejércitos 3.º y 6.º GE avanzan. Se elimina el indicador de trinchera.

Acción 6 de los Aliados

Juegan «Violación de Bélgica» (carta n.º 13 de los Aliados) como PR. Mueven el indicador PR AM a la casilla 1 del marcador general, los

indicadores PR FR y PR BR a la casilla 2 y el indicador PR RU a la casilla 3. El indicador PR IT no se mueve porque Italia es neutral y ninguna nación puede recibir reemplazos mientras es neutral.

Comentario: razonable, pero teniendo en cuenta el estado de guerra de ambos contendientes, habría sido mejor jugar la carta como evento, especialmente si los ejércitos 9.º y 10.º RU estaban en juego.

Septiembre de 1914 - Fase de desgaste

No hay desgaste.

Septiembre de 1914 - Fase de asedios

Asedio de Nancy. Las PC necesitan una tirada de dado 5 o 6 (a causa del m.t.d. -2 que se aplica en los turnos 1 y 2). Sacan un 4 y Nancy resiste.

Septiembre de 1914 - Fase de estado de guerra

Las PC entran en la guerra limitada, con la consiguiente entrada de Turquía en el conflicto. Las unidades turcas se colocan en el mapa. Las PC descartan la carta CC «Mal tiempo» (carta n.º 4 de las PC) que tenían todavía en la mano, barajan sus cartas de movilización (excepto «Cañones de agosto», «Ober Ost», «Tregua en el Reichstag» y «Landwehr») junto con sus cartas de guerra limitada para formar un nuevo mazo de juego.

Septiembre de 1914 - Fase de reemplazos

El jugador aliado usa 2 de los 3 PR RU para recrear el 3.º Ejército RU y colocarlo en el espacio «Al Cáucaso».

Gira el (1.º Ejército BE) a potencia completa gastando 1 PR AM.

El BEF no puede recibir reemplazos, por lo que usa los PR BR para girar los tres cuerpos BR en Próximo Oriente a potencia completa.

Con 2 PR FR recrea los ejércitos 2.º y 3.º FR a potencia reducida.

Coloca el (2.º Ejército FR) en París, que ahora alcanza el límite de apilamiento, por lo que el (3.º Ejército FR) se coloca en Orleans (v. 9.5.3.3).

Septiembre de 1914 - Fase de reparto de cartas

Los Aliados descartan una carta CC, barajan sus cartas de movilización (excepto los eventos eliminados) y roban 7 cartas.

Las PC roban 7 cartas.

Comentario: dos turnos de errores y oportunidades perdidas, alternados con un juego efectivo por ambas partes. En resumen, dos primeros turnos típicos de jugadores de SdG no experimentados. La situación en este punto está bastante equilibrada y es imposible predecir el resultado final.

A partir de aquí, la partida está en vuestras manos. Podéis continuar esta o empezar de nuevo e intentar cometer menos errores estratégicos que los que hicimos nosotros. Sea como sea, esperamos que disfrutéis con las decisiones difíciles.

Andy, Gene y Ted

Excepciones y reglas especiales

REINO UNIDO

Cuesta 1 OP activar unidades BR si están apiladas con unidades BE en Amberes, Ostende, Calais o Amiens (v. 9.2.3).

El cuerpo y el ejército BEF están limitados a los espacios del Reino Unido, Francia, Bélgica y Alemania.

El cuerpo BEF no puede reemplazar a ejércitos BR y los cuerpos BR no pueden reemplazar al ejército BEF.

Las unidades BR en Londres no pueden atacar solas desde Londres. La línea a trazos no cuenta para determinar el m.t.d. de la maniobra de flanqueo.

Prioridad de bajas al atacar: 1) Ejército o cuerpo BEF; 2) MEF; 3) AUS/CND.

AUSTRALIA, CANADÁ, PORTUGAL Y EJÉRCITO ÁRABE DEL NORTE

Se activan como BR, se reemplazan como Aliados Menores (AM).

No pueden reemplazar a un ejército BR a potencia reducida.

No pueden usar cartas de combate específicas de BR.

No pueden usarse con los eventos «Salónica» y «Guerra en África».

RUSIA

ME solo dentro de Rusia y no puede realizar ME por mar.

Próximo Oriente: el límite de entrada y salida del espacio «Al Cáucaso» es de 1 cuerpo mediante ME y 1 cuerpo mediante movimiento por turno.

Prioridad de bajas al atacar: CAU.

Restricción en agosto de 1914: ni ataque ni movimiento a fortificaciones GE.

FRANCIA

1 OP si las unidades están apiladas con unidades US en Francia o Alemania.

Los refuerzos pueden colocarse en Orleans si París está apilada al límite (pero NO si París está asediada o controlada por el enemigo).

ESTADOS UNIDOS

Cuesta 1 OP activar unidades US si están apiladas con unidades FR en Francia o Alemania.

Los refuerzos se colocan en espacios FR con puerto. Los cuerpos pueden realizar ME a puertos franceses.

No más de 1 refuerzo por turno (tras el evento «Allá vamos»).

1 PR por cada carta aliada jugada como PR (tras el evento «Allá vamos»).

BÉLGICA

Cuesta 1 OP activar unidades BE si están apiladas con unidades BR en Amberes, Ostende, Calais o Amiens (v. 9.2.3).

Ni el ME ni los PR están restringidos cuando Bruselas está controlada por el enemigo.

Puede reconstruir y recrear (PR) el 1.º Ejército BE en Bruselas, Amberes, Ostende, Calais si no hay otros espacios disponibles.

SERBIA

Ni el ME ni los PR están restringidos cuando Belgrado está controlada por el enemigo.

Puede reconstruir y recrear un ejército (PR) en Belgrado (si Nis no está controlada por las PC) o Salónica.

Las unidades en Serbia están siempre suministradas.

Salónica y las casillas de Rusia fuera del mapa son fuentes de suministro.

MONTENEGRO

La unidad MN está siempre suministrada. Solo puede moverse mediante ME entre la casilla de reservas y Cetinje.

ALBANIA

Aliado desde el principio.

Los espacios trazan suministros a Tarento durante la fase de desgaste mientras IT es neutral.

GRECIA

Entrada limitada (evento «Salónica»): se colocan las unidades GR, pero no pueden activarse ni ser atacadas. Salónica y Kavala están en juego.

La entrada en guerra de Grecia permite activar las unidades GR, pero no restringe el juego de los eventos «Salónica» ni «MEF».

Nota: La carta «MEF» puede jugarse como refuerzos normales tras haber jugado el evento «Salónica» (v. 9.5.3.4).

ENTRADA DE ITALIA / RUMANÍA

Solo puede jugarse como evento o descartarse si las PC están en GT y los Aliados no.

ALEMANIA

Restricciones antes de alcanzar el estado de guerra 4 (o antes de jugar ciertos eventos):

No están permitidos los ataques, pero sí los asedios, a las fortificaciones RU («Ober Ost»).

Hasta que se juegue el evento «La carrera hacia el mar», las unidades no pueden finalizar su movimiento (excepto como avance tras un combate), ni efectuar ME, en Ostende, Calais o Amiens.

Reglas especiales del Próximo Oriente

Activación y movimiento

Solamente los ejércitos PO pueden mover o atacar en el Próximo Oriente: MEF, EBPO, AFO, CAU, YLD y EI. Si se colocan como refuerzos en los países respectivos, pierden su capacidad de operar en el PO (v. 9.5.3.4).

Rusia: solo 1 cuerpo (nunca un ejército) por turno puede pasar de un mapa a otro. Tras el evento «La caída del zar», solo mediante ME.

Los Aliados pueden activar solo 1 espacio para combate por ronda de acción, además de la cabeza de playa MEF y del EBPO.

Unidades suministradas por playa: cuesta 3 OP activar el MEF y 1 OP activar cada uno de los cuerpos.

Suministro y control

Solo las unidades BR y AUS, y ningún ejército que no sea el MEF, pueden suministrarse a través de la cabeza de playa MEF.

Los cuerpos SN y EAN están siempre suministrados.

El EAN no modifica el control de los espacios por los que ha pasado.

Las unidades TU en Medina están suministradas y no sufren desgaste.

El suministro aliado por mar a través de Constantinopla requiere el control de Galípoli.

ME y PR

PC (excepto Turquía): solo un cuerpo por turno mediante ME.

Rusia: solo 1 cuerpo + cuerpo ME por turno, y ningún ejército puede pasar de un mapa a otro. Solo en espacios dentro de Rusia.

Reino Unido: ME, solo 1 cuerpo BR o AUS por turno por mar (ni CND, ni PT, ni BEF).

No se permite el ME de la casilla de reservas a los espacios ocupados solo por SN o EAN (v. 13.1.8).

El cuerpo EAN se reemplaza directamente en el mapa (con PR AM).

ME aliado por mar a través de Constantinopla requiere el control de Galípoli.

Combate

Ataques desde el Sinaí: -3 m.t.d.

Desierto: restricciones en verano (v. la tabla de efectos de terreno).

Sobre la edición española de *Senderos de gloria*

Hace poco más de un año lanzamos al mercado *Twilight Struggle - la guerra fría (1945-1989)* con mucha esperanza y algo de preocupación. Esperanza porque se trataba de un juego maravilloso y en aquel momento ocupaba el número uno de todas las listas de juegos de tablero, y una cierta preocupación porque no sabíamos cómo reaccionaría el mercado español ante un juego de esas características. Se trataba de un juego estratégico, complejo, largo y jugable solo por dos jugadores. Todas estas características lo convertían en un producto no apto para todos los públicos, así que cuando la primera edición se agotó en menos de diez meses de estar a la venta, supimos que nuestros temores eran infundados y que nos encontramos ante un mercado que goza de muy buena salud y que se muestra muy receptivo ante nuevas propuestas de juegos, siempre y cuando estos tengan una condición, y es que se trate de buenos juegos.

Un año más tarde volvemos a depositar nuestras esperanzas en un juego de estrategia, complejo, largo y jugable solo por dos jugadores, con el agravante de que en este caso se trata de un verdadero juego de guerra. El juego que tenéis en vuestras manos es un juego de simulación estratégica, en el que estaréis al mando de poderosos ejércitos que combatirán en diversos frentes, desde el Canal de la Mancha hasta Persia y desde Petrogrado hasta Nápoles. Tendréis que tener en cuenta cuestiones como rutas de suministro, reemplazos o refuerzos, deberéis planificar ofensivas, gestionar vuestros recursos, decidir cuándo y dónde queréis establecer líneas defensivas, etc. *Senderos de gloria* es uno de los mejores exponentes de los juegos de guerra modernos. Se trata de un juego con motor de cartas en el que en cada turno los jugadores deben tomar decisiones absolutamente agónicas, y en eso reside su grandeza. Cada carta jugada, cada punto de reemplazo, cada punto de victoria y cada tirada de dado es absolutamente esencial y una cuestión de vida o muerte. Se trata de un juego muy intenso, que a pesar de su larga duración no decae ni un solo instante. El sistema de juego de subturnos en los que cada jugador juega una carta y realiza acciones basadas en ella hace que no se produzcan largas esperas y que los dos jugadores estén constantemente involucrados en el curso del juego.

La I Guerra Mundial nunca ha tenido tanta cuota de pantalla en el cine o la televisión como la II Guerra Mundial, pero pese a ello se trata de una época fascinante en la que os aseguro que quedaréis atrapados. A falta de pocos meses para que se conmemore el primer centenario del principio de esta terrible contienda, *Senderos de Gloria* os ofrece una magnífica posibilidad de entender mejor las claves de la llamada «Gran Guerra».

Por último, quiero agradecer a nuestros amigos de GMT todo el apoyo prestado para la edición de este gran juego, y por supuesto no puedo olvidarme de toda la gente que ha hecho posible la edición en castellano. Empezando por Joaquim Dorca que creyó en seguida en el proyecto pese a que suponía dejar aparcados otros títulos de GMT que le eran más queridos, y pasando evidentemente por Marc, Marià, Bascu y Antonio, que no se han limitado a trasladar al castellano la versión original sino que han tratado de mejorar todos aquellos detalles que han podido.

Ha sido un placer trabajar en este proyecto y espero que os guste.

Xavi Garriga, junio de 2013

Despliegue de las unidades

Véase 4.2.4 para un despliegue alternativo.

Nota: una unidad entre paréntesis está a potencia reducida y debe mostrar su reverso.

Potencias Centrales

Austria-Hungría

Casilla de reservas de las PC: 5 cuerpos

Frente oriental

Cracovia: 1 cuerpo, trinchera 1
Tarnów: 1.^{er} Ejército
Przemyśl: 4.^o Ejército
Tarnopol: 3.^{er} Ejército
Czernowitz: 1 cuerpo
Munkács: (2.^o Ejército)

Frente serbio

Temesvár: 1 cuerpo
Novi Sad: 5.^o Ejército
Sarajevo: 6.^o Ejército

Frente italiano

Trento: trinchera 1
Villach: 1 cuerpo, trinchera 1
Trieste: trinchera 1

Alemania

Casilla de reservas de las PC: 8 cuerpos

Frente occidental

Bremen: (1 cuerpo)
Aquisgrán: 1.^{er} Ejército
Coblenza: 2.^o y 3.^{er} Ejércitos
Metz: 4.^o y 5.^o Ejércitos, trinchera 1
Estrasburgo: 6.^o Ejército
Mülhausen: (7.^o Ejército), trinchera 1

Frente oriental

Königsberg: trinchera 1
Insterburgo: 8.^o Ejército y 1 cuerpo
Oppeln: (1 cuerpo)

Aliados

Bélgica

Amberes: 1.^{er} Ejército
Casilla de reservas de los Aliados: 1 cuerpo

Reino Unido

Casilla de reservas de los Aliados: 1 cuerpo y 1 cuerpo BEF
Bruselas: Ejército BEF, trinchera 1

Frente de Próximo Oriente

Puerto Saíd: (1 cuerpo), trinchera 1
El Cairo: (1 cuerpo), trinchera 1
Basora: (1 cuerpo), trinchera 1

Francia

Casilla de reservas de los Aliados: 7 cuerpos
Sedán: 5.^o Ejército
Verdún: 3.^{er} y 4.^o Ejércitos, trinchera 1
Nancy: 1.^{er} y 2.^o Ejércitos, trinchera 1
Belfort: 2 cuerpos, trinchera 1
Bar-le-Duc: (9.^o Ejército)
París: (6.^o Ejército), trinchera 1
Grenoble: 1 cuerpo

Montenegro

Cetinje: 1 cuerpo

Rusia

Casilla de reservas de los Aliados: 6 cuerpos
Riga: 1 cuerpo, trinchera 1
Shavli: 1 cuerpo
Kovno: 1.^{er} Ejército
Grodno: 1 cuerpo
Lomza: 2.^o Ejército
Ivángorod: 4.^o Ejército
Lublin: 5.^o Ejército
Dubno: 3.^{er} Ejército
Kamenets-Podolsky: 8.^o Ejército
Odesa: 1 cuerpo, trinchera 1

Frente del Próximo Oriente

Batumi: 1 cuerpo
Kars: 1 cuerpo
Ereván: 1 cuerpo

Serbia

Casilla de reservas de los Aliados: 2 cuerpos
Belgrado: 1.^{er} Ejército
Valjevo: 2.^o Ejército

Países neutrales

Las siguientes unidades se despliegan en los espacios indicados únicamente después de que el país correspondiente entre en guerra.

Albania

Albania no tiene unidades y las unidades de cualquier bando pueden entrar en cualquier momento.

Bulgaria

Sofía: 2 cuerpos
En 4 de los otros espacios en Bulgaria: 1 cuerpo en cada espacio

Grecia

Flórina: 1 cuerpo
Lárisa: 1 cuerpo
Atenas: 1 cuerpo

Italia

Casilla de reservas de los Aliados: 4 cuerpos
Turín: 1 cuerpo
Verona: (1.^{er} Ejército)
Asiago: (4.^o Ejército)
Moggio: (3.^{er} Ejército)
Udine: (2.^o Ejército)
Roma: 1 cuerpo
Tarento: 1 cuerpo

Persia

Persia no tiene unidades y las unidades de cualquier bando pueden entrar tras la entrada en guerra de Turquía.

Rumanía

Bucarest: 2 cuerpos
En 4 de los otros espacios en Rumanía: 1 cuerpo en cada espacio

Turquía

Adrianópolis: 1 cuerpo
Galípoli: 1 cuerpo
Constantinopla: 1 cuerpo
Balikesir: 1 cuerpo
Ankara: 1 cuerpo
Adana: 1 cuerpo
Rize: 1 cuerpo
Erzurum: 1 cuerpo
Giresun: trinchera 1
Van: 1 cuerpo
Mosul: 1 cuerpo
Bagdad: 1 cuerpo, trinchera 1
Damasco: 1 cuerpo
Gaza: 1 cuerpo, trinchera 1
Medina: 1 cuerpo

Estados Unidos

Los Estados Unidos entran en guerra sin unidades. Todas las unidades de los Estados Unidos entran mediante cartas de refuerzos.

TWILIGHT STRUGGLE

LA GUERRA FRÍA, 1945-1989

Por Jason Matthews y Ananda Gupta



«La trompeta nos convoca de nuevo, no para alzarnos en armas, aunque las necesitaremos; no para ir a la batalla, aunque ya estemos en guerra; sino para que soportemos la carga de esta larga lucha crepuscular...»

John F. Kennedy, discurso de investidura, enero de 1961

Twilight Struggle es un juego para dos jugadores que simula los 45 años de intriga, lucha de prestigio y de conflictos militares ocasionales entre la Unión Soviética y los Estados Unidos. El mundo entero es el escenario en el que los dos colosos luchan para mantener a salvo sus ideologías y sus formas de vida. El juego comienza entre las ruinas de la devastada Europa, cuando las dos superpotencias compiten sobre los escombros de la Segunda Guerra Mundial, y acaba en 1989, cuando solo los Estados Unidos se mantienen en pie.

Vive la experiencia de unos de los mejores juegos del mundo.

DEVIR

GMT
GAMES



DEVIR IBERIA
Rosselló 184, 6^a 1^a
08008 Barcelona
www.devir.es



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford
CA 93232-1308
www.GMTGames.com