



DOWNFALL of EMPIRES

GRAN ESTRATEGIA EN LA 1ª GUERRA MUNDIAL

REGLAMENTO

Downfall of Empires es un juego de simulación histórica de la Primera Guerra Mundial para 2 a 4 jugadores de 2-3 horas de duración. El juego nació del reto de crear un Juego de Guerra para varios jugadores, de corta duración, de reglas sencillas, divertido, apasionante y que fuera una buena simulación histórica.

Una partida dura 18 turnos. Cada turno es una estación, desde el verano de 1914 al otoño de 1918.

VERDUN

Belrupt Fort



1. Componentes

- 1 Mapa (divido en zonas)
- 75 Fichas de ejército
- 32 Fichas de trinchera
- 32 Losetas de desarrollo
- 1 Marcador de turno
- 41 Marcadores de control
- 4 Marcadores de ataque/movimiento
- 2 Dados
- Reglas del juego

La unidad de combate es el ejército, cuyos signos distintivos son su nacionalidad y su factor de combate. Todos los ejércitos tienen dos niveles o pasos: entero y reducido.

FICHAS

EJÉRCITO



Entero
Factor de apoyo

Reducido
Factor de combate

TRINCHERAS



Nivel 1
(Triple Entente)

Nivel 2
(Potencias Centrales)

MARCADORES



Francia-Reino Unido

Rusia

LOSETAS DE DESARROLLO



Nivel tecnológico: requiere haber desarrollado previamente los niveles inferiores de la misma tecnología

Pre-requisito: requiere haber desarrollado antes otras 4 tecnologías cualesquiera



Alemania

Austria-Hungary



Ataque

Movimiento

2. Despliegue inicial

Se colocan ejércitos y trincheras en las respectivas zonas según se indica en el mapa. Todos los ejércitos del despliegue inicial se colocan enteros y todas las trincheras en nivel 1.

Cada bando coloca tres losetas de tecnología en la casilla 1, con las restricciones que se explican en el apartado de tecnología. Se colocan los marcadores de control en las casillas 0 de los contadores de diplomacia y la ficha de turno en verano de 1914.



3. Mapa, apilamiento y control

El mapa está dividido en zonas. Un bando puede tener un máximo de 3 ejércitos en una zona (2 en las zonas del Cáucaso, Siria y Egipto). En una zona puede haber ejércitos de dos bandos enemigos (hasta 3 ejércitos por bando).

El terreno de las zonas puede ser: Llano, Bosque, Desierto (Siria y Egipto) y Montaña (zonas con montañas dibujadas y oscuras).

Inicialmente las zonas de un país (zonas natales) las controla el bando al que pertenece el país. Las zonas cambian de control ocupándolas o atravesándolas en solitario con ejército(s). Es decir, una zona la controla el último bando que la ha ocupado o atravesado en solitario. El control de la zona se mantiene si además de ejércitos del bando que la controla hay ejércitos de un bando enemigo.

El control de zonas cambia al final del turno del jugador activo.

Hay zonas con ciudad y/o puerto. Estas zonas son zonas de suministro y de reclutamiento. Las zonas con ciudad (ciudades) también se utilizan en el cálculo de los Puntos de Victoria.

Hay 4 zonas cuadradas conectadas con flechas (tres rusas y Ankara) en las que no pueden entrar los ejércitos enemigos.

4. Bandos

Hay cuatro bandos. Los países y ejércitos que componen estos bandos, hasta que entran nuevos países en guerra por Diplomacia, son:

- Alemán (Alemania): Alemania y sus ejércitos, excepto los que cede al bando Austro-húngaro.
- Austro-húngaro: Austria-Hungría, sus ejércitos y los que le cede el Alemán.
- Franco-Británico: Francia, Gran Bretaña, Serbia y sus respectivos ejércitos.
- Ruso (Rusia): Rusia y sus ejércitos.

Los bandos Alemán y Austro-húngaro forman una coalición (las Potencias Centrales) enemiga de la coalición formada por los bandos Franco-Británico y Ruso (la Triple Entente).

Cinco países neutrales al inicio (Turquía, Italia, Bulgaria, Rumanía y Estados Unidos), entran en guerra, en algún bando, como se explica en el apartado de Diplomacia.

El orden del juego es: Alemán, Franco-Británico, Ruso y Austro-húngaro.

5. Puntos de Victoria

Los Puntos de Victoria (PV) se calculan al final del turno 18. Gana el jugador que controla el bando con mayor puntuación.

PUNTOS DE VICTORIA INICIALES	
Alemania	-3
Austria-Hungría	0
Francia - Reino Unido	4
Rusia	5

A los iniciales, se añaden y restan PV como sigue:

- Controlar, al final de la partida, una ciudad no natal añade un PV.
- No controlar, al final de la partida, una ciudad natal resta un PV.

(Es decir, computan solo las ciudades no natales conquistadas y las natales perdidas, no las ciudades natales que siguen controladas).

- Los bandos Alemán y Franco-Británico cuentan también los PV por control de ciudades de los bandos Austro-húngaro y Ruso respectivamente.
- Si al final de la partida el bando Austro-húngaro controla Warsaw, Minsk, Vilna o Riga, estos PV solo se los cuenta Alemania.
- PV por Diplomacia: Por cada alianza de un país y por la Rendición de Rusia se añade un PV a los dos bandos de la coalición beneficiada. Si no se obtiene la alianza de Bulgaria o Rumanía no solo no se añade un PV sino que se resta.

Así pues, los PV se calculan como sigue:

- Puntos de Victoria iniciales
- + Ciudades no natales controladas **
- - Ciudades natales controladas por el enemigo **
- + PV por Diplomacia
- = Puntos de Victoria finales

** Alemán y Franco-Británico suman y restan las del Austro-húngaro y Ruso respectivamente.

6. Suministro

Las zonas natales controladas con ciudades son fuente de suministro para los ejércitos de su bando.

Las zonas con puerto controladas también son fuente de suministro para los ejércitos del bando Franco-Británico.

Ejércitos y zonas tienen suministro si trazan camino a una fuente de suministro controlada de su bando, por zonas controladas por el propio bando o por su aliado. La



zona en la que están los ejércitos no es necesario que esté controlada.

El bando Franco-Británico tiene suministro a través del mar.

El suministro de los ejércitos se comprueba después del cambio del control de zonas.

Cuando un ejército queda sin suministro, pierde un paso al momento. Los ejércitos sin suministro pueden activarse en su turno. Si al final de su turno aún están sin suministro se eliminan.

Las zonas cambian de control al quedar sin suministro, pasando al control del bando que lo ha cortado o al de su aliado.

7. Acciones

El bando Alemán y el Franco-Británico realizan 3 acciones por turno. El Ruso y el Austro-húngaro realizan 2 acciones por turno. Las acciones que se pueden realizar son:

- Reclutar
- Activar
- Investigar
- Atrincherar
- Diplomacia
- Misiones

Solo se puede realizar una acción de cada tipo por turno, excepto Activar.

Si se Recluta, debe hacerse en primer lugar.

(Para llevar la cuenta de las acciones completadas, el jugador puede situar marcadores de control en las casillas de Acciones del mapa).

8. Reclutar

Los ejércitos se reclutan en ciudades controladas de su país de origen o en zonas contiguas controladas. Británicos y Americanos se reclutan en zonas controladas con puerto.

Los ejércitos reducidos pueden subirse a enteros en cualquier sitio, excepto si están sin suministro.

Subir un ejército reducido a entero o entrar un ejército reducido es reclutar un paso. Entrar un ejército entero es reclutar 2 pasos.

En la acción de Reclutar, se reclutan 3 pasos, excepto el Austro-húngaro que recluta 2 pasos. Estos pasos sirven para cualquier ejército del bando excepto para los Americanos.

A partir de 1917 el bando Franco-Británico recluta 4 pasos.

El Alemán recluta 4 pasos en los turnos de invierno si controla Bruselas.

Italianos, Turcos y Americanos reclutan, para ellos, un paso adicional cuando han entrado en guerra y el bando al que pertenecen realiza acción de Reclutar.

En las tres zonas con puerto del mediterráneo solo se pueden reclutar los ejércitos de factor de combate 3(2).

El bando Franco-Británico no puede mover a Salónica o reclutar allí hasta 1916. En Salónica, además de los ejércitos británicos de factor 3(2), se pueden reclutar los ejércitos franceses de factor 3(2) y el ejército serbio.

El bando Austro-húngaro no puede mover a Grecia hasta que el bando Franco-Británico ha movido o reclutado en Salónica, o a partir de 1917 sin restricciones.

9. Activar

La acción de Activar consiste en que hasta 3 ejércitos del bando realicen algo de lo siguiente:

- Mover
- Atacar o apoyar un ataque
- Mover y atacar o mover y apoyar un ataque

Debe decidirse que realizarán todos los ejércitos activados y hacer los movimientos antes de resolver los combates.

Un ejército no se puede activar dos veces en el turno de un jugador.

Alemania esta obligada a atacar a ejércitos franco-británicos los dos turnos de 1914 (al menos a un ejército por turno).

Rusia está obligada a atacar, al menos, a dos ejércitos alemanes o austro-húngaros, durante 1916.

9.1 Movimiento

Los ejércitos pueden mover hasta 4 zonas. Mover a una zona controlada por un bando enemigo equivale a mover 2 zonas.

Los Británicos y Americanos pueden mover, o mover y atacar o mover y apoyar, entre zonas con puerto usando todo el movimiento. En las zonas del mediterráneo solo pueden hacerlo los ejércitos de factor de combate 3(2).

A Gallipoli solo se puede mover en 1915, solo un ejército en todo el año, y sin usar aviación.

Movimiento estratégico: Es mover un ejército ilimitadamente por zonas controladas por el bando (no puede incluir movimiento por mar). Este movimiento consume la activación de dos ejércitos.

El control de zonas cambia al final del turno. Así, en una segunda acción de Activar, mover a una zona que estaba



controlada por un bando enemigo al inicio del turno, equivale a 2 zonas.

Los ejércitos que comparten zona con ejércitos enemigos solo pueden salir de esta zona a una zona controlada por su bando (la zona compartida solo la controla uno de los bandos).

No se puede mover a zonas de países neutrales.

En Italia y en las zonas fronterizas de Austria-Hungría con Italia, además de austro-húngaros e italianos, solo puede haber un ejército alemán y uno francés o británico.

9.2 Combate

Se atacan ejércitos, no zonas. En cada combate hay un ejército atacante y uno defensor. Ambos ejércitos han de estar en la misma zona.

En cada activación se puede atacar a varios ejércitos, en la misma zona o en zonas distintas.

Pueden apoyar un ataque los ejércitos que en la zona de combate exceden en número a los del bando enemigo. Nunca se apoya a un ejército defensor.

La activación de “mover y atacar o apoyar un ataque” requiere estar en zona contigua a los ejércitos atacados y mover directamente a la zona de combate, sin pasar por otras zonas.

Si se mueve a una zona con ejércitos enemigos y sin ejércitos propios al menos un ejército tiene que activarse para mover y atacar.

El atacante elige a que ejércitos ataca, pero en primer lugar hay que atacar a los ejércitos enteros de la zona.

En un turno no se puede atacar más de una vez al mismo ejército, aunque se realicen varias acciones de Activar.

Para resolver los combates se procede como sigue:

- Se calculan los factores de combate ajustados de los ejércitos atacante y defensor, partiendo de sus factores de combate, como sigue:
- Si hay ejércitos activados para apoyar el ataque se añaden los factores de apoyo.
- El defensor añade, en su caso, el factor por montaña o trinchera (no los dos).
- La montaña añade +1. La trinchera del defensor (no importa su nivel), si no es cancelada por carros del atacante, añade +2 en Alemania, Francia-Bélgica, Riga y Kiev y +1 en el resto de lugares.
- Se compara la tecnología de ataque del atacante con la de defensa del defensor, si alguien tiene un nivel superior, añade +1.
- La aviación del atacante añade +2.

A los factores de combate ajustados se añade la tirada de un dado. Los resultados pueden ser:

- La puntuación de un ejército es mayor a la del otro pero sin llegar a doblarla: 2 bajas para el derrotado y 1 para el vencedor.
- La puntuación de un ejército dobla a la del otro: 2 bajas para el derrotado y ninguna para el vencedor.
- Empate: 1 baja para los dos ejércitos.

Una baja es girar un ejército de entero a reducido o eliminar uno reducido.

Si el defensor tiene trinchera, puede absorber una baja, eliminándola si es de nivel 1, o reduciéndola a nivel 1 si es de nivel 2 (incluso si es atacado con carros). No puede absorber bajas con trincheras si el atacante le ha doblado.

Si el derrotado es un ejército defensor reducido, la segunda baja se toma, si es posible, de otro ejército en la zona que no haya combatido en el turno (del bando que se está jugando), o de trinchera.

Si el derrotado es un ejército atacante reducido, la segunda baja se toma, en su caso, de un ejército que haya apoyado el ataque.

Si el derrotado no puede tomar la segunda baja, el ejército vencedor no tiene baja.

Si un ejército defensor es derrotado, pero por tomar una baja de trinchera no queda eliminado, se retira a una zona contigua controlada, excepto si está en montaña, bosque o desierto, o si se toma la baja de una trinchera de nivel 2 en Francia-Bélgica o Alemania (en estos casos, el ejército derrotado reducido permanece en la zona de combate).

10. Investigar

Los bandos Alemán y Franco-Británico tienen 10 tecnologías que pueden investigar. El Ruso y el Austro-húngaro tienen 6.

Investigar consiste en situar una tecnología en la casilla 1 o subirla de la casilla 1 a la casilla 2. Las tecnologías que se suben a la casilla 2 están disponibles al inicio del turno siguiente.

En 1918 con la acción de investigar se sitúa una tecnología directamente en la casilla 2.

No se puede investigar una tecnología si no se tiene la misma de nivel inferior.

Los 4 bandos sitúan 3 tecnologías en la casilla 1 al inicio de la partida. Las tecnologías se eligen en secreto y no se enseñan hasta que se utilizan.

Los ejércitos italianos, turcos, serbio, búlgaro y rumano no se benefician de las tecnologías, excepto de la de Maniobra.

10.1 Tecnologías de Ataque y Defensa

Son 5 tecnologías que mejoran el ataque o la defensa de los ejércitos.

En los combates se compara la tecnología de ataque del ejército atacante con la de defensa del ejército defensor. Quien tiene nivel superior (no importa la diferencia de niveles) tiene un +1 en el combate. Si el nivel es el mismo se anulan.



10.2 Maniobra

Permite activar 4 ejércitos del bando en lugar de 3 en cada acción de Activar.



10.3 Ofensiva

Otorga una acción de Activar extra al año, si al menos se realiza un ataque (Alemania tiene que atacar a Franco-Británicos). Rusia no tiene la acción extra en 1918.



10.4 Aviación

Añade un +2 al ataque gastando una misión. Solo se puede usar en un ataque por bando por turno.

Si el defensor tiene aviación, puede cancelar el efecto de la del atacante gastando una misión, en cuyo caso, el atacante puede seguir gastando misiones y el defensor cancelándolas.



10.5 Carros 1 y 2

Anula el factor defensivo de las trincheras del mismo nivel o nivel inferior. Se gasta una misión por ataque. Se decide si se utiliza antes de cada ataque.



Ejemplo: El atacante ataca a dos ejércitos en una zona con trinchera del defensor. En el primer ataque utiliza una misión para anular el efecto de la trinchera. El defensor pierde el combate y absorbe una de las bajas con la trinchera. El atacante no gasta una segunda misión para el segundo ataque ya que no la necesita.

No se puede investigar Carros 1 hasta que se poseen otras 4 tecnologías.

10.6 Gas venenoso

Una vez por año, de 1915 a 1918, inflige una baja a un ejército entero en zona atrincherada de Francia-Bélgica o Alemania que no sea montaña (un ejército propio debe estar en la misma zona o adyacente).



El bando que tiene la tecnología elige en que turno lo hace (adicionalmente a las Acciones).

10.7 Tropas de asalto

Ejércitos alemanes reducen de +2 a +1 el factor defensivo de las trincheras en Francia-Bélgica, Alemania, Riga y Kiev.



11. Atrincherar

La acción de Atrincherar consiste en situar una trinchera de nivel 1 en una zona, o subir una trinchera de nivel 1 a nivel 2. Una sola trinchera proporciona el modificador de combate a todos los ejércitos de su bando en la zona.

Se puede Atrincherar una zona cuando al inicio del turno hay algún ejército del bando en la zona o se ha reclutado en el mismo turno.

Cuando en una zona solo hay ejércitos de un bando y trinchera de otro, se elimina la trinchera.

12. Diplomacia

La acción de Diplomacia tiene como objetivo atraer como aliado a uno de los cinco países neutrales u obtener la rendición de Rusia.

La acción consiste en mover un marcador de la tabla de diplomacia dos casillas hacia arriba o una hacia abajo. Cuando se alcanza la última casilla se consigue el objetivo y ya no se puede modificar.

Los símbolos de las casillas 0, de los cinco países neutrales, indican con que bando entran en guerra. Los dos países de la coalición de ese bando pueden subirlos, y los dos de la otra coalición pueden bajarlos. Hay las siguientes restricciones:

- Turquía: hasta fin de 1915.
- Italia, Bulgaria y Rumanía: hasta fin de 1916.
- USA: a partir de 1917. Solo puede subirlo el Franco-Británico y bajarlo el Alemán.



- Rendición de Rusia: en 1918. Los Imperios Centrales pueden subirlo si controlan 2 o más ciudades en Rusia. No se puede bajar.

La Rendición de Rusia implica la de Rumanía si es su aliada. Los ejércitos rendidos no pueden atacar ni ser atacados. Los ejércitos rendidos no pueden mover a zonas no controladas fuera de su país. Rusia solo obtiene un paso cuando recluta.

Los países que se alían por Diplomacia pasan a los siguientes bandos:

- Turquía y Bulgaria al Austro-húngaro.
- Italia y USA al Franco-Británico.
- Rumanía al Ruso.

13. Misiones

La acción de Misiones consiste en subir 4 casillas el marcador de misiones (no pueden acumularse más misiones de las 6 indicadas en el marcador). Cuando se gasta una misión se baja el marcador una casilla.

El marcador de misiones se sube 2 casillas cuando se obtienen las tecnologías de Aviación, Carros 1 y Carros 2.

14. Coordinación Potencias Centrales

A partir de 1915, Alemania puede ceder ejércitos al bando Austro-húngaro moviéndolos a cualquier zona controlada por dicho bando. El movimiento puede ser táctico o estratégico.

Los ejércitos cedidos forman parte del bando Austro-húngaro hasta que Alemania decide recuperarlos o se eliminan en combate. Una vez cedidos, es el Austro-húngaro quien los activa aunque es Alemania quien los refuerza de reducidos a enteros.

Alemania solo puede activar los ejércitos cedidos para recuperarlos. Lo hace mediante movimiento estratégico a una zona de su control.

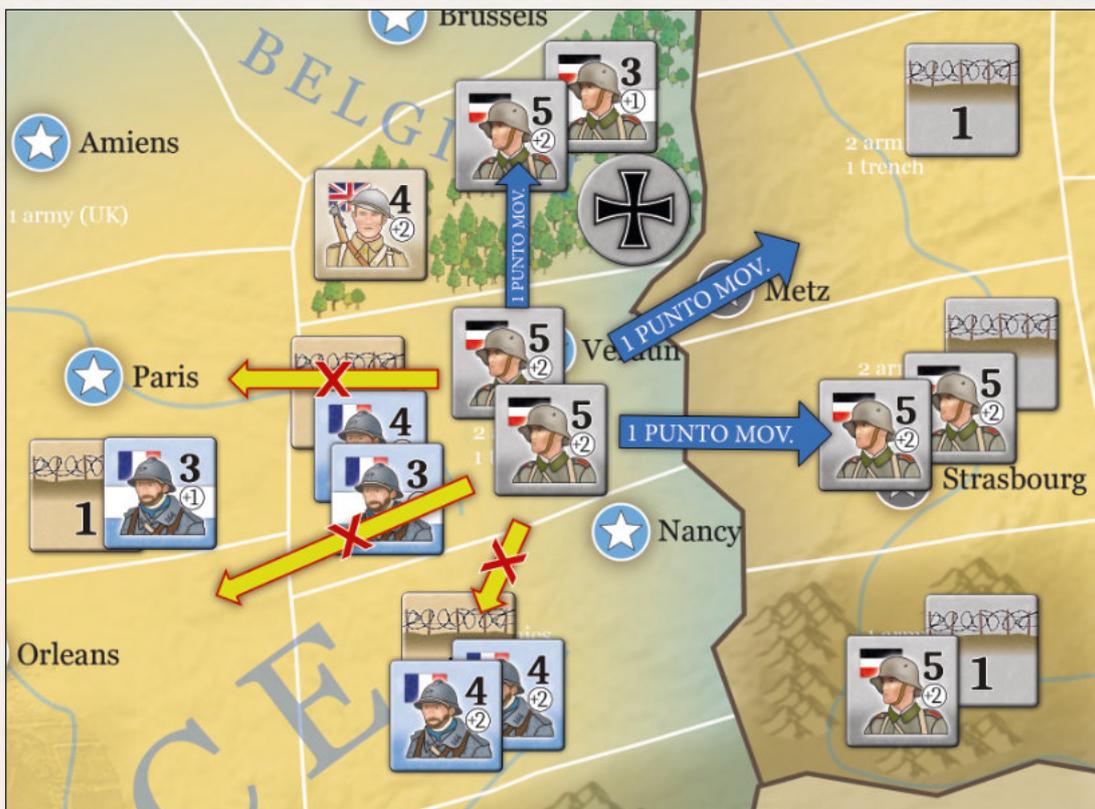
Los ejércitos alemanes cedidos combaten con las tecnologías de ataque y de defensa del bando Alemán. No pueden usar las otras tecnologías alemanas. Un ataque de un ejército alemán cedido puede beneficiarse de la aviación austro-húngara.

El bando Austro-húngaro no puede mover ejércitos a Alemania ni a zonas de control alemanas. Si al final de la partida el bando Austro-húngaro controla Warsaw, Minsk, Vilna o Riga, estos PV solo se los cuenta Alemania.

15. Ejemplos de combate y movimiento

15.1 Ejemplo 1

Los ejércitos alemanes no pueden mover de Verdún a París, Orleans y Nancy, pero si al resto de zonas contiguas que están controladas por Alemania.





15.2 Ejemplo 2

Dos ejércitos alemanes mueven de Königsberg a Warsaw. Uno tiene que mover directamente y atacar al ejército ruso allí estacionado. El segundo ejército alemán pasa antes por la zona que hay entre Vilna y Warsaw para ocuparla (poniendo un marcador de control alemán), con lo cual no puede apoyar el ataque del primero.

15.3 Ejemplo 3

El jugador austro-húngaro activa el ejército en Venecia para atacar y a los de Trieste y la zona al norte de Trieste para mover a Venecia, uno de ellos atacando al ejército italiano entero y el otro apoyando ese mismo ataque.

El jugador tenía muchas otras alternativas. Por ejemplo, dos de ellas serían:

- No activar el ejército que ya estaba en Venecia y mover allí, sin atacar, los otros dos ejércitos (no hay obligación de que al menos uno de ellos ataque porque ya había un ejército austro-húngaro en Venecia).
- No activar el ejército que ya estaba en Venecia y mover allí los otros dos ejércitos, uno atacando y otro apoyando el ataque (puede apoyar porque hay más ejércitos austro-húngaros que italianos en la zona, aunque uno de ellos no se active). En este caso, como solo se ataca a uno de los ejércitos italianos, tiene que ser al entero.



No sería una alternativa válida activar los tres ejércitos, uno para atacar y los otros dos para apoyar el ataque, porque la diferencia de ejércitos entre austro-húngaros e italianos, en la zona, es de solo uno.

15.4 Ejemplo 4

Dos ejércitos alemanes se activan para atacar a un ejército ruso en Minsk con trinchera. El bando Alemán tiene tecnología de ataque 2 y el Ruso tecnología de defensa 2.





El factor de combate ajustado del Alemán es: 5 (factor de combate del ejército atacante) + 2 (factor de apoyo del segundo ejército) = 7 .

El factor de combate ajustado del Ruso es: 3 (factor de combate del ejército defensor) + 1 (por trinchera) = 4 .

Ni el Alemán se cuenta +1 por tecnología de ataque ni el Ruso +1 por tecnología de defensa, pues el nivel de ataque del Alemán y de defensa del Ruso son iguales.

Cada bando tira un dado y lo añade al factor de combate ajustado. El Alemán saca un 3 y el Ruso un 4. El Alemán suma un total de 10 y el Ruso de 8. Gana el Alemán, pero no por el doble.

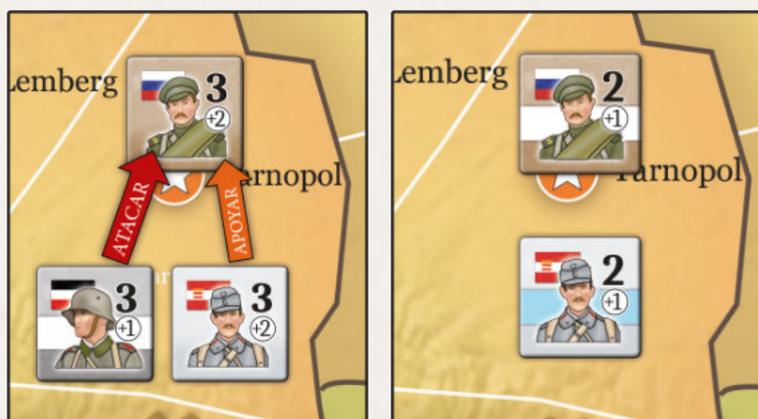
El Alemán recibe una baja, girando un ejército. El Ruso recibe 2 bajas; una girando el ejército y la otra eliminando la trinchera. El ruso no se retira porque está en una zona de bosque.

Si el Alemán hubiera ganado por el doble, el Ruso estaría obligado a tomarse las 2 bajas del ejército, eliminándolo. La zona pasaría a control alemán, eliminándose la trinchera.

15.5 Ejemplo 5

El jugador austro-húngaro activa el ejército alemán reducido (que le ha cedido el bando Alemán) para atacar al ejército ruso, con el apoyo del ejército austro-húngaro. Para ver si en el factor de combate ajustado se suma uno el atacante o el defensor, se compara la tecnología de ataque del bando Alemán con la defensa del bando Ruso.

Supongamos que el Ruso, gracias a una mejor tirada de dado, vence al Alemán. En este caso, el ejército alemán se elimina (vuelve a la pool del bando Alemán, quedando disponible para volver a ser reclutado), el ejército austro-húngaro toma la segunda baja del atacante. El ejército ruso se gira, para tomar su baja.



15.6 Ejemplo 6

Un ejército británico mueve desde Londres a el Cairo (tiene que ser uno de factor de combate 3(2)), atacando a uno de los dos ejércitos turcos reducidos. El Británico vence el combate.

El jugador turco tiene que tomarse la segunda baja del segundo ejército turco, aunque no haya sido atacado.

Al quedar eliminados los dos ejércitos turcos los británicos recuperan el control de la zona.





16. Listado de ejércitos

16.1 La Triple Entente y sus aliados

Reino Unido: 5 ejércitos (4) y 3 ejércitos (3)

Francia: 9 ejércitos (4) y 2 ejércitos (3)

Rusia: 14 ejércitos (3)

Italia; 5 ejércitos (3)

Serbia: 1 ejército (3)

Rumanía: 1 ejército (3)

EE.UU: 2 ejércitos (5)

16.2 Potencias Centrales y sus aliados

Alemania: 17 ejércitos (5)

Austria-Hungría: 10 ejércitos (3)

Imperio Otomano: 5 ejércitos (3)

Bulgaria: 1 ejército (3)

17. Notas del diseñador



Cuando Jesús (el diseñador gráfico) sugirió en 2015, diseñar un juego de guerra, para varios jugadores, de reglas sencillas y que se pudiera jugar en una sentada, pensé en seguida que la Primera Guerra Mundial era un conflicto ideal para este tipo de juego.

El juego tenía que ser una buena simulación histórica, apasionante y que no se agotara en pocas partidas. El mismo 2015, antes de lo que pensaba, tenía *Downfall of Empires* (DoE) acabado, aunque no se hizo una pequeña edición del juego hasta el inicio de 2020.

DoE es un juego para 2, 3 o 4 jugadores. Las reglas son cortas y sencillas y las partidas, cuando se conoce bien el juego, duran menos de 3 horas.

Para que un juego apasione, los jugadores tienen que tener varias alternativas, siendo difícil decidirse entre ellas. En DoE esto se consigue con el sistema de Acciones: Un jugador solo tiene 2 o 3 Acciones por turno, para 6 tipos de Acciones, la mayoría de ellas, a su vez, con múltiples alternativas.

La Acción de Investigar es una de las particularidades de juego. Obtener el máximo de tecnologías es un factor clave para obtener la victoria. Como es casi imposible obtenerlas todas, hay que pensar cuales son las más adecuadas, en que orden y en función de lo que esperas que haga el enemigo.

Hay que ir con cuidado de no hacer demasiadas Acciones de Activar, sobre todo los primeros años, ya que ello impide hacer otras Acciones que son claves para el largo plazo.

Uno de los objetivos del juego es que sea una buena simulación histórica de la Primera Guerra Mundial. Por ello, hay algunas reglas especiales para facilitar que el juego tienda a transcurrir por cauces históricos o para que puedan suceder eventos singulares del conflicto. Estos son

los casos, por ejemplo, de que los británicos puedan mover a Gallipoli, pero solo en 1915, y de los ataques obligatorios de alemanes y rusos en 2014 y 2016, respectivamente.

Una regla especial que puede sorprender es que las trincheras en Riga y Kiev añaden un factor de +2 al igual que las de Alemania y Francia-Bélgica (donde preponderó la guerra de trincheras). En el caso de Riga es por razones históricas, siendo tomada después de dos años de asedio, con uso masivo de *Sturmtruppen*, en el caso de Kiev representa la dificultad de tomarla por tamaño y lejanía.

Ya que hablamos de trincheras, vale la pena aclarar que el factor de combate que añaden a los defensores (+1 o +2), depende del lugar donde estén y no de su nivel, como hemos visto en el párrafo anterior.

Las trincheras de nivel 2 no añaden más factor de combate a los defensores que las de nivel 1, pero tienen otros efectos ventajosos; a saber: absorben una baja adicional, su factor defensivo no queda anulado por Carros 1 y en Francia-Bélgica o Alemania permiten cancelar la retirada en caso de derrota (ver último párrafo del apartado 8. Activar). Este último efecto hace que el frente occidental pueda ser bastante estable como en realidad fue. Pero cuidado, una estrategia adecuada de ataque puede acabar rompiendo el frente.

Animo a los jugadores a que lean con atención los ejemplos. En ellos se aclara como se realizan los movimientos y combates, incluyendo apoyos y bajas, ya que este aspecto del juego, junto con el tema de trincheras ya comentado, puede ser el que cause más confusión al inicio. Con un poco de atención y práctica, el mecanismo resulta bastante claro y sencillo.

La gran variedad de posibilidades que tienen los jugadores hace que las partidas sean diferentes y que el juego no se agote en pocas partidas ¡Espero que disfrutéis mucho!

TABLA DE CONTENIDO

1. Componentes.....	2	10.6 Gas venenoso.....	7
2. Despliegue inicial.....	2	10.7 Tropas de asalto.....	7
3. Mapa, apilamiento y control.....	4	11. Atrincherar.....	7
4. Bandos.....	4	12. Diplomacia.....	7
5. Puntos de Victoria.....	4	13. Misiones.....	8
6. Suministro.....	4	14. Coordinación Potencias Centrales.....	8
7. Acciones.....	5	15. Ejemplos de combate y movimiento.....	8
8. Reclutar.....	5	15.1 Ejemplo 1.....	8
9. Activar.....	5	15.2 Ejemplo 2.....	9
9.1 Movimiento.....	5	15.3 Ejemplo 3.....	9
9.2 Combate.....	6	15.4 Ejemplo 4.....	9
10. Investigar.....	6	15.5 Ejemplo 5.....	10
10.1 Tecnologías de Ataque y Defensa.....	7	15.6 Ejemplo 6.....	10
10.2 Maniobra.....	7	16. Listado de ejércitos.....	11
10.3 Ofensiva.....	7	16.1 La Triple Entente y sus aliados.....	11
10.4 Aviación.....	7	16.2 Potencias Centrales y sus aliados.....	11
10.5 Carros 1 y 2.....	7	17. Notas del diseñador.....	11

CRÉDITOS

Diseñador: Víctor Catalá

Diseño gráfico: Jesús Peralta

Publicado por: DOITGAMES DISTRIBUCIÓN SL

Agradecimientos: A todos los miembros del club Alpha-Ares de Barcelona que han participado en el desarrollo y playtesting del juego.

www.doitgames.com

