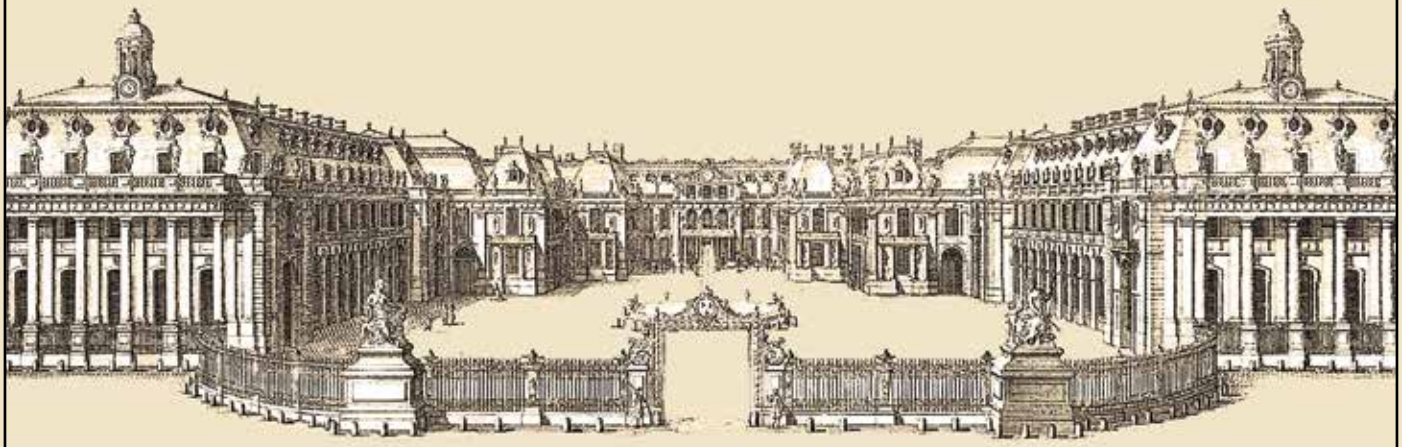
Versailles 1919

Game Designers

Mark Herman & Geoff Engelstein



Great Statesmen Series

By Rodger B. MacGowan ©2020

REGLAMENTO

ÍNDICE

Imtroducción.....2
Componentes.....2
Número de jugadores.....2
Términos y componentes.....2
Preparación.....5
Desarrollo.....6
Secuencia de turno.....6
Acciones políticas en detalle.....7
Iconos de Cartas de Asunto.....9
Acciones políticas en detalle.....10
Chequeos de levantamientos y levantamientos.....12
Ejemplo extendido de chequeo de levantamiento.....13
Cartas de estrategia.....14
Negociaciones.....15
Final de partida.....15
Reglas para dos jugadores.....16
Reglas para partida en solitario.....17

GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com
Traducción al castellano por Javier Guillén
Revisión de Sergio Ortega "Zeios"

Introducción

Versalles 1919 es un juego de 1-4 que te pone en el papel de los líderes nacionales (el Presidente Woodrow Wilson, el Primer Ministro George Clemenceau, el Primer Ministro David Lloyd George, o el Primer Ministro Vittorio Emmanuelle Orlando) negociando el fin de la Gran Guerra en París en 1919. También estaba presente una delegación japonesa que se maneja como una delegación que no controla ninguno de los jugadores pero que tiene impacto en el resultado.

El resto del mundo contiene la respiración mientras estas negociaciones a puerta cerrada se llevan a cabo en un pequeños conjuntos de salas del ministerio de asuntos exteriores francés (Salle de l'Horloge). Fuera de estas salas aguardan varios asesores y delegaciones del Comité intentando influir a su favor durante los procedimientos. A medida que diferentes Asuntos se "resuelven", la información se filtra mediante artículos de periódicos y crecen los rumores. A medida que esta información circula, varios actores nacionales y personas de su región reaccionan, a menudo produciendo disturbios y en ocasiones levantamientos que los negociadores deberán gestionar mientras proceden a escribir un tratado. En algún momento se agotará el tiempo y deberán entregar un tratado para que el mundo lo considere y lo firme en el salón de los espejos de Versalles el 28 de junio de 1919. Al final de la partida, el ganador será el negociador que haya conseguido una mayor influencia a favor de su nación en la redacción del tratado.

Componentes

- 1 tablero
- 1 plancha de marcadores
- 46 cartas de evento
- 53 cartas de asunto
- 10 cartas de estrategia
- 1 carta de jugador activo
- 60 cubos de influencia (15 por jugador, en azul, blanco, rojo, y amarillo)
- 12 discos de unidades militares (3 por jugador, en azul, blanco, rojo, y amarillo)
- 1 dado de seis caras
- 4 cartas de ayuda para el jugador
- 1 tablero de puntuación

Número de jugadores

El juego está diseñado para jugarse de uno a cuatro jugadores. Las reglas básicas que se describen a continuación son para jugar a partidas a 3 y 4 jugadores. Los cambios en las reglas para la versión de solo y de 2 jugadores se describen al final.

Términos y componentes

Jugador activo: El jugador que está realizando su turno es el jugador activo. Varias funciones del juego recaen sobre el jugador activo. Para situaciones altamente interactivas hemos incluido una carta de jugador activo que el jugador activo coge temporalmente a modo de recordatorio y se devuelve cuando ese jugador ya no sea el jugador activo.

Influencia disponible y unidades militares: Área fuera del tablero cercana al jugador donde se indica si las unidades militares disponibles de un jugador están activas, agotadas o desplegadas en una región. Un jugador nunca puede tener más unidades militares disponibles que las indicadas en el registro de felicidad.

Reserva disponible: Una pila de fichas de influencia y fichas militares delante de cada jugador que estarían disponibles para su uso inmediato.

Secciones del tablero: Hay 6 secciones en el tablero (ver el diagrama de secciones del tablero, abajo):

Sobre la mesa (on the table, abajo a la izquierda:) Aquí es donde se encuentran los Asuntos que pueden ser resueltas más una carta de evento (bautizada por un personaje o evento histórico).

Sala de espera (waiting room, arriba a la izquierda) Aquí es donde los Asuntos y cartas de eventos que están en el mazo para venir a la mesa se "sientan a esperar" hasta que se mueven durante una acción de resolver Asuntos.

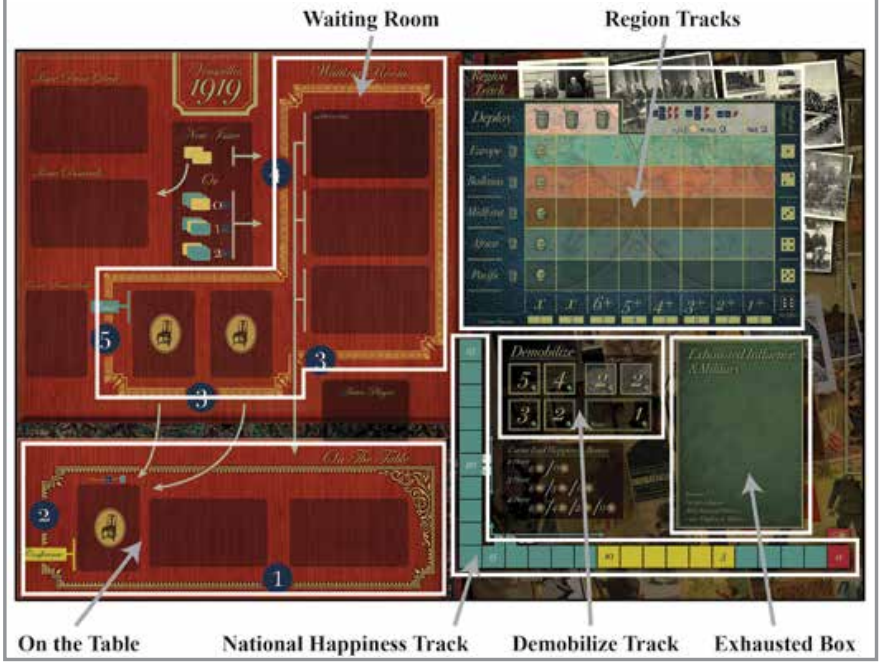
Registros de regiones (region tracks, arriba a la derecha) Aquí es donde se evalúan e implementan los disturbios regionales y todas las acciones asociadas con los disturbios.

Registro de desmovilización (demobilize track, abajo a la derecha) Aquí es donde se desmovilizan las unidades militares.

Registro de felicidad nacional (national hapiness track, abajo a la derecha) Aquí es donde se ubican los marcadores de felicidad nacional para registrar el nivel de felicidad de cada potencia.

Cajetín de agotamiento (exhausted box, abajo a la derecha) Aquí es donde se colocan los cubos de influencia y las unidades militares que se agoten a consecuencia de los distintos procedimientos del juego.

Diagrama de secciones del tablero



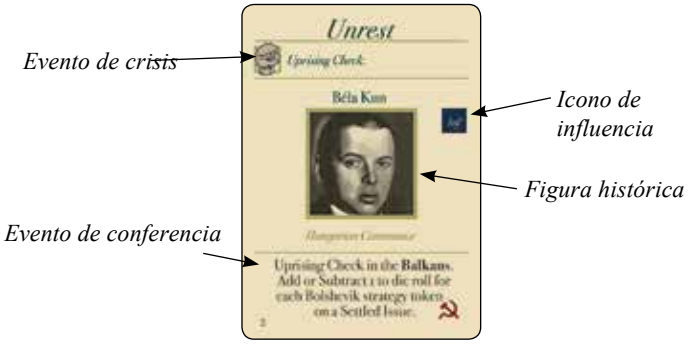
© 2020 GMT Games, LLC
Traducción al castellano por Javier Guillén
Revisión de Sergio Ortega "Zeios"

Control: Un Asunto estará controlado por el jugador que tenga más cubos de influencia en el Asunto cuando éste se resuelva. Un evento de la mesa será controlado por el jugador que tenga un cubo de influencia colocado en él. Los Asuntos controlados se colocan delante del jugador que los controla cuando se resuelven.

Ejemplo de fichas de estrategia

Reserva: Después de que se resuelva un Asunto o se utilicen unidades militares, se colocan en el cajetín de agotamiento, de donde se pueden recuperar mediante una acción del jugador. Las fichas en el cajetín de agotamiento deben devolverse al cajetín de disponibilidad antes de que puedan usarse de nuevo.

Carta de evento: Estas cartas representan a las personas que asistieron o influyeron en la conferencia, y los eventos mundiales con los que los actores clave tuvieron que lidiar.



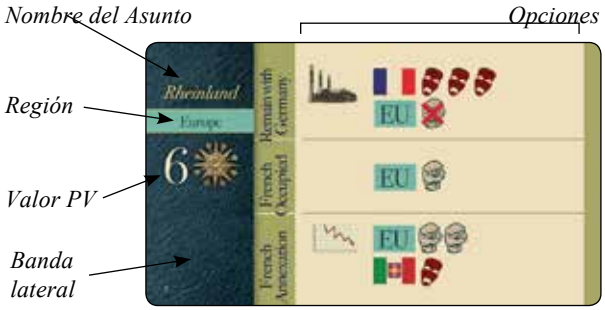
*Algunas cartas de eventos muestran un ícono de influencia junto a la imagen. Cuando un jugador coloque un evento con este icono sobre la mesa, puede colocar un cubo de influencia allí para controlar el evento. Ver **Resolver un Asunto** para más detalles.*

Felicidad: Una medida de lo feliz que está el pueblo de una nación con las negociaciones del tratado. Las cinco naciones que lideran la conferencia (Reino Unido, Francia, EE.UU., Italia y Japón) cada una tiene un valor de felicidad que se representa mediante un marcador en el registro de felicidad. La felicidad determina cuántas unidades militares puede desplegar una nación y pueden dar puntos de victoria extra al final de la partida.

Cubo de influencia: Se utiliza para representar la capacidad del líder de una nación para ejercer influencia en diferentes áreas. Un cubo de influencia a menudo pasará de ser usado en un Asunto o evento a colocarse en el cajetín de agotamiento donde podrá ser recuperado para su uso posterior. Los cubos de influencia que están delante del jugador se consideran como disponibles.

***Nota de diseño:** Considera el uso de un cubo de influencia para representar el capital político que se ha invertido para ganar influencia en las negociaciones que debe restablecerse posteriormente antes de que se pueda volver a emplear en otra situación.*

Asunto: Un área geográfica (llamada región) o principio que se está debatiendo en la conferencia de Versalles. Cada carta de Asunto indica los puntos de victoria que el jugador que controla el Asunto obtendría en caso de poder controlarlo. También indica las opciones del Asunto que pueden escogerse cuando el Asunto se resuelva, y el impacto de estas opciones en la partida.



***Nota:** Para ahorrar espacio en la mesa, las cartas de Asunto están diseñadas para que sólo se vea la banda lateral. Cuando tengas más de una carta de Asunto, puedes superponerlas para que sólo se vea la banda lateral de cada carta.*

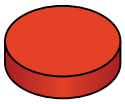
Cartas de Asunto solapadas con una ficha de estrategia colocada sobre la banda lateral de cada una de las cartas de Asunto..

Esta carta de Asunto tiene el símbolo de "No Militar" en la parte inferior izquierda, por lo que sólo se puede usar influencia para pujar por su control (para más detalles, ver Levantamiento y Asuntos de desestabilización).

© 2020 GMT Games, LLC
Traducción al castellano por Javier Guillén
Revisión de Sergio Ortega "Zeios"

Iconos de cartas de Asunto: Estos íconos representan la adición o eliminación de disturbios y felicidad de las naciones, o la colocación de fichas de estrategia. La cantidad de disturbios o felicidad añadidos o eliminados se indica por el número de veces que se repite el icono y la nación o región que los anadirá o perderá se representa a la izquierda del mismo.

EU Añade 2 disturbios	***Ejemplo**: Europa añade dos disturbios a su cantidad total actual de disturbios.*
EU Elimina 1 disturbio	***Ejemplo**: Europa elimina un disturbio de su cantidad total actual de disturbios.*
Pierde 1 felicidad	***Ejemplo**: Italia disminuye en uno su cantidad total actual de felicidad.*
Recibe 2 felicidad	***Ejemplo**: EEUU aumenta en dos su cantidad total actual de felicidad.*
Crecimiento industrial	***Ejemplo**: Colocar una ficha de estrategia de crecimiento industrial sobre el Asunto.*
Escuadron naval EEUU	***Ejemplo**: Coloca una ficha de estrategia de escuadrón naval de EEUU sobre el Asunto.*
Escuadron naval RU/EEUU	***Ejemplo**: Coloca una ficha de estrategia de escuadrón naval de EEUU o del Reino Unido sobre el Asunto.*
Bolcheviques	***Ejemplo**: Coloca dos fichas de estrategia bolchevique sobre el Asunto.*



Unidad militar: Las unidades militares pueden desplegarse para intentar mitigar los disturbios y sofocar los levantamientos en las regiones y pueden ser desmovilizadas para mejorar la felicidad nacional.

Polvorín: Cada región está representada en el registro (una de las filas). Los disturbios de cada región se miden por el número de columnas que su marcador avanza en esta pista. Las primeras 3 columnas muestran el símbolo de polvorín

El marcador de Polvorín no puede moverse más allá de la tercera columna (icono de polvorín situado más a la derecha). El marcador de Disturbios nunca puede estar a la izquierda del marcador de Polvorín.

> ***Nota de diseño**: El Polvorín representa el descontento residual después de que se haya resuelto un levantamiento.*

Región aleatoria: Algunos eventos afectan a una "Región aleatoria". Para seleccionar una región aleatoria, tira un dado. La región cuya numeración (situada a lado derecho del registro de región) coincida con el número obtenido en la tirada se vería afectada. Con una tirada de 6, el evento no tiene lugar.

Asunto resuelto: Un Asunto que ya ha sido resuelto y una de sus opciones ha sido seleccionada.

Carta de estrategia: Las cartas de estrategia representan su visión de cómo quiere que el tratado afecte al futuro. El título transmite un sentido general de lo que su agenda de estrategia está tratando de lograr.

Fichas de estrategia : Estas fichas son...

Crecimiento industrial

Contención alemana

Autodeterminación

Reparaciones alemanas

Escuadron naval (EEUU)

Contención bolchevique

Imperio (Italia en el ejemplo

Mesa: Visualmente imagina que estás sentado en la mesa de una sala de conferencias del ministerio de asuntos exteriores francés. En esta mesa hay dos Asuntos elegibles para su resolución, y la próxima carta de evento (personaje con una agenda) que será resuelta.

Disturbios: Cada región puede incrementar y reducir disturbios, lo que muestra la probabilidad de que haya un levantamiento. Resolver los Asuntos y las cartas de eventos pueden afectar a la cantidad de disturbios de una región. Los jugadores también pueden intentar usar las unidades militares para reducir los disturbios en una región o disminuir la posibilidad de un levantamiento, a través de la acción "Sofocar disturbios" (Quell unrest).

Levantamiento: Un levantamiento puede hacer que un Asunto que estaba controlado pase a estar desestabilizado. Cuando esto suceda, se hace una ronda de subasta especial (donde los jugadores pujan con influencia/Militar) para ver quién (si es que alguien gana la subasta) sofoca el levantamiento y toma el control del Asunto, que podría volver a ser su controlador original.

Desestabilización: Un Asunto que estaba controlado pero que pasa a ser objeto de una subasta por parte de los jugadores. Los Asuntos pueden desestabilizarse por un levantamiento, pero ciertos eventos también pueden hacer que un Asunto pase de estar resuelto a desestabilizado.

© 2020 GMT Games, LLC
Traducción al castellano por Javier Guillén
Revisión de Sergio Ortega "Zeios"

Uso: Una influencia o unidad militar se usa cuando se coge del área de disponibilidad y se coloca en otro lugar. Una ficha de influencia siempre está en uno de cuatro lugares: en el cajetín de disponibilidad, en una carta de Asunto, en una carta de evento, o en el cajetín de agotamiento. Una ficha militar está siempre en uno de cuatro lugares: cajetín de disponibilidad, desplegada en una región, desmovilizada o en el cajetín de agotamiento.

Sala de espera (Wating room): Imagina que estas sentado en una sala de conferencias que tiene una sala de espera, donde los individuos (cartas de eventos) y los funcionarios del comité con los papeles preparados para debatir sobre otros Asuntos se sientan a la espera de ser convocados. Esta situación está representada por tres Asuntos y dos eventos aguardarían para ser colocados sobre la mesa. Los jugadores pueden ejercer influencia sobre estas Asuntos, pero no pueden resolverse hasta que no se coloquen sobre la mesa.

Preparación

Coloca el tablero en el centro de la mesa.

Asignaciones de los jugadores: Determina al azar un jugador activo inicial. Determina el número de jugadores y, comenzando por el jugador activo, cada jugador selecciona qué país va a representar:

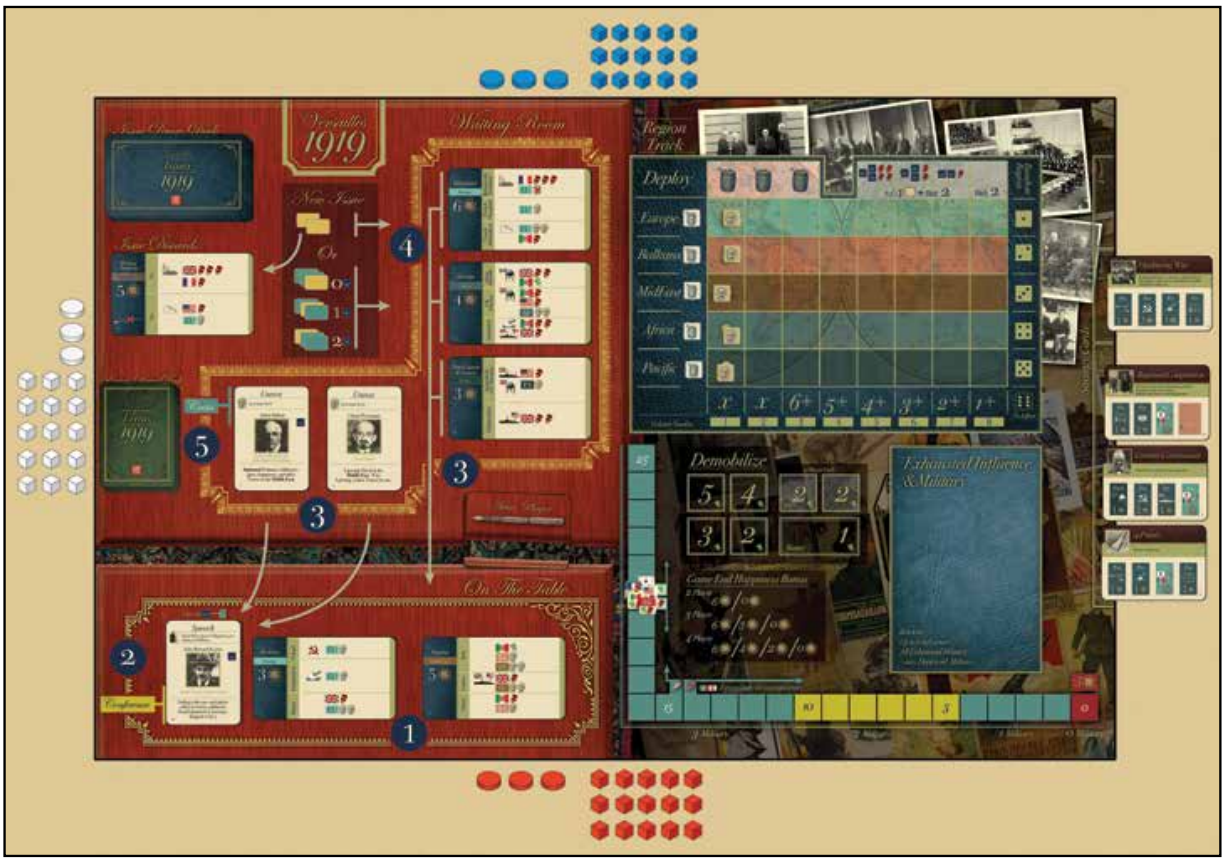
2 jugadores	3 jugadores	4 jugadores
RU	RU	RU (rojo)
Francia	Francia	Francia (azul)
	EEUU	EEUU(blanco)
		Italia (amarillo)

Nota: *Cuando se juega a Versalles 1919 con tres jugadores, los bandos activos son RU, Francia y los Estados Unidos. Italia y Japón son actores no jugadores cuya felicidad nacional se tiene en cuenta para determinar si firmarán o no el tratado. Las dos cajas grises de desmovilización no se utilizan.*

Recordatorio: Tanto el modo solitario como la partida a dos jugadores utiliza reglas especiales que se detallan al final de este reglamento.

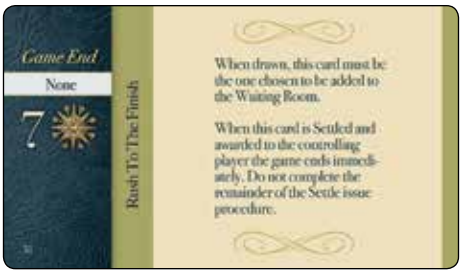
Los jugadores toman todas sus (15) fichas de influencia y (3) fichas de unidades militares y las colocan frente a ellos.

Cartas de Asunto: Reúne todas las cartas de Asunto, deja a un lado la carta de fin de partida (Rush to the Finish) y baraja las cartas restantes. Coloca dos cartas de este mazo en el espacio "sobre la mesa" del tablero, tres en la sala de espera y una en el espacio de Asuntos descartados, todas bocarriba.



El diagrama de arriba muestra la preparación del tablero de juego para una partida a 3 jugadores.

© 2020 GMT Games, LLC
Traducción al castellano por Javier Guillén
Revisión de Sergio Ortega "Zeios"



La carta de Asunto de Fin de partida (Rush to the Finish)

De las cartas restantes, coloca 20 cartas bocabajo en el espacio del mazo de robo de Asuntos. Coloca la carta de fin de partida (Rush to the Finish) bocabajo en la parte superior de este mazo, y luego coloca las cartas de Asunto restantes encima, bocabajo, para completar el mazo de robo de Asuntos.

Opcional:

1. Una vez que te familiarices con el juego, para una experiencia más intensa, coloca 15 cartas debajo de la carta de fin de partida (Rush to the Finish) en lugar de 20.
2. Para una partida aún más larga, coloca sólo 10 cartas debajo de la carta de fin de partida (Rush to the Finish) en lugar de 15.
3. Para el juego más largo, toma la carta de Fin de Juego (Rush to the finish) y barájala junto a cinco cartas de Asunto al azar y colócalas en el espacio del mazo de robo. Después, coge todas las cartas de Asunto restantes y colócalas sobre estas seis cartas.

Cartas de eventos: Reúne todas las cartas de eventos y barájalas. Coloca una en el espacio "Sobre la mesa" y otras dos en la sala de espera, todas bocarriba. El resto de las cartas forman el mazo de robo de eventos, que se coloca bocabajo en su espacio correspondiente del tablero.

Carta de jugador activo: Coloca la carta del jugador activo en el espacio indicado en el tablero.

Felicidad nacional: Coloca los cinco marcadores de felicidad nacional (tanto si las naciones están representados por jugadores como si no) en la casilla "20" del registro de felicidad del tablero.

Nota: *Para las configuraciones opcionales para partidas más largas , los jugadores comienzan con una cantidad mayor de felicidad. Si se colocan 10 cartas debajo de la carta de final de partida (Rush to the Finish), la felicidad del jugador comienza en 22. En el caso de colocar 5 cartas, la felicidad del jugador comienza en 24. Ten en cuenta que la felicidad de las potencias no controladas por jugadores (japoneses y posiblemente italianos) siempre deben comenzar en la casilla 20.*

Cartas de estrategia: Coloca una carta de estrategia más que el número de jugadores bocarriba en el tablero. Los jugadores seleccionan su estrategia al final del primer levantamiento que se produzca en el juego. Éstas cartas brindarán una potencial bonificación de puntos de victoria al final de la partida.

Polvorines y disturbios: Coloca un marcador de polvorín por región en el extremo izquierdo del registro de la región. Coloca una ficha de disturbios, representada con el icono del puño) en la columna 1 de cada registro. Así, cada registro de región ha de tener un marcador de polvorín y una ficha de disturbios.

Desarrollo

Los jugadores están tratando de manipular los términos del tratado para dar forma al mundo de forma que coincida con su visión estratégica. Esto se representa ganando "Estrellas" ("puntos de victoria"). Las estrellas se obtendrán principalmente del control de los Asuntos, pero también pueden obtenerse mediante la carta de estrategia elegida, los iconos de estrategia, y por tener más felicidad nacional que los otros jugadores.

Lo más frecuente es que la partida termine cuando se resuelva lel Asunto de fin de partida (Rush to the Finish). Ver Fin de partida y victoria para más detalles.

Secuencia de turno

Comenzando por el jugador activo inicial y procediendo en el sentido de las agujas del reloj hasta el final del juego, el turno de cada jugador consiste en una acción política obligatoria y una acción militar opcional.

OBLIGATORIO: Acción política

- Colocar influencia, o
- Reclamar influencia y unidades militares, o
- Resolver un Asunto

Nota importante

Debes realizar una acción política, así que si no puedes colocar legalmente una influencia y no tienes ninguna influencia o poder militar que puedas reclamar, tu única opción legal es resolver un Asunto, te interese o no te interese.

OPCIONAL: Acción militar

- Desplegar, o
- Desmovilizar

Nota importante

Las unidades militares desmovilizadas no pueden volver a utilizarse para ninguna acción. Están permanentemente fuera del juego.

Tanto la acción militar como la acción política pueden realizarse primero, pero la acción elegida debe completarse completamente antes de realizar otra acción. La acción militar puede realizarse con una unidad militar.

Ejemplo*: Una vez que un jugador ha comenzado la acción política de resolución, un Asunto debe resolverse completamente antes de que pueda realizar una acción militar. Vea los detalles de cada uno de estos pasos más abajo.*

El turno pasa entonces en sentido horario al siguiente jugador. La partida termina cuando se resuelve el Asunto de fin de partida (Rush to the Finish) o cuando se extrae el último Asunto del mazo de robo.

© 2020 GMT Games, LLC
Traducción al castellano por Javier Guillén
Revisión de Sergio Ortega "Zeios"

Acciones políticas en detalle

El jugador activo *debe* realizar una de las siguientes opciones:

Acción política #1: Colocar influencia (cubos)

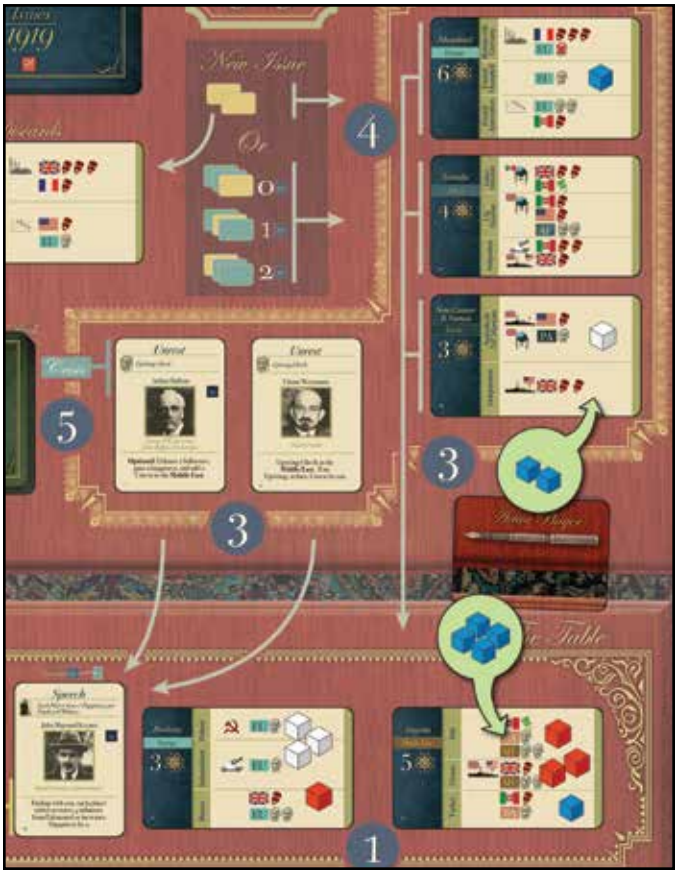
Debes cumplir con las tres condiciones siguientes o no podrás elegir esta opción:

1. Debes colocar la influencia en exactamente dos Asuntos. Los Asuntos pueden estar sobre la mesa, en la sala de espera, o una de cada.

> ***Nota:*** *Puedes colocar influencia en un Asunto donde ya tengas la mayor cantidad de influencia para cumplir con el requisito de colocar influencia en dos Asuntos.*

2. Después de colocar tu nueva influencia, debes ser el jugador con mayor influencia en ambos Asuntos.

3. Toda la influencia que coloques debe provenir de tu área de disponibilidad. No puede quitarse de otro Asunto, del cajetín de agotamiento o cualquier otro lugar.



Ejemplo de colocación de influencia (imagen superior):

Es el turno de Francia (azul) y ha decidido colocar influencia. Si quiere colocar en Bielorrusia (Asunto situado más a la izquierda de la mesa) necesitaría colocar al menos cuatro, ya que EEUU (blanco) es el que más influencia tiene con tres influencias. La única influencia del Reino Unido no afecta a la cantidad de influencia que Francia necesitaría jugar aquí.

En Esmirna (la carta situada más a la derecha de la mesa), RU (rojo) tiene 3 y Francia ya tiene 1, así que tendría que colocar al menos 3 más.

En la sala de espera, tendría que colocar al menos dos influencias en Nueva Guinea y Samoa, y una en Somalia (que actualmente está vacía). Francia puede colocar una influencia en el Asunto superior, Rheinland, aunque actualmente esté a la cabeza. Tendría que añadir al menos una influencia.

Francia decide colocar 2 influencias en Nueva Guinea y Samoa, y 4 más en Esmirna. El gasto extra en Esmirna es para disuadir al Reino Unido de competir con Francia en este Asunto.

Acción política #2: Reclamar influencia / unidades militares

Al escoger esta opción, puedes tomar hasta seis influencias del cajetín de agotamiento (no de los Asuntos) y devolverlas a tu área de disponibilidad.

Debes recuperar cualquier unidad militar del cajetín de agotamiento y *puedes* recuperar cualquier unidad militar desplegada.

Debes reclamar al menos una influencia o unidad militar si escoges esta opción.

Ejemplo*: Italia realiza una acción de recuperación de influencia y unidades militares. Tienen 8 influencias y 1 unidad militar en el cajetín de agotamiento y 1 unidad militar en el registro de los Balcanes. Italia recupera 6 influencias y la unidad militar del cajetín de agotamiento (dejando 2 influencias en el cajetín). Deciden dejar a sus otros militares en la ruta de los Balcanes.*

Acción política #3: Resolver un Asunto

Sólo se podrán resolver Asuntos que estén sobre la mesa y que tengan al menos una influencia sobre ellas. Puedes resolver un Asunto en el que no tengas la mayor influencia. Esta es a menudo una buena estrategia ya que puedes recuperar toda tu influencia del Asunto y ganar control sobre la agenda decidiendo que Asunto y qué evento se colocan sobre a la mesa a continuación.

Cuando se resuelve un Asunto, se deben seguir estos pasos en el orden indicado (ver detalles de cada paso más abajo):

1. Resolver el Asunto (por parte por el jugador que controle el Asunto)
2. Resolver el evento de la conferencia (realizado por el jugador activo a menos que otro jugador tenga la mayor cantidad de influencia en el evento
3. Colocar Asunto y evento de la sala de espera sobre la mesa (jugador activo)
4. Colocar el nuevo Asunto en la sala de espera (jugador activo)
5. Coger una carta de evento, colocarla en la sala de espera y realizar inmediatamente un evento de crisis (jugador activo)

> ***Nota:*** *Recuerda, si el jugador activo resuelve un Asunto que no controla, los pasos 3, 4 y 5 son realizados por el jugador Activo NO por el jugador que controló el Asunto. El paso 2 también se realiza por el jugador activo a menos que otro jugador tenga la mayor cantidad de influencia en el evento.*

Estos pasos también están numerados en el tablero de juego a modo un recordatorio.

A continuación vemos en detalle cada paso:

PASO 1: Resolver Asunto

a. El jugador activo coge la carta de jugador activo y la coloca bocarriba delante suya como recordatorio.

© 2020 GMT Games, LLC
Traducción al castellano por Javier Guillén
Revisión de Sergio Ortega "Zeios"

b. Toda la influencia que haya sobre el Asunto perteneciente al jugador que controla la carta se coloca en el cajetín de agotamiento.

c. Si el jugador activo que eligió resolver el Asunto no es el jugador que controla este Asunto (no tiene mayoría de influencia), toda la influencia del jugador que resuelve el Asunto se devuelve al área de disponibilidad.

d. Los otros jugadores con influencia en el Asunto colocan la mitad de su influencia en el cajetín de agotamiento (redondeado a la baja, de modo que si sólo hay un cubo, éste vuelve al jugador) y devuelve la cantidad restante al área de disponibilidad.

e. El jugador que controla el Asunto lo coloca en su área de jugador, y selecciona qué opción de entre las que figuran en la carta va a implementar. Ajusta los disturbios, y aumenta o disminuye la felicidad, basándose en las indicaciones de la opción seleccionada (ver más abajo para más detalles). Si la opción tiene algún icono de estrategia, coloca las fichas de estrategia correspondientes en la carta.

***Nota**: Las fichas de estrategia permanecen en el Asunto hasta que la partida se puntúe O si el Asunto se desestabiliza posteriormente en cuyo caso las fichas de estrategia pueden cambiar.*

***Ejemplo**: Francia decide resolver el Asunto de Esmirna. Tiene 5 influencias y RU tiene 3, así que Francia controlará el Asunto de Esmirna. Las cinco influencias francesas se colocan en el cajetín de agotamiento. La mitad de la influencia del Reino Unido (redondeada a la baja) también se colocan en el cajetín de agotamiento, por lo que 1 influencia del Reino Unido se coloca allí y las otras 2 se devuelven al jugador del Reino Unido.*

Francia opta por adjudicar Esmirna a Grecia (la opción intermedia).

La felicidad del Reino Unido se reduce en uno, y los disturbios en Oriente Medio aumentan en dos.
Además, se coloca una ficha de estrategia naval que será de EEUU o del Reino Unido (a elección de Francia. RU parece ir por delante, así que Francia elige colocar una ficha de estrategia naval de EEUU en la carta.

***Nota:** Si el jugador que lleva al Reino Unido fuera el que resolviese el Asunto, Francia sería quien lo controlaría y escogería una opción. Sin embargo, RU recuperaría las tres influencias que tiene sobre el Asunto.*

PASO 2: Resolver el evento de la conferencia

a. Se resuelve el texto del evento de la conferencia de la carta de evento que esté sobre la mesa.
b. Si hay un cubo de jugador en la carta, ese jugador decide cómo se resuelve.
c. Si no hay ningún cubo de jugador en ésta, el jugador activo toma la decisión.
d. Después de resolver el evento de conferencia, descártalo, y si había un cubo de influencia en él, colócalo en el cajetín de agotamiento.
e. Los eventos de la conferencia que indican "Opcional" pueden ejecutarse o no. Si no dice "Opcional" debe ejecutarse.

***Ejemplo**: Continuando con nuestro ejemplo, el evento de la conferencia "Sobre la mesa" está resuelto. Es Ho Chi Minh y hay un cubo de EEUU en la carta. EEUU decide que quieren ejecutar el evento opcional y así avanzan el marcador de polvorín una columna en el registro del pacífico, que a su vez desplaza el marcador de disturbios una columna a la derecha. La carta Ho Chi Minh se descarta y el cubo de Influencia de EEUU va al cajetiín de agotamiento.*

PASO 3: Avanzar Asunto y cartas de evento

Estos dos pasos pueden hacerse en cualquier orden ya que ocurren simultáneamente.

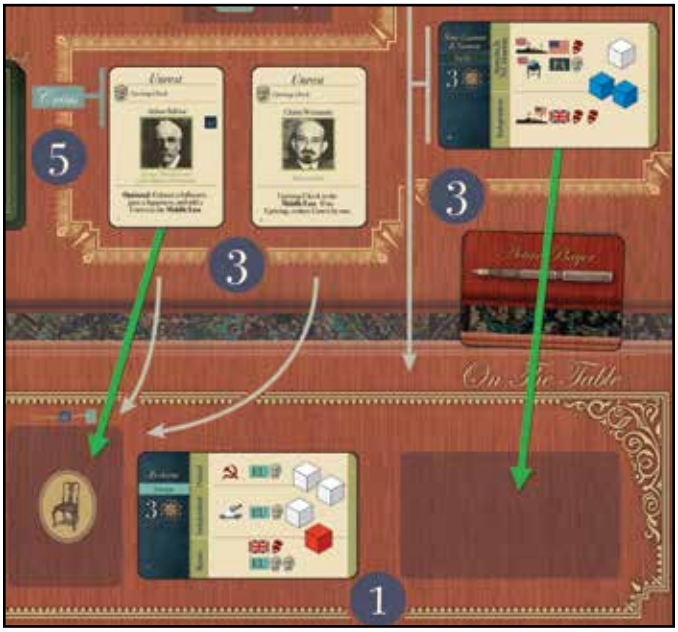
a. El jugador activo elige uno de los Asuntos de la sala de espera para colocarlos sobre la mesa. Toda la influencia que pudiera haber sobre el Asunto se mueve con el.

b. El jugador activo elige una de las cartas de evento de la sala de espera y la coloca sobre a la mesa. Si hay un icono de influencia en la carta, puede colocar un cubo de influencia ahí (desde su área de disponbilidad, como siempre) para controlar ese personaje y poder ejecutar el evento de conferencia cuando se resuelva la

© 2020 GMT Games, LLC
Traducción al castellano por Javier Guillén
Revisión de Sergio Ortega "Zeios"

proximo Asunto.

Nota: Si el evento no tiene un icono de influencia o no tienes una influencia disponible o no quieres influir en el evento, no se coloca ninguna influencia.



***Ejemplo (continuación)**: Después de resolver el evento Ho Chi Minh, los franceses decide escoger Nueva Guinea y Samoa como nuevo Asunto, ya que están liderando la misma. También colocan a Arthur Balfour sobre la mesa y colocan un cubo de influencia en la carta ya que preferirían añadir algunos disturbios en Oriente Medio en lugar de hacer el chequeo de levantamiento que requeriría Weizmann.*

PASO 4: Añade un Asunto a la sala de espera

El Jugador Activo podría:

a. Colocar la primera, segunda o tercera carta de la parte superior de la pila de descartes en la sala de espera, pagando 0, 1 o 2 de influencia disponible (colocándola en el cajetín de agotamiento), **O**

b. Saca las dos primeras cartas de Asunto del mazo, y elige una para colocarla bocarriba en la sala de espera y otra para colocarla en la pila de descartes.

***Ejemplo (continuación)**: Francia elige robar nuevos Asuntos de la baraja en lugar de escoger de la pila de descartes. Roba Women suffrage y Disarmament . Elige "Disarmament" y la coloca en el lugar que antes ocupaba Nueva Guinea y Samoa, y colocan Women suffrage en la pila de descartes.*

***Nota:** Puedes examinar la pila de descartes cuando quieras. Recuperar la carta superior para colocarla en la sala de espera cuesta 0 de influencia y "rebuscar en la basura" la segunda o tercera carta de la parte superior del mazo de descarte cuesta 1 y 2 de influencia respectivamente. Ya sea al examinar o al elegir de la pila de descartes, debes mantener el orden de las cartas.*

***Nota:** Por si acaso no queda claro, no puedes robar dos cartas y luego decidir elegir un Asunto de la pila de descartes. Una vez que robes dos Asuntos del mazo, tienes que elegir uno de ellos y colocar el otro en la pila de descartes.*

PASO 5: Colocar la carta de evento en la sala de espera y realizar el evento de crisis

a. Se roba carta superior del mazo de eventos y se coloca bocarriba en la sala de espera. Si el mazo de eventos está vacío, se barajan los descartes para formar un nuevo mazo de eventos.

b. Inmediatamente se ejecuta el texto de evento de Crisis que figura en la parte superior de la carta de evento.

***Ejemplo (continuación)**: Se voltea la carta superior del mazo de eventos y se coloca en el espacio vacío de la sala de espera. Es Bela Kun, el líder comunista húngaro. El evento de crisis es "Chequeo de levantamiento". Un chequeo de levantamiento se realiza inmediatamente, como se describe más adelante.*

Después de que se complete el proceso de resolución, el jugador activo devuelve la carta del jugador activo a la mesa.

Iconos de carta de Asunto

Felicidad

Si la opción seleccionada indica un cambio en la felicidad para cualquier jugador, mueve su marcador en el registro de felicidad según la cantidad indicada. Esto podría desencadenar un **Motín** (ver página 12).

Indica que la felicidad italiana baja en 1

Indica que la felicidad japonesa sube 2

Si la felicidad está a 0: Si un marcador de felicidad llega alguna vez a la casilla "0", permanece allí durante el resto de la partida y todos los ajustes de felicidad para esa nación se ignoran.

La felicidad está en 30: Si un marcador de felicidad se mueve por encima de 30, simplemente se detiene en 30. Las reducciones de la felicidad seguirían afectando al marcador de forma normal.

Disturbios regionales

Cuando la opción seleccionada en una carta de Asunto muestre los iconos Añadir disturbios o Eliminar disturbios en una región, significa que los líderes de esa región han sido afectados por las negociaciones.

En cada región que tenga Añadir disturbios, mueve el marcador de disturbios a la derecha una columna por cada icono mostrado. Para eliminar disturbios, mueve el marcador de disturbios a la izquierda una columna por cada icono mostrado. El marcador de disturbios nunca puede moverse a la columna que ocupe el marcador de polvorín, o a una columna que contenga una unidad militar del jugador. Si eso sucediera, o si se fuera a mover fuera del registro, el excedente es ignorado.

© 2020 GMT Games, LLC
Traducción al castellano por Javier Guillén
Revisión de Sergio Ortega "Zeios"

Indica que se añaden 2 disturbios a la región Europea

Indica que se elimina 1 disturbio de la región Europea

> ***Nota:*** *Los marcadores de polvorín se mueven por levantamientos y eventos.*

Iconos de estrategia

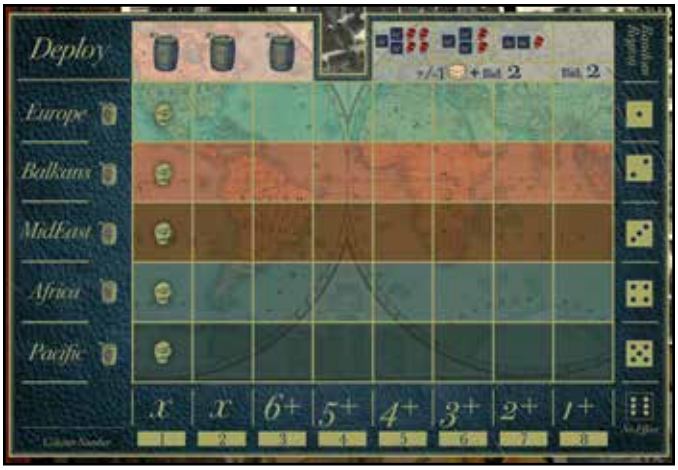
Hay siete iconos de estrategia en las cartas de Asunto que pueden otorgar puntos de bonificación al final de la partida: imperio, contención alemana, reparaciones alemanas, escuadrón naval, autodeterminación, crecimiento industrial, y contención bolchevique. Los iconos de escuadrón naval y de imperio van acompañados de una bandera nacional.

Al colocar la ficha de estrategia, asegúrate de seleccionar la que tenga la bandera correcta. Hay algunos iconos navales que dan al jugador la opción de colocar un icono naval de RU o de EEUU.

> *Nota: Las fichas de estrategia con tu bandera que estén colocadas en Asuntos que controles, otorgan un PV por bandera al final de la partida.*

Registros de región

Los registros de región es donde se registra la cantidad de disturbios en varias partes del mundo, y donde los jugadores pueden enviar unidades militares para ayudar a dar forma a los acontecimientos sobre el terreno y controlar el curso de las negociaciones del tratado.



El registro tiene una fila para cada región, que está codificada por colores para que coincida con las regiones de las cartas de Asunto. El lado izquierdo indica el nombre de la región. El lado derecho indica el número de la región, que se utiliza cuando se determina la elección aleatoria de una región para los eventos. Para seleccionar una región aleatoria, tira un dado y escoge la región correspondiente. Con una tirada de 6, el evento no se ejecuta (se salta).

Marcadores de disturbios: Cada fila del registro regiones tiene un contador de disturbios para indicar el nivel actual de disturbios. Este marcador nunca se elimina.

Polvorín: Los levantamientos y algunos eventos pueden añadir marcadores de polvorín al registro de una región. Los marcadores de polvorín comienzan en la ubicación que se indica para éstos, a la izquierda de los registros de región.

Si se añaden polvorines adicionales, desplaza el marcador de polvorín a la derecha.
Si un marcador de polvorín se mueve a la izquierda de la columna 1, vuelve a su ubicación inicial. Si fuese a causa de un evento, se ignora. Eliminar un polvorín no desplaza el marcador de disturbios a menos que se indique por el evento.

El marcador de disturbios nunca puede ocupar la misma columna que el marcador de polvorín ni puede quedar a la izquierda del mismo. Siempre debe estar a la derecha del polvorín. Si el marcador de polvorín se mueve a la misma columna que el marcador de disturbios, avanza el marcador de disturbios una columna hacia la derecha.

Ejemplo*: El marcador de disturbios en Europa está en la segunda columna, y el contador del polvorín está en la primera. Europa obtiene un resultado de polvorín, que movería el marcador de polvorín a la segunda columna. Como el marcador de disturbios está ahí, éste se mueve a la tercera columna.*

Acciones militares en detalle

Antes o después de realizar una acción política, un jugador puede realizar una acción militar.

> **Nota importante**
> No se puede sustituir una acción militar opcional por una acción política obligatoria. Siempre debes realizar una acción política.

Las unidades militares pueden estar disponibles (delante del jugador), en el cajetín de agotamiento, o desplegadas en los registros de región. Las acciones que una unidad militar puede realizar depende de su ubicación.
Hay dos acciones militares disponibles:

- Despliegue
- Desmovilizar

Despliegue

Las unidades militares pueden colocarse en el registro de una región realizando la acción de despliegue. Los unidades militares agotadas y desmovilizadas no pueden desplegarse.

Exactamente una unidad militar puede colocarse en un espacio vacío en las columnas 5, 6, 7 u 8 de un registro de región que no contenga ya una unidad militar de ese jugador. Si la unidad militar se coloca en las columnas 5, 6, o 7, hay efectos sobre la felicidad y la influencia.

Una unidad Militar que ya está desplegada en una región puede moverse a otro espacio en esa región o a otro registro de región aplicando todos los efectos sobre la felicidad y la influencia que correspondan.

© 2020 GMT Games, LLC
Traducción al castellano por Javier Guillén
Revisión de Sergio Ortega "Zeios"

***Ejemplo**: RU tiene una unidad militar disponible, otra en el cajetín de agotamiento, y otra en el registro del Pacífico. Si desea desplegarse a Europa, sólo se podría utilizar la unidad disponible o la que ya está se encuentra en el registro del Pacífico.*

El jugador coloca la unidad militar que se está Desplegando en cualquier espacio de las columnas azules (las cuatro columnas de la derecha) y obtiene los beneficios y las penalizaciones que se indican en la cabecera de la columna. Los efectos inmediatos se muestran en la parte superior del cuadro. Los beneficios permanentes se muestran en la parte inferior. Las unidades militares no pueden colocarse en un espacio que ya contenga otra unidad militar. Unidades de diferentes jugadores pueden estar en el mismo registro de región, pero todas deben ocupar espacios diferentes.

***Nota:** Cuanto más a la izquierda se coloque una unidad militar, más poder ejerce en la región pero más disminuirá la felicidad nacional*

El marcador de disturbios nunca puede estar en el mismo espacio o a la derecha de una unidad militar. Si lo está, muévelo hacia la izquierda hasta que ya no esté en el mismo espacio. En esencia, las unidades militares forman un "tapón" más allá de la cual el marcador de disturbios no puede avanzar.

Bonificaciones y penalizaciones de la columna de la región

De izquierda a derecha:

- **2x BID** (valor doble en la puja): Las unidades militares situadas en esta columna o a la izquierda cuentan como una fuerza de 2 cuando pujan por un Asunto desestabilizado (ver levantamientos, abajo).
- **+/-1:** Las unidades militares colocadas en esta columna o a la izquierda brindan al propietario la posibilidad de sumar o restar 1 a una tirada de levantamiento en esa región.
- **Cuadrado Negro**: Mueve esa cantidad de influencia del cajetín de agotamiento al área de disponibilidad.
- **Descontento**: Disminuye la felicidad en la cantidad indicada.

***Ejemplo**: RU coloca una unidad militar disponible en la región de Oriente Medio, en la columna #6 (la que indica tres cuadrados negros y dos de infelicidad). Inmediatamente recupera como disponibles tres influencias del cajetín de agotamiento y disminuye la felicidad en dos. Además, mientras la unidad militar permanezca en Oriente Medio, puede modificar las tiradas de levantamiento en Oriente Medio y contar esa unidad militar como una fuerza de dos para cualquier Asunto desestabilizado en Oriente Medio. Además, el marcador de disturbios estaba en la columna de situada más a la derecha del tablero. Él marcador de disturbios se desplaza tres columnas hacia atrás, de modo que quede justo a la izquierda de la unidad militar del Reino Unido.*

***Nota:** Mover unidades militares a una región permite recuperar influencia a costa de la felicidad. Ya que puedes realizar una acción militar antes que tu acción política, si necesitas más influencia para tratar de controlar un Asunto, considera enviar tropas al campo de batalla para obtener algo de influencia para poder usarla en la conferencia.*

Límite de unidades militares por región

1. Cada jugador puede tener un máximo de una unidad militar en cada región.
2. Múltiples jugadores pueden tener unidades militares en la misma región, pero deben estar en espacios diferentes
3. Una unidad militar que se coloca en una región debe colocarse en un espacio desocupado. (Esto es importante para los desempates de los levantamientos.)

Desmovilizar

Para desmovilizar una unidad militar, colócala en la casilla disponible con la numeración más alta del registro de desmovilización. Todos los jugadores comparten este registro y sólo una unidad militar puede ocupar cada casilla.

***Nota histórica:** Al final de la Primera Guerra Mundial, la gente estaba ansiosa por que las tropas volvieran a casa. Esta acción permite a los jugadores traer de vuelta a las tropas para aumentar la felicidad nacional.*

Nota importante

Cualquier cantidad de unidades militares pueden ocupar la casilla '1'.

Nota: Los espacios en gris sólo se usan en la partida a cuatro jugadores.

El jugador aumenta su felicidad nacional en la cantidad indicada. Las unidades militares que se desmovilicen pronto aumentarán la felicidad en cantidades mayores.

La unidad militar escogida para ser desmovilizada puede proceder de cualquier lugar: del área de disponibilidad, del cajetín de agotamiento o del registro de regiones.

Una vez que una unidad militar ha sido desmovilizada, no puede volver a utilizarse para ningún propósito. Está eliminada del juego a todos los efectos.

***Nota:** Si el nivel de felicidad de una nación llega a cero, nunca podrá aumentarse. Será cero durante el resto de la partida.*

© 2020 GMT Games, LLC
Traducción al castellano por Javier Guillén
Revisión de Sergio Ortega "Zeios"

Motín

A veces un jugador puede verse obligado a desmovilizar una unidad militar. A esto se le llama "Motín".

El registro de felicidad está dividido en secciones. Cada sección del registro indica el número de unidades militares disponibles que cada jugador puede tener en juego. Un jugador nunca puede tener más unidades militares disponibles que las indicadas en el registro de felicidad. Esto incluye las unidades militares que están activas, agotadas o desplegadas en una región.

Si el marcador de felicidad de un jugador se desplaza a una nueva zona del registro, debe comprobarse inmediatamente si se tienen demasiadas unidades militares. Si es el caso, se debe desmovilizar inmediatamente una unidad militar.

Se aplican las reglas normales de desmovilización, pero la unidad militar debe colocarse en la casilla "1", por lo que la felicidad sólo se incrementará en 1.

Si un jugador alcanza posteriormente una sección más alta del registro de felicidad que permite más unidades militares de las que tiene actualmente, no se produce ningún efecto. Las unidades militares nunca pueden retirarse del registro de desmovilización.

***Ejemplo**: RU todavía tiene tres unidades militares movilizadas y está muy cerca del límite. Decide utilizar su acción militar para desmovilizarse. Es el segundo jugador en hacerlo - EEUU ya lo hizo antes. Así que RU aumenta la felicidad en 4, pasando de 11 a 15.*

Si no lo hubiera hecho, y la felicidad del Reino Unido bajaría a 10 o menos, se vería obligado a desmovilizar por la fuerza una unidad militar, lo que sólo aumentaría su felicidad en 1.

Digamos que EEUU sólo tiene dos unidades militares. Así que incluso si entran en la sección amarilla que comienza en la casilla 10 del registro, no correrían riesgo. No tendrían un motín hasta que la felicidad nacional bajase a cuatro o menos.

Chequeos de levantamientos y levantamientos

Si se produce un chequeo de levantamiento, un Asunto alineado con esa región puede cambiar el control, y/o la opción del Asunto escogido. Los chequeos de levantamiento se activan por eventos de crisis o de conferencia. La ubicación del marcador de disturbios en el momento del chequeo de levantamiento y el impacto de cualquier unidad militar se juzga en este momento. Sigue estos pasos (realizados por el jugador activo):

1. Determinar la(s) región(es)
2. Revisar si se produce un levantamiento
3. Determinar el Asunto desestabilizado
4. Subastar por el control
5. Reiniciar disturbios en la región
6. Escoger la opción del Asunto
7. Seleccionar las cartas de estrategia (sólo después del primer levantamiento de la partida)

A continuación cada paso con más detalle:

1. **Determinar la(s) región(es)**: Aplica el levantamiento en la región especificada en el chequeo del levantamiento. Si no se especifica ninguna, entonces comprueba que región (o regiones, si hay empate) tiene mayor cantidad de disturbios (qué marcadores de disturbios están colocados más hacia la derecha en el registro). Si hay empate, realiza tiradas separadas para cada región.
2. **Revisar si hay disturbios**: La columna que contiene el marcador de disturbios establece el nivel de disturbios en esa región. Si la columna tiene una "X" en levantamiento, no ocurre un levantamiento y no se realiza ninguna tirada de chequeo de levantamiento. Para cada región en la que se produzca un chequeo de levantamiento, lanza un dado. Si el número obtenido es igual o mayor que el nivel de disturbios, se produce un levantamiento en esa región.

a. Modificación de la tirada de levantamiento: Si un jugador tiene una unidad militar en la región en las columnas 5, 6 o 7, puede modificar la tirada. Antes de hacer la tirada, el jugador debe anunciar si está sumando o restando uno a la tirada, o si elige no modificar la tirada. Si varios jugadores tienen unidades militares allí, cada uno de ellos anuncia su intención por turnos, y el jugador activo declara su intención en último lugar. La tirada se modifica según el resultado neto producto de todas estas decisiones.

***Nota de diseño**: El hecho de tener "soldados en el terrero" en una región le dio a las grandes potencias la capacidad de influir en los eventos regionales.*

b. Si hay que hacer chequeos de levantamiento para múltiples regiones, haz cada una de las tiradas ahora. Luego realiza los pasos 3-7 listados a continuación para cada región en orden, desde la parte superior del tablero hacia abajo (es decir, primero Europa, y luego sigue la lista hacia abajo). Si no ocurre ningún levantamiento, la fase del chequeo de levantamiento termina aquí.

3. Determinar Asunto desestabilizado:

a. Elegir jugador: el jugador con más Asuntos en esa región está sujeto al levantamiento. Si varios jugadores están empatados en la mayoría, el jugador con la unidad militar más a la izquierda en esa región elige al jugador afectado. Es posible que el jugador que haga la elección no sea uno de los jugadores empatados. Si no hay unidades militares en la región, los jugadores potencialmente afectados lanzan un dado cada uno, y el que saque la tirada más

© 2020 GMT Games, LLC
Traducción al castellano por Javier Guillén
Revisión de Sergio Ortega "Zeios"

alta está sujeto a sufrir un levantamiento. Si se produce empate en la tirada se repite hasta que se determine a un único jugador.

Nota importante

Si nadie controla ningún Asunto en la región, el chequeo de levantamiento termina; sin embargo, esto aún dispara la selección de la carta de estrategia si es el primer levantamiento y un marcador de polvorín se movería hacia la derecha a las columnas 1, 2 o 3.

b. Escoger Asunto: El Asunto de mayor valor en estrellas controlada por el jugador seleccionado sería el Asunto afectado por el levantamiento y será desestabilizado. Si hay un empate, el jugador afectado decide cuál de sus Asuntos será desestabilizado.

4. Subasta por el control:

a. Comenzando por el jugador que controla el Asunto y procediendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador puede pasar, o pujar con sus cubos o unidades militares disponibles.

b. No se puede pujar con unidades militares en Asuntos que tengan el símbolo "no militar".

c. Sólo se pueden usar las unidades militares que estén disponibles o que se encuentren en la misma región que el Asunto.

Nota importante

Las unidades que se encuentren en la región donde ocurra el levantamiento cuentan como 2 unidades a efectos de la puja.

d. Si un jugador pasa, no podrá volver a entrar en la puja más tarde.

e. La oferta de un jugador debe igualar o superar la cantidad de unidades militares que cada uno de los otros jugadores haya ofertado en la carta. Sin embargo, si la oferta es igual a la cantidad de unidades militares ofertada por otro jugador, deben ofrecer más cubos de influencia. (En esencia, las unidades militares son la oferta principal. Si se empata a número de unidades militares, se desempata por la cantidad de influencia ofertada).

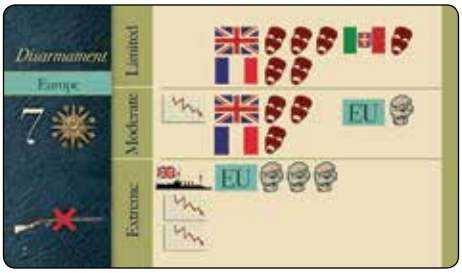
f. Cuando todos los jugadores hayan pasado, el Asunto lo ganaría el jugador con más unidades militares sobre el Asunto.

g. Si hay un empate en cantidad de unidades militares, el jugador empatado con mayor cantidad de influencia gana la subasta.

h. El ganador coloca la cantidad de influencia y de unidades militares ofertada militar al cajetín de agotamiento. La oferta de influencia del resto de jugadores siguen estando disponibles y sus unidades militares siguen estando disponibles o en la región (en el mismo espacio del registro) que ocupaban antes del chequeo de levantamiento.

i. El ganador de la subasta (solamente) pierde 1 felicidad por cada unidad militar que haya ofertado.

j. Si nadie puja por el Asunto, se coloca en la parte superior de la pila de descartes.



***Ejemplo**: Este Asunto tiene el símbolo de "No Militar" en la parte inferior izquierda, por lo que sólo se puede usar la influencia para pujar por su control.*

5. Reiniciar disturbios en la región:

a. Aumentar el nivel de polvorín de la región en 1. (Si no hay un marcador de polvorín en el registro, mueve uno desde su ubicación inicial a la columna 1.)

b. Luego mueve el marcador de disturbios en esa Región de forma que quede un espacio a la derecha del marcador de polvorín.

Nota importante

Recuerden que el marcador de polvorín nunca puede estar más a la derecha de lo que se indica en la parte superior del tablero.

6. Escoger la opción del Asunto: Se descarta cualquier ficha de estrategia existente sobre el Asunto. El ganador de la subasta por el control del Asunto selecciona una de las opciones del Asunto recientemente ganado, ajusta los marcadores de disturbios y las fichas de estrategia, y ajusta la felicidad de forma normal.

***Nota:** Si el controlador original mantiene el control del Asunto, puede seleccionar la misma opción o una diferente. Si selecciona la misma opción, los ajustes de felicidad y descontento han de volver a aplicarse otra vez.*

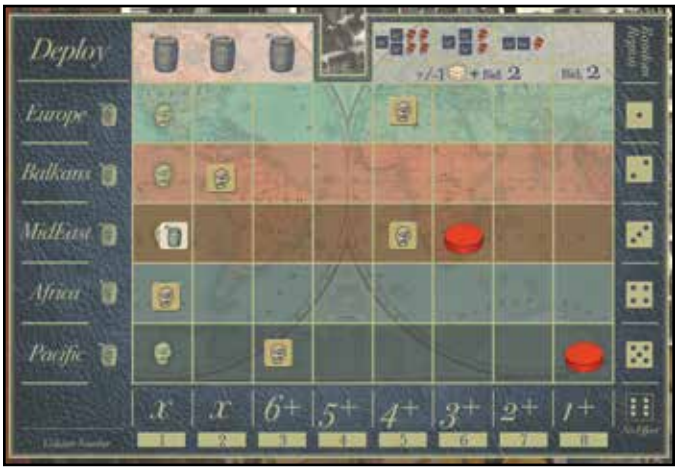
7. Seleccionar cartas de estrategia: Si este es el primer levantamiento, cada jugador debe declarar qué carta de estrategia elige. (Ver la sección de Cartas de Estrategia más abajo para más detalles).

***Nota:** Puede darse el caso de que el jugador que tenga interés en una región volátil tenga controladas todas o la mayoría de los Asuntos y, por lo tanto, el mismo Asunto (de alto valor) pueda desestabilizarse de forma repetida. Esta situación es intencionada y debería obligar al jugador afectado a desplegar unidades militares o intentar otras tácticas para mitigar la situación.*

***Nota de diseño**: Algunos Asuntos se convirtieron en importantes puntos de fricción y volvían a ser un Asunto principal del debate (por ejemplo, las reparaciones) incluso después de que una de las partes pensara que ya habían quedado resueltas.*

Ejemplo extendido de chequeo de levantamiento

Se está resolviendo lel Asunto de Esmirna. El último paso es añadir la carta superior del mazo de eventos a la sala de espera y resolver el evento de crisis de la carta. Es Bela Kun y el evento de crisis es un levantamiento. Los registros de región están así:



© 2020 GMT Games, LLC
Traducción al castellano por Javier Guillén
Revisión de Sergio Ortega "Zeios"

Determinar regiones para chequeos de levantamiento

Europa y Oriente Medio están empatados en cuanto a mayor cantidad de disturbios, así que en ambas se hará un chequeo de levantamiento. La fila inferior del tablero indica que ocurrirá un levantamiento con una tirada de 4 o más.

Se lanza el dado primero por Europa, ya que se encuentra en la parte superior del tablero. El resultado es un "2", por lo que no ocurre ningún levantamiento.

Después el jugador activo lanza para Oriente Medio. Como RU tiene una unidad militar en Oriente Medio en la columna 6, RU puede modificar la tirada. Como tienen más Asuntos en Oriente Medio que cualquier otro jugador, anuncia que decide modificar la tirada restando uno al resultado. Desafortunadamente, el resultado de la tirada es un "5", por lo que el levantamiento tendría lugar incluso aplicando el modificador de -1.

Si el resultado de la tirada para Oriente Medio hubiera sido un 4 o menos, no habría ningún levantamiento y la fase de chequeo de levantamiento terminaría aquí.

Determinar Asunto desestabilizado

RU controla dos Asuntos de Oriente Medio, Francia uno, y EEUU ninguno. Por lo tanto, RU está sujeto al levantamiento. RU tiene Constantinopla (6 estrellas y Arabia (3 estrellas, por lo que Constantinopla sería el Asunto desestabilizado.

Si tanto RU como Francia hubiesen controlado dos Asuntos en Oriente Medio, el jugador con las unidades militares colocadas mas hacia la derecha en el registro de la región decide. En este caso es RU así que ellos decidirán. Si no hubiera ninguna unidad militar en la región, RU y Francia lanzarían el dado para determinar quién se vería afectado.

Subasta por el control

Constantinopla quedaría sujeta al levantamiento. A continuación se enumeran las unidades Militares e influencia disponibles para cada jugador:

> ***RU**: 1 unidad militar en Oriente Medio, 6 influencias disponibles (también tienen 1 unidad militar en el Pacífico, y 1 en el cajetín de agotamiento. Ninguna de éstas dos unidades podría ofertarse en esta esta puja).*
> ***Francia**: 2 unidades militares y 10 influencias disponibles, 1 unidad militar en el cajetín de agotamiento*
> ***EEUU**: 3 unidades militares y 5 influencias disponibles*

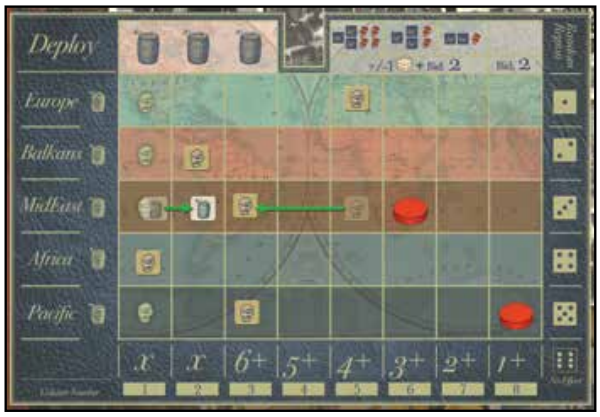
RU comienza la subasta dado que controlaban el Asunto antes de desestabilizarse. Ofertan pujando 2 unidades militares y 2 influencias. Pueden ofertar 2 unidades militares ya que las unidades militares colocadas en el registro de la región cuentan doble. Francia puja con 2 unidades militares y 4 influencias. EEUU puja 2 unidades militares y 6 de influencia. RU tendría que pasar, ya que no puede superar la puja de EEUU, Francia aumenta su oferta a 2 unidades militares y 7 de influencia. EEUU tendría que ofertar 3 unidades militares para vencer a la oferta francesa, ya que no la superarían ofertando 2 unidades militares y 8 de influencia. Sin embargo, están preocupados por su índice de felicidad nacional y deciden pasar. Francia coloca las dos unidades militares y 7 de influencia en el cajetín de agotamiento y reduce su felicidad en dos.

Reiniciar disturbios en la región

El marcador de polvorín de Oriente Medio se mueve un espacio a la derecha de la columna 1, ocupando la columna 2 y el marcador de disturbios se reinicia colocándose un espacio a la derecha del marcador de polvorín (columna 3).

Escoger opción del Asunto

Francia decide adjudicar Constantinopla a Turquía. La ficha de escuadrón naval de RU que se encontraba allí desde que RU eligiese la opción de convertirla en una ciudad abierta se elimina, y los disturbios en los Balcanes se incrementan en uno.
Esta sería la situación actual:



Selección de cartas de estrategia

Anteriormente ya hubo un levantamiento y se seleccionaron las cartas de estrategia, así que los jugadores se saltan este paso durante el resto de la partida.

Cartas de estrategia

Durante la preparación, se colocan varias cartas de estrategia sobre la mesa. Sólo al final de la(s) primera(s) sublevación(es), en orden de puntuación más baja a más alta, los jugadores seleccionarán cada uno una carta de estrategia e intentarán cumplir sus condiciones al final de la partida para obtener estrellas (puntos) adicionales por cumplir o evitar las condiciones de su carta de estrategia.

Orden de elección de la carta de estrategia

1. Cada jugador calcula la suma de los valores de las estrellas de sus Asuntos controlados. (Las fichas de estrategia o la felicidad no cuentan para este cálculo).

2. El jugador con el total de estrellas más bajo selecciona una carta de estrategia y la señala con su marcador nacional. Si hay un empate, el jugador más cercano (en el sentido de las agujas del reloj) al jugador activo actual elige primero. (Por lo tanto, el jugador activo siempre ganaría este desempate).

3. Luego el jugador con la segunda menor cantidad total de estrellas elige de entre las cartas de estrategia restantes no escogidas y coloca su marcador nacional en ésta.

4. La selección continúa de este modo hasta que el jugador con la cantidad total de estrellas superior selecciona de entre las dos cartas de estrategia restantes y coloque encima su marcador nacional.

5. La carta de estrategia no elegida se deja a un lado y no se usará en esta partida. Las cartas elegidas y los marcadores nacionales colocados sobre las cartas permanecen bocarriba a la vista de todos los jugadores.

© 2020 GMT Games, LLC
Traducción al castellano por Javier Guillén
Revisión de Sergio Ortega "Zeios"

***Nota de diseño**: Las cartas de estrategia elegidas representan tu visión global de la posguerra. Puedes ganar estrellas por los íconos y Asuntos controlados por cualquier jugador. Esto significa que, a veces, apoyarás a otro jugador para que elija opciones de Asuntos que favorezcan las condiciones de tu carta de estrategia, como conseguir que Japón firme o no el tratado. Este es un elemento importante del juego que probablemente requerirá más de una partida para aprender a optimizarlo.*

Negociaciones

Las decisiones tomadas en la negociación son públicas y vinculantes, pero sólo las que impliquen una transacción inmediata. Las promesas futuras no son vinculantes.

1. Los jugadores son libres de negociar acuerdos, pero no pueden intercambiar directamente ningún componente del juego.
2. Un jugador puede acordar resolver un Asunto si el ganador selecciona una opción específica (vinculante)
3. Las condiciones de los acuerdos que se tengan que ejecutar durante el turno de ese jugador son vinculantes.
4. Cualquier condición que tenga que aplicarse en futuros turnos no es vinculante.
5. **IMPORTANTE**: Como parte de cualquier acuerdo y en cualquier momento, un jugador puede mover hasta 6 influencias del área de disponibilidad al cajetín de agotamiento para permitir a otro jugador recuperar una cantidad igual de influencia desde el cajetín de agotamiento a su área de disponibilidad.

***Ejemplo**: EEUU se establece en Siria y acuerdan seleccionar el Mandato Británico a cambio de que los británicos envíen tres influencias al cajetín de agotamiento para que EEUU pueda recuperar 3 influencias. Si el acuerdo también incluyera la promesa de los británicos de no colocar influencia en el Asunto de Mesopotamia, esa parte del acuerdo no sería vinculante.*

Final de partida (Rush to the Finish)

***Nota histórica**: A medida que pasaba el año 1919, las potencias derrotadas estaban cada vez más ansiosas por saber el resultado final del tratado. Las potencias principales que negociaban los términos se vieron apresurados para resolver muchos Asuntos en el tramo final de la redacción del tratado. Para simular esto, cuando se robe el Asunto de fin de la partida, se desencadena la fase especial de fin de partida.*

Final de partida alternativo

Cuando el Asunto del final del juego (Rush to the Finish) se resuelva o un jugador quiera robar Asuntos del mazo pero no quede ninguna carta disponible, la partida termina y se determinan las puntuaciones finales.

Resolviendo el Asunto de *Fin de partida (Rush to the Finish)*

1. Cuando se robe el Asunto de fin de partida (Rush to the Finish) del mazo de Asuntos, debe colocarse en la sala de espera, y la partida continúa de forma normal.
2. Cuando se resuelva el Asunto de fin de partida (Rush to the Finish), el jugador que tenga la mayoría se lleva el Asunto (que tiene un valor de 7 puntos de victoria) y la partida termina de forma inmediata.
3. No realices ninguno de los pasos normales para resolver un Asunto y procede inmediatamente a la puntuación final.

Puntuación final

Los jugadores ganan puntos por varios factores:

- Asuntos controlados
- Fichas de estrategia
- Carta de estrategia
- Felicidad nacional

Cada jugador suma sus puntuaciones totales de la siguiente manera:

Asuntos controlados: Obtén la cantidad de puntos de victoria que figure en los Asuntos que controles. El Asunto de fin de partida (Rush to the Finish), si se resuelve, vale 7 PV.

Fichas de estrategia de bandera: Obtén 1 PV por cada ficha de estrategia con tu bandera nacional que haya en los Asuntos resueltos que controles.
Cartas de estrategia: Obtén PV en base a las condiciones de tu carta de estrategia (si las hay).

***Nota:** Las fichas de estrategia de banderas que tengas sobre Asuntos controlados por ti otorgan 1 PV. Las fichas de estrategia asociadas a tu estrategia cuentan en TODOS los Asuntos ya estén controladas por ti o por otros jugadores. Es posible que una ficha de estrategia de bandera pueda contar una vez en cada categoría de PV.*

Condición de disturbios regionales: Si la carta de estrategia indica una **Región ≤ 3**, significa que por cada región donde la ficha de disturbios está en la columna 1, 2 o 3, el jugador consigue los PV indicados. Si el icono indica **Regiones ≥ 4,** significa que una ficha de disturbios en las columnas 4 a 8 otorga los PV indicados.

Icono del disco militar: Por cada unidad militar que no esté desmovilizada, recibe los PV indicados para cada unidad militar.

Felicidad x2: El jugador dobla la cantidad de PV que indice su registro de felicidad (ver abajo).

***Nota:** Doblas tu cantidad total de PV por felicidad . No obtienes x2 felicidad por la carta de estrategia y luego recibes de nuevo tus puntos de felicidad según indique el registro de felicidad; son x2 en total.*

***Nota:** Algunas cartas de estrategia otorgan puntos en función de si Japón e Italia firmen o no el tratado. Japón e Italia firmarán el tratado si su felicidad es de 15 o más. Si su felicidad es de 14 o menos, ese país se niega a firmar.*

Felicidad: Obtén PV en función de la posición relativa que ocupes en el registro de felicidad.

a. El jugador con la mayor cantidad de felicidad recibe la mayor cantidad de puntos.
b. Los puntos se otorgan en base al número de jugadores:
c. En una partida a dos jugadores: **6 / 0**
d. En una partida a tres jugadores: **6 / 3 / 0**
e. En una partida a cuatro jugadores: **6 / 4 / 2 / 0**
f. Si hay un empate, los dos jugadores empatados obtienen la puntuación más alta y los puntos del siguiente lugar se saltan.
g. Cualquier jugador que esté en la casilla cero del registro de felicidad pierde cinco puntos.

© 2020 GMT Games, LLC
Traducción al castellano por Javier Guillén
Revisión de Sergio Ortega "Zeios"

Ejemplo 1: RU está en 22 de felicidad, EEUU tiene 20, y Francia tiene 18. RU obtiene 6 puntos, EEUU 3 y Francia 0. Si RU y EEUU tuvieran 22 cada uno, obtendrían 6 cada uno y Francia 0, saltándose la puntuación otorgada por quedar en segundo lugar.

Ejemplo 2: Si RU tiene 22 y EEUU y Francia tienen 18 cada uno, RU tendría 6 y EEUU y Francia tendrían 3 cada uno.

El jugador con más puntos totales es el ganador.

Desempates

Si hay un empate, el jugador empatado con la mayor cantidad de felicidad nacional es el ganador. Si el empate persiste, el jugador empatado que controle más Asuntos es el ganador. Si aun persiste el empate, la victoria se comparte entre los jugadores empatados.

Reglas para dos jugadores

Cuando se juega con dos jugadores, se siguen todas las reglas principales, a menos que se indique lo contrario a continuación.

Resumen

Las naciones jugables en una partida a 2 jugadores son Francia y RU. EEUU también está presente como una facción, sus acciones serán controladas por parte de los jugadores. Italia no participa en la partida, aunque su felicidad se sigue registrando como de costumbre.

EEUU puede controlar Asuntos, pero no puede ganar la partida aunque tenga más puntos al final.

Preparación

Preparar la partida como si se tratase de una partida normal, con la excepción de que EEUU recibe sólo cubos de influencia. No coloques ni las unidades militares de EEUU ni su marcador de felicidad. Los marcadores de felicidad de Japón e Italia se colocan como en una partida normal. Cualquier resultado que cambie la felicidad de EEUU se ignora. Establezca un área para que EEUU coloque sus cubos de influencia disponibles y cualquier Asunto sobre la que pueda tomar el control durante la partida.

Reglas de EEUU

Al final de cada turno de jugador, el jugador debe realizar una acción política de EEUU Así, EEUU realizará el doble de acciones políticas que los jugadores. La acción de EEUU se considera parte del turno del jugador activo.

Ejemplo: El turno de Francia consistirá en que Francia realice una acción política, posiblemente una acción militar, y luego seleccione y ejecute una acción política de EEUU Se considera "turno de Francia" durante todo este tiempo.

Se considera que EEUU está controlada por el jugador que realiza su turno. Así que, si Francia resuelve un Asunto controlado por EEUU, Francia escogerá la opción de la carta de Asunto (comprueba a continuación las reglas sobre cómo realizar este paso).

Ejemplo: Si Francia va primero, la secuencia será acción(es francesa(s - acción política de EEUU (realizada por Francia - acción(es de RU - Acción política de EEUU (realizada por RU - Acción(es Francesa(s - etc.

Opciones de acción política de EEUU

EEUU debe realizar una de las tres acciones políticas estándar durante su turno:

1. Colocar influencia
2. Resolver un Asunto
3. Reclamar influencia

La decisión puede tomarse libremente por parte del jugador que controle a EEUU, siguiendo estas reglas:

Colocar influencia: El jugador controlador puede colocar influencia libremente en cualquier Asunto a su elección, siempre que pueda seguir las reglas normales de colocar influencia (colocar exactamente en dos Asuntos, debe tener la mayoría de influencia en ambas tras colocarla). Sin embargo, EEUU siempre colocará el mínimo requerido de influencia una vez que esté en cabeza (es decir, si se coloca influencia en un Asunto donde no hay influencia o EEUU ya está en cabeza, sólo colocará 1 influencia)

Ejemplo: Francia realiza su turno normalmente. En el turno de EEUU, el jugador francés elige colocar influencia en las reparaciones y en Corea. En las reparaciones, EEUU tiene 1 influencia y RU tiene 3. En Corea, EEUU es el único país con influencia porque tiene 1. Francia coloca 3 influencias de EEUU en las reparaciones (por lo que EEUU está liderando este Asunto 4 a 3) y 1 en Corea (por lo que ahora tendría 2). Francia no puede elegir que EEUU coloque más o menos de 3 influencias en las reparaciones y no más de 1 en Corea.

Resolver un Asunto: EEUU nunca resolverá un Asunto a favor del jugador que lo controle. Puede resolver un Asunto cuando EEUU o el otro jugador lideren ese Asunto.

Cada vez que se resuelva un Asunto y EEUU controle ese Asunto, la opción elegida será la que brinde menos infelicidad a EEUU Si hay empate, el jugador controlador elige. Los Asuntos resueltos por EEUU se colocan en el área de EEUU.

Si EEUU resuelve un Asunto, el jugador que controla EEUU toma todas las decisiones sobre cómo se realiza, con excepción de la opción del Asunto como se aclaró anteriormente.

Cuando se resuelvan eventos, el jugador activo toma la decisión por EEUU. Puedes elegir a EEUU en los eventos que indiquen que hay que "Seleccionar un jugador". Como EEUU no tiene unidades militares, si un evento le da a EEUU la opción de hacer con las unidades militares, esa opción se considera como una opción elegible pero no tendría efecto. Tampoco se lleva el registro de felicidad de EEUU, por lo que si se escoge una opción que afecte a este parámetro tampoco tendría efecto. Cuando se coloque un evento sobre la mesa, si es EEUU la que está colocándolo puede poner un cubo de influencia para controlar el evento si lo desea, como en una partida normal.

Ejemplo: Se está resolviendo el evento de conferencia de la carta Jan Smuts. El texto indica "Elige un jugador. Disminuye su felicidad en 2 o añade 2 disturbios en África". EEUU está siendo actualmente controlada por Francia. Si se designa a EEUU como objetivo del evento, Francia debe decidir si disminuye la felicidad americana (que no tendría efecto o aumenta los disturbios en África.

© 2020 GMT Games, LLC
Traducción al castellano por Javier Guillén
Revisión de Sergio Ortega "Zeios"

Reclamar influencia: Si un jugador no puede ni colocar influencia ni resolver un Asunto para EEUU, debe realizar esta acción. Esta acción también puede realizarse como primera opción. En cualquier caso, se aplican estas reglas especiales:

1. EEUU debe recuperar toda la influencia que pueda (hasta las 6 normales).
2. El jugador que controla EEUU también puede recuperar su propia influencia, como máximo la misma cantidad recuperada por EEUU

Ejemplo: Los EEUU tienen 9 Influencias en Exhaust y Francia tiene 3. Francia controla los EEUU y toma la acción de Reclamación. 6 Influencia de EEUU son devueltos a Disponible. Francia podría recuperar hasta 6 también, pero sólo tiene 3 y las recupera. En un futuro, el Reino Unido controla los Estados Unidos y elige la acción de Recuperación. Ahora los EEUU sólo tienen 3 Influencias en Exhausto, y el Reino Unido tiene 12. Las 3 Influencias de EEUU son devueltas a Disponible, junto con las 3 Influencias del Reino Unido.

Levantamientos: EEUU no puja en los levantamientos. Sólo RU y Francia pueden hacerlo. Después del primer levantamiento, RU y Francia seleccionan las cartas de estrategia de forma normal. EEUU no selecciona cartas de estrategia.

Final de partida y victoria: La partida termina como normalmente y los puntos de victoria se calculan normalmente. Los puntos de victoria de los Asuntos controlados por EEUU no se conceden a ningún jugador. EEUU no recibe puntos y no puede ganar.

Reglas para partida en solitario

Resumen

Hay tres facciones disponibles en el modo solitario: RU, Francia y EEUU. En todo momento durante la partida, el jugador representará una facción, y las otras dos serán controladas por reglas automatizadas ("bots"). La facción que el jugador representa puede cambiar durante el curso de la partida. Cada vez que un Asunto se desestabilice, el jugador asumirá el control de la facción que tenga la fuerza más baja. Pero siempre habrá una facción controlada por el jugador y dos facciones controladas por el "bot".

Al comienzo del turno del jugador, si su facción es la más fuerte, el jugador obtiene un punto de victoria. Para ganar la partida el jugador debe obtener 20 o más PV. Los jugadores también pueden intentar superar su puntuación más alta.

Definiciones

Iconos de estrategia de facción: A diferencia de una partida normal, las cartas de estrategia no se usan. En su lugar, cada facción tiene tres íconos, cada uno de los cuales permite otorga un punto sin importar qué facción controle el Asunto sobre el que se encuentran.
Estos son:

- **Francia**: Contención, economía alemana, imperio francés
- **RU**: Flota de RU, Anti-blocheviques, imperio RU.
- **EEUU**: Autodeterminación, industria, flota de EEUU.

***Nota:** Estos iconos se muestran en la ayuda para el juego en solitario.*

Valor del Asunto: Cada Asunto resuelto tiene un valor para cada facción igual al valor indicado en estrellas en la carta de Asunto más el valor de las fichas de estrategia de esa facción. Esto implica que el valor del Asunto a menudo variará para cada facción. Por ejemplo, si el Rheinland (valor de 6 estrellas) tiene un contador de industria, vale 7 para EEUU y 6 para el RU y Francia.

Valor Potencial del Asunto (VPA): Cuando se evalúa un Asunto que aún no haya sido resuelto, el Valor Potencial del Asunto es igual al valor de la mejor opción para esa facción. Por ejemplo, el Rheinland tendría un valor de 7 VPA (valor potencial del Asunto) para EEUU y Francia, y 6 VPC para RU. El VPA se utiliza para determinar las acciones del bot.

Fuerza de la facción: La fuerza de cada facción es igual a la suma de todos los valores de estrella de los Asuntos que controla, más uno por cada una de las fichas de estrategia de la facción que estén en juego, independientemente de quién controle el Asunto. Después de que se resuelva cada Asunto, los marcadores de fuerza de la facción situados en el registro de felicidad deben actualizarse.

***Nota:** La fuerza de la facción se puede determinar en cualquier momento mirando los iconos y marcadores controlados actualmente. Sin embargo, es útil para el jugador tener esa información fácilmente accesible en el registro de felicidad en lugar de tener que estar constantemente sumando estos valores.*

Preparación de partida en solitario

Se prepara el juego como una partida normal para tres jugadores, colocando veinte cartas por debajo de la carta de fin de partida (Rush to the Finish), con las siguientes excepciones:

Sólo se usan dos espacios de Asuntos en la sala de espera, en lugar de tres. Esto se indica en el tablero por el icono "No para el modo en solitario" en el espacio superior de la sala de espera.

En el modo solitario no se usan las cartas de estrategia, ni los marcadores de felicidad japonés o italiano. Devuelve estos componentes a la caja.

Pon el marcador de PV del jugador y los marcadores de fuerza de la facción en la casilla cero del registro de felicidad.

Se colocan todos los materiales de la facción delante del jugador en tres áreas separadas. El orden puede ser aleatorio o establecerse a elección del jugador. El jugador comenzará controlando la facción que va en último lugar en el orden del turno.

Coloca los marcadores de felicidad de EEUU, RU y Francia en la casilla 20 del registro de felicidad.

Secuencia de juego

La partida sigue el mismo orden que una normal, pasando el turno de una facción a la siguiente en orden. Esto ocurre incluso cuando el jugador cambie de facción. Debido a esto, el jugador podría realizar varios turnos seguidos o perder un turno en algunas rondas.

Se añade lo siguiente a la secuencia de juego: Al comienzo del turno del jugador de la facción, si la fuerza de la facción es la más alta (no hay empates), el jugador consigue un PV.

© 2020 GMT Games, LLC
Traducción al castellano por Javier Guillén
Revisión de Sergio Ortega "Zeios"

Nota importante
El jugador sólo puede obtener un PV
si cada facción controla al menos un asunto.

Cuando la facción del jugador realiza su turno, el jugador toma todas las decisiones durante su turno. Las reglas del bot no se aplican.

Excepción: Si el jugador tiene la mayor influencia en ambos Asuntos que estén sobre la mesa, debe resolver una de estas.

Prioridades de los oponentes del bot

Cuando una facción controlada por los bots realiza su turno, sigue este orden de prioridades:

Acción Militar

El bot realizará una acción militar basada en estas prioridades:

1. Si el marcador de disturbios de la región está en la columna 4 o superior Y el bot podría desestabilizar un Asunto si esa región sufre un levantamiento (de forma que controle la mayoría de Asuntos en esa región o empate por el primer puesto), el bot colocará una unidad militar en la región. Si es así, coloca la unidad militar en la columna 7 a menos que eso provoque una desmovilización forzosa o que ese espacio esté ocupado. Si es así, entonces colócalo en la columna 8, a menos que también esté ocupado (en cuyo caso no se colocaría unidad militar).
2. Si un bot está a 1 ó 2 puntos de felicidad de disparar una desmovilización forzosa, se desmovilizará si hay un espacio que le permita aumentar la felicidad en 2 o más.
3. Si un bot tiene la opción de elegir entre desmovilizarse o colocar en el registro de región, se colocará en el registro. Si hay más de 2 regiones donde un bot quiera ubicarse, se colocará en la regi·n donde el bot tenga más cuestiones o, si hay empate, en la región con la cuesti·n que el mayor valor de estrellas. Si el empate persiste, lanza un dado por cada región y colócalo en la región en la que se saque la tirada más alta.
4. Si alguno de estos criterios se mantiene al comienzo del turno de un bot, se realizará una acción militar antes que una acci·n política. Si no realiza una acción militar antes que la acci·n política, comprueba si alguno de estos criterios aplica después de la acción política. Como en una partida normal, un bot sólo puede realizar una acción militar por turno.

Acción política

El bot realizar§ una acción política basada en estas prioridades:

1. **Resolver un Asunto**: Si un bot est§ liderando un Asunto, ®ste se resolver§. Si hay posibilidad de escoger, el bot resolver§ el Asunto con mayor VPA. Si el empate persiste, el jugador elige cu§l resolver. Si no est§ liderando un Asunto, no lo resolver§.
2. **Colocar influencia:** El bot colocará influencia en las dos Asuntos seleccionadas por el jugador, sin embargo, debe ser posible que el bot lidere ambos tras colocar la influencia. El bot siempre colocar§ la cantidad mínima de influencia suficiente para liderar. Si el bot no tiene suficiente influencia para ganar en dos Asuntos, recuperar§ influencia en lugar de colocar influencia.
3. **Recuperar influencia**: El bot recuperar§ seis influencias y todas las unidades militares, como normalmente.
4. Si no se aplica ninguna de las anteriores (si no hay influencias o unidades militares que recuperar), el bot resolver§ un Asunto sobre la mesa que otro bot est®liderando. Si no hay ninguno, el bot no realizar§ una acci·n pol²tica.

Nota: *Usa el Sentido común en el modo solitario. No se trata de la típica optimización de un bot donde siempre intentará hacer el mejor movimiento. Si las instrucciones del bot no indican específicamente una elección forzosa, tú eliges. Tendrás que manipular el sistema dentro de los límites establecidos si quieres ganar. Básicamente, cuando el bot tenga dudas, tu eliges.*

Resolviendo un Asunto

Cuando un bot resuelva un Asunto, se sigue el proceso normal de resolución, con las siguientes advertencias:

1. El bot siempre escogerá la opción con el mayor valor potencial (VPA). Si hay empate, selecciona la opción que suponga un menor incremento de infelicidad para la facción. Si sigue el empate, el jugador elige la opción.
2. **Evento**: El jugador decide cómo implementar los eventos de conferencia aunque el Asunto fuese resuelta por un bot. *Sin embargo*: Los eventos opcionales *deben* ejecutarse por el jugador. No hay opción. Si el evento de conferencia tiene otras opciones (como escoger un Asunto a resolver o seleccionar una facción), el jugador tiene plena libertad para decidir si lo implementa y cómo.
3. **Reducir un Asunto**: El bot reducirá un Asunto en el que esté ganando (el jugador puede elegir si hay empate entre dos). Si no hay ninguno, entonces se reducirá un Asunto sin ninguna influencia (a elección del jugador si hay varias). En caso contrario, el jugador elige.
4. El jugador elige qué evento de la sala de espera colocar sobre la mesa. Como el jugador siempre elige los resultados del evento de conferencia, no puede colocarse influencia para controlar un evento.
5. Cuando el bot añada un Asunto a la sala de espera, coloca la carta superior del mazo de asuntos en la sala de espera, y luego coloca una carta del mazo de Asuntos en la pila de descarte.
6. Se resuelve el evento de crisis de la forma habitual.

Nota: *Si la carta de fin de partida (Rush to the Finish) se descarta de esta manera, cámbiala por la carta que acaba de ser añadida a la sala de espera.*

Levantamientos

Cuando se tenga que hacer una tirada de levantamiento, si los bots tienen una unidad militar en la región y pueden modificar la tirada, se procede como sigue: Si hay un levantamiento y ellos son la facción afectada, aplicarán -1 a la tirada. De lo contrario, aplicarán +1.

Subasta por Asuntos desestabilizados

Cuando hay una subasta por un Asunto desestabilizado, en primer lugar el jugador debe determinar cuánto ofrecerá cada bot por el Asunto. Posteriormente, el jugador decide si está dispuesto (o puede) superar la puja con la facción que controle.

© 2020 GMT Games, LLC
Traducción al castellano por Javier Guillén
Revisión de Sergio Ortega "Zeios"

Las unidades militares que ofertará un bot se calcula con esta tabla:

Total de unidades militares	Puja
3	2 unidades
2	1 unidad
1	1 unidad

Ten en cuenta que en la tabla nos referimos a *unidades*, no a fuerza. Si es posible, el bot usará una unidad militar de la región para la puja. Así que la puja del bot sería como máximo 3 (2 por fuerza de la unidad militar presente en la región, y 1 por la otro). Ten en cuenta que no se pueden usar unidades militares agotadas ni unidades militares de otras regiones (según las reglas normales), por lo que el bot no podrá pujar con tantas unidades militares como quisiera.

Influencia: La cantidad que el bot ofertará es igual al VPA del Asunto. Si ese valor es mayor a la cantidad de influencia disponible que tiene el bot, ofertará el máximo.

Si ambos bots hacen la misma oferta, entonces el bot con más influencia ofertará una influencia adicional. Si ambos bots están empatados en influencia, sólo ofertarán según indique el VPA.

Una vez que se determinen las ofertas de influencia/unidades militares de los bots, el jugador decidirá si desea superar la oferta más alta. Si lo hace, gana el Asunto y paga su puja. Si no, el bot con la oferta más alta gana el Asunto (a elección del jugador si está hay 2 bots empatados). Agotaría tanto la influencia como las unidades militares y la felicidad disminuiría, como en una partida normal.

Cambiando de facción

Cada vez que un Asunto se desestabiliza, ya sea a través de un levantamiento o un evento, el jugador pasa inmediatamente a controlar la facción con menor fuerza. Si hay empate, el jugador puede elegir qué facción desea controlar.

Esto significa que el jugador estará a cargo de su nueva facción durante la subasta por el control del Asunto desestabilizado.

Fin de partida y victoria

El juego termina como de costumbre, cuando se resuelva el Asunto de final de partida o se termine el mazo de cartas.

- **Primera partida**: Si el jugador tiene 20 PV o más gana.
- **Partidas posteriores**: Una vez que ganes una partida habiendo conseguido los 20 PV, aumenta el total en 5 hasta que seas derrotado dos veces. Luego bájalo en 1 PV hasta que encuentres el equilibrio apropiado para tu reto personal en solitario. Si por alguna razón no puedes llegar a 20 PV, baja 5 PV hasta que ganes. Una vez que ganes dos veces seguidas, entonces comienza a aumentar el nivel.

Nota de diseño: *El equilibrio de un juego en solitario es más acerca de ti que del juego, ya que no hay un objetivo estándar. En tus primeras partidas deberías luchar por alcanzar 20 PV, pero a medida que vayas adquiriendo más experiencia se pueden alcanzar los 20 puntos más fácilmente. Posteriormente sólo es cuestión de encontrar el punto dulce para tu nivel de experiencia en cada momento*

© 2020 GMT Games, LLC

Turn Options

MUST do exactly one Political Action

1. Place influence on two Issues
2. Settle an Issue
3. Reclaim infl/mil from Exhausted

May do one Military Action (before or after)

1. Deploy
2. Demoblize

SETTLING AN ISSUE
(all done by Active player, except for selecting and resolving option)

1. Award Issue, Remove Influence
   All from winner, 1/2 from others (FRD). If Active is not Winner, Active gets back all influence on Issue. Winner selects and resolves Option.
2. Conference Event
3. Advance Issues + Event.
4. Add Issue to Waiting Room
5. Add Event / Resolve Crisis

Uprising Check

1. **Determine Region**
   Most Unrest. All if tied.
2. **Roll for Uprising**
   DR > Uprising #. Military may give +/-1
3. **Determine Player**
   Most controlled issues. If tied, player with most advanced military on region track picks. Highest star issue from selected player.
   IF TIED THEN
   THEN
4. **Bid for Control**
   In-region military = 2. Current owner bids first. Winning bid to Exhausted.
   GAIN
   PER
5. **Region Unrest**
   Increase Powder Keg level and reset Unrest.
6. **Select Issue Option**

After First Successful Uprising: Draft Strategy Cards

Icon Reference

- German Reparations
- German Containment
- Empire (Italy, France, Britain)
- Unhappiness
- Happiness
- Unrest
- Powder Keg
- Industrial Growth
- Military
- Self Determination

Icon Reference

- Bolshevik Containment
- Influence
- Signatory
- Region Balkans, Middle East, Europe, Africa, Pacific.
- Naval Squadron
- VP
- No Military Influence allowed

Issue Color Chart

Africa	Europe
Pacific	Middle East
Balkans	League

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

© 2020 GMT Games, LLC
Traducción al castellano por Javier Guillén
Revisión de Sergio Ortega "Zeios"