



# DOWNFALL OF THE THIRD REICH

GRAN ESTRATEGIA EN LA 2ª GUERRA MUNDIAL

## REGLAMENTO

Downfall of the Third Reich es un juego estratégico de la Segunda Guerra Mundial, en el Teatro Europeo, para dos o tres jugadores.

El objetivo del juego es simular fielmente la Segunda Guerra Mundial en el Teatro Europeo, con reglas sencillas, en partidas apasionantes de corta duración (4-5 horas).



## 1. COMPONENTES

- 1 Mapa (dividido en zonas)
- 105 Fichas de ejército
- 22 Fichas de misiones aéreas
- 4 Fichas de misiones de submarinos
- 25 Losetas de desarrollo
- 1 Marcador de turno
- 30 Marcadores de control
- 15 Marcadores de activación de ejércitos
- 3 Marcadores de carros acumulados
- 3 Marcadores de suministro acumulado
- 4 Marcadores de sin suministro
- 12 Marcadores de acciones realizadas
- 3 Dados
- Reglas del juego

La unidad de combate del juego es el ejército. Los ejércitos pueden ser de infantería o de carros.

Un jugador puede, al inicio de su turno, eliminar cualquiera de sus ejércitos del mapa. También puede convertir los ejércitos de carros en infantería.

## EJÉRCITOS

Carros



Entero (cara)

Reducido (reverso)

Infantería



Factor de combate

Factor de apoyo

## MISIONES

Aéreas



Aviación (cara)

Aviación avanzada (reverso)

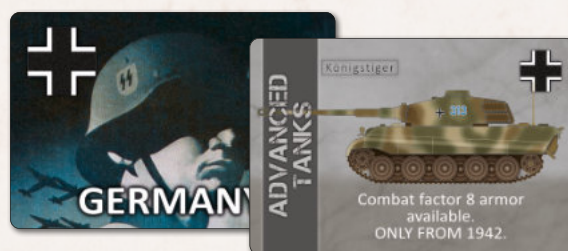
Navales (solo el Eje)



Submarinos (cara)

Submarinos avanzados (reverso)

## LOSETAS DE DESARROLLO



## MARCADORES



Activación de ejércitos



Marcadores de control



Acciones realizadas



Marcador de refuerzos de carros acumulados



Marcador de suministro acumulado

## 2. CONTENDIENTES

Los bandos contendientes y los países que los integran al inicio de la partida son:

- Eje (Alemania y Finlandia).
- Aliados (Reino Unido y Francia).
- Unión Soviética o URSS.

Cada jugador lleva un bando. Con dos jugadores, uno lleva a los Aliados y la Unión Soviética.

Los siguientes países entran en guerra como sigue:

- Bélgica: con los Aliados en el turno 2.
- Italia: con el Eje tras rendirse Francia.
- Rumanía, Hungría, Bulgaria: con el Eje en 1941.
- Grecia: con los Aliados en 1941.
- Yugoslavia: con los Aliados en 1942.
- Estados Unidos: con los Aliados en 1942.

Estos países entran en guerra antes si son invadidos por el otro bando. Dinamarca y Noruega pueden ser invadidos (se rinden pero no entran en guerra). Los demás países no intervienen en el juego.

Alemania, Unión Soviética, Reino Unido y Estados Unidos son las Potencias.

## 3. TURNOS

Se juegan 22 turnos de tres meses, empezando en invierno de 1940, cuando Alemania se prepara para invadir Francia, tras haber iniciado la Segunda Guerra Mundial, invadiendo Polonia, y la Unión Soviética ya ha atacado a Finlandia.

Cada turno, primero lo realiza el Eje, después los Aliados y finalmente la Unión Soviética.

Cada turno se realizan **Acciones**. Además se puede gastar lo acumulado con las Acciones (suministro para las operaciones de ejércitos, carros y misiones) y se resuelven los combates. Todo ello puede realizarse en cualquier orden (ejemplo 1). Gastar lo acumulado no tiene porque hacerse seguido, pero no se puede gastar suministro después de los combates.

## 4. ACCIONES

Las Acciones son las siguientes:

1. Suministro
2. Refuerzos (de las Potencias)
3. Producción de carros
4. Misiones aéreas
5. Misiones de submarinos (solo el Eje)
6. Desarrollo
7. Lend Lease (solo los Aliados)

En un turno solo se puede realizar una Acción de cada tipo, excepto los Aliados que pueden hacer dos de cada tipo en Guerra Total (solo una de Lend Lease) y la Unión Soviética que puede hacer dos de Desarrollo en 1943 y dos de Suministro en 1944, si hay Lend Lease.

En 1942 todos los bandos entran en Guerra Total.

La entrada en Guerra Total de algunos bandos puede ser antes en los siguientes casos:

- La Unión Soviética y el Eje pasan a Guerra Total el turno siguiente a **Barbarossa** (invasión de la Unión Soviética por parte del Eje) o de ataque alemán en Karelia.
- El Eje también pasa a Guerra Total si la Unión Soviética invade Alemania, Rumanía o Hungría.

ACCIONES POR TURNO		
	Guerra Limitada	Guerra Total
Eje	3	4 a)
Aliados	2 b)	5 b)
Unión Soviética	2	3 c)

a) Una Acción menos por cada Zona de Suministro alemana no controlada, por Bombardeo Estratégico y por no controlar Trondheim (invierno y primavera).

b) Una Acción menos si el Eje controla Londres, o por submarinos (máximo se pierde una Acción).

c) Una Acción menos si el Eje controla Moscú.

### 4.1 Suministro

La Acción Suministro acumula 5 unidades de suministro (12 es el máximo acumulable).



### 4.2 Refuerzos

Los refuerzos son de infantería si no se gastan carros acumulados.

Construir un ejército entero cuesta dos puntos de refuerzo. Construir un ejército reducido o subir uno reducido a entero cuesta un punto de refuerzo.

Los ejércitos de las Potencias se construyen en sus Zonas de Suministro (Canadá y Suez lo son del Reino Unido. Notar que Moscú tiene línea de suministro por ser Capital, pero no es zona de suministro). Los de otros países, en su capital. Subir un ejército de reducido a entero puede realizarse en cualquier lugar, si tiene Línea de Suministro.

Los refuerzos de las Potencias pueden realizarse en cualquier momento del turno (ejemplo 7).

PUNTOS DE REFUERZO (por Acción de Refuerzos)	
Potencias	Puntos
Alemania	4 a)
Reino Unido (Guerra Limitada)	2
Aliados (Guerra Total)	4 b)
URSS (Guerra Limitada)	4
URSS (Guerra Total: hasta final de 1943)	8 a)
URSS (Guerra Total en 1944-1945)	4 fijos

a) 0,5 puntos menos, redondeando el resultado hacia arriba, por cada Zona Clave propia que no controlan.

b) Máximo 2 del Reino Unido (británicos) por turno.

## Refuerzos de los países que no son Potencias

Se hace todos los turnos que corresponde, al inicio de su turno, sin ser una Acción.

- Francia (infantería) e Italia: todos los turnos 1.
- Otros (Menores): en invierno y en verano 1.
- Además, Italia recibe 3 unidades de suministro para el Eje, al inicio de todos los turnos, mientras está en guerra.

### 4.3 Producción de carros

La Acción Producción de Carros acumula 3 carros.

### 4.4 Misiones aéreas

La Acción Misiones aéreas proporciona 2 misiones aéreas, situándose las fichas en los cajones de misiones.

Para realizar la Acción Misiones aéreas se debe poseer el desarrollo de Aviación.

### 4.5 Misiones de submarinos

La Acción de misiones de submarinos proporciona al Eje 3 misiones de submarinos.

### 4.6 Desarrollo

La Acción Desarrollo consiste en situar una loseta en el cajón de Desarrollo. Si la loseta ya está en el cajón, otra Acción Desarrollo, en un turno posterior, retira la loseta y el desarrollo ya está disponible. Los desarrollos pueden ser secretos hasta que se utilizan.

Los Aliados no pueden hacer la Acción Desarrollo en 1940.

Desde 1944 basta una Acción para obtener un desarrollo.

### 4.7 Lend Lease

Esta Acción solo se puede realizar desde Barbarossa, o desde primavera de 1942, hasta 1944 inclusive. Proporciona una Acción adicional a la Unión Soviética en este turno. Para hacerlo en 1941, la Unión Soviética debe controlar Karelia.

## 5. APILAMIENTO

Un bando puede tener un máximo de 3 ejércitos por zona (excepto en América que es ilimitado). Se puede pasar por una zona con tres ejércitos pero no acabar el movimiento en la zona.

## 6. CONTROL DE ZONAS

Las zonas las controla de inicio el bando al que pertenecen. Las zonas cambian al control del último bando que las ocupa en solitario con ejércitos, aunque el cambio de control se realiza al final de las operaciones de ejércitos del jugador activo.

## 7. LÍNEA DE SUMINISTRO

Los ejércitos (estén o no en zona controlada) tienen Línea de suministro si trazan camino a una Zona de

Suministro de su bando o a la Capital de su país, por zonas controladas.

Sin el desarrollo Blitzkrieg no se traza Línea de Suministro a través de zonas controladas, pero con ejércitos de otro bando (ejemplo 2). (En las Zonas de Suministro o Capital siempre se tiene Línea de suministro, si se controlan).

Si se dispone el desarrollo Blitzkrieg también se traza Línea de suministro a través de zonas con ejércitos propios, aunque las zonas no estén controladas (ejemplo 3).

Hay Línea de suministro por mar entre zonas controladas y en las zonas en las que se ha desembarcado, pero no la tienen los ejércitos de la Unión Soviética por el Báltico, ni los del Eje por el Mar Negro ni en las zonas de Egipto.

Los ejércitos que al final de su turno no tienen Línea de suministro se eliminan quedando disponibles para ser creados de nuevo (ejemplo 4).

## 8. OPERACIONES DE EJÉRCITOS

Las unidades de suministro (US) sirven para realizar con los ejércitos una de las siguientes operaciones:

1. Moverlos tácticamente.
2. Atacar (o apoyar).
3. Moverlos tácticamente y atacar (o apoyar).
4. Moverlos estratégicamente.
5. Moverlos navalmente.
6. Desembarcar (y en su caso, atacar).

Cada operación de un ejército cuesta 1 US, excepto Mover navalmente a más de un mar de distancia y Desembarcar que cuestan 2 US. Las siguientes operaciones cuestan excepcionalmente 2 US en lugar de 1 US:

- Las de los Aliados del tipo 1 a 3, en Francia y Bélgica, el turno que Alemania ataca a Francia o Bélgica, si es en 1940.
- Las de la Unión Soviética, el turno de Barbarossa, si es antes de 1942.
- Las del Eje, en la Unión Soviética en invierno de 1942 y las realizadas al este de la Línea Oriental.

Mover tácticamente un ejército es mover hasta 3 zonas uno de infantería y hasta 4 zonas uno de carros.

Desde una zona en la que hay ejércitos de otro bando no se puede mover **tácticamente** (todo el movimiento) a zonas no controladas ni a zonas con ejércitos de otro bando, excepto con el movimiento de explotación de Blitzkrieg (ejemplos 5 y 6).

Atacar (o apoyar) es atacar con un ejército a un ejército de otro bando situado en la misma zona (o apoyar un ataque).

Mover tácticamente y atacar (o apoyar) es hacer ambas cosas en una sola operación, pero el movimiento se reduce en una zona (2 zonas los ejércitos de infantería y 3 los de carros).

Mover estratégicamente es mover por zonas controladas, incluyendo la de salida y la de llegada, cualquier número de zonas (incluso solo una). El Eje puede mover estratégicamente un máximo de 2 ejércitos por zonas de la Unión Soviética, por turno.

Mover navalmente es mover entre dos zonas con costa, controladas. Los ejércitos del Eje no pueden atravesar el estrecho de Gibraltar ni mover por el mar Negro.

Desembarcar es mover de una zona con costa controlada a una zona con costa no controlada. Sin el desarrollo Desembarco solo se puede con un ejército de infantería por turno y a través de Línea de Desembarco.

Los ataques deben resolverse después de haber realizado todos los movimientos.

Un ejército solo puede realizar una operación por turno y ha de tener Línea de suministro al inicio del turno.

## 9. RESTRICCIONES POLÍTICAS A LAS OPERACIONES

Los ejércitos finlandeses, belgas, yugoslavos y griegos solo pueden operar en su país. Además de en su país, los siguientes ejércitos solo pueden operar en:

- El búlgaro en Grecia y Yugoslavia.
- Los rumanos y el húngaro, en la Unión Soviética.
- Los italianos en Italia, Yugoslavia, Grecia o África. Si hay al menos 4 en estas zonas, el resto pueden operar en cualquier lugar.

En Calais solo se puede atacar a los británicos si también se ataca a los franceses de la zona.

Los ejércitos aliados no pueden mover el primer turno, excepto si Alemania ataca a Francia o Bélgica.

Los ejércitos finlandeses no pueden atacar en Karelia, si la controla la Unión Soviética, pero pueden apoyar ataques.

Hasta 1941, Alemania no puede mover sus ejércitos a Finlandia, Grecia y África, ni usar aviación en estas zonas. Hasta que el Eje está en Guerra Total, Rumanía solo permite el paso a un ejército alemán de infantería.

Los ejércitos soviéticos en Kiev y en las zonas limítrofes con Alemania y Rumanía no pueden mover hasta Barbarossa o hasta 1942, excepto si mueven a zonas del Eje.

## 10. CARROS ACUMULADOS

Los carros acumulados se usan para convertir ejércitos de infantería a ejércitos de carros en las Zonas de Suministro de su bando (dos carros por ejército entero o un carro por un ejército reducido). Los ejércitos reducidos de carros se pueden subir a enteros en cualquier lugar gastando un punto de refuerzo y un carro acumulado (es decir, tiene que hacerse la Acción Refuerzos en el momento de subirlos).



## 11. MISIONES AÉREAS

Las misiones aéreas sirven para:

- Proporcionar un +2 al ataque de un ejército.
- Realizar Bombardeo Estratégico.
- Contestar las misiones aéreas del jugador que está realizando su turno.

Cuando un jugador realiza misiones aéreas, el jugador que las sufre puede contestarlas con sus misiones aéreas acumuladas, eliminándose ambas. Este proceso puede repetirse tantas veces como se desee.

Las fichas de misiones aéreas quedan disponibles para ser acumuladas de nuevo después de cumplir con su cometido: Combate, Bombardeo Estratégico o misiones que contestan y contestadas.

## 12. MISIONES DE SUBMARINOS

Si el Eje sitúa 2 misiones en la Zona de la Batalla del Atlántico, resta una Acción de los Aliados (situar misiones puede hacerse en cualquier momento, no es una Acción). Al final del turno de los Aliados estas misiones se retiran y quedan disponibles para acumularse de nuevo.

## 13. DESARROLLO

Los desarrollos disponibles son los siguientes:

Desarrollo	Eje	Aliados	URSS
Blitzkrieg	●	●	●
Aviación	●	●	●
Carros Avanzados	●	●	●
Industria Urales			●
Guardia Rusa			●
Industria Carros	●	●	●
Industria Aérea	●	●	●
Logística	●	●	●
Desembarco		●	
Buques avanzados	●	●	
Aviones avanzados	●	●	

● ● Poseídas al inicio de juego

### 13.1 Blitzkrieg

Proporciona dos habilidades importantes, que son:

- **Movimiento de explotación:** Si en una zona llana sin Fortaleza se ataca a un ejército, con un Factor de Combate Ajustado de +4 o más, los ejércitos de carros (que no hayan contribuido a proporcionar el +4), pueden atravesar esta zona a una zona contigua no controlada, pero no más allá (ejemplo 9).
- **Línea de Suministro:** Los ejércitos del bando proporcionan Línea de Suministro por zonas no controladas (recordar que, si no se tiene, los ejércitos de otro bando la cortan).



La Unión Soviética no puede desarrollarlo hasta 1942.

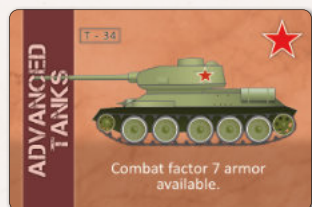
### 13.2 Aviación

Misiones aéreas disponibles.

### 13.3 Carros avanzados

Ejércitos de carros avanzados disponibles. El Eje no puede desarrollarlo hasta 1942.

Los carros acumulados antes de obtener este desarrollo pueden utilizarse para ejércitos de carros avanzados.

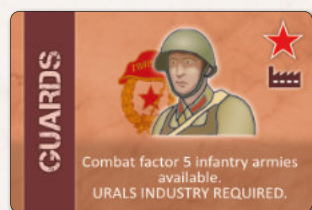
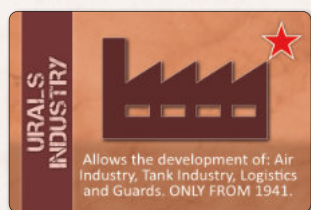


### 13.4 Industria Urales

La Unión Soviética la requiere para obtener: Logística, Guardia Rusa, Industria de Carros e Industria Aérea. No se puede desarrollar hasta 1941.

### 13.5 Guardia Rusa

Ejércitos de Guardia Rusa disponibles (ejércitos de infantería de factor de combate 5).



### 13.6 Industria de Carros

Con la Acción Producción de Carros se acumulan 5 carros.

### 13.7 Industria Aérea

Con la Acción Misiones aéreas se acumulan 4 misiones.



### 13.8 Logística

Proporciona 7 unidades de suministro cuando se realiza la Acción Suministro.

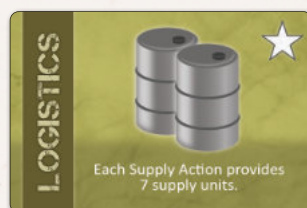
### 13.9 Desembarco

No se puede desarrollar hasta 1942.

Permite desembarcar hasta 3 ejércitos por turno (hasta 4 ejércitos en 1944), de infantería o de carros.

Por Líneas de Desembarco pueden desembarcar tres ejércitos, pero solo uno en Trondheim (Noruega no entra en guerra con el Eje por esta invasión). También se puede desembarcar un ejército en las siguientes zonas:

- En las de Reino Unido e Irlanda, excepto Londres, desde América. **D**
- En Nantes y Burdeos, **D** desde América o Reino Unido.
- En Casablanca, Orán, Argel y Suez desde América. **D**
- En Bruselas y Bergen, desde Reino Unido. **D**
- En Marsella, desde Túnez. **D**



### 13.10 Buques avanzados

No se puede desarrollar hasta 1943.

Con este desarrollo, el Eje tiene disponibles las misiones de submarinos avanzados. Una sola de estas misiones resta una Acción de los Aliados, si estos no tienen este desarrollo cuando se sitúa la misión.

Si los Aliados tienen el desarrollo de Buques avanzados, las misiones de submarinos no avanzados no tienen efecto.

### 13.11 Aviones avanzados

No se puede desarrollar hasta 1943.

Misiones aéreas de Aviación avanzada disponibles.

Las misiones aéreas de Aviación avanzada solo se pueden contestar con misiones aéreas de Aviación avanzada.

Cada turno, las dos primeras misiones del Eje que contestan misiones de los Aliados realizando Bombardeo Estratégico, contestan dos misiones en lugar de una.



## 14. BOMBARDEO ESTRATÉGICO

Los Aliados, si controlan Londres, en su turno, pueden situar misiones aéreas de Aviación avanzada en la Zona de Bombardeo Estratégico, y el Eje puede contestarlas con sus misiones aéreas de Aviación avanzada.

Si quedan dos misiones aéreas de los Aliados en la Zona de Bombardeo Estratégico el Eje tiene una acción menos el turno siguiente. Entonces, las misiones se retiran y quedan disponibles para acumularse de nuevo.

## 15. RECURSOS

Si el Aliado controla Trondheim, el Eje tiene una Acción menos los turnos de invierno y primavera en Guerra Total.



Si la URSS o los Aliados controlan Bucarest, el Eje recibe 2 unidades de suministro menos en la Acción de Suministro.



Si el Eje controla Grozny, recibe 2 unidades de suministro más en la Acción de Suministro.



Si el Eje controla Bakú, la Unión Soviética recibe 2 unidades de suministro menos en la Acción de Suministro.

Si el Eje controla Suez, los Aliados reciben 2 unidades de suministro menos en la Acción de Suministro hasta 1943 inclusive.

## 16. TERRENOS, FORTALEZAS Y LÍNEAS FORTIFICADAS

Los terrenos son: Llano, Bosque, Pantano, Angosto, Montaña, Alta Montaña, Costa, Río y Estrecho. Excepto el Llano, los terrenos benefician a los defensores.

La Alta Montaña es impasable si esta defendida por un ejército de otro bando. Si se ataca a una zona con Alta Montaña por un borde sin la Alta Montaña, esta no beneficia a los defensores.

Costa, Río (solo en la zona en la que está) y Estrecho solo benefician a los defensores cuando los ejércitos atacantes los atraviesan (ejemplo 10).

El beneficio (bonus) por terreno es añadir 1 al Factor de Combate (FC) de los ejércitos defensores en terreno no Llano (incluso si no controlan la zona).

Las Fortalezas añaden 1 al FC de los ejércitos defendiendo, si controlan la zona (las soviéticas solo a soviéticas). La Línea Fortificada añade 2 al FC de los defensores, cuando los ejércitos atacantes la atraviesan.

El beneficio por distintos terrenos en una zona, así como por Fortaleza y Línea Fortificada se acumulan.

Blitzkrieg permite Movimiento de explotación en cualquier terreno en África. En el resto del mapa, solo si la zona con ejércitos de otro bando que se traspasa es terreno Llano sin Fortaleza y no se traspasa Alta Montaña (ejemplo 11).

Río	Costa	Estrecho	Línea fortificada
Defensores suman +1 a su FC (+2 por línea fortificada). Solo benefician a los defensores cuando los atacantes los cruzan.			
Bosque	Pantano	Montaña	Angosto
Defensores suman +1 a su factor de combate.			
Llano	Fortaleza	Alta montaña	
Sin efecto.	Defensores suman +1 a su factor de combate si controlan la zona.	Impasable si hay defensores al otro lado.	

## 17. COMBATE

(Ejemplos 12 y 13)

Los combates son de ejército a ejército y se resuelven después de haber realizado todos los movimientos.

Si en una zona hay más ejércitos del atacante que del defensor, los ejércitos de más pueden activarse para apoyar un ataque de otro ejército. Todos los ejércitos tienen un factor de apoyo al ataque de +2 cuando están enteros y de +1 cuando están reducidos. Los ejércitos que desembarcan no pueden apoyar.

Si ejércitos que apoyan un ataque entran a la zona por Río, Estrecho o Línea Fortificada, pero el ejército atacante no lo hace, los defensores no tienen bonus defensivo.

Cuando se mueve a una zona con ejército(s) de otro bando y sin ejércitos propios, al menos uno de los ejércitos que mueven a esta zona debe atacar.

Aliados y Unión Soviética no pueden atacar al mismo ejército del Eje en el mismo turno.

Los Factores de Combate Ajustados de los ejércitos atacantes y defensores se calculan como sigue:

### Atacante

- Factor de Combate del ejército (FC) \*
- Más factores de apoyo de otros ejércitos.
- +2 si misión aérea en el ataque (no se puede situar más de una misión por ataque).

### Defensor

- Factor de Combate del ejército (FC) \*

- Más bonus por Terreno, Fortaleza y Línea Fortificada.

\* El Afrika Korps (DAK), 7-4 en África y 5-3 en otras zonas.

\* Los ejércitos italianos, suman uno en defensa si comparten zona con ejércitos alemanes.

\* Los ejércitos del Eje, restan 1 en invierno de 1942, en la Unión Soviética.

Atacante y defensor añaden a su Factor de Combate Ajustado una tirada de un dado (de 6), para determinar la puntuación del combate.

Los carros alemanes, en la Unión Soviética, si no es Bosque, Pantano o Montaña, y el Afrika Korps y los carros británicos en África, convierten una tirada de dado de 1 o 2 en 3.

### 17.1 Resultado del combate

El que obtiene mayor puntuación gana el combate y recibe una baja (gira el ejército de entero a reducido o lo elimina si ya era reducido).

El derrotado recibe dos bajas. Si el ejército derrotado era un ejército reducido, el ejército victorioso no recibe baja.

El vencedor no recibe baja si obtiene una puntuación del doble o más que el derrotado.

Si hay empate, cada ejército recibe una baja.

## 18. RENDICIONES

(Ejemplo 14)

Francia se rinde si, al final de su turno, hay ejércitos alemanes en 3 zonas de Francia y Bélgica se ha rendido.

El resto de países se rinden al final del turno del jugador que los rinde.

Italia y Bélgica se rinden si hay dos ejércitos de otro bando en el país (no cuentan las zonas coloniales italianas).

Otros Menores se rinden controlando su capital.

La Unión Soviética y Alemania se rinden controlando todas sus Zonas de Suministro.

Reino Unido y Estados Unidos no se rinden.

Cuando un país se rinde se eliminan sus ejércitos y sus zonas las controla el bando que lo ha rendido. Hay dos casos especiales:

- Cuando Francia se rinde, su norte de África pasa a ser país neutral. Solo puede ser invadido por los Aliados. Si lo hacen desembarcando, tiene que ser con tres ejércitos enteros a la vez, en cuyo caso, las zonas al este de Argel pasan al control del Eje.
- Partisanos: Si Yugoslavia se rinde; a partir de verano de 1942 vuelve a la guerra. Al inicio de los turnos del Aliado de invierno y de verano, recibe dos puntos de refuerzos (en lugar de uno), en cualquier zona del país en la que no haya ejércitos del Eje. Los partisanos solo controlan la zona en la que están y siempre tienen Línea de suministro. No pueden utilizar misiones de aviación de los Aliados.

## 19. TURNOS DE INVIERNO

En invierno no pueden utilizarse las misiones aéreas para ataques, excepto en África, o el Aliado en 1945.

En invierno no pueden realizarse desembarcos excepto a través de LD en el Mediterráneo.

En invierno de 1942 los ejércitos del Eje en la Unión Soviética restan 1 a su FC y sus operaciones cuestan 2 unidades de suministro.

## 20. VICTORIA

Si Alemania se rinde el último turno, es un empate.

Si Alemania se rinde antes del último turno, acaba la guerra y los Aliados y la Unión Soviética ganan la partida.

Si al final del último turno Alemania no se ha rendido, el Eje gana la partida.



## 21. DESPLIEGUE INICIAL

### ALEMANIA

Königsberg	2 I	5-3
Warsaw	2 I	5-3
Tarnow	1 I	5-3 reducido
Hamburg	1 I	5-3 reducido
Ruhr	1 C	6-4
	2 I	5-3
Frankfurt	2 C	6-4
	1 I	5-3
Stuttgart	3 I	5-3

Posee los desarrollos Blitzkrieg y Aviación.

4 suministros acumulados.

4 misiones aéreas y 3 misiones de submarinos acumuladas.

### REINO UNIDO

Calais	2 I	4-2
Alexandria	1 C	5-3 reducido
	1 I	4-2
El Alamein	1 I	4-2
Scotland	1 I	4-2 reducido

Posee el desarrollo Aviación.

2 suministros y 2 carros acumulados.

### FRANCIA

Calais	1 I	3-2
--------	-----	-----

Reims	2 I	3-2
	1 C	5-3
Nancy	2 I	3-2
París	2 I	3-2
	1 C	5-3

### UNIÓN SOVIÉTICA

Riga	2 I	3-2
Vilnius	2 I	3-2
Kovel	2 I	3-2
Tarnopol	2 I	3-2
Minsk	1 C	5-3 reducido
Vinnitsa	1 C	5-3 reducido
Odessa	1 I	3-2
Karelia	2 I	3-2
(es del Eje)	1 C	5-3 reducido
Leningrad	1 I	3-2
Kiev	2 I	3-2

	1 C	5-3 reducido
Kharkov	1 C	5-3 reducido

Desarrollo Aviación en el cajón de desarrollos.

2 suministros acumulados.

### FINLANDIA

Karelia	1 I	4-2
Helsinki	1 I	4-2

### BÉLGICA

Bruselas	2 I	3-2
----------	-----	-----

### ITALIA

Milán	1 I	3-2
Albania	3 I	3-2
Tobruk	1 I	3-2
Bengasi	1 I	3-2
El Agheila	1 I	3-2
Roma	1 I	3-2

### RUMANÍA

Constanta	1 I	4-2
Brasov	1 I	4-2

### HUNGRÍA

Debrecen	1 I	4-2
----------	-----	-----

### BULGARIA

Sofía	1 I	3-2
-------	-----	-----

### GRECIA

Ioanina	2 I	3-2
---------	-----	-----

### YUGOSLAVIA

Belgrado	1 I	3-2
Zagreb	1 I	3-2
Nis	1 I	3-2



## 22. EJEMPLOS

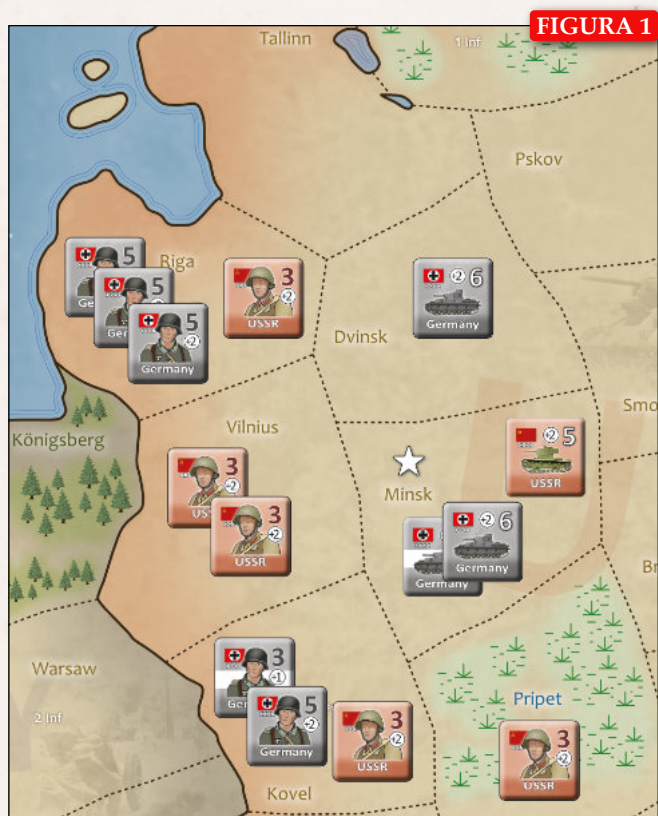
### 22.1 Ejemplo 1

En el turno 7, el Eje hace lo siguiente:

- Recibe el refuerzo y el suministro italiano.
- Realiza operaciones de ejércitos con el suministro acumulado.
- Sitúa misiones aéreas en ataques.
- Realiza la Acción de Suministro.
- Realiza más operaciones con otros ejércitos.
- Sitúa más misiones aéreas en ataques.
- Resuelve los ataques.
- Realiza la Acción de Producción de Carros.
- Realiza la Acción de Refuerzos.

### 22.2 Ejemplo 2

Tras resolver los ataques del Eje del turno 7, que ha sido el de Barbarossa, una sección de la Unión Soviética queda como se muestra en la Figura 1:



En este ejemplo, cada país controla sus zonas natales. La única excepción es Dvinsk que la controla el Eje (es el último bando en ocuparla en solitario).

La Unión Soviética aún no tiene el desarrollo Blitzkrieg. Por ello, los ejércitos soviéticos en Vilnius no tienen Línea de Suministro, ya que en todas las áreas colindantes hay ejércitos alemanes. El resto de ejércitos soviéticos si tienen Línea de Suministro.

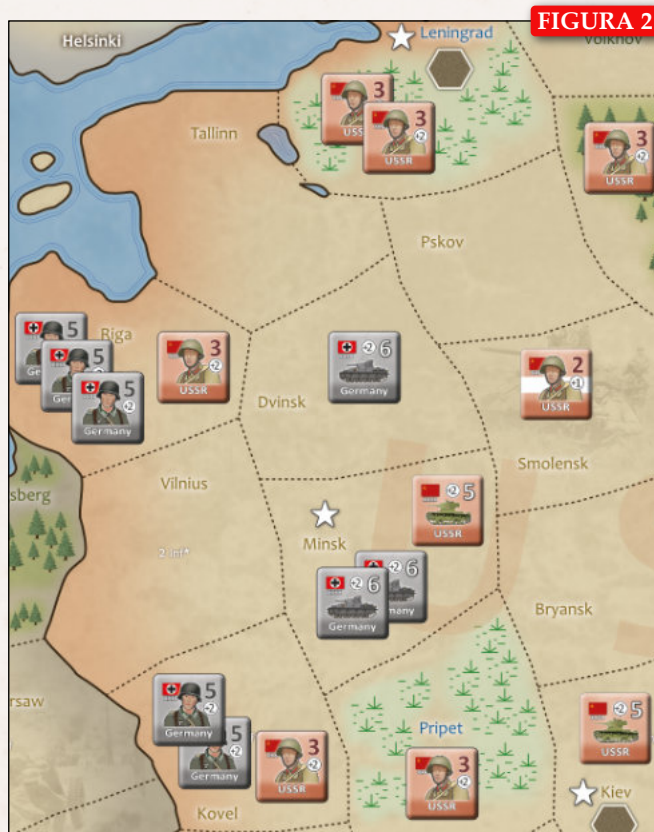
### 22.3 Ejemplo 3

En el ejemplo anterior, los ejércitos de carros alemanes tienen Línea de Suministro, porque al tener el

desarrollo Blitzkrieg, trazan Línea de Suministro a través de los ejércitos alemanes en las zonas de Riga o Kovel, aunque no estén controladas por Alemania.

### 22.4 Ejemplo 4

Tras realizar la Unión Soviética el turno 7, la sección del ejemplo 2, queda como se puede ver en la Figura 2 (los ejércitos alemanes reducidos se han subido a enteros como se indica en los ejemplos 6 y 7):



Dos de los ejércitos que ha movido la Unión Soviética son los de infantería en Kiev, que no podía mover hasta este turno. Los ejércitos que había en Vilnius han quedado eliminados al no haber recuperado la Línea de Suministro.

### 22.5 Ejemplo 5

Fijémonos en la Figura 1 y veamos algunos movimientos tácticos que la Unión Soviética no puede hacer:

- El ejército Soviético en Riga no puede mover a Königsberg porque no la controla (ni siquiera pasando antes por una zona controlada como Vilnius).
- El ejército Soviético en Riga no puede mover a Dvinsk porque ni la controla ni puede acabar en una zona con ejércitos enemigos (ni siquiera pasando antes por una zona controlada como Tallin).
- El ejército soviético en Kovel no puede mover tácticamente a Minsk, a pesar de controlar las dos zonas, porque en Minsk hay ejércitos enemigos.

En cambio, el ejército soviético en Kovel podría mover estratégicamente a Minsk, ya que la Unión Soviética

controla las dos zonas (la prohibición para el movimiento táctico es para evitar que además se pueda atacar o apoyar, cosa que no se puede hacer con el movimiento estratégico).

Los ejércitos en Vilnius no pueden mover porque no tienen Línea de suministro al inicio de su turno.

### 22.6 Ejemplo 6

A la Figura 3 se ha llegado tras el turno soviético (el ataque de un ejército de carros soviético ha destruido un ejército italiano en Voronezh y ha permitido el movimiento de otro ejército de carros soviético a Lugansk).

Los ejércitos alemanes en Stalingrado tienen Línea de suministro a través de Voronezh y Rostov, por lo que pueden atacar en Stalingrado, pero no pueden salir tácticamente de allí porque pasarían por zonas con ejércitos enemigos o controladas por el enemigo.

Los ejércitos alemanes tampoco pueden salir de Stalingrado con movimiento estratégico porque no controlan la zona.



FIGURA 3

### 22.7 Ejemplo 7

En la Figura 1 se ve como después de resolver los ataques, algunos ejércitos alemanes están reducidos. Pues bien, siguiendo la secuencia del ejemplo 1, estos ejércitos pueden subirse a enteros después de haber movido y atacado.

Los refuerzos de Italia, Francia y países Menores, solo pueden hacerse al inicio del turno.

### 22.8 Ejemplo 8

Siguiendo el ejemplo anterior, de los 4 puntos de refuerzo de la Acción de Refuerzos de Alemania, uno se gasta en subir el ejército de carros reducido de la Figura 1. Esto requiere gastar, además, un carro acumulado.

Los ejércitos de infantería que se ven en la Figura 1 no pueden convertirse a ejércitos de carros, ya que ello tiene que hacerse en Zonas de Suministro. En las Zonas de Suministro, los ejércitos de infantería pueden pasarse a ejércitos de carros en cualquier momento del turno. No es necesario hacerlo cuando se realiza la Acción de Refuerzos. Obviamente, hay que tener carros acumulados y gastarlos.

### 22.9 Ejemplo 9

A la situación de la Figura 1 se llegó tras las operaciones de los ejércitos alemanes que se detallan más abajo y se muestran en la Figura 4 a continuación.

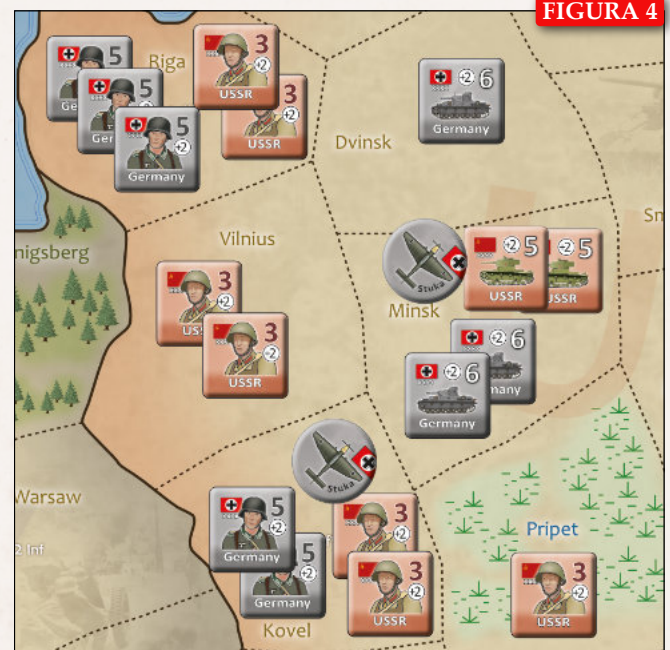


FIGURA 4

A Riga han movido tres ejércitos de infantería alemanes, uno de los cuales ataca a un ejército soviético y otro lo apoya (puede hacerlo pues hay tres ejércitos alemanes por dos soviéticos). El ejército alemán tiene un factor de combate ajustado (FCA) de 7 (5+2 del apoyo), el soviético tiene un FCA de 3. Como el FCA del alemán es de +4 respecto al soviético, los ejércitos de carros alemanes pueden hacer movimiento de explotación a través de Riga, que es lo que hace el ejército que mueve a Dvinsk.

A Kovel mueven dos ejércitos de infantería alemanes. Uno de ellos ataca a un ejército soviético con misión aérea en el ataque. El FCA del alemán es +4 respecto al soviético (5+2 de la misión aérea = 7, respecto a 3), con lo que se puede explotar a través de Kovel, y es lo que hacen los ejércitos de carros que mueven a Minsk, uno de los cuales ataca a un ejército soviético, también con una misión aérea en el ataque.

Notar que los tres ejércitos alemanes que no han atacado al segundo ejército soviético en Riga, Kovel y Minsk, podrían haberlo hecho y habrían combatido 5 a 3, 5 a 3 y 6 a 5 respectivamente.

## 22.10 Ejemplo 10

En la Figura 5 dos ejércitos aliados han movido a Bruselas, el de infantería desembarcando desde el Reino Unido y el de carros desde Calais, y dos ejércitos aliados han movido de Reims a Frankfurt (uno de ellos ataca). Veamos como afectan los terrenos:

En Bruselas: Si el atacante es el ejército de infantería, el ejército alemán tiene un +1 porque el ejército atacante está desembarcando (aunque el ejército de carros apoye el ataque). Si el atacante es el ejército de carros, el alemán no tiene el +1, pero el ejército de infantería no puede apoyar porque está desembarcando.

En Frankfurt: El ejército alemán atacado tiene +1 porque el ejército que ataca lo hace atravesando el río Rin. En el turno siguiente los ejércitos alemanes en Frankfurt ya no se beneficiarían del +1 siendo atacados por uno de los ejércitos aliados de carros ya en Frankfurt.

Si en el turno siguiente, el ejército de carros alemán en el Ruhr, mueve a Bruselas atacando a un ejército aliado, éste no se beneficiará del +1, pues el río está en la zona del Ruhr y se considera que no se atraviesa en el ataque.



FIGURA 5

## 22.11 Ejemplo 11

Tres ejércitos alemanes han movido a Kalinin y dos a Tula. En Tula el alemán decide atacar con el ejército de carros con el apoyo del de infantería, y además una misión de aviación. El factor de combate ajustado en Tula es de +4 (10 a 6). No obstante, el ejército de carros de Bryansk no puede explotar a través de Tula porque hay Fortaleza. Si no la hubiera, podría haber explotado a Moscú.

Vemos que el terreno de Moscú es Bosque y además tiene Fortaleza, por lo que los ejércitos soviéticos defendiendo en esta zona añaden 2 a su factor de combate (1 por el Bosque y 1 por la Fortaleza). En la situación de la Figura 6 no ha sido necesario situar ningún ejército soviético en Moscú ya que el alemán no puede alcanzarlo.

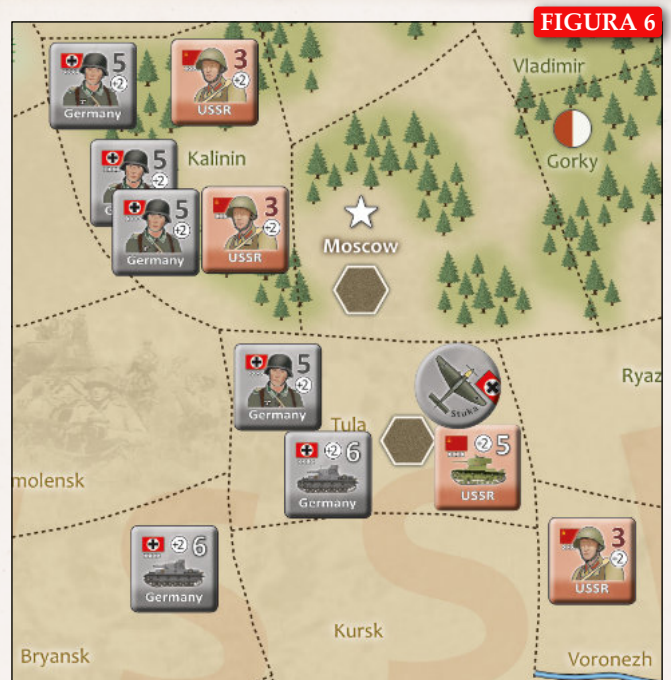


FIGURA 6

## 22.12 Ejemplo 12

Veamos como se resolverían los ataques de las Figuras 5 y 6, con tiradas de dado hipotéticas:

Bruselas: El jugador Aliado decide atacar con el ejército de infantería desembarcando, con el apoyo del ejército de carros. Los FCA son, 8 el británico (4+2+2) y 6 el alemán (5+1). El británico obtiene un 2 en la tirada de dado y el alemán un 5. El resultado es de 10 a 11 a favor del alemán. El ejército británico de infantería se elimina y el alemán se gira a reducido (el ejército de carros americano apoyando se mantiene entero en la zona).

Frankfurt: Un ejército americano ataca a uno alemán (el otro no ataca, pero tampoco puede apoyar pues los dos bandos tienen el mismo número de ejércitos en la zona). Los FCA son, 8 el americano (6+2) y 6 el alemán (5+1). El americano obtiene un 3 en la tirada de dado y el alemán un 5. El resultado es de 11 a 11. Ambos ejércitos se giran a reducidos.

Kalinin: El jugador alemán decide atacar solo a un ejército soviético (como el ejército de más alemán solo puede apoyar un ataque, atacar al otro ejército lo considera arriesgado). Los FCA del combate son 7 (5+2) a 4 (3+1). El alemán obtiene un 5 en la tirada de dado, por un 2 del soviético. El resultado del alemán (12) es el doble que el del soviético (6), por lo que el soviético queda eliminado y el alemán no recibe baja.

Tula: El FCA del alemán es 10 (6+2+2) por 6 del soviético (5+1). El resultado de la tirada de dado es 1 del alemán por 6 del soviético. La tirada de dado del alemán pasa a 3 por ser carro en la Unión Soviética en terreno Llano. El resultado del combate es pues, 13 a 12. El ejército soviético se elimina y el de carros alemán se gira.

### 22.13 Ejemplo 13

Dos ejércitos alemanes han movido a Reims, uno de los cuales ataca a un ejército francés de infantería con apoyo de aviación. Como el factor de combate es de +4 (7 a 3), un ejército de carros alemán mueve a Nancy a través de Reims, saltándose la Línea Maginot, y ataca a un ejército francés de infantería. Otro ejército de infantería alemán mueve a Nancy a través de la Línea Maginot pero no ataca. Los FCA del combate en Nancy son 8 (6+2) a 3. Si el ejército de infantería alemán en Nancy hubiera atacado, los FCA habrían sido 5 a 5 (3+2).

Si un tercer ejército alemán de infantería hubiera movido a Nancy (atravesando la Línea Maginot), hubiera podido apoyar el ataque del ejército de carros sin que el francés se beneficiara de la Línea Maginot, ya que cuenta de donde viene el ejército que ataca, no el que apoya.



### 22.14 Ejemplo 14

Francia es el único país que no se rinde al final del turno del jugador que lo rinde, sino que lo hace al final de su turno, si se cumplen las condiciones de rendición. Veamos en la Figura 8 una posible situación al final del turno 2 del Eje (antes de rendiciones).

En este caso Bélgica se rendiría automáticamente al haber al menos dos ejércitos alemanes en Bélgica, por lo que se retiraría el ejército belga. Francia aún no se rendiría y tendría una opción de contraataque.

Los Aliados podrían, por ejemplo, transportar navalmente los dos ejércitos británicos a Londres y atacar con dos ejércitos de París, el de carros y uno de infantería, a los ejércitos alemanes en Calais (coste 6 unidades de suministro).

Si se eliminaran los dos ejércitos alemanes, Francia no se rendiría. En caso de sobrevivir un ejército alemán, Francia se rendiría al final del turno 2 del Aliado.



## 23. LISTADO DE EJÉRCITOS

### ALIADOS

Británicos infantería (4/2)	6
Británicos carros (5/3)	2
Británicos carros avanzados (6/4)	2
Americanos infantería (4/2)	3
Americanos carros avanzados (6/4)	6
Franceses infantería (3/2)	7
Franceses carros (5/3)	2
Holandeses y belgas (3/2)	2
Griegos (3/2)	2
Yugoslavos (3/2)	4

### URSS

Soviéticos infantería (3/2)	18
Soviéticos carros (5/3)	5
Soviéticos carros avanzados (7/4)	4
Soviéticos Guardia (5/3)	4

### EJE

Alemanes Infantería (5/3)	16
Alemanes carros (6/4)	5
Afrika Korps (7/4)-(5/3)	1
Alemanes carros avanzados (8/5)	2
Italianos (3/2)	8
Finlandeses (4/2)	2
Rumanos (4/2)	2
Húngaros (4/2)	1
Búlgaros (3/2)	1

### MISIONES AÉREAS

Alemanas	6
Británicas	5
Americanas	6
Soviéticas	5

### MISIONES DE SUBMARINOS

Alemanas	4
----------	---



## 24. NOTAS DEL DISEÑADOR



En el año 2005 publiqué BLITZWAR, juego cuyo objetivo era simular fielmente la Segunda Guerra mundial en el Teatro Europeo, a nivel estratégico, con reglas sencillas y en partidas de corta duración.

DOWNFALL OF THE THIRD REICH nació con el mismo objetivo, pero profundizando en simplificar las reglas y acortar la duración de las partidas, sin perder fidelidad de simulación. Las reglas del juego ocupan apenas 7 páginas y una partida puede realizarse en una sola sentada, cuando se está familiarizado con el juego.

El objetivo paralelo del juego era que fuera apasionante y que se pudieran hacer innumerables partidas sin aburrirlo.

DOWNFALL OF THE THIRD REICH (DoTR) se inspiró en los mecanismos que utilicé en DOWNFALL OF EMPIRES (juego de simulación de la Primera Guerra Mundial, que creé antes) por lo que se puede considerar de la misma familia. Algunos de estos mecanismos son: la unidad de combate es el ejército, se combate ejército a ejército con apoyos, cada jugador hace un determinado número de Acciones por turno, una de las Acciones es realizar Desarrollos, etc.

El sistema de Acciones por turno, que obliga a los jugadores a elegir entre múltiples alternativas, es uno de los pilares del juego.

Además de realizar las Acciones, los jugadores, en su turno, pueden gastar lo acumulado en Acciones anteriores (misiones, carros y suministro).

Una de los retos de DoTR era introducir los ejércitos de carros y que se comportaran de forma histórica. Esto se consigue con el desarrollo Blitzkrieg, que permite atravesar las líneas enemigas y embolsar ejércitos.

DoTR también tiene su componente operacional. Hay que jugar fino para penetrar las líneas enemigas, embolsar ejércitos e impedir que te embolsen los tuyos.

Hay una regla de movimiento táctico que es necesaria para que el juego funcione correctamente a nivel operacional, que es: "Desde una zona en la que hay ejércitos de otro bando no se puede mover tácticamente a zonas no controladas ni a zonas con ejércitos de otro bando, ..."

La regla anterior provocó que jugando yo de alemán, sufriera el embolsamiento de dos ejércitos blindados en Stalingrado (ver ejemplo 6). Fue una sorpresa que reafirmaba su buen funcionamiento.

La aviación (que tiene gran importancia) y la guerra naval (Batalla del Atlántico) funciona con el sistema de misiones. Después de pensarlo mucho decidí no incluir flota de superficie. Es el jugador alemán el que tiene que decidir cuantos recursos dedica a los submarinos a costa de otros esfuerzos militares.

Solo se incluyen reglas especiales para representar hechos que son necesarios para que el juego funcione bien como simulación histórica. Por ejemplo, los incluidos en el apartado de Restricciones políticas a las operaciones y las condiciones de rendición de ciertos países como Francia y Bélgica.

La regla especial -Los carros alemanes, en la Unión Soviética, si no es Bosque, Pantano o Montaña, y el África Korps y los carros británicos en África, convierten una tirada de dado de 1 o 2 en 3-, fue necesaria para representar la eficiencia histórica de algunas unidades y para incentivar a los jugadores a utilizar estas unidades de forma lógica.

Quizás la regla más artificial del juego es la relativa al Norte de África de la Francia de Vichy. Preferí solventar este aspecto del juego así, a complicar las reglas en exceso.

El control de Trondheim representa el control del norte de Noruega, en especial el puerto de Narvik. La importancia de su control en DoTR, simula la que se dio, con el consecuente gran número de tropas alemanas allí acantonadas.

Las partidas de DoTR pueden ser muy diferentes, dadas las innumerables posibilidades que tienen los jugadores, así como por la aleatoriedad que proporcionan los dados (que representa muy bien el azar en las guerras).

En muchas partidas el Eje tiene éxito en sus primeras operaciones y puede realizar un potente Barbarossa. En otras, si tiene mala suerte al principio, puede ser preferible centrarse en la lucha contra los Aliados, manteniendo una estrategia más defensiva con La Unión Soviética.

A pesar de las múltiples posibilidades, sorprende que cuando los jugadores de los tres bandos juegan bien, la mayoría de las partidas acaban con la rendición de Alemania en los últimos turnos o muy cerca de la rendición.

Disfrutad mucho de Downfall of the Third Reich.

# TABLA DE CONTENIDO

1. Componentes .....	2	13.2 Aviación .....	6
2. Contendientes .....	3	13.3 Carros avanzados .....	6
3. Turnos .....	3	13.4 Industria Urales .....	6
4. Acciones .....	3	13.5 Guardia Rusa .....	6
4.1 Suministro .....	3	13.6 Industria de Carros .....	6
4.2 Refuerzos .....	3	13.7 Industria Aérea .....	6
4.3 Producción de carros .....	4	13.8 Logística .....	6
4.4 Misiones aéreas .....	4	13.9 Desembarco .....	6
4.5 Misiones de submarinos .....	4	13.10 Buques avanzados .....	6
4.6 Desarrollo .....	4	13.11 Aviones avanzados .....	6
4.7 Lend Lease .....	4	14. Bombardeo Estratégico .....	7
5. Apilamiento .....	4	15. Recursos .....	7
6. Control de zonas .....	4	16. Terrenos, Fortalezas y Líneas Fortificadas .....	7
7. Línea de suministro .....	4	17. Combate .....	7
8. Operaciones de ejércitos .....	4	17.1 Resultado del combate .....	8
9. Restricciones políticas a las operaciones .....	5	18. Rendiciones .....	8
10. Carros acumulados .....	5	19. Turnos de invierno .....	8
11. Misiones aéreas .....	5	20. Victoria .....	8
12. Misiones de submarinos .....	5	21. Despliegue inicial .....	9
13. Desarrollo .....	5	22. Ejemplos .....	10
13.1 Blitzkrieg .....	5	23. Listado de ejércitos .....	14
		24. Notas del diseñador .....	15

## CRÉDITOS

Diseñador: Víctor Catalá

Diseño gráfico: Jesús Peralta

Desarrollo: Óscar Pérez

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](http://www.doitgames.com)

