

GATHERING STORM

PREQUEL TO A WORLD AT WAR



GMT Games LLC ©2015

By Rodger B. MacGowan ©2015

LIBRO DE REGLAS DE JUEGO

Prologo a la traducción española

Esta traducción espero que permita jugar este juego a los lectores de habla española. El objetivo ha sido tener en español este libro de reglas para poder jugar *Gathering Storm* como juego independiente, ya que para jugarlo junto a *A World at War*, es preciso dominar además estas reglas, la transición entre ambos (otro libro incluido en este juego) y las reglas propias de *A World at War*.

No he traducido el **Prefacio** de las reglas inglesas, porque creo que no ayuda en casi nada a entender las reglas, y es más bien una larga justificación de cuándo, cómo, y porqué surgió *Gathering Storm*, la precuela de *A World at War*.

La página web www.gatheringstorm.org actualizada a agosto de 2015, tiene poca utilidad real para comprender las reglas, y los ejemplos que allí aparecen, al no estar explicados no ayudan demasiado.

He intentado seguir en la medida de lo posible la estructura y apariencia de las reglas inglesas, sólo he cambiado la tipografía de Times New Roman a Calibri que la considero más legible, y he incluido la numeración de las páginas. También he procurado mantener la misma terminología en todo el libro de reglas, por ejemplo en el texto en inglés a veces se habla de “banderas” y otras “marcadores de banderas”, en esta traducción se ha unificado a “banderas”, ya que cuando estas intentando entender unas reglas por primera vez, molesta bastante que a un mismo concepto se le llame en el texto de una manera diferente.

Las reglas además de largas (prácticamente 50 páginas con letra muy condensada), son reiterativas, siendo frecuente que algunas reglas se encuentren repetidas en diferentes apartados, no obstante, los he mantenido así. También, en las reglas inglesas, en numerosos párrafos aparecen repetidas las mismas expresiones, como por ejemplo: “la potencia del Eje agresora de un país objetivo”, en esta traducción la segunda o tercera vez que aparecen en el párrafo se ha simplificado a “esa potencia” o “dicha potencia”, es decir en el texto en inglés hay muchos sustantivos y pocos pronombres. Se ha hecho este cambio para que sean menos tediosas de leer. No obstante el texto en inglés es complejo con numerosos requisitos, excepciones en los requisitos, y excepciones a las excepciones. Esto lamentablemente no se ha corregido.

Una de las claves del juego es el aspecto económico y en el texto en inglés se refiere continuamente a “tile points”, y que he traducido indistintamente como “fichas de puntos” o “puntos de fichas”. Me gustaba más que la traducción más

literal de “puntos de azulejos” a la que le veo poco sentido. Aunque fijándose en el dibujo de esos marcadores y en el concepto económico que representan, debieran haber sido denominado más libremente como lingotes o simplemente dinero común, pero honradamente haberlas nombrado así me pareció un atrevimiento demasiado osado.

También he quitado de esta traducción los apartados que tienen que ver con la transición de *Gathering Storm* a *A World at War*, y que deberían estar precisamente en el libro diferente de este libro de reglas, que gobierna dicha transición, en concreto no he traducido los apartados **16.2 EFECTOS DE LA INVESTIGACIÓN EN A WORLD AT WAR**, **18.6 EQUIVALENCIA CON A WORLD AT WAR**, **27.62.C AGRESOR RETROCEDE: EFECTOS EN A WORLD AT WAR** y **27.72.C LOS ALIADOS RETROCEDEN: EFECTOS EN A WORLD AT WAR**.

A veces he encontrado incongruencias o imprecisiones en las reglas (puede ser que por incompetencia mía), no obstante, en general las he mantenido todas. Por ejemplo, no he encontrado las condiciones de victoria para 4 o 5 jugadores (apartado **34.11**), o qué ocurre con el equilibrio de poder (**20**) cuando las unidades vuelven a la reserva por falta de mantenimiento, o la explicación a la regla **24.43.E** que va en contra de lo dicho en la **24.56.B**, referente al marcador anti-Komintern en Polonia. O la regla **34.21** sobre los puntos de victoria por el nivel de soporte que en el texto para mí no está claro si es un +1/-1 o bien, es el total del nivel de soporte. Las apartados **23.31.E** y **31.32.B** referentes a como el EIA afecta al Pacto nazi-soviético son contradictorias, he dejado la contradicción. Algunas reglas son unas “boutades” por ejemplo la **34.11.C**. Donde en caso de empate, se dice que hay que jugar de nuevo la partida. Esta regla simplemente me he negado a traducirla.

Para acabar, en el texto en inglés hay muy pocos ejemplos que ayuden a entender la mecánica del juego. He introducido algunos pocos más. También he añadido un apéndice con la mecánica de un juego real –los primeros movimientos– comentando las actuaciones de los participantes con el fin de entender las alternativas que tienen y la numeración de las reglas utilizadas.

Espero que todo este texto les permita jugar a *Gathering Storm* y que sean benévolo con los errores y omisiones de esta traducción.

*Traducción de Quique Espárrago
quiqueesparrago@hotmail.com
Badajoz (España) agosto de 2015*

GATHERING STORM

REGLAS

Introducción

1. COMPONENTES DEL JUEGO

Componentes y Conceptos

2. DESCRIPCIÓN GENERAL
3. DEFINICIONES
4. EL MAPA
5. MARCADORES
6. FICHAS
7. SECUENCIA DE JUEGO

Fase de Eventos Aleatorios

8. EVENTOS ALEATORIOS
9. SELECCIÓN DE EVENTOS ALEATORIOS
10. NIVELES DE SOPORTE

Fase de Ingresos

11. RENTA NACIONAL

Fase Económica

12. MARCADORES DE ACTIVIDAD
13. FASE ECONÓMICA

Segmento Industrial

14. CONVERSIÓN Y MOVILIZACIÓN DE FÁBRICAS

Segmento de Investigación

15. INVESTIGACIÓN
16. EFECTOS DE LA INVESTIGACIÓN

Segmento Construcción

17. MANTENIMIENTO
18. CONSTRUCCIÓN DE UNIDADES MILITARES

Construcción naval

19. CONSTRUCCIÓN NAVAL

Equilibrio de poder

20. EL EQUILIBRIO DE PODER

Rusia

21. GUARNICIÓN RUSA
22. PURGAS RUSAS

Índice de Agresión Europeo

23. ÍNDICE DE AGRESIÓN EUROPEO

Fase Diplomática

24. DIPLOMACIA
25. GUERRAS CIVILES

Fase de Crisis

26. FASE DE CRISIS

27. AGRESIONES DEL EJE
28. RESISTENCIA DE PAÍSES MENORES
29. RESOLUCIÓN DE LAS AGRESIONES DEL EJE
30. EFECTOS DE LA AGRESIÓN
31. EL PACTO NAZI-SOVIÉTICO
32. DECLARACIONES DE GUERRA
33. EL FIN DEL JUEGO

Determinación de la Victoria

34. DETERMINACIÓN DE LA VICTORIA

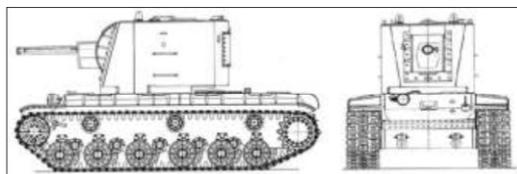
Introducción

1. COMPONENTES DEL JUEGO

1.1 COMPONENTES DE *Gathering Storm*:

1.11 *Gathering Storm* contiene los siguientes componentes:

- A. Un mapa de 22"x30" de *Gathering Storm*.
- B. Cuatro Hojas de marcadores (280 marcadores cada una)
- C. 78 marcadores de actividad.
- D. Reglamento de *Gathering Storm*.
- E. Manual de batalla de *Gathering Storm*.
- F. 144 Cartas de Eventos Aleatorios
- G. Cuatro cartas de Purgas rusas
- H. 90 fichas de puntos
- I. Cartas de Escenario.
- J. Cartas de Equilibrio de Poder.
- K. Hojas de registro de investigación.
- L. Ayudas al jugador.
- M. Un mapa 8,5" x 11" para superponerlo en *At World at War*.
- N. 28 Marcadores hexagonales de la Línea Maginot y Wall West.
- O. Libro de reglas de transición *Gathering Storm - At World at War*.
- P. Hojas de registro *Gathering Storm - At World at War*.



Componentes y Conceptos

2. DESCRIPCIÓN GENERAL

2.1 ESQUEMA DE JUEGO:

2.11 *Gathering Storm* recrea la maniobras diplomáticas y militares que precedieron la Segunda Guerra Mundial. El ganador se determina cuando estalla la guerra entre dos o más grandes potencias europeas según las condiciones de victoria de *Gathering Storm* (34), o si se desea el juego puede continuar como un juego de *A World at War*.

Gathering Storm

2.12 Si bien los jugadores, como líderes de estas potencias, reconocen la inevitabilidad de la guerra desde el primer momento, lo mismo no puede decirse de los ciudadanos de los países que lideran. En las democracias, la población en general está convencida de que la guerra puede evitarse, mientras que en los estados totalitarios algunas facciones pueden oponerse a la guerra, a veces de forma soterrada y atendiendo a sus propias razones.

2.13 La tarea de cada jugador es maximizar su libertad de acción y adoptar las medidas para mejorar la posición de su nación de cara a la guerra que se aproxima. El juego simula esto mediante la adquisición y el gasto de fichas de puntos, que se utilizan para una amplia variedad de propósitos económicos, políticos, militares y diplomáticos -siempre que la potencia tenga suficientes marcadores de actividad disponibles.

2.14 Al comienzo de cada turno de juego, se extraen eventos aleatorios que afectan el entorno económico, político, militar y diplomático para ese turno. Algunos eventos son públicos, pero otros son secretos, dejando a cada jugador con dudas sobre las capacidades de sus adversarios.

2.15 Cada turno, el Índice de Agresión Europeo (EAI) y el equilibrio de poder relativo entre el Eje y los Aliados, modifica las agresiones del Eje y las declaraciones de guerra de las grandes potencias europeas, y hace más fácil o más difícil que las diferentes potencias lleven a cabo esas acciones.

2.16 Cuando se presenta una crisis como resultado de las acciones del Eje, varios factores, incluyendo el EAI y equilibrio de poder Eje-Aliado, determina si los Aliados reculan, aplazando una declaración de guerra a expensas del país objetivo de la agresión, o se enfrentan al agresor del Eje, arriesgándose al estallido de la guerra mundial y por tanto al final del juego.

2.2 NÚMERO DE JUGADORES:

2.21 *Gathering Storm* se puede jugar con dos a cinco jugadores, cada uno de los cuales controla una o más de las cinco principales potencias europeas representadas en el juego (Alemania, Italia, Reino Unido, Francia y Rusia) de la siguiente manera:

A. DOS JUGADORES:

- Alemania e Italia;
- Reino Unido, Francia y Rusia.

B. TRES JUGADORES:

- Alemania e Italia;
- Reino Unido y Francia;
- Rusia.

C. CUATRO JUGADORES:

- Alemania;
- Italia;
- Reino Unido y Francia;
- Rusia.

D. CINCO JUGADORES:

- Alemania;
- Italia;
- Reino Unido;
- Francia;
- Rusia.

2.22 Los Estados Unidos, Japón y China no participan en *Gathering Storm*.

2.3 DURACIÓN DEL JUEGO:

2.31 El juego comienza en 1935 y termina cuando estalla la guerra entre dos o más potencias europeas.

2.4 TURNOS:

2.41 TURNOS DE JUEGO: *Gathering Storm* se juega en turnos de tres meses cada uno (primavera, verano, otoño e invierno)

2.5 FASES:

2.51 Cada turno de juego consiste en fases como se establece en la secuencia de juego.

3. DEFINICIONES

3.1 DEFINICIONES Y ACRÓNIMOS:

3.11 En *Gathering Storm*, algunos términos tienen significados exactos como se define en las reglas. Además, las convenciones se han desarrollado sobre el uso de acrónimos, tanto en la conversación y en las propias reglas. Las definiciones y acrónimos utilizados en *Gathering Storm* son generalmente consistentes con los utilizados en *A World at War*.

3.12 Una lista detallada de estos términos figura en el Glosario del Manual de batalla *Gathering Storm*.



4. EL TABLERO DE JUEGO

4.1 DESCRIPCIÓN GENERAL:

4.11 El tablero de juego *Gathering Storm* consta de un mapa que muestra el centro de Europa, desde España en el oeste, hasta Rusia en el este, y desde Escandinavia en el norte hasta el Mediterráneo en el sur.

4.12 GRANDES POTENCIAS: Cada una de las cinco potencias que participan en *Gathering Storm* (Alemania, Italia, Reino Unido, Francia y Rusia) están en el tablero de juego.

4.13 PAÍSES MENORES: Todos los países que figuran en el tablero de juego con sus banderas nacionales desempeñan un papel en *Gathering Storm*. Dinamarca, los Países Bajos y Suiza no lo están (a pesar de que Dinamarca y los Países Bajos pueden estar involucrados en *A World at War*)

Gathering Storm



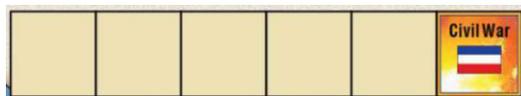
A. DIPLOMACIA: Los países que pueden ser objetivos diplomáticos tienen un registro diplomático formado por un box de cuatro espacios sombreados en azul claro; Rusia es un caso especial.

- Al inicio del juego, los principales indicadores de cada potencia y las fichas de pacto comercial se colocan en el box diplomático de cada país para indicar su alineación diplomática. Por ejemplo, Austria contiene una bandera alemana en el inicio del juego.
- La ficha de pacto de comercio de cada objetivo diplomático se coloca en la tercera casilla del registro diplomático de ese país. Cuando la alianza de una potencia coloca tres banderas en ese país, una de ellas transfiere la ficha de pacto de comercio hasta su tarjeta de escenario.
- Bélgica / Luxemburgo y Checoslovaquia tienen pactos comerciales con Francia en el inicio del juego, por lo que sus marcadores de pacto comercial se colocan en la tarjeta de escenario francesa durante la colocación inicial.

B. VALOR DEFENSIVO: El valor defensivo básico de los países, que son víctimas potenciales de la agresión del Eje, está impreso en el tablero de juego en un box de color gris oscuro. Algunos países tienen un segundo valor defensivo reducido que se aplica si una parte de su territorio ha sido ocupado (Checoslovaquia, y Polonia) o si están involucrados en una guerra civil (Grecia, y Yugoslavia) (28.2)

C. VALORES DE AGRESIÓN: Los valores de agresión de los países, víctimas potenciales de la agresión del Eje, están impresos en el tablero de juego con un círculo rojo. Dicho valor determina los eventos (cartas) adicionales robados (al azar) por Alemania e Italia (9.14) y los puntos de victoria que gana el Eje (34.51)

D. FÁBRICAS: El éxito de la agresión alemana contra Renania, Austria y Checoslovaquia implican la adquisición alemana de una fábrica inactiva (Renania) o fábricas militares (Austria y Checoslovaquia), como se indica en el tablero de juego.



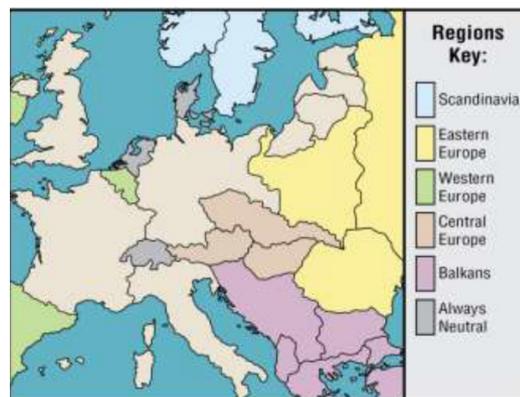
4.14 GUERRAS CIVILES: En algunos países pueden ocurrir guerras civiles (25), para ello hay un box de cinco casillas sombreado en oro claro que son los registros de guerra civil (Grecia, España y Yugoslavia)

A. Una ficha de guerra civil en el país se coloca en una de las casillas del registro de guerra civil, cuando se produce un evento aleatorio que acerca más la guerra civil. Cuando están ocupadas las cinco celdas, la guerra civil estalla. Estas fichas se retiran cuando se combate la guerra civil; que termina cuando se eliminan las cinco fichas de guerra civil.

B. Al comienzo del juego se roba una ficha y según su valor de

uno, dos o tres, nos indicará los eventos de la Guerra Civil Española que se considera que se han producido antes del comienzo del juego. Grecia y Yugoslavia comienzan el juego sin ningún evento de guerra civil en el tablero (y por lo tanto son menos propensas a una guerra civil que España)

4.15 PAISES FRONTERIZOS CON RUSIA: La alineación diplomática de Finlandia, Polonia, Rumania y Turquía afecta a los requisitos de la guarnición rusa (21). Estos estados fronterizos rusos están sombreados de color rojo claro.



4.16 REGIONES: El tablero de juego se divide en cinco regiones, con el fin de resolver ciertos sucesos aleatorios. Estas regiones no tienen ningún otro efecto en el juego. Las regiones son:

- A. ESCANDINAVIA:** Finlandia, Noruega, Suecia.
- B. EUROPA ORIENTAL:** Polonia, Rumania, Rusia.
- C. EUROPA OCCIDENTAL:** Bélgica, Irlanda, Renania, España.
- D. EUROPA CENTRAL:** Austria, Checoslovaquia, Hungría.
- E. BALKANES:** Albania, Bulgaria, Grecia, Turquía, Yugoslavia.

4.17 REGISTROS: El tablero de juego *Gathering Storm* también contiene los siguientes registros:

- A. REGISTRO DEL TIEMPO:** El marcador de turno se mueve en el registro del tiempo para indicar el turno actual. Cuando se movilizan unidades, se colocan en la casilla del turno en el que entran en juego (14.8)
- B. REGISTRO DEL EQUILIBRIO DE PODER:** Se utiliza para realizar el seguimiento del equilibrio de poder entre el Eje y los Aliados (20)
- C. REGISTRO DEL ÍNDICE DE AGRESIÓN EUROPEO:** Se utiliza para realizar el seguimiento del EAI (23).
- D. REGISTRO DEL CLIMA ECONÓMICO:** Se utiliza para realizar un seguimiento de la situación económica (11.3)
- E. REGISTRO DE LOS MARCADORES DE ACTIVIDAD:** Una vez que se usan los marcadores de actividad, se colocan en la casilla correspondiente del registro de marcadores de actividad de esa potencia, para que no se utilicen sin darse cuenta de nuevo durante ese turno (12)

5. MARCADORES

5.1 UNIDADES Y MARCADORES:

5.11 Una explicación detallada de las unidades y los marcadores del juego se desarrolla en la Guía de Unidades y Marcadores en el Manual de batalla de *Gathering Storm*.

5.2 COLOCACIÓN INICIAL DE LAS UNIDADES:

5.21 Las unidades de cada potencia están indicadas en este libro de reglas en 14.9.

6. FICHAS

6.1 FICHAS DE PUNTOS:

6.11 **FICHAS DE PUNTOS:** La investigación, producción, actividades diplomáticas y políticas económicas requieren el gasto de recursos, que se miden por las fichas de puntos. El número fichas de puntos, o sus marcadores de actividad equivalentes, que son necesarios para las actividades específicas, se indican en las normas que se ocupan de esas actividades.

6.12 **PROHIBIDO GASTAR CON DEFICIT:** Una potencia solamente puede gastar las fichas de puntos que tiene disponibles. Esto no impide que intencionalmente una potencia gaste fichas de puntos en lugar de guardarlas para cubrir déficits inminentes ante eventos secretos negativos, aunque tales déficits reducirán el nivel de soporte de esa potencia en el siguiente turno (10.41C)

6.2 FICHAS:

6.21 Las fichas de puntos son representados por fichas. Hay 30 fichas de cada una de tres denominaciones (1, 2 y 3)

6.22 Al principio del juego, 60 fichas (20 fichas de cada denominación) se colocan cara arriba en un área accesible a todos los jugadores. Las otras 30 fichas son colocadas cara abajo.

6.23 Las fichas se roban según sea necesario y se devuelven al *pool* de fichas, cara arriba, cuando se juegan.

6.24 Una vez que haya menos de diez fichas cara abajo, se dan la vuelta a otras 15 fichas (cinco fichas de cada denominación) y se ponen cara abajo, de modo que los jugadores tengan siempre bastantes fichas invertidas para robar.

6.25 Las fichas se extraen del *pool* de fichas cara arriba en el orden siguiente: Alemania, Italia, Reino Unido, Francia y Rusia.

6.26 Los jugadores pueden coger cualquier combinación de fichas que desean, pero no puede haber más de tres fichas con la misma denominación.

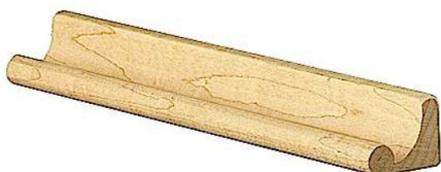
6.27 Durante el curso de juego, los jugadores pueden realizar cambio de las fichas usando unas fichas con más valor, por otras fichas cara arriba que sumen el mismo valor que la cambiada, y viceversa, cambiar fichas de menor valor por otra de más valor que sume lo mismo.

6.3 REGISTRO DE LAS FICHAS DE PUNTOS:

6.31 El número y el valor de las fichas mantenidas por cada potencia no es un secreto, y otros jugadores lo pueden ver siempre a lo largo del juego.

6.32 Al principio del juego, ninguna potencia tiene fichas de puntos.

6.33 Un máximo de 21 puntos de fichas se pueden conservar para el turno siguiente.



6.34 Los estantes para fichas no se incluyen con el juego, se pueden crear o pedir prestados de otros juegos, respetando la cláusula que los jugadores deben informar, a petición de sus contrarios, del valor de sus fichas, de acuerdo con la regla 6.31.

7. SECUENCIA DE JUEGO

7.1. FASES EN EL TURNO DE JUEGO

7.11 Cada turno del juego consiste en las fases siguientes.

- A. Fase de eventos aleatorios.
- B. Fase de determinación de la renta.
- C. Fase económica
 - Segmento industrial
 - Segmento de investigación
 - Segmento de construcción
- D. Fase diplomática.
- E. Fase de crisis.

7.2 ORDEN DE JUEGO:

7.21 A menos que se indique de otra manera, el orden de juego en cada fase es Alemania, Italia, Reino Unido, Francia y Rusia.

7.3 SECUENCIA DEL JUEGO:

7.31 La secuencia de juego y el orden de juego dentro de cada fase se resumen a continuación.

Resumen de Secuencia de Juego
FASE DE EVENTOS ALEATORIOS
Robar eventos aleatorios (cualquier secuencia)
Robar carta de Purga rusa (Rusia solamente)
REVELAR LOS EVENTOS ALEATORIOS PÚBLICOS
FASE DE INGRESOS
Determinar los ingresos (simultánea)
FASE ECONÓMICA
LOS TRES SEGMENTOS SE LLEVAN A CABO EN SECRETO, SE REVELAN DESPUÉS.
Segmento Industrial
Conversión de fábricas
Segmento de Investigación
Asignar marcadores de actividad a la investigación
Asignar puntos de investigación
Segmento de Construcción
Construcción de unidades y construcción naval (simultánea)
REVELAR LA CONVERSIÓN DE FÁBRICAS, RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN, CONSTRUCCIÓN.
FASE DIPLOMÁTICA
Asignar marcadores militares y diplomáticos (Eje, Rusia, Aliados, Eje).
REVELAR EVENTOS ALEATORIOS DIPLOMÁTICOS, Y MARCADORES DIPLOMÁTICOS.
Hacer operaciones encubiertas, subversión de Rusia
Resolver I Resolver la diplomacia
FASE DE CRISIS
Agresiones del Eje
Declaraciones de guerra aliadas
Declaraciones preventivas de guerra

FASE DE EVENTOS ALEATORIOS

8. EVENTOS ALEATORIOS

8.1 CATEGORÍAS DE EVENTOS ALEATORIOS:

8.11 Hay dos categorías de eventos aleatorios: generales y nacionales.

8.2 TIPO DE EVENTOS ALEATORIOS:

8.21 Existen varios tipos de eventos aleatorios dentro de cada categoría:

A. EVENTOS GENERALES ALEATORIOS:

- **Eventos de soporte** aumentan o disminuyen los ingresos de la potencia y pueden afectar a su capacidad para colocar

Gathering Storm

marcadores militares durante la fase diplomática y llevar a cabo acciones durante la fase de crisis.

- **Eventos de investigación** afectan los esfuerzos de investigación de todas las potencias en el turno.

- **Eventos diplomáticos** afectan a la diplomacia de los países indicados durante el turno.

B. EVENTOS NACIONALES ALEATORIOS:

- **Eventos económicos** afectan a la renta nacional de esa potencia.

- **Eventos de investigación** afectan los esfuerzos de investigación de esa potencia.

- **Eventos de conversión de fábrica** afectan el coste de conversión de fábricas para uso civil o militar.

- **Eventos de construcción** afectan a la construcción militar o naval.

- **Eventos diplomáticos** afectan a la diplomacia de los países indicados en el turno.

- **Eventos de apoyo o soporte** aumentan o disminuyen los ingresos de la potencia y pueden afectar a su capacidad para colocar marcadores militares durante la fase diplomática y llevar a cabo acciones durante la fase de crisis.

8.3 EVENTOS ALEATORIOS SECRETOS:

8.31 Los eventos aleatorios se revelan en diferentes momentos durante el turno, dependiendo del tipo de evento. Los nacionales, que pueden ocultarse por la potencia que tiene la carta, están sombreados en gris.

8.4 CARTAS DE EVENTO ALEATORIOS:

8.41 Cada carta de eventos aleatorios tiene:

A. La Tendencia Económica para ese turno.

B. Un evento aleatorio general.

C. Un evento aleatorio nacional para cada una de las cinco grandes potencias.

D. El número de la carta.



8.42 Hay 144 cartas de eventos en el mazo, que contienen un total de 864 eventos aleatorios únicos.

8.43 Una vez jugadas, las cartas de eventos aleatorios se colocan en la pila de descartes.

8.44 Si se utilizan todas las cartas, el mazo de las cartas jugadas se barajan para construir un nuevo mazo que permita que las cartas puedan seguirse robando.

9. SELECCIONANDO EVENTOS ALEATORIOS

9.1 ROBO DE CARTAS:

9.11 Al comienzo del juego, el mazo de cartas de evento aleatorio se barajan y se colocan en un lugar fácilmente accesible.

9.12 Al comienzo de cada turno, se roba la primera carta de evento aleatorio del mazo, y se coloca donde todos los jugadores puedan verla; a continuación, se reparte una carta de evento aleatorio, boca abajo, a cada potencia (EXCEPCIÓN: eventos aleatorios adicionales (9.13) pueden robarse como consecuencia de agresiones exitosas del Eje (9.14) y del pacto nazi-soviético (9.15))

Si el mismo jugador está jugando más de una potencia, ese jugador no puede cambiar las cartas de eventos aleatorios entre sus potencias.

9.13 EVENTOS ALEATORIOS ADICIONALES: Cuando una potencia roba uno o más eventos aleatorios adicionales, puede elegir no jugar sus eventos, sujeto a la exigencia de que cada potencia debe jugar al menos un evento en cada turno (normalmente este es el evento que se repartió a cada potencia). Un evento que no se juega se desecha al final de la fase en la que debiera haberse jugado.

9.14 AGRESIONES DEL EJE: una potencia del Eje que realiza una agresión con éxito roba cartas de eventos aleatorios adicionales cada turno de la siguiente forma:

A. El número de cartas adicionales es igual al valor en puntos victoria de la agresión:

- Etiopía, Renania, Albania, Sudetes, Danzig y el Corredor: 1 carta de evento aleatorio.

- Austria, Países Bálticos, Grecia: 2 cartas adicionales.

- Checoslovaquia (incluyendo los Sudetes), Yugoslavia: 3 cartas adicionales.

- Polonia (incluyendo Danzig y el Corredor): 4 cartas adicionales.

B. Las cartas de eventos aleatorios adicionales por agresiones con éxito se roban a razón de una carta por turno a partir del turno posterior a que se complete la agresión. Italia empieza a robar sus cartas adicionales sólo cuando ha conquistado el objetivo de la agresión.

9.15 EFECTOS DEL PACTO-NAZI SOVIÉTICO: Si el juego continúa después de la firma del pacto nazi-soviético, cada turno Reino Unido y Francia roban cartas de eventos adicionales como se expone a continuación, siempre que el Pacto siga en efecto, para reflejar el apoyo estadounidense a la amenaza totalitaria.

A. En el primer turno después de la firma del Pacto, Reino Unido y Francia cada una roban una carta adicional.

B. En el segundo turno después de la firma del Pacto, cada una roban dos cartas adicionales.

C. En el tercer turno después de la firma del Pacto, cada una roba tres cartas adicionales, y así sucesivamente.

D. No hay un límite superior para el número de cartas adicionales que Reino Unido y Francia pueden robar como resultado de la aplicación del Pacto nazi-soviético.

9.2 TENDENCIAS ECONÓMICAS:

9.21 La Tendencia Económica en la parte superior de la primera carta de evento aleatorio modifica el clima económico, posiblemente aumentando o disminuyendo la renta nacional de Alemania, Italia, Reino Unido y Francia (11.3)

9.3 EVENTOS ALEATORIOS GENERALES:

9.31 Los eventos generales de la primera carta robada, se aplican en cada turno de juego, con los siguientes posibles efectos:

A. INVESTIGACIÓN: Eventos aleatorios generales de investigación afectan los esfuerzos de investigación de todas las potencias en ese turno, según indique la carta.

B. SOPORTE: Eventos aleatorios generales de soporte son públicos y aumentan o disminuyen el nivel de soporte y los ingresos de la potencia afectada.

C. DIPLOMÁTICO: Eventos aleatorios generales diplomáticos afectan la diplomacia de los países mencionados para ese turno de varias maneras. El color del efecto del evento diplomático indica la potencia(s) favorecida:

- Resultados diplomáticos de eventos de color marrón favorecen al Eje. Cuando no esté claro el evento en sí, se beneficia Alemania.
- Resultados diplomáticos de eventos de color azul favorecen los aliados. Cuando no esté claro el evento en sí, se beneficia Francia.
- Resultados diplomáticos de eventos de color rojo favorecen a Rusia.

9.4 EVENTOS ALEATORIOS NACIONALES:

9.41 Los eventos nacionales aleatorios se manifiestan en los momentos indicados, con los siguientes posibles efectos:

A. ECONÓMICOS: Los eventos nacionales económicos se manifiestan al inicio de la fase de renta y afectan a la renta nacional de dos maneras:

- La renta nacional de una potencia puede aumentar o disminuir.
- Una potencia puede robar una segunda ficha al azar del *pool* de fichas invertidas, o no robar ninguna ficha.

B. INVESTIGACIÓN: Los eventos aleatorios nacionales de investigación se revelan al final de la fase económica y afectan los esfuerzos de investigación de la potencia que ha jugado la carta como se indique.

C. CONSTRUCCIÓN: los eventos aleatorios nacionales de construcción se muestran al final de la fase económica y afectan a la construcción por la potencia que ha jugado la carta como se indique.

D. DIPLOMÁTICOS: los eventos aleatorios diplomáticos nacionales se muestran al final de la fase diplomática, al resolver la diplomacia. Estos eventos siempre benefician a la potencia que ha jugado la carta; no los hay que afecten negativamente.

E. SOPORTE: los eventos aleatorios nacionales de soporte o son públicos o secretos.

• **Públicos:** los eventos nacionales de soporte públicos aumentan o disminuyen el nivel de soporte de la potencia afectada por +/- 1 y el ingreso por +/- 1.

• **Secretos:** los eventos de soporte nacionales secretos aumentan o disminuyen el nivel de soporte y los ingresos de la potencia afectada según indique el evento. Éstos afectan los niveles de soporte e ingresos para todo el turno en que se roban, pero sólo se revelan cuando realmente afecten el juego:

- o **Fase de renta:** Una potencia con un evento de soporte secreto podrá aplazar jugar el evento cuando roba fichas para ocultar la existencia del evento, aunque en algún momento durante el turno los ingresos de la potencia deberán ajustarse para tener en cuenta el evento.
- o **Fase económica:** Un evento positivo de soporte secreto se revelará al final de la fase económica si se usan los ingresos adicionales del evento. Un evento negativo de soporte secreto no se revela en la fase económica.
- o **Fase diplomática:** Un evento de soporte secreto positivo debe revelarse al inicio de la fase diplomática si la renta adicional del evento se usa, o si se utiliza para aumentar el nivel de apoyo de una potencia que permita la colocación de marcadores militares. Uno negativo que reduzca la capacidad

de una potencia para colocar marcadores militares también se pone de manifiesto, ya que su existencia resultará obvia.

o **Fase de crisis:** los eventos de soporte secretos aumentan o disminuyen la capacidad para declarar la guerra a una potencia del Eje que está llevando a cabo una agresión, o para de forma preventiva declarar la guerra.

Independientemente de si hay una crisis, todos los eventos de soporte secretos restantes se revelan durante la fase de crisis y se realizan los ajustes en los ingresos.

9.5 EFECTOS DE LOS EVENTOS ALEATORIOS:

9.51 Los efectos de los eventos aleatorios se recogen en las reglas relativas a la actividad afectada, y se resumen en la **Guía de eventos aleatorios** en el Manual de batalla de *Gathering Storm*.



10. NIVEL DE SOPORTE

10.1 GENERALIDADES:

10.11 Cada potencia tiene un nivel de soporte que se determina al principio de cada turno. Ese nivel de soporte puede cambiar a lo largo del turno.

10.12 Los niveles de soporte afectan a la renta (ingresos) de cada potencia, incluyendo cuantas fichas de puntos se quitarán de las que le quedaron el turno anterior si el nivel de soporte es negativo.

10.13 Los niveles de soporte también afectan a la habilidad de las potencias para poder declarar la guerra.

10.14 No hay límite ni por arriba ni por abajo a los niveles de soporte. Pueden ser negativos.

10.2 EFECTOS DEL NIVEL DE SOPORTE:

10.21 RENTA NACIONAL: la renta nacional de una potencia aumenta o disminuye por su nivel de soporte.

10.22 MARCADORES MILITARES: El número de marcadores militares que se podrán colocar por Alemania, Francia o Rusia está limitado al nivel de soporte de esa potencia.

10.23 ACCIONES DE CRISIS: Durante la fase de crisis, cada nivel de soporte contribuye en uno para alcanzar el valor umbral requerido en las declaraciones de guerra.

10.24 MODIFICADORES DEL EVENTO: Ciertos eventos aumentan o disminuyen los niveles de soporte sólo para el turno en el que ocurren. Estos eventos no tienen ningún efecto sobre los niveles de soporte en turnos posteriores. Cuando ocurren estos eventos, se aumenta o disminuye el total de puntos de ficha de la potencia afectada por el valor del evento de soporte. Si la potencia afectada no tiene suficientes fichas para cumplir con este requisito, su nivel de soporte para el siguiente turno se reduce en consecuencia (10.41C)

10.3 DETERMINAR LOS NIVELES DE SOPORTE:

10.31 NIVELES INICIALES DE SOPORTE O APOYO: Cada turno el

nivel de soporte de cada potencia comienza en cero, independientemente de su nivel en el turno anterior. El nivel de soporte de cada potencia se ajusta entonces desde cero por los siguientes modificadores. Estos modificadores afectan el ingreso nacional y se aplican durante todo el turno.

10.4 MODIFICADORES UNIVERSALES DE SOPORTE O APOYO:

Soporte por Movilizaciones - 10.41A															
Mov. Fábr.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
				+1		+2		+3		+4		+5			+6
				+1		+2									
				+1		+2		+3							
				+1		+2									
							+1		+2	+3	+4	+5	+6	+7	

Aumentos de Soporte se basan en el número de fábricas militares.
El aumento máximo de nivel de soporte de las fábricas militares es Alemania +6; Italia y Francia: +2; Reino Unido +3; Rusia: +7

Si Reino Unido tiene siete fábricas militares recibirá un soporte ese turno de +2, si Alemania tiene 13 fábricas de uso militar recibirá un soporte ese turno de +5.

10.41 Los siguientes modificadores pueden aplicarse a todas las potencias:

A. FÁBRICAS MILITARES: Cada turno cada potencia recibe soporte basado en el número de sus fábricas militares. Este apoyo se registra mediante la transferencia de marcadores de soporte pertinentes del registro de fábricas militares (en la carta de escenario de la potencia) a su registro de nivel de soporte:

- **Alemania:** 4 fábricas militares: +1; 6 fábricas militares: +2; 8 fábricas militares: +3; 10 fábricas militares: +4; 12 fábricas militares: +5; 15 fábricas militares: +6 (+6 máximo soporte por movilizaciones)
- **Italia:** 4 fábricas militares: +1; 6 fábricas militares: +2 (+2 de máximo soporte por movilizaciones)
- **Reino Unido:** 4 fábricas militares: +1; 6 fábricas militares: +2; 8 fábricas militares: +3 (+3 de soporte máximo por movilizaciones)
- **Francia:** 4 fábricas militares: +1; 6 fábricas militares: +2 (+2 de máximo apoyo por movilizaciones).
- **Rusia:** 7 fábricas militares: +1; 9 fábricas militares: +2; 10 fábricas militares: +3; 11 fábricas militares: +4; 12 fábricas militares: +5; 13 fábricas militares: +6; 14 fábricas militares: +7 (+7 soporte máximo por las movilizaciones). Rusia sólo podrá movilizar más de 9 fábricas militares si Alemania ha cometido una agresión contra Polonia sin firmar el pacto nazi-soviético o ha cometido una agresión contra los Países Bálticos (14.43C)

B. EVENTOS ALEATORIOS: eventos aleatorios de soporte generales y nacionales pueden aumentar o disminuir el soporte de una potencia (9.41E)

- Los eventos de soporte público se revelan al inicio del turno.
- Los eventos de soporte secreto se ocultan hasta que entren en vigor.
- Algunos eventos de soporte son condicionales, ya que su efecto depende de la situación del juego.

- Los eventos diplomáticos públicos que no se pueden jugar, debido a que el Eje ha tomado el país en cuestión, se tratan como eventos de soporte público.
- Los eventos diplomáticos para un país, que no tienen ningún efecto diplomático se tratan como eventos de apoyo públicos a la potencia relevante (eventos generales) o secretos (eventos secretos), con un valor igual al modificador diplomático no utilizado del evento (24.82E). Esto puede ocurrir en dos situaciones:
 - El país ya cuenta con cuatro banderas amigas y el evento no está cuestionado por un marcador militar o diplomático de un jugador opuesto, o por un evento aleatorio con un valor de uno o más.
 - El país ha sido tomado ya por el Eje.

C. DÉFICIT DEL TURNO ANTERIOR: Si una potencia se queda sin fichas de puntos y es incapaz de cubrir los costes obligatorios, tales como el efecto adverso en fichas de puntos por una reducción de soporte, su nivel de soporte se reduce en dicho déficit en el siguiente turno.

10.5 MODIFICADORES DE SOPORTE ALEMÁN:

10.51 Se aplican a Alemania los siguientes modificadores de apoyo:



A. RESULTADOS EN INVESTIGACIÓN: El nivel de apoyo alemán se incrementa en +1 por:

- Cada resultado de investigación en **West Wall**

(16.14B)

- Cada **resultado de investigación máximo (18 pasos)** en jets, bombarderos estratégicos, submarinos avanzados, blindados, cohetes, unidades especializadas y preparación económica.
- Cada resultado en **investigación atómica** (16.15B)

B. AGRESIONES:

- **Austria:** el nivel apoyo de Alemania se incrementa en +1 en el turno siguiente al de la anexión de Austria.
- **Sudetes:** el nivel apoyo de Alemania se incrementa en +1 en el turno siguiente al de la anexión de los Sudetes.
- **Danzig y el Corredor Polaco:** el nivel apoyo de Alemania se incrementa en +1 en el turno siguiente al de la anexión de Danzig y el Corredor Polaco.
- **Países Bálticos:** el nivel apoyo de Alemania se incrementa en +1 en el turno siguiente al de la anexión de los Estados Bálticos.

C. RESULTADOS DIPLOMÁTICOS EN RUSIA: el nivel apoyo de Alemania se incrementa en +1 por cada bandera alemana en Rusia (10.91F)

10.6 MODIFICADORES DE SOPORTE ITALIANOS:

10.61 Se aplican a Italia los siguientes modificadores de soporte:

A. AGRESIONES:

- **Etiopía:** El nivel de soporte se incrementa en uno para el resto del juego después de la conquista de Etiopía, que se produce de forma automática tres turnos después del ataque italiano.



B. RESULTADOS DIPLOMÁTICOS EN RUSIA: el nivel de soporte de Italia se incrementa en +1 por cada bandera italiana en Rusia (10.91F)

10.7 MODIFICADORES DE SOPORTE BRITANICOS:

10.71 Se aplican a Reino Unido los siguientes modificadores de apoyo o soporte:

A. RESULTADOS EN INVESTIGACIÓN: El nivel de apoyo de Reino Unido se incrementa en +1 por:

- Cada **resultado de investigación máximo (18 pasos)** en jets, bombarderos estratégicos, transportes, cohetes, unidades especializadas y preparación económica.
- Cada resultado en **investigación atómica** (16.15B)

B. AGRESIONES:

- **Aumento permanente:** Si Italia o Alemania llevan a cabo una segunda agresión, después de Etiopía y Renania, el nivel de apoyo británico se incrementa en uno para el resto del juego.
- **Aumentos temporales:** el nivel apoyo de Reino Unido también se incrementa en +1 en el turno siguiente a todas las agresiones del Eje excepto Etiopía, Renania y los Países Bálticos.

C. INCREMENTO DE LA CONSTRUCCIÓN NAVAL ALEMANA: Si Alemania moviliza un aumento de su construcción naval, el nivel de de soporte británico se incrementa en +1 para el resto del juego.

D. RESULTADOS DIPLOMÁTICOS EN RUSIA: El nivel de soporte de Reino Unido se incrementa en +1 por cada bandera británica en Rusia (10.91F)

E. PACTO NAZI-SOVIÉTICO: Si se firma el Pacto nazi-soviético, el nivel de de soporte de Reino Unido se incrementa en +1 para el resto del juego, a partir del turno después de la firma del Pacto.

10.8 MODIFICADORES DE SOPORTE FRANCESES:

10.81 Se aplican a Francia los siguientes modificadores de apoyo o soporte:



A. RESULTADOS EN INVESTIGACIÓN: El nivel de apoyo de Francia se incrementa en +1 por:

- Cada resultado de investigación en la **Línea**

Maginot (16.14B)

B. AGRESIONES:

- **Aumento permanente:** Si Italia o Alemania llevan a cabo una segunda agresión, después de Etiopía y Renania, el nivel de apoyo de Francia se incrementa en uno para el resto del juego.
- **Aumentos temporales:** el nivel apoyo de Francia también se incrementa en +1 en el turno siguiente a todas las agresiones del Eje excepto Etiopía, Renania y los Países Bálticos.

C. INCREMENTO DE LA CONSTRUCCIÓN NAVAL ITALIANA: Si Italia moviliza un aumento de la construcción naval, el nivel de de soporte de Francia se incrementa en +1 para el resto del juego.

D. RESULTADOS DIPLOMÁTICOS EN RUSIA: El nivel de soporte de Francia se incrementa en +1 por cada bandera francesa en Rusia (10.91F)

E. PACTO NAZI-SOVIÉTICO: Si se firma el Pacto nazi-soviético, el nivel de de soporte de Francia se incrementa en +1 para el resto del juego, a partir del turno después de la firma del Pacto.

10.9 MODIFICADORES DE SOPORTE RUSOS:

10.91 Se aplican a Rusia los siguientes modificadores de soporte:

A. RESULTADOS EN INVESTIGACIÓN: El nivel de soporte de Rusia se incrementa en +1 por:

- Cada **resultado de investigación máximo (18 pasos)** en jets, bombarderos estratégicos, cohetes, unidades especializadas y

preparación económica.

- Cada resultado en **investigación atómica** (16.15B)

B. AGRESIONES: A partir de el turno después de la agresión:

- **Polonia:** Si Polonia ha sido ocupada por Alemania, el nivel de apoyo de Rusia se incrementa en +2 cada turno para el resto del juego. La ocupación alemana de Danzig y el corredor polaco no tiene efecto sobre el nivel de apoyo de Rusia.
- **Los Países Bálticos:** Si los Países bálticos han sido ocupados por Alemania, el nivel de apoyo de Rusia se incrementa en +1 cada turno para el resto del juego.

C. PACTO NAZI-SOVIÉTICO: Si el pacto nazi-soviético se ha firmado en un turno anterior, el nivel de soporte o apoyo de Rusia se incrementa en +1 cada turno durante el resto del juego, además del aumento de soporte ruso +2 por Polonia.

D. GUARNICIÓN RUSA: Los cambios en el nivel de guarnición rusa afectan al nivel de apoyo de Rusia al comienzo del turno; al final de la fase económica; o al final de la fase diplomática:

- +/- 1 por un exceso o falta de una unidad de la guarnición rusa.
- +/- 2 por tres unidades excedentes o que faltan de la guarnición rusa.
- +/- 3 por seis unidades excedentes o que faltan de la guarnición rusa.
- +/- 1 por cada tres unidades excedentes adicionales o que faltan de la guarnición rusa.

E. COHESIÓN RUSA: Los aumentos en el nivel cohesión rusa aumentan el nivel de soporte de Rusia (22.73A)

- **Baja cohesión:** -1 de soporte o apoyo.

- **Cohesión Media:** Sin efecto.

- **Alta cohesión:** +1 de soporte o apoyo.

- **Cohesión completa:** +2 de soporte o apoyo.

F. RESULTADOS DIPLOMÁTICOS EN RUSIA: Ciertos eventos aleatorios, tanto públicos como secretos pueden cambiar la alineación diplomática de Rusia mediante la colocación de una bandera del Eje o de los Aliados en Rusia, o al eliminar una bandera enemiga. Cuando se producen estos eventos aleatorios:

- **Tiempo:** Los efectos de ambos eventos aleatorios públicos y secretos en Rusia se resuelven al final de la fase diplomática, de la misma manera que otros eventos aleatorios diplomáticos.
- **Efectos de soporte:** Si el Eje o los Aliados colocan una bandera en Rusia, y por cada bandera del Eje o los Aliados en Rusia al comienzo de un turno:
 - o El nivel de soporte de la potencia del Eje o de los Aliados se incrementa en +1 para el resto del turno.
 - o El nivel soporte Rusia se reduce en -1 para el resto del turno.
- **Si se retira una bandera** del Eje o los Aliados en Rusia, el efecto se tiene en cuenta inmediatamente:
 - o El nivel de soporte de la potencia del Eje o de los Aliados disminuye en -1.
 - o El nivel soporte Rusia se incrementa en +1.
- **Quitar banderas en Rusia:** las banderas en Rusia se retiran de la siguiente manera:
 - o **Eventos aleatorios diplomáticos:** Por un evento diplomático que de otra manera colocaría una bandera en Rusia, incluyendo un evento diplomático ruso.
 - o **Operaciones Encubiertas:** Como resultado de una operación encubierta en Rusia que no se bloquee por contrainteligencia. Las operaciones encubiertas las pueden

Gathering Storm

hacer el Eje, los Aliados, o Rusia, y pueden ser dirigidas contra cualquier tipo de bandera en Rusia. Las operaciones encubiertas en Rusia no pueden colocar una bandera.

o **Sin Purga:** Se elimina una bandera extranjera en Rusia en cualquier turno en el que Rusia roba una carta "Sin purga". Esta eliminación de una bandera extranjera en Rusia aumenta el nivel de purga rusa en uno - de lo contrario la carta "Sin purga" no tiene ningún efecto sobre el nivel de purgas rusas.

o **Cohesión completa:** Una vez que Rusia alcanza la cohesión completa, se elimina una bandera extranjera en Rusia cada turno.

• **Banderas rusas en Rusia:** Si se produce un evento en el que una bandera rusa se coloca en Rusia, este evento no tiene otro efecto más que el evitar la colocación de una bandera extranjera en Rusia en un evento aleatorio futuro.

• **Prohibidos los marcadores diplomáticos en Rusia:** los marcadores diplomáticos no se pueden colocar en Rusia a menos que lo permita un evento aleatorio (24.56E). Las banderas sólo se pueden colocar en Rusia a través de eventos aleatorios.

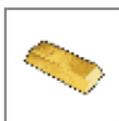
10.92 NIVEL DE SOPORTE RUSO NEGATIVO: Si el nivel de apoyo ruso es negativo, se debe crear al menos una unidad (18.51)

Fase de Renta

11. RENTA NACIONAL

11.1 DESCRIPCIÓN GENERAL:

11.11 CONCEPTO: Cada turno, cada potencia recibe fichas para reflejar su renta nacional. Estas fichas se utilizan durante el turno para diversos fines. Hasta 21 puntos de fichas pueden ser retenidas para su uso en turnos posteriores (6.33)



11.12 DETERMINACIÓN DE LA RENTA NACIONAL:

A. Cada turno, se determina la renta nacional de cada potencia por el valor de las fichas que tiene derecho a coger, menos el coste de mantenimiento de sus unidades activas.

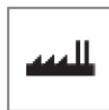
B. Para ahorrar tiempo, los jugadores no necesitan coger todas las fichas, y a continuación, volver a ponerlas en la mesa para pagar los costes de mantenimiento; estos costes simplemente reducen el valor de las fichas realmente cogidas.

C. Los componentes de la renta nacional de cada potencia son:

+ Ingresos de las fábricas civiles
+ Nivel de soporte
+ Pactos comerciales
+ Ficha(s) robadas adicional(es)
+/- Efectos del clima económico
+/- Efectos sucesos aleatorios
- Costes de mantenimiento
= Renta Nacional

11.2 FÁBRICAS:

11.21 FÁBRICAS: La renta nacional de cada potencia se incrementa en función del estado de las fábricas que componen su economía industrial. Cada fábrica debe estar en uno de los tres estados siguientes:



A. CIVIL: Las factorías civiles representan la parte de la economía productiva, no militar, de una potencia. Cada turno cada fábrica civil genera dos puntos de fichas de ingresos.

B. MILITAR: Las fábricas militares representan el complejo militar-industrial de una potencia. Las fábricas militares no generan ingresos, aunque los costes de mantenimiento se reducen en un punto por cada fábrica militar (11.72)

C. INACTIVO: las fábricas inactivas representan el desempleo. Las fábricas inactivas no hacen nada.

11.22 PERFIL ECONÓMICO INICIAL: El perfil económico de cada potencia al inicio del juego (primavera 1935) se expone a continuación:

Primavera 1935 Perfil Económico - 11.22				
Gran potencia	Número de fábricas	Civil	Inactivo	Militar
	12	5	3	4
	6	3	2	1
	8	4	2	2
	6	3	2	1
	14	5	5	4

Efectos en Ingresos: Cada fábrica civil genera dos puntos de fichas. Cada fábrica militar reduce los costes de mantenimiento en un punto.

11.3 CLIMA ECONÓMICO:

11.31 CLIMA ECONÓMICO: El clima económico, impulsado por las tendencias económicas, mide el efecto del ciclo económico sobre la situación económica mundial.

11.32 NIVEL DE PARTIDA: El clima económico en la primavera de 1935 es cero.

11.33 TENDENCIAS ECONOMICAS: cada turno, el clima económico se ajusta de acuerdo a la tendencia económica impresa en la parte general de arriba de cada carta robada al comienzo de cada turno.

A. "+2" mejora el clima económico en dos.

B. "+1" mejora el clima económico en uno.

C. "-1" empeora la situación económica en uno.

D. "-2" empeora la situación económica en dos.

E. "→0" mueve uno el Clima Económico hacia 0 (empeoramiento del clima económico si es favorable y mejora si es desfavorable)

11.34 +/- 3 MÁXIMO / MÍNIMO: el clima económico no puede subir más de +3 o ser inferior a -3.

11.35 EFECTOS DEL CLIMA ECONÓMICO:

A. RENTA NACIONAL: El clima económico puede aumentar o disminuir la renta nacional de Alemania y Reino Unido (hasta +/- 2) e Italia y Francia (en +/- 1). El clima económico no tiene ningún efecto sobre la renta nacional de Rusia, ya que Rusia no participaba en el sistema económico mundial.

B. ÍNDICE DE AGRESIÓN EUROPEO: El EAI aumenta en +1 si el clima económico es -3 y disminuye en -1 si es +3. El resto de climas económicos menos extremos no afectan al EAI (23.21D)

Efectos del Clima Económico - 11.35						
Clima Ecón.	EAI					
+3	-1	+2	+1	+2	+1	
+2		+1		+1		
+1						
0						
-1		-1		-1		
-2			-1	-2	-1	
-3	+1	-2		-2		

Celdas sombreadas indican ningún efecto.

11.4 SUCESOS ALEATORIOS:

11.41 Los eventos aleatorios económicos pueden aumentar o disminuir la renta nacional de una potencia en +/- 1 o +/- 2.

11.5 NIVEL DE SOPORTE O APOYO:

11.51 INICIO EN EL NIVEL DE APOYO O SOPORTE: La renta nacional de cada potencia se incrementa proporcionalmente en una relación 1:1 a su nivel de soporte, tal como se determina al inicio del turno (10)

Ejemplo: Alemania con un nivel de soporte de +7, tendrá una renta nacional de 7, más el resto de modificadores.

11.52 CAMBIOS DE SOPORTE DURANTE UN TURNO:

A. El soporte o apoyo cambia durante un turno partir de movilizaciones, resultados de fortificación y de investigación de 18 pasos, colocación o eliminación de banderas en Rusia, y el soporte de eventos nacionales secretos, que permiten ganar o perder al jugador fichas de puntos cuando entren en vigor.

B. Cambios de soporte a partir de los cambios en la guarnición rusa no afectan a fichas de puntos de Rusia.

11.6 PACTOS COMERCIALES:

11.61 PACTOS COMERCIALES: Si el Eje o los Aliados tienen tres o



más banderas en un país, la potencia con más banderas se considera que tiene un acuerdo comercial con ese país. Esto se indica mediante la transferencia del marcador de pacto comercial del

país desde el mapa al registro de ingresos en la carta de escenario de la potencia. La coexistencia de banderas de un aliado occidental y rusas (24.82B) no son suficientes para un pacto comercial, ya que los Aliados y Rusia son alianzas distintas.

- A.** Si hay dos banderas alemanas y dos de Italia en un país, Alemania obtiene el pacto comercial.
- B.** Si hay dos banderas francesas y dos británicas en un país, Francia obtiene el pacto comercial.
- C.** No podrán celebrarse pactos comerciales con Etiopía, Renania, y Estados Bálticos.
- D.** Si un resultado adverso diplomático reduce el número de banderas en un país a menos de tres, el pacto comercial con ese país termina, y el marcador de pacto comercial del país se devuelve al mapa.
- E.** Una potencia del Eje que obtiene el control de un país con el que es capaz de concluir un pacto comercial, obtiene un pacto comercial permanente con ese país.

11.62 EFECTO DE PACTOS COMERCIALES:

- A.** La renta nacional de una potencia se incrementa en dos cada turno por cada pacto comercial que tenga con Polonia, España, Turquía o Rusia.
- B.** La renta nacional de una potencia se incrementa en uno cada turno por cada pacto comercial que tenga con cualquier otro país.
- C.** Los pactos comerciales modifican los niveles de resistencia de los países (28.41)

D. Los pactos comerciales en determinados países afectan la guarnición rusa (21.22D)

11.63 PACTOS COMERCIALES INICIALES: Francia comienza el juego con pactos comerciales con Bélgica / Luxemburgo y Checoslovaquia.

11.7 COSTES DE MANTENIMIENTO:

11.71 UN PUNTO POR UNIDAD: Cada potencia debe pagar un punto por coste de mantenimiento de cada unidad activa de blindado, infantería o aérea.

11.72 FÁBRICAS MILITARES: el coste de mantenimiento se reduce en un punto por cada fábrica militar.

11.73 PURGAS RUSAS: Cuando Rusia purga unidades, se reduce también el coste de mantenimiento ruso.

11.8 ROBO DE FICHAS ALEATORIAS:

11.81 ROBO DE FICHAS: Cada turno cada potencia roba una ficha al azar del *pool* de fichas boca abajo.

11.82 EVENTOS ALEATORIOS: Los eventos aleatorios pueden permitir a una potencia robar una segunda ficha al azar del *pool* de fichas boca abajo, o por el contrario puede prohibir cualquier robo de fichas al azar.

11.83 MOMENTO: Los jugadores pueden querer sacar sus fichas al azar al inicio de la fase de Renta, para que no se olviden de hacerlo.



12. MARCADORES DE ACTIVIDAD

12.1 FUNCIONES DE LOS MARCADORES DE ACTIVIDAD:

12.11 Los marcadores de actividad se utilizan para la construcción de unidades, construcción naval, investigación y diplomacia. Los marcadores de actividad utilizados para estos fines se denominan marcadores de "construcción", "construcción naval", "investigación" y "diplomáticos".

12.12 La capacidad de cada potencia para llevar a cabo estas funciones está limitada por los de marcadores de actividad que tiene disponible en el turno.

12.13 Los marcadores de actividad disponibles por cada potencia a su vez están limitados por su *pool* de marcadores de actividad y las fichas de puntos que tiene que pagar por el uso de esos marcadores.

12.2 POOL DE MARCADORES DE ACTIVIDAD:

Primavera 1935 Pool de Marcadores Actividad - 12.21					
Valor de MA:	3	2	1	0	Naval 1 *
	1	2	2	1	1
	0	2	2	1	1
	1	2	2	1	2
	0	2	2	1	1
	0	2	2	1	-

* Sólo se puede utilizar para la construcción naval. Añadir un marcador de actividad 1 adicional si se moviliza un aumento de la construcción naval.

12.21 Cada potencia comienza el juego con el *pool* de marcadores de actividad expuestos anteriormente, que se incrementan como se indica:

12.22 AUMENTO DEL POOL DE MARCADORES DE ACTIVIDAD: El *pool* de marcadores de actividad de cada potencia puede aumentar o disminuir de la siguiente manera:

A. UNA FÁBRICA CIVIL ADICIONAL: Alemania, Italia, Reino Unido y Francia añaden un marcador de actividad (valor 1) que sólo puede utilizarse para investigación si convierten una fábrica inactiva a uso civil:

- **Alemania** añade un marcador de actividad que sólo puede utilizarse para investigación si tiene seis fábricas civiles.
- **Italia** añade un marcador de actividad que sólo puede utilizarse para investigación si tiene tres fábricas civiles.
- **Reino Unido** añade un marcador de actividad que sólo puede utilizarse para investigación si cuenta con cinco fábricas civiles.
- **Francia** añade un marcador de actividad que sólo puede utilizarse para investigación si tiene tres fábricas civiles.

B. DOS FÁBRICAS CIVILES ADICIONALES: Alemania y Reino Unido añaden un segundo marcador de actividad (valor 2) si convierten una segunda fábrica inactiva a uso civil:

- **Alemania** añade el segundo marcador de actividad si tiene siete fábricas civiles.
- **Reino Unido** añade el segundo marcador de actividad si tiene seis fábricas civiles.

C. AUMENTOS DE CONSTRUCCIÓN: Alemania, Italia y Reino Unido añaden cada una un marcador de actividad (valor 1) que sólo puede usarse para la construcción naval si aumentan su construcción naval.

D. PREPARACIÓN ECONÓMICA: Sólo para Alemania, Reino Unido o Rusia:

- El primer resultado con éxito de preparación económica añade un marcador de actividad (valor 1) al *pool* de marcadores de actividad de esa potencia.
- Además de los efectos del primer resultado de preparación económica, el segundo resultado de preparación económica añade un marcador de valor 2 de actividad a su *pool* de marcadores.

E. AGRESIONES DEL EJE:

- **Alemania** añade un marcador de actividad (valor 1) cada turno por cada agresión con éxito contra Renania, Austria, Checoslovaquia y Polonia, hasta un máximo de cuatro marcadores de actividad adicionales. Los Sudetes y Danzig y el corredor polaco no cuentan como agresiones para esta regla.
- **Italia** añade un marcador de actividad (valor 1) cada turno por cada agresión con éxito contra Etiopía, Albania y Grecia o Yugoslavia, hasta un máximo de tres marcadores de actividad adicionales. Italia gana estos marcadores de actividad cuando se completa la agresión.
- **Reino Unido y Francia** añaden cada una, un marcador de

actividad (valor 1) cada turno por cada agresión alemana con éxito contra Austria, Checoslovaquia y Polonia y cada agresión italiana con éxito contra Albania y Grecia o Yugoslavia, hasta un máximo de cinco marcadores de actividad adicionales. Los marcadores de actividad para las agresiones italianas se añaden en el turno siguiente al comienzo de la agresión italiana, no cuando se haya completado la agresión.

F. RESULTADO EN UNA GUERRA CIVIL: Un marcador diplomático adicional con valor 1 se puede colocar sin coste (24.53A) después de lograr una ventaja diplomática (25.54A), o un resultado diplomático (25.55A), o después de haber ganado una guerra civil (25.72)

G. FALLO EN UNA CRISIS: En el turno después de una crisis:

- **Agresor retrocede:** Si un agresor Eje elige dar marcha atrás para evitar la posibilidad de una guerra (27.62B):
 - o El agresor Eje no puede usar uno de sus marcadores de actividad (valor 1)
 - o Cada potencia aliada que amenazaba con la guerra puede utilizar un marcador adicional de actividad (valor 1)
- **Aliados retroceden:** Si una potencia aliada, que desafió una agresión del Eje, no alcanza el umbral mínimo para declarar la guerra, o bien elige retroceder para evitar la posibilidad de que estalle una guerra (27.72B):
 - o El agresor del Eje puede utilizar un marcador adicional de actividad de valor 2.
 - o Cada potencia aliada que amenazaba guerra no puede usar uno de sus marcadores de actividad de valor 2.
- **Agresor retrocede:** Si un agresor del Eje retrocede tras un ultimátum Aliado:
 - o El agresor del Eje no puede usar uno de sus marcadores de actividad (de valor 3 Alemania) o (de valor 2 Italia) (27.82B)
 - o Cada potencia aliada puede utilizar un marcador adicional (de valor 3 Reino Unido) o (de valor 2 Francia)

H. RUSIA:

- Rusia añade un marcador de actividad de valor 1 cuando alcanza cohesión media.
- Rusia agrega de marcador adicional de actividad de valor 2 cuando alcanza cohesión alta.
- Rusia agrega un marcador adicional de actividad de valor 3 cuando alcanza cohesión completa.

12.3 COSTE DE MARCADORES DE ACTIVIDAD:

12.31 COSTE DE FICHAS DE PUNTOS: El coste en fichas de puntos de cada marcador de actividad, incluyendo los marcadores de actividad de investigación adquiridos mediante la conversión de una fábrica civil, es igual a su valor: un marcador de actividad de valor 1 cuesta una ficha de un punto; un marcador de actividad de valor 2 cuesta dos fichas de puntos; un marcador de actividad de valor 3 cuesta tres fichas de puntos.

12.32 PAGA SEGÚN GASTES: el coste de marcadores de actividad se paga cuando se utilizan.

12.4 UTILIZACIÓN DE MARCADORES DE ACTIVIDAD:

12.41 Los marcadores de actividad deben ser utilizados para la construcción de unidades, la construcción naval, investigación y diplomacia. Las fichas de puntos no podrán ser utilizadas para estas actividades.

A. CONSTRUCCIÓN DE UNIDADES: Cualquier denominación de marcador de actividad puede ser utilizado para construcción de unidades: una unidad puede ser construida con un marcador de actividad de valor 2, o dos marcadores de actividad de valor 1; dos unidades pueden ser construidos usando dos marcadores de actividad de valor 3 y 1, o dos 2 marcadores de actividad, o incluso cuatro marcadores de actividad de valor 1, y así sucesivamente.

B. CONSTRUCCIÓN NAVAL: Los marcadores de actividad asociados a los astilleros sólo podrán ser utilizados para la construcción naval; también se pueden usar cualquier otro marcador de actividad de cualquier valor para la construcción naval. No obstante para iniciar un buque, se debe usar al menos un marcador de actividad asociado a un astillero.

C. INVESTIGACIÓN: Cada potencia puede usar sólo un marcador de actividad en investigación, además del marcador de actividad (para investigación únicamente) adquirido mediante la conversión de una fábrica a uso civil (15.22)

D. DIPLOMACIA: Las potencias están limitadas en el número de marcadores de actividad que se pueden utilizar como marcadores diplomáticos (24.53)

La denominación exacta de los marcadores de actividad para asuntos de investigación y diplomacia, indica que estos marcadores no pueden ser utilizados para la construcción de unidades y construcción naval.

Fase Económica

13. FASE ECONÓMICA

13.1 SEGMENTOS DE LA FASE ECONÓMICA:

13.11 La fase económica se compone de los siguientes segmentos, que se llevan a cabo de forma secuencial por cada potencia en secreto, revelándose entonces simultáneamente por todos los jugadores:

A. SEGMENTO INDUSTRIAL: Las fábricas se convierten a uso civil o militar utilizando fichas de puntos para pagar el coste.

B. SEGMENTO DE INVESTIGACIÓN: Cada potencia utiliza uno o más marcadores de actividad para la investigación y la registra en su hoja de registro de la investigación.

C. SEGMENTO DE CONSTRUCCIÓN: Cada potencia utiliza uno o más marcadores de actividad para la construcción de unidades y la construcción naval. Las unidades blindadas, infantería y aéreas se mueven de la reserva al estado activo y los buques se inician en el astillero, avanzan, y se botan.

13.12 SECRETO: Las actividades económicas se ocultan, por cualquier mecanismo que los jugadores acuerden utilizar, hasta que se complete por todos los jugadores. Al final de la fase económica, cada potencia:

A. Anuncia cualquier conversión de fábrica, paga el coste de fichas de puntos relacionados y ajusta sus fábricas sobre su carta de escenario.

B. Anuncia cualquier resultado de investigación, pone el marcador de la investigación relacionada en la Carta de Equilibrio de Poder o en su carta de escenario, y pone los marcadores de actividad utilizados para la investigación sobre el espacio apropiado en el borde este del mapa.

C. Implementa los resultados de cualquier construcción de unidades y construcción naval, mueve las unidades o los barcos en su carta de escenario, pone los marcadores necesarios en la Carta de Equilibrio de Poder, y coloca los marcadores de actividad utilizados para la construcción de unidades y construcción naval en el espacio apropiado en el borde este del mapa.

13.2 EFECTOS:

13.21 CONVERSIÓN DE FÁBRICAS: la conversión de fábricas afecta a la construcción de unidades y a la investigación ya en mismo el turno en el que se produce la conversión.

A. FÁBRICAS CIVILES:

- La primera conversión de una fábrica inactiva a uso civil permite obtener un segundo marcador de actividad de investigación de valor 1 (12.22A)
- La segunda conversión de una fábrica inactiva a uso civil del

jugador alemán o británico agrega un marcador de actividad de valor 2 al *pool* de marcadores de actividad alemán o británico (12.22B)

• Estos efectos tienen lugar en el turno en el que se convierte la fábrica. Del mismo modo, si las movilizaciones posteriores reducen el número de fábricas civiles por debajo del nivel requerido, los marcadores de actividad asociados a las fábricas civiles movilizadas se eliminan en el turno de la movilización.

B. MOVILIZACIONES:

• Las unidades militares generadas por la movilización se añaden a la Reserva de esa potencia, con un retraso de tiempo de dos (infantería), cuatro (aire) o seis (blindados) turnos desde la movilización (EXCEPCIÓN: Si Reino Unido moviliza una unidad de infantería en su octava movilización, tiene un retraso de cuatro turnos (14.83))

• Las unidades pueden construirse en el turno en el que se añaden a la reserva.

• Astilleros creados a partir de las movilizaciones se añaden inmediatamente y pueden utilizarse en el turno en el que se añaden.

C. EFECTOS RETRASADOS DE INGRESOS Y MANTENIMIENTO:

Debido a que la fase de la renta para el turno ya se ha completado, los ingresos adicionales de las fábricas civiles y el coste de mantenimiento reducido de las fábricas militares tienen efecto sólo en el turno siguiente a la conversión de la fábrica.

D. EFECTOS INMEDIATOS EN EL SOPORTE: Si la movilización implica un aumento de soporte (10.41A), la potencia en cuestión gana un punto de ficha y su nivel de soporte se incrementa en uno en la fase de crisis siguiente.

13.22 INVESTIGACIÓN: Los resultados de investigación afectan de construcción de unidades en el turno en el que se produce la investigación.

A. ENTRENAMIENTO AERONAVAL: Un resultado de investigación en entrenamiento aeronaval permite la construcción de portaviones por la potencia que consiguió el resultado (16.13B). Su construcción puede comenzar en el turno en el que se consigue el resultado de la investigación.

B. DISEÑO DE ACORAZADOS: Un resultado de investigación en diseño de acorazados permite la construcción de acorazados de factor 4 por parte de la potencia que consiguió el resultado; un segundo resultado en dicha investigación permite la construcción de acorazados de factor 5 (16.13B). La construcción de estos barcos de guerra puede comenzar en el turno en el que se consigue el resultado de la investigación.

Segmento Industrial

14. CONVERSIÓN Y MOVILIZACIÓN DE FÁBRICAS

14.1 CONVERSIÓN DE FÁBRICAS:

14.11 CONVERSIÓN DE FÁBRICAS: Cada turno cada potencia puede convertir una fábrica existente a un uso diferente pagando el coste indicado.

14.12 PROHIBIDA LA CREACIÓN DE FÁBRICAS: No se pueden crear nuevas fábricas.

14.2 COSTE DE LA CONVERSIÓN A USO CIVIL:

14.21 COSTE: El coste de la conversión de fábricas ociosas o inactivas para uso civil es de 10 puntos de fichas. Este coste puede aumentar o disminuir por eventos aleatorios.

14.3 COSTE DE CONVERSIÓN PARA USO MILITAR (MOVILIZACIÓN):

Gathering Storm

14.31 COSTE: El coste de la conversión de fábricas tanto inactivas como civiles para uso militar ("movilización") es de 10 puntos de fichas, ajustado de la siguiente manera:

A. AÑO: Un punto menos por cada año jugado (1935: 10 puntos; 1936: 9 puntos; 1937: 8 puntos; 1938: 7 puntos; 1939: 6 puntos; 1940: 5 puntos; etcétera).

B. EAI: Sumar o restar el EAI del turno actual, una vez determinado el EAI después de que se muestren todos los eventos públicos aleatorios.

- El coste de movilización se reduce en -1 por un EAI positivo.
- El coste de movilización se incrementa en +1 por un EAI negativo.

C. EVENTOS ALEATORIOS: El coste de movilización puede aumentar o disminuir por eventos aleatorios.

14.4 RESTRICCIONES:

14.41 UNA CONVERSIÓN POR TURNO: Cada potencia puede convertir sólo una fábrica por turno.

14.42 CONVERSIÓN CIVIL:

A. Rusia no puede convertir fábricas inactivas a uso civil. Esta restricción no se aplica a las otras potencias.

B. las fábricas militares no pueden convertirse a uso civil.

14.43 MOVILIZACIONES RUSAS:

A. GRAN PURGA: Rusia no puede movilizar en un turno en el que se produce una Gran Purga.

B. TASA DE MOVILIZACIÓN: La frecuencia con la que Rusia puede movilizar depende del nivel de cohesión de Rusia:

- **Baja Cohesión:** Rusia puede movilizar una vez cada cinco turnos.
- **Media Cohesión:** Rusia puede movilizar una vez cada cuatro turnos.
- **Alta Cohesión:** Rusia puede movilizar una vez cada tres turnos.
- **Cohesión completa:** Rusia puede movilizar una vez cada dos turnos.

C. MOVILIZACIÓN DE FÁBRICAS CIVILES: Rusia sólo podrá movilizar sus fábricas civiles si:

- Alemania ha cometido una agresión contra Polonia sin firmar el pacto nazi-soviético, ha violado el pacto nazi-soviético, o ha cometido una agresión contra los Países Bálticos; o
- Rusia ha llegado a la cohesión completa y no está en vigor el pacto nazi-soviético.

14.44 PROHIBIDA LA DESMOVILIZACIÓN: Una potencia no puede convertir una fábrica militar a inactiva, o a uso civil.

14.5 MECÁNICA:

14.51 CONVERSIÓN SIMULTÁNEA DE FÁBRICAS: La conversión de fábricas se realiza en secreto y simultáneamente por todas las potencias.

14.6 EFECTOS DE LAS MOVILIZACIONES:

14.61 UNIDADES Y ASTILLEROS ADICIONALES: Las movilizaciones generan uno o más, blindados, infantería y unidades aéreas, y también pueden provocar un aumento de la construcción naval.

14.62 COSTES DE MANTENIMIENTO REDUCIDOS: Cada fábrica militar reduce los costes de mantenimiento de la potencia en un punto.

14.7 UNIDADES ADICIONALES:

14.71 ALEMANIA:

14.711 UNIDADES: Cada movilización alemana crea tres unidades, como se sintetiza en el Resumen de Movilización:

A. Una unidad de blindados o un aumento de la construcción naval; más

B. Cualquier de las siguientes:

- Una unidad de infantería y una aérea;

- Dos unidades de infantería; o

- Dos unidades aéreas.

14.712 Alemania debe equilibrar más tarde las unidades aéreas e infantería, según sea el caso, de modo que en el momento en que esté completamente movilizado tenga un número igual de unidades de infantería y aéreas.

14.713 RESTRICCIONES:

A. Alemania no puede movilizar más de una unidad blindada en el mismo turno.

B. Alemania no puede movilizar a la vez una unidad blindada y un aumento de la construcción naval en el mismo turno.

C. Alemania puede realizar solo un aumento de la construcción naval por juego.

14.72 ITALIA:

14.721 UNIDADES: Cada movilización italiana crea dos unidades, como se sintetiza en el Resumen de Movilización:

A. Dos cualquiera de las siguientes:

- Una unidad blindada.
- Una unidad de infantería.
- Una unidad aérea.
- Un aumento de la construcción naval.

14.722 RESTRICCIONES:

A. Italia no puede movilizar nada más que un tipo de cada unidad en el mismo turno.

B. Italia no puede movilizar una unidad blindada y un aumento de la construcción naval en el mismo turno.

C. Italia sólo puede movilizar un aumento de la construcción naval por juego.

14.73 REINO UNIDO:

14.731 UNIDADES: Cada movilización británica crea tres unidades, como se indica en el Resumen de Movilización:

14.732 PRIMERAS CINCO MOVILIZACIONES DE REINO UNIDO:

A. UNIDADES: Al inicio del juego, Reino Unido ha movilizado ya dos veces. En su tercera-séptima movilizaciones, Reino Unido pueden crear:

- Una unidad blindada, aumento de la construcción naval o una unidad aérea; más
- Dos unidades aéreas.

B. RESTRICCIONES: Las siguientes restricciones se aplican de la tercera a séptima movilizaciones británicas:

- Reino Unido no puede movilizar a más de tres unidades de blindados, además de su unidad blindada inicial, a razón de una unidad blindada por cada movilización.
- Reino Unido puede movilizar sólo un aumento más de construcción naval.

• Reino Unido no puede movilizar una unidad blindada y un aumento de la construcción naval en el mismo turno.

• Reino Unido no puede movilizar unidades de infantería.

14.733 OCTAVA Y MOVILIZACIÓN FINAL DE REINO UNIDO:

A. UNIDADES: En su movilización octava y última, Reino Unido puede crear cualesquiera tres de las siguientes:

- Una o dos unidades blindadas.
- Un aumento de la construcción naval.
- Una unidad de infantería.
- Unidades aéreas.

B. RESTRICCIONES: Las siguientes restricciones se aplican a la última movilización de Reino Unido:

• Reino Unido no puede movilizar a más de dos unidades blindadas, incluso si no ha movilizado a sus cuatro unidades de blindados permitidas en movilizaciones anteriores.

• Reino Unido sólo podrá movilizar un aumento en la construcción naval, si no lo ha hecho anteriormente.

14.74 FRANCIA:

14.741 UNIDADES: Cada movilización francesa crea dos

Gathering Storm

unidades, como se indica en el Resumen de Movilización:

A. Dos cualquiera de las siguientes:

- Una unidad blindada.
- Una unidad de infantería.
- Una unidad aérea.

14.742 RESTRICCIONES:

A. Francia no puede movilizar más que un tipo de cada unidad en el mismo turno.

B. Francia no puede realizar aumentos en la construcción naval.

14.75 RUSIA:

14.751 UNIDADES: Cada movilización rusa crea tres unidades, como se indica en el Resumen de Movilización:

A. Cada una de las siguientes:

- Una unidad blindada.
- Una unidad de infantería.
- Una unidad aérea.

14.8 RETRASOS EN LA MOVILIZACIÓN:

14.81 Las unidades militares están sujetas a retrasos desde su movilización hasta el turno en que se pueden construir. No hay ningún retraso para la construcción naval. Una vez transcurrido este período, la unidad militar se coloca en la parte de la Reserva en la tarjeta de juego de cada potencia.

Retrasos en la Movilización - 14.83					
Tipo de Unidades					
					Retraso
					2 turnos
					4 turnos
					4 turnos
					6 turnos
					Ninguno

Nota: La Unidad británica de infantería de la última movilización tarda 4 turnos en llegar porque es mecanizada (14.733A)

14.9 MOVILIZACIONES INICIALES:

14.91 Las restricciones de movilización en *Gathering Storm* en cuanto a los tipos de unidades que las potencias pueden movilizar no se aplican a las movilizaciones pre *Gathering Storm* que establecen las condiciones iniciales del juego.

14.92 ALEMANIA: Al inicio de *Gathering Storm*, Alemania ha movilizado tres veces y ha creado las siguientes nueve unidades o sus equivalentes de construcción naval:

- Dos unidades de blindados.
- Tres unidades de infantería.
- Tres unidades aéreas.
- Un aumento de la construcción naval.

14.93 ITALIA: Al inicio, Italia ha movilizado tres veces y ha creado los siguientes seis unidades o sus equivalentes de construcción naval:

- Una unidad de blindados.
- Tres unidades de infantería.
- Dos unidades aéreas.

14.94 REINO UNIDO: Al inicio, Reino Unido ya ha movilizado dos veces y ha creado las siguientes seis unidades o sus equivalentes de construcción naval:

- Una unidad de blindados.

B. Una unidad de infantería.

C. Dos unidades aéreas.

D. Dos aumentos de la construcción naval.

14.95 FRANCIA: Al inicio, Francia ha movilizado tres veces y ha creado los siguientes seis unidades:

- Una unidad de blindados.
- Tres unidades de infantería.
- Dos unidades aéreas.

14.96 RUSIA: Al inicio, Rusia ha movilizado ya cinco veces y ha creado las siguientes 15 unidades:

- Cuatro unidades de blindados.
- Cuatro unidades de infantería.
- Siete unidades aéreas.



Segmento Investigación

15. INVESTIGACIÓN

15.1 DESCRIPCIÓN GENERAL:

15.11 DESCRIPCIÓN GENERAL: El Eje, los Aliados y Rusia realizan investigaciones por separado. Durante el segmento de investigación, cada alianza podrá buscar uno o más proyectos elegibles mediante la asignación de puntos de investigación en el reparto de sus puntos de investigación básica, más los marcadores de actividad utilizados para investigación. La investigación también puede ser aumentada por acontecimientos aleatorios.

15.12 CATEGORÍAS DE INVESTIGACIÓN: Hay cinco categorías de investigación: aérea, naval, militar, atómica e inteligencia.

15.13 PASOS Y NIVELES: Cada avance incremental en un proyecto de investigación se conoce como un "paso". Las celdas de las hojas de registro de investigación que están marcadas por números o iconos "+" indican los "niveles" de la investigación. Por cada dos pasos conseguidos en un proyecto de investigación o de producción, el proyecto avanza un "nivel".

15.14 INVESTIGACIÓN Y PRODUCCIÓN: Los "proyectos de investigación" se refieren tanto a proyectos de investigación como de producción, excepto cuando la mayor claridad lo requiere de otro modo (por ejemplo, la investigación ASW y la producción de unidades ASW), y los mismos mecanismos se aplican a ambos.

15.15 INVESTIGACIONES SECRETAS: La colocación de puntos de investigación se oculta hasta que se muestran los resultados.

15.2 ASIGNACIONES DE INVESTIGACIÓN:

15.21 ASIGNACIÓN BÁSICA DE INVESTIGACIÓN: Cada turno, la asignación básica de puntos de investigación para cada alianza es:

Gathering Storm

A. EJE: 2 Alemán + 1 Italiano + 1 punto alemán de investigación avanzada.

B. ALIADOS: 2 británicos + 1 francés + 1 punto de inteligencia.

C. RUSIA: 1 + 1 punto de inteligencia, a menos que esté prohibido por una purga en Rusia.

15.22 PUNTOS DE INVESTIGACIÓN COMPLEMENTARIOS: Sujeto a 15.22A, cada turno, cada potencia podrá utilizar un marcador de actividad (de valor 1) para complementar su asignación básica de investigación. Los marcadores de actividad utilizados para la investigación no podrán utilizarse para otros fines en ese turno.

A. FÁBRICAS CIVILES ADICIONALES: Un potencia que ha convertido una fábrica inactiva a uso civil agrega un marcador de actividad de valor 1 a su *pool* de marcadores de actividad que se pueden usar para investigación (además del marcador de actividad ya indicado anteriormente en este apartado 15.22), y para ningún otro propósito (12.22A):

- **Alemania:** Seis fábricas civiles.
- **Italia:** Tres fábricas civiles.
- **Reino Unido:** Cinco fábricas civiles.
- **Francia:** Tres fábricas civiles.

Estos beneficios no son permanentes; si la fábrica civil se moviliza más tarde, el marcador de investigación se retira del “pool” de marcadores de investigación de esa potencia en el turno en el que se produce la movilización (13.21A)

B. RED DE ESPIONAJE: Una red de espionaje ubicada en una categoría de investigación enemiga, permite la colocación de un punto de investigación adicional en cualquier proyecto en esa categoría de investigación sin ningún costo (16.16B)

C. LOS GASTOS SE MUESTRAN: Los costes de investigación se muestran al final de la fase económica.

D. INTERVENCIÓN EN UNA GUERRA CIVIL: Cada vez que una potencia interviene en una guerra civil con un marcador militar, puede colocar un punto de investigación adicional en uno de los proyectos que figuran a continuación en la fase diplomática del turno en el que se utiliza el marcador militar, independientemente de la fase en que esté el proyecto, e incluso si otro punto de investigación había sido colocado en ese proyecto durante la fase de investigación de ese turno:

- Puntos de investigación (RPs) por intervención en una guerra civil se pueden colocar en los siguientes proyectos:
 - Alcance (rango) aéreo (Eje, Aliados, Rusia)
 - Bombarderos estratégicos (Alemania, Reino Unido, Rusia)
 - Defensa Aérea (Eje, Aliados, Rusia)
 - Transporte Aéreo (Alemania, Reino Unido, Rusia)
 - Blindados (Alemania, Italia, Reino Unido, Francia, Rusia)
 - Unidades Especializadas (Eje, Reino Unido, Rusia)
- Los RPs del Eje y los Aliados por guerra civil no pueden colocarse en un proyecto en el que no participa la potencia que interviene; sólo son elegibles proyectos únicos de esa potencia o proyectos conjuntos del Eje o los Aliados.
- No puede colocarse en cada proyecto más de un RP por intervenir en una guerra civil durante el transcurso del juego, independientemente de cuantas intervenciones se hacen en las guerras civiles.
- Estos RPs pueden colocarse independientemente de si la intervención fue un éxito en términos diplomáticos.
- Los RPs por guerra civil pueden desencadenar resultados de la investigación. Estos se anuncian al final de la fase diplomática y pueden afectar a la fase de crisis de ese turno.

E. EXCESO DE EVENTOS DE PURGA: Por cada evento de purga en el que Rusia supera 30 eventos de purga, Rusia inmediatamente

gana un paso adicional sin ningún coste en la investigación en preparación económica. Una vez que Rusia ha alcanzado el máximo resultado (18 pasos) de investigación en preparación económica, los eventos de purga adicionales no tienen ningún efecto beneficioso en investigación.

15.23 RESTRICCIONES: Los puntos de investigación pueden asignarse a cualquier proyecto elegible, sujeto a las siguientes restricciones de carácter general y a las restricciones específicas de determinados proyectos, establecidas en 15.42. Cada turno:

A. UN PUNTO DE INVESTIGACIÓN POR PROYECTO: No más de un punto de investigación puede asignarse a cada proyecto (EXCEPCIONES: Investigación en redes de espionaje (15.22B) y las intervenciones en guerras civiles (15.22D))

B. PUNTOS DE INVESTIGACIÓN PARA DIFERENTES ETAPAS DE PROYECTOS:

Para cada alianza:

- Sus primero, cuarto, séptimo y décimo puntos de investigación deben asignarse a los tres primeros pasos de un proyecto (celdas claras)
- Sus puntos segundo, quinto y octavo de investigación pueden asignarse a cualquiera de los seis primeros pasos de un proyecto (celdas claras o grises claras)
- Sus puntos tercero, sexto y noveno de investigación pueden ser destinados a cualesquier paso de un proyecto (celdas claras, gris clara o gris oscura)
- Las Hojas de Registro de la Investigación para cada alianza indican los puntos de investigación que se pueden utilizar para cada tipo de proyectos.

◦ Esta restricción se aplica sólo a los puntos de investigación de las asignaciones normales (Eje: 3; Aliados: 3; Rusia: 1) y a los puntos de investigación suplementarios procedentes de marcadores de actividad utilizados para investigación.

◦ Los puntos adicionales de investigación en redes de espionaje no están sujetos a las restricciones antes mencionadas; y pueden ser colocados en cualquier paso de un proyecto, incluso si otro punto de investigación se ha colocado en ese proyecto en ese turno (16.16B)

◦ Los puntos de Inteligencia (15.23D) y el de investigación avanzada alemana (15.23E) no están sujetos a las restricciones anteriores.

C. PUNTOS DE INVESTIGACIÓN FRANCÉS E ITALIANO: Cada turno, a menos que todos sus proyectos elegibles hayan terminado:

- **Italia:** El punto de investigación italiana debe asignarse a un proyecto puramente italiano (entrenamiento aeronaval italiano, diseño de acorazados, ataques a puerto, submarinos o blindados)
- **Francia:** El punto de investigación francés se debe asignar a un proyecto puramente francés (diseño de acorazados, blindados o Línea Maginot).

D. INVESTIGACIÓN EN PUNTOS DE INTELIGENCIA: El punto de investigación de inteligencia del Eje, Aliado y Ruso:

- Debe asignarse a contra-inteligencia, operaciones encubiertas, espionaje, o descifrado (este último sólo el Eje y los Aliados)
- Debe asignarse a contrainteligencia, operaciones encubiertas, espionaje o descifrado que tenga la menor cantidad de puntos de investigación hasta ese momento en juego, incluyendo los puntos de investigación de eventos aleatorios (el jugador elige en caso de empate)

Gathering Storm

- Impide la asignación de un segundo punto de investigación normal al mismo proyecto en ese turno (se aplica la restricción 15.23A, incluyendo la excepción de redes de espionaje)
- Se puede asignar a un proyecto de investigación elegible independientemente de la etapa en que esté ese proyecto (no se aplica la restricción 15.23B)
- No se puede asignar por Rusia en los turnos en los que la investigación rusa está prohibida por los efectos de una purga.

E. PUNTO DE INVESTIGACIÓN ALEMANA AVANZADA: El punto de investigación avanzado alemán:

- Debe asignarse a jets, submarinos avanzados o cohetes.
- Debe asignarse a cualquiera de los proyectos de jets, submarinos avanzados o cohetes que tengan la menor cantidad de puntos de investigación hasta ese momento en el juego, incluyendo los puntos de investigación de eventos aleatorios (el jugador alemán elige en caso de empate)
- Impide la asignación de un segundo punto de investigación normal al mismo proyecto en ese turno (se aplica la restricción 15.23A, incluyendo la excepción de redes de espionaje)
- Se puede asignar a un proyecto elegible independientemente de la etapa en que esté (no se aplica la restricción 15.23B)

15.24 REASIGNACIÓN DE PUNTOS DE INVESTIGACIÓN: Una vez asignado a un proyecto, los puntos de investigación sólo se pueden cambiar a un proyecto diferente si se roba un evento de investigación aleatorio que no tendrá su efecto completo debido a asignaciones anteriores de puntos de investigación a ese proyecto. Los puntos de investigación excedentarios entonces se reasignan a otros proyectos en la misma categoría de investigación, sujeto a las siguientes restricciones:

- A.** Los proyectos a los que se reasignan los puntos de investigación deben ser elegibles por la potencia a la que se le aplicó el evento aleatorio; y
- B.** No más de tres puntos de investigación pueden reasignarse a un único proyecto.

15.241 Esta situación puede presentarse en cualquiera de las siguientes situaciones:

- A.** Un evento aleatorio que avanza un proyecto un paso, o uno o más niveles, y que no puede aplicarse plenamente porque ese proyecto está completo o casi completado.
- B.** Un evento aleatorio que duplica y que no puede aplicarse plenamente ya que el proyecto al que se aplica está completo o casi completado.
- C.** Un evento aleatorio que no se aplique plenamente a un proyecto de inteligencia debido al límite en el número de resultados de investigación para ese proyecto que puede mantenerse antes de su uso.

EJEMPLOS: El Eje ha invertido 12 puntos de investigación en el diseño de acorazados italianos, logra el máximo resultado posible en investigación. Italia roba la carta de evento aleatorio 16: "Arquitectos navales italianas concilian belleza y durabilidad. El diseño acorazado italiano +1 nivel". Dado que este evento no puede tener ya ningún efecto sobre el diseño de acorazados italianos, Italia puede reasignar dos puntos de la investigación (un nivel) a cualquier proyecto naval (s) elegible(s) para recibir los puntos de investigación italianos del evento.

Si el Eje había invertido sólo 11 puntos de investigación en el diseño de acorazados italianos, el evento completaría el diseño de acorazados italianos y el otro RP del Eje podría reasignarse a otro proyecto de investigación naval

italiano. Si el Eje había invertido 10 o menos puntos de investigación en el diseño de acorazados italianos, el evento aleatorio se aplicaría normalmente.

Los aliados han invertido nueve puntos de investigación en el alcance (rango) aéreo. Se roba la carta de evento aleatorio general 70: "Mejoras en la resistencia del motor del avión. Se dobla el valor de la inversión previa en la investigación de alcance (rango) aéreo, hasta un incremento máximo de tres pasos". Dos de los puntos de investigación previamente asignados se reasignan, porque se requiere sólo un paso para completar la investigación en alcance (rango) aéreo aliado. Si los aliados ya tenían un resultado de investigación en alcance (rango) aéreo, los tres puntos de la investigación podrían ser reasignados a otros proyectos aéreos aliados.

15.3 EVENTOS ALEATORIOS:

15.31 EVENTOS ALEATORIOS GENERALES: Los eventos de investigación generales tendrán efecto al inicio del segmento de investigación, antes de que se asigne cualquier punto de investigación y antes de que surtan efecto los eventos de investigación nacionales. Los eventos de investigación general pueden tener los siguientes efectos:

- A.** Los puntos de investigación asignados a jets, alcance (rango) aéreo, diseño de acorazados, cohetes, preparación económica, o radar se duplican, hasta un incremento máximo de tres pasos. Cuando a un proyecto específico no se pueden aplicar los puntos doblados porque se supera el resultado máximo alcanzable, se permite la reasignación de los puntos de investigación a otros proyectos de la misma categoría (15.24)
- B.** Se permite la investigación atómica.

15.32 EVENTOS NACIONALES ALEATORIOS: Los eventos aleatorios de investigación nacionales pueden jugarse durante el segmento de investigación en cualquier momento que quiera la potencia, y se revelan al final de la fase económica. Los eventos nacionales pueden tener los siguientes efectos:

- A.** Un proyecto avanza uno o dos niveles.
- B.** Dos proyectos avanzan un paso cada uno.
- C.** Un proyecto puede avanzar de la misma forma por una red de espionaje.
- D.** Un marcador de actividad adicional puede aplicarse a la investigación.

15.4 PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN:

15.41 Los proyectos de investigación que puede llevar a cabo cada potencia se indican en las hojas de registro de investigación.

15.42 RESTRICCIONES:

A. WEST WALL: El Eje no puede colocar puntos de investigación en el West Wall hasta que Alemania ha remilitarizado Renania. El evento aleatorio alemán 7 (Escasez de hormigón) prohíbe la colocación de puntos de investigación en el West Wall en el turno en el que se roba.

B. COOPERACIÓN ANGLO FRANCESA: Los aliados no podrán colocar puntos de investigación en cooperación anglo-francesa hasta el Eje haya llevado a cabo una agresión contra un objetivo que no sea ni Etiopía ni Renania. Esta regla no impide avances de investigación tempranos en la cooperación anglo-francesa como resultado de eventos aleatorios.

C. INVESTIGACIÓN ATÓMICA: No se pueden colocar puntos de investigación en investigación general atómica hasta que se roben uno de los dos eventos generales de investigación atómica (cartas de evento aleatorio 72 y 144). Esta regla no impide

Gathering Storm

avances tempranos en investigación general atómica como resultado de eventos aleatorios.

15.5 RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN INICIALES:

15.51 RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN INICIALES: Cuando el juego comienza ya se han producido los siguientes resultados de investigación:

A. EJE: Un resultado de investigación en unidad especializada.

B. ALIADOS:

- Un resultado de investigación en bombardero estratégico.
- Un resultado de investigación de entrenamiento aeronaval británico.

C. RUSIA: Un resultado de investigación en unidad especializada.

15.6 RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN:

15.61 Una vez que se asignan todos los puntos de investigación, se registra en las Hojas de Registro de Investigación del Eje, Aliados o Rusia.

15.62 RESULTADOS EN LAS HOJAS DE REGISTRO DE INVESTIGACIÓN: Los resultados de investigación que afectan al juego en *Gathering Storm* se indican en las Hojas de Registro de Investigación por celdas señaladas en rojo, naranja o gris (para ciertos proyectos de inteligencia)

15.63 Los resultados de investigación se anuncian cuando afecten al juego por primera vez.

- Los resultados de investigación se anuncian en la secuencia (Alemania, Italia, Reino Unido, Francia, Rusia) si se considera necesario. Por ejemplo, las operaciones encubiertas (16.16A) y las redes de espionaje (16.16B) se anuncian en este orden.
- Las redes de espionaje se deberán anunciar cuando se consigan (16.16B)

Ejemplo: A partir de la primavera de 1935, Francia decide investigar el diseño de acorazados.

Utilizando la convención de seguimiento estándar, Francia asigna lo máximo, un punto de la investigación (15.23A), en la primavera (verde), verano (amarillo) y otoño (naranja). En invierno de 1935, Francia roba la carta de evento aleatorio 22, que tiene el siguiente evento aleatorio de investigación para Francia: "arquitectos y técnicos navales franceses acuerdan el diseño de la próxima generación de acorazados franceses. La investigación del diseño acorazado francés sube + 1 nivel".

Francia implementa el evento aleatorio (15.32), completando los pasos 4 y 5, y luego asigna un punto de investigación para el diseño de acorazados en invierno (azul), logrando un resultado de diseño de acorazados. En invierno de 1935, los aliados colocan un marcador de diseño de acorazados francés en el Registro de Equilibrio de Poder Naval, y Francia podría iniciar un acorazado de cuatro factores (19.63C, 16.13B)



16. EFECTOS DE LA INVESTIGACIÓN

16.1 EFECTOS DE LA INVESTIGACIÓN EN

GATHERING STORM:

16.11 EFECTOS: Los resultados de la investigación que afectan al juego en *Gathering Storm* se indican a continuación y están en la tabla de registros de investigación:

A. Los resultados que generan un marcador en la Carta de Equilibrio de Poder están en **verde**.

B. Resultados que generan dos marcadores en la Carta de Equilibrio de Poder de la misma categoría están en **rojo**.

C. Resultados que generan dos marcadores en la Carta de

Equilibrio de Poder en diferentes categorías están en **azul**.

D. Resultados de preparación económica que generan marcadores de actividad están en **negro**.

E. Otros resultados se resumen en **gris**.

F. Resultados que generan un modificador de apoyo +1 se indican mediante un marcador de soporte.

16.12 INVESTIGACIÓN AÉREA:

A. Las siguientes investigaciones requieren seis pasos (tres niveles) y genera un marcador que se coloca en la parte aérea de la Carta de Equilibrio de Poder.

• **Bombarderos estratégicos:** el caso de Alemania, Reino Unido o Rusia:

- o El primer resultado de investigación en bombarderos estratégicos (seis pasos - tres niveles) genera un marcador que se coloca en la parte aérea de la Carta de Equilibrio de Poder.
- o Además de los efectos del primer resultado de investigación en bombardero estratégico, el segundo resultado (otros seis pasos - seis niveles) genera dos marcadores más, que se colocan en la parte aérea de la Carta de Equilibrio de Poder.
- o Además de los efectos de los dos primeros resultados de la investigación, el tercer resultado (otros seis pasos - nueve niveles) aumenta el nivel de soporte alemán, británico o ruso en + 1.

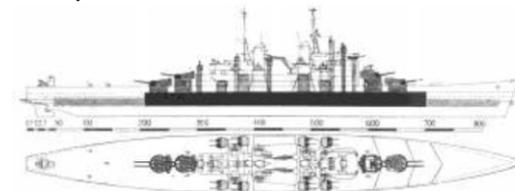
B. Los siguientes resultados investigación requieren diez pasos (cinco niveles) y generan dos marcadores; uno se coloca en la parte **aérea** de la Carta de Equilibrio de Poder, y la otra se coloca en la parte **naval** de dicha Carta.

• **Rango Aéreo.**

• **Defensa Aérea.**

C. El siguiente resultado de investigación requiere diez pasos (cinco niveles) y genera dos marcadores; uno se coloca en la parte **aérea** de la Carta de Equilibrio de Poder, y la otra se coloca en la parte de de **Infantería** de dicha Carta.

• **Transportes aéreos.**



16.13 INVESTIGACIÓN NAVAL:

A. Los resultados siguientes de investigación requieren seis pasos (tres niveles) y generan un marcador que se coloca en la parte naval de la Carta de Equilibrio de Poder.

• **Investigación ASW.**

• **Torpedos.**

• **Ataque a puerto.**

B. Los resultados siguientes de investigación requieren seis pasos (tres niveles) para el primer resultado, que genera un marcador que se coloca en la parte **naval** de la Carta de Equilibrio de Poder; y otros seis pasos (tres niveles) para el segundo resultado, que genera dos marcadores adicionales que se colocan en la parte naval de dicha Carta.

• **Entrenamiento Aeronaval.**

- o Se requieren resultados de entrenamiento aeronaval para la construcción de portaviones (19.63A)
- o Se permite la construcción de portaviones en el turno en el que se consigue un resultado de entrenamiento aeronaval.

• **Diseño de acorazados rápidos.**

- o Un resultado de investigación en diseño de acorazados también permite a esa potencia construir acorazados de 4 factores (19.63C)

Gathering Storm

- o Un segundo resultado de investigación también permite a esa potencia construir acorazados de 5 factores (19.63C)
- o Se permite la construcción de acorazados rápidos de factores 4 y 5 en el turno en el que se alcanzan los resultados requeridos en dicha investigación.

- **Naves ligeras.**
- **Submarinos.**
- **ASW.**
- **Transportes.**

o Una investigación de seis pasos adicionales (nueve niveles) en transporte logra un tercer resultado y aumenta el nivel de apoyo británico en +1.



16.14 INVESTIGACIÓN MILITAR:

A. Los siguientes resultados de investigación requieren seis pasos (tres niveles) para el primer resultado, que genera un marcador que se coloca en la parte de blindados de la Carta de Equilibrio de Poder; y otros seis pasos (tres niveles) para el segundo resultado, que genera dos marcadores adicionales que se colocan en la parte de blindados de dicha Carta.

● **Blindados.**

- o Italia, Reino Unido, Francia y Rusia se limitan a dos resultados de investigación en blindados (12 pasos, seis niveles)
- o Alemania podrá obtener un tercer resultado de investigación en blindados (18 pasos; nueve niveles), lo que aumenta el nivel de apoyo de Alemania en +1.

● **Unidades Especializadas.**

- o Los dos primeros resultados de investigación en unidades especializadas generan marcadores aerotransportados para el Eje y Rusia y, bien un marcador aerotransportado o bien uno de comando para Reino Unido, a elección del jugador británico.
- o Seis pasos adicionales (nueve niveles) logra un tercer resultado y aumenta el nivel de apoyo alemán, británico o ruso en + 1.

B. Los siguientes resultados de investigación requieren seis pasos (tres niveles) para el primer resultado, lo que aumenta el nivel de soporte en + 1 para el alemán (Muro Occidental) o el francés (Línea Maginot); y otros seis pasos (seis niveles) para el segundo resultado, lo que aumenta de nuevo el nivel de soporte alemán (Muro Occidental) o francés (Línea Maginot) en otro +1.

● **West Wall.**

- o El Eje no puede colocar puntos de investigación en el Muro Occidental hasta que Alemania remilitarice Renania (15.42A)
- o El evento aleatorio alemán 7 (escasez de hormigón) prohíbe la colocación de puntos de investigación en el Muro Occidental en el turno en el que se roba.

● **Línea Maginot.**

C. PREPARACIÓN ECONÓMICA: Para Alemania, Reino Unido o Rusia:

- El primer resultado de preparación económica (seis pasos - tres niveles) añade un marcador de actividad de valor 1 al *pool* de marcadores de esa potencia.
- Además de los efectos del primer resultado de preparación económica, el segundo resultado (otros seis pasos - seis niveles) añade un marcador de actividad de valor 2 a su *pool* de marcadores.
- Además de los efectos de los dos primeros resultados de preparación económica, el tercer resultado (otros seis pasos -

nueve niveles) aumenta el nivel de apoyo alemán, británico o ruso en +1.

16.15 INVESTIGACIÓN ATÓMICA:

A. Los siguientes resultados de investigación requieren diez pasos (cinco niveles) y genera dos marcadores; uno se coloca en la parte aérea de la Carta de Equilibrio de Poder, y la otra se coloca en la parte naval de dicha Carta.

● **Radar**

B. INVESTIGACIÓN ATÓMICA GENERAL:

- Una potencia que obtiene un resultado en investigación general atómica de 10 pasos aumenta su nivel de soporte en +1.
- Los puntos de investigación no pueden colocarse en investigación general atómica hasta que se extrae el evento de investigación atómica general (15.42C)

16.16 INVESTIGACIÓN EN INTELIGENCIA:

A. Operaciones Encubiertas:

- A menos que se contrarreste por un resultado de contrainteligencia, una operación encubierta genera un modificador diplomático de +1 a favor de la potencia que lleva a cabo la misma.
- Una operación encubierta se puede realizar en cualquier objetivo diplomático después de que han sido mostrados todos los marcadores diplomáticos y los eventos aleatorios diplomáticos.
- Las operaciones encubiertas se llevan a cabo en el siguiente orden:
 - o Alemania, Italia, Reino Unido, Francia y Rusia.
 - o El uso de contrainteligencia para anular una operación encubierta se anuncia de inmediato, antes de que se lleven a cabo otras operaciones encubiertas.
 - o Las subversiones rusas se anuncian después de se han completado todas las operaciones encubiertas.
- El resultado de una operación encubierta se puede utilizar sólo una vez.
- Cada potencia no puede mantener más de un resultado de una operación encubierta en reserva; no se puede obtener un resultado adicional hasta que se ha utilizado el anterior.

B. ESPIONAJE: Un resultado de espionaje obliga a una potencia a colocar inmediatamente una red de espionaje, ya sea en un objetivo diplomático, o en una categoría de investigación de una alianza opuesta. Las redes de de espionaje se colocan al final de la fase económica, antes de la diplomacia, y no pueden retenerse para colocarlas en un turno posterior.

Redes de de espionaje diplomáticas:

- Cuando una red de espionaje se coloca en un objetivo diplomático, aunque sea eliminada por un resultado de contra inteligencia, o por una red de espionaje enemiga, produce:
 - o Todos los eventos diplomáticos opuestos secretos en ese objetivo deben mostrarse antes de comenzar la diplomacia.
 - o Todos los marcadores de los oponentes, tanto militares como diplomáticos, colocados en ese objetivo deben mostrarse antes que se coloquen otros marcadores diplomáticos.
- Si la red de espionaje no es entonces eliminada por un resultado de contrainteligencia opuesto, o una red de espionaje enemiga:

Gathering Storm

o Además de dichos efectos, un marcador diplomático puesto en ese objetivo no cuenta contra el límite de colocación de dos marcadores de la alianza propia (24.54E). Una red de espionaje no permite colocar dos marcadores diplomáticos en el objetivo, ni permite colocar uno ya sea del Eje o de los Aliados cuando el marcador anti-Komintern ya se ha colocado ese país.

o Una red de espionaje rusa en un objetivo diplomático permite a Rusia colocar un marcador diplomático en ese objetivo cuando de otra manera sería incapaz de hacerlo (22.21B, 24.61C). Las redes de espionaje permiten a Rusia colocarlos incluso si tal colocación está prohibida por una purga.

o La propia alianza recibe un modificador diplomático +1 en el turno en el que se coloca la red de espionaje, de la misma manera que un evento aleatorio, aunque no haya colocado marcadores diplomáticos en el país.

Redes de espionaje en investigación:

- Cuando una red de espionaje se coloca en una categoría de investigación de una alianza opuesta, aunque sea eliminada por un resultado de contrainteligencia contrario, el jugador opuesto debe revelar la situación exacta de cada proyecto activo en esa categoría al anunciar cuántos RP se han asignado a cada proyecto.
- Si la red de espionaje no es entonces eliminada por un resultado de de contrainteligencia opuesto:
 - o Además de dichos efectos, en el segmento de investigación del turno posterior al que se coloca la red de espionaje, la alianza que coloca la red puede poner un punto de investigación adicional en cualquier proyecto de esa categoría sin coste, independientemente de la etapa del proyecto e incluso si otro punto de investigación se ha colocado en ese proyecto en el turno.
 - o Una red de espionaje rusa permite a Rusia colocar el punto de investigación adicional, incluso aunque esté sujeto a una restricción en la investigación por purga (22.21B)
- Si una red de espionaje en la investigación enemiga no se elimina por un resultado de contrainteligencia en un turno posterior, puede activarse un turno en cada año siguiente con los mismos efectos que en el turno que se coloca.

Eliminación Redes de de espionaje:

- Las redes de de espionaje que operan en un país o en la investigación enemiga pueden eliminarse por un resultado de investigación de contrainteligencia (16.16C)
 - Si una red de espionaje se coloca en un país que ya cuenta con una red de espionaje, se eliminan las dos redes de espionaje.
- C. CONTRAINTELIGENCIA:** Un resultado en contrainteligencia se puede utilizar para eliminar una operación encubierta o una red de espionaje.
- Un resultado de contrainteligencia elimina una operación encubierta antes de que surta efecto.
 - Un resultado de contrainteligencia elimina una red de espionaje diplomático después que se revelen los eventos aleatorios y los marcadores diplomáticos en el objetivo.
 - Un resultado de contrainteligencia elimina una red de espionaje en investigación después de que se revele el *status* de la categoría de investigación del objetivo.
 - Un resultado de contrainteligencia puede ser utilizado sólo una

vez.

- Cada potencia no puede poseer más de un resultado de contrainteligencia en reserva; no puede obtenerse un resultado adicional hasta que el anterior se ha utilizado.

D. DESCIFRADO: Cada resultado de descifrado genera un marcador que se coloca en la parte naval de la Carta de Balanza de Poder. Cada potencia puede lograr un máximo de tres resultados en descifrado.

E. POLÍTICAS DE OCUPACIÓN: El primer resultado de las políticas de ocupación requiere seis pasos (tres niveles) y aumenta el requisito de guarnición rusa en una unidad; el segundo resultado en políticas de ocupación requiere otros seis pasos (seis niveles) y aumenta el requisito de guarnición rusa en dos unidades adicionales.

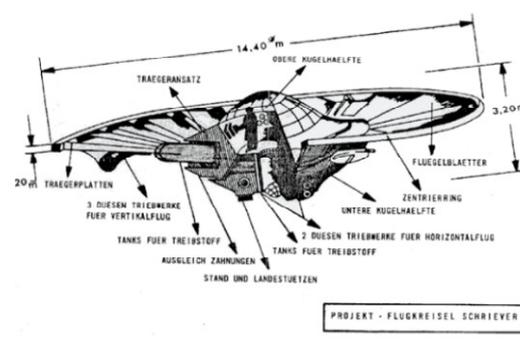
F. DISTURBIOS MUSULMANES: El primer resultado disturbios musulmanes requiere seis pasos (tres niveles) y genera un marcador que se coloca en la parte de infantería de la Carta de Equilibrio de Poder; un segundo resultado de disturbios musulmanes requiere otros seis pasos (seis niveles) y genera dos marcadores adicionales que se colocan en la parte de infantería de dicha Carta.

G. COOPERACIÓN ANGLO-FRANCESA:

- Para cada nivel de cooperación anglo-francesa, se puede transferir una ficha de puntos entre Reino Unido y Francia en cualquier momento durante cada turno.
- Los aliados no podrán colocar puntos de investigación en cooperación anglo francesa hasta que el Eje haya cometido una agresión contra un objetivo que no sea ni Etiopía ni Renania (15.42B)

H. SUBVERSION: Cada nivel de subversión rusa da a Rusia un modificador de +1 diplomático en un país menor. Este efecto se anuncia después de que se hayan colocado todos los marcadores diplomáticos, se han revelado todos los eventos diplomáticos, y se hayan jugado las operaciones encubiertas. La subversión rusa puede utilizarse en cualquier país. Cada nivel de subversión rusa puede utilizarse sólo una vez.

16.17 INVESTIGACIÓN DE RUSIA: Si Rusia obtiene un resultado de diez pasos (cinco niveles) en investigación para las categorías alcance aéreo, defensa aérea, transporte aéreo o radar, coloca dos marcadores en el registro de la guarnición rusa.



16.18 INVESTIGACIÓN AVANZADA:

A. la investigación avanzada se puede realizar en los tres proyectos siguientes:

- Jets.
- Submarinos avanzados.
- Cohetes.

B. JETS: los resultados de investigación en jets generan marcadores que se colocan en la parte **aérea** de la Carta de Equilibrio de Poder:

- El primer resultado de la investigación en jets (tres niveles - "1944") genera un marcador.
- El segundo resultado (seis niveles - "1943") genera dos marcadores adicionales.
- El tercer resultado (nueve niveles - "1942") no genera ningún marcador adicional. En cambio, aumenta el nivel de soporte de Alemania en +1.

C. SUBMARINOS AVANZADOS: los resultados de investigación en submarinos avanzados generan marcadores que se colocan en la parte **naval** de la Carta de Equilibrio de Poder:

- El primer resultado de la investigación en submarinos avanzados (tres niveles - "1944") genera un marcador.
- El segundo resultado (seis niveles - "1943") genera dos marcadores adicionales.
- El tercer resultado (nueve niveles - "1942") no genera ningún marcador. En cambio, aumenta el nivel de soporte alemán en +1.

D. COHETES: los resultados de investigación en cohetes generan marcadores que se colocan en la parte de **blindados** de la Carta de Equilibrio de Poder de la potencia que los consigue:

- El primer resultado de la investigación en cohetes (tres niveles - "1944") genera un marcador.
- El segundo resultado (seis niveles - "1943") genera dos marcadores adicionales.
- El tercer resultado (nueve niveles - "1942") no genera ningún marcador. En cambio, aumenta el nivel de soporte en +1.



Segmento de Construcción

17. MANTENIMIENTO

17.1 MANTENIMIENTO DE UNIDADES MILITARES:

17.11 Una vez construida, cada unidad militar activa tiene un coste de mantenimiento de un punto para seguir en servicio activo. Este coste de mantenimiento se debe pagar si es posible; si no se paga, la unidad militar se retira del estado activo y vuelve a la reserva.

17.12 No existe un coste de mantenimiento de las unidades navales y de los marcadores derivados de la investigación.



18. CONSTRUCCIÓN DE UNIDADES MILITARES

18.1 COSTES DE CONSTRUCCIÓN DE UNIDADES:

18.11 Una unidad en la reserva se construye a un coste de 2 puntos de marcador de actividad. Las unidades blindadas, de infantería y aéreas se construyen al mismo coste.

18.2 COLOCACIÓN:

18.21 Cuando se construyen unidades militares:

A. La unidad se mueve desde la sección de Reserva a la sección Activa en la tarjeta de escenario de la potencia, por lo que el jugador puede determinar rápidamente sus costes de mantenimiento en turnos posteriores.

B. Cuando se construye una unidad del Eje o los Aliados, una unidad equivalente de blindados, infantería o aérea del Eje o de los Aliados, se coloca en el espacio correspondiente en la Carta de Equilibrio de Poder. Esto permite que dicho equilibrio se determine de forma rápida, sin tener que mirar las tarjetas de escenario, así como permitir a todos los jugadores ver los niveles de fuerzas activas del Eje y los Aliados.

18.3 MECÁNICA:

18.31 CONSTRUCCIÓN SIMULTÁNEA DE UNIDADES: La construcción de unidades y la construcción naval se realiza de forma simultánea y en secreto por todas las potencias durante el segmento de construcción de la fase económica, y se muestran al final de dicha fase (13.12)

18.4 RESTRICCIONES:

18.41 RESTRICCIONES: Sujetas a eventos aleatorios de construcción:

A. CONSTRUCCIÓN LIMITADA POR MARCADORES DE

ACTIVIDAD: Una potencia no puede construir una unidad a menos que haya asignado marcador(es) actividad requerido(s) para esa tarea.

B. UNA UNIDAD DE CADA TIPO POR TURNO: Una potencia puede, si utiliza marcadores de actividad suficientes, construir una unidad de cada tipo en un turno, pero no puede construir más de una unidad del mismo tipo a menos que le permita hacerlo así un evento aleatorio.

18.5 CONSTRUCCIÓN REQUERIDA RUSA:

18.51 NEGATIVO NIVEL DE APOYO RUSO: Si el nivel de apoyo de Rusia es negativo, Rusia debe crear al menos una unidad:

A. Este gasto tiene prioridad sobre cualquier otro gasto - Rusia no puede movilizar una fábrica o gastar en investigación si esto reduce el total de puntos de Rusia por debajo del nivel necesario para la construcción de la unidad requerida.

B. Si Rusia no es capaz de construir una unidad, porque carece de suficientes puntos, no puede realizar ningún otro gasto.

C. Si Rusia no es capaz de construir una unidad porque no hay unidades disponibles para construir, este requisito se ignora.



19. CONSTRUCCIÓN NAVAL

19.1 DESCRIPCIÓN GENERAL:

19.11 Alemania, Italia, Reino Unido y Francia pueden construir nuevos barcos y continuar la construcción de los buques existentes. Rusia no puede construir barcos.

19.12 La construcción naval se realiza en secreto y los resultados se revelan simultáneamente.

19.13 La construcción naval de cada potencia está limitada por los marcadores de actividad que asigna a la construcción naval, la tasa de construcción naval (19.3), la capacidad de los astilleros (19.4) y las restricciones establecidas en 19.63, incluyendo si se dispone de marcadores de buques no utilizados.

19.2 CARTAS DE CONSTRUCCIÓN NAVAL

19.21 Cada potencia registra su construcción naval en la carta de construcción naval en su tarjeta de escenario:

19.22 Cuando se inician los nuevos buques, se colocan en la tabla de construcción naval. A medida que continúa la construcción, los barcos se mueven hacia abajo en la tabla de de construcción naval hasta que llegan a la fila inferior, que es cuando se lanzan al mar.

Level	Spring	Summer	Fall	Winter
5				
4				
3				
2				
Launch				

19.3 TASAS DE CONSTRUCCIÓN NAVAL:

19.31 La tasa de construcción naval inicial de cada potencia está indicada por los símbolos de astilleros en su tarjeta de escenario:

A. REINO UNIDO: 3.

B. ALEMANIA, ITALIA, FRANCIA: 2 cada uno.

19.32 Alemania, Italia y Reino Unido pueden aumentar sus tasas de construcción naval en uno mediante la movilización de un astillero. Alemania, Italia y Reino Unido sólo podrán movilizar un astillero adicional por juego.

19.33 OTROS EFECTOS DE AUMENTOS EN LA CONSTRUCCIÓN:

Además de aumentar las tasas de la construcción naval y la capacidad del astillero (19.41), los aumentos en la construcción naval tienen los siguientes efectos adicionales:

A. MARCADORES DE ACTIVIDAD: Alemania, Italia y Reino Unido añaden cada una, un marcador de actividad de valor 1 que sólo puede ser utilizado para la construcción naval (12.22C)

B. AUMENTOS DE LA CONSTRUCCIÓN NAVAL DEL EJE: Los incrementos del Eje en la construcción naval provocan aumentos de apoyo aliados que figuran en 10.71C (Reino Unido) y 10.81C (Francia)

19.34 El número de barcos que una potencia inicie o avance en un turno no podrá exceder la tasa de construcción naval.

19.4 CAPACIDAD DEL ASTILLERO:



19.41 El número de buques que cada potencia puede tener en construcción la vez en el registro de astillero se limita a dos veces la tasa de construcción naval:

A. REINO UNIDO: 6 buques (8 buques si Reino Unido moviliza un astillero)

B. ALEMANIA: 4 buques (6 buques si Alemania moviliza un astillero)

C. ITALIA: 4 buques (6 buques si Italia moviliza un astillero)

D. FRANCIA: 4 buques.

19.42 El número de barcos que una potencia está construyendo no podrá ser superior a su capacidad de construcción naval.

19.5 COSTES DE CONSTRUCCIÓN NAVAL:

19.51 En cada turno, la construcción naval puede implicar que se inicien nuevos buques, y que los buques existentes se continúen o se aceleren.

19.52 Sujeto a eventos aleatorios, los costes de construcción naval son:

A. COMIENZO Y CONTINUIDAD DE LA CONSTRUCCIÓN: Los marcadores de puntos de actividad son igual al tamaño del buque, menos uno por cada EAI positivo o más uno por cada EAI negativo a un coste mínimo de un punto de actividad por barco (cuanto mayor sea el EAI, más barato es construir buques)

B. ACELERACIÓN: Un marcador de un punto de actividad acelera una nave un turno; dos puntos de marcador de actividad la acelera dos turnos (19.73)

19.6 INICIO DE BUQUES NUEVOS:

19.61 INICIO DE NUEVOS BUQUES: Los buques nuevos se colocan en la fila correspondiente a su tamaño y en la columna de la estación del turno en el que se inician.

19.62 LA CONSTRUCCIÓN NAVAL REQUIERE MARCADOR DE ACTIVIDAD: Un nuevo buque sólo puede ser iniciado utilizando al menos un marcador de actividad asociado con un astillero. Este requisito limita el número de nuevos barcos que pueden iniciarse cada turno al número de marcadores de actividad que tiene asociados a un astillero (12.21). Este requisito no se aplica cuando un evento permite que un barco se inicie sin coste alguno.

19.63 RESTRICCIONES: La nueva construcción naval está limitada por los marcadores existentes, que limita el número máximo de

Gathering Storm

buques de cada tipo que pueden construirse por cada potencia. Además, se aplican las siguientes restricciones:

A. PORTAAVIONES DE FACTOR 2:

- Todos los portaaviones en *Gathering Storm* son portaaviones de 2 factores (CVL); no se pueden construir portaaviones más grandes.
- Sólo Alemania, Italia y Reino Unido pueden construir portaaviones.
- Se requiere un resultado de investigación en entrenamiento aeronaval para cada tres portaviones construidos o en construcción (16.13B):
 - Alemania debe lograr un resultado de entrenamiento aeronaval antes de construir algún portaviones y entonces está limitado a tres portaviones excepto si logra un segundo resultado aeronaval.
 - Italia debe lograr un resultado de entrenamiento aeronaval antes de construir algún portaviones y entonces la construcción se limita a tres portaviones excepto si logra un segundo resultado aeronaval.
 - Un resultado aeronaval alemán no permite construir portaviones italianos. Del mismo modo, un resultado aeronaval italiano no permite construir portaviones alemanes.
 - Al comienzo del juego, Reino Unido tiene ya un resultado de entrenamiento aeronaval y ha construido tres portaviones. Por lo tanto, Reino Unido antes de construir cualquier portaviones adicional, debe lograr un segundo resultado aeronaval, y puede luego construir otros tres portaviones adicionales; si logra un tercer resultado aeronaval, podrá construir otros tres portaviones adicionales.

B. ACORAZADOS O CRUCEROS DE BATALLA DE 3 FACTORES:

- Los navíos principales de factor 3 de Italia y Francia se denominan acorazados; los navíos principales de factor 3 alemanes y británicos se denominan cruceros de batalla.
- No existen restricciones a la construcción de acorazados y cruceros de batalla.
- **C. ACORAZADOS MODERNOS:** acorazados de factor 4 y 5 se denominan "acorazados modernos".
- Una potencia sólo puede construir acorazados de factor 4 si ha alcanzado un resultado en investigación de diseño de acorazados (16.13B)
- Una potencia sólo puede construir acorazados de factor 5 si ha logrado dos resultados en investigación en su diseño (16.13B)

D. NAVÍOS LIGEROS: Los navíos ligeros no están representados en *Gathering Storm*, pero pueden crearse por investigación.

19.7 CONSTRUCCIÓN NAVAL:

19.71 CONSTRUCCIÓN CONTINUADA: Se permite la construcción continuada de un navío que ya está en un astillero en la estación correspondiente a la columna de la estación en la que se encuentra el navío.

A. El coste de la continuación de la construcción es el mismo de iniciar un navío - el tamaño del navío, menos uno por cada EAI positivo, o más uno por cada EAI negativo, con un coste mínimo de un punto de actividad por navío (19.52A)

B. La construcción continuada de un navío, a diferencia del inicio de un nuevo barco, no requiere un marcador de actividad asociado con un astillero (19.62), aunque se puede utilizar dicho marcador.

C. El navío se mueve una fila hacia abajo en la misma columna.

19.72 CONSTRUCCIÓN DIFERIDA: La construcción naval puede aplazarse. Un barco que se retrasa se mueve a lo largo de la misma fila, una columna a la derecha. Las unidades navales en la columna de "Invierno" se mueven a la columna de "Primavera".

La finalización de la construcción de ese modo se retrasa un turno.

19.73 ACELERANDO LA CONSTRUCCIÓN: La construcción naval puede acelerarse por el gasto adicional de uno o dos marcadores de puntos de actividad.

A. El gasto de un marcador adicional de un punto de actividad mueve el navío acelerado hacia abajo una fila y una columna a la izquierda, así que la próxima oportunidad para avanzar el navío llega un turno antes de lo que sería el caso.

B. El gasto de los dos puntos de marcador actividad adicionales mueve el navío acelerado hacia abajo una fila y dos columnas más en cualquier dirección, así que la próxima oportunidad para avanzar el navío llega dos turnos antes de lo que sería el caso.

C. El EAI no reduce el coste de la aceleración.

D. Eventos aleatorios pueden permitir la aceleración sin coste alguno, independientemente de la columna de estación que ocupen.

• La aceleración por eventos se produce antes o después de la construcción naval normal, a opción de la potencia que robó el evento.

• La aceleración por eventos se puede aplicar a navíos en columnas que no estén en el turno actual. Estos navíos se mueven una o dos columnas a la izquierda a lo largo de la misma fila, dependiendo del evento. Navíos en la columna de primavera se mueven a la columna de invierno.

• Un navío que se mueve dentro de la columna para el turno actual se puede avanzar a la siguiente fila, al coste de construcción naval normal (19.71A). Del mismo modo, un navío que se mueve a través de la columna en el turno actual puede ser avanzado a la siguiente fila, al coste de construcción naval normal, después de lo cual se mueve a la siguiente columna a la izquierda.

E. No se permite la aceleración cuando se inicia un navío.

19.74 LANZAMIENTO AL MAR DE LOS NAVÍOS: Los navíos se lanzan al mar cuando llegan a la fila "Launch" de la Tabla de Construcción Naval. Ese barco ya no cuenta en contra de la capacidad de los astilleros de la potencia que lo construyó.

19.8 EFECTOS EN EL EQUILIBRIO DE PODER

19.81 EFECTOS EN EL EQUILIBRIO DE PODER: Se coloca un marcador genérico de nave del Eje o de los Aliados sobre la Carta de Equilibrio de Poder Naval cuando:

A. NAVÍO LANZADO AL MAR: Un potencia lanza al mar un navío independientemente de su tipo.

B. INICIAR UN ACORAZADO MODERNO: Un potencia que inicia un acorazado de 4 ó 5 factores. Si el acorazado de 4 ó 5 factores se inició antes del final del juego, se coloca un segundo marcador genérico de nave del Eje o los Aliados (19.81A)

19.9 CARRERA DE ACORAZADOS

19.91 CARRERA DE ACORAZADOS: La alianza que está por



delante en la construcción de acorazados modernos recibe un modificador en el Equilibrio de Poder de +1, sin tener en cuenta el Equilibrio de Poder naval.

19.92 MODIFICADORES DISTINTOS EN EL EQUILIBRIO DE PODER:

La alianza que lidera la carrera de acorazados recibe un de modificador +/- 1 en el Equilibrio de Poder, distinto del modificador para el Equilibrio de Poder naval. El modificador en la carrera de acorazados no se ve afectado por el valor máximo +/- 3 para el Equilibrio de Poder naval; si los Aliados tienen un

Gathering Storm

modificador de -3 en el Equilibrio de Poder naval y tiene el liderazgo en la carrera de acorazados, recibirá un total -4 de modificador en el Equilibrio de Poder naval.



19.93 ACORAZADOS DE FACTOR 4: Una vez que, al menos, una potencia ha conseguido un resultado en investigación de diseño de acorazados, y comienza la construcción de un acorazado de

factor 4, el liderazgo en la construcción de acorazados se determina como sigue:

- Si una alianza ha botado en el mar ("Launch") dos o más acorazados de factor 4 que la otra, ese alianza tiene el liderazgo.
- Si ninguna alianza ha botado en el mar ("Launch") dos o más acorazados de factor 4 que la otra, se incluyen en el cálculo, los acorazados de factor 4 en la fila "2" de tabla de la construcción naval, sin importar la estación exacta (columna)
- Si ninguna alianza ha botado en el mar ("Launch") o tiene en la fila "2" dos o más acorazados de factor 4 que la otra, se incluyen en el cálculo los de la fila "3". Si la carrera sigue aún empatada, entonces se incluyen en el cálculo los de la fila "4".
- Si ninguna alianza tiene el liderazgo cuando han sido botados en el mar y construidos todos los acorazados de factor 4, la carrera de acorazados está empatada, y no se aplica el modificador +/- 1 del Equilibrio de Poder.



19.94 ACORAZADOS DE FACTOR 5: Si una potencia ha logrado dos resultados de investigación en diseño de acorazados y ha comenzado la construcción de un acorazado de

factor 5, el liderazgo en la carrera de acorazados se determina en los términos indicados únicamente en relación con acorazados de factor 5. Si la carrera de acorazados de 5 factores está empatada, a continuación, la alianza con el liderazgo en acorazados de 4 factores tiene el liderazgo, con cualquier excedente de acorazados de 5 factores siendo tratados como acorazados de 4 factores.

Equilibrio de poder

20. EL EQUILIBRIO DE PODER

20.1 CONCEPTO:

20.11 EQUILIBRIO DE PODER EJE-ALIADOS: El Equilibrio de Poder Eje-Aliados refleja los efectos políticos y diplomáticos de las habilidades guerreras relativas de las potencias rivales en cuatro categorías diferentes:

- A. Blindados.
- B. Infantería.
- C. Aéreo.
- D. Naval.

20.12 Los marcadores representan todas las unidades activas de blindados, infantería y aéreas del Eje y de los Aliados, así como ciertas acciones navales (19.81), y se colocan en la Carta de Equilibrio de Poder. Además, los resultados de investigación se colocan en la categoría apropiada en dicha Carta.

20.2 COMPONENTES:

20.21 La cantidad de blindados, infantería, aéreas y navales del Eje (Alemania, e Italia) y de los Aliados (Reino Unido y Francia) se

combinan para todos los propósitos del Equilibrio de Poder. Los componentes de cada categoría son:

20.22 BLINDADOS:

- Unidades Blindadas (sólo unidades activas)
- Unidades Especializadas
- Resultados de Investigación en Blindados
- Cohetes

20.23 INFANTERÍA:

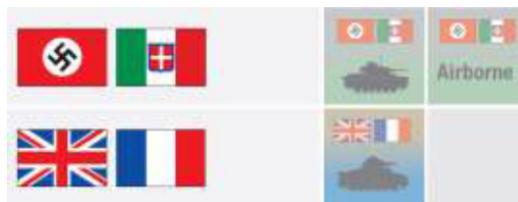
- Unidades de infantería (sólo unidades activas)
- Transporte aéreo
- Resultados investigación en Disturbios musulmanes

20.24 AÉREO:

- Unidades aéreas (sólo unidades activas)
- Bombarderos estratégicos
- Transporte aéreo
- Rango (alcance) aéreo
- Defensa Aérea
- Radar
- Jets

20.25 NAVAL:

- Dos marcadores iniciales de la Royal Navy
- Barcos botados y acorazados modernos iniciados
- Entrenamiento aeronaval
- Diseño de Acorazados
- Investigaciones ASW
- Torpedos
- Ataques a puerto
- Navíos ligeros
- Submarinos
- ASW
- Transportes
- Rango (alcance) aéreo
- Defensa Aérea
- Radar
- Descifrado
- Submarinos avanzados



20.3 CARTA DE EQUILIBRIO DE PODER:

20.31 COLOCACIÓN DE MARCADORES: Se colocan marcadores genéricos de blindados, infantería, aéreas y navales del Eje y los Aliados en la Carta de Equilibrio de Poder, cuando se construyen unidades blindadas, de infantería y aéreas por el Eje y los Aliados, se lanzan al mar navíos, y se inician acorazados modernos. Del mismo modo, se colocan marcadores de investigación apropiados en la Carta de Equilibrio de Poder cuando se logran resultados de investigación y producción.

20.32 UBICACIÓN: los marcadores excedentarios se colocan en las celdas a la derecha de las otras unidades. El equilibrio de

poder para cada categoría se determina por el número de marcadores excedentarios para el bando que tenga más.

20.4 NIVELES INICIALES:

20.41 Además de las unidades activas del Eje y los Aliados:

A. BLINDADOS:

- El Eje comienza el juego con un resultado en investigación de unidad especializada.

B. AÉREO:

- Reino Unido comienza el juego con un resultado de investigación en bombarderos estratégicos.

C. NAVAL:

- Reino Unido comienza el juego con dos marcadores de la Royal Navy y un resultado de investigación en entrenamiento aeronaval.

20.42 Al inicio del juego, el equilibrio de poder es cero.

20.5 CÁLCULO DEL EQUILIBRIO DE PODER:

20.51 El equilibrio de poder Eje-Aliado se calcula para cada categoría:

A. +/- 1 por uno o dos marcadores en exceso.

B. +/- 2 por tres a cinco marcadores en exceso.

C. +/- 3 por seis o más marcadores en exceso.

20.52 El saldo máximo de ventaja de equilibrio de poder para cada categoría es de +/- 3.

20.53 El equilibrio de poder puede cambiar en el curso de un turno. Se utiliza el equilibrio de poder en el momento pertinente.

20.54 El equilibrio del poder naval es modificado por +/- 1 a favor de la alianza que está por delante en la carrera de acorazados (19.9)

20.55 Las unidades rusas no se consideran en la determinación del equilibrio de poder.

20.6 EFECTOS DEL EQUILIBRIO DE PODER:

20.61 El equilibrio de poder afecta a juego como sigue:

A. DIPLOMACIA: La alianza con una ventaja en el equilibrio de poder puede, si se lo permite su nivel de soporte o apoyo, colocar uno o más marcadores militares durante la fase diplomática (24.4)

B. DECLARACIONES DE GUERRA: El equilibrio de poder afecta a la capacidad de Alemania / Italia y Reino Unido / Francia para declarar la guerra a los otros (32)

C. GUARNICIÓN DE RUSIA: El requisito de la guarnición rusa se incrementa en uno por cada ventaja del Eje en el equilibrio de poder en blindados, infantería y aéreo; por el contrario se reduce en uno por cada ventaja del Aliado en blindados, infantería y aéreo. Se ignora el equilibrio de poder naval (21.22B)

Rusia

21. GUARNICIÓN RUSA

21.1 CONCEPTOS

21.11 GUARNICIÓN RUSA: Para reflejar la paranoia rusa, justificada o no, Rusia debe tratar de mantener fuerzas armadas suficientes para contrarrestar la amenaza japonesa en Siberia, cualquier superioridad militar del Eje sobre los Aliados, y resultados diplomáticos adversos.

21.12 TARJETA DE ESCENARIO RUSA: Se realiza un seguimiento de la guarnición de Rusia en la tarjeta de escenario rusa.

21.2 REQUISITOS DE LA GUARNICIÓN RUSA:

21.21 GUARNICIÓN RUSA: La guarnición de Rusia consiste en el total de:

A. Unidades activas blindadas, de infantería y aéreas rusas (uno por cada unidad);

B. Marcadores de resultados en investigación y producción (uno por cada marcador); y

C. Banderas rusas en países menores:

- Uno si Rusia tiene una o dos banderas en cada país menor.

- Dos si Rusia tiene un acuerdo comercial en cada país menor.

21.22 REQUISITOS DE LA GUARNICIÓN RUSA: La guarnición rusa se compara con el total de:

A. Las fuerzas japonesas en Manchuria (dos unidades blindadas, tres de infantería y tres aéreas, con un total de ocho). Este requisito guarnición siberiano nunca cambia.

B. Las ventajas en el equilibrio de poder del Eje en blindados, infantería y aéreo (uno por cada ventaja en el equilibrio de poder). Una superioridad del Eje en una de estas categorías puede compensarse con una ventaja Aliada en otra categoría. Se ignora el equilibrio de poder naval Eje-Aliado.

C. El Índice de Agresión Europea (uno por cada EAI positivo). Un EAI cero o negativo no tiene ningún efecto.

D. Banderas, del Eje o de los Aliados, en los países que bordean Rusia:

- **Polonia:**

- o Uno si el Eje o los Aliados tienen una o dos banderas en Polonia.

- o Dos si el Eje o los Aliados tienen un pacto comercial en Polonia.

- **Otros países:** Uno por cada pacto comercial en Finlandia, Rumania o Turquía del Eje o los Aliados.

E. Resultados de investigación en Políticas de Ocupación (uno para el primer resultado, dos adicionales para el segundo resultado - 16.16E)

21.23 VERIFICACIÓN DE LOS REQUISITOS DE LA GUARNICIÓN RUSA:

El estado de la guarnición rusa se verifica en las siguientes ocasiones:

A. DESPUÉS DE LOS EFECTOS DE UNA PURGA: La guarnición rusa se verifica después de que se resuelvan al inicio del turno los efectos de la Gran Purga, de la Purga Militar, y de cualquier purga producida por eventos aleatorios públicos. Esto determina:

- El modificador del nivel de apoyo de Rusia derivado de la guarnición rusa para determinar la renta nacional (11.51); y

- El coste de mantenimiento de las unidades rusas activas.

B. DESPUÉS DE LA CONSTRUCCIÓN DE UNIDADES Y LA INVESTIGACIÓN:

La guarnición rusa se verifica de nuevo al final de la fase económica, después de que todas las potencias han construido unidades y anunciado sus resultados de investigación. Esto determina el número de marcadores militares rusos que pueden utilizarse con fines diplomáticos (24.47)

C. NEGOCIACIONES DEL PACTO: Si Alemania lleva a cabo una agresión contra Polonia, la guarnición rusa se verifica de nuevo después de la diplomacia para determinar su efecto sobre el nivel de apoyo de Rusia como parte del cálculo del nivel de concesión de Rusia en el pacto nazi-soviético (31.32A)

D. DECLARACIONES DE GUERRA RUSAS: La guarnición rusa se

Gathering Storm

verifica si hay una posibilidad de que Rusia declare la guerra, para determinar su efecto sobre el nivel de apoyo de Rusia como parte del cálculo de la capacidad de Rusia para declarar la guerra (32.71)



21.3 DÉFICIT EN LA GUARNICIÓN RUSA:

21.31 NIVEL DE SOPORTE: Si la guarnición rusa es menor que el requerido, el nivel de apoyo de Rusia se reduce en -1 si falta uno o dos marcadores; en -2 si faltan de tres a cinco marcadores; en -3 si faltan de seis a ocho marcadores; y en -1 por cada tres marcadores adicionales que falten.

21.4 EXCEDENTE EN LA GUARNICIÓN RUSA:

21.41 Si la guarnición rusa es mayor de lo requerido:

A. NIVEL DE SOPORTE: El nivel de soporte de Rusia se incrementa en +1 por uno o dos marcadores excedentarios; en +2 por tres a cinco marcadores; en +3 por seis a ocho marcadores; y en +1 por cada tres marcadores adicionales excedentarios.

B. MARCADORES MILITARES: Cuando el nivel de soporte de Rusia es positivo, Rusia puede colocar marcadores militares para modificar la diplomacia en Finlandia, Polonia, Rumania y Turquía: 1 marcador militar por uno o dos marcadores excedentarios; 2 marcadores militares por entre tres y cinco marcadores excedentarios; 3 marcadores militares por cada seis o más marcadores excedentarios (24.47)

22. PURGAS RUSAS

22.1 CONCEPTOS:

22.11 NIVEL DE COHESIÓN RUSO: El nivel de cohesión de Rusia, que mide el agarre de Stalin en el poder, depende del número de eventos de purga que se han producido, incluyendo los eventos de purga aleatorios.

22.12 PURGAS: Cada turno Rusia puede sufrir eventos de purga, que deterioran las capacidades de Rusia, pero que a la larga aumentan su nivel de cohesión.

22.2 EVENTOS DE PURGA:

22.21 EVENTOS DE PURGA: Cada turno, Rusia puede ser objeto de una de las siguientes purgas:

A. PURGA MILITAR:

- Rusia mueve una unidad activa blindada, de infantería o aérea a la situación de reserva.
 - Rusia debe purgar el tipo de unidad con más marcadores activos, sin contar las unidades de la guarnición de Siberia, que sólo se purgarán si no hay otras unidades rusas activas.
 - En el caso de empate, se purgan primero las unidades blindadas, a continuación las aéreas, después la infantería.

- Las unidades purgadas no incurrir en costes de mantenimiento.

- Rusia no puede colocar ningún marcador militar, incluyendo una intervención en una guerra civil.



B. PURGA DEL PARTIDO: Este evento afecta a la investigación o la diplomacia. Rusia debe elegir *una* de las siguientes prohibiciones. La elección del jugador ruso será evidente después de que se haya completado la fase económica y se revele el gasto en investigación:

- **Investigación:** Rusia no puede realizar investigaciones o utilizar su punto de inteligencia, sujeto a las siguientes excepciones:
 - Rusia sigue recibiendo su único punto de investigación básica.
 - Los eventos de investigación rusa se aplican normalmente.
 - Rusia puede utilizar un marcador de actividad para investigación si se le permite hacerlo por un evento.
- **Diplomacia:** Rusia no puede colocar ningún marcador diplomático, sujeto a las siguientes excepciones:
 - Puede colocar marcadores diplomáticos si lo permiten eventos aleatorios.
 - Puede colocar marcadores diplomáticos en países que contengan una red de espionaje rusa (16.16B)
 - Puede colocar un marcador diplomático adicional (24.53) si logra una ventaja diplomática (25.54A) o un resultado diplomático (25.55A) en un país en guerra civil, o después de haber ganado una guerra civil (25.72)

C. GRAN PURGA: Cuando se produce una Gran Purga, Rusia está sujeta a todos los siguientes efectos:

- Rusia mueve dos unidades de blindados, infantería o aéreas de activas a estatus de reserva, de la misma manera que se purga una unidad por una Purga Militar.
- Rusia no puede movilizarse.
- Rusia no puede colocar ningún marcador militar, incluyendo la intervención en una guerra civil.
- Rusia no puede comprar puntos de investigación adicionales o usar su punto de inteligencia; sin embargo, Rusia recibe su punto

Gathering Storm

de investigación básica.

- Rusia no puede colocar ningún marcador diplomático, sujeto a las siguientes excepciones:
 - Puede colocar marcadores diplomáticos según lo permitan eventos aleatorios.
 - Puede colocar marcadores diplomáticos en países que contengan una red de espionaje ruso (16.16B)
 - Puede colocar un marcador diplomático adicional (24.53) si logra una ventaja diplomática (25.54A) o un resultado diplomático (25.55A) en un país en guerra civil, o después de haber ganado una guerra civil (25.72)

D. PURGAS POR EVENTOS ALEATORIOS: Las purgas también pueden desencadenarse por cartas de eventos. Todas las referencias son de eventos nacionales rusos a menos que se indique lo contrario:

- Las cartas 5-12 y los eventos generales 66 y 138 reducen el nivel de apoyo de Rusia en la cantidad indicada.
- Las cartas 77-84 reducen el nivel de apoyo de Rusia en la cantidad indicada, compensado por construcción de unidades y resultados de investigación.
- Las cartas 46, 47, 118 y 119 aumentan en uno las unidades rusas movidas de activas a status de reserva, de la misma manera que una Purga Militar.
- Las cartas 48 y 120 aumentan en dos las unidades rusas movidas de activas a status de reserva, de la misma manera que una Purga Militar.
- Las cartas de 61-69 y 133-141 mueven las unidades rusas indicadas de activas a status de reserva.
- Las cartas 70-72 prohíben la diplomacia rusa. Si Rusia ha robado la carta Purga en el Partido, no puede gastar en investigación; si Rusia ha robado la carta Gran Purga, se purga una unidad militar adicional.

22.3 NIVEL DE PURGA:

22.31 DETERMINACIÓN DEL NIVEL DE PURGA RUSO: El nivel de purga ruso es el total acumulado de los eventos purga de las siguientes fuentes:

A. ROBO DE CARTAS DE PURGA: (22.4)

B. EVENTOS ALEATORIOS: (22.5)

C. AGRESIÓN ALEMANA: Si se ha producido la agresión alemana contra Polonia y los Países bálticos y no se ha firmado el Pacto Nazi-Soviético:

- **Danzig y el Corredor:** 1 evento de purga.
- **Polonia:** 7 eventos de purga (incluyendo el evento de purga por Danzig y el Corredor)
- **Países bálticos:** 2 eventos de purga.

D. Si se ha firmado el pacto nazi-soviético, el nivel de purga de Rusia se incrementa por el nivel de concesión del Pacto, dividido por 5 (31.51E)

E. ELIMINAR BANDERAS EXTRANJERAS EN RUSIA: El nivel de purga de Rusia se incrementa en +1 por: cada bandera eliminada del Eje o los Aliados en Rusia por el robo de una carta sin purga; un evento aleatorio diplomático ruso; o una operación encubierta de Rusia (10.91F)

22.32 EFECTOS: El nivel de cohesión (purga) se incrementa por el robo de cartas de purga y eventos aleatorios que desencadenan efectos de purga; determinadas agresiones alemanas, y el pacto

nazi-soviético aumentan el nivel de purga, aunque sin los efectos reales negativos de una purga.



22.4 CARTAS DE PURGA:

22.41 ROBO DE CARTAS DE PURGA: Al inicio de cada turno, Rusia roba una Carta de Purga del mazo de Cartas de Purga.

22.42 Hay cuatro posibles resultados de Cartas de Purga.

- A. No hay Purga.
- B. Purga Militar.
- C. Purga del Partido.
- D. Gran Purga (purga militar y del partido)

22.43 Sujeto a las definiciones que se dicen más abajo, un resultado de Carta de Purga se implementa en el turno en que se roba.

22.44 COMPOSICIÓN DEL MAZO DE PURGA:

A. COMPOSICIÓN INICIAL: Al inicio del juego, el mazo de Purga consiste de las cartas: Purga Militar, Purga del Partido y No hay Purgas.

B. INCLUSIÓN DE LA CARTA LA GRAN PURGA: Cuando Alemania comete su primera agresión al remilitarizar Renania, la carta de la Gran Purga se añade al mazo.

22.45 EFECTOS DEL ROBO DE LAS CARTAS DE PURGA: Cuando se roba la carta de purga se cumple el evento, incluyendo la carta que indica que no hay purgas, y que sólo tiene el efecto de eliminar una bandera extranjera de Rusia (10.91F), no hay ninguna posibilidad de robar una segunda carta de purga. La carta de purga robada se deja a un lado y no se devuelve al mazo hasta después de que se saque la carta de purga del siguiente turno. Por lo tanto, la misma carta no puede nunca extraerse en dos turnos seguidos.

22.46 COHESIÓN COMPLETA: Una vez que Rusia tiene 30 eventos de purga, la carta de "Gran Purga" se elimina del mazo, y el resto de cartas de purga siguen robándose desde dicho mazo. Rusia ya no puede aumentar su nivel de cohesión, pero Rusia por cada evento de purga que incurre en exceso de 30, inmediatamente gana sin coste un paso adicional de investigación en preparación económica. Una vez que Rusia ha alcanzado el máximo resultado en investigación de preparación económica (18 pasos), los

Gathering Storm

eventos de purga adicionales no tienen ningún efecto beneficioso en investigación.

22.5 SUCESOS ALEATORIOS:

22.51 SUCESOS ALEATORIOS: Las purgas también se pueden provocar por eventos aleatorios (22.21D)

- A.** Los eventos públicos de purga desencadenados por eventos aleatorios se implementan antes de determinar el nivel de guarnición, soporte y mantenimiento rusos.
- B.** Los eventos de purga secretos se implementan cuando se negocia el pacto nazi-soviético, durante la fase de crisis, o al final del turno.

22.6 GUARNICIÓN SIBERIANA:

22.61 RETIRADA DE UNIDADES DE LA GUARNICIÓN SIBERIANA: Las unidades de guarnición de Siberia (21.22A) solamente puede ser quitadas para satisfacer un evento de una purga si Rusia no tiene otras unidades militares activas.

- A.** Si un evento de purga requiere la eliminación de un tipo de unidad que sólo está presente en la guarnición de Siberia y otras unidades rusas activas están disponibles, el jugador ruso debe elegir una de sus unidades activas que no estén en Siberia para cumplir con el requisito de la purga.
- B.** Si se purga parte de la guarnición de Siberia, Rusia debe crear al menos una unidad cada turno para reconstituir al completo la guarnición de Siberia. Esto cumple con el requisito de construcción de la unidad obligatoria para compensar un déficit en la guarnición rusa (18.51)

22.7 COHESIÓN DE RUSIA:

22.71 NIVEL DE COHESIÓN DE RUSIA: Hay cuatro niveles de cohesión de Rusia, dependiendo del número de eventos de purga que se han producido:

- A. Baja cohesión:** 0-9 eventos de purga.
- B. Cohesión Media:** 10-19 eventos de purga.
- C. Alta cohesión:** 20-29 eventos de purga.
- D. Cohesión completa:** 30+ eventos de purga.

22.72 VALOR DE LOS EVENTOS DE PURGA: Para determinar el nivel de cohesión de Rusia, los eventos de purga tienen el siguiente valor:

- A.** Los eventos de Purga Militar y Purga del Partido cuentan cada uno como un evento de purga.
- B.** Los eventos aleatorios 5-12, 77-84 y los eventos generales 66 y 138, reducen el nivel de apoyo de Rusia, y cada uno cuenta como un evento de de purga.
- C.** Los eventos aleatorios 70-72, prohíben la diplomacia rusa, y 142-144, prohíben la investigación de Rusia, y cuentan cada uno como un evento de purga.
- D.** Los eventos aleatorios 61-69 y 133-141, purgan una unidad de Rusia, y cuenta cada uno como un evento de purga.
- E.** Los eventos aleatorios 46, 47, 118 y 119, aumentan el número de unidades rusas purgadas en uno, y cuenta cada uno como un evento de purga.
- F.** los eventos aleatorios 48 y 120, aumentan el número de unidades rusas purgadas en dos, y cuentan cada uno como dos eventos de purga.
- G.** La Gran Purga cuenta como tres eventos de purga.

22.73 EFECTOS DE COHESIÓN:

A. NIVEL DE APOYO DE RUSIA:

- **Baja cohesión:** -1 de soporte o apoyo.
- **Media Cohesión:** Sin efecto.

- **Alta cohesión:** +1 de soporte o apoyo.

- **Cohesión completa:** +2 de soporte o apoyo.

B. POOL DE MARCADORES DE ACTIVIDAD:

- Rusia añade un marcador de actividad de valor 1 cuando alcanza media cohesión (12.22H)
- Rusia añade un marcador de actividad de valor 2 cuando alcanza alta cohesión (12.22H)
- Rusia añade un marcador de actividad de valor 3 cuando alcanza cohesión completa (12.22H)

C. DIPLOMACIA: Una vez que Rusia ha llegado a cohesión completa, puede colocar marcadores diplomáticos en Albania, Bulgaria, Checoslovaquia, Finlandia, Grecia, Hungría, Polonia, Rumania, Suecia, Turquía y Yugoslavia (24.61C)

D. TASA DE MOVILIZACIÓN: La frecuencia con la que Rusia puede movilizarse está regida por el nivel cohesión de Rusia (14.43B):

- **Baja Cohesión:** Rusia puede movilizar una vez cada cinco turnos.
- **Media Cohesión:** Rusia puede movilizar una vez cada cuatro turnos.
- **Alta Cohesión:** Rusia puede movilizar una vez cada tres turnos.
- **Cohesión completa:** Rusia puede movilizar una vez cada dos turnos.

E. MOVILIZACIÓN DE FÁBRICAS CIVILES: Una vez que Rusia ha llegado a cohesión completa, puede movilizar sus fábricas civiles a menos que el pacto nazi-soviético esté en vigor (14.43C)



Índice de Agresión Europeo

23. ÍNDICE DE AGRESIÓN EUROPEO

23.1 CONCEPTO:

23.11 El Índice de Agresión Europeo ("EAI") refleja la relativa (in)estabilidad del sistema europeo en un momento dado. Cuando el EAI es positivo, las declaraciones de guerra son más fáciles y las movilizaciones más baratas. A la inversa, cuando el EAI es negativo, las declaraciones de guerra son más difíciles y las movilizaciones más caras. Los aumentos en el EAI también aumentan los requisitos de la guarnición rusa.

23.2 LA DETERMINACIÓN DEL EAI:

23.21 DETERMINACIÓN DEL EAI: El EAI se determina cada turno, en base a lo siguiente:

A. AGRESIONES DEL EJE: +1 por turno para cada una de las siguientes agresiones: Austria, Checoslovaquia, Polonia, los

Gathering Storm

Países Bálticos, Yugoslavia y Grecia. Para las agresiones italianas, este modificador se activa cuando se hace la agresión, no cuando se conquista el objetivo. La ocupación alemana de los Sudetes y de Danzig y el corredor no desencadena este modificador.

B. PACTO NAZI-SOVIÉTICO: +1 por turno si se ha firmado el pacto nazi-soviético (31.51B)

C. EVENTOS ALEATORIOS: + o - como indiquen los eventos aleatorios aplicables para ese turno.

D. CLIMA ECONÓMICO: si el clima económico es -3, modificador de +1; si el clima económico es +3, modificador de -1. Cuando el clima económico es menos extremo el EAI no se afecta.

E. GUERRAS CIVILES: +1 por cada guerra civil que esté activa (máximo +3)

23.22 MOMENTO EN EL TIEMPO: Los eventos que modifican el EAI surten efecto en el momento del turno en el que se producen.

23.23 MODIFICADORES PERMANENTES: las agresiones del Eje (23.21A) y la firma del pacto nazi-soviético (23.21B) aumentarán el EAI cada turno para el resto del juego. El modificador del Pacto nazi-soviético permanece incluso si Alemania rompe el Pacto (31.8)

23.24 MODIFICADORES TEMPORALES:

Los eventos aleatorios (23.21C) y el clima económico (23.21D) aumentan o disminuyen el EAI en el turno en que se producen. La compensación de eventos aleatorios positivos y negativos hace que se anulen inmediatamente entre sí y se eliminan en el turno en el que se producen uno o ambos eventos.

23.25 EFECTOS RESIDUALES: Al comienzo de cada turno, se elimina un modificador temporal restante; a continuación se aplica cualquier evento aleatorio y los modificadores del clima económico para ese turno.

Ejemplo: En la primavera de 1936, se produce el evento aleatorio general 130 ("Alemania e Italia proclaman la necesidad de un Nuevo Orden en Europa; EAI: +2"), aumentando el EAI desde 0 hasta +2. A menos que se aplique otro modificador, en el verano de 1936 el EAI se quedaría en +1, y en el otoño de 1936 volvería a estar en 0.

23.26 NIVELES MÁXIMOS Y MÍNIMOS: El EAI no puede ser superior a +5 o inferior a -5.

23.27 AUTOMÁTICAMENTE EN +5 DESPUÉS DE ESTALLAR LA GUERRA: El EAI se considera como +5 una vez estalla la guerra. Esto sólo es relevante para determinar el nivel de concesión del Pacto nazi-soviético cuando se negocia el Pacto después del estallido de la guerra mundial (31.21B)

23.3 EFECTOS DEL EAI

23.31 EFECTOS DEL EAI: El EAI modifica:

A. COSTES DE MOVILIZACIÓN: El coste de conversión de una fábrica para uso militar se incrementa (EAI negativo) o disminuye (EAI positivo) por el EAI del turno actual, dicho EAI se determina después de se muestren todos los eventos aleatorios públicos (14.31B)

B. COSTES DE CONSTRUCCIÓN: Los costes de construcción naval se incrementan (EAI negativo) o disminuyen (EAI positivo) por el EAI del turno actual, dicho EAI se determina después de que se revelen todos los eventos públicos aleatorios (19.52A)

C. DECLARACIONES DE GUERRA: Un EAI positivo hace que las

declaraciones de guerra sean más fáciles; un EAI negativo hace las declaraciones de guerra sean más difíciles (32.31C)

D. GUARNICIÓN DE RUSIA: Un EAI positivo incrementa el nivel de la guarnición rusa (21.22C)

E. PACTO NAZI-SOVIÉTICO: Un resultado positivo en el EAI hace que el Pacto nazi-soviético sea más pro-Eje; un EAI negativo hace que el Pacto nazi-soviético sea más pro ruso (31.32B)



Fase Diplomática

24. DIPLOMACIA

24.1 DESCRIPCIÓN GENERAL:

24.11 Durante la fase diplomática, los resultados diplomáticos pueden activarse en los países elegibles y Rusia ("objetivos diplomáticos") por uno o más de los siguientes:

A. MARCADORES MILITARES: Colocación de marcadores militares en un país menor.

B. MARCADOR ANTIKOMINTERN: La colocación del marcador anti-Komintern (24.3)

C. COLOCACIÓN DE MARCADORES DIPLOMÁTICOS: Colocación de marcadores de actividad ("marcadores diplomáticos") en un país menor.

D. EVENTOS ALEATORIOS: Los eventos aleatorios generales diplomáticos a favor del Eje (marrón), aliados occidentales (azul) o Rusia (rojo)

24.12 MARCADORES MILITARES:

A. En función de los niveles de soporte, o del equilibrio de poder (Alemania, Italia y Francia), o de la guarnición rusa (Rusia), se pueden colocar marcadores militares en países adyacentes (ver restricciones de colocación en 24.4) y se pueden utilizar para intervenir en guerras civiles (24.4)

B. Cada potencia puede colocar sólo un marcador militar en cada objetivo elegible.

C. El número de marcadores militares colocados no podrá superar el nivel de apoyo o soporte de cada potencia.

24.13 MARCADORES DIPLOMÁTICOS: Cada turno, durante la fase diplomática, cada potencia coloca marcadores de actividad ("marcadores diplomáticos") en dos o más países. Uno de estos marcadores diplomáticos puede ser uno de valor 0 (24.56G)

24.14 MARCADORES DIPLOMÁTICOS ADICIONALES: Las potencias pueden colocar marcadores diplomáticos adicionales después de ciertos eventos de activación (24.53)

24.15 La efectividad de los marcadores militares, diplomáticos y eventos diplomáticos depende del valor de los marcadores, de

Gathering Storm

los eventos, y la relación entre las distintas potencias, que determina cómo interactúan las fuerzas diplomáticas.

24.16 Los resultados diplomáticos pueden obtenerse sin la colocación de un marcador militar o diplomático si los eventos aleatorios favorecen a un bando o al otro.

24.17 No se realizan hay tiradas de dados para resolver la diplomacia.

24.18 El éxito diplomático se traduce en un cambio en la alineación del objetivo. Los resultados diplomáticos se registran colocando una bandera en el objetivo o eliminando una bandera de una potencia opuesta.

24.2 OBJETIVOS DIPLOMÁTICOS:

24.21 Los siguientes países pueden ser seleccionados como objetivos diplomáticos, sujeto a las restricciones establecidas en 24.56. Para mayor comodidad, la alineación inicial de cada objetivo diplomático se indica entre paréntesis (en el inicio del juego, las banderas de la potencia indicada se colocan en cada país sobre el mapa de juego):

- A. Albania (+1) [Italia]
- B. Austria (+1) [Alemania]
- C. Bélgica / Luxemburgo (-3) [Francia]
- D. Bulgaria (0)
- E. Checoslovaquia (-3) [Francia]
- F. Finlandia (+1) [Alemania]
- G. Grecia (0)
- H. Hungría (+1) [Italia]
- I. Irlanda (0)
- J. Noruega (0)
- K. Polonia (-1) [Francia]
- L. Renania (+2) [Alemania]
- M. Rumanía (+1) [Alemania]
- N. España (0)
- O. Suecia (0)
- P. Turquía (0)
- Q. Yugoslavia (0)

24.3 MARCADOR ANTIKOMINTERN:

24.31 MOMENTO: Al inicio de la fase diplomática, Alemania puede colocar un marcador anti-Komintern como se indica a continuación.

24.32 VALOR: La disponibilidad y fortaleza del marcador anti-Komintern se determina por el nivel cohesión ruso al comienzo de la fase de diplomática:

- A. Si el nivel de cohesión ruso es (menos de 10 eventos de purga) bajo, el marcador anti-Komintern tiene un valor de uno.
- B. Si el nivel de cohesión de Rusia es mediano (10-19 eventos de purga), el marcador anti-Komintern tiene un valor de dos.
- C. Si el nivel de cohesión de Rusia es alto o completo (20 o más eventos de purga), el marcador anti-Komintern tiene un valor de tres.

24.33 COSTE: No hay ningún coste por colocar el marcador anti-Komintern.

24.34 RESTRICCIONES: La colocación del marcador anti-Komintern está sujeta a las siguientes restricciones:

- A. El marcador anti-Komintern sólo podrá colocarse en un país

límitrofe con Rusia (Finlandia, Polonia, Rumania y Turquía)

B. El marcador anti-Komintern no podrá colocarse en un país que contenga una o más banderas aliadas o al que se aplica un evento aleatorio diplomático público a favor de los aliados.

C. Sin perjuicio de 24.35, dicho marcador se debe colocar en el país límitrofe elegible que sea menos anticomunista:

- El país límitrofe que contenga más banderas rusas;
- Si ningún país menor límitrofe contiene banderas rusas, el país límitrofe sin banderas;
- Si todos los países límitrofes contienen banderas del Eje, entonces el país límitrofe que contenga el menor número de banderas del Eje.

D. En caso de empate en una de las categorías anteriores, el jugador del Eje decide dónde colocar el marcador anti-Komintern.

24.35 MARCADORES MILITARES Y DIPLOMÁTICOS ALEMANES:

A. En su colocación diplomática inicial, Alemania puede colocar un marcador diplomático y un marcador militar (éste sólo en Polonia) en el país límitrofe en el que de otro modo se colocaría el marcador anti-Komintern, siempre que el valor del esfuerzo diplomático alemán supere el valor del marcador anti-Komintern.

B. El marcador anti-Komintern después se reubica en la siguiente ubicación elegible, y el proceso se repite tantas veces como sea necesario.

C. Los marcadores diplomáticos italianos no pueden ser utilizados de esta manera.

Dado que la colocación del marcador anti-Komintern y el marcador diplomático inicial alemán(es) son, en términos prácticos, simultáneos, 24.35, simplemente lo que permite es hacer que Alemania realice un esfuerzo diplomático mayor en un país límitrofe que lo permitido por el propio marcador anti-Komintern.

24.36 MARCADORES DIPLOMÁTICOS Y DE LOS ALIADOS Y DE

RUSIA: Una vez que se hacen las colocaciones diplomáticas iniciales del Eje:

A. Los aliados no podrán colocar un marcador diplomático en el país en el que se colocó el marcador anti-Komintern; sin embargo, Rusia sí puede.

B. Tanto el Eje como Rusia pueden apoyar u oponerse al marcador anti-Komintern con operaciones encubiertas o subversión (esta última solamente por Rusia)

24.37 EFECTOS: El marcador anti-Komintern actúa como un evento aleatorio diplomático pro-alemán. El valor del marcador modifica la diplomacia del país en el que se coloca.

24.38 PACTO NAZI-SOVIÉTICO: Si el pacto nazi-soviético se ha firmado, Alemania ya no puede colocar el marcador anti-Komintern.

24.4 MARCADORES MILITARES:

24.41 DESCRIPCIÓN GENERAL: los marcadores militares reflejan el efecto diplomático de las fuerzas armadas de una potencia. los marcadores militares se colocan al mismo tiempo que los marcadores diplomáticos. Los marcadores militares pueden usarse por vía diplomática en países vecinos y para intervenir en guerras civiles.

24.42 MECÁNICA:

A. MOMENTO: Los marcadores militares del Eje se colocan al

Gathering Storm

mismo tiempo que la colocación inicial del Eje de los marcadores diplomáticos, y después de colocar el marcador anti-Komintern. Los marcadores militares aliados y rusos se colocan al mismo tiempo que los marcadores diplomáticos aliados y rusos.

B. COLOCACIÓN ABIERTA: Los marcadores militares se colocan públicamente, por lo que todos los jugadores saben que países se ven afectados.

C. LÍMITE POR OBJETIVO: Una potencia no puede colocar más de un marcador militar en cada país vecino. Tanto Alemania como Italia pueden colocar un marcador militar cada una en un país en guerra civil.

D. COSTE: No hay ningún coste para colocar marcadores militares en los países vecinos; sin embargo, un marcador de actividad de valor 1 debe utilizarse y pagarse para poder colocar un marcador militar en un país en guerra civil.

E. EFECTO: Cada marcador militar da a la potencia que lo ha colocado un modificador diplomático +1, de la misma manera que un evento aleatorio diplomático.

24.43 MARCADORES MILITARES ALEMANES: Alemania puede colocar marcadores militares si el Eje tiene una ventaja en el equilibrio de poder y Alemania tiene un nivel de apoyo o soporte positivo (EXCEPCIÓN: Estos requisitos no se aplican a su utilización para intervenir en una guerra civil)

A. UN MARCADOR MILITAR: Alemania puede colocar un marcador militar sí; el Eje tiene una ventaja en el equilibrio de poder de al menos uno; y Alemania tiene un nivel de apoyo de al menos uno.

B. DOS MARCADORES DE MILITARES: Alemania pueden colocar dos marcadores militares sí; el Eje tiene una ventaja en el equilibrio de poder de al menos dos; y Alemania tiene un nivel de apoyo de al menos dos.

C. TRES MARCADORES MILITARES: Alemania pueden colocar tres marcadores militares sí; el Eje tiene una ventaja en el equilibrio de poder de al menos tres; y Alemania tiene un nivel de apoyo de al menos tres.

D. RESTRICCIONES: Alemania puede colocar marcadores militares sólo en Renania, Bélgica / Luxemburgo (siempre que Renania haya sido remilitarizada), Austria, Checoslovaquia y Polonia; y puede colocar un marcador militar en un país en guerra civil.

E. POLONIA: Alemania no puede colocar un marcador militar mientras el marcador anti-Komintern esté en Polonia. Si dicho marcador se puso inicialmente en Polonia, Alemania sólo puede poner un marcador militar en Polonia colocando marcadores diplomáticos en Polonia, que permitan el traslado del marcador anti-Komintern (24.35)

24.44 MARCADOR MILITAR ITALIANO: Italia sólo puede usar su marcador militar para intervenir en una guerra civil.

A. UN MARCADOR MILITAR: Italia puede colocar sólo un marcador militar cada turno.

B. RESTRICCIONES:

- Italia sólo puede colocar su marcador militar en un país en guerra civil.
- Italia no puede colocar su marcador militar si se está dedicada a la conquista de un país.

24.45 MARCADORES MILITARES FRANCESES: Francia puede colocar un marcador militar si los Aliados tienen una ventaja en el equilibrio de poder y Francia tiene un nivel de apoyo positivo (EXCEPCIÓN: Estos requisitos no se aplican en la utilización de un marcador militar para intervenir en una guerra civil)

A. UN MARCADOR MILITAR: Francia puede colocar sólo un marcador militar cada turno.

B. RESTRICCIONES: Francia sólo puede poner su marcador militar en Renania y Bélgica / Luxemburgo; o puede usar su marcador militar para intervenir en una guerra civil yugoslava o, en un turno en el que los aliados estén apoyando a los rebeldes en una guerra civil griega.

24.46 MARCADORES MILITARES BRITÁNICOS: Reino Unido puede utilizar marcadores militares para intervenir en la guerra civil yugoslava o, en un turno en el que los aliados están apoyando a los rebeldes, en la guerra civil griega, sin tener en cuenta el equilibrio de poder o el nivel de apoyo británico.

24.47 MARCADORES MILITARES DE RUSIA: Rusia puede colocar marcadores militares si la guarnición de Rusia es mayor de lo requerido (21.41B) y Rusia tiene un nivel de apoyo positivo (EXCEPCIÓN: Estos requisitos no se aplican en la utilización de un marcador militar para intervenir en una guerra civil)

A. UN MARCADOR MILITAR: Si Rusia tiene una o dos unidades que exceden de la guarnición de Rusia y tiene un nivel de soporte de al menos uno, puede colocar un marcador militar.

B. DOS MARCADORES MILITARES: Si Rusia tiene tres, cuatro o cinco unidades que exceden de la guarnición de Rusia y tiene un nivel de apoyo de al menos dos, se pueden poner dos marcadores militares.

C. TRES MARCADORES MILITARES: Si Rusia tiene seis o más unidades que exceden de la guarnición de Rusia y tiene un nivel de soporte de al menos tres, se pueden colocar tres marcadores militares.

D. RESTRICCIONES:

- Rusia puede colocar marcadores solamente en Finlandia, Polonia, Rumania y Turquía, y sólo si el país en cuestión es un objetivo elegible para la diplomacia rusa para poner un marcador diplomático ruso (24.61B), aun cuando la colocación real de marcadores diplomáticos rusos esté prohibida por un efecto de purga rusa.
- Rusia puede colocar un marcador militar en un país en guerra civil.
- Rusia no puede colocar marcadores militares, incluida la intervención en una guerra civil, si es objeto de la Gran Purga o de la Purga Militar.

24.5 MARCADORES DIPLOMÁTICOS:

24.51 MARCADORES DIPLOMÁTICOS: El *pool* de marcadores diplomáticos está limitado por los marcadores de actividad disponibles para uso diplomático en cada potencia.

24.52 COMPRA DE MARCADORES DIPLOMÁTICOS:

A. los marcadores diplomáticos se adquieren durante la fase diplomática, inmediatamente antes de que se coloquen, y al coste equivalente en puntos de fichas.

B. Una potencia no puede incurrir en un déficit para comprar marcadores diplomáticos (6.12), a pesar de que si puede mostrar el soporte de un evento aleatorio secreto que aumente sus

Gathering Storm

ingresos para poder comprar marcadores diplomáticos (9.41E)

C. El pago efectivo de los marcadores diplomáticos se hace al final de la fase diplomática, para ocultar la fuerza de los marcadores diplomáticos adquiridos hasta que se han utilizado.

24.53 MARCADORES DIPLOMÁTICOS ADICIONALES: Una potencia puede colocar un marcador adicional si logra una ventaja diplomática o un resultado en un país en guerra civil, o gana una guerra civil (25.54A, 25.55A, 25.72).

A. REGLAS GENERALES: Las siguientes reglas generales se aplican a los marcadores diplomáticos adicionales por guerra civil:

- Estos marcadores adicionales tienen un valor de uno.
- No hay marcador actividad o coste de fichas de puntos para los marcadores diplomáticos adicionales.
- Los marcadores diplomáticos adicionales se colocan en la ronda diplomática inicial del turno en el que se producen los eventos desencadenantes.
- Los marcadores adicionales no cuentan contra el límite de colocación de marcadores diplomáticos.

• Cada potencia no puede colocar más de un marcador diplomático adicional cada turno.

B. RESTRICCIONES: La colocación de marcadores diplomáticos adicionales está sujeta a las siguientes restricciones:

- El Eje y los Aliados pueden colocar un marcador diplomático adicional por guerra civil en cualquier país.
- La colocación por Rusia de un marcador diplomático adicional por guerra civil está sujeta a las restricciones geográficas que se aplican a la colocación de otros marcadores diplomáticos rusos (24.61B, C)

24.54 COLOCACIÓN DE MARCADORES DIPLOMÁTICOS:

A. USO DE MARCADORES DIPLOMÁTICOS: Cada potencia está restringida en el número y denominación de los marcadores diplomáticos que dispone durante la fase diplomática.

B. MOMENTO: Se colocan durante la fase diplomática.

C. OCULTACIÓN: Su colocación en los países es visible, pero los valores de los marcadores se mantienen en secreto hasta que se colocan todos y se resuelve la diplomacia.

D. UN MARCADOR POR OBJETIVO: Cada turno, cada potencia puede colocar sólo un marcador diplomático por país.

E. LÍMITES DE COLOCACIÓN: Cada turno cada potencia no puede colocar más de dos marcadores diplomáticos de su total de marcadores diplomáticos, además de las siguientes colocaciones iniciales adicionales:

- Cualquier país que contenga una red de espionaje activa perteneciente a dicha potencia (16.16B)
- En Grecia, España y Yugoslavia, si se libra una guerra civil (25.52A)
- Un marcador diplomático adicional como resultado del éxito en una guerra civil (24.53)
- Según lo permitan ciertos eventos aleatorios.

24.55 SECUENCIA: La siguiente secuencia se sigue con respecto a la colocación de marcadores diplomáticos: Alemania, Italia, Rusia, Reino Unido, Francia, Italia y Alemania:

A. EJE: Inicialmente Alemania e Italia pueden cada una colocar un marcador diplomático en un país elegible, además de otros marcadores diplomáticos adicionales, y marcadores diplomáticos en los países que tengan redes de espionaje del Eje o en los que

se libra una guerra civil.

B. RUSIA: Después Rusia coloca todos sus marcadores diplomáticos.

C. ALIADOS: a continuación Reino Unido y Francia colocan todos sus marcadores diplomáticos.

D. EJE: Después Alemania e Italia pueden cada una colocar otro marcador diplomático, siempre que la potencia del Eje hubiera colocado inicialmente al menos un marcador diplomático.

Secuencia diplomática (24.55)



24.551 RED DE ESPIONAJE: Las redes de espionaje en los países menores tienen dos efectos:

A. LOS LÍMITES DE COLOCACIÓN NO SE APLICAN: Los marcadores diplomáticos colocados en países que contengan redes de espionaje activas no cuentan frente a los límites de colocación normales (24.54E)

B. MODIFICADOR DIPLOMÁTICO DE +1: Mientras dure la red de espionaje, la alianza, que tiene la red, recibe un modificador diplomático de +1 en un turno cada año, de la misma manera que un evento aleatorio, se coloquen o no marcadores diplomáticos en ese país (16.16B)

24.552 EVENTOS ALEATORIOS: Los eventos aleatorios diplomáticos generales 115-128 plantean una disputa diplomática entre dos países menores en la que el Eje debe apoyar a un lado y Rusia o los Aliados al otro. No podrán utilizarse marcadores diplomáticos de valor cero para satisfacer el requisito de colocar un marcador en una de las partes en disputa:

A. Alemania o Italia deben colocar un marcador diplomático en uno de los países durante su colocación diplomática inicial.

B. Rusia tiene entonces la opción de colocar un marcador diplomático en el otro país, si las reglas lo permiten (24.61)

C. Si Rusia no pone un marcador diplomático en el otro país, entonces Reino Unido o Francia deben hacerlo.

D. Rusia, Reino Unido y Francia no pueden colocar un marcador diplomático en el país apoyado por el Eje.

E. Del mismo modo, tampoco las potencias del Eje pueden colocarlo en el país apoyado por Rusia o los Aliados.

F. La colocación de los marcadores requeridos por estos eventos cuenta para los límites de la colocación de marcadores diplomáticos (24.54E)

24.56 RESTRICCIONES:

A. EL OBJETIVO NO DEBE ESTAR CONQUISTADO: Los marcadores diplomáticos no pueden colocarse en un país que ha sido objeto de una agresión con éxito.

B. MARCADOR ANTIKOMINTERN: Los marcadores diplomáticos del Eje y los Aliados no se pueden colocar en un país que contenga el marcador anti-Komintern.

C. DUPLICACION PROHIBIDA DEL EJE Y LOS ALIADOS: Alemania e Italia no pueden colocar marcadores diplomáticos en el mismo país en el mismo turno. Del mismo modo, Reino Unido y Francia no pueden colocarlos en el mismo país en el mismo turno. Se pueden colocar en países para los que se ha robado un evento aleatorio, o en los que una potencia hostil ha colocado un marcador diplomático.

Gathering Storm

D. ALIADOS Y RUSIA: Los aliados no podrán colocar un marcador diplomático en un objetivo que contenga una o más banderas rusas, o para el que se ha robado un evento diplomático ruso general o secreto en ese turno (EXCEPCIÓN: Los Aliados pueden apoyar a su facción en una guerra civil incluso si hay banderas rusas presentes). Lo contrario no se aplica ya que Rusia sí puede colocar marcadores diplomáticos en objetivos que contengan banderas aliadas o en los que hay un evento de los Aliados.

E. PROHIBIDA LA COLOCACIÓN EN RUSIA: No se pueden colocar marcadores diplomáticos en Rusia salvo si lo permite un evento aleatorio. Es decir, las banderas pueden colocarse o retirarse de Rusia según lo establecido en 10.91F.

F. PACTO NAZI-SOVIÉTICO: El pacto nazi-soviético no tiene efecto en la diplomacia entre el Eje y Rusia, aparte de que el marcador anti-Komintern ya no puede ser usado por Alemania.

G. USO DE MARCADORES DIPLOMÁTICO DE VALOR CERO: Los marcadores diplomáticos con un valor de cero se pueden utilizar para inducir a error o engañar al oponente, siempre que esa potencia tenga la opción de colocar un marcador diplomático de valor más alto en el objetivo. Marcadores diplomáticos de valor cero no se pueden colocar si no se cumple esta condición, en particular:

- Una potencia que no tiene fichas de puntos al inicio de la fase diplomática pero aun tiene eventos secretos de apoyo o soporte que podrían aumentar sus fichas de puntos.
- Una potencia que no tiene otros marcadores de actividad disponibles al inicio de la fase diplomática.
- Rusia, si la diplomacia se prohíbe por los efectos de una purga.

Esta regla no debería ser necesaria, pero resultó serlo, ya que algunos probadores del juego no pudieron resistir colocar marcadores diplomáticos para ver si el oponente podría averiguar que la colocación no tenía sentido. La vida es demasiado corta para esas cosas.

24.6 DIPLOMACIA DE RUSIA:

24.61 RESTRICCIONES:

A. EFECTOS DE PURGA DE RUSIA: Si Rusia está sujeta al evento de Purga del Partido y decide renunciar a la colocación de marcadores diplomáticos (22.21B), se prohíbe la diplomacia rusa.

B. ANTES DE COHESIÓN COMPLETA: Hasta que Rusia alcanza cohesión completa, sólo puede colocar marcadores diplomáticos en:

- Finlandia, Polonia, Rumania y Turquía.
- Otros países que:
 - Contenga una bandera rusa (por lo general de un evento aleatorio anterior);
 - Contenga una red de espionaje de Rusia; o
 - Están involucrados en una guerra civil (Grecia, España y Yugoslavia)

- Una ubicación permitida por los eventos aleatorios 110-115.

C. COHESIÓN COMPLETA: Una vez que Rusia ha llegado a cohesión completa, puede, además de lo anterior, colocar también marcadores diplomáticos en Albania, Bulgaria, Checoslovaquia, Grecia, Hungría, Suecia y Yugoslavia.

24.7 RELACIONES DE LAS POTENCIAS:

24.71 Alemania e Italia (el Eje) están en términos amistosos.

24.72 Reino Unido y Francia (los Aliados) están en términos amistosos.

24.73 El Eje y los Aliados son hostiles entre sí.

24.74 Rusia es hostil al Eje y a los Aliados antes de la firma del pacto nazi-soviético; y después es hostil sólo a los Aliados.

24.75 POTENCIAS AMISTOSAS: Las potencias, que son amistosas combinarán sus marcadores diplomáticos y eventos aleatorios, aunque dos potencias amistosas no pueden colocar marcadores diplomáticos en el mismo objetivo (24.56C)

24.76 POTENCIAS HOSTILES:

A. Un potencia cuenta sus marcadores diplomáticos y eventos aleatorios por separado de los de las potencias hostiles.

B. Los marcadores diplomáticos y eventos aleatorios de una potencia siempre cuentan contra los de las potencias hostiles.

24.8 RESOLVER LA DIPLOMACIA:

24.81 Una vez colocados todos los marcadores diplomáticos, la diplomacia se resuelve para cada país como sigue:

A. El esfuerzo diplomático global en cada país del Eje, los Aliados y Rusia se determina por el valor total de los marcadores militares y diplomáticos colocados en ese país, eventos aleatorios aplicables para dicho país y cualquier otro modificador.

- Todos los marcadores diplomáticos situados en el país se dan la vuelta, y se revelan sus valores.

• Todas las cartas de evento aleatorios nacionales secretos relativos a los objetivos diplomáticos se revelan por la potencia (s) que robó la carta (s).

- Los resultados de eventos diplomáticos de color marrón favorecen el Eje. Cuando no esté claro el evento en sí, Alemania se beneficia.

- Los resultados de eventos diplomáticos de color azul favorecen a los Aliados. Cuando no esté claro el evento en sí, Francia se beneficia.

- Resultados de eventos diplomáticos de color rojo favorecen a Rusia.

- Se llevan a cabo operaciones encubiertas (16.16A) y la subversión rusas (16.16H)

B. Alemania/Italia, Reino Unido/Francia, o Rusia logran un resultado diplomáticos si su esfuerzo diplomático total es mayor que el de las otras dos alianzas, calculado por separado (dos alianzas nunca se combinan para bloquear a una tercera alianza)

C. Un resultado diplomático desplaza la alineación de un objetivo diplomático un nivel a favor de la potencia con éxito(s) (24.82)

D. Todos los marcadores diplomáticos se recuperan al final de la fase diplomática; todas las cartas de eventos aleatorios usadas en la diplomacia van a la pila de descartes.

24.82 Cuando se logra un resultado diplomático:

A. La alineación diplomática del objetivo se desplaza sólo un nivel, independientemente del grado de éxito conseguido por la alianza. Cualquier excedente se pierde y no se puede retener para un turno posterior.

B. El cambio en la alineación diplomática se registra como sigue:

- Si el objetivo tenía una alineación diplomática favorable o neutral, la potencia con éxito coloca una bandera.

- Si el objetivo tenía una alineación diplomática adversa, una bandera se retira del objetivo.

Gathering Storm

- Hasta que se firme el pacto nazi-soviético, los resultados diplomáticos aliados no eliminan banderas rusas, y viceversa, los rusos no eliminan las aliadas. Las banderas británicas, francesas y rusas pueden, por tanto, coexistir en el mismo país antes de la firma del pacto nazi-soviético, aunque los Aliados no podrán colocar un marcador diplomático en un objetivo que contenga tanto banderas aliadas como rusas (24.56D)

Por esta regla, la bandera francesa que comienza el juego en Polonia, y que incrementa el requerimiento de la guarnición rusa, no puede ser retirada por Rusia. Si el Eje elimina la bandera francesa, esto ayudará a Rusia –a corto plazo.

- Cuando se firma del pacto nazi-soviético, las banderas rusas y aliadas ya no pueden coexistir y se eliminan inmediatamente en una base 1: 1 en cada país que contenga banderas rusas y aliadas.

C. Cuando un resultado diplomático puede afectar a una potencia bien sea del Eje o de los Aliados:

- Si dos potencias contribuyen a un esfuerzo diplomático, la "potencia con éxito" es la que hizo la mayor contribución al resultado diplomático.

- En caso de empate, se benefician Alemania o Francia mediante la colocación de una bandera o (sólo para Alemania) mediante la aplicación de un modificador diplomático de +1 en el siguiente turno para eliminar una bandera rusa (24.83)

- Si más de una potencia tiene banderas en un país del que se debe retirar una bandera:

- o Si las potencias son el Eje o los Aliados, la potencia que tiene más banderas en el país pierde una. En caso de empate, Italia o Reino Unido pierden la bandera, según sea el caso.

- o Si banderas rusas coexisten con banderas aliadas, se quita una bandera rusa.

D. Nunca puede haber más de cuatro banderas en un objetivo diplomático.

E. Si un evento aleatorio diplomático no tiene ningún efecto porque el país ha sido conquistado o porque el país ya tiene cuatro banderas y el evento aleatorio no obligaba a conservar las banderas, la potencia que jugó el evento aleatorio aumenta el soporte en el valor del modificador diplomático no usado en el evento (un evento diplomático "1" genera +1 de soporte, un evento diplomático "2" genera +2 de soporte)

24.83 LUCHA CONTRA LA AMENAZA COMUNISTA: Si un resultado del Eje elimina una bandera rusa en un país:

A. En el siguiente turno, la potencia que hizo la mayor contribución a la eliminación de la bandera rusa puede aplicar un modificador diplomático de +1 a cualquier objetivo en la región (4.16) en la que se eliminó la bandera.

B. Un país que ha sido conquistado no puede ser elegido como objetivo para el modificador diplomático.

C. El modificador se aplica después de que se revelen todos los eventos y antes de ver el valor de los marcadores diplomáticos.

D. Al determinar qué potencia del Eje se beneficia, se comparan los totales de los marcadores diplomáticos y los eventos aleatorios; se ignoran los eventos encubiertos y la contrainteligencia opuesta a eventos encubiertos. En caso de empate, Alemania se beneficia.

24.9 SITUACIONES ESPECIALES:

24.91 GUERRAS CIVILES: Eventos aleatorios en Grecia, España y Yugoslavia pueden desencadenar una guerra civil (25)



25. GUERRAS CIVILES

25.1 DESCRIPCIÓN GENERAL:

25.11 En *Gathering Storm*, las guerras civiles pueden estallar no sólo en España, sino también en Grecia y Yugoslavia.

Históricamente la guerra civil española duró desde 1936 hasta 1939, con las fuerzas derechistas de Franco, apoyadas por Alemania e Italia, y finalmente derrotando al gobierno izquierdista apoyado principalmente por Rusia. En Grecia y Yugoslavia sus guerras civiles ocurrieron durante o después de la Segunda Guerra Mundial, con una segunda guerra civil yugoslava ocurrida décadas después.

25.2 DIPLOMACIA PREGUERRA CIVIL:

25.21 ANTES DE UNA GUERRA CIVIL: Antes del estallido de una guerra civil, la actividad diplomática (la colocación de marcadores diplomáticos, operaciones encubiertas) está permitida en Grecia, España y Yugoslavia, y la diplomacia se resuelve de la misma manera que para los demás países.

25.22 DURANTE UNA GUERRA CIVIL: Durante una guerra civil, sólo las potencias que apoyan a las dos facciones rivales pueden realizar actividad diplomática en ese país. La diplomacia se resuelve como se establece en 25.53.

25.23 DESPUÉS DE UNA GUERRA CIVIL: Después de una guerra civil, la actividad diplomática no está permitida en ese país (25.8)

25.3 ESTALLIDO DE LA GUERRA CIVIL:

25.31 SE REQUIEREN CINCO EVENTOS ALEATORIOS: Cuando se han producido cinco eventos aleatorios en Grecia, España o Yugoslavia, una guerra civil estalla en ese país. Estos eventos se indican mediante la colocación de marcadores numerados de guerra civil en el mapa.



A. EVENTOS ALEATORIOS DIPLOMÁTICOS PÚBLICOS: Si el quinto evento desencadenante es un evento público, la guerra civil estalla al inicio del turno y el EAI se ajusta antes de la fase económica (25.33). El efecto de dicho evento se determina durante la siguiente fase diplomática (24.81)

B. EVENTOS ALEATORIOS DIPLOMÁTICOS SECRETOS: Si el quinto evento desencadenante es un evento secreto, la guerra civil estalla al final de la fase diplomática, cuando el evento se revela y el EAI se ajusta antes de la fase de crisis (23.21E)

C. EXCEDENTE DE EVENTOS DESENCADENANTES: Si en la fase diplomática ocurren más eventos diplomáticos secretos de los que se necesitan para que estalle una guerra civil, Ésta se inicia al

Gathering Storm

final de la fase diplomática, pero el exceso de eventos no llevan la guerra civil más cerca de su final (25.61A)

25.32 NIVELES INICIALES: Al comienzo del juego, se considera que el número de eventos aleatorios que han sucedido son:

A. ESPAÑA: Una ficha se extraerá al azar y el valor de la misma indicará cuántos eventos aleatorios ya han ocurrido en España.

B. GRECIA: Ninguno.

C. YUGOSLAVIA: Ninguno.

España tendrá cuando se inicia el juego uno, dos o tres eventos aleatorios hacia la guerra civil.

25.33 ÍNDICE DE AGRESIÓN EUROPEO: El EAI aumenta en +1 por cada de guerra civil activa (máximo +3)

25.4 FACCIÓNES GOBERNANTES:

25.41 FACCIÓNES GOBERNANTES Y REBELDES: En cada guerra civil hay un gobierno y una facción rebelde, cada una apoyada por alguna de las tres alianzas en el juego. La facción en negrita es la facción gobernante y la segunda facción es la facción rebelde.

A. GRECIA: régimen de Metaxas (Eje) vs. comunistas (Rusia) o liberales (Aliados)

B. ESPAÑA: republicanos (Rusia) vs. nacionalistas (del Eje)

C. YUGOSLAVIA: serbios monárquicos (Aliados) contra los separatistas croatas (del Eje)

25.42 GRECIA: si una guerra civil estalla en Grecia, Rusia o los Aliados (pero no ambos) pueden apoyar a los rebeldes en cualquier turno.

A. La decisión en cuanto a si Rusia o los Aliados apoyan a los rebeldes se hace sobre una base turno a turno, durante la fase diplomática, después de la primera ronda de colocación por el Eje de marcadores diplomáticos.

B. Si Rusia no puede asignar el marcador diplomático obligatorio en Grecia debido a los efectos de una purga, los Aliados deben apoyar a los rebeldes griegos.

25.5 LUCHANDO EN UNA GUERRA CIVIL:

25.51 LA DIPLOMACIA PERMITIDA SÓLO EN APOYO DE

FACCIÓNES CONTENDIENTES: Sólo las potencias que apoyan a dos facciones rivales (las "alianzas rivales") podrán llevar a cabo actividad diplomática en el país en el que se libra la guerra civil, independientemente de la situación diplomática inicial cuando estalla la guerra civil:

A. GRECIA: El Eje y Rusia o los Aliados.

B. ESPAÑA: Rusia y el Eje.

C. YUGOSLAVIA: Aliados y el Eje.

25.52 REGLAS DIPLOMATICAS APLICABLES: La ayuda militar y diplomática proporcionada por alianzas rivales en ayuda de sus facciones en guerra civil están expresadas en los siguientes párrafos:

A. MARCADORES DIPLOMÁTICOS: Cada alianza rival debe colocar un marcador diplomático con un valor de por lo menos uno en el país en guerra civil en la forma habitual, si está permitido hacerlo (24.56D, 24.61A)

• La colocación de un marcador en un país en guerra civil no cuenta contra el límite de colocación de marcadores diplomáticos.

• Un país en guerra civil es un objetivo elegible para un marcador

ruso, siempre que los efectos de una purga rusa no impidan la diplomacia rusa.

B. MARCADORES MILITARES: Las potencias pueden intervenir en una guerra civil mediante la colocación de un marcador militar cada turno en apoyo de su facción, sujeto a lo siguiente:

• Una potencia puede utilizar un marcador militar para intervenir en una guerra civil sin tener en cuenta el soporte normal, el equilibrio de poder y el requerimiento de unidades militares de la guarnición rusa, sujeto a las siguientes restricciones:

◦ Italia no puede utilizar un marcador militar para intervenir en una guerra civil si está conquistando un país.

◦ Rusia no puede utilizar un marcador militar para intervenir en una guerra civil si es objeto de una Gran Purga o de una Purga Militar.

• Ninguna potencia puede utilizar más de un marcador militar para intervenir en una guerra civil cada vez, incluso si se está librando más de una guerra civil.

• Los marcadores militares utilizados en guerras civiles no pueden utilizarse en otros lugares durante ese turno.

• El uso de un marcador de militar para intervenir en una guerra civil requiere el uso de un marcador de actividad de valor uno, con un coste de una ficha de un punto.

• la intervención en una guerra civil con un marcador militar genera un RP, independientemente del efecto de la intervención, siempre que exista un proyecto de investigación elegible disponible (15.22D)

C. OTROS FACTORES: Operaciones encubiertas, subversión de Rusia y algunos eventos aleatorios también pueden afectar a la resolución de la diplomacia en una guerra civil.

D. VENTAJA DEL GOBIERNO: La facción gobernante (25.4) recibe un modificador de +1 para toda la diplomacia en la guerra civil.

25.53 RESOLUCIÓN DE LA DIPLOMACIA EN UNA GUERRA CIVIL:

A. Los contendientes de cada alianza totalizan el valor de su esfuerzo diplomático en el país en guerra civil durante ese turno. Esto se conoce como el "nivel de intervención" para ese turno.

B. A continuación se roba un marcador numerado de guerra civil del *pool* de marcadores de guerra civil, para determinar el "umbral de intervención" para ese turno. El umbral de intervención se incrementa por el valor de los eventos aleatorios de ese jugador por la alianza que no participa (por ejemplo, eventos aleatorios de los Aliados en España que hacen que sea más difícil lograr un resultado diplomático, ya sea del Eje o de Rusia):

• Si las dos facciones contendientes tienen el mismo nivel de intervención, no hay efecto.

• Si el nivel de intervención de una de las facciones contendientes supera a la de la otra facción en una cantidad menor que el umbral de intervención, esa facción logra una ventaja diplomática (25.54)

• Si el nivel de intervención de una de las facciones contendientes supera a la de la otra facción contendiente en una cantidad igual o mayor que el umbral de intervención, se logra un resultado diplomático (25.55)

25.54 EFECTOS DE UNA VENTAJA DIPLOMÁTICA: Si una facción logra una ventaja diplomática:

A. MARCADOR DIPLOMÁTICO ADICIONAL: La potencia que más contribuyó al nivel de intervención (Alemania y Francia en caso

Gathering Storm

de igualdad en la contribución del Eje o de los Aliados) podrá poner un marcador diplomático adicional en el siguiente turno (24.53)

B. BANDERAS: Ninguna bandera se coloca o retira en un país en guerra civil.

C. MARCADOR DE GUERRA CIVIL CONTINÚA EN JUEGO: El marcador de guerra civil robado para determinar el umbral de intervención de ese turno permanece en juego y puede ser vuelto a robar en un turno posterior.

25.55 EFECTOS DE UN RESULTADO DIPLOMÁTICO: Si una facción logra un resultado diplomático:

A. MARCADOR DIPLOMÁTICO ADICIONAL: Se puede colocar un marcador diplomático adicional en el siguiente turno, de la misma manera que una ventaja diplomática (24.54)

B. BANDERAS: Una bandera se coloca o se quita, según sea el caso, como en todos los resultados diplomáticos.

C. MARCADOR DE GUERRA CIVIL RETIRADO: El marcador de guerra civil robado en ese turno se retira del juego.

25.6 PONER FIN A LA GUERRA CIVIL:

25.61 Las guerras civiles pueden terminar de una estas tres maneras:

A. LOS CINCO MARCADORES DE GUERRA CIVIL SE HAN

RETIRADO: Cuando los cinco marcadores numerados de guerra civil se eliminan del juego, la guerra civil termina al final de la fase diplomática en la que el último marcador se retiró del juego. Los marcadores de guerra civil se eliminan de dos maneras:

- **Resultados diplomáticos:** Cuando se logra un resultado diplomático en el país, y se coloca o se quita una bandera, se retira del juego el marcador que se robó ese turno para determinar el umbral de intervención (25.55C)

- **Eventos aleatorios:** Cuando se produce un evento aleatorio en el país en cualquier turno después del estallido de la guerra civil, un marcador de guerra civil se retira del juego. Esto se hace después de que el jugador que ha conseguido un resultado diplomático elimina un marcador. El marcador que se retira se selecciona aleatoriamente.

B. AGRESIÓN DEL EJE: Si Italia ataca a Grecia o Yugoslavia, mientras se libra su guerra civil, ésta termina al final de la fase de crisis en la que se produce la agresión italiana.

C. ESTALLIDO DE LA GUERRA MUNDIAL: la guerra general estalla y termina *Gathering Storm*.

25.7 EFECTOS DE UNA GUERRA CIVIL:

25.71 MODIFICADOR DIPLOMÁTICO DE +1 PARA GANADORES:

Si una facción contendiente tiene banderas en un país en guerra civil, cuando ésta termina, se forma un nuevo gobierno en el país. Un modificador +1 se aplica para compensar los futuros eventos aleatorios adversos en ese país (25.81)

25.72 MARCADOR DIPLOMÁTICO ADICIONAL: Si una facción contendiente tiene banderas en un país en guerra civil, cuando ésta termina, la alianza victoriosa podrá poner un marcador diplomático adicional en el siguiente turno, de la misma manera que en una ventaja diplomática (25.54)

25.73 YUGOSLAVIA:

A. VICTORIA DEL EJE: Si el Eje gana la guerra civil yugoslava, o si la guerra civil yugoslava termina en empate, y ningún lado tiene

ninguna bandera en Yugoslavia:

- Croacia se establece como un Estado títere italiano:
 - Las banderas del Eje en Yugoslavia al final de la guerra civil se colocan en Croacia.
 - Se aplican a Croacia los eventos aleatorios yugoslavos pro-Eje robados después del final de la guerra civil yugoslava.
- El resto de Yugoslavia se reconstituye como Serbia:
 - Se aplican a Serbia los eventos aleatorios yugoslavos pro-aliados robados después del final de la guerra civil yugoslava.
- Eventos aleatorios yugoslavos pro-rusos robados después del final de la guerra civil yugoslava se aplican a Croacia si no está en vigor el pacto nazi-soviético; y a Serbia si está en vigor el pacto nazi-soviético.
- Ningún marcador diplomático o militar pueden colocarse en Serbia o Croacia en el resto del juego.

B. VICTORIA ALIADA: Si los aliados ganan esa guerra civil, Yugoslavia sigue siendo un solo país.

25.8 DIPLOMACIA POST-GUERRA CIVIL:

25.81 Los marcadores diplomáticos no pueden colocarse en un país una vez que la guerra civil termina, pero eventos diplomáticos robados después del final de la guerra pueden alterar la alineación diplomática de dicho país.

25.82 En un país no puede ocurrir una segunda guerra civil.



Fase de Crisis

FASE 26. FASE DE CRISIS

26.1 SEGMENTOS DE LA FASE DE CRISIS:

26.11 La fase de crisis consta de los siguientes segmentos:

A. AGRESIONES DEL EJE: Italia y Alemania pueden realizar cada una, una agresión, siempre y cuando no se apliquen restricciones (27)

B. RESPUESTA ALIADA: Reino Unido y Francia deben:

- Consentir la agresión, en cuyo caso tiene éxito y la crisis termina sin guerra (30); o
- Oponerse a la agresión y amenazar con la guerra contra el agresor del Eje.

C. RESISTENCIA DECIDIDA DEL PAÍS: Si Reino Unido o Francia amenazan con la guerra, se roba al azar una ficha y su valor se añade a la resistencia del país para determinar el nivel de resistencia exacta de ese país objetivo de la agresión (28.5)

D. RESPUESTA DEL EJE: Una vez que se determina el nivel de resistencia del objetivo, el agresor del Eje revela cualquier evento de soporte secreto que tiene; y debe:

- Echarse atrás y aplazar su agresión a un turno posterior; o
- Continuar con la agresión.

Gathering Storm

E. ULTIMÁTUM ALIADO: Si el agresor continúa con la agresión, las potencias aliadas que amenazaban con la guerra revelan cualquier evento de soporte secreto que tienen; y deben:

- Echarse atrás y permitir la agresión; o
- Emitir un ultimátum.

F. EN EL BORDE DEL ABISMO: Si Reino Unido o Francia emiten un ultimátum, el agresor del Eje debe:

- Echarse atrás y cancelar su acción militar anunciada contra el objetivo; o
- Atacar el objetivo y provocar el estallido de la guerra.

G. RESOLUCIÓN DE LAS AGRESIONES DEL EJE: Si los Aliados ya sea que consienten las demandas del Eje o se echan atrás después de amenazar con la guerra, se resuelve la agresión del Eje y sus efectos se ponen en práctica (30)

26.12 DECLARACIONES PREVENTIVAS DE GUERRA: En cualquier turno en el que una potencia del Eje no ha hecho una agresión, las potencias tienen la opción de declarar la guerra a las otras si eso está permitido (32.8)

26.13 LA GUERRA MUNDIAL TERMINA EL JUEGO: *Gathering Storm* termina cuando dos o más potencias van a la guerra. Si Italia y Alemania llevan a cabo agresiones en el último turno de *Gathering Storm*, es posible que los Aliados puedan declarar la guerra a ambas potencias del Eje y el juego termina.

26.14 RUSIA:

A. RUSIA COMO UNA POTENCIA ALIADA: Rusia se considera como "aliada" en una crisis si el pacto nazi-soviético no ha sido firmado y Alemania está llevando a cabo una agresión contra Polonia, los Países Bálticos o un país que contiene al menos una bandera rusa.

B. PACTO NAZI-SOVIÉTICO: Si Alemania hace una demanda contra Polonia, la primera puede negociar un pacto de no agresión con Rusia. Este es un evento que se puede realizar una sola vez.



27. AGRESIONES DEL EJE

27.1 AGRESIONES DEL EJE:

27.11 La fase de crisis comienza con una o ambas potencias del Eje anunciando una agresión.

27.12 Cada potencia del Eje está limitada a una agresión por turno.

27.13 Si las dos potencias del Eje anuncian agresiones, ambas se resuelven en conjunto, de manera que cualquier evento de soporte secreto del Eje y de los Aliados se revelan al mismo tiempo.

27.2 RESTRICCIONES:

27.21 RESTRICCIONES: Las agresiones se limitan a los objetivos enumerados en 27.3 (Italia) y 27.4 (Alemania), sujetas a las siguientes restricciones:

A. RESTRICCIONES ITALIANAS:

- Italia no puede realizar ninguna otra agresión hasta que haya conquistado Etiopía.
- Italia no puede llevar a cabo una agresión contra Grecia o Yugoslavia, a menos que controle Albania.
- Italia no puede llevar a cabo una agresión en un turno en el que interviene en una guerra civil o participa en una agresión contra otro país.

Esta última *restricción prohíbe a Italia intentar conquistar Grecia y Yugoslavia, al mismo tiempo.*

B. RESTRICCIONES ALEMANAS:

- Alemania no puede realizar ninguna otra agresión hasta que haya remilitarizado Renania.

C. PAÍSES MENORES RUSOS:

- **PACTO NAZI-SOVIÉTICO:** Si el pacto nazi-soviético está en vigor están prohibidas las agresiones del Eje contra países que tienen banderas rusas.

27.3 AGRESIONES ITALIANAS:

27.31 AGRESIONES ITALIANAS: Italia puede realizar agresiones contra los siguientes países:

- A. Etiopía.
- B. Albania.
- C. Yugoslavia.
- D. Grecia.

27.4 AGRESIONES ALEMANAS:

27.41 AGRESIONES ALEMANAS: Alemania puede realizar agresiones contra los siguientes países (por simplicidad, Renania se considera un "país", aunque en realidad era parte de Alemania):

- A. Renania (esta agresión se denomina en estas reglas "remilitarizar Renania")
- B. Austria.
- C. Checoslovaquia (los Sudetes)
- D. Checoslovaquia (Bohemia y Moravia)
- E. Polonia (Danzig y el corredor polaco)
- F. Polonia (Polonia propiamente dicha)
- G. Países Bálticos.

27.5 RESPUESTA ALIADA:

27.51 Una vez que se anuncia una agresión del Eje, Reino Unido, Francia y posiblemente Rusia (en las siguientes reglas: "Aliados" o "Aliados que incluyen a Rusia", si se aplica 26.14A) deben:

- A. Aceptar la agresión; o
- B. Oponerse a la agresión y amenazar con la guerra contra el agresor del Eje.

27.52 ACEPTACIÓN: Si los Aliados consienten la agresión:

A. LA AGRESIÓN TIENE ÉXITO: La agresión tiene éxito y se resuelve la agresión del Eje (29.30)

B. NINGUNA PENALIZACIÓN: No hay penalización a los Aliados por consentir una agresión, que no sean las consecuencias de la propia agresión.

Gathering Storm

27.53 AMENAZA DE GUERRA: Si los aliados amenazan con la guerra, el agresor del Eje debe decidir qué hacer una vez que se determina el nivel de resistencia del país objetivo (28)

27.6 RESPUESTA DEL EJE:

27.61 Si los aliados amenazan la guerra en respuesta a una agresión del Eje:

- A. Se determina el nivel de resistencia del objetivo;
- B. El agresor del Eje revela cualquier apoyo o soporte secreto que posea; y
- C. El agresor del Eje debe:
 - Echarse atrás; o
 - Continuar con la agresión

27.62 AGRESOR RETROCEDE: Si el agresor del Eje elige echarse atrás para evitar la posibilidad de que estalle una guerra, la agresión no tiene éxito y las siguientes consecuencias se aplican en el próximo turno. Estos efectos son temporales y no se aplican en el segundo o posteriores turnos después de la crisis:

- A. **APOYO:** El nivel de apoyo del agresor del Eje se reduce en -1, y el de cada potencia Aliada se incrementa en +1.
- B. **MARCADORES DE ACTIVIDAD:** El agresor del Eje no puede usar uno de sus marcadores de actividad (de valor 1); cada potencia Aliada puede utilizar un marcador de actividad adicional (de valor 1)

La forma más sencilla de aplicar esta regla es que una de las potencias Aliadas coja un marcador de actividad (de valor 1) del agresor del Eje para utilizarlo en el siguiente turno. El jugador aliado deberá recordar que tiene un marcador de actividad adicional y así el jugador del Eje no utilizará inadvertidamente el marcador de actividad prohibido.

El mismo enfoque se debe utilizar cuando se aplican las reglas 27.72B y 27.82B.

27.63 LA AGRESIÓN CONTINÚA: Si el agresor del Eje decide continuar la agresión, los Aliados deben decidir si persisten en su oposición a la agresión.

27.7 ULTIMÁTUM ALIADO:

27.71 Si el agresor continúa con la agresión, los Aliados:

- A. revelan cualquier evento de soporte secretos que posean; y
- B. Elige una de estas dos opciones:
 - Echarse atrás y permitir la agresión; o
 - Emitir un ultimátum.

27.72 LOS ALIADOS SE ECHAN ATRÁS: Si los Aliados fallan en cumplir el límite para poder declarar la guerra (32) o eligen echarse atrás para evitar la posibilidad de que estalle una guerra, la agresión tiene éxito y las consecuencias siguientes se aplican en el próximo turno. Estos efectos son temporales y no se aplican en los segundos o posteriores turnos después de la crisis:

- A. **SOPORTE:** el nivel de soporte del agresor se incrementa en +2, y el nivel de apoyo de cada potencia Aliada se reduce en -2.
- B. **MARCADORES DE ACTIVIDAD:** El agresor del Eje puede utilizar un marcador de actividad adicional (de valor 2); ninguna de las potencias aliadas podrá utilizar uno de sus marcadores de actividad (de valor 2)

27.73 ULTIMÁTUM ALIADO: Si una o más potencias Aliadas es capaz de declarar la guerra, se puede emitir un ultimátum, dando al agresor del Eje una última oportunidad para evitar la guerra.

27.8 AL BORDE DEL ABISMO:

27.81 Si los Aliados emiten un ultimátum, el agresor del Eje debe:

- A. Echarse atrás; o
- B. Atacar al país objeto de la agresión y desencadenar una guerra general que termina el juego.

27.82 EL AGRESOR RETROCEDE: Si el agresor del Eje se echa atrás frente a un ultimátum de los Aliados, la agresión no tiene éxito y las siguientes consecuencias se aplican en el próximo turno. Estos efectos son temporales y no se aplican en el segundo o posteriores turnos después de la crisis:

- A. **SOPORTE:** el nivel de soporte de la potencia agresora del Eje se reduce en -3, y el nivel de soporte o apoyo de cada potencia aliada se incrementa en +3.
- B. **MARCADORES DE ACTIVIDAD:** El agresor no puede usar uno de sus marcadores de actividad (de valor 3 para Alemania, o de valor 2 para Italia); cada potencia aliada podrá utilizar un marcador de actividad adicional (de valor 3 para Reino Unido, y de valor 2 para Francia)

27.83 GUERRA MUNDIAL: Si el agresor del Eje no da marcha atrás, estalla la guerra y el juego termina.

28. RESISTENCIA DE PAÍSES MENORES

28.1 NIVELES DE RESISTENCIA:

28.11 NIVELES DE RESISTENCIA DE PAÍSES MENORES: El nivel de resistencia del país es un componente del umbral que se debe cumplir para que los Aliados puedan declarar la guerra en apoyo de un país (32)

28.12 DETERMINAR LOS NIVELES DE RESISTENCIA DEL PAÍS: Los niveles de resistencia país se determinan de la siguiente manera ("+" modificadores que favorecen a los Aliados; "-" modificadores que favorecen al Eje):

- A. La fuerza defensiva básica del país objetivo (28.2)
- B. La alineación diplomática actual del país objetivo (28.3)
- C. La alineación diplomática de los países fronterizos al país objetivo (28.4)
- D. Un robo de ficha aleatorio que aumenta la resistencia del país en uno, dos o tres (28.5)

28.13 NIVEL DE RESISTENCIA DE ETIOPÍA: El nivel de resistencia de Etiopía es igual a su fuerza defensiva básica de uno (28.21A). El nivel de resistencia de Etiopía no se incrementa por los modificadores 28.3-28.5 que se aplican a otros países; la diplomacia no está permitida en Etiopía, que no tiene países limítrofes, y no se hace ningún robo de ficha al azar para determinar la resistencia etíope.

28.2 FUERZA BÁSICA DEFENSIVA:

28.21 FUERZA BÁSICA DEFENSIVA DE UN PAÍS MENOR: Las fuerza defensiva básica de los países que pueden ser atacados por el Eje se exponen a continuación (los modificadores negativos son acumulativos). Los países vecinos que deben estar controlados para que la agresión tenga lugar se indican en cursiva y entre paréntesis:

Gathering Storm

- A. Etiopía: **1**
- B. Albania: **2**
- C. Grecia: **4** (-2 Si se está librando una guerra civil griega) (*Albania*)
- D. Yugoslavia: **5** (-2 Si se está librando una guerra civil yugoslava) (*Albania*)
- E. Renania: **0**
- F. Austria: **2**
- G. Checoslovaquia: **4** (-2 si se exigen los Sudetes o si los Sudetes son alemanes)
- H. Polonia: **6** (-2 si Danzig y el Corredor se exigen o si Danzig y el corredor son alemanes)
- I. Países Bálticos: **1**

28.3 ALINEACIÓN DIPLOMÁTICA:

28.31 BANDERAS DEL EJE:

- A. El nivel de resistencia se disminuye en uno si el Eje tiene una o dos banderas en el objetivo.
- B. El nivel de resistencia se reduce en dos si el Eje tiene tres o cuatro banderas en el objetivo.

28.32 BANDERAS ALIADAS:

- A. El nivel de resistencia se incrementa en uno si los Aliados tienen una o dos banderas en el objetivo.
- B. El nivel de resistencia se incrementa en dos si los Aliados tienen tres o cuatro banderas en el objetivo.

28.33 BANDERAS DE RUSIA:

- A. Si no ha sido firmado el pacto nazi-soviético, las banderas rusas, incluidas las coexistentes con banderas aliadas, se tratan como banderas aliadas.
- B. Si ha sido firmado el pacto nazi-soviético, los países que contienen banderas rusas no pueden ser objeto de agresión del Eje (27.21C)

28.4 PAÍSES LIMÍTROFES:

28.41 PAÍSES LIMÍTROFES: Si una potencia tiene un pacto de comercio con un país que limita con un país objetivo, incluyendo el resultado de una agresión con éxito en un turno anterior, el nivel de resistencia del objetivo se modifica de la siguiente manera:

A. PACTOS COMERCIALES DEL EJE: El nivel de resistencia del objetivo disminuye en -1 por cada pacto comercial del Eje con un país limítrofe.

B. PACTOS COMERCIALES DE LOS ALIADOS: El nivel de resistencia del objetivo se incrementa en +1 por cada pacto comercial de los Aliados con un país limítrofe. Si el número total de banderas de los Aliados y Rusia en un país limítrofe es de tres o más, los Aliados se consideran que tienen un pacto comercial con ese país limítrofe sólo para el fin de determinación del nivel de resistencia.

C. PACTOS COMERCIALES RUSOS:

- Si no ha sido firmado el pacto nazi-soviético, el nivel de resistencia del objetivo se incrementa en +1 por cada acuerdo comercial de Rusia con un país limítrofe.
- Si ha sido firmado el pacto nazi-soviético, el nivel de resistencia del objetivo disminuye en -1 por cada acuerdo comercial de Rusia con un país limítrofe.

28.42 DEFINICIÓN DE " PAÍS LIMÍTROFE": Los objetivos de agresión potenciales se considera que limitan con los países que se mencionan a continuación. Albania, que Italia debe controlar antes de que pueda acometer la agresión contra Grecia o Yugoslavia (28.61), no modifica el nivel de resistencia de esos países.

A. Etiopía: No hay países limítrofes.

B. Albania: Grecia, Yugoslavia.

C. Grecia: Bulgaria, Turquía, Yugoslavia.

D. Yugoslavia: Austria, Bulgaria, Grecia, Hungría, Rumania.

E. Renania: Bélgica / Luxemburgo.

F. Austria: Checoslovaquia, Hungría, Yugoslavia.

G. Checoslovaquia: Austria, Hungría, Polonia, Rumania.

H. Polonia: Checoslovaquia, Rumania, Rusia.

I. Países bálticos: Polonia, Rusia

28.5 ROBO ALEATORIO DE FICHA:

28.51 AUMENTO DE LA RESISTENCIA: El nivel de resistencia de un país que es el objetivo de la agresión del Eje se incrementa con el robo aleatorio de una ficha, si a la agresión se opone una potencia Aliada (EXCEPCIÓN: Etiopía - 28.13):

A. Una ficha de valor uno: +1.

B. Una ficha de valor dos: +2.

C. Una ficha de valor tres: +3.

28.52 MOMENTO: El robo aleatorio de una ficha para aumentar la resistencia defensiva del objeto de la agresión se hace después de anunciar la oposición por los Aliados a la agresión.

28.6 OTRAS SITUACIONES:

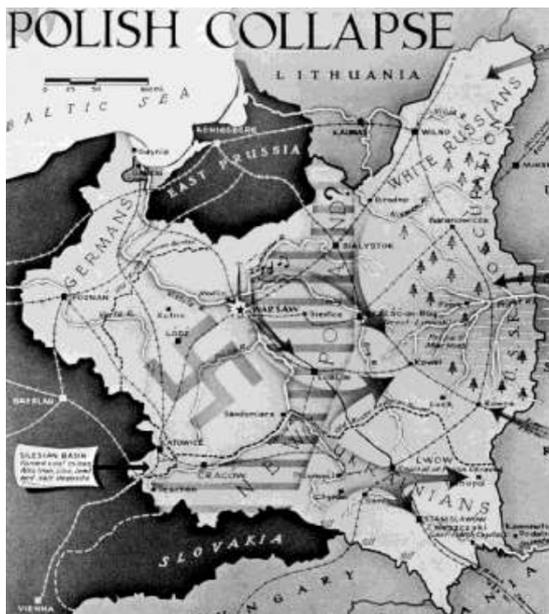
28.61 CONTROL DE ITALIANO DE ALBANIA: Se requiere el control italiano de Albania para la agresión italiana contra Yugoslavia y Grecia.

28.62 ETIOPÍA: Etiopía siempre resiste y debe ser conquistada por Italia (29.32)

28.63 PAÍSES MENORES RUSOS:

A. Si no ha sido firmado el pacto nazi-soviético y un país que contiene las banderas de Rusia es objeto de la agresión del Eje, Rusia puede ser capaz de declarar la guerra a Alemania en apoyo del país (32.7)

B. Si ha sido firmado el pacto nazi-soviético, están prohibidas agresiones del Eje contra países que contengan banderas rusas.



29. RESOLUCIÓN DE AGRESIONES DEL EJE

29.1 DESCRIPCIÓN GENERAL:

29.11 Si Alemania o Italia lleva a cabo una agresión contra un país y ninguna potencia aliada declara la guerra (31), la agresión se resuelve y el juego continúa.

29.12 las agresiones alemanas e italianas se resuelven de manera diferente.

29.2 LA AGRESIÓN ALEMANA:

29.21 ATAQUES ALEMANES EN PAÍSES MENORES: Alemania se considera que ha ocupado el objetivo sin resistencia o arrasado el objetivo. En cualquier caso, Alemania gana el control del objetivo en un turno sin coste.

29.3 LA AGRESIÓN ITALIANA:

29.31 ATAQUES ITALIANOS EN PAÍSES MENORES: Si la intensidad defensiva de un país menor atacado es 0 o menos, Italia ocupa el país sin resistencia. De lo contrario, Italia debe conquistar el país.

29.32 ETIOPÍA: La conquista italiana de Etiopía se produce automáticamente al final del tercer turno después del ataque italiano. No hay coste alguno para Italia y no tiene efecto sobre el equilibrio de poder del Eje y los Aliados.

Ejemplo: Italia ataca a Etiopía en el otoño de 1935. Etiopía será conquistada en el verano de 1936, e Italia comenzará a tener un aumento en su nivel de soporte y podrá llevar a cabo nuevas agresiones en el otoño de 1936 (29.35)

29.33 Albania, Grecia y Yugoslavia: El número de turnos que Italia requiere para conquistar Albania, Grecia y Yugoslavia se determina por el nivel de resistencia del país, que es su fuerza básica defensiva (28.2), modificado por su alineación diplomática (28.3) y los pactos comerciales en países limítrofes (28.4). Sin embargo, para determinar cuántos turnos se requieren no se utiliza el robo aleatorio de ficha (28.5)

A. Si el nivel de resistencia del país es 0 o menos, el país se ocupa sin resistencia en el turno de la agresión. No hay coste alguno

para Italia. Los efectos de la ocupación se implementan en el siguiente turno.

B. Si el nivel de resistencia del país es 1, el país se conquista en el turno de la agresión. Italia transfiere una unidad de infantería activa a situación de reserva. Los efectos de la conquista se implementan en el siguiente turno.

C. Si el nivel de resistencia del país es 2, el país se conquista en el turno posterior al del inicio la agresión. En cada uno de los dos turnos necesarios para conquistar el país, Italia transfiere una unidad de infantería activa a la reserva. Los efectos de la conquista se implementan en el turno posterior al que se completa la conquista.

D. Si el nivel de resistencia del país es 3 o más, se sigue el mismo procedimiento, la conquista implica más tiempo y el coste a Italia es mayor. En todos los casos, los efectos de la conquista se implementan en el turno posterior al que se completó la conquista.

E. Las transferencias italianas de unidades de infantería activas a situación de reserva se llevan a cabo de la siguiente manera:

- La transferencia inicial se produce durante la fase de crisis, cuando comienza la invasión.
- Las transferencias posteriores se producen al final de la fase económica del turno siguiente(s), para reflejar el compromiso italiano en la invasión. Italia debe construir una unidad de infantería para transferir a su reserva si no tiene ninguna activa disponible.

29.34 MOMENTO DE LOS EFECTOS: Los efectos en el EAI de una agresión italiana se desencadena cuando se inicia la agresión, pero Italia no se beneficia de la agresión hasta el turno después de que el país esté ocupado o conquistado. Si el nivel de resistencia del país es 1 o menos, este será el turno posterior a la agresión.

29.35 LIMITADA CAPACIDAD MILITAR ITALIANA: Italia no puede intervenir en una guerra civil o atacar a otro país mientras esté inmersa en una agresión, incluyendo la de Etiopía.

30. EFECTOS DE LA AGRESIÓN

30.1 GUÍA DE EFECTOS DE LA AGRESIÓN:

30.11 Las agresiones tienen diversos efectos en el juego, como se establece en la *Guía de Efectos de la Agresión* en el Manual de Batalla de *Gathering Storm*.



31. EL PACTO NAZI-SOVIÉTICO

31.1 DESCRIPCIÓN GENERAL:

31.11 EL PACTO HISTÓRICO: En *Gathering Storm*, el momento y

Gathering Storm

la naturaleza del pacto nazi-soviético, e incluso su existencia, pueden variar de un juego a otro.

Históricamente la firma del pacto nazi-soviético provocó la cuenta atrás para la guerra, ya que Alemania elimina la posibilidad de una guerra en dos frentes. Este golpe diplomático tuvo un coste significativo, ya que Stalin trasladó la frontera rusa hacia el oeste y fortaleció su posición militar.

31.2 MECÁNICA:

31.21 MOMENTO: La creación del pacto nazi-soviético es una acción alemana que puede ocurrir en uno de estos dos momentos:

A. AGRESIÓN ALEMANA CONTRA POLONIA: Después de que Alemania anuncia la agresión contra Polonia, incluyendo Danzig y el Corredor, y antes de que se resuelva la crisis resultante.

B. TRAS EL ESTALLIDO DE LA GUERRA MUNDIAL: Después de que la guerra estalle entre dos o más de las potencias del Eje y de los Aliados, y antes de que el juego termine.

31.22 OFERTA DE PACTO NO ES OBLIGATORIA: Alemania no está obligada a iniciar negociaciones para el pacto nazi-soviético.

31.23 PROHIBIDO EL RECHAZO DE RUSIA: Si Alemania ofrece negociar el pacto nazi-soviético, Rusia no puede negarse.

31.3 LA NEGOCIACIÓN DEL PACTO:

31.31 Una vez que Alemania anuncia su intención de concertar el pacto nazi-soviético, el jugador ruso adquiere concesiones territoriales de Alemania (el "nivel de concesión" ruso) que figuran a continuación.

Concesiones del Pacto nazi-soviético - 31.31	
Territorio	Valor
Estonia, Letonia, Lituania, hexágonos fronterizos finlandeses, propia Finlandia, Besarabia	5 (cada uno)
Este de Polonia, propia Rumania	10 (cada uno)
Polonia Central	15

Explicación: El nazi-soviético Pacto Concesión Tabla establece el valor de las concesiones territoriales hechas por Alemania para inducir a Rusia a firmar el pacto nazi-soviético.

El nivel básico de concesión de Rusia es de 30 puntos, de los cuales los primeros 10 puntos deben ser el este de Polonia.

Rusia decide qué territorios tomar, con sujeción a las restricciones en 31.42.

31.32 LA DETERMINACIÓN DEL NIVEL DE CONCESIÓN: El valor de las concesiones territoriales obtenidas por Rusia en las negociaciones del Pacto germano-soviético es 30. Este nivel se modifica de la siguiente manera:

A. NIVELES DE APOYO O SOPORTE: El nivel de apoyo o soporte de Rusia y de Alemania (10). Si el nivel de soporte neto favorece a Alemania, esto fortalece la posición negociadora alemana y reduce el nivel de concesión del Pacto. Si el nivel de soporte neto favorece a Rusia, se debilita la posición negociadora alemana y aumenta el nivel de concesión de Pacto.

B. ÍNDICE DE AGRESIÓN EUROPEO (23.31E): Cuanto mayor sea el EAI, mayor será el nivel de concesión de Pacto. El EAI es considerado como +5 si el Pacto se negocia después del estallido

de la guerra (23.26, 31.21B)

C. BANDERAS EN RUSIA: +1 por cada bandera aliada en Rusia; -1 por cada bandera del Eje en Rusia.

D. RESULTADOS DIPLOMÁTICOS EN PAÍSES MENORES:

• **Finlandia, Rumania y Turquía:** -1 por una o dos banderas del Eje, -2 por un pacto comercial del Eje; +1 por una o dos banderas rusas, +2 por un pacto comercial de Rusia; las banderas aliadas se ignoran.

• **Banderas rusas en países no fronterizos:** +1 por una o dos banderas rusas, +2 por un pacto comercial de Rusia.

E. RESISTENCIA POLACA: el nivel de resistencia de Polonia, se aumenta por un robo de ficha. Con un nivel de resistencia más alto de Polonia, Alemania deberá desear más la ayuda de Rusia, por lo que mayor será el nivel de concesión de Pacto.

F. POTENCIAS EN GUERRA:

- -5 si Italia está en guerra.
- +5 si Gran Bretaña está en guerra.
- +5 si Francia está en guerra.

El cálculo del nivel concesión de pacto nazi-soviético es similar a la de una declaración rusa de guerra a Alemania (32.7). En lugar de declarar la guerra en apoyo de un país limítrofe, Rusia se compra con concesiones.

31.33 REDONDEO: El nivel concesión de pacto nazi-soviético se redondea al número más cercano divisible por cinco.

31.4 PROTOCOLOS SECRETOS:

31.41 Los protocolos secretos en el pacto nazi-soviético, cuya existencia se negó por la Unión Soviética durante muchos años, repartieron el este de Europa entre la Alemania nazi y la Rusia soviética.

31.42 Una vez que se negocia el pacto nazi-soviético, Rusia podrá tomar las concesiones territoriales que desee, sujetas a las siguientes restricciones:

A. La primera concesión territorial rusa debe consistir en Polonia oriental (10 puntos).

B. Los tres siguientes concesiones territoriales rusas deben consistir en todos o algunos de los Países Bálticos (Estonia, Letonia y Lituania, por este orden: 5 puntos cada uno, con un total de 15 puntos)

C. Cualquiera de las concesiones territoriales adicionales rusas debe consistir en territorio adyacente a Rusia o a un territorio tomado ya como una concesión del Pacto nazi-soviético.

D. Si el Pacto se negocia como resultado de la agresión alemana contra Danzig y el Corredor, o contra Polonia, Rusia debe tomar el este de Polonia como una concesión territorial, pero no puede tomar como concesión territorial un área que es objeto de la agresión alemana. Si la agresión alemana es contra Polonia, Rusia se limita al este de Polonia; si la agresión alemana era sólo contra Danzig y el Corredor, entonces Rusia podría, si el nivel de concesión es lo suficientemente alto, tomar el centro de Polonia como una concesión territorial.

31.5 EFECTOS:

31.51 Si se firma el pacto nazi-soviético:

A. AGRESIÓN ALEMANA: Rusia no se opone a la agresión alemana contra Polonia.

Gathering Storm

- B. EAI:** El Índice de Agresión Europeo se incrementa en +1 cada turno.
- C. APOYO o SOPORTE RUSO:** El nivel de apoyo de Rusia se incrementa en +1 cada turno durante el resto del juego, además del aumento del apoyo ruso de +2 por Polonia.
- D. MARCADOR ANTI-KOMINTERN:** Alemania no puede usar el marcador anti-Komintern (24.38)
- E. NIVEL DE PURGA RUSO:** El nivel de de purga de Rusia aumenta por el nivel de concesión del Pacto dividido por 5 (31.32), para representar la consolidación del poder que resulta de la diplomacia con visión de futuro de Stalin (22.31D)
- F. MOVILIZACIONES DE FÁBRICAS CIVILES RUSAS:** Rusia no puede movilizar sus fábricas civiles, incluso si está en cohesión completa (14.43C)
- G. NIVELES DE SOPORTE BRITÁNICO Y FRANCÉS:** Los niveles de soporte británicos y franceses se incrementan en +1 para el resto del juego, a partir del turno posterior a la firma del Pacto (10.71E, 10.81E)
- H. EVENTOS ALEATORIOS BRITÁNICOS Y FRANCESES:** Reino Unido y Francia roban eventos aleatorios adicionales, a partir de el turno posterior a la firma del Pacto (9.15)
- I. BANDERAS RUSAS Y ALIADAS:** Las banderas rusas y aliadas ya no pueden coexistir e inmediatamente se eliminan en una base 1: 1 en cada objetivo diplomático que contenga ambas (24.82B)
- J. PUNTOS DE VICTORIA:** El pacto nazi-soviético afecta a los puntos de victoria adjudicados a Alemania y Rusia.

31.6 FALLO EN LA FIRMA DEL PACTO:

- 31.61 POSIBLE DECLARACIÓN DE GUERRA RUSA:** Si Alemania no propone un pacto nazi-soviético en el turno en el que se comete la agresión contra Polonia, Rusia se considera irrevocablemente opuesta a Alemania:
- A. NINGÚN PACTO NAZI-SOVIÉTICO:** El pacto nazi-soviético no puede negociarse en un turno posterior.
- B. INCREMENTOS EN EL SOPORTE DE RUSIA:** El nivel de apoyo ruso se incrementa en +1 para el resto del juego.
- C. MOVILIZACIONES DE FÁBRICAS CIVILES RUSAS:** Rusia puede convertir sus cinco fábricas civiles para uso militar (14.43C)
- D. DECLARACIÓN DE GUERRA EN APOYO DE POLONIA:** Rusia podrá declarar la guerra a Alemania en apoyo de Polonia si está permitido hacerlo por 32.7.

31.7 NO RENEGOCIACIÓN:

- 31.71 EL PACTO NO PODRÁ SER RENEGOCIADO:** Si la guerra no estalla en el turno en el que se firmó el pacto nazi-soviético, el Pacto sigue vigente y no podrá ser renegociado.

31.8 ROMPIENDO EL PACTO:

- 31.81 POLONIA COMO SATÉLITE ALEMÁN:** Si Alemania lleva a cabo con éxito la agresión contra Polonia, sin que los aliados declaren la guerra, Alemania tiene la opción de conquistar Polonia (de conformidad con el Pacto) o convertir a Polonia en un satélite anticomunista (rompiendo el Pacto), incluso si el Pacto se firmó en un turno anterior (cuando Alemania ocupó Danzig y el Corredor). Si Alemania rompe el Pacto:
- A.** Danzig y el corredor polaco se incorporan en Alemania.
- B.** El resto de Polonia se convierte en un satélite alemán:
- Polonia se considera que está bajo control alemán; no pueden colocarse marcadores militares o diplomáticos en Polonia en el

resto del juego.

- En el registro de guarnición rusa se colocan dos unidades polacas de infantería y una aérea. No hay costes de mantenimiento para estas unidades.
- C.** El pacto nazi-soviético se suprime y se aplican las disposiciones de 31.6.

31.82 OTRAS VIOLACIONES ALEMANAS PROHIBIDAS: Alemania no puede romper el pacto nazi-soviético excepto para hacer un satélite alemán de Polonia (31.81)

31.83 VIOLACIONES RUSAS PROHIBIDAS: Rusia no puede romper el pacto nazi-soviético.

31.9 LOS PAÍSES BÁLTICOS:

31.91 LA AGRESIÓN ALEMANA CONTRA LOS PAÍSES BÁLTICOS:

- Si Alemania lleva a cabo la agresión contra los Países Bálticos, Rusia se considera que es implacablemente hostil a Alemania:
- A. NINGÚN PACTO NAZI-SOVIÉTICO:** Ningún pacto nazi-soviético puede negociarse si Alemania posteriormente comete agresión contra Polonia.
- B. INCREMENTOS EN EL SOPORTE RUSO:** el nivel de soporte ruso se incrementa en +1 cada turno para el resto del juego (10.91B)
- C. MOVILIZACIONES DE FÁBRICAS CIVILES RUSAS:** Rusia puede convertir sus cinco fábricas civiles para uso militar (14.43C)

32. DECLARACIONES DE GUERRA

32.1 DESCRIPCIÓN GENERAL:

32.11 Las potencias pueden declarar la guerra a las potencias opuestas al final de la fase de crisis si sobrepasan el requerimiento umbral para declarar la guerra. Esta determinación se hace por separado para cada potencia que ha declarado la guerra y a cada potencia a la que se declaró la guerra.

32.2 RESTRICCIONES:

32.21 RESTRICCIONES BÁSICAS: Las restricciones básicas para las principales declaraciones de guerra de las potencias se exponen en la siguiente tabla:

Declaraciones de Guerra permitidas 32.21

Major power					
					If no Pact
					
					
					
	If no Pact				

- A. ALEMANIA:** Alemania puede declarar la guerra a Reino Unido y Francia, y a Rusia, si el pacto nazi-soviético no se ha firmado.
- B. ITALIA:** Italia no puede declarar la guerra a otras potencias.
- C. REINO UNIDO:** Reino Unido puede declarar la guerra a Alemania e Italia.
- D. FRANCIA:** Francia puede declarar guerra a Alemania e Italia.
- E. RUSIA:** Rusia puede declarar la guerra a Alemania si el pacto nazi-soviético no se ha firmado.

32.22 RESTRICCIONES ADICIONALES: Las declaraciones de guerra están sujetas a las condiciones, que figuran a continuación, en las

normas específicas que se ocupan de las declaraciones de guerra de cada potencia.

A. ALEMANIA:

- No puede declarar la guerra a una potencia hasta que se haya remilitarizado Renania.
- No puede declarar la guerra a una potencia en el mismo turno en el que ha llevado a cabo una agresión.
- Alemania no puede declarar la guerra a Rusia si ha firmado el pacto nazi-soviético.

B. RUSIA: Rusia no puede declarar la guerra a Alemania si ha firmado el pacto nazi-soviético.

32.3 REQUISITOS MÍNIMOS (UMBRAL):

32.31 El requisito mínimo (o umbral) para declarar la guerra a una potencia debe superarse para permitir la declaración de guerra. Esta determinación se hace por separado para cada potencia que declara la guerra y para cada potencia a la que se quiere declarar la guerra. Los detalles de cada potencia se exponen a continuación. Al calcular si se cumple el requisito mínimo para declarar la guerra, los siguientes factores se toman en cuenta.

A. EQUILIBRIO DE PODER: El equilibrio de poder del Eje-Aliados.

B. NIVELES DE SOPORTE O APOYO: El nivel de soporte de la que declara la guerra comparado con el de la potencia a la que se declara la guerra.

C. ÍNDICE DE AGRESIÓN EUROPEO: El EAI para ese turno. Un EAI positivo favorece las declaraciones de guerra; un EAI negativo las dificulta.

D. PAÍSES MENORES: El nivel de resistencia del país objeto de la agresión, si una potencia declara la guerra en apoyo de ese país (28.11)

E. PAÍSES LIMÍTROFOS DEL ESTE DE ALEMANIA: El nivel de resistencia de Checoslovaquia y Polonia, y, para las declaraciones de guerra alemanas a los Aliados si no se ha firmado el pacto nazi-soviético, la preparación de guerra de Rusia (32.42D) modifica las declaraciones de guerra por parte de Alemania (32.4). Cuanto mayor es el nivel de resistencia y la preparación de guerra de Rusia, menor será la capacidad de Alemania para declarar la guerra.

F. BANDERAS EN RUSIA: Las banderas del Eje y los Aliados en Rusia modifican las declaraciones de guerra rusas (32.7)

32.32 EQUILIBRIO DE PODER: la capacidad de Alemania, Reino Unido y Francia para declarar la guerra se modifica por el equilibrio de poder global del Eje-Aliados.

A. El equilibrio de poder Eje-Aliados modifica la capacidad para declarar la guerra en una relación 1: 1 (una ventaja en el equilibrio de poder +1 da al bando que va ganando un +1 para declarar la guerra; una ventaja en el equilibrio de poder +2 da al bando que va ganando un +2 para declarar la guerra; una ventaja en el equilibrio de poder +3 da al bando que va ganando un +3 para declarar la guerra, y así sucesivamente)

B. Si el equilibrio de poder del Eje-Aliados favorece al Eje, las declaraciones de guerra alemanas serán más fáciles y las de los Aliados serán más difíciles. Del mismo modo, si el equilibrio de poder favorece a los Aliados, las declaraciones de guerra alemanas serán más difíciles y las de los Aliados serán más fáciles.

32.33 NIVELES DE SOPORTE: Se comparan los niveles de soporte de la potencia que está declarando la guerra y el de la potencia a la que se le declara.

A. Si el nivel de soporte neto de la potencia que declara la guerra es positivo, la posibilidad de declarar la guerra se incrementa en esa misma cantidad.

B. Si el nivel de soporte neto de la potencia que declara la guerra es negativo, la posibilidad de declarar la guerra se reduce en la misma cantidad.

32.34 ÍNDICE DE AGRESIÓN EUROPEO: Se aplica el EAI que hay en el momento que se declara la guerra. El EAI puede modificar la capacidad de declarar la guerra desde +5 hasta -5.

32.4 DECLARACIONES DE GUERRA ALEMANAS:

32.41 RESTRICCIONES: Alemania puede declarar la guerra a una potencia sólo si:

A. RENANIA: Alemania ha remilitarizado Renania.

B. NINGUNA AGRESIÓN: Alemania no efectúa una agresión en el turno en el que desea declarar la guerra.

32.42 DECLARACIONES DE GUERRA ALEMANAS A LOS ALIADOS:

Alemania puede declarar la guerra a Reino Unido y Francia si el total neto de los siguientes modificadores es al menos +1 con respecto a ambos países. Alemania no puede declarar la guerra solo a Reino Unido o a Francia; debe declarar la guerra a ambas o a ninguna.

A. EQUILIBRIO DE PODER: El equilibrio de poder global del Eje-Aliados.

B. NIVELES DE SOPORTE: El nivel de apoyo alemán y el mayor de los niveles de soporte franceses o británicos.

C. ÍNDICE DE AGRESIÓN EUROPEO: El EAI.

D. PAÍSES LIMÍTROFOS DEL ESTE DE ALEMANIA:

- Los niveles de resistencia de Checoslovaquia y Polonia, basados en los modificadores de 28.2 a 28.4 (no se hace el robo de ficha al azar 28.5)

- Preparación de guerra de Rusia, si no se ha firmado el pacto nazi-soviético, siendo el valor neto de:

- El nivel de soporte ruso;

- Banderas en Rusia (32.72C); y

- Resultados diplomáticos en los países limítrofes, tratar a Polonia lo mismo que los otros tres países limítrofes (32.72D)

32.43 DECLARACIONES DE GUERRA ALEMANAS A RUSIA:

Alemania puede declarar la guerra a Rusia si el total neto de los siguientes modificadores es al menos +1, siempre que el pacto nazi-soviético no se haya firmado, y Alemania controle o bien Polonia o los Países bálticos:

A. EQUILIBRIO DE PODER: El equilibrio de poder global Eje-Aliados.

B. NIVEL DE SOPORTE: El nivel de soporte o apoyo alemán y el nivel de soporte ruso.

C. ÍNDICE DE AGRESIÓN EUROPEO: El EAI.

D. CHECOSLOVAQUIA Y POLONIA: Los niveles de resistencia de Checoslovaquia y Polonia, basados en los modificadores de 28.2 a 28.4 (no se hace el robo de ficha al azar 28.5)

32.5 DECLARACIONES ITALIANAS DE GUERRA:

32.51 DECLARACIONES DE GUERRA ITALIANAS PROHIBIDAS:

Italia no puede declarar la guerra a otras potencias.

32.6 DECLARACIONES DE GUERRA ALIADAS:

32.61 RESTRICCIONES: Las declaraciones británicas y francesas de guerra están sujetas a las siguientes restricciones, basadas en la agresividad de la potencia del Eje sobre la cual los Aliados quieren declarar la guerra:

A. AGRESIÓN DEL EJE: Si la potencia del Eje está cometiendo una agresión, ya sea Reino Unido o Francia (o ambas) pueden declarar la guerra a la potencia agresora de la siguiente manera:

- **Declaraciones conjuntas de guerra:** Si Reino Unido y Francia superan el valor umbral para declarar la guerra, ambas pueden declararla.

- **Declaraciones unilaterales de guerra:** Si sólo una potencia Aliada supera el valor umbral para declarar la guerra, esa puede declarar la guerra a condición de que su resultado positivo no esté totalmente compensado o superado por el resultado negativo de la otra.

Ejemplo: El resultado de Francia es +2; el del Reino Unido es -1. Francia puede declarar la guerra porque el resultado global es positivo (+1); Reino Unido no puede, porque su resultado es negativo. Si el resultado de Reino Unido hubiera sido -2, ninguna potencia aliada podría declarar la guerra, debido a que el resultado global sería 0.

B. NO AGRESIÓN: Si la potencia del Eje no está cometiendo una agresión, las declaraciones de guerra británicas y francesas están sujetas a las siguientes restricciones:

- **Se requieren declaraciones conjuntas de guerra:** Ambas potencias Aliadas deben cumplir con el requisito umbral para declarar la guerra; no se permite una declaración unilateral de guerra por una sola.
- **No hay agresiones:** Ninguna potencia del Eje puede haber cometido una agresión en el turno en el que se declara la guerra.
- **Sólo contra la potencia del Eje más agresiva:** Si una potencia del Eje ha cometido una segunda agresión, los Aliados sólo podrán declarar la guerra en contra de la potencia del Eje que tiene el total de agresiones más alto (Alemania o Italia, si hay empate)

- o Una "segunda agresión" es:

- ◆ una agresión alemana distinta de Renania.
- ◆ una agresión italiana distinta de Etiopía.

- o El "total de la agresión" es el valor acumulado de las agresiones con éxito de cada potencia del Eje (agresiones italianas contra Grecia y Yugoslavia cuentan sólo una vez que, la agresión se ha realizado sin desencadenar una guerra con los Aliados):

- ◆ Alemania: Renania (1), Austria (2), Sudetes (1), Danzig y el Corredor (1) Países bálticos (2), Checoslovaquia (incluyendo los Sudetes) (3), Polonia (incluyendo Danzig y el Corredor) (4).
- ◆ Italia: Etiopía (1), Albania (1), Grecia (2), Yugoslavia (3).

- **Requerimiento de movilización aliado:**

- o **No segunda agresión:** Si la potencia del Eje no ha cometido más de una agresión (Alemania: Renania; Italia: Etiopía), Reino Unido y Francia deben estar ambos totalmente

movilizados, habiendo convertido todas sus fábricas para uso militar.

- o **Segunda agresión:** Si la potencia del Eje ha cometido una segunda agresión, los Aliados no necesitan estar totalmente movilizados para declarar la guerra.

32.62 CÁLCULOS SEPARADOS PARA REINO UNIDO Y FRANCIA: La capacidad de Reino Unido y Francia para declarar la guerra a Alemania o Italia se calcula por separado:

A. EQUILIBRIO DE PODER: El equilibrio de poder global del Eje-Aliados (32.32)

B. NIVELES DE SOPORTE: Los niveles de soporte, británicos o franceses, y alemanes o italianos, según sea el caso (32.33)

C. ÍNDICE DE AGRESIÓN EUROPEO: El EAI (32.34)

D. PAÍSES MENORES: El nivel de resistencia del país objeto de la agresión en el turno en el que se declara la guerra.

32.63 DECLARACIÓN DE GUERRA ALEMANA A RUSIA: Si Alemania declara la guerra a Rusia, Reino Unido y Francia pueden tomar represalias y declarar guerra a Alemania si cumplen con el umbral de requerimientos. La preparación de guerra de Rusia (32.42D) se añade a los totales de los Aliados.

32.7 DECLARACIONES DE GUERRA RUSAS:

32.71 DECLARACIONES DE GUERRA RUSAS: Rusia puede declarar la guerra a Alemania si el total neto de los modificadores en 32.72 es al menos +1, siempre que no se haya firmado el pacto nazi-soviético y se cumple al menos una de las siguientes condiciones:

A. Alemania está llevando a cabo una agresión contra Polonia, los Países Bálticos o un país que contiene al menos una bandera rusa;

B. Alemania controla Polonia o los Países Bálticos como resultado de la agresión en un turno anterior;

C. Reino Unido o Francia declaran la guerra a Alemania en el mismo turno; o

D. Rusia ha alcanzado la cohesión completa.

32.72 VALORES UMBRAL: Rusia puede declarar guerra a Alemania si el total neto de los siguientes modificadores es al menos +1:

A. NIVELES DE SOPORTE: El nivel de soporte ruso y el nivel de soporte alemán.

B. ÍNDICE DE AGRESIÓN EUROPEO: El EAI.

C. BANDERAS EN RUSIA: +1 por cada bandera aliada en Rusia; -1 por cada bandera del Eje en Rusia.

D. RESULTADOS DIPLOMÁTICOS EN PAÍSES MENORES:

- **Finlandia, Rumania, Turquía y Polonia:** -1 por una o dos banderas del Eje, -2 por un pacto comercial del Eje; +1 por una o dos banderas rusas, +2 para un pacto comercial con Rusia; se ignoran las banderas aliadas. Polonia se trata igual que los otros tres países a menos que sea el objetivo de la agresión alemana en el turno en el que Rusia busca declarar la guerra, en cuyo caso se aplica 32.72E en su lugar.

- **BANDERAS RUSAS EN PAÍSES NO LIMÍTROFES:** +1 por una o dos banderas rusas, +2 para un pacto comercial ruso.

E. RESISTENCIA DEL PAÍS: El nivel de resistencia del país objeto de la agresión, si el objeto de la agresión es Polonia, los Países Bálticos, o un país que contiene al menos una bandera rusa.

Gathering Storm

F. NEUTRALIDAD ALIADA: -2 para cada potencia aliada que no está en guerra con Alemania, o como resultado de una declaración de guerra alemana o aliada en el turno actual. Una declaración de guerra aliada a Italia no niega este modificador.

32.73 Rusia no puede declarar la guerra a Alemania si ha sido firmado el pacto nazi-soviético.

32.8 DECLARACIONES DE GUERRA PREVENTIVAS:

32.81 SE DEBEN CUMPLIR LOS REQUISITOS UMBRALES: La potencia que declara la guerra siempre debe cumplir con los requisitos umbrales para poder declarar la guerra:

A. ALEMANIA: Alemania puede declarar la guerra a Reino Unido y Francia (32.42) o Rusia (32.43) en cualquier turno en el que no está llevando a cabo una agresión.

B. ITALIA: Italia no puede declarar la guerra.

C. REINO UNIDO Y FRANCIA: Reino Unido y Francia pueden declarar la guerra a Alemania o Italia en un turno en el que la potencia del Eje no ha llevado a cabo una agresión (32.61B). Ambas, Reino Unido y Francia, deben ser capaces de declarar la guerra.

D. RUSIA: Rusia puede declarar la guerra a Alemania en cualquier turno en el que cumple con los requisitos de 32.7.

32.82 MOMENTO: La legalidad de la declaración preventiva de guerra se determina al final de la fase de crisis, después de que todos los eventos de soporte secretos se han revelado.

33. EL FIN DEL JUEGO

33.1 EL JUEGO TERMINA CUANDO:

33.11 *Gathering Storm* termina cuando dos o más potencias van a la guerra.

33.12 Cuando *Gathering Storm* termina, los jugadores podrán o bien totalizar los puntos de victoria de cada potencia para determinar el ganador (34) o comenzar un juego de *At World at War* desde la posición inicial determinada por *Gathering Storm*. Los jugadores pueden querer sumar los puntos de victoria de *Gathering Storm* sólo por curiosidad, a pesar de que van a seguir en *At World at War*.

33.2 COMPLETANDO LA INVESTIGACIÓN:

33.21 COMPLETANDO LA INVESTIGACIÓN: Cada alianza puede completar proyectos de investigación o de producción que ya estén en marcha. El número de puntos de investigación que pueden utilizarse para este propósito son:

A. EJE: Cinco puntos de investigación:

- Tres puntos de investigación general, que podrán asignarse a cualquier proyecto.
- Un punto investigación de inteligencia, que sólo podrá asignarse a contrainteligencia, operaciones encubiertas, espionaje o descifrado.
- Un punto de investigación avanzada, que sólo podrá asignarse a jets, submarinos avanzados o cohetes.

B. ALIADOS: Cuatro puntos de investigación:

- Tres puntos generales de investigación, que podrán asignarse a cualquier proyecto.
- Un punto investigación en inteligencia, que sólo podrá ser asignado a contrainteligencia, operaciones encubiertas,

espionaje, o descifrado.

C. RUSIA: Tres puntos de investigación:

- Dos puntos de investigación general, que pueden ser asignados a cualquier proyecto.
- Un punto investigación en inteligencia, que sólo podrá asignarse a contrainteligencia, operaciones encubiertas, o espionaje.

33.22 RESTRICCIÓN: Estos puntos de investigación no pueden ser utilizados para aumentar la investigación más allá de la etapa 12 de un proyecto.

En un juego de Gathering Storm que no se va a continuar en un At World at War, no tiene sentido asignar estos puntos finales de investigación para proyectos que no van a generar puntos de victoria. Bien sea directa o indirectamente por cambiar el equilibrio de poder final del Eje-Aliados; o afectar a la guarnición rusa, y por ello al nivel de apoyo de Rusia.

Sin embargo, en un juego que continúe en At World at War, habrá muchas opciones adicionales para colocar estos puntos de investigación finales.



Determinación de la Victoria

34. DETERMINACIÓN DE LA VICTORIA

34.1 LA DETERMINACIÓN DEL VENCEDOR:

34.11 El vencedor de *Gathering Storm* se determina calculando el número de puntos de victoria (VP) del Eje, de los Aliados y de Rusia.

A. JUEGO CON DOS JUGADORES: El total de VP del Eje se compara con el total combinado de los Aliados y Rusia. El Eje gana si el total de VP del Eje es mayor; si el total de VP del Eje es inferior, los Aliados / Rusia ganan.

B. JUEGO PARA TRES JUGADORES: Primero se compara el total de VP del Eje con el total combinado de VP de los Aliados y Rusia (como el anterior 34.11A), para ver si la victoria es del Eje. Si el Eje pierde, entonces gana el que tenga más VP entre los Aliados y Rusia.

34.12 NIVELES DE VICTORIA: El nivel de victoria depende del número de puntos de victoria que separan a las dos partes:

Gathering Storm

Niveles de Victoria - 34.12	
Diferencia en VP	Resultado
0-2	Empate
3-5	Victoria Marginal
6-9	Victoria Táctica
10-14	Victoria Estratégica
15+	Victoria Decisiva

34.2 NIVELES DE SOPORTE O APOYO:

34.21 PRINCIPALES NIVELES DE SOPORTE DE LAS POTENCIAS:

Los VP se otorgan o deducen para reflejar el nivel de soporte de cada potencia. Los cambios de soporte por eventos aleatorios y otros acontecimientos en el último turno de la partida se deben incluir en este cálculo:

- A. EJE:** +/- 1 por los niveles de soporte de Alemania e Italia.
- B. ALIADOS:** +/- 1 por los niveles de soporte británico y francés.
- C. RUSIA:** +/- 1 por el nivel de soporte de Rusia.

34.3 FÁBRICAS NO MOVILIZADAS:

Los puntos de victoria (VP) disminuyen por las fábricas inactivas o de uso civil (no militar), ya que esto debilita el esfuerzo de guerra de las potencias que están en guerra y retrasa la participación de las neutrales.

- A. EJE:** -1 por cada fábrica inactiva o de uso civil alemana e italiana.
- B. ALIADOS:** -1 por cada fábrica inactiva o de uso civil británica o francesa.
- C. RUSIA:** -1 por cada fábrica rusa inactiva; +2 por cada fábrica rusa de uso civil que se ha movilizado.

Rusia sólo podrá movilizar sus cinco fábricas civiles si Alemania ha cometido agresión contra Polonia sin firmar el Pacto nazi-soviético, ha violado el pacto nazi-soviético, o ha cometido la agresión contra los Países Bálticos, o si Rusia ha llegado a cohesión completa y no está en vigor el Pacto Nazi-soviético - 14.43C.

34.4 EQUILIBRIO DE PODER:

34.41 EJE: +1 por cada nivel en el que el equilibrio de poder Eje-Aliados favorece al Eje.

34.42 ALIADOS: +1 para cada nivel en el que el equilibrio de poder Eje-Aliados favorece a los Aliados.

34.43 RUSIA: El equilibrio de poder Eje-Aliados no tiene efecto sobre los VP de Rusia. Sin embargo, si el juego termina con Rusia y Alemania en guerra, con o sin la participación de los Aliados, una vez que se determine el componente de la guarnición rusa en el nivel de soporte ruso:

- A.** Todas las unidades blindadas, infantería y aéreas rusas, que no sean las ocho unidades de guarnición de Siberia, se transfieren desde el registro de la guarnición rusa al registro del equilibrio de poder.
- B.** Todos los resultados de la investigación rusa en el registro de la guarnición rusa se transfieren al registro de equilibrio de poder.
- C.** Todos los resultados de investigación en políticas de ocupación en el registro de la guarnición rusa se transfieren al registro de infantería del Equilibrio de Poder; todas las unidades polacas en

el registro guarnición rusa se transfieren a los registros de infantería y aéreo del Equilibrio de Poder.

D. El equilibrio de poder Eje-Aliado resultante se utiliza para determinar los puntos de victoria. El cambio de VP del equilibrio de poder incrementa los VP totales de Rusia. Este procedimiento no se sigue si Rusia se mantiene neutral cuando estalla la guerra entre el Eje y los Aliados.

34.5 AGRESIONES DEL EJE:

34.51 EJE:

A. AGRESIONES COMPLETADAS: +# para el Eje por cada agresión realizada durante *Gathering Storm*:

- Etiopía, Renania, Albania, Sudetes, Danzig y el Corredor: 1.
- Austria, Países Bálticos, Grecia: 2.
- Checoslovaquia (incluyendo Sudetes), Yugoslavia: 3.
- Polonia (incluyendo Danzig y el Corredor): 4.

B. AGRESIONES ITALIANAS INCOMPLETAS: Si Italia ha atacado a Grecia o Yugoslavia y el juego termina antes que la conquista se complete, el Eje recibe un VP por cada turno que Italia ha estado en guerra con ese país, empezando en el turno del ataque. El Eje recibe el valor total de VP del país objetivo en el turno que se completa la conquista (34.51A)

C. AGRESIONES CON OPOSICIÓN: Ningún VP se recibe por la agresión que desencadena el estallido de la guerra mundial. Sin embargo, si se reciben VP por las agresiones sin oposición en el turno en el que estalla la guerra.

34.52 ALIADOS:

A. GUERRA POR UN PAÍS MENOR: Si estalla la guerra entre el Eje y los Aliados por un país, el nivel de VP Aliados se incrementa por el valor de ese país (34.51A)

B. CHECOSLOVAQUIA: Si Checoslovaquia está sin conquistar cuando estalla la guerra, los Aliados reciben 3 VP. Este valor se reduce en uno si los Sudetes están bajo control alemán.

34.53 RUSIA: Sin efecto.

34.6 PACTOS COMERCIALES:

34.61 PACTOS COMERCIALES: Se otorgan VP en base a los acuerdos comerciales mantenidos por cada alianza al comienzo de la guerra mundial. El valor en VP de un pacto comercial depende de quién se trata con:

A. POLONIA, ESPAÑA, TURQUÍA, RUSIA: +2 VP por cada pacto comercial.

B. OTROS PACTOS COMERCIALES: +1 PV por cada uno del resto de pactos comerciales.

34.62 PACTOS COMERCIALES DE CONQUISTAS NO CUENTAN:

Los pactos comerciales adquiridos por una agresión del Eje, o en los países que son objeto de la agresión en el último turno del juego no cuentan para VP, a pesar de que las agresiones sin oposición sí generan puntos de victoria (34.5)

34.7 RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN:

34.71 NO HAY PUNTOS DE VICTORIA PARA RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN:

Ningún VP se obtiene por resultados de la investigación, ya que éstos se tienen en cuenta en el cálculo de los niveles de soporte y del equilibrio de poder (EXCEPCIÓN: la investigación en blindados rusos - 34.93)

34.8 DECLARACIONES PREVENTIVAS DE GUERRA:

34.81 POSIBLE PENALIZACIÓN EN VP: Si la guerra estalla en un turno en el que no se produce agresión del Eje. Cualquiera que declare la guerra (Alemania, los Aliados, o Rusia) incurre en la penalización de -5 VP, compensado por la EAI existente al final de el último turno de *Gathering Storm*. Si el EAI era +5, no habría, por tanto, sanción en VP por una declaración preventiva de guerra.

34.9 RUSIA

34.91 NIVEL DE SOPORTE RUSO: +/- 1 VP para el nivel de soporte de Rusia al final del turno en el que estalla la guerra (34.21C)

34.92 PACTO NAZI-SOVIÉTICO: Si se firma el pacto nazi-soviético:

A. EJE: +1 VP por cada cinco concesiones del Pacto por debajo de 35; -1 VP por cada cinco concesiones del Pacto por encima de 35; ambas redondeadas al número más cercano divisible por cinco (25-27 puntos: +2 VPs; 28-32 puntos: +1 VP; 33-37 puntos: 0 VPs; 38-42 puntos: -1 VP; etc.)

B. ALIADOS: Sin efecto.

C. RUSIA: -1 VP por cada cinco concesiones del Pacto por debajo de 35; +1 VP por cada cinco concesiones del Pacto por encima de 35; ambas redondeadas al número más cercano divisible por cinco (25-27 puntos: -2 VPs; 28-32 puntos: -1 VP; 33-37 puntos: 0 VPs; 38-42 puntos: +1 VP; etc.)

34.93 INVESTIGACIÓN EN BLINDADOS DE RUSIA: Para reflejar la primacía del Ejército Rojo y especialmente de los blindados rusos, por cada nivel (dos pasos cada nivel) en investigación de blindados rusos, Rusia recibe +1 VP, hasta un máximo de +6 VPs.