



SPANISH VERSION 126: 1-15-2021

Spanish Translation by www.dracoideas.com

WAR ROOM

UN JUEGO DE LARRY HARRIS

ARGUMENTO

Oficialmente, la guerra comenzó en septiembre de 1939. Treinta y tres largos meses después, la guerra continúa...

“ATENCIÓN...” es el grito que resuena cuando entras en tu Centro de Mando por primera vez. Observas que hay un sobre encima la mesa, frente a tu silla. Es una carta del Jefe de Estado y está marcado como “Confidencial”. Coges el sobre, lo abres y lees la carta que hay en su interior:

Estimado General,

Es un gran placer que haya sido nombrado Comandante Supremo de todas nuestras Fuerzas Armadas. En el momento en que toma posesión de su cargo, el mundo lleva casi 3 años en guerra y la lucha continúa.

Aquí le dejo este manual – llamado “Libro de Instrucciones” – que tanto nos ayudó a mi predecesor y a mí mismo. Nosotros lo llamamos Reglamento del Centro de Mando. Es mi deseo que se lo lea atentamente. A partir de ahora, se le requerirán cada vez más funciones – así como responsabilidades – y de forma más continua, para liderar a nuestras Fuerzas Armadas hasta las puertas de las capitales de nuestros enemigos, y más allá. Solamente cuando entienda y haya aprendido esos capítulos le será posible cumplir con su misión. Bajo su supervisión, y con la producción de nuestra industria – los barcos, aviones, piezas de artillería, tanques y nuestros valientes soldados – no solo prevaleceremos, sino que triunfaremos. Tiene nuestra total confianza en que nuestras fuerzas serán transportadas en el número y modo adecuado a las líneas del frente de la Segunda Guerra Mundial de este siglo.

Unas palabras de advertencia: es importante que junto un gran comandante de hombres y máquinas, usted sea un mago de la logística y los suministros, y un efectivo negociador cuando trate asuntos diplomáticos con nuestros heroicos aliados. Con todas esas habilidades, ya más que probadas, estoy seguro de que su nombramiento como Comandante Supremo nos llevará a la victoria total. Tal y como ha demostrado durante sus anteriores funciones, debe continuar anticipándose a las intenciones de nuestros enemigos y frustrando sus ambiciones en el campo de batalla. Por medio de su astucia y su empuje, estamos convencidos que se enfrentará al enemigo con fuerza arrolladora en cada oportunidad. Lleve el combate a su terreno y niégueles la oportunidad de hacer la Guerra tomando el control de sus territorios más ricos en recursos, y asegure el final y la completa destrucción de las fuerzas armadas enemigas y sus líderes. ¡A POR LA VICTORIA!

Buena suerte,

OBJETIVO (CONDICIONES DE VICTORIA)

ESTÁNDAR: Siete naciones luchan por controlar territorios clave y recursos críticos antes de que el esfuerzo y la devastación producida por la guerra agote su capacidad de luchar. A menos que se especifique otra cosa en el escenario escogido para jugar, los Aliados deben controlar Alemania y Japón [*Greater Germany, Japan*] para ganar. Las naciones del Pacto Tripartito (el Eje) deben controlar 2 de los siguientes territorios para ganar: Costa este de EEUU, Gran Bretaña, o Moscú [*Eastern United States, Great Britain, Moscow*].

LIMITADO: Para una experiencia de juego más corta, se puede limitar la partida a 6 rondas. Tras esas rondas calcula la posición de cada país en el Registro de Estado de la Nación, contabilizando 1 punto por cada Zona en la que haya avanzado tras la Zona de Inicio (blanca). Por ejemplo, una nación tendrá 3 puntos si está en la Zona naranja. El bando (Eje o Aliados) con la puntuación total (suma de sus naciones) más baja gana. En caso de empate en puntos, compara el Esfuerzo total (restando las Medallas) en el tablero de Moral. Si continúa la igualdad, el resultado es un empate. También es posible ganar usando las condiciones de victoria estándar (capturando las capitales de cada nación). En la página 25 se incluyen otras sugerencias para las primeras partidas o reducir el tiempo de juego.

COMPONENTES DEL JUEGO



1 Reglamento: ¡de obligada lectura para todos los comandantes!

4 Cajas de unidades: para guardar las unidades terrestres, navales y aéreas.

1 Caja de marcadores comunes: se usa para guardar marcadores comunes como marcadores de conflicto, marcadores de estrés, medallas, marcadores de bombardeo, y de flecha.

7 Cajas nacionales: en cada caja se pueden guardar los marcadores de Mando, los marcadores de Insignia Nacional, y las cartas de territorio adicionales.

7 Tablas de Recursos y 28 clavijas: inserta las clavijas de colores en los correspondientes orificios para mantener un registro de los recursos acumulados por tu nación: Combustible, Acero, y OSR (Otros Recursos Estratégicos). La clavija blanca se usa para marcar más de 20 recursos. Se incluye un código abreviado de colores que indica las cantidades de recursos iniciales dependiendo del escenario seleccionado.

1 Mapa político del mundo en 1942: este es el tablero de juego. Nótese que el Registro de Orden de Turnos, así como el Registro de Estado de la Nación se incluyen en el área del Polo Norte.

1 Tabla de Moral: esta tabla se usa para calcular el esfuerzo acumulado por la nación, que es un factor clave del juego. El frontal tiene los valores de umbral de esfuerzo para los escenarios de "Guerra Global" y "Frente Oriental", mientras que el reverso contiene los valores correspondientes a los escenarios de "La Guerra en Europa" y "El Pacífico" (*ver páginas 25-28*).

7 Blocs de Tablas de Operaciones y Producción (O&P): durante cada ronda, las naciones anotarán en secreto las órdenes de movimiento y de compra de nuevas unidades en una nueva tabla de O&P. Puedes pedir nuevos blocs en www.nightingale-games.com, o bien hacer más copias antes de usarlos.

2 Tablas de Combate: su anverso se usa para batallas terrestres y aéreas, y el reverso se usa para batallas navales y aéreas. Dependiendo del espacio disponible y del número de jugadores puede usarse la segunda tabla de forma que no sea necesario voltearla según el tipo de batalla o bien resolver un segundo combate simultáneamente (*ver reglas opcionales en página 29*).

131 Cartas de Territorio: estas cartas se consiguen cuando se capturan territorios y se usan para calcular los recursos que se obtienen. El anverso de la carta muestra el estado normal del territorio, mientras que el reverso muestra el estado sitiado o en disputa con recursos reducidos. Las fuerzas iniciales que se colocan en el despliegue en ese territorio también se muestran en la carta.

11 Soportes de cartas: estos soportes disponen de ranuras para sostener las cartas de los territorios que proporcionan recursos y que están bajo control de una nación. Las cartas de territorios sin recursos se dejan a un lado en la caja de almacenamiento. Además de disponer de un soporte por cada nación, hay 4 soportes adicionales sin insignias, que pueden utilizarse para cualquier nación que necesite más ranuras para sus cartas.

2 Hojas de referencia: estas hojas muestran referencias de reglas y recordatorios de las fases del juego. En el reverso se incluyen una copia del mapa a tamaño reducido, que se puede usar para discusiones secretas entre jugadores del mismo bando.

10 Dados: los dados de 12 caras (d12) se usan para resolver los combates. Cada dado tiene 1 cara blanca, 1 negra, 1 roja, 2 verdes, 3 azules, y 4 amarillas.

7 Estrellas de capital: se colocan sobre los territorios donde se encuentran las capitales de cada nación (*ver páginas 5 y 25*).

COMPONENTES DEL JUEGO



China



Commonwealth Británica



Unión Soviética



Estados Unidos



Alemania



Italia



Imperio Japonés

INSIGNIAS NACIONALES: estos marcadores tienen diferente función según su ubicación:

- En el registro de orden de turnos se coloca un marcador por cada nación que participa en el escenario. Usa los marcadores grandes redondos para esto.
- En el registro de estado de la nación se coloca un marcador por cada nación que participa en el escenario. Usa los marcadores grandes cuadrados para esto.
- En el mapa sobre un territorio indican que la nación que controla el territorio es diferente a la mostrada originalmente en el mapa por su color y por la identificación de la región.
- En el mapa sobre convoyes transoceánicos indican que la nación que gestiona el convoy es diferente a la mostrada originalmente en el mapa por su bandera.
- Junto con marcadores de cazas embarcados indican a que país pertenecen esos cazas (si fuera necesario identificarlos).
- En la tabla de combate indican a que nación pertenecen cada unidad de entre sus aliados (si fuera necesario identificarlos).

MARCADORES DE MANDO: estos marcadores se colocan encima de los apilamientos de unidades, de modo que se identifique al propietario de las unidades que se encuentran bajo él y se les pueda asignar órdenes específicas. La cantidad de marcadores está limitada, aunque los marcadores disponibles pueden reutilizarse si fuese necesario. Hay 3 tipos de marcadores según las unidades apiladas con él:



- Mandos Terrestres (marcador cuadrado).
- Mandos Aéreos (marcador circular).
- Mandos Navales (marcadores hexagonales alargados).

IDENTIFICACIÓN DE MANDOS: los marcadores de mando de una nación se identifican por el símbolo de la bandera de esa nación y un código numérico. Cuando se incluye la ID de una región y pequeñas siluetas en diferentes colores, se usan para el despliegue rápido (*ver página 7*).

APILAMIENTO DE UNIDADES: un apilamiento de unidades se completa con el marcador de mando correspondiente a la categoría de las unidades contenidas en el apilamiento. Los marcadores de mando no se consideran unidades. Cada marcador de mando puede tener bajo su control un apilamiento máximo de 8 unidades.



UNIDADES TERRESTRES: representan las diferentes fuerzas de combate terrestres.



150 INFANTERÍA



80 ARTILLERÍA



60 BLINDADOS

UNIDADES AÉREAS: representan las diferentes fuerzas de combate aéreas.



80 CAZAS



25 BOMBARDEROS

MARCADORES DE CAZAS EMBARCADOS:

Estas unidades especiales no requieren de marcadores de mando para su identificación, ni de órdenes escritas y despegan en un paso especial de la secuencia de juego.

ANVERSO (Aliados)

REVERSO (Eje)



15 MARCADORES

DE CAZAS EMBARCADOS

UNIDADES NAVALES: representan las diferentes fuerzas de combate navales.



25 SUBMARINOS



35 CRUCEROS



15 PORTAVIONES



15 ACORAZADOS

MULTIPLICADOR DE UNIDADES: A diferencia con los marcadores de mando la cantidad de unidades no está limitada. Pueden usarse estos marcadores blancos para representar 3 unidades del tipo de unidad que se encuentra bajo él en el apilamiento.



5 MULTIPLICADORES DE UNIDADES TERRESTRES



5 MULTIPLICADORES DE UNIDADES AÉREAS



5 MULTIPLICADORES DE UNIDADES NAVALES

30 MARCADORES DE CONFLICTO: estos marcadores se colocarán en cualquier región en la que haya un conflicto que necesite ser resuelto. Si el marcador se ha volteado a su anverso (lado rojo y azul) indica que la región está en disputa entre ambos bandos (está sitiada o asediada) y quiere decir que el conflicto continuará la siguiente ronda. También se usan los marcadores de conflicto durante raids (interceptación de convoyes y bombardeos estratégicos) y sobre la tabla de combate para contabilizar los dados a lanzar.



20 MARCADORES DE MEDALLAS/BIENES CIVILES: las medallas representan los logros o hazañas en combate y se usan en la tabla de moral. En su reverso el marcador muestra Bienes de consumo civiles que se compran con recursos y se utilizan para reducir el estrés y la presión sobre la población de las naciones.



25 MARCADORES DE BOMBARDEO/INDUSTRIA: el lado de marcador de bombardeo se usa sobre territorios para indicar que hay infraestructura en dicho territorio dañada por un bombardeo estratégico. El marcador de industria se utiliza para indicar que en un territorio hay unidades en construcción.



20 MARCADORES DE FLECHA: se usan para indicar que un mando aéreo debe aterrizar durante el paso de Aterrizaje de Mandos Aéreos de la fase 5 (Reparaciones y Despliegue). El color rojo se usa para mandos aéreos del eje, y el azul para los aliados. También se usan estos marcadores para indicar que un bando tiene Ventaja de Fuerzas en una batalla (*página 15*).



20 MARCADORES DE ESTRÉS: estos marcadores que incluyen un valor de 1 o 3, se usan en la tabla de moral para representar los efectos negativos que la guerra tiene sobre los países.

CARACTERÍSTICAS DEL MAPA

CARACTERÍSTICAS DEL MAPA



- **ZONAS MARÍTIMAS:** son regiones azules con un código de identificación (ID) formado por un texto de gran tamaño y de color azul claro (por ejemplo A-5).
 - **CONVOY:** un convoy está formado por la silueta de uno o más barcos rodeadas por un círculo. Algunos de estos círculos se solapan para formar un grupo de convoyes. Hay 2 tipos de convoyes. Los convoyes costeros están asociados a un territorio. Por otro lado, los convoyes transoceánicos disponen de una bandera para identificar a qué territorios está asociados. Los convoyes pueden ser interceptados y atacados (ver interceptación de convoyes en página 17).
 - **CANALES Y ESTRECHOS:** los canales y estrechos ofrecen restricciones para el paso a través de ellos de unidades navales (ver *Canales y Estrechos abajo*).
 - **TERRITORIO:** son regiones terrestres que disponen de una barra de información, incluyendo islas (por ejemplo, G1).
 - **ISLA:** para efectos del movimiento todo lo que se encuentra dentro del círculo de la isla se considera tierra (por tanto, un territorio). Cualquier isla sin identificación de región no es practicable a efectos del juego y las unidades de ambos jugadores no podrán entrar. Las pequeñas banderas indican el país que controlaba inicialmente la isla.
- REGIONES INTRANSITABLES:** Los mandos terrestres y sus unidades no podrán entrar ni en las regiones del Sahara (en África) ni en el sistema de los Himalayas (en Asia). Los mandos aéreos y sus unidades pueden sobrevolar estas regiones, aunque no podrán aterrizar en ellas.
- ADYACENTE:** regiones que se unen sólo en una esquina o vértice no se consideran adyacentes. Por ejemplo, U3 NO es adyacente a P-4 o R-16 NO es adyacente a P-2. Sin embargo, Sicilia sí es adyacente a Italia.




BARRA DE INFORMACIÓN: es una franja con diferentes códigos para cada territorio, incluyendo la siguiente información: ID de la región, Valor Estratégico (VE), y Recursos producidos. Cuando además se incluye la bandera de un país en la parte izquierda de esta barra indica que se trata del territorio principal donde se encuentra la capital de ese país.


G1 **ID DE LA REGIÓN:** las regiones disponen de un código de identificación (ID) mostrado en un recuadro negro para los territorios y en color azul claro para las zonas marítimas. Por ejemplo, el territorio Alemania [Great Germany] se identifica como G1 (G de Alemania en inglés), y la zona del Mar Báltico situada al norte se identifica como A-5 (A de océano Atlántico).


8 **VALOR ESTRATÉGICO:** el valor estratégico (VE) se muestra en un recuadro blanco del mapa y de las cartas de territorio. Cuanto mayor sea este valor, más importante es el territorio, ya que se convierte en Estrés que se acumula si el país que al que pertenece pierde su control.




1 2 3 **RECURSOS:** la mayoría de los territorios producen recursos. Rojo = Combustible, Azul = Hierro, Amarillo = OSR. Los números que se muestran indican la cantidad de cada recurso que se produce en el territorio.

 **INDUSTRIAS:** estos iconos muestran dónde se pueden construir nuevas unidades terrestres, aéreas y navales. El número de chimeneas en cada icono de industria (es igual al VE del territorio) limita el número de unidades que pueden construirse en el territorio al mismo tiempo.

 **ICONO DE MOVILIZACIÓN:** China tiene reglas especiales para la movilización de unidades de infantería (ver *Movilización china en página 22*).

 **PUERTOS:** los puertos que no están dañados proporcionan Ventaja de Puerto (ver *página 15*) en batallas navales. Adicionalmente, las unidades navales solo pueden ser desplegadas en una región marítima conectada con el puerto del territorio que tiene la industria donde se están construyendo.

 **FERROCARRILES:** cuando la red ferroviaria no está dañada es posible el movimiento rápido entre territorios conectados entre sí.



ICONO DE COMERCIO: algunos territorios neutrales (ver *página 24*) ofrecen comerciar con recursos de un cierto tipo mostrándose por un icono circular de recurso (ver *Comercio con países neutrales en página 22*).

LOS CANALES Y ESTRECHOS DEL MAPA

Los estrechos restringen el movimiento naval (mandos y unidades navales, así como transportes de tropas), pero no afectan a los mandos y unidades aéreas. Las líneas que delimitan las regiones marítimas que constituyen los estrechos, así como los territorios en los que se encuentran los canales (Canal de Suez y Panamá) están marcadas en rojo con puntos blancos. Para poder atravesar esos pasos, tu país o un país de tu misma alianza (Eje o Aliados) debe:

- Canal de Panamá (A-12, P-7): controlar América Central. Nótese que este territorio es pro-aliado por lo que solo los países del bando aliado podrán atravesar este canal inicialmente.
- Canal de Suez (M-3, M-5): controlar Egipto [Egypt].
- Estrechos de Dinamarca (A-5, A-6): controlar Dinamarca [Denmark] y Noruega [Norway].
- Estrecho de Gibraltar (A-15, M-1): controlar Gibraltar.
- Estrecho de Malaca (I-9, P-15): controlar Malasia [Malaya].
- Estrechos de Turquía (M-3, M-4): controlar Turquía [Turkey]. Nótese que Turquía es neutral, así que ningún bando podrá atravesar estos estrechos inicialmente.



DESPLIEGUE INICIAL

MAPA

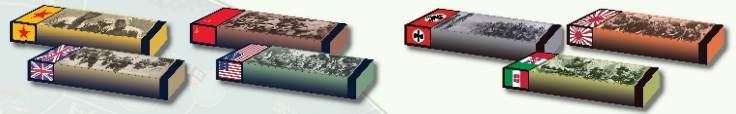
Coloca el mapa o tablero de juego en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores.

SELECCIÓN DE ESCENARIO

Escoge uno de los 4 escenarios disponibles (*ver páginas 25-28*).

SELECCIÓN DE PAÍSES

Cada jugador decide con qué país(es) quiere jugar de acuerdo con la cantidad de jugadores especificada en cada escenario.



REGISTRO DEL ESTADO DE LA NACIÓN

Cada país que participe en el escenario coloca su insignia nacional grande cuadrada en la zona blanca (Comienzo) del registro.



REGISTRO DE ORDEN DE TURNOS

Cada país que participe en el escenario coloca su insignia nacional grande redonda en el registro. Las insignias se colocarán en orden al final de la Fase 2: Planificación estratégica (*ver página 9*).



TABLAS DE OPERACIONES Y PRODUCCIÓN (O&P)

Cada jugador toma los blocs de tablas O&P de los países con los que va a jugar, y escribe el número de ronda en el espacio indicado, con un lápiz en la primera hoja disponible.



TABLAS DE RECURSOS

Cada jugador toma las tablas de recursos de los países con los que va a jugar, y coloca las 3 clavijas de combustible, hierro y OSR (otros recursos estratégicos) en la línea 0 de su respectiva columna. La clavija blanca se usa cuando se dispone de más de 20 unidades de un recurso. La información de la tabla de recursos es pública y los jugadores no pueden ocultarla.



TABLAS

Sitúa la Tabla de Combate y la Tabla de Moral una junto a la otra.



DADOS

Coloca los 10 dados cerca de la Tabla de Combate



MARCADORES COMUNES Y UNIDADES

Sitúa la caja de marcadores comunes y las 4 cajas de unidades junto al mapa cerca de los jugadores. Los marcadores comunes incluyen:

- Marcadores de conflicto.
- Marcadores de bombardeo/industria.
- Marcadores de flecha.
- Marcadores de estrés.
- Marcadores de medallas/productos civiles.

MORALE BOARD	CASUALTY LIST	STRESS	CONVERSION	0-18	20-34	36-50	52-66	70-84	90+
USA	4	1	1	1	1	1	1	1	1
UK	4	1	1	1	1	1	1	1	1
USSR	5	1	1	1	1	1	1	1	1
USA	4	1	1	1	1	1	1	1	1
Germany	6	1	1	1	1	1	1	1	1
Italy	4	1	1	1	1	1	1	1	1
Japan	6	1	1	1	1	1	1	1	1

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
USA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
UK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
USSR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
USA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Germany	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Italy	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Japan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1



REGLAMENTO Y HOJAS DE REFERENCIA

Mantén el reglamento y las hojas de referencia a mano necesario consultarlos durante la partida.

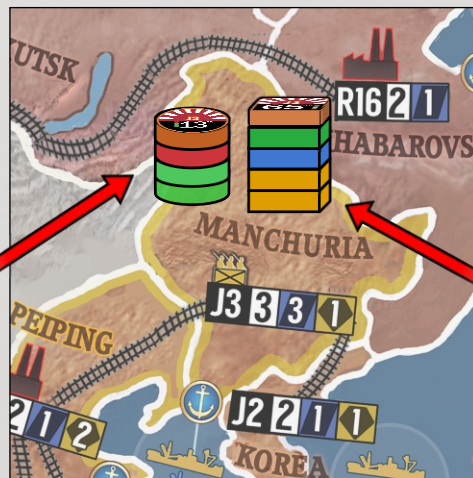
DESPLIEGUE INICIAL

COMPONENTES DEL PAÍS • Cada jugador toma la caja de su país donde se guardan los marcadores de mando, insignias nacionales y cartas de territorios iniciales. Coloca las cartas de territorio por el lado donde muestra más recursos (el que no tiene la franja roja y blanca que indica el lado de sitiado) en el soporte de cartas, para calcular la producción de recursos durante la Fase 1: Dirección de la Economía Nacional.



COLOCACIÓN DE MARCADORES DE MANDO • Usando la referencia que aparece en los marcadores de mando o en las cartas de territorio, coloca los marcadores de mando en el mapa de acuerdo con el ID que se indique. Los marcadores de mando sin ID de región no se colocan en el mapa durante el despliegue inicial, aunque podrán usarse más adelante durante la partida.

DESPLIEGUE DE UNIDADES • Las unidades pueden ser desplegadas en este momento o los jugadores opcionalmente, pueden esperar, para usar el método de despliegue rápido. Si se usa dicho método, los jugadores colocan las unidades bajo el marcador de mando solo después de que dicho marcador entra en combate o bien si necesita dividirse o unirse a otro marcador. Si no se usa el método de despliegue rápido, coloca las unidades terrestres y aéreas de los tipos indicados debajo de cada marcador de mando para formar los apilamientos de mando. Coloca las unidades navales debajo de los marcadores de mando naval en las regiones marítimas indicadas. Deja las cajas de unidades a mano para su uso futuro. Nota: algunas cartas de territorio muestran unidades de dos países. Por ejemplo, el territorio de Gran Bretaña [Great Britain] comienza tanto con unidades británicas como con unidades norteamericanas. Las islas Salomón [Solomon Islands] es la única región que comienza el juego con unidades de bandos opuestos.



LAS FASES DE JUEGO Y LOS OFICIALES

Los jugadores deben escoger de entre ellos a un jugador que sea el Oficial de Organización. Esta persona será el responsable de gestionar las fases del juego, y mantener el dinamismo de la partida, reduciendo los tiempos muertos, y limitando las conversaciones entre jugadores de una misma alianza. Para una gestión del juego aún más controlada, *ver Roles de Oficiales en la página 29*. Cada ronda de juego tiene 7 fases, cada una de las cuales se resuelve, o bien simultáneamente, o bien mediante turnos siguiendo un orden que se establece en la primera fase de cada ronda:

- FASE 1: DIRECCIÓN DE LA ECONOMÍA NACIONAL
- FASE 2: PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA
- FASE 3: OPERACIONES DE MOVIMIENTO
- FASE 4: OPERACIONES DE COMBATE
- FASE 5: REPARACIONES Y DESPLIEGUE
- FASE 6: MORAL
- FASE 7: PRODUCCIÓN



FASE 1: DIRECCIÓN DE LA ECONOMÍA NACIONAL

TÉRMINOS IMPORTANTES

CONTROL DE UN TERRITORIO: un país que posee la carta de territorio tiene el control de ese territorio. Las regiones marítimas no pueden ser controladas por ningún país.


ALIANZA: este término se refiere al bando al que un país pertenece, y puede ser los Aliados o el Eje.


AMIGO: los países que pertenecen a la misma alianza o bando se consideran “amigos”, y nunca pueden atacarse entre sí. Esto se aplica también a los países neutrales (*ver página 24*) alineados con ese bando. Por tanto, el término “amigo” puede aplicarse a territorios, mandos y unidades de tu país o de un país de tu mismo bando.

ENEMIGO: los territorios, mandos y unidades del bando o alianza opuesta (o los países neutrales alineados con dicha alianza) se describen como “enemigos”. Los países neutrales no alineados, no se considerarán ni amigos ni enemigos hasta que sean invadidos (*ver página 24*).

CATEGORÍA DE UNIDAD: las unidades de cada categoría (terrestre, aérea o naval) tiene una forma diferente: cuadrada, circular, hexagonal alargada.

TIPO DE UNIDAD: el tipo de unidad se refiere al color específico dentro de su propia categoría. Por ejemplo, para la categoría de las unidades terrestres los tipos son blindados (verde), artillería (azul), infantería (amarillo).

 **REGIÓN ACTIVA:** este término se refiere a cualquier región que tiene un conflicto que hay que resolver. Esto ocurre cuando hay fuerzas de alianzas opuestas en la misma región, se pretende interceptar un convoy o realizar un bombardeo estratégico en esa región, o incluso al invadirse un territorio enemigo vacío (*ver guarniciones en página 15*). En estas situaciones, se coloca un marcador de conflicto en la región durante la fase 3 (operaciones de movimiento). En la fase 4 (operaciones de combate), el marcador se voltea a su lado de “en disputa”, o se elimina si el conflicto se ha resuelto. En el mapa no debe haber ningún marcador por su lado de conflicto al final de la fase 4 (operaciones de combate).

 **REGIÓN EN DISPUTA:** después de una batalla, si hay marcadores de mando de bandos opuestos que se encuentran en la misma región marítima o territorio, entonces la región queda “en disputa”. Las regiones activas se convierten en regiones en disputa después del combate si sigue habiendo unidades de bandos opuestos.

- Durante el Informe de la Batalla (*ver páginas 18 y 19*), se gira el marcador de conflicto a su lado azul y rojo de “en disputa”.
- Se voltea la carta de territorio de la región en disputa (si el combate es en un territorio) para mostrar la cara que contiene una franja roja y blanca en su parte superior.
- El país que controla el territorio en disputa mantiene su carta de territorio, pero recibe una menor producción de recursos, tal y como se muestra ahora en la carta tras haber sido volteada.
- Al inicio de la fase 3 (operaciones de movimiento), voltea todos los marcadores de en disputa a su lado de conflicto activo, para indicar que va a producirse una nueva batalla.
- Mientras el territorio se encuentre en disputa la carta del territorio permanece con la franja roja y blanca bocarriba, y se volverá a voltear cuando no haya conflicto.
- Durante la fase 5 (reparaciones y despliegue), los mandos aéreos pueden aterrizar en un territorio en disputa si el territorio es amigo.

PASO 1. COMPROBAR LA ORIENTACIÓN DE LAS CARTAS DE TERRITORIO

Se debe comprobar la orientación de las cartas de territorio para asegurarse de que es correcta, ya que los territorios en disputa producen menos recursos. En cualquier momento en el que un territorio deja de estar en disputa o deja de estar activo, su carta es inmediatamente volteada a su lado normal y el marcador de conflicto es retirado del mapa. Excepción: todas las cartas de territorio de un país colapsado se voltean permanentemente a su lado de en disputa con recursos reducidos, incluso si actualmente están bajo control de otro país. Este agotamiento de recursos representa la sangría de una contienda prolongada. Los territorios que sigan bajo control del país colapsado no producirán recursos, pero los que estén bajo control del bando contrario, tendrán producción reducida, la indicada por la carta por su lado de en disputa.



RESTRICCIONES DE CHINA

China no puede obtener ni gastar combustible durante la partida. China solo puede construir unidades de artillería si consigue obtener el control de un territorio industrial como Peiping. China no comercia con ningún país. Las unidades chinas no pueden ser transportadas por mar y por tanto sus mandos terrestres no pueden entrar en regiones marítimas. China no puede capturar unidades navales o aéreas, aunque sí que podría capturar blindados, aunque no pueda construirlos.



PASO 2. CÁLCULO DE PRODUCCIÓN DE RECURSOS

Cada jugador contabiliza ahora los recursos de cada tipo (combustible, hierro, OSR) de cada uno de los países que controla por separado. Para ello usa los valores mostrados en sus cartas de territorio, y ajustando la posición de las correspondientes clavijas en la tabla de recursos, subiendo en cada columna la clavija para añadir más recursos. Nota: si un país excede el valor máximo mostrado en la tabla de recursos coloca una clavija blanca (dejando la clavija original en el valor 20). El valor inicial de producción está basado en los territorios que se controlan al iniciar el escenario (*ver las marcas de la tabla de recursos*). Los recursos que posee un país son información pública y no se puede ocultar a otros jugadores. Un país mantiene sus recursos a menos que se haya colapsado (*ver página 22*).

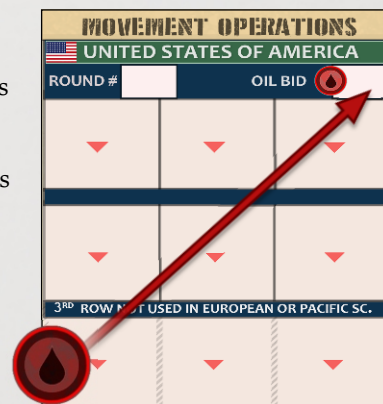


FASE 2: PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA

PASO 1. ANOTACIÓN DE ÓRDENES Y PUJAS POR EL ORDEN DE TURNOS

ANOTACIÓN DE ÓRDENES DE MOVIMIENTO

En este paso, todos los jugadores simultáneamente anotan en SECRETO las órdenes de movimiento que quieren asignar a sus marcadores de mando en las tablas de operaciones y producción (O&P). Es recomendable que antes de hacer las anotaciones los jugadores de la misma alianza discutan y coordinen sus acciones. Los jugadores, de mutuo acuerdo pueden limitar el tiempo dedicado tanto a las discusiones como a realizar las anotaciones. Si un jugador controla varios países, debe usar tablas de O&P para cada país. Los jugadores pueden anotar una operación de movimiento en cada una de las 9 casillas situadas a la izquierda de la tabla O&P de su bloc de tablas O&P. Para trazar la orden, escribe el ID del marcador de mando del apilamiento encima de la flecha roja y el ID de la región de destino del movimiento debajo de la misma flecha. La región de destino podría ser incluso la región en la que ya se encuentra. A un marcador de mando no se le pueden asignar varias órdenes en la misma ronda. Cada país no puede asignar más de 9 órdenes escritas en ninguna ronda. Excepción: Italia y China solo podrán asignar 6 órdenes por ronda.



PUJAS DE COMBUSTIBLE PARA EL ORDEN DE TURNOS

Cada país puede usar sus reservas de combustible para pujar por una posición en el ranking del orden de turnos. No hay límite en las pujas y un país podrá ofrecer como mínimo 0 y como máximo la cantidad de combustible de que disponga en ese momento.

Se deben anunciar y completar la división o unión de mandos antes de proceder con el paso 2. Una vez que el paso 1 se ha completado, los jugadores no podrán cambiar las órdenes escritas ni sus pujas.

PASO 2. REVELAR LAS PUJAS Y ESTABLECER EL ORDEN DE TURNOS

Una vez que todos los jugadores han terminado de anotar sus órdenes y su puja, cada país anuncia la cantidad de combustible que ha ofrecido para el ranking del orden de turnos. El país que haya realizado la puja más alta (el que haya anotado en su tabla O&P la mayor cantidad de combustible) será el primero en escoger una posición vacía en el registro de orden de turnos, y se procede del mismo modo con el resto de países hasta llegar al último (el que ofreció la menor cantidad de combustible). En el caso de más de un país con la misma puja (incluso si esta es 0), selecciona aleatoriamente las insignias nacionales para desempatar tal y como se van produciendo (es decir, después de que todas las pujas mayores ya han seleccionado una posición). Las insignias nacionales de cada país se colocan en las casillas adecuadas de la tabla del orden de turnos situada junto al Registro del estado de la nación. Nota: el ranking de orden de turnos se convertirá en el método de desempate universal, siempre y cuando no se especifique lo contrario.

CANCELACIÓN DE ÓRDENES

Un país puede opcionalmente cancelar cualquier orden escrita en su turno durante la fase 3 (operaciones de movimiento). También pueden ser canceladas automáticamente si hay un error en la anotación. La cancelación intencionada de una orden suele ser debida a un movimiento enemigo que provoca un cambio de planes.

REORGANIZACIÓN DE MANDOS

Los países pueden reorganizar sus apilamientos de mandos en cada región, dividiéndolos o uniéndolos, solo en los siguientes momentos:

- Fase 1: dirección de la economía nacional - En cualquier paso de esta fase.
- Fase 2: planificación estratégica - Solo durante el paso 1 se puede dividir o unir. Estas acciones no son órdenes escritas, aunque deben ser anunciadas al resto de jugadores.
- Fase 3: operaciones de movimiento - Solo los Mandos obligados a dividirse por haber quedado trabados (pueden dividirse solo una vez, es decir que no se pueden dividir en 3 o más mandos) (*ver Quedar trabados en página 10*).
- Fase 4: operaciones de combate - Solo durante el informe de la batalla y en la región activa.
- Fase 5: reparaciones y despliegue - En cualquier momento.
- Fase 6: moral - En cualquier momento.
- Fase 7: producción - En cualquier momento.

Si un país no dispone de marcadores de mando de un tipo concreto (naval, aéreo o terrestre), entonces el mando correspondiente no podrá dividirse. Si la división fue causada al trabarse con el enemigo, entonces la orden de movimiento debe ser cancelada.

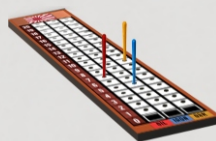
Si es relevante el orden en que los países dividen y unen sus mandos, entonces debe seguirse el ranking del orden de turnos (la decisión será aleatoriamente si esto ocurre en la 1ª fase de la 1ª ronda antes del paso 3).

CONSEJO: use apilamientos de mando para mover unidades más eficientemente con menos órdenes escritas. Divide apilamientos de mando para preparar movimientos a múltiples destinos o engañar al enemigo.



PASO 3. PAGO POR LAS PUJAS

En este momento todos los países deben pagar la cantidad de combustible que habían comprometido en sus pujas, independientemente de la posición obtenida en el registro de orden de turnos. Para ello se ajusta la cantidad de combustible en el registro de recursos de cada país.



FASE 2: PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA

TRABADO - Cuando un mando terrestre o naval intenta salir de una región que contiene unidades terrestres o navales enemigas debe dejar en esa región un número de unidades igual a la cantidad de unidades enemigas de esa categoría. Esta cantidad de unidades se denomina valor de trabado. Las unidades que pertenezcan a un país aliado deben usarse para cumplir con este requisito en primer lugar. El resto de unidades que excedan de la cantidad indicada DEBE continuar moviendo de acuerdo con la orden original escrita si es posible (a menos que la orden haya sido cancelada). El jugador que queda trabado coloca un nuevo marcador de mando en la fuerza que debe quedarse en la región. Ejemplo: un mando terrestre de EEUU intenta salir de Libia donde hay un mando terrestre italiano con 3 unidades [2 infanterías y 1 artillería]. El valor de trabado sería 3. En la misma región hay un mando británico con 2 unidades [1 infantería y 1 blindado], por lo que el jugador EEUU debe dividir su mando y dejar en Libia al menos 1 unidad terrestre para los aliados tengan en la región al menos 3 unidades terrestres.

TIERRA A TIERRA



28

B-7

ILIMITADO POR TREN



32

B-18

PLANIFICANDO MOVIMIENTOS DE MANDOS TERRESTRES

Los mandos terrestres pueden mover a un territorio adyacente (excepto regiones intransitables) o bien a cualquier distancia usando una ruta de ferrocarril amiga que conecte la región de origen del movimiento con la de destino, con las siguientes restricciones:

MOVIMIENTO DE MANDOS TERRESTRES POR TREN

El movimiento por tren se emplea si el territorio de destino no es adyacente al de origen del movimiento; de modo que ambos tipos de movimientos terrestres están claramente diferenciados. Al mover por tren, los mandos terrestres no pueden entrar en ningún territorio controlado por el enemigo (o países neutrales no amigos), incluso aunque el territorio esté vacío. Digamos que un país no puede ser invadido moviendo por tren. Tampoco podrán entrar en un territorio en el que haya unidades terrestres enemigas (incluso si el territorio está bajo control de un país amigo). Los territorios con marcadores de bombardeo también impiden el movimiento de entrada o salida de ese territorio por tren (ver página 17). De este modo, un mando terrestre cuyo movimiento por tren previsto queda obstruido, debe cancelar su orden de movimiento completa, y no puede hacer un movimiento parcial hasta la región donde no podría entrar. Los mandos terrestres pueden salir de un territorio amigo (pero NO de uno enemigo) por tren siguiendo las reglas normales de trabarse en combate y las restricciones mencionadas en este párrafo. Si parte de la ruta de movimiento por tren pasa por un territorio controlado por un país que esté en zona amarilla o peor, ver página 21.

TIERRA A MAR Y MAR



42

A-9

MAR A TIERRA



88

B-21

MAR A MAR Y MAR



110

I-5

TRANSPORTE DE UNIDADES TERRESTRES POR MAR

Los mandos terrestres se consideran transportes de tropas que mientras se encuentran en regiones marítimas transportan a esas unidades terrestres. Los transportes pueden mover hasta 2 regiones solo si las 2 regiones a las que mueven son marítimas. Cuando se mueven hacia una región terrestre solo pueden mover una región hacia un territorio adyacente a su posición.

TRANSPORTE DE TROPAS DURANTE EL COMBATE

Los transportes de tropas no participan en el combate mientras están en el mar, y son un blanco fácil. Cualquier transporte resultará hundido al final del combate (incluso si no hay batalla) si unidades aéreas o navales enemigas, permanecen en su misma región y no han sobrevivido unidades aéreas o navales amigas que puedan defenderlos. Si las fuerzas navales y aéreas de ambos bandos resultan completamente destruidas durante la resolución del combate en una región, los transportes de tropas de ambos bandos sobrevivirán. Los transportes de un bando no afectan a los transportes del bando enemigo.

TRABADO - Los transportes nunca provocan que transportes o unidades navales enemigas queden trabadas. Por otro lado, tampoco contribuyen a compensar el número de unidades que deben permanecer en una región al quedar trabados (valor de trabado) por el enemigo para permitir que otras unidades navales amigas abandonen la región. Sin embargo, cuando un mando terrestre tiene orden de mover a una región marítima desde un territorio, entonces sí puede quedar trabado si hay unidades terrestres enemigas en el territorio. Los transportes de tropas (independientemente de su cantidad), quedan trabados por unidades navales enemigas que no hayan sido aún compensadas con unidades navales amigas (con la excepción indicada abajo).

EXCEPCIÓN DE TRABADO - Los transportes de tropas pueden ignorar la obligación de quedar trabados si tienen órdenes escritas de mover a tierra, a un territorio adyacente bajo control amigo (independientemente de que éste pueda estar en disputa).

TIERRA A TIERRA/MAR Y TIERRA/MAR



18

B-1

MAR A MAR Y MAR



4

I-3

PLANIFICANDO MOVIMIENTOS DE MANDOS AÉREOS

Los mandos aéreos pueden mover inicialmente 1 o 2 regiones marítimas o terrestres. Durante la fase 5 (reparaciones y despliegue), los mandos aéreos que movieron o participaron en un combate (están identificados con un marcador de flecha), pueden mover de nuevo 1 o 2 regiones para poder aterrizar (ver página 20), ya sea en el mismo territorio desde el que partieron u otro disponible a su alcance.

TRABADO - Los mandos/unidades aéreas no pueden trabar ni quedar trabados.

PLANIFICANDO MOVIMIENTOS DE MANDOS NAVALES

Los mandos navales pueden mover 1 o 2 regiones marítimas. Si para llegar a la región de destino hay varias rutas, el jugador escogerá la ruta seguida durante la fase 3 (operaciones de movimiento). En la fase de planificación solo se anota la región de destino del movimiento.

TRABADO - Los mandos/unidades navales pueden trabar a unidades navales y transportes de tropas enemigas.

FASE 3: OPERACIONES DE MOVIMIENTO

PASO 1. VOLTEAR MARCADORES DE CONFLICTO

Se deben voltear todos los marcadores de conflicto de su lado de en disputa (azul y rojo) a su lado activo.



PASO 2. RESOLVER EL MOVIMIENTO SEGÚN EL ORDEN DE TURNOS

Cada país toma su turno para resolver (o cancelar) **LAS 3 LÍNEAS (TODAS)** de órdenes escritas en su tabla de O&P para la ronda actual. Normalmente, un oponente lee en voz alta las órdenes anotadas mientras que el jugador que controla esa nación ejecuta los movimientos sobre el mapa. Justo hasta este momento, las órdenes de cada país habían permanecido en secreto. La tabla O&P es leída de izquierda a derecha, empezando por la línea 1 hasta la línea 3. Todas las órdenes deben ejecutarse tal y como se han escrito, o deben ser canceladas. Después de que todos los países han tenido su turno, se continúa la ronda con la fase 4: operaciones de combate.

MARCADORES DE MANDOS AÉREOS

Coloca un marcador de flecha (roja para el Eje – azul para los Aliados) sobre los mandos aéreos tan pronto como han sido movidos y/o han participado en un combate en esta ronda. Solo los mandos aéreos con el marcador de flecha pueden ser movidos durante el paso de aterrizaje de mandos aéreos durante la fase 5 (reparaciones y despliegue).



CANCELACIÓN DE ÓRDENES Y RESOLUCIÓN DE ÓRDENES ILEGALES

Un país puede opcionalmente cancelar alguna de sus órdenes tachando la orden escrita con una barra inclinada y anunciando la cancelación. Si la orden de un mando aéreo es cancelada, dicho mando aéreo no recibirá el marcador de flecha (a menos que participe en combate). Las cancelaciones parciales no están permitidas. Durante esta fase, todos los jugadores ven y pueden revisar las órdenes escritas por el jugador activo y comprobar si hay alguna orden ilegal. Las órdenes ilegales son canceladas obligatoriamente. Si por error un mismo mando recibe más de una orden escrita, entonces se ejecutará la primera orden, tal y como se ha descrito, de izquierda a derecha y empezando por la 1ª línea.



MOVIMIENTOS PARCIALES Y OTRAS RESTRICCIONES

Los movimientos parciales no están permitidos salvo alguna excepción (unidades que quedan trabadas). El hecho de quedar trabado o trabar al enemigo se considera obligatorio. No se necesita permiso de otros países para trabar o quedar trabados ni se puede liberarles de esta obligación. Las restricciones de paso por canales y estrechos tampoco son opcionales para el enemigo, así, el país que lo controla, no puede permitir el paso al enemigo deliberadamente.

REORGANIZACIÓN DE MANDOS DURANTE EL MOVIMIENTO

Los mandos no pueden dividirse o unirse durante la fase de operaciones de movimiento (*ver reorganización de mandos en página 9*), con la única excepción de los mandos que deben dejar unidades atrás al salir de una región activa por quedar trabados con el enemigo. Cuando un mando es obligado a dividirse al quedar trabado, si no hay mandos disponibles para la división, la orden queda automáticamente cancelada.

COLOCACIÓN DE MARCADORES DE CONFLICTO

Se colocan marcadores de conflicto en cualquier región activa o que aparentemente pueda serlo (incluso si no hay órdenes escritas para esa región), lo que incluye:



- Territorios invadidos y que están defendidos solo por una guarnición (*ver guarniciones en página 15*).
- Posibles interceptaciones de convoyes (no necesitan de órdenes escritas).
- Conflictos que se generan debido a la producción de una unidad naval (además de los motivados por movimientos en esta ronda).
- Regiones en disputa en la que se mantienen mandos/unidades de rondas anteriores (además de los conflictos debidos al movimiento en esta ronda).

PASO 3. MOVIMIENTO DE CAZAS EMBARCADOS

ÓRDENES NO ESCRITAS PARA CAZAS EMBARCADOS

Los cazas embarcados en portaviones tienen un marcador especial de cazas embarcados que se usan opcionalmente después de que se hayan realizado todas las otras operaciones de movimiento. Estos marcadores mantienen en su caja de almacenamiento hasta el momento que haga falta usarlos, y tienen una cara roja que se usa para el Eje, y una cara azul para los Aliados. Nunca pueden formar parte de un apilamiento de mando aéreo.



DESPEGUE DE CAZAS EMBARCADOS

Cada país puede hacer despegar un marcador de cazas embarcados desde cada uno de sus portaviones (siguiendo el orden de turnos, si algún jugador insiste en ello). Los marcadores de cazas embarcados se colocan, o bien en la región marítima donde se encuentra el portaviones al que pertenecen, o bien en un territorio o región marítima adyacente. Los cazas embarcados no traban ni quedan trabados con mandos aéreos ni otros cazas embarcados.

EN TERRITORIO ADYACENTE



EN LA REGIÓN MARÍTIMA DE SU PORTAVIONES



EN UNA REGIÓN MARÍTIMA ADYACENTE



RETIRADA DE CAZAS EMBARCADOS DESPUÉS DEL COMBATE

Los cazas embarcados destruidos se colocan en la lista de pérdidas (*ver página 18*). Los que hayan sobrevivido se retiran del mapa durante el informe de la batalla en la fase 4 (operaciones de combate) asumiéndose que han vuelto a sus portaviones. Los portaviones siempre disponen de un marcador de cazas embarcados al inicio de cada nueva ronda. Si un portaviones es eliminado, su marcador de cazas embarcados seguirá participando en las operaciones de combate de esa ronda. Si el portaviones al que pertenecen los cazas embarcados resulta hundido, pero los cazas sobreviven al combate, el marcador será devuelto a su caja de almacenamiento, y solo el portaviones es eliminado y colocado en la lista de pérdidas.

FASE 3: EJEMPLOS DE MOVIMIENTO

En esta parte, encontrarás un ejemplo de órdenes escritas del Imperio Japonés, donde el jugador sólo ha anotado 7 de las 9 posibles órdenes:

	ROUND #	OIL BID	
LÍNEA 1	65	97	18
	J5	P-13	P-12
LÍNEA 2	8	24	16
	P-13	P-0	J20
LÍNEA 3	6		
	J21		

Aquí encontrarás una imagen del mapa antes de ejecutar las órdenes de movimiento del Imperio Japonés:



LÍNEA 1

65	97	18
J5	P-13	P-12

LÍNEA 1 - Casilla 1: Mover el 65 [2 artillerías y 1 infantería] desde Manchuria (J3) hacia Chekiang (J5) por ferrocarril.



El mando 101 chino ha movido previamente provocando que Peiping (J4) se encuentre ahora en disputa. Esto evita todos los movimientos por tren de entrada y salida de esta región. No es un problema de trabado. La orden emitida al mando 65 debe ser cancelada. El jugador japonés tacha esta casilla dibujando una línea diagonal para indicar esta cancelación. Nótese que si el movimiento escrito hubiese sido hasta Peiping (J4), éste se habría podido realizar.



97
▼
P-13

LÍNEA 1 - Casilla 2: Mover el 97 [3 infanterías] por mar desde P-2 a P-13.

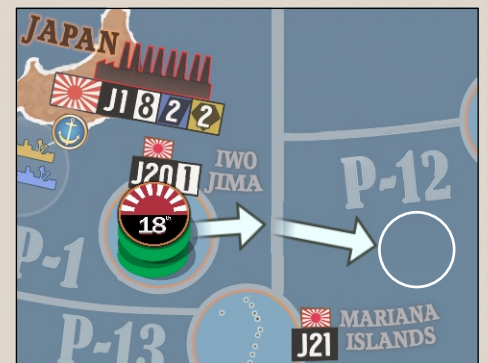
Si el Imperio Japonés decidiera mover los transportes de tropas pasando por P-1, entonces quedarían trabados con las 2 unidades navales de EEUU, a menos que ya estuvieran en la región otras unidades navales japonesas para emparejarse con ellas, cosa que no ocurre. Por tanto, el Imperio Japonés decide mover desde P-2 a P-13, pasando por P-12 que está libre de enemigos. A pesar de que hay más transportes de tropas japonesas que unidades de EEUU (3 a 2), TODOS los transportes japoneses quedarían trabados al entrar en P-1 (excepto si los japoneses tuviesen suficientes unidades navales para compensar el valor de trabado). Conviene recordar que los transportes de tropas solo pueden salir de una región marítima con unidades enemigas no emparejadas, si entran en una región terrestre bajo control de un país amigo.



18
▼
P-12

LÍNEA 1 - Casilla 3: Mover el mando 18 [2 cazas] desde Iwo Jima (J20) a la región marítima P-12.

Los mandos aéreos nunca quedan trabados, o pueden trabar al enemigo. Por tanto, solo la cancelación de la orden escrita podría evitar que se ejecute el movimiento. Coloca un marcador de flecha sobre el mando aéreo para recordar que deben aterrizar (o perderse) en la fase 5 (reparaciones y despliegue). Nota: los movimientos de los marcadores de flecha nunca se escriben.



FASE 4: OPERACIONES DE COMBATE – TÉRMINOS

ETAPAS DE COMBATE






Eliminado	Escapado	Dañado	Actitud	Valor de Combate Aéreo	Valor de Combate de Superficie	Actitud	Dañado	Eliminado
10			Bombardero	1	3	Bombardero		10
9			Avión	3	3	Avión		9
8			Avión	3	3	Avión		8
7	Axis		Comandante			Comandante		7
6			Force Armoured	1	2	Force Armoured		6
5			Force Armoured	1	2	Force Armoured		5
4			Force Armoured	1	2	Force Armoured		4
3			Force Armoured	1	2	Force Armoured		3
2			Force Armoured	1	2	Force Armoured		2
1			Force Armoured	1	2	Force Armoured		1
0			Force Armoured	1	2	Force Armoured		0

Una batalla puede tener una o dos etapas diferentes dependiendo de los tipos de unidades presentes. Cada etapa debe ser completada en el turno, y debe recordarse que un país nunca puede atacarse a sí mismo ni a un país amigo, de su misma alianza.

- **ETAPA DE COMBATE AÉREO:** en esta primera etapa se resuelven todos los ataques enemigos contra unidades aéreas, lo que incluye tanto los ataques antiaéreos de unidades de superficie, como los ataques entre unidades aéreas en vuelo.
- **ETAPA DE COMBATE DE SUPERFICIE:** en esta segunda etapa se resuelven los ataques cuyos objetivos sean unidades terrestres o navales. Esto incluye los ataques de las unidades aéreas que hayan sobrevivido a la primera etapa (incluso las dañadas) a unidades navales o terrestres y los ataques de unidades terrestres o navales enemigas entre sí.

POSICIONES EN LA TABLA DE COMBATE

Eliminado	Escapado	Dañado	Actitud	Valor de Combate Aéreo	Valor de Combate de Superficie	Actitud	Dañado	Eliminado
10			Bombardero	1	3	Bombardero		10
9			Avión	3	3	Avión		9
8			Avión	3	3	Avión		8
7	Axis		Comandante			Comandante		7
6			Battleship	2	3	Battleship		6
5			Battleship	1	4	Battleship		5
4			Carrier	2	1	Carrier		4
3			Carrier	1	2	Carrier		3
2			Cruiser	2	2	Cruiser		2
1			Cruiser	2	2	Cruiser		1
0			Submarino	2	2	Submarino		0

- **ESTADO INICIAL:** las unidades comienzan el combate en su respectiva posición de acuerdo con su tipo y categoría. 
- **DAÑOS LEVES:** portaviones, acorazados y blindados disponen de casillas de daño adicional. No es necesario reparar estas unidades si solo han recibido daños leves (ver página 18). 
- **DAÑADO:** cualquier casilla con una cruz roja indica que la unidad ha sido dañada hasta tal punto que es necesario repararla. Nota: portaviones, acorazados, y blindados pueden recibir un impacto antes de considerarse dañados. La mayoría de unidades dañadas son vulnerables al resultado blanco de la tirada de dados (ver página 16), tal y como indica el triángulo blanco que se muestra en la casilla. 
- **ELIMINADO:** cualquier unidad que acabe en esta columna será retirada del juego al final de la batalla. 
- **SUMERGIDO:** los submarinos dañados en la casilla de SUMERGIDO no serán vulnerables a los impactos blancos. Después de cada tirada de grupos de dados enemigos, los submarinos que resultan dañados, pero no eliminados, huirán del combate evitando así recibir daño adicional y necesitar por ello reparaciones. Estos submarinos que escapan se mueven al área de ESCAPE después de que hayan sido asignados todos los impactos de cada grupo de dados. 

VALOR DE COMBATE AÉREO

VALOR DE COMBATE DE SUPERFICIE

ACTITUD: en general, para cada tipo de unidad (excepto submarinos y bombarderos en combates navales) se podrá escoger de entre 2 posibles opciones, la actitud que tomará cada unidad durante la resolución del combate.

Estas actitudes tienen denominaciones como: OFENSIVA, ESCOLTA, ANTI-AÉREA o DEFENSIVA. Algunas de estas actitudes tienen tanto VALORES DE COMBATE AÉREO como VALORES DE COMBATE DE SUPERFICIE. Cada valor de combate se usa en su respectiva etapa, no queda a elección del jugador cual usar en cada caso.

FASE 4: OPERACIONES DE COMBATE – DESPLIEGUE

ORDEN DE RESOLUCIÓN DE BATALLAS

Siguiendo el orden de turno establecido, el país en primer lugar del registro de orden de turnos selecciona un marcador de conflicto activo, y entonces se aborda dicho conflicto. La batalla o raid escogido debe involucrar a las fuerzas o territorios del país que lo ha seleccionado (o el país debe pasar si no hay conflictos activos en los que esté involucrado). Una vez que lo ha resuelto, el siguiente país en el ranking de turnos selecciona otro conflicto que abordar. Cuando todos los países han tenido la oportunidad de seleccionar un conflicto activo para abordar y éste se ha resuelto, de nuevo es el país en primer lugar del ranking de turnos el que selecciona un nuevo conflicto a resolver, siguiendo de nuevo el orden de turnos para la selección de los conflictos a resolver. Repite este proceso hasta que todos los conflictos activos hayan sido abordados una sola vez. Para acortar tiempos de espera, los jugadores expertos pueden intentar resolver 2 conflictos simultáneamente, si participan diferentes países y los conflictos no están relacionados entre sí. Una región no debe tener nunca más de un marcador de conflicto. Elimina los marcadores de conflicto del mapa tan pronto como sean resueltos (a menos de que la región quede en disputa). La colocación de marcadores de conflicto y su resolución no es opcional. En algunos casos excepcionales, un territorio capturado en esta fase puede provocar una nueva interceptación de convoyes que requerirá de la colocación de un nuevo marcador de conflicto, pero sólo si no hubiese ya uno.

DESPLIEGUE DE LA BATALLA

1. SELECCIÓN DE LA TABLA DE COMBATE

Voltea la tabla de combate para usar la tabla adecuada con el tipo de batalla: TERRESTRE o NAVAL.

2. DESPLIEGUE DE UNIDADES EN LA TABLA DE COMBATE

Las fuerzas Aliadas se colocan en el lado derecho de la tabla y las del Eje en el lado izquierdo. Mueve cada unidad desde la región activa del mapa cuya batalla se ha escogido resolver a su respectiva casilla de inicio de acuerdo con su tipo y nacionalidad. Los transportes de tropas se dejan en el mapa para ser considerados durante el informe de la batalla. Las unidades en construcción no combatirán y serán propensas a ser capturadas si se pierde el control del territorio.

3. COLOCACIÓN DE MARCADORES DE MANDO EN LAS BANDERAS

Los marcadores de mando se colocan sobre las banderas impresas en la tabla de combate correspondiente a su nacionalidad. Si en un bando hay varias naciones amigas, usa las insignias nacionales (o la orientación de las unidades) para mantener el registro de qué unidades pertenecen a cada nación y alinéalas en columnas diferentes.

4. ASIGNACIÓN DE COMANDANTE

Los países de la misma alianza deben escoger a un único comandante de entre los jugadores que controlan a los países participantes para tomar todas las decisiones y hacer todas las tiradas de dados en este combate. En caso de disputas acerca de quién es el comandante, se resuelve usando el ranking de orden de turnos. El comandante decidirá de entre los aliados participantes en el combate, qué país reclamará el control del territorio ganado y qué país(es) recibirá la(s) medalla(s).



5. ASIGNACIÓN DE ACTITUDES DE COMBATE

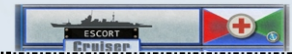
Para la mayoría de tipos de unidades es posible seleccionar su actitud en combate. Cada actitud tiene diferentes ventajas e inconvenientes. Por ejemplo, una determinada actitud puede permitir lanzar más dados durante la etapa de combate aéreo, pero menos dados en la de combate de superficie. Mueve a las unidades a la casilla de estado inicial de su tipo de unidad correspondiente a la actitud que el jugador le haya querido asignar. El jugador puede asignar actitudes diferentes a unidades del mismo tipo, ya que puede asignarlas como desee, y no tiene que asignar obligatoriamente la misma actitud a todas las unidades del mismo tipo. El bando cuyo comandante vaya en primer lugar en el ranking de orden de turnos, deberá seleccionar las actitudes de sus unidades en primer lugar. Las actitudes se conservan para las 2 etapas del combate.

6. COMPROBACIÓN DE VENTAJAS

Coloca un marcador de flecha en las Casillas correspondientes como recordatorio a los jugadores de la Ventaja de fuerzas y la Ventaja de puerto. Las alianzas comparten ambas condiciones.

VENTAJA DE FUERZAS Durante la etapa de combate de superficie, el bando con más tipos de unidades navales o terrestres tendrá Ventaja de Fuerzas. Cuando un bando tiene esta ventaja de fuerzas los resultados blanco y negro de las tiradas de dados se consideran fallo para el otro bando. Las actitudes de las unidades son irrelevantes para obtener esta ventaja. Si ambos bandos tienen el mismo número de tipos de unidades relevantes, ningún bando tendrá la Ventaja de Fuerzas. Esta ventaja se evalúa solo al inicio de la etapa del combate de superficie. Si durante la resolución del mismo y como consecuencia de las bajas sufridas el número de tipos de unidades presentes varía, la Ventaja de Fuerzas NO se recalcula, y el jugador que consiguió la ventaja la mantendrá durante todo el combate. Las unidades aéreas que atacan a unidades navales o terrestres no se consideran para determinar si un bando tiene la Ventaja de Fuerzas, aunque luego el resultado de sus tiradas se ve afectado por esta regla. Por ejemplo, si en una batalla, Alemania dispone de infantería y artillería, y la Unión Soviética dispone de cazas e infantería, Alemania obtendrá la Ventaja de Fuerzas, y todos los resultados blancos y negros de las tiradas de la infantería y los cazas soviéticos (que no cuentan para determinar qué bando tiene la ventaja) se considerarán fallo durante todo el combate.

ACTITUD DE ESCOLTA DE CRUCEROS Cada crucero asignado a esta actitud especial de "escolta" proporciona a su comandante la opción de que el crucero reciba los impactos (incluyendo impactos blancos o negros) que normalmente serían asignados a un portaviones (verde) o un acorazado (rojo). Nótese que los impactos azules se asignan antes que los verdes o los rojos. Un crucero dañado, puede seguir usando esta habilidad especial, pero si resulta hundido, la habilidad se pierde. Cruceros de un país pueden utilizar su habilidad para proteger a unidades de otro país aliado, presentes en la batalla.



VENTAJA DE PUERTO Si ocurre una batalla en una región marítima conectada con un puerto, el bando que tenga un territorio con puerto conectado a esa región tendrá Ventaja de Puerto. Puede darse el caso de que los 2 bandos de una batalla tengan Ventaja de Puerto. Los puertos que estén dañados o que estén controlados por países que están en la zona amarilla o peor (*ver página 21*) no proporcionarán Ventaja de Puerto. Un bando que tenga Ventaja de Puerto tirará 2 dados más (sin sobrepasar el límite de 30 dados) en la etapa del combate de superficie en aquellas batallas navales en las que haya presentes unidades navales amigas. También las reparaciones de las unidades navales son gratuitas (en vez del coste habitual de 1 recurso por cada unidad dañada - *ver página 18*). Los efectos de la Ventaja de Puerto no son acumulativos, por lo que la presencia de más puertos amigos no proporciona dados adicionales. Nota: el control de los territorios (y con ello la Ventaja de Puerto) es actualizado inmediatamente después de cada batalla, por lo que el orden de resolución de marcadores de conflicto puede ser crítica para obtener Ventajas de Puerto.

GUARNICIONES- Todos los territorios vacíos tienen en realidad una Guarnición (incluidos los territorios neutrales cuyas fuerzas defensivas hayan sido eliminadas, pero no hayan sido capturados - *ver página 24*). Si el territorio es atacado por fuerzas terrestres, las fuerzas atacantes no necesitan resolver el combate para eliminar a la Guarnición. En su lugar, la Guarnición lanzará 2 dados. Si obtiene el mismo resultado en los 2 dados (2 amarillo, 2 azul,...) y coincide con el color de una unidad terrestre invasora, entonces una unidad de ese tipo es eliminada (no se aplican daños parciales y por tanto no puede ser reparada) y se mueve a la lista de bajas. Los resultados negros se consideran un comodín y pueden tratarse como cualquier color. Los resultados blancos y los resultados rojos se consideran fallos (en el caso de los rojos porque las unidades aéreas no pueden verse afectadas por el ataque de las guarniciones). Después de esta tirada, el territorio será capturado por el invasor si alguna unidad terrestre ha sobrevivido al combate contra la Guarnición.

FASE 4: OPERACIONES DE COMBATE – BATALLAS

RESOLUCIÓN DE BATALLAS

Después de hacer el despliegue en la tabla de combate, se procede a resolver la batalla siguiendo los pasos listados a continuación:

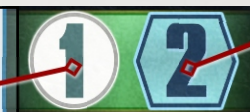
1. Si hay unidades aéreas presentes, se resuelve la etapa de combate aéreo. Las unidades aéreas que resulten eliminadas en esta etapa NO participarán en los pasos siguientes.
2. Se resuelven los raids (bombardeos e interceptaciones) si los hay. Para resolver una Interceptación de Convoyes o un Bombardeo Estratégico, *ver página 17*.
3. Si hay unidades terrestres o navales presentes, se resuelve la etapa del combate de superficie. Las unidades aéreas dañadas participan en esta etapa si están en actitud de tierra/superficie [Ground/Surface].
4. Se lleva a cabo el informe de batalla. *Ver página 18*.

Para resolver una etapa de combate (aéreo o de superficie), sigue los pasos (A-C) descritos a continuación:

A. CONTABILIZAR LOS DADOS A LANZAR POR CADA BANDO

En este paso, ambos comandantes multiplican el número de sus unidades en cada línea de la tabla de combate por el valor de combate correspondiente a esa línea para la etapa actual (aérea o de superficie). Si algún bando tiene ventaja de fuerzas (*ver página 15*), coloca un marcador de flecha al bando que sufrirá la penalización, como recordatorio. Después, cada bando suma los totales de cada línea para obtener el total de dados a tirar durante esta etapa del combate, que nunca puede ser más de 30 dados por bando y por etapa de combate. Cualquier cantidad de dados por encima de ese número se ignora. Usa marcadores de conflicto colocándolos en los extremos de la izquierda y derecha de la tabla de combate para mantener un registro de la cantidad total de dados que tiene que tirar cada bando en la etapa de combate actual.

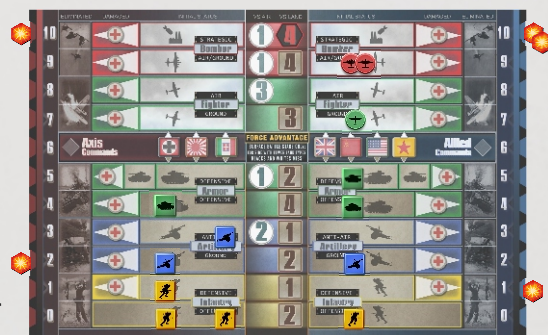
ETAPA DE COMBATE AÉREO: Se contabilizan todas las unidades aéreas y cualquier unidad naval o terrestre que tenga potencia de fuego antiaéreo.



ETAPA DE COMBATE DE SUPERFICIE: Se contabilizan todas las unidades terrestres o navales y cualquier unidad aérea que haya sobrevivido, excepto aquellas destinadas a llevar a cabo un bombardeo estratégico.

B. TIRADAS DE GRUPOS DE DADOS

Para cada etapa de combate los resultados del combate se aplican simultáneamente ya que los valores de combate se han sumado antes de que empiecen las tiradas. Los comandantes hacen las tiradas de dados en grupos de 10 dados hasta que han lanzado el total calculado (máximo 30) para la etapa de combate actual. Solo el último grupo de dados lanzados por cada etapa de combate puede tener menos de 10 dados. El 1^{er} comandante siguiendo el orden de turnos hace la tirada de su primer grupo, luego el comandante del bando opuesto hace también su primera tirada. Luego retiran los marcadores de conflicto de los laterales de la tabla correspondientes con la cantidad de dados que se ha lanzado. Los comandantes repiten este procedimiento con la tirada del 2^o y 3^{er} grupo de dados si aplica. Nótese que cuando hay varios aliados en el mismo bando, cada comandante lanza los dados de todos los países de su alianza. No se pueden reservar resultados para ser combinados con la tirada de un grupo de dados anterior, o posterior.



EJEMPLO DE BATALLA DE SUPERFICIE Los alemanes e italianos han reunido 12 dados para lanzar en la etapa de combate de superficie. Los soviéticos disponen de 21 dados. Ningún bando ha conseguido la ventaja de fuerzas. El jugador alemán será el comandante del Eje, y al ser el primero en el registro del orden de turnos será el primero en hacer la tirada del primer grupo de 10 dados y resolver los resultados. Justo después el jugador soviético hace lo propio: hace la tirada de su primer grupo de 10 dados y aplica los resultados. Tras esto, el comandante del Eje vuelve a hacer una tirada, en este caso de solo 2 dados que son los que le quedaban. El jugador soviético hace una nueva tirada de 10 dados y aplica sus resultados, y finalmente al no quedarle ningún dado por lanzar al comandante alemán, hace una tercera tirada con un solo dado.

ETAPA DE COMBATE AÉREO: Durante la etapa de combate aéreo solo pueden resultar dañadas las unidades aéreas, aunque en el combate hubieran participado unidades terrestres o navales.

ETAPA DE COMBATE DE SUPERFICIE: Durante la etapa de combate de superficie solo pueden resultar dañadas las unidades navales o terrestres, aunque en el combate hubieran participado unidades aéreas.

C. ASIGNACIÓN DE DAÑOS

Si el color resultante en la tirada de un dado coincide con el color de un tipo de unidad enemigo, ese resultado se considera un impacto sobre ese tipo de unidad. El jugador que ha hecho la tirada (atacante) debe asignar los impactos a las unidades enemigas moviéndolas un espacio hacia la casilla de ELIMINADA de su línea de la tabla de combate. Una unidad dañada, debe ser eliminada antes de que se asigne un impacto a otra unidad en la misma línea. Cuando en un mismo bando haya unidades de diferentes bandos, coloca inmediatamente las unidades eliminadas en la lista de bajas para no confundir a que país pertenece. Ejemplo: China hace una tirada de 5 dados obteniendo 2 amarillos, 1 verde, 1 negro y 1 blanco y procede a aplicar los resultados sobre las fuerzas japonesas. Se empieza a resolver por el amarillo, donde los 2 impactos van a parar a una única unidad de infantería japonesa que estaba en actitud defensiva. Con el primer impacto mueve a la casilla de unidades dañadas y con el segundo al de ELIMINADAS. El jugador japonés no dispone de blindados en la región por lo que el resultado verde (no ha obtenido ningún resultado azul por lo que pasamos al siguiente resultado que sería el verde) es un fallo. Pasando al resultado negro (no hay resultado rojo en la tirada), China decide asignarlo a una unidad de artillería y la mueve a la casilla de unidades DAÑADAS. El último resultado, el blanco, se aplica a la artillería dañada que pasa a la casilla de unidades ELIMINADAS.

ASIGNACIÓN DE RESULTADOS BLANCO Y NEGRO EN LAS TIRADAS



NEGRO = COMODÍN. Consigue un impacto en CUALQUIER unidad (aplicable a la etapa de combate actual), excepto si el enemigo tiene ventaja de fuerzas, en cuyo caso se considera fallo.



BLANCO = Consigue un IMPACTO en cualquier UNIDAD DAÑADA (aplicable a la etapa de combate actual y unidades en la casilla con un triángulo blanco), excepto si el enemigo tiene ventaja de fuerzas, en cuyo caso se considera fallo.



Los impactos NUNCA pueden ser asignados a unidades que no son objetivos legales para la actual etapa de combate. Se resuelven todos los resultados de un mismo color, antes de pasar al siguiente color según el orden definido a continuación:

• AMARILLO



• AZUL



• VERDE



• ROJO



• NEGRO



• BLANCO



FASE 4: OPERACIONES DE COMBATE – RAIDS

BOMBARDEOS ESTRATÉGICOS

Los Bombardeos Estratégicos pueden ocurrir en cualquier territorio con un objetivo potencial como son recursos, unidades en construcción (incluidas unidades navales), e infraestructuras. Durante el despliegue de unidades en la tabla de combate los bombarderos pueden colocarse en la línea reservada para la actitud “Estratégica” [Strategic]. Los bombarderos con esa actitud llevarán a cabo un bombardeo estratégico entre la etapa de combate aéreo y la etapa de combate de superficie, si sobreviven al combate aéreo. El atacante tira 4 dados por cada bombardero participante en la incursión y aplica el daño antes de hacer la tirada para el siguiente bombardero. Conforme se vayan haciendo las tiradas de cada bombardero, se eliminan las unidades en construcción destruidas que van a parar a la lista de bajas y se ajustan los niveles de recursos de cada tipo en la tabla de recursos.

- **Amarillo:** destruye 1 unidad de infantería o submarino en construcción, o bien elimina 1 recurso enemigo del tipo OSR.
- **Azul:** destruye 1 unidad de artillería o crucero en construcción, o bien elimina 1 recurso enemigo del tipo hierro.
- **Verde:** destruye 1 unidad de blindados, portaviones o cazas en construcción.
- **Rojo:** destruye 1 unidad de bombarderos, o acorazados en construcción, o bien elimina un recurso enemigo del tipo combustible.



- **Blanco:** daña toda la infraestructura, que incluye cualquier puerto, y la red de ferrocarriles en la región, añadiendo un marcador de bombardeo.
- **Negro:** destruye 1 unidad en construcción de cualquier tipo, o elimina un recurso enemigo de cualquier tipo, o bien daña toda la infraestructura de la región añadiendo un marcador de bombardeo.



INFRAESTRUCTURAS DAÑADAS: los daños en las infraestructuras tienen efecto inmediato, y por tanto los puertos dejan de proporcionar ventaja de puerto en las batallas (aunque sigan estando operativos), y no se podrá mover por ferrocarril para entrar o salir del territorio. Si el territorio con infraestructuras dañadas dispone de industrias, cada marcador de bombardeo reduce permanentemente en un territorio la capacidad de producción en 1 (elimina el efecto de 1 chimenea – ver página 22). Cuando un territorio bombardeado es capturado, los efectos del marcador de bombardeo siguen siendo aplicables. Durante una partida, los marcadores de bombardeo nunca son eliminados de un territorio. Nótese que el colocar varios marcadores de bombardeo en el mismo territorio, solo afecta a las industrias y a la reducción del número de chimeneas, pero los efectos sobre puertos y ferrocarriles no son acumulables.

INTERCEPTACIÓN DE CONVOYES

En War Room hay 2 tipos de convoyes: convoyes transoceánicos, y convoyes costeros. Ambos están representados en el mapa por grupos de convoyes, es decir grupos de siluetas de mercantes con un código de colores dentro de uno o más círculos. Los convoyes pueden ser interceptados una sola vez en toda la ronda (no es necesario órdenes escritas) y para la siguiente ronda volverá a estar activo. Un cambio en el control de un territorio asociado afecta inmediatamente al control del convoy.

CONVOYES TRANSOCEÁNICOS

Los grupos de convoyes transoceánicos se representan en las regiones marítimas del mapa con una insignia nacional y los nombres de los territorios de origen y destino. Si los 2 territorios están controlados por países del mismo bando o alianza, el convoy estará activo y podrá ser interceptado por la alianza opuesta (si dos países del Eje controlan los territorios de origen/destino, deben decidir entre ellos que país coloca su insignia nacional sobre el convoy para reclamar el control del convoy). Si los territorios de origen/destino están controlados por países pertenecientes a bandos opuestos, el convoy estará inactivo y no puede ser interceptado.



CONVOYES COSTEROS

Los grupos de convoyes costeros están asociados a ciertos puertos del mapa. El país que controla el territorio al que está asociado el convoy también controla el propio convoy costero y sufrirá la pérdida de recursos debido a la interceptación. Los convoyes costeros siempre están activos.



IDENTIFICANDO CONVOYES INTERCEPTADOS

Si una fuerza naval o aérea está en una región marítima donde hay un convoy enemigo activo y no hay unidades aéreas o navales defensoras presentes en la región al inicio de la Fase 4 (operaciones de combate), entonces se coloca un marcador de conflicto en la región para indicar que se debe resolver la interceptación del convoy en esa fase. Si hay unidades defensoras en la región, entonces no habrá interceptación, incluso después de que se haya resuelto la batalla. Los transportes de tropas no actúan como defensores, y además de ocurrir la interceptación, pueden resultar hundidos (ver comprobación de pérdida de transportes de tropas en página 18).

RESOLUCIÓN DE INTERCEPTACIÓN DE CONVOYES

Cada grupo de convoyes solo puede ser interceptado una vez por ronda, y cada mando puede interceptar un solo grupo de convoyes en esa región (cada caza de portaviones es considerado como un mando individual para estos efectos). Si varios mandos amigos tienen como objetivo el mismo grupo de convoyes, entonces resuelven la interceptación juntos, escogiendo un comandante de entre ellos. Para resolver cada interceptación, el atacante tira un dado por cada unidad aérea o naval (en grupos de 10 dados) del mando(s) interceptor(es). Por cada resultado de los dados de un determinado color, TODOS los barcos del convoy enemigo de ese mismo color resultarán hundidos, y como consecuencia se producirá la pérdida de tantos recursos de ese tipo como dados con ese color se haya obtenido en la tirada. Con un solo resultado en ese color el convoy ya resulta afectado. Cada resultado negro se considera un comodín (puede usarse para afectar a un convoy de cualquier color). Registra los recursos perdidos inmediatamente en la tabla de recursos del país afectado, considerando el límite de pérdidas que se indica a continuación.

LÍMITE DE PÉRDIDAS PARA RAIDS: un territorio no puede perder más recursos de un tipo de los que actualmente produce (debe tenerse en cuenta si la carta del territorio está por su lado de en disputa) por un único raid (ya sea por bombardeo estratégico o por interceptación de convoyes). Sin embargo, el territorio puede perder el doble de los recursos que produce en una ronda si sufre un bombardeo estratégico y una interceptación de convoyes, ya que cada raid en la región se resuelve independientemente. La pérdida de recursos puede agotar los totales disponibles de un país, pero no compromete la producción futura de recursos: sus recursos no pueden ser menor de 0. En el caso de los convoyes transoceánicos, será tanto el territorio de origen como el de destino los que limitan las pérdidas de recursos.

FASE 4: OPERACIONES DE COMBATE – INFORME DE LA BATALLA

INFORME DE LA BATALLA

Después de completar ambas etapas de combate se deben resolver los siguientes pasos (A-G):

A. ASIGNACIÓN DE ESTADO DE UNIDADES Y PAGO POR REPARACIONES

Al final de la batalla, las unidades pueden estar en uno de estos tres estados:



ESTADO INICIAL*: normal.

DAÑADA: debe ser reparada o eliminada.

ELIMINADA: debe ser retirada del mapa para colocarla en la lista de bajas.

* Acorazados, portaviones, y blindados disponen de una casilla adicional en la tabla de combate de daños leves, que no requieren reparaciones. Al finalizar la batalla, las unidades con DAÑOS LEVES se colocan en las casillas de ESTADO INICIAL.

COMPROBACIÓN DE VENTAJA DE PUERTO



Las unidades navales pueden ser reparadas gratuitamente si en la batalla el bando dispone de ventaja de puerto (*ver página 15*). Cada unidad reparada se mueve a la casilla de ESTADO INICIAL.

OPCIÓN DE REPARAR

Por cada unidad que aún está en la casilla de ELIMINADAS, el país propietario de la unidad puede pagar 1 recurso de cualquier tipo por cada unidad dañada para repararla. Cada unidad reparada se devuelve a la casilla de ESTADO INICIAL. Los recursos de un país no pueden ser menor de 0, ni puede comerciar fuera de la Fase 7 (producción).

Cada país puede rehusar (o no disponer recursos para ello) reparar sus unidades dañadas; si es el caso, las unidades dañadas (incluidos los marcadores de cazas embarcados) se colocan en las casillas de ELIMINADAS. Nota: las unidades aéreas eliminadas por no haber sido reparadas, pueden participar en la etapa de combate de superficie o bombardeo estratégico, ya que la opción de reparar ocurre después de todas las etapas de combate.

INITIAL STATUS	DAMAGED	ELIMINATED	
Bomber			10
AIR Fighter			9
SURFACE			8
Allied Commands			7
ANTI-AIR Battleship			6
ANTI-AIR Carrier			5
OFFENSIVE			4
ESCORT Cruiser			3
OFFENSIVE			2
Submarine			1
DIVE			0

Medalla



Marcadores de estrés



Caza eliminado



Acorazado eliminado



MORALE BOARD		CASUALTY LIST		CASUALTY TO STRESS CONVERSION					
MEDALS & CIV. GOODS		GLOBAL EAST FRONT THRESHOLDS		0-18	20-34	36-50	52-68	70-88	90+
4	4	2	2	4	4	6	6	10	20
6	6	AFTER EACH BATTLE PLACE ELIMINATED UNITS IN THESE SLOTS							
6	6					SUBMARINE	CRUISER	CARRIER	BATTLESHIP
5	5					SUBMARINE	CRUISER	CARRIER	BATTLESHIP
6	6					SUBMARINE	CRUISER	CARRIER	BATTLESHIP
4	4					SUBMARINE	CRUISER	CARRIER	BATTLESHIP
7	7					SUBMARINE	CRUISER	CARRIER	BATTLESHIP

B. RETIRADA DE UNIDADES ELIMINADAS

Las unidades en las casillas de ELIMINADAS se colocan en la lista de bajas de su correspondiente país y tipo. Cuando hay varios aliados en la batalla, se mueven las unidades a las líneas de su país de la lista de bajas, inmediatamente durante la batalla. Si un portaviones es eliminado en la batalla y su marcador de aviones embarcados no, dicho marcador no es colocado en la lista de bajas.

C. COMPROBACIÓN DE PÉRDIDA DE TRANSPORTES DE TROPAS

Los transportes de tropas (mandos terrestres en regiones marítimas) no escoltados por unidades aéreas o navales amigas serán TODOS eliminados si hay alguna unidad enemiga aérea o naval en la misma región. Sin embargo, si las únicas unidades amigas presente son submarinos, y hay unidades aéreas enemigas en la región, los transportes de tropas serán eliminados. La presencia de transportes de tropas enemigos no tiene ningún efecto. Los transportes de tropas eliminados se envían a la lista de bajas. Ejemplo: Alemania tiene 1 submarino y 1 mando terrestre (transporte de tropas) presente en una región marítima. Los EEUU disponen de un marcador de cazas embarcados en la región. Todas las unidades terrestres alemanas en la región marítima resultan eliminadas.

D. DEVOLUCIÓN DE MANDOS Y UNIDADES AL MAPA

Los mandos y unidades que hayan sobrevivido a la batalla, son devueltos a la región del mapa donde se encontraban y pueden opcionalmente reorganizarse en esa región. Los jugadores deben ser cuidadosos de no mezclar unidades pertenecientes a países amigos. Coloca los marcadores de cazas embarcados supervivientes en su caja de almacenamiento (tanto si sus respectivos portaviones fueron eliminados o no).

FASE 4: OPERACIONES DE COMBATE – INFORME DE LA BATALLA

E. ACTUALIZAR EL ESTADO DE LOS TERRITORIOS (BATALLAS TERRESTRES)

DETERMINAR QUIÉN CONTROLA EL TERRITORIO

Un país gana el control de un territorio enemigo si hay al menos una unidad terrestre de su alianza y no quedan unidades terrestres del bando enemigo tras la batalla. Si por el contrario ambos bandos mantienen unidades terrestres tras la batalla o bien no quedan unidades terrestres de ningún bando, el control del territorio no cambia de manos. Los mandos aéreos por sí mismos no pueden ni capturar un territorio enemigo ni mantener el control de un territorio amigo. Cuando un territorio es capturado y hay varios países en el bando ganador, el jugador que ha actuado como comandante en el combate decidirá qué país será el que controle el territorio recién conquistado (siempre y cuando haya sobrevivido al menos una unidad terrestre de ese país).

INTERCAMBIO DE CARTAS DE TERRITORIO (O ACTUALIZACIÓN DE ESTADO DE EN DISPUTA)

Si cambia el control de un territorio tras una batalla, el país que controlaba la región antes de la batalla debe entregar la carta de territorio al país que ha ganado el control del mismo. Si el control del territorio no ha cambiado, pero hay unidades terrestres enemigas en el territorio, los jugadores deben asegurarse de que la carta del territorio muestra su cara de en disputa.



REEMPLAZAR (O MANTENER) LA INSIGNIA NACIONAL

Si ha cambiado el control de un territorio, la insignia nacional debe cambiarse también. Si el país que ha ganado el control es el propietario original del territorio (indicado por el color del territorio en el mapa), solo hay que eliminar cualquier insignia nacional que hubiese sobre el territorio. En cualquier otro caso, retira cualquier insignia nacional (si la hay) perteneciente al país que controlaba el territorio antes de la batalla, y coloca la insignia nacional del nuevo país que lo controla.



COMPROBACIÓN DE UNIDADES CAPTURADAS

Cualquier unidad situada bajo un marcador de industria será capturada y podrá ser desplegada por el nuevo propietario durante la Fase 5 (reparaciones y despliegue). China nunca puede capturar unidades aéreas o navales, en su lugar esas unidades en vez de ser capturadas, son devueltas a la caja.



EVACUACIÓN DE MANDOS AÉREOS ENEMIGOS

Si el bando que no controla el territorio, tiene mandos aéreos en él, esos mandos deben moverse a un territorio amigo durante el paso de aterrizaje de los mandos aéreos o serán eliminados si no lo hacen.



F. ASIGNACIÓN DE ESTRÉS Y MEDALLAS

OTORGAR MEDALLAS POR LOS CONFLICTOS ACTIVOS

Si un territorio es capturado o recapturado, el comandante vencedor escoge qué país(es) de entre el bando ganador es premiado con medalla(s). Las medallas pueden ser otorgadas a los países que han participado en el combate incluso si todas sus unidades fueron eliminadas. El país que recibe la(s) medalla(s) no tiene por qué ser el mismo que ha obtenido el control del territorio (en el caso de una batalla terrestre). No se otorgan medallas por capturar territorios neutrales.



CAPTURA DE UN TERRITORIO SIN CAPITAL: 1 medalla (independientemente de su valor estratégico (VE)).

CAPTURA DE UN TERRITORIO CON CAPITAL: 3 medallas (independientemente de su VE). Las medallas se pueden repartir entre los países amigos que han participado en su captura.

GENERACIÓN DE ESTRÉS POR CONFLICTO ACTIVO

PÉRDIDA DE UN TERRITORIO: el antiguo propietario de un territorio generará una cantidad de estrés igual al VE del territorio perdido.

ROMPER EL PACTO DE NO AGRESIÓN SOVIÉTICO-JAPONÉS: el primer país que rompa el pacto genera 6 puntos de estrés.

INVASIÓN DE UN TERRITORIO NEUTRAL: independientemente de que se gane o se pierda, un país genera 1 punto de estrés por cada invasión (solo la primera vez que se invade ese territorio).



G. ACTUALIZACIÓN DE MARCADORES DE CONFLICTO

Si una región permanece en disputa (hay unidades terrestres o navales de ambos bandos presentes), voltea el marcador de conflicto a su lado azul y rojo de en disputa. En cualquier otro caso, el marcador de conflicto se retira del mapa.



RECUPERAR EL CONTROL

Un país debe devolver el control de un territorio recapturado si el país que lo controlaba originalmente (tal y como está indicado en la carta del territorio) pertenece a su mismo bando (es amigo), excepto si dicho país está en la zona gris del registro de estado de la nación o está ya fuera de la partida. Nota: el comandante durante el combate elige quién obtiene la(s) medalla(s) de entre los países que han participado, incluso si el territorio capturado es devuelto a un país amigo.

TRANSFERENCIA DE CONTROL

El control de un territorio que pertenece originalmente a un país enemigo, una vez que es capturado, no puede ser transferido entre los países del bando que lo ha conquistado. Por ejemplo si los británicos capturan Francia, originalmente perteneciente a Alemania, y los EEUU mueven en una ronda posterior a Francia, no es posible transferir el control de Francia a los EEUU, que seguiría siendo británico.

TERRITORIOS OCUPADOS

Para los territorios delimitados con líneas adicionales marrones o amarillas, el control es devuelto a los soviéticos o a los chinos respectivamente si son recapturados.

- Bielorrusia [Belarus], Ucrania [Ukraine] - Unión Soviética.



- Peiping, Manchuria, Chekiang-Kwangtung [China]



FASE 5: REPARACIONES Y DESPLIEGUE

PASO 1. ATERRIZAJE DE MANDOS AÉREOS

Todos los mandos aéreos que habían movido o participado en combate deberían disponer de un marcador de flecha. Todos estos mandos en este momento pueden mover hasta 2 regiones y deben aterrizar en un territorio amigo (pueden aterrizar, aunque el territorio esté en disputa).

- Si algún jugador insiste, se resuelven los aterrizajes siguiendo el registro del orden de turnos.
- Tan pronto como los mandos aéreos han aterrizado, retira sus marcadores de flecha.
- Los movimientos de aterrizaje en esta fase, no se escriben en las tablas O & P.
- Los mandos aéreos pueden dividirse en este momento para aterrizar en diferentes territorios. Si un mando aéreo no tiene opciones legales posibles de movimiento, entonces es eliminado y colocado en la lista de bajas.
- Los mandos aéreos por sí mismos, no pueden tomar el control de un territorio enemigo después de una batalla, incluso aunque no haya fuerzas enemigas presentes.
- Retira todos los marcadores de cazas embarcados del mapa y devuélvelos a su caja.



PASO 2. DESPLIEGUE DE UNIDADES

Este paso se omite durante la primera ronda de juego ya que aún no se ha realizado la fase de Producción (excepto si se usa la regla opcional de Resolución Rápida - *ver página 29*).

Los países deben desplegar simultáneamente sus unidades recientemente construidas (*ver Fase 7: Producción*).

- Elimina los marcadores de industria.
- Se crea un nuevo mando para las unidades que se han construido, usando solo un nuevo mando por cada categoría de las nuevas unidades (terrestre, aéreo o naval) o bien las nuevas unidades se unen a mandos ya presentes en la región de la categoría correspondiente, respetando el límite de 8 unidades por mando.
- Las unidades terrestres o aéreas deben ser desplegadas en el territorio en el que han sido construidas (incluso si el territorio está en disputa).
- Las unidades navales deben ser desplegadas en una región marítima conectada al puerto donde se ha construido (incluso si la región marítima está en disputa o hay solo unidades enemigas presentes).
- Las infraestructuras bombardeadas afectan a los límites de despliegue. Se destruyen todas las unidades que no puedan desplegarse en un territorio debido a que sus industrias han resultado recientemente bombardeadas y por tanto se ha reducido el número de chimeneas disponibles. El propietario elige qué unidades son desplegadas y cuales destruidas, y coloca las destruidas en la lista de bajas (*ver bombardeos estratégicos en página 17*).
- Si no hay marcadores de mando disponibles para desplegar todas las nuevas unidades (incluso después de unir unidades a otros mandos), las unidades que no se puedan desplegar son destruidas (a elección del propietario) pero no se colocan en la lista de bajas (esto ocurre en raras ocasiones).



PASO 3. REORGANIZACIÓN DE MANDOS

- Los jugadores pueden unir o dividir mandos que estén en la misma región y sean de la misma nacionalidad.
- La reorganización de mandos puede realizarse simultáneamente, pero si algún jugador insiste deberá hacerse siguiendo el registro del orden de turnos.
- Ningún mando puede tener asignado más de **8 unidades**.
- No hay límites a la cantidad de mandos que pueden estar en la misma región.
- Las unidades que se unen a otros mandos deben pertenecer a la categoría de ese mando (terrestre, aérea o naval).
- Cuando se quiera separar un mando en dos, los jugadores deben asegurarse de que disponen de marcadores de mando suficientes.
- Guarda en la caja los marcadores de mando que no se estén usando.

FASE 7: PRODUCCIÓN

Es el momento de producir nuevo armamento y movilizar a nuevas tropas. Cada país rellena en secreto la parte de producción de la tabla de O&P.

PASO 1. REGISTRO DE RECURSOS INICIALES

Cada país completa las casillas de recursos iniciales de acuerdo con la situación actual de su respectiva tabla de recursos.

PASO 2. TOMAR NOTA DE LAS UNIDADES COMPRADAS

Los países deciden simultáneamente la cantidad de unidades de cada tipo que desean reclutar usando la tabla de O&P. El número de puntos de color indica, como guía, el coste de recursos por cada unidad. Los bienes de consumo cuestan 5 recursos de cualquier tipo (y no tienen que ser obligatoriamente los 5 iguales). Tras finalizar con la compra de unidades, cada país calcula los totales gastados de cada recurso, restando esos totales a las cantidades iniciales (después de haber comerciado), y se anota la cantidad restante que no se ha gastado de cada recursos en su tabla de O&P.



PASO 3. REVELAR LAS COMPRAS Y ACTUALIZAR RECURSOS

Después de que todos los países han terminado de anotar en qué han gastado sus recursos y la cantidad de recursos sobrantes, cada país confirma con un jugador del bando opuesto intercambiando sus tablas de O&P, la validez de sus cálculos. Entonces todos los países recogen de su correspondiente caja las unidades compradas y actualizan su tabla de recursos simultáneamente. Si los jugadores descubren un error, el jugador que ha cometido el error intentará en la medida de lo posible devolver la unidad/es compradas ilegalmente y devolver recursos sobrantes.

PASO 4. ENVÍO DE LAS NUEVAS UNIDADES A LAS INDUSTRIAS

Los países colocan las unidades compradas en el mapa, en un territorio controlado que disponga de industrias (incluso si el territorio está en disputa o fue capturado en combate). Esta operación se realiza de acuerdo con el registro de orden de turnos. En cada territorio, todas las unidades en construcción se colocan formando un único apilamiento, independientemente de su categoría (terrestre, aérea o naval). Estos apilamientos pueden superar el límite máximo de 8 unidades, y sobre cada apilamiento se colocará un marcador de industria. Algún oponente debería verificar que el número máximo de unidades en construcción (y por tanto de unidades en el apilamiento bajo el marcador de industria) cumple con el VE (o número de chimeneas), menos la cantidad de marcadores de bombardeo presentes en el territorio (ver página 17). Las unidades navales sólo pueden ser construidas en territorios que contengan un puerto (las unidades navales no se colocan en una región marítima hasta la fase 5 cuando se produce el despliegue). Las nuevas unidades en construcción no pueden recibir órdenes ni ser atacadas, aunque sí que se ven afectadas por los bombardeos estratégicos (ver página 17) y pueden ser capturadas (ver página 19). Los bienes de consumo no están limitados por la cantidad de chimeneas de los territorios ni están asociados a ninguna industria. Los bienes de consume comprados se colocan inmediatamente en la tabla de moral, junto a la insignia nacional, en la columna reservada para las medallas.



MOVILIZACIÓN CHINA: China debe desplegar las unidades de infantería compradas de forma inmediata, en uno o más de los territorios bajo su control que están marcados con un icono de movilización. La cantidad de unidades de infantería que puede desplegarse en cada territorio está limitada por su VE. China puede construir artillería solo en territorios con industria como Peiping.

RECORDATORIO: después de completar esta fase 7 (producción), comienza una nueva ronda por lo que se debe comprobar los cambios de estado de territorios en disputa en las cartas de territorio.

COMPROBACIÓN DE VICTORIA

Una alianza ha Ganado la Guerra si ha Cumplido con los requisitos del escenario, que generalmente consiste en capturar cierta cantidad de territorios con capitales enemigas. Si ambos bandos cumplen con los requisitos de victoria en la misma ronda, el juego continúa hasta que en una ronda solo uno de los bando cumpla con dichos requisitos. En el caso extremo de que ningún país tenga unidades sobre el mapa, entonces ambos bandos pierden.

COMPROBACIÓN DE COLAPSO

Si un país no tiene unidades sobre el mapa y se encuentra en la zona gris del registro de estado de la nación al final de una ronda, entonces se produce el colapso del país y éste abandona la partida. Retira su tabla de recursos y se pierden los recursos que aún tuviera en stock. Las insignias nacionales de este país se mantienen en los territorios del mapa, hasta que el control de esos territorios sea reclamado por otros países. Si un país amigo ya ocupa un territorio cuando se produce el colapso (incluso si el territorio está en disputa), entonces DEBE reclamar inmediatamente la carta de territorio y colocar su insignia nacional sobre el mapa, obteniendo en futuras rondas los recursos producidos en la región. Si varios países aliados pueden reclamar un mismo territorio por tener unidades en él, se usa el ranking de orden de turnos para decidir quién controlará el territorio. Por el contrario, si el territorio solo está ocupado por unidades enemigas, entonces deben esperar a la fase de combate (al informe de batalla) para reclamar el control del mismo (no habrá guarnición en el territorio), siempre y cuando sean unidades terrestres. Los territorios vacíos solo podrán ser reclamados cuando sean ocupados por unidades terrestres de acuerdo con lo ya indicado. Se obtiene una medalla (3 si es el territorio con la capital) cuando un país (amigo o no) reclama el control de un territorio de un país en colapso. Cuando un país entra en colapso, todas sus cartas de territorio se voltean a su cara de en disputa permanentemente. En esta situación y mientras no sea ocupado por unidades aliadas o enemigas los territorios se considerarán neutrales, y por ejemplo no se tendrán en consideración para reglas como la ventaja de puerto. Estos territorios vacíos sin reclamar, además, no dispondrán de guarnición si son invadidos en turnos posteriores.

COMERCIALIZAR CON PAÍSES NEUTRALES

En el escenario de Guerra Global, es posible comerciar durante el paso 2 de la fase 7. El comercio solo está permitido con neutrales que no estén en disputa (ver página 24) y que incluyen un icono circular con un tipo de recurso ofertado. Los neutrales solo aceptarán a cambio de su recurso uno de los otros 2 recursos disponibles en el juego. Por ejemplo, como Méjico solo ofrece hierro, no aceptará hierro en el comercio. Los países controlados por los jugadores no podrán comerciar entre sí.

RATIO DE INTERCAMBIO: los OSR pueden intercambiarse en paquetes de 5 unidades, el hierro en paquetes de 3 unidades y el combustible en paquetes de 2 unidades. De este modo un neutral que ofrezca combustible, ofrecerá 2 unidades a cambio de 3 unidades de hierro o 5 de OSR.

RESTRICCIONES POR ALIANZAS: a menos que haya sido capturado, los países neutrales pro-aliados (territorios en un color verde claro en el mapa), no comerciarán con los países del Eje. Un neutral que haya sido capturado solo comerciará con los países del bando con el que esté alineado. China no puede comerciar.

COMERCIO POR TIERRA: un país puede comerciar por tierra con un país neutral si él mismo o un país amigo controla un territorio que no esté en disputa, adyacente al territorio del país neutral.

COMERCIO POR MAR: un país puede comerciar por mar con un neutral si en la región marítima asociada al puerto del país neutral no hay mandos enemigos (excepto transportes de tropas, que son ignorados para esta regla). Adicionalmente, para que un país del Eje pueda comerciar por mar, en la citada región marítima debe tener un mando naval amigo como medida de intimidación. Por ejemplo, Alemania podrá comerciar con Colombia si no hay mandos aliados en la región A-12, y hay un mando naval italiano en esa región.

SEGUIMIENTO DEL COMERCIO: las acciones de comercio deben ser declaradas y el cumplimiento de los requisitos para comercio por mar o por tierra deben ser verificados antes del paso 3. Entonces el país que comercia ajusta su tabla de recursos de acuerdo con el intercambio realizado y anota los totales de los nuevos recursos en su tabla de O&P. La capacidad de comerciar está limitada a 1 intercambio por cada ronda. En el caso de los países neutrales, si pueden intercambiar recursos con varios países en la misma ronda. Por ejemplo, si los EEUU comercian con Méjico para conseguir hierro, en esa misma ronda no pueden comerciar con Venezuela para conseguir combustible, pero Méjico podría comerciar también con la Commonwealth Británica en esa misma ronda.



PACTO SOVIÉTICO-JAPONÉS



TRATADO DE NO AGRESIÓN SOVIÉTICO-JAPONÉS

Este histórico pacto de no agresión de 5 años está activo solo en el escenario de Guerra Global. El pacto continúa en vigor hasta que Moscú [Moscow] o Alemania [Greater Germany] es capturada o bien una de las partes está dispuesta a romperlo. Los términos de este tratado son:

ARTÍCULO UNO

Ninguna de las partes puede entrar o pasar a través de territorios controlados por la otra parte (ni siquiera sobrevolarlas con mandos aéreos o cazas embarcados).

ARTÍCULO DOS

Ningún país amigo de la Unión Soviética puede mover unidades terrestres o aéreas desde territorios controlados por los soviéticos hacia territorios controlados por los japoneses, ni pueden iniciar ataques aéreos desde territorio soviético contra mandos navales japoneses. Ningún país amigo del Imperio Japonés puede mover unidades terrestres o aéreas desde territorios controlados por los japoneses hacia territorios controlados por los soviéticos, ni pueden iniciar ataques aéreos desde territorio japonés contra mandos navales soviéticos. Por ejemplo, los EEUU no pueden atacar un territorio bajo control japonés desde un territorio que esté bajo control soviético. Adicionalmente y mientras el pacto esté en vigor, cualquier orden escrita por un país amigo de cualquiera de ambas partes para fuerzas situadas en territorios bajo control de esa parte, podrá ser cancelada en el momento de su ejecución por la parte perteneciente a esa alianza, sin la posibilidad de ser recurrida por el país que emitió la orden. Por ejemplo, los EEUU tienen un mando aéreo en el territorio de Khabarovsk que está bajo control soviético, y los EEUU emiten la orden de mover dicho mando aéreo a la región marítima P-2, de forma que el jugador norteamericano estaría intentando interceptar y atacar a un mando naval japonés, rompiendo de esa forma el tratado. En ese caso la Unión soviética puede, si lo desea, cancelar la orden para evitar romper el tratado.

ARTÍCULO TRES

Si alguna parte ha escrito órdenes de entrar en una región marítima o en un territorio de un tercer país, que contenga unidades de la parte contraria, ambas partes podrán permanecer en esa región/territorio sin participar en ningún combate ni raid contra la otra parte (considerando que las unidades aéreas deben aterrizar en un territorio amigo), y adicionalmente las unidades de una parte no traban ni quedan trabadas por unidades de la otra parte. No obstante, ambos bandos deberán participar en un combate si hay otros enemigos presentes. Esto podría llegar a requerir de la resolución de batallas distintas si hubiera unidades de países amigos de ambas partes en la región/territorio. Por ejemplo, si China, Alemania y el Imperio Japonés tienen unidades presentes en Sinkiang y la Unión Soviética mueve unidades a ese mismo territorio bajo control de China, se producirán 2 batallas que hay que resolver por separado. Por un lado, China y la Unión Soviética se enfrentará a Alemania en una de ellas, y por otro lado China se enfrentará a Alemania y el Imperio Japonés por otro. El orden de resolución de esas batallas lo decide el jugador que seleccionó ese marcador de conflicto para resolverlo.

ARTÍCULO CUATRO

Estando el pacto en vigor, si un territorio de un tercer país pasa a ser controlado por una de las partes mientras hay unidades de la parte contraria, entonces el propietario de esas unidades debe tomar una decisión:

- Las unidades que están incumpliendo el pacto abandonan el territorio en la siguiente ronda. Las unidades japonesas y soviéticas no se traban entre ellas, aunque unidades de terceros países sí que pueden trabar a las de la parte enemiga. Todas las unidades que estén incumpliendo el pacto y que no hayan abandonado el territorio al inicio de la Fase 4 (operaciones de combate) de la ronda siguiente, serán eliminadas y colocadas en la lista de bajas.
- Romper el tratado.

ARTÍCULO CINCO

El pacto puede ser cancelado por cualquier parte en cualquier momento, excepto durante la fase 6 (moral) o fase 7 (producción). Si el tratado se rompe, la parte que lo ha incumplido recibe 6 puntos de estrés que se colocan en la tabla de moral, y adicionalmente no recibe medallas por capturar territorios bajo control de la parte contraria (Imperio Japonés o Unión Soviética) durante el resto del turno (aunque sí seguirá obteniendo medallas por capturar territorios bajo control de otros países enemigos). Una vez se ha roto el tratado, el pacto no puede volver a reanudarse y no habrá penalizaciones en turnos posteriores. Un país amigo de cualquiera de las 2 partes no podrá romper el pacto de no agresión sin el permiso de esa parte (ya que la parte afectada puede cancelar la orden que podría hacer incumplir el pacto - ver artículo dos), en cuyo caso, será la parte que permite la agresión la afectada por las penalizaciones (y no el tercero perteneciente al mismo bando que una de las partes, y que es el que incumple el pacto). Por ejemplo, los EEUU no pueden romper el pacto de no agresión sin el permiso de la Unión Soviética, que puede cancelar cualquier orden de movimiento que implique el incumplimiento del tratado. En el caso de que los soviéticos lo permitan y los EEUU rompan el pacto, las penalizaciones serán para la Unión Soviética.



NEUTRALES

TIPOS DE PAÍSES NEUTRALES

Los países neutrales no producen ni contribuyen de forma directa a la producción de recursos. Solamente en el escenario de Guerra Global, algunos neutrales que muestran en el mapa un icono de recurso puede comerciar con ese recurso durante la fase 7 (producción) *tal y como se describe en la página 22*. Las fuerzas armadas defensoras de un país neutral (listadas a continuación e indicadas en el mapa) se activan únicamente si son invadidos, y solo una vez durante toda la partida. Hay 3 tipos de países neutrales.

PAÍSES NEUTRALES NO ALINEADOS

Estos países coloreados en gris claro en el mapa no están alineados inicialmente con ningún bando. Si durante el juego un país de este tipo llega a estar controlado por otro país, entonces se alinea con la alianza a la que pertenezca el país que lo controla (pro-aliados o pro-eje). En ese momento se aplicarían nuevas restricciones para comerciar (*ver página 22*).

- **Afganistán [Afghanistan]** - 4 Infanterías
- **Angola** - 3 Infanterías
- **Colombia** - 4 Infanterías (comercia ofreciendo OSR)
- **Irlanda [Ireland]** - 3 Infanterías
- **Mongolia** - 3 Infanterías
- **Mozambique** - 3 Infanterías
- **Portugal** - 4 Infanterías
- **Arabia** - 3 Infanterías (comercia ofreciendo combustible)
- **España [Spain]** - 6 Infanterías, 2 artillerías, 1 caza (comercia ofreciendo OSR)
- **Suecia [Sweden]** - 4 Infanterías, 1 artillerías, 1 caza (comercia ofreciendo hierro)
- **Suiza [Switzerland]** - 3 Infanterías
- **Turquía [Turkey]** - 6 Infanterías, 2 artillerías, 1 caza
- **Venezuela** - 4 Infanterías (comercia ofreciendo combustible)



ATACANDO A NEUTRALES NO ALINEADOS

Fase 3 (Operaciones de Movimiento): cuando unidades entran por primera vez en un neutral no alienado, su estado cambia inmediatamente a pro-aliados o pro-eje, pasando a formar parte de la alianza opuesta al país invasor. El país de esa misma alianza opuesta al invasor, que tenga un mando terrestre más cerca del país neutral (se usa el ranking del orden de turnos en caso de empate), toma inmediatamente el control del mismo colocando una insignia nacional en el territorio neutral y reclama la carta de territorio correspondiente. Después coloca las fuerzas defensoras de acuerdo con la lista anterior sin un marcador de mando. Se coloca un marcador de conflicto en el territorio neutral invadido para resolverlo durante la fase 4 (operaciones de combate). Nota: el hecho de que unidades aéreas muevan sobre un territorio neutral no implica que éste se alinee con la alianza opuesta y se activen sus unidades defensoras.

Fase 4 (operaciones de combate): en la ronda en la que se activan las unidades defensoras, las que resulten eliminadas durante el combate se devuelven a la caja, y no se colocan en la lista de bajas. Si sobreviven unidades invasoras y son derrotadas todas las unidades terrestres defensoras, el comandante del bando vencedor escoge de entre los países que hayan participado y sobrevivido al ataque qué país colocará su insignia nacional para recordar que ahora es el que controla ese territorio (*ver página 19*). Por el contrario, si hay fuerzas defensoras que sobreviven a la ronda de activación, durante las rondas posteriores, esas unidades supervivientes pasarán a estar bajo control del país que haya intervenido en su favor y al ser eliminadas se colocan en la lista de bajas de dicho país, aunque no formen parte de un marcador de mando. Opcionalmente, después de la ronda de activación se puede colocar sobre las fuerzas defensoras un marcador de mando del país bajo cuyo control han quedado, en cualquier momento de la ronda en el que los marcadores de mando se puedan reorganizar. Cuando esas unidades defensoras están bajo un marcador de mando, pueden incluso salir del país si así lo decide el jugador que ahora controla a esas unidades. El control de las fuerzas defensoras o del territorio no puede ser transferido entre países del mismo bando (aunque lógicamente puede pasar al enemigo como resultado de otra batalla). En el caso de que se ataque el territorio de un país neutral vacía, se activará una guarnición (*ver página 15*), incluso para países sin fuerzas defensoras como por ejemplo Islandia.

Fase 5 (reparaciones y despliegue): si a la invasión inicial consiguen sobrevivir únicamente unidades aéreas de la fuerza defensiva del país neutral, en esta fase deben aterrizar en un territorio amigo o serán eliminadas. El territorio de aterrizaje puede ser el mismo territorio del país neutral si el enemigo no ha conseguido obtener su control.

Fase 6 (moral): el primer país que invade un país neutral (durante la fase 3 de movimiento), tenga éxito o no en la invasión, gana 1 punto de estrés (solo la primera vez que ese neutral es invadido). Los países que capturan o recuperan el control de un neutral no consiguen medallas.

Fase 7 (producción): los países pertenecientes a la misma alianza del país que controla a un país neutral pueden comerciar con él, excepto China.

NEUTRALES PRO-ALIADOS Estos países coloreados en verde claro en el mapa están alineados inicialmente con el bando aliado. Como consecuencia de esto no comerciarán con los países del eje, a menos que sean capturados y controlados por el eje. Sus fuerzas defensoras se activarán solo si un mando de un país del eje lo invade, pero no se producirá simplemente porque un mando aliado mueva a su territorio.

- **Brasil [Brazil]** - 4 Infanterías, 2 artillerías, 1 caza (comercia ofreciendo hierro)
- **América Central [Central America]** - Sin unidades
- **Groenlandia [Greenland]** - Sin unidades
- **Islandia [Iceland]** - Sin unidades
- **Méjico [Mexico]** - 3 Infanterías, 1 artillería (comercia ofreciendo hierro)
- **Indias Occidentales [West Indies]** - Sin unidades

NEUTRALES PRO-EJE Inicialmente no hay ninguno al inicio del juego, aunque un neutral no alineado puede convertirse en pro-eje si es invadido por un país Aliado. Un neutral pro-eje se identifica al ser un neutral pro-aliado o no alineado (gris o verde claro en el mapa) con un marcador de insignia nacional de un país del eje. En esa situación el neutral solo comerciará con países del eje a menos que el control vuelva a cambiar por una nueva invasión.


ESCENARIOS DE WAR ROOM

SELECCIONA UN ESCENARIO

Cada uno de los 4 escenarios que se detallan en este apartado pertenecen a un teatro de operaciones específico de la Segunda Guerra Mundial, de forma que cada uno de ellos ha sido diseñado con una duración y para un número de jugadores diferente. Algunos escenarios (La Guerra en Europa, La Guerra en el Pacífico, El Frente Oriental) se centran en teatros de operaciones concretos y disponen de restricciones a los territorios que se usarán durante la partida. No obstante, la Segunda Guerra Mundial se libró en cada rincón del mundo, y el escenario de Guerra Global, permite a los jugadores experimentar en una partida la totalidad de la guerra en todos sus teatros de operaciones.

Para iniciarse en el juego se recomienda empezar por el escenario de El Frente Oriental, incluso en el caso de más de 2 jugadores donde se recomienda que cada jugador se alterne en jugar una ronda cada uno para ir asimilando las mecánicas y conceptos de juego. Antes de iniciar la partida, independientemente del escenario elegido, los jugadores se pueden poner de acuerdo en usar algunas o todas estas medidas para simplificar el juego y reducir la duración de la partida: limitar a 6 la cantidad de rondas de juego (ver condiciones de victoria en página 2), prohibir la entrada en juego de neutrales, interceptación automática de convoyes sin tirada de dados (el convoy pierde automáticamente todos los recursos), no hay guarniciones en territorios desocupados (el atacante gana automáticamente sin riesgo de perder unidades), limitar a 10 minutos el tiempo para escribir las órdenes después de la 1ª ronda, y permitir resolver batallas simultáneamente usando las 2 tablas de combate si no se ven afectados los mismos jugadores. Estas medidas también las pueden usar los nuevos jugadores para ir asimilando conceptos y ganar soltura más rápidamente.

IMPORTANTE: solo deben usarse las cartas de territorio tal y como se indican en los escenarios en lo referente a colocación de unidades y producción de recursos. Los territorios no usados no proporcionarán unidades o recursos al jugador que los controle. De ese modo, no se podrá entrar en ninguno de los territorios que no se mencionen (incluyendo neutrales) en el escenario. El comercio con los países neutrales solo está permitido en el escenario de Guerra Global, salvo que se indique lo contrario.

Algunos jugadores puede que tengan que controlar más de un país del mismo bando. En esos casos, se debe asegurar que la gestión de cada país se realiza por separado, usando su propia tabla de O&P y recursos. A menos de que se indique lo contrario, el pacto de no agresión Soviético Japonés  está en vigor (ver página 23). Coloca las estrellas doradas de capital en el mapa para indicar los territorios estándar que se consideran importantes para conseguir la victoria en el escenario (especialmente para el escenario de Guerra en el Pacífico) o en los territorios con capital que otorgan 3 medallas.

GUERRA GLOBAL UMBRALES DE ESTRÉS



6 JUGADORES (JUEGO COMPLETO)

- Jugador 1 - China y Estados Unidos
- Jugador 2 - Commonwealth Británica
- Jugador 3 - Unión Soviética
- Jugador 4 - Alemania
- Jugador 5 - Italia
- Jugador 6 - Imperio Japonés

5 JUGADORES

- Jugador 1 - China y Estados Unidos
- Jugador 2 - Commonwealth Británica
- Jugador 3 - Unión Soviética
- Jugador 4 - Alemania e Italia
- Jugador 5 - Imperio Japonés

4 JUGADORES

- Jugador 1 - China y Unión Soviética
- Jugador 2 - Commonwealth Británica y Estados Unidos
- Jugador 3 - Alemania e Italia
- Jugador 4 - Imperio Japonés

3 JUGADORES

- Jugador 1 - China y Unión Soviética
- Jugador 2 - Commonwealth Británica y Estados Unidos
- Jugador 3 - Alemania, Italia e Imperio Japonés

2 JUGADORES

- Jugador 1 - Todos los países de los Aliados (China, Commonwealth Británica, Unión Soviética y Estados Unidos)
- Jugador 2 - Todos los países del Eje (Alemania, Italia e Imperio Japonés)

CONDICIONES DEL ESCENARIO

El Eje (Alemania, Italia e Imperio Japonés) gana si al final de una ronda controla al menos 2 de los siguientes territorios: Gran Bretaña, Moscú, Costa este de EEUU [*Great Britain, Moscow, Eastern United States*] El bando Aliado (China, Commonwealth Británica, Unión Soviética y Estados Unidos) gana si al final de una ronda controla Alemania y Japón [*Greater Germany, Japan*]. Se usa la tabla de moral marcada en la columna de umbral de estrés como Global/Frente Oriental [*Global/Eastern Front*].

CARTAS DE TERRITORIO

En este escenario se usan TODAS las cartas de territorio, incluidos todos los neutrales.



ESCENARIOS DE WAR ROOM

LA GUERRA EN EUROPA UMBRALES DE ESTRÉS



4



5



4



6



4



5 JUGADORES

- Jugador 1 - Commonwealth Británica
- Jugador 2 - Unión Soviética
- Jugador 3 - Estados Unidos
- Jugador 4 - Alemania
- Jugador 5 - Italia

4 JUGADORES

- Jugador 1 - Commonwealth Británica
- Jugador 2 - Unión Soviética
- Jugador 3 - Estados Unidos
- Jugador 4 - Alemania e Italia

3 JUGADORES

- Jugador 1 - Commonwealth Británica (y Unión Soviética)
- Jugador 2 - Estados Unidos (y Unión Soviética)
- Jugador 3 - Alemania e Italia

2 JUGADORES

- Jugador 1 - Commonwealth Británica, Unión Soviética y Estados Unidos
- Jugador 2 - Alemania e Italia

CONDICIONES DEL ESCENARIO

El Eje (Alemania e Italia) gana si al final de una ronda controla al menos 2 de los siguientes territorios: Gran Bretaña, Moscú, Costa este de EEUU [*Great Britain, Moscow, Eastern United States*]. El bando Aliado (Commonwealth Británica, Unión Soviética y Estados Unidos) gana si al final de una ronda controla Alemania [*Greater Germany*].

- La Commonwealth Británica y Estados Unidos solo podrán anotar un máximo de 6 órdenes por ronda.
- Se usa la tabla de moral marcada en la columna de umbral de estrés como Europa/Pacífico [*Europe/Pacific*].

CARTAS DE TERRITORIO

- Alemania e Italia usan todas sus cartas de territorio.
- La Unión Soviética (URSS) usa todas sus cartas de territorio excepto [*Soviet Sakhalin*].
- Los Estados Unidos solo usan las cartas de Estados de la costa este y Estados centrales [*Eastern United States, Central United States*].
- Todos los países neutrales participan en el escenario excepto Mongolia y Afganistán.
- La Commonwealth Británica no usará las siguientes cartas de territorio:
 - India
 - Ceilán [*Ceylon*]
 - Papúa [*Papua*]
 - Australia occidental [*Western Australia*]
 - Sur de Australia [*South Australia*]
 - Territorios del norte [*Northern Territory*]
 - Australia oriental [*Eastern Australia*]
 - Nuevas Hébridas [*New Hebrides*]
 - Nueva Zelanda [*New Zealand*]



ESCENARIOS DE WAR ROOM

LA GUERRA EN EL PACÍFICO UMBRALES DE ESTRÉS



3 JUGADORES

- Jugador 1 - China y Commonwealth Británica
- Jugador 2 - Estados Unidos
- Jugador 3 - Imperio Japonés

2 JUGADORES

- Jugador 1 - China, Commonwealth Británica y Estados Unidos
- Jugador 2 - Imperio Japonés

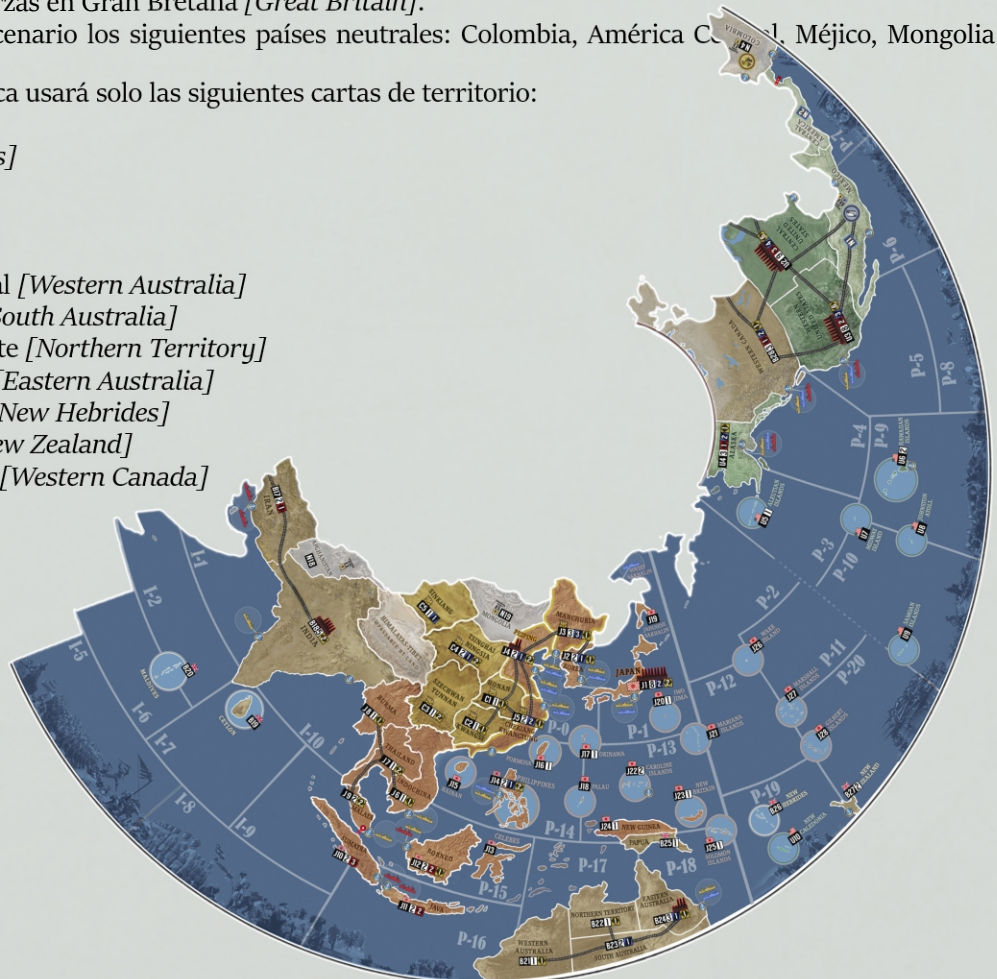
CONDICIONES DEL ESCENARIO

El Imperio Japonés gana si al final de una ronda controla al menos uno de los siguientes territorios (India o Australia oriental [*Eastern Australia*]) y también al menos uno de los siguientes territorios (Hawaii, Alaska, o Estados de la costa oeste [*Western United States*]). El bando Aliado (China, Commonwealth Británica y Estados Unidos) gana si al final de una ronda controla Japón [*Japan*].

- La Commonwealth Británica y Estados Unidos solo podrán anotar un máximo de 6 órdenes por ronda.
- Se usa la tabla de moral marcada en la columna de umbral de estrés como Europa/Pacífico [*Europe/Pacific*].

CARTAS DE TERRITORIO

- El Imperio Japonés, y China usan todas sus cartas de territorio.
- Los Estados Unidos usan todas sus cartas de territorio, excepto la carta de Estados de la costa este [*Eastern United States*], y no despliegan fuerzas en Gran Bretaña [*Great Britain*].
- Solo participan en este escenario los siguientes países neutrales: Colombia, América Central, México, Mongolia y Afganistán.
- La Commonwealth Británica usará solo las siguientes cartas de territorio:
 - Irán [*Iran*]
 - Maldivas [*Maldives*]
 - India
 - Ceilán [*Ceylon*]
 - Papúa [*Papua*]
 - Australia occidental [*Western Australia*]
 - Sur de Australia [*South Australia*]
 - Territorios del norte [*Northern Territory*]
 - Australia oriental [*Eastern Australia*]
 - Nuevas Hébridas [*New Hebrides*]
 - Nueva Zelanda [*New Zealand*]
 - Canadá occidental [*Western Canada*]



ESCENARIOS DE WAR ROOM

EL FRENTE ORIENTAL

UMBRALES DE ESTRÉS



6



6



2 JUGADORES

- Jugador 1 – Unión Soviética
- Jugador 2 – Alemania (Italia no se usa ya que se considera está centrada en el teatro de operaciones del Mediterráneo)

CONDICIONES DEL ESCENARIO

Un país gana la partida si controla las 2 capitales al final de la fase de moral. En cualquier otro caso, el juego continúa hasta que un país se colapse (*ver página 22*).

- Se usa la tabla de moral marcada en la columna de umbral de estrés como Global/Frente Oriental [*Global/Eastern Front*].
- Solo se puede entrar en las regiones marítimas del mapa, adyacentes a territorios cuya carta se usa en la partida, excluyendo el océano Pacífico y el mar Mediterráneo.
- Los alemanes tienen el control de los estrechos de Dinamarca.
-

CARTAS DE TERRITORIO

- Solo participan en este escenario los siguientes países neutrales: Suecia, Suiza y Turquía [*Sweden, Switzerland, Turkey*].
- La Unión Soviética (URSS) usa todas sus cartas de territorio excepto [*Soviet Sakhalin*].
- Para representar que Alemania estaba luchando en dos frentes diferentes, Alemania solo usa las siguientes cartas de territorio:
 - Alemania [*Greater Germany*]
 - Polonia/Eslovaquia/Hungría [*Poland/Slovakia/Hungary*]
 - Bulgaria/Rumanía
 - Ucrania [*Ukraine*]
 - Bielorrusia [*Belarus*]
 - Estados Bálticos [*Baltic States*]
 - Finlandia [*Finland*]



REGLAS OPCIONALES

Se pueden usar las siguientes reglas opcionales en la partida si todos los jugadores están de acuerdo en aplicarlas:

RESOLUCIÓN RÁPIDA

Para reducir la duración de la partida, inmediatamente después de la fase 5 (reparaciones y despliegue) en cada ronda, repite de nuevo desde la fase 2 hasta la fase 5 antes de pasar a la fase 6 (moral). Esto provoca una doble fase de movimiento y combate con una reducción de obtención de recursos y producción de unidades. Además, al usar esta regla cada país (excepto China) comenzará la partida con las siguientes unidades en construcción: 1 infantería, 1 artillería, y 1 blindado. Estas unidades se colocan debajo de un marcador de industria en uno o más territorios con industria (cumpliendo los límites de producción de VE, *ver página 22*). Si sobreviven, esas unidades se desplegarán en la primera ronda durante la fase 5 (reparaciones y despliegue).

BATALLAS SIMULTÁNEAS

Para poder acelerar partidas muy largas, los jugadores pueden optar por desplegar la segunda tabla de combate para resolver 2 batallas al mismo tiempo. Ambos bandos deben estar de acuerdo en el método para determinar la resolución de conflictos. Lo ideal es que ningún jugador pueda estar involucrado en dos batallas simultáneas. Eso sí se necesitará un segundo conjunto de 10 dados para aplicar esta regla opcional.

PENALIZACIONES DE PRODUCCIÓN

Por cada error que sea descubierto en la fase de producción, se aplica una penalización de 1 orden escrita menos disponible en la tabla de O&P de ese país para la siguiente ronda (tachando o poniendo una barra inclinada en el espacio para la orden, para recordar la penalización), ya que la verificación se produce después de que se hayan visto las acciones tomadas por otros países.

LA REGLA DE STALIN

Hasta que la Unión Soviética no entre (por primera vez) en la zona amarilla del registro del estado de la nación, las unidades pertenecientes a otros países del Bando Aliado no podrán entrar en los territorios pertenecientes originalmente a los soviéticos (los coloreados en marrón, o con bordes marrones del mapa) que siguen bajo el control de la Unión Soviética. Las unidades aéreas podrán sobrevolar estos territorios, pero no podrán aterrizar en ellos. Esta regla es completamente independiente del Tratado de no Agresión Soviético-Japonés. Si alguna unidad aliada de los soviéticos se encuentra en uno de sus territorios (porque haya sido liberado del control enemigo), entonces puede continuar en ese territorio y mover a ese territorio solamente. Si todas esas unidades abandonan el territorio entonces la “puerta se cierra” y ya los aliados soviéticos no podrán volver a entrar en ese territorio mientras esta regla siga en vigor.

ROL DE LOS OFICIALES

Aleatoriamente o por consenso, se puede asignar a 3 comandantes los siguientes roles para facilitar y acelerar el juego: Oficial de Planificación Estratégica (OPE), Oficial de Operaciones de Combate (OOC), Oficial de Economía, Moral y Producción (OEMP).

TAREAS DEL OFICIAL DE PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA (OPE)

- Después de anotar sus órdenes y comprobarlas, el oficial las deja oculta al resto de jugadores y anunciará que el resto de jugadores tendrán 5 minutos más como máximo para anotar sus órdenes.
 - Coordinará la determinación y establecimiento del orden de turnos en cada ronda.
 - Gestionará el proceso de subasta y puja de combustible y se asegurará de que todos los jugadores hacen el pago comprometido.
 - Supervisará los movimientos de los mandos con sus unidades de todos los jugadores, verificando que se corresponden con las órdenes escritas.
 - Se asegurará que cualquier orden que se pueda considerar como ambigua o imposible de realizar no se ejecute sobre el mapa.
 - Anunciará los movimientos cancelados por todos los jugadores y comprobará que se han tachado convenientemente en la tabla de O&P de cada nación.
 - Identificará sobre el mapa las regiones activas, y colocará en todas ellas marcadores de conflicto.
- Anunciará el despegue de cazas embarcados.

TAREAS DEL OFICIAL DE OPERACIONES DE COMBATE (OOC)

- Supervisará y mantendrá el estado y la resolución de los marcadores de conflicto.
- Asistirá y guiará a los jugadores durante la resolución del combate:
 - Se asegurará que se coloca la tabla de combate correctamente.
 - Se asegurará de que los jugadores de ambos bandos han escogido la actitud de sus unidades donde corresponda, y se ha determinado la ventaja de fuerzas y ventaja de puerto.
 - Supervisará ambas etapas de combate: la batalla aérea y la batalla de superficie.
 - Verificará que se han realizado los pagos por reparaciones y se han considerado las ventajas de puerto.
 - Supervisará la correcta asignación de marcadores de estrés y de medalla.
 - Comprobará la correcta colocación de unidades supervivientes en el mapa, y de las unidades eliminadas en la lista de bajas.
 - Verificará que las cartas de territorio se han volteado a su lado correspondiente cuando sea necesario.
- Seleccionará a un jugador disponible para llevar a cabo sus funciones de OOC cuando su propio país participe en el combate.
- Supervisará la fase 5 (reparaciones y despliegue), asegurándose que todas las unidades aéreas han aterrizado convenientemente o bien han sido eliminadas y que los mandos han sido convenientemente unidos o divididos.

TAREAS DEL OFICIAL DE ECONOMÍA, MORAL Y PRODUCCIÓN (OEMP)

- Durante la fase 1 (dirección de la economía nacional) se asegurará que la tabla de recursos de cada país refleja correctamente los recursos producidos en sus cartas de territorio.
- Durante la fase 6 (moral), gestionará la lista de bajas y la tabla de moral, así como las penalizaciones del registro del estado de la nación.
- Durante la fase 7 (producción), después de completar sus propias compras, anunciará al resto de jugadores que disponen de 5 minutos más como máximo para completar su compra de unidades.



SUMMARY

ARGUMENTO Y OBJETIVO (página 2)
COMPONENTES DEL JUEGO (páginas 3-4)
CARACTERÍSTICAS DEL MAPA (página 5)
DESPLIEGUE INICIAL (páginas 6-7)
LAS FASES DEL JUEGO Y LOS OFICIALES (página 7)
FASE 1: DIRECCIÓN DE LA ECONOMÍA NACIONAL (página 8)
Términos Importantes
Paso 1: Comprobar la orientación de las cartas de territorio.
Paso 2: Cálculo de producción de recursos
FASE 2: PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA (páginas 9-10)
Paso 1: Anotación de órdenes y pujas por el orden de turnos
Paso 2: Revelar las pujas y establecer el orden de turnos
Paso 3: Pago por las pujas
FASE 3: OPERACIONES DE MOVIMIENTO (página 11)
Paso 1: Voltar marcadores de conflicto
Paso 2: Resolver el movimiento según el orden de turnos.
Paso 3: Movimiento de cazas embarcados
EJEMPLOS DE MOVIMIENTO (páginas 12-13)
FASE 4: OPERACIONES DE COMBATE TÉRMINOS (página 14)
DESPLIEGUE DE LA BATALLA (página 15)
Paso 1: selección de la tabla de combate
Paso 2: despliegue de unidades en la tabla de combate
Paso 3: colocación de marcadores de mando en las banderas
Paso 4: asignación de comandantes
Paso 5: asignación de actitudes de combate
Paso 6: comprobación de ventajas
1. ETAPA DE COMBATE AÉREO (página 16)
Paso A: contabilizar los dados a lanzar por cada bando
Paso B: tiradas de grupos de dados
Paso C: asignación de daños
2. RESOLVER RAIDS (página 17)
Bombardeos estratégicos
Intercepción de convoyes

3. ETAPA DE COMBATE DE SUPERFICIE (página 16)
(Mismos pasos que la etapa de combate aéreo)
4. INFORME DE LA BATALLA (páginas 18-19)
Paso A: Asignación de estado de unidades y pago por reparaciones
Paso B: Retirada de unidades eliminadas
Paso C: Comprobación de pérdida de transportes de tropas
Paso D: Devolución de mandos y unidades al mapa
Paso E: Actualizar el estado de los territorios (batallas terrestres)
Paso F: Asignación de estrés y medallas
Paso G: Actualización de marcadores de conflicto
FASE 5: REPARACIONES Y DESPLIEGUE (página 20)
Paso 1: Aterrizaje de mandos aéreos
Paso 2: Despliegue de unidades
Paso 3: Reorganización de mandos
FASE 6: MORAL (página 21)
CONVERSIÓN DE BAJAS EN ESTRÉS
RESOLVER MEDALLAS Y MARCADORES DE ESTRÉS
Paso 1: Entrega de medallas para cancelar puntos de estrés
Paso 2: Evaluación de los niveles de estrés
Paso 3: Mitigar el estrés
Paso 4: Aplicar las penalizaciones de las zonas de estrés
FASE 7: PRODUCCIÓN (página 22)
Paso 1: Registro de recursos iniciales
Paso 2: Tomar nota de las unidades compradas
Paso 3: Revelar las compras y actualizar recursos
Paso 4: Envío de las nuevas unidades a las industrias
TRATADO DE NO AGRESIÓN SOVIÉTICO-JAPONÉS (página 23)
PAÍSES NEUTRALES (página 24)
ESCENARIOS DE WAR ROOM (páginas 25-28)
REGLAS OPCIONALES (página 29)
ÍNDICE Y CRÉDITOS (página 30)
NOTAS DEL DISEÑADOR (página 31)
REGISTRO DE PARTIDAS (página 32)



CRÉDITOS

Diseñador: Larry Harris **Diseño Gráfico y desarrollo:** Thomas Gale
Executive Counsel: Joe Minton **Vídeo para Kickstarter:** Angus Reid
Apoyo logístico para Kickstarter: Rory Madden **Edición del reglamento:** Kevin Chapman

EQUIPO DE DISEÑO Y PRUEBAS

Alysia Bartok, Simon Reid, Joe Minton, Jay Adan, Rory Madden, Rob Eng, Robert Bealer, Kevin Grant, Paul Gordon Hughes, David Vogel, Adam Haley, Katherine Williams, Randy Van Dyke, Josiah Milette, Levi Van Dyke, Joel Greenhalgh, Lucas Sanford-Long, John Flynn, Todd L. Nicholson, Joe Churma, Erik Stonemark, Trisdin Hart, Seth Lustig, Michael LaCasse y muchos más...

©2019-2021 Nightingale Games LLC ~ WAR ROOM Marca propiedad de Larry Harris

Novedades y actualizaciones: www.Nightingale-Games.com

GLOSARIO

AcceptableStress: estrés aceptable (zona blanca en registro de estado de la nación)

Air command: mando aéreo

Aircraft carriers: portaviones

Armor: blindados

Arrow tag: marcador de flecha

Artillery: artillería

Battle Debrief: informe de la batalla

Battle stages: etapas de combate

Battle status board: tabla de combate

Battleships: acorazados

Bomb marker: marcadores de bombardeo

Bombers: bombarderos

Capital territory: territorio principal de un país donde se encuentra su capital

Card holders: soportes de cartas

Carrier fighters tokens: marcadores de cazas embarcados

Casualty list: lista de bajas o lista de pérdidas

Casualty points: puntos perdidos

Casualty to Stress Conversion Chart: tabla de conversión de pérdidas en estrés

Civilian goods: bienes de consumo o productos civiles

Coastal Convoy: convoy costero

Collapsed Nation: país colapsado

Combat Operations Officer (COO): Oficial de Operaciones de Combate (OOC)

Command markers: marcadores de mando

Convoy cluster: grupo de convoyes

Convoy Raid: interceptación de convoyes (considerado un raid)

Cruisers: cruceros

Direct national economy phase: fase de dirección de la economía nacional

Disrupted Supply Lines: líneas de suministros interrumpidas (zona naranja en registro de estado de la nación)

Dysfunctional Rails and Ports: puertos y red de ferrocarriles no operativos (zona amarilla en registro de estado de la nación)

Economic collapse: colapso económico (zona roja en registro de estado de la nación)

Economic, Morale & Production Officer (EMPO): Oficial de Economía, Moral y Producción (OEMP)

Embattle: sitiado, en disputa

Fighters: cazas

Force advantage: ventaja de fuerzas

Ground (stance): ataque a tierra (actitud en tabla de batalla)

Homeland status track: registro de estado de la nación

Hotspot markers: marcador de conflicto

Industries: industrias

Industry marker: marcador de industria

Infantry: infantería

Impassable Region: región intransitable

Iron: hierro

Labor and Civil Unrest: disturbios civiles y laborales (zona azul en registro de estado de la nación)

Land Command: mando terrestre

Lightly damage: daños leves

Mass desertion: deserciones en masa (zona gris en registro de estado de la nación)

Medals: medallas

Morale Board: tabla de moral

National flags: insignias nacionales

Naval Command: mando naval

Oil: Combustible

OSR (Other Strategic Resources): OSR (Otros Recursos Estratégicos)

Pads of Operations and Production (O&P) Charts: Blocs de Tablas de Operaciones y Producción (O & P)

Pinning: trabado o quedar trabado.

Pleg: Clavija

Raid: raid, que puede ser interceptación de convoyes o bombardeos estratégicos

Rails: ferrocarriles, o red de ferrocarriles.

Rapid resolution (optional rule): resolución rápida (regla opcional)

Reference mats: hojas de referencia

Refit & deploy phase: fase de reparaciones y despliegue

Resource charts: tablas de recursos

Smokestacks: chimeneas (de las industrias)

Stance: actitud

Standar neutrals: países neutrales no alineados

Stategic Bombing Raid: Bombardeo estratégico (considerado un raid)

Strategic Planning Officer (SPO): Oficial de Planificación Estratégica (OPE)

Strategic Planing Phase: Fase de Planificación Estratégica

Strategic Value (SV): Valor Estratégico (VE)

Stress: estrés

Stress marker: marcador de estrés

Stress points: puntos de estrés

Stress threshold: umbral de estrés

Submarines: submarinos

Surface (stance): ataque a superficie (actitud en tabla de batalla)

Territory cards: cartas de territorio

Threshold column: columna de umbral (de estrés)

Trans-Ocean Convoy: convoy transoceánico

Tray: Caja

Turn order track: registro de orden de turnos

Nota de traductor: aunque en la versión original en inglés se usa únicamente el término batalla, en la traducción, en general, se han usado indistintamente los términos de combate y batalla, intentado mantener el concepto de batalla para el conflicto en sí que se produce en una región y combate aplicado fundamentalmente a la resolución de la batalla.

NOTAS DEL DISEÑADOR

Aquellos fueron tiempos asombrosos. Volamos en uno de los nuevos reactores de la Pan Am. Era 1960, y fuimos a Teherán en Irán a donde habían destinado a papá.

Por la megafonía escuché al Capitán decir: “Señoras y caballeros ... a nuestra derecha...” (o puede que dijera a la izquierda) “... están las playas de Dunkerque.” Con mi curiosa y excitada voz de 12 años chillé a través del pasillo “Papá, ¿qué es Dunkerque?”

Inmediatamente supe que lo estaba avergonzando, y entonces yo también me avergoncé. Los adultos alrededor mío me miraron. No me miraron mal, ni fueron miradas reprobatorias. Fueron miradas de sorpresa, y unas cuantas miradas sugerían decepción de que este joven chaval nunca hubiera escuchado hablar de Dunkerque. ¿Cómo es posible? Esas fueron las miradas más embarazosas.

Mi padre se inclinó sobre mí, y despacio comenzó a contarme la sorprendente y detallada historia. Inevitablemente, la conversación me llevó a preguntar, “papá, cuéntame qué hiciste tú en la guerra”. Él fue mi conexión directa, él había participado. Yo sabía que había estado en una guerra. Había encontrado un diario suyo que había escrito durante la guerra, pero aún no había comprendido su verdadera importancia y significado. Ese fue el día en el que surgió mi reconocimiento por aquellas gestas. Fue el vuelo más largo y rápido de mi vida, y la conversación continuó hasta 2010.

No estoy obsesionado ni soy un fan de la guerra. No me hago falsas ilusiones sobre cómo era la guerra. No cuestiono el horror y sufrimiento que trajo consigo. Sin embargo, sobre todo, simplemente quedé fascinado por ella e inmediatamente empecé a aprender sobre ella todo lo que pude: las pérdidas humanas, los cambios en las fronteras de los países, y las implicaciones políticas y económicas. Llegué a interesarme en guerras que habían ocurrido cientos en incluso miles de años antes. Quería saber que había ocurrido y por qué. Quería conocer dónde había ocurrido cada cosa y quienes habían sido los líderes, comandantes y los héroes. Esos conflictos eran una gran parte de la historia de la Humanidad. Me di cuenta en cómo los caminos de la historia parecían fluir como una línea de un punto a otro. Cada punto era una guerra y tras cada punto la línea cambiaba de dirección hasta el siguiente punto. Era fascinante cómo la 2ª Guerra Mundial había cambiado nuestras vidas. Parecía el punto más grande de todos ellos.

Las cosas que aprendía sobre la 2ª Guerra Mundial, a menudo, eran directamente de la experiencia de aquellos que habían participado en ella. Había crecido con muchos de ellos a mi alrededor y los buscaba para conocer más de sus historias. Mientras estuve viviendo en Irán (estuve allí 3 años), aprendí mucho de mi vecino que era el piloto personal del Sah. Cuando me contó que había estado en la Luftwaffe y que había sido derribado 17 veces sobre Rusia (no estoy exagerando y él tampoco lo hizo), yo alucinaba y pensaba que era una pasada. A veces, estoy seguro de que tantas preguntas como yo le hacía ponían a prueba su paciencia, pero las historias y las conversaciones continuaban.

Durante aquellos días la gente con la que yo me reunía habitualmente parecía saber cada vez menos sobre la 2ª Guerra Mundial, especialmente los jóvenes. Cuando yo incluía la guerra en una conversación, descubría que sus padres o abuelos habían servido en la guerra o en alguna de las guerras posteriores a la 2ª Guerra Mundial. A menudo escuchaba cosas como ... “Mi padre luchó en varias batallas, creo”, “Creo que en la batalla de las Ardenas”, o “Desembarcó en la playa Omaha”, o “Mi abuela trabajó en una fábrica de municiones”. O como el caso de mi padre, cuya unidad de la Guardia Nacional, se activó el 8 de diciembre de 1941 fue enviada apresuradamente al Pacífico, luchó como soldado de infantería en las Islas Salomón, Nueva Guinea y luego en las Filipinas.

¿Soy ahora yo uno de aquellos adultos del vuelo de la Pan Am? No, probablemente no... Nunca seré realmente un adulto. Todo lo que quiero hacer es diseñar y jugar a juegos. Soy un tipo preocupado por quién va a retrasar tanto como sea posible el inevitable día en que nuestros mayores no estén aquí, cuando no tengamos sus conversaciones y se les deje de prestar atención a las lecciones que ellos aprendieron. No quisiera que todos sus sacrificios por nosotros se olviden en cualquier momento, pronto... al menos no mientras yo viva. Sus historias increíbles solo pervivirán si continuamos contándolas de una generación a la siguiente.

Como los años pasan, uno tras otro, cada vez quedan menos y menos testigos de la 2ª Guerra Mundial entre nosotros. En el momento de escribir estas líneas, han pasado 72 años desde la rendición japonesa en la cubierta del USS Missouri en la Bahía de Tokio. Si eras un joven marinero de 20 años en aquellos días, hoy tendría 92 años. Si en algún momento tienes la suerte de conocer a alguno de aquellos jóvenes que expusieron sus vidas para salvar el mundo, asegúrate de estrechar su mano, expresarle tu más profunda gratitud y demuéstrale tu admiración. Agradécele por su servicio. Algún día, podrás decir que estrechaste la mano a una de las personas más especiales de este país.

War Room ha sido diseñado con todo mi cariño y mi atención. Si soy capaz de llevar la 2ª Guerra Mundial a vuestras conversaciones, si puedo generar interés y conocimiento sobre este evento monumental, entonces habré contribuido de algún modo a que el legado de la guerra continúe.

En términos generales, este juego te dará una visión general de la guerra: la que los generales y grandes estrategas consideraron y en la que había lugares lejanos con nombres extraños. Con la esperanza de que puedas tener un mayor entendimiento de la escala y las razones por las que todo ocurrió.

Si ya conoce todas estas cosas sobre la 2ª Guerra Mundial, entonces espero que puedas apreciar y reconocer el tratamiento histórico que recorre este juego. Ahora puedes dirigir aquellos ejércitos que tan bien conocías. En el caso de que seas nuevo en estos temas o un viejo estudiante, podrás probar tus habilidades para simular el comandar las fuerzas que dieron forma al mundo tal y como hoy lo conocemos.

Estoy convencido de que un juego te debe contar una historia y llevarte a una aventura. Como fue la historia que mi padre me contó en aquel vuelo. ¡Vamos!... pongamos algunos marcadores de mando alrededor del mapa de War Room y, por un momento, al menos en nuestras cabezas, vamos a estar cerca de volver a ese increíble época y esos lugares, lo que debería ser una buena historia. ¡Me gusta este juego! Disfruto jugándolo. Estoy muy orgulloso de él y ahora sabes por qué.

-Larry Harris

