

# VICTORY in EUROPE

## INTRODUCCIÓN

**Victory in Europe** simula la Segunda Guerra Mundial en Europa entre 1939 y 1945. Un jugador dirige a las potencias del Eje y el otro a los Aliados y a los Soviéticos. Existe una opción para que los soviéticos sean llevados por un tercer jugador.

El juego empieza en 1939-3, tercer trimestre del año. Gran Bretaña, Francia y Polonia están en guerra con Alemania, incluso si Alemania renuncia a invadir realmente a alguno de estos. Se asume que "incidentes fronterizos" han provocado la guerra.

Italia, la Unión Soviética y Estados Unidos (USA) son potencias **mayores** neutrales que entran en guerra más tarde. Todos los demás países son neutrales

El Pacto Germano-Soviético existe; los soviéticos pueden atacar Finlandia y ocupar los Estados Bálticos, Polonia oriental y Besarabia, en el Turno 1 o más adelante.

## Despliegue

Eje, Aliados y Soviéticos tienen cada uno su propio Orden de Batalla (OB). Ahí se muestran las tropas iniciales y la fuerza de éstas para 1939, y las tropas disponibles que podrán ser construidas si se quiere en fechas posteriores.

Polonia, Francia y Gran Bretaña despliegan primero, según las hojas de Orden de Batalla (OB).

Despliega unidades en las localizaciones escritas; si no, despliega sujeto al apilamiento en las áreas del territorio natal. El OB para empezar a jugar en 1941, 1942, 1943 y 1944 está en las páginas 12 a 15.

## EL TURNO DE JUEGO

### [1] Fase de Cartas

### [2] Fase de Movimiento

### [3] Fase de Combate

### [4] Fase de Suministro

### [5] Fase de Diplomacia

### [6] Fase de Producción

### [1] Fase de Cartas

Hay dos mazos de 54 cartas, uno para el Eje y otro para los Aliados. Los jugadores separan sus mazos en los diferentes siete años, jugando en cada momento con las cartas de un año. Cada año los jugadores roban 4 cartas de las 8 disponibles.

Cada año son 4 Turnos de Juego, excepto 1939 que tiene dos. Cada Turno de juego, ambos jugadores juegan a la vez 1 carta boca abajo. El número de **Mando** (CM) más alto (esquina superior izquierda) es el Jugador 1 para ese Turno. El Eje gana todos los empates.

La primera carta jugada de cada año es un turno de **invierno** en cualquier parte y la última carta jugada es un turno de invierno en Rusia y Finlandia [3.4].



### [2] Fase de Movimiento

El Jugador 1 mueve alguna/todas sus unidades, según su valor de movimiento y límites por área o frontera. Mover a un área que contiene unidades enemigas o neutrales provoca una batalla y cada **batalla** (no cada movimiento) requiere 1 CM. Los jugadores también pueden usar CMs para hacer **Movimientos Estratégicos** [4.7].

Cuando el Jugador 1 ha completado todos sus movimientos, el Jugador 2 podrá mover cualquier unidad(es) **no-inmovilizada**. Las unidades del Jugador 2 que inicien una nueva batalla, o **refuercen** una batalla iniciada por el Jugador 1, también necesitan 1 CM por batalla.

### [3] Fase de Combate

El Jugador 1 determina el orden en que se luchan las batallas, pero se deben resolver primero las incursiones aéreas y/o navales del Jugador 1. Cada batalla tiene **dos rondas** de combate (a veces más).

Cada unidad **debe** disparar o retirarse en su turno de combate. Al final de la batalla, el Atacante debe retirarse si sobrevive una unidad militar defensora.

**Blitz:** un líder en una batalla puede gastar 1 paso para ejecutar una tarea extra:

- Ampliar la batalla una Ronda de Combate, o
- Si el enemigo es **derrotado**, algunas o todas las unidades vencedoras pueden mover a cualquier área(s) **adyacente**, sujetas a los límites de apilamiento y de fronteras. Se puede iniciar una **nueva** batalla o se puede reforzar un área disputada.

### [4] Fase de Suministro

Se chequea el suministro de todas las unidades, primero el Jugador 1. Las unidades sin suministro están sujetas a Desgaste de Suministro [8.6].

### [5] Fase de Diplomacia

Los jugadores pueden intentar "persuadir" a potencias neutrales para unirse a la guerra. El Jugador 1 primero. Cada jugador elige un país neutral de la Tabla Diplomática (última página) y lanza 2d6; aplicando modificadores. Si la tirada es igual o supera el número dado en la lista, ese país se convierte en un aliado. Sólo los **Aliados** (Gran Bretaña/Francia) pueden intentar tiradas de Diplomacia con Estados Unidos (USA).

### [6] Fase de Producción

Ambos bandos calculan su Producción al mismo tiempo. La producción (PP) de un país equivale a lo menor de sus **Fábricas** con suministro y **Recursos** disponibles. La Producción puede ser modificada por el suministro y el efecto de los convoyes, y por algunas cartas de Mando.

Las unidades tienen un coste por paso que varía en función del tipo. Los jugadores gastan los PPs de sus Fábricas disponibles para construir unidades nuevas y sumar pasos a unidades existentes **con suministro**.

## CRÉDITOS

**Autores:** Ron Draker  
Tom Dalglish

**Colaboradores:** Grant Dalglish  
Jake Downard  
Mark Kwasny  
Dave Maurer  
Jonathan Nikitas  
Stuart Pierce  
Bill Powers  
Dieter Schlaepfer  
Cal Stengel

**Mapa:** Tom Dalglish  
Ron Draker

**Traducción Española:** Javier Palacios

## ÍNDICE

### Áreas: 1.1

Control de Áreas, 4.1

### ASW / Guerra Antisubmarina: 7.32

### Batallas: 5.0

Turnos de Batalla, 5.2  
Rondas de Combate, 5.1  
Defensa Doble, 5.5  
Potencia de Fuego, 2.3, 5.3  
Tipo de Objetivo, 5.4  
Fuerza de las Unidades, 2.2

### Blitz: 5.61

### Bombardeo: 6.3

### Bombardeo Costero: 7.31

### Bosque: 1.12

### Cartas: 3.2, 3.3

### Ciudades: 1.4

Capitales, 1.41  
Ciudades Mayores, 1.43

### CM/Mandos: 3.2, 4.2, 4.3

### Convoyes: 1.61, 7.7

### Desierto: 1.14

### Despliegue: página 1

### Diplomacia: 10.0

Tiradas de Diplomacia, 10.3  
Potencias Menores, Conquista 10.2

### Dos Costas: 7.22

### DoW: Declaración de Guerra: 10.21

### Estrechos: 1.7, 7.23

### Fábricas: 11.3

### Fiordos Noruegos: 1.62

### Fortalezas: 2.6, 8.2

### Fuerzas Libres: 11.42

### Incursiones: 6.21 (aérea), 7.31 (naval)

### Inmovilización: 4.3

### Invasiones por Mar: 7.5

### Invierno: 3.4

### Juego con 3 Jugadores: 12.0

### Líderes: 2.6, 5.6

### Límites de Apilamiento: 4.5

Apilamiento Aéreo, 6.11  
Apilamiento Naval, 7.23

### Límites Fronterizos: 4.6

Frontera Fortificada, 1.2

### Marcadores de Control: 1.18

### Montaña: 1.13

### Movimiento: 4.0

Capacidad de Movimiento, 2.4  
Movimiento Aéreo, 6.1  
Movimiento Naval, 7.2  
Movimiento Estratégico, 4.7, 6.12, 7.26

### Objetivos: 5.4, última página

### Operaciones Aéreas: 6.0

Batallas Aéreas, 6.2  
Control Aéreo, 6.12  
Aterrizaje Aéreo, 6.22  
Movimiento Aéreo, 6.1  
Retirada Aérea, 6.4

### Oriente Medio: 8.7

### Océanos: 7.24

### Portaviones: 2.6

### Potencia de Fuego: 5.3

### Potencias Menores: 10.2

Producción, 11.5

### Préstamo y Arriendo: 7.71

### Producción: 11.0

Recursos, 11.2  
Fábricas, 11.3  
Coste de las Unidades, 11.4

### Puertos: 1.4

### Reagrupamiento: 5.8

### Recursos: 1.5, 7.72, 11.2

### Refuerzos: 4.4

### Rendición: 10.2

### Retiradas: 5.7

Retirada Aérea, 6.4  
Retirada Naval, 7.4

### Ríos: 1.3, 3.44

### SM / Movimiento Estratégico: 4.7

Estratégico Aéreo, 6.12  
Estratégico Naval, 7.26  
Oriente Medio, 8.7

### Submarinos: 2.6

### Suministro: 8.0

Suministro por Lago, 1.9  
Suministro de Fábricas, 8.5  
Suministro de Fortaleza, 8.2  
Oriente Medio, 8.7  
Suministro por Mar, 8.3  
Desgaste de Suministro, 8.6  
Línea de Suministro, 8.1  
Fuente de Suministro, 1.8, 8.0

### Suministro por Mar: 8.3

### Tabla de Efectos del Terreno: última página

### Terreno: 1.1

### Territorio Amigo: 4.1

### Territorio Natal: 1.16

### Unidades: 2.0

Construcción de Unidades, 2.5, 11.4

### Unidades Militares (Ejércitos):

Batallas, 5.0  
Movimiento, 4.1  
Apilamiento, 4.5

### Unidades Navales: 7.0

Bases Navales, 1.44, 7.33, 11.41  
Batallas Navales, 7.3  
Construcción Naval, 11.41  
Control Naval, 7.21  
Movimiento Naval, 7.2  
Retirada Naval, 7.4  
Apilamiento Naval, 7.1

### Urales: Gazetilla 13.0

### Victoria: 9.0

Victoria Aliada, 9.1  
Victoria del Eje, 9.2  
Victoria por Berlín, 9.3

### Zonas de Mar: 1.6, 7.1

## SÍMBOLOS DEL MAPA



CAPITAL



CIUDAD MAYOR



CIUDAD MENOR



CAPITAL Y CIUDAD MAYOR



BASE NAVAL



PUERTO DE ORIENTE MEDIO



RECURSO



BOSQUE



MONTAÑA



ALPINO (Intransitable)



DESIERTO



ESTRECHO



FRONTERA FORTIFICADA



RÍO



FUENTES DE SUMINISTRO



SUMINISTRO POR LAGO

## JUGAR EN SOLITARIO

Los juegos de bloques son excelentes juegos para jugar en **solitario**. Los jugadores tienen en esencia dos opciones:

[1] Jugar con las unidades boca arriba como la mayoría de otros juegos.

[2] Jugar con los bloques en posición vertical. No puedes recordar las fuerzas o tipos exactos del enemigo.

Para proporcionar más niebla de guerra, reparte cartas de mando enemigas boca abajo y elige una al azar para cada Turno de juego. Una variante es repartir 2 cartas enemigas boca abajo y dos boca arriba, permitiendo controlar más la jugada enemiga.

## 1.0 MAPA DE JUEGO

El mapa representa Europa, el Norte de África y Oriente Medio. El jugador del Eje se sienta en el lado sur del mapa y el Aliado en el lado opuesto.

Las Potencias Mayores son Alemania, Italia, Gran Bretaña, Francia, Estados Unidos y la Unión Soviética.

### 1.1 Áreas y Fronteras

Las áreas regulan la posición y el movimiento. El terreno de las áreas de tierra afecta al apilamiento y a los límites fronterizos. La simbología del mapa y tipos de terreno se muestran en la página 2.

Los límites fronterizos (4.6) se establecen según el terreno fronterizo, no de las áreas de las que se sale o entra. El terreno fronterizo no es acumulativo; se aplica el terreno más restrictivo.

**1.11 Claro:** Apilamiento 3, Frontera 2.

**1.12 Bosque:** Apilamiento 2, Frontera 1. Entrar en áreas de Bosque (no las fronteras) obliga a las unidades **enemigas** a **Detenerse**. En áreas de bosque la **infantería defensora** es PF+1 (D2=D3). Los bosques incluyen taiga y zonas pantanosas.

**1.13 Montaña:** Apilamiento 2, Frontera 1. Entrar en áreas de montaña o cruzar fronteras de montaña obliga a todas las unidades militares a **Detenerse**. La infantería defensora tiene Defensa Doble (5.5) en áreas de montaña.

**1.14 Desierto:** Terreno relativamente claro, pero apilamiento 2 por los problemas de suministro. El límite fronterizo sigue siendo de 2, excepto 1 dónde se indique, o sea, en Túnez (Línea Mareth) y Egipto (depresión de Qattara).

**1.15 Isla:** Todas las islas con un nombre de ciudad o una base naval son parte del juego. Apilamiento 1 (más 1 líder, 1 aérea y 1 naval) que se aplica a Gibraltar, Malta, Mallorca, Rodas y Scapa Flow. Todas las demás islas jugables tienen apilamiento normal de ejércitos.

### 1.16 Territorio Natal

El territorio natal **alemán** incluye Austria y Checoslovaquia.

El territorio natal **británico** incluye Irlanda del Norte (Belfast), Canadá y Terranova.

El territorio natal **soviético** es el territorio de Rusia al comienzo del juego de campaña en 1939.

**1.17 Los marcadores de Control** establecen como amiga un **área amiga vacante**. Coloca un marcador en cada territorio enemigo que dejas vacío. Los marcadores **no detienen** el movimiento enemigo y no poseen capacidades de combate—retíralos del mapa cuando una unidad **militar**<sup>1</sup> enemiga entre en el área marcada. Los marcadores de Control no se usan en el mar.

<sup>1</sup> Las unidades militares hacen referencia exclusivamente a unidades terrestres del ejército (Infantería, Blindados, Marines, Paracaidistas, Caballería y Shock), no incluyen a las unidades aéreas ni a las navales. (Nota del traductor).

## 1.2 Fronteras Fortificadas

La Línea Maginot francesa, la línea Mareth en Túnez y la Muralla Occidental (*WestWall*) alemana son fronteras fortificadas, límite 1.

### 1.3 Ríos

Las fronteras de Río (azul) tienen límite 1, pero 2 cuando los ríos se congelan en invierno. Los ríos helados que tienen línea de árboles permanecen con límite fronterizo 1. Ver también 3.44.

### 1.4 Ciudades

Muchas áreas contienen ciudades con nombre:

**1.41 Las Capitales** se indican con una estrella. La ocupación de una capital conquista a una potencia menor, pero no necesariamente a una potencia mayor. Todas las potencias mayores y menores trazan suministro hasta su capital, pero ver 1.8.

**1.42 Las Ciudades Mayores** tienen un valor, que es el número **máximo** de pasos de fábrica para esa área.

**1.43 Los Puertos** son ciudades costeras con nombre, muchas áreas e islas tienen al menos un puerto.

**1.44 Las Bases Navales** son puertos cruciales en el juego para el suministro y la construcción naval. En un área de costa o isla que tenga una base naval se pueden alojar hasta dos unidades navales.

**1.5 Los Puertos de Oriente Medio** son puertos de color rojo que pueden estar sin suministro excepto mediante ocupación enemiga. Ver su uso en 8.7.

### 1.5 Recursos

Los Recursos se muestran como triángulos de color amarillo de valor 1-4. Para valer, cada recurso debe tener una línea de suministro que pase por áreas amigas o **neutrales**, y/o mares amigos o neutrales, hasta una capital amiga o fuente de suministro alternativa de una potencia mayor. Es decir, los recursos de Alemania deben trazar hasta Berlín; los británicos hasta Londres (o Canadá) y los soviéticos hasta Moscú (o los Urales).

### 1.6 Zonas de Mar

Las Zonas de Mar son **neutrales** a no ser que estén ocupadas por unidades navales. El límite de apilamiento es de 3 unidades navales, más 1 unidad aérea. No hay Límites Fronterizos para las unidades navales. Ver **Zonas de Océano** en 7.24.

**1.61 Zonas de Convoy:** Cuatro zonas de océano que pueden contener **cada una** 1 unidad de convoy. Ver 7.7.

**1.62 Fiordos Noruegos:** Noruega tiene un canal entre las islas de la costa y el continente desde Narvik hasta Bergen en el sur. Las unidades navales pueden mover o retirarse por la costa oeste de Noruega (Bergen-Trondheim-Narvik) siempre que todas las áreas que atraviesan sean amigas.

## 1.7 Estrechos

Los Estrechos permiten el movimiento de ejércitos a través de pequeñas masas de agua (Límite 1). Los ataques son de 1 ronda de batalla, a no ser que una carta de evento o líder los amplíe. Los estrechos impiden el movimiento naval y por mar (incluyendo retiradas y reagrupamientos) y el suministro por mar si **alguno** de sus lados está bajo control enemigo. Ver 7.23.

### 1.8 Fuentes de Suministro

Dicho símbolo indica una fuente de suministro **alternativa**. Gran Bretaña puede trazar hasta **Canadá** si falla el suministro a Londres. Rusia puede trazar hasta los **Urales** si falla el suministro a Moscú. Para más detalles, ver Gran Bretaña y Unión Soviética en la Gacetilla (13.0). Francia, Alemania, Italia y Estados Unidos no tienen fuentes de suministro alternativas.

### 1.9 Suministro por Lago

Los soviéticos pueden trazar suministro desde Leningrado a través del **Lago Ladoga** hasta Kalinin, y después a Moscú/Urales. Con Suministro por el Lago, Leningrado no puede construir con PPs importados, ni exportar PPs desde su fábrica, y su fábrica sólo puede añadir pasos a unidades **existentes**. No se puede trazar Suministro por Lago **a través** de Leningrado.

### Aclaraciones del Mapa (Gacetilla)

- **Dinamarca** es un área que incluye todas las islas que muestra.
- **Grecia** es un área de montaña. Creta es un área de montaña aparte.
- **Escocia** (Glasgow) es un área de montaña.
- **Terranova** no formó parte de Canadá hasta 1949, es una colonia británica.

### Mayores Cambios desde la Versión 1.0

- Las notas de la barra lateral se han incorporado al texto.
- Los **CMs del Eje** se comparten entre Alemania e Italia como se desee, pero los **eventos** alemanes son alemanes y los eventos italianos son italianos. Ver 6.21 y 7.31.
- **Polonia:** Los soviéticos pueden decidir aliarse con una Polonia no-ocupada a partir de 1940. Ver: Gacetilla.
- Cuando un menor **neutral** es atacado, el jugador enemigo que controla las unidades neutrales **no** es un aliado automático a menos que ya esté en guerra con la potencia atacante. Ver 10.2.
- Las **Paracaidistas no cuentan** para el apilamiento terrestre o aéreo.
- Los **Cazas** pueden atacar a ejércitos enemigos como objetivo primario cuando no hay unidades aéreas enemigas.
- Se ha actualizado el **OB de 1941**.

# VICTORY in EUROPE

## 2.0 UNIDADES

Se incluyen dos hojas de etiquetas, una con las unidades de las potencias mayores y otra con los marcadores y las potencias menores. Coloca con suavidad la etiqueta, derecha y centrada y después presiona firmemente.

NACIONALIDADES		
NACION	BLOQUE	ETIQUETA
G.Bretaña	Marrón	Caqui
Francia	Azul	Azul
Alemania	Negro	Grís
Italia	Gris	Verde
Soviéticos	Rojo	Marrón
USA	Verde	Oliva
Neutrales	Naranja	Variado

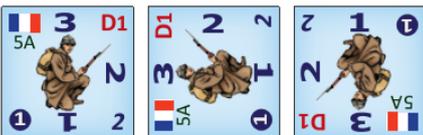
**Marcadores Amarillos:** Las etiquetas se aplican a **ambos** lados de los **marcadores**, excepto de los marcadores de batalla. Primero monta los marcadores de control del Eje a un lado del marcador, luego las etiquetas soviéticas (estrella roja) o Aliadas (estrella azul) al otro lado. Monta las Fábricas 1/2 en lados opuestos del mismo marcador, y las 3/4 en lados opuestos de otro marcador. Los marcadores "A" "B" "C" "D" y "E" van a un solo lado, y hay dos de cada. Se usan como marcadores de "Grupo de Ejércitos" o como Marcadores de Batalla, en áreas abarrotadas.

## 2.1 Orden de Batalla

Eje, Aliados y Soviéticos tienen cada uno su propia hoja de Orden de Batalla (OB) que sirve también como **Fondo de Fuerzas**. Muestran las unidades y fuerza iniciales para 1939. Las unidades con un año en su esquina superior derecha se pueden construir con puntos de producción (PP) en/después de la fecha indicada. Los neutrales se mantienen en el Fondo de Fuerzas hasta que son atacados o se alian con una potencia mayor.

## 2.2 Fuerza de las Unidades

Los números descendentes 4-3-2-1 o 3-2-1 en los bordes de los bloques son el número de pasos disponibles cuando están en la posición superior. Las unidades en batalla lanzan la cantidad de dados que indica su fuerza. Esto es, una unidad de fuerza 3 lanza 3 dados.



Cada impacto sufrido en combate reduce la fuerza rotando la unidad 90 grados en sentido anti-horario. El diagrama muestra la misma unidad francesa con fuerza 3-2-1. Las unidades reducidas por debajo de 1 son eliminadas. Devuélvelas al fondo de fuerzas del jugador. Éstas podrán ser reconstruidas en la Fase de Producción.

**IMPORTANTE:** Las Paracaidistas, BB (no BC) y Fortalezas no pueden ser reconstruidas si son eliminadas, pero se le pueden añadir pasos de forma normal.

## 2.3 Potencia de Fuego

La Potencia de Fuego tiene una letra y un número como A2 o D1. La letra determina cuándo dispara la unidad, el número es la tirada **máxima** que anota un impacto en combate.

**EJEMPLO:** Una unidad C2 es de clase "C" y hace un impacto por cada 1 o 2 que saque. C3 anota un impacto por cada 1, 2 o 3 que saque.

La Potencia de Fuego puede verse modificada por el tipo de objetivo, las cartas, el terreno y el clima.

## 2.4 Capacidad de Movimiento

La capacidad de movimiento de una unidad (abajo a la derecha) es el número de áreas que una unidad puede mover con buena climatología.

## 2.5 Coste de Producción

El número abajo a la izquierda es el coste por paso en Puntos de Producción (PP). Los jugadores reciben una cantidad variable de PPs en cada Fase de Producción para construir nuevas unidades o añadir pasos a unidades existentes.

## 2.6 Tipos de Unidades

Los **Cazas** incluyen a diversas unidades aéreas tácticas. Su objetivo primario es el combate aéreo, a veces los Ejércitos. Sus objetivos secundarios con -1PF.



Los **Bombarderos** incluyen bombarderos pesados (HB), medios (MB), navales (NB) y en picado (DB). Ver la tabla de Tipo de Objetivo (última página) para los objetivos de los bombardeos.

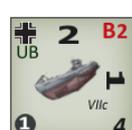


Los objetivos de los bombardeos.

Los **Portaaviones (CV)** incluyen portaaviones ligeros y escolta. Atacan a unidades en la **misma** zona de mar o área costera.



Los **Submarinos** atacan a convoyes (B2) y unidades navales (B1). No pueden atacar a unidades de aéreas/ejércitos. En base naval tienen defensa doble.



Los **Acorazados (BB)** incluyen su escolta de destructores. No se pueden reconstruir los BB que son eliminados. Tanto Alemania como Gran Bretaña tienen un



**Crucero de Batalla (BC).**

Los **Cruceros (CA)** incluyen cruceros ligeros y pesados, y escolta de destructores. **No** pueden bombardear costas.



Los **Convoyes** transportan PPs de Préstamo y Recursos extras por el Atlántico. Pueden ser atacados por unidades aéreas y navales del Eje.



Los **Líderes** son una selección de comandantes sobresalientes. Son **unidades militares** (ejército de tierra) con habilidades de mando especiales. Tienen un paso **cero** y

son eliminados si pierden este paso (que cuesta 2PPs reconstruirlo). Los líderes no cuentan para el **apilamiento** e ignoran los límites fronterizos. 1 líder máximo por área.



Ejércitos **Panzer/Tanques**. Sólo los alemanes y soviéticos tienen ejércitos de tanques. Los ejércitos 8A británico y 3A americano están fuertemente blindados, pero siguen siendo **infantería** para todos sus usos.



Los "ejércitos" de **Infantería** son aproximadamente un Cuerpo por paso. Paracaidistas, Shock y Marines son infantería. Los soviéticos tienen una unidad de

**Caballería** que no es ni infantería ni blindado.

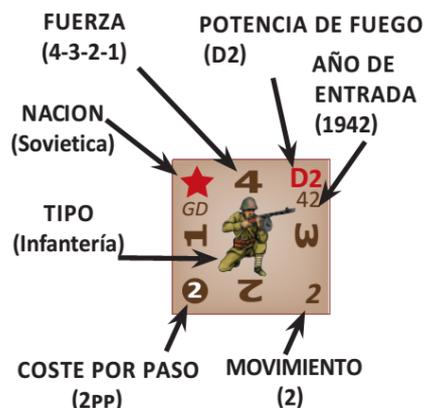


Las unidades **Paracaidistas** pueden volar una o dos áreas, **ignorando** límites fronterizos y unidades enemigas, pero deben atacar en 1 **batalla** que involucre a otra unidad(es) **militar** amiga. Saltan (y disparan) en su **primer** turno de batalla, pero hasta entonces son un blanco aéreo. Se ignoran los límites aéreos y terrestres de **apilamiento**. Después de saltar, los paracaidistas mueven, luchan y hacen Blitz como la infantería. No pueden saltar en Blitz, pero pueden saltar cada Turno de juego. Las Paracaidistas eliminadas no pueden ser reconstruidas.

Las unidades **Paracaidistas** pueden volar una o dos áreas, **ignorando** límites fronterizos y unidades enemigas, pero deben atacar en 1 **batalla** que involucre a otra unidad(es) **militar** amiga. Saltan (y disparan) en su **primer** turno de batalla, pero hasta entonces son un blanco aéreo. Se ignoran los límites aéreos y terrestres de **apilamiento**. Después de saltar, los paracaidistas mueven, luchan y hacen Blitz como la infantería. No pueden saltar en Blitz, pero pueden saltar cada Turno de juego. Las Paracaidistas eliminadas no pueden ser reconstruidas.



Las **Fortalezas** no pueden mover. Son objetivos militares con Defensa Doble (5.5) y son inmunes a desgaste de **suministro**. Las Fortalezas eliminadas no pueden ser reconstruidas.



## 3.0 FASE DE CARTAS

### 3.1 Años de Juego

Cada año (excepto 1939) tiene 4 turnos de juego: Invierno, Primavera, Verano y Otoño. Los jugadores roban 4 de las 8 cartas del año actual, excepto para 1939 que roban 2 de las 6 cartas. Baraja las cartas del año actual y roba solamente de éstas.

### 3.2 Mando

Cada turno de juego los jugadores juegan cada uno una carta. La carta más alta es el Jugador 1. En los **empates** el Eje gana la iniciativa. El número (arriba a la izquierda) de la carta es el **Mando** (CM). No se pueden ahorrar Mandos para otro turno.

Los CMs del Eje se comparten como se quiera entre Alemania e Italia, pero los **eventos** alemanes son alemanes y los eventos italianos (cartas verdes) son italianos. Las unidades italianas no pueden estar ubicadas con unidades alemanas (y viceversa) hasta que Italia declare la guerra, pero después pueden mover y luchar con unidades alemanas como se quiera.

Los CMs aliados y soviéticos se juegan como se desee hasta el Turno de juego **posterior** a la entrada soviética, momento en el cual **se deben compartir por igual**, redondeando las fracciones a favor del color de la carta. Es decir, antes de la entrada soviética una carta Roja 3 se juega como se quiera, pero se convierte en soviéticos 2, Aliados 1 después de la entrada soviética en la guerra. El **evento** de la carta siempre se aplica al país apropiado.

Cada Mando permite a un jugador financiar y luchar **1 Batalla**. Por tanto, aunque en un turno todas las unidades pueden mover, el número disponible de Mandos limita la cantidad de posibles batallas. Esto se aplica a todas las batallas, incluso aérea o naval.

### 3.3 Eventos de las Cartas

Los eventos de las cartas son efectivos en su fase apropiada. Esto es, efectos de movimiento en la Fase de Movimiento, efectos de combate en la Fase de Combate, efectos de suministro en la Fase de Suministro y efectos diplomáticos en la Fase de Diplomacia. Las **ganancias** de pasos y los **despliegues** se aplican en la Fase de Producción; las **pérdidas** de pasos al **principio** de la Fase de Combate. Los eventos siempre son **opcionales**; puedes ignorarlos si quieres.

Los eventos de las cartas están sujetos a las reglas normales, excepto que siempre permiten el evento de la carta si existe un conflicto. Por tanto, la carta "Tropas Siberianas" puede sacar prematuramente de los Urales al 'Shock 41' y a 'Zhukov'. Los eventos no se pueden guardar para más tarde.

Elegir batalla para una carta de evento debe ser determinado (primero el Jugador 1) **después** del movimiento, y **antes** de resolver ningún combate. Esto es, el evento del Jugador 1 se asigna a una batalla **antes** de cualquier combate; el Jugador 2 puede escoger la misma o una batalla diferente.

Los Eventos nunca se aplican al combate o a la Explotación Blitz (ver 5.61).

Las cartas que proporcionan bonos de Potencia de Fuego se aplican **después** de los efectos del clima y del terreno.

Los eventos de las cartas se pueden aplicar a potencias menores si están localizadas con al menos una unidad de una potencia mayor. Por lo tanto, dos infanterías húngaras con una infantería alemana reciben el beneficio de un evento del Eje "Infantería +1PF". Sin embargo, si una carta especifica un país (como sólo USA), el evento se aplica sólo a ese país.

**3.31 Color de la Carta:** El color de la carta determina qué país recibe el CM sobrante cuando se comparten CMs. También determina qué nación gana el **evento** de la carta y **quién** hace la tirada de Diplomacia. Por tanto, con una carta roja, la tirada de Diplomacia es soviética.

### 3.4 Invierno

La **primera** carta jugada de cada año (salvo 1939) es un turno de **invierno** en todas partes, y el **último** turno de un año es **también invierno** en Rusia (en su territorio natal) y Finlandia.

**3.41 Movimiento:** Todas las unidades **militares** mueven 1 área en invierno, incluyendo **entrar/salir** de la región invernal. El movimiento aéreo y naval no se ve afectado. No se permiten invasiones en su interior, o entrando/saliendo de una región invernal.

**3.42 Potencia de Fuego:** Los efectos del clima en el combate se determinan cuando se produce una batalla. PF 1 para **todas** las unidades (primario) y PF 0 (secundario). Aún se aplican los bonos por terreno o cartas, lo cual significa que una infantería que defienda en bosque en invierno tiene PF 2 primario y PF 1 secundario.

**3.43 Mares Congelados:** El golfo de Botnia, el Golfo de Finlandia y el Mar Blanco (*White Sea*) se congelan en ambos turnos de invierno, impidiendo el movimiento naval, el movimiento estratégico y el suministro por mar. Los barcos localizados en un mar congelado deben mover al puerto amigo más cercano perdiendo 1 paso.

**3.44 Ríos Congelados:** Los ríos rusos se congelan (frontera 2) en invierno (ambos turnos). Los ríos en una frontera entre una zona invernal y otra que no lo es (como el Dniester) no se congelan.

## 4.0 FASE DE MOVIMIENTO

### 4.1 Control de Áreas

El control de un área se determina cuando se necesita: las áreas pueden ser Amigas, Enemigas, Neutrales o Disputadas.

Las áreas **amigas** contienen tus unidades o tus marcadores, o son áreas vacías de tu territorio natal; las áreas **enemigas** son aquellas que son amigas para tu oponente; las áreas **disputadas** son batallas pendientes y amigas para ningún bando.

Sólo las unidades **militares** (ejércitos) pueden cambiar el control de las áreas; los cambios son efectivos de inmediato. Mover **a través** de un área cambia el control—deja un marcador. El control de las áreas incluye sus ciudades y recursos.

### 4.2 Movimiento de Unidades

El Jugador 1 mueve todas/algunas unidades hasta su capacidad de movimiento, sujeto a los límites de apilamiento y fronterizos. Una vez haya movido el Jugador 1, mueve el Jugador 2, supeditado a la inmovilización. Las unidades de ambos bandos deben detenerse (stop) al entrar en áreas ocupadas por el enemigo o disputadas.

### 4.3 Inmovilización

Las unidades atacantes del Jugador 1 impiden el movimiento a un número **igual** de unidades del Jugador 2 en un área Disputada. El defensor decide cuáles unidades son inmovilizadas; las fábricas no son unidades. Las unidades **no-inmovilizadas** pueden mover/atacar normalmente, pero no pueden cruzar una frontera que hayan usado las unidades inmovilizadoras. Las unidades no-inmovilizadas pueden mover estratégicamente.

### 4.4 Refuerzos

Las unidades del Jugador 2 que mueven hacia un área Disputada son **refuerzos** y requieren 1 CM por batalla. No se revelan y no pueden disparar o sufrir impactos hasta la Ronda 2. Ver también nota en 5.2.

### 4.5 Límites de Apilamiento

El apilamiento es la cantidad **máxima** de **unidades** que puedes tener en un área. El apilamiento se chequea sólo después de realizar todos los movimientos. El apilamiento de unidades militares varía con el tipo de terreno. Ver Efectos del Terreno (última página). Las unidades aéreas y navales tienen apilamientos **distintos** y apilamiento extra. Ver 6.11 y 7.11.

**EJEMPLO:** En terreno Claro, un jugador puede tener 3 unidades militares, más 1 líder, 1 unidad aérea y 1 unidad naval. Ambos jugadores pueden tener esta cantidad de unidades en cada batalla.

### 4.6 Límites Fronterizos

Los límites fronterizos se aplican al mover unidades **militares** **sólo** al entrar o salir de una **batalla**, incluyendo Retiradas, Blitzs y Reagrupamientos.

### 4.7 Movimiento Estratégico (Ejércitos)

El Movimiento Estratégico (SM) está controlado por los Mandos. Cada SM cuesta 1CM. Las unidades **no** pueden combinar el SM con el movimiento normal.

Los destinos del SM deben ser amigos al principio de la Fase de Movimiento actual. Los ejércitos pueden SM cualquier distancia por áreas amigas, pero **no** entrar/cruzar áreas enemigas, disputadas o neutrales. Los ejércitos pueden hacer SM por mar cualquier distancia desde/hacia un puerto amigo, moviendo sólo por zonas de mar **vacías** o **amigas**. Las unidades **no** pueden combinar SMs por tierra y por mar. Ver también 6.13 y 7.26.

## 5.0 BATALLAS

### 5.1 Rondas de Combate

Las batallas ocurren cuando unidades contrarias ocupan la misma área. El Jugador 1 decide el orden en el que se luchan las batallas, resolviéndolas de una en una, pero ver 6.21 y 7.31. Cada batalla se lucha una o dos rondas de batalla. El atacante **debe** retirarse tras la ronda 2, a menos que la batalla se prolongue gracias a un líder o a una carta.

### 5.2 Turno de Batalla

En cada ronda de batalla, cada unidad tiene un turno de batalla ordenado por clases A, B, C y D; siendo el defensor el **primero** si posee la misma clase. Una unidad **debe** disparar (si es posible) o retirarse.

**NOTA:** Un jugador atacante gana el control de un área si al final de cualquier ronda de batalla todas las unidades **militares** defensoras han sido eliminadas o se han retirado. Si esto sucede en la ronda 1 antes de la llegada de refuerzos, el atacante será ahora el defensor.

### 5.3 Potencia de Fuego

Para disparar con una unidad, lanza un número de dados igual a su fuerza en pasos. Es decir, que una unidad de 3 pasos lanzará 3 dados. Se consigue un impacto por cada tirada igual o inferior a la potencia de fuego (PF) de la unidad. Las unidades cuya potencia de fuego está modificada a 0 no pueden disparar, pero reciben impactos.

**5.31 Modificador de Terreno:** La infantería que defiende en bosque tiene PF+1 (D2=D3).

**5.32 Modificador por Clima:** Ver 3.42.

### 5.4 Tipo de Objetivo

Todas las unidades tienen un tipo de objetivo **primario** (última página). Tienen potencia de fuego normal cuando disparan a su objetivo primario, pero tienen PF-1 (D2=D1) si disparan a cualquier objetivo **secundario**. Las unidades B1, C1 y D1 no pueden disparar a objetivos secundarios.

Las unidades disparan de forma individual a su tipo de objetivo **anunciado**. Cada impacto se aplica por separado contra la unidad enemiga más fuerte del tipo de objetivo seleccionado. Cuando dos o más unidades tienen la fuerza más alta, el propietario elige a cuál de ellas reduce primero. Los impactos sobrantes a un tipo de objetivo se ignoran.

**IMPORTANTE:** Las unidades militares y navales sólo pueden atacar a unidades aéreas que las ataquen en esa ronda de combate. **Excepción:** Los CVs siempre pueden atacar a las aéreas enemigas.

### 5.5 Defensa Doble

Las unidades con defensa doble requieren dos impactos para perder un paso. Sufren impactos normalmente pero el segundo "medio-impacto" debe aplicarse a una unidad con un "medio impacto".

Un medio impacto se mantiene durante todas las rondas; se recupera si se gana la batalla, pero se convierte en un impacto completo si la unidad se retira.

### 5.6 Líderes

Los líderes no cuentan para el apilamiento e ignoran los límites fronterizos, pero no puede haber más de 1 por área. Son unidades **militares** funcionales que disparan y sufren impactos como el resto de las unidades militares: son eliminadas sólo cuando su paso cero sufre un impacto.

### 5.61 Blitz

Los líderes tienen dos funciones Blitz especiales. El Blitz de un líder refleja el uso de reservas para continuar una batalla, atacar a fuerzas adyacentes o reforzar un área disputada adyacente.

**Combate Blitz:** Un Líder **atacante** en una batalla puede reducirse a sí mismo 1 paso y prolongar la batalla en una ronda de combate adicional. Algunas cartas de mando permiten prolongar una batalla una tercera ronda independientemente de la acción del líder. En tales casos, un líder puede ordenar un combate Blitz para una 4ª ronda de combate, e incluso una 5ª ronda (dos activaciones).

**Explotación Blitz:** Un Líder **victorioso** en una batalla puede, **en vez** de Reagruparse, realizar inmediatamente un **Blitz de Explotación**. Reduce al líder 1 paso y mueve todas/algunas de las unidades victoriosas, incluido el líder, un área hacia una o más áreas **adyacentes**, sujeto a límites fronterizos y de apilamiento. No se pueden usar efectos de cartas en Explotaciones Blitz. Las unidades Blitz pueden iniciar **1 nueva** batalla o reforzar 1 área disputada. Cualquier batalla deberá ser resuelta de inmediato. Los refuerzos (4.4) siempre llegan una ronda más tarde. El **defensor** también puede hacer Blitz de Explotación después de una **victoria**.

**IMPORTANTE:** Los líderes pueden hacer Blitz dos veces en un turno, quizás para ganar dos rondas de combate extras, o una ronda de combate extra y una Explotación, o dos Explotaciones consecutivas. Las unidades deben ganar una batalla por cada Blitz. Los líderes con Paso-0 no pueden hacer Blitz.

### 5.7 Retirada de Ejércitos

Las unidades deben disparar o retirarse en su turno de batalla, pero si se retiran en la Ronda 1, están sujetas a la pérdida de 1 paso. Las unidades con potencia de fuego modificada 0 no están obligadas a retirarse. Las unidades atacantes deben retirarse al finalizar una batalla, excepto las aéreas y navales defensoras que deben retirarse de las unidades militares atacantes si están solas. Ver 6.4 y 7.4.

Las unidades militares se retiran a cualquier área(s) **amiga adyacente**, excepto por fronteras usadas por el enemigo para atacar/reforzar. **El límite fronterizo se aplica en cada ronda de combate.**

Las unidades en retirada que se sobre-apilen se pueden retirar a otra área amiga adyacente sujetas a la pérdida de 1 paso. Las unidades son eliminadas si no pueden retirarse.



### EJEMPLO DE BATALLA (soviéticos defienden)

**Ronda 1:** La aérea 3A2 alemana ataca a la aérea soviética con 2 impactos. La aérea soviética es eliminada y el impacto sobrante se ignora. El tanque 2C2 soviético hace 1 impacto, que debe sufrir a la infantería 4D2 (la unidad más fuerte). El tanque 3C2 alemán anota 1 impacto que deberá aplicar a la guardia soviética 3D2. La guardia 2D2 soviética falla. La infantería 3D2 alemana falla.

**Ronda 2:** La aérea alemana bombardea con 3A2 (primario al no haber cazas defensores) anotando 1 impacto que sufre la guardia 2D2. El tanque 2C2 soviético dispara y falla. El tanque 3C2 alemán anota 1 impacto, que sufre el tanque soviético. La guardia 1D2 soviética dispara y falla. La infantería 3D2 alemana logra 1 impacto contra la guardia 1D2 (eliminada). El tanque 1C2 soviético sobrevive. Los alemanes **no** han vencido y por lo tanto deben retirarse.

**NOTA:** El Jugador 1 deben tener en cuenta que los movimientos del Jugador 2 pueden modificar la disponibilidad de áreas de retirada. ¡Protege tu retaguardia!

**Retiradas Anfibas:** Ver 7.6.

### 5.8 Reagrupamiento de Ejércitos

El **vencedor** de una batalla tiene la opción de **Reagrupar** (mover) unidades del área victoriosa a cualquier área(s) **adyacente amiga o vacía** (no neutral). Se aplican los límites fronterizos y de apilamiento. Las unidades Reagrupadas no pueden realizar Blitz.

## 6.0 OPERACIONES AÉREAS

### 6.1 Movimiento Aéreo

Las aéreas vuelan 1-7 áreas (dependiendo del tipo), se enzarzan en combate y después aterrizan en cualquier área **amiga**, incluyendo una conquistada ese mismo Turno de juego. Las unidades aéreas pueden mover **por encima** de las unidades y áreas enemigas, pero no pueden sobrevolar áreas neutrales o acabar su movimiento en un área enemiga **vacía**. Si no atacan, las unidades aéreas tienen movimiento doble.

**EJEMPLO:** Un bombardero medio con movimiento 4 puede volar hasta 4 áreas para atacar y luego volar otras 4 áreas para aterrizar. Si no ataca tendrá Movimiento 8.

**6.11 Apilamiento Aéreo:** Las unidades aéreas en tierra y en el aire tienen apilamiento de 1 por área o zona de mar. Así, en un área de terreno Claro podrán estar localizadas 3 militares más 1 aérea. Las unidades aéreas ignoran los límites fronterizos.

**6.12 Control Aéreo:** Una unidad aérea **nunca** controla un área de tierra, y no puede cambiar el control de un área. Ver también 6.4.

**6.13 Los Movimientos Estratégicos Aéreos** pueden ser de cualquier distancia hasta un área que era **amiga al principio** de la Fase de Movimiento.

## 6.2 Batallas Aéreas

Las unidades aéreas deben decidir al principio de cada turno de batalla si atacan a unidades aéreas enemigas o bombardean.

**6.21 Incursión Aérea:** Es un ataque en tierra o mar ejecutado por una unidad aérea en solitario. Cuesta normalmente 1CM, pero las incursiones aéreas del Jugador 1 **deben** ser resueltas en **primer** lugar en la secuencia de combate. Las incursiones aéreas del Jugador 2 se resuelven normalmente a discreción del Jugador 1.

**6.22 Aterrizaje Aéreo:** Una vez finalizados todos los combates en un área, las unidades aéreas deben aterrizar en un área amiga dentro de su alcance. Si no están implicadas en una batalla, aterrizan al final de la Fase de Combate. Las aéreas sólo pueden aterrizar en áreas amigas, pero estas áreas incluyen las áreas conquistadas este turno.

## 6.3 Bombardeo

Cada uno de los cuatro tipos de bombarderos tiene tipos de objetivo **primario/secundario**.

Los bombarderos deben anunciar **un tipo objetivo al principio** de cada ronda; todos los impactos se aplican a unidades de ese tipo de objetivo y los sobrantes se ignoran.

### SÍMBOLOS DE TIPO DE OBJETIVO

Fábrica Fábrica/Ejército Naval Ejército  
 **B2**  **B1**  **B2**  **B2**

Un bombardero puede cambiar de tipo de objetivo en cada ronda. Los cazas que atacan a unidades terrestres también están sujetas a las reglas de bombardeo.

**EJEMPLO:** Un Lancaster 4B2 ataca a una Fábrica 2 de Berlín. **Ronda 1:** La Flak 2A1 de Berlín anota 1 impacto, reduciendo al Lancaster a 3B2. El avión Lancaster bombardea logrando 1 impacto. **Ronda 2:** La Flak 1A1 de Berlín falla. El Lancaster anota 1 impacto y vuela de regreso a casa con fuerza 3B2 dejando en Berlín una montaña de escombros.

El bombardeo no puede **eliminar** al último paso de las unidades **militares**, pero puede eliminar a unidades navales o fábricas sin restricción.

## 6.4 Retirada y Reagrupamiento Aéreo

Las unidades aéreas se retiran o reagrupan hacia un área **amiga** dentro de su radio de movimiento normal, incluyendo un área convertida en amiga ese mismo turno.

**IMPORTANTE:** Una unidad aérea sin el apoyo de **ejércitos debe retirarse de un ejército enemigo al final de la batalla**. Las unidades aéreas que se retiran en la ronda 1 sufren la pérdida de 1 paso normalmente.

## 7.0 OPERACIONES NAVALES

### 7.1 Zonas de Mar

Las Zonas de Mar son **neutrales** a no ser que estén ocupadas por una o más unidades navales o aéreas. Las unidades aéreas en zonas de mar deben aterrizar al final de la Fase de Combate.

**7.11 El apilamiento** para las zonas de mar es de **3** navales (incluyendo convoyes) más 1 aérea. Las fronteras marítimas son ilimitadas. Las áreas de costa permiten el apilamiento militar normal, +1 aérea y +1 naval (+2 en Bases Navales amigas).

### 7.2 Movimiento Naval

Las unidades navales deben detenerse (stop) si entran en una zona de mar o área costera ocupada por enemigos, excepto los **submarinos** que pueden **atravesarlas** si lo desean. Las unidades navales no pueden entrar en áreas costeras **enemigas vacías**, excepto para apoyar el ataque o invasión por mar de un ejército.

Si no atacan, las unidades navales tienen movimiento doble, pero sólo hasta un puerto que ya fuera amigo al **principio** de ese mismo turno.

**7.21 Control Naval:** Las unidades navales (incluso submarinos) controlan cualquier **zona de mar** que ocupen, pero **nunca** controlan áreas de tierra. Las batallas navales pendientes son zonas de mar **disputadas**. Las unidades navales no pueden exceder de 1 unidad naval por área de tierra costera, excepto 2 unidades por base naval **amiga**.

**7.22 Dos Costas:** Algunas áreas tienen "dos costas" que pueden afectar al movimiento naval. Esto sucede cuando un área se conecta con dos o más zonas de mar diferentes. Los barcos no pueden mover por tierra entre las dos diferentes costas. Así, una unidad naval que entre en el puerto de Gothenburg desde el Skaggerak no podrá mover directamente al Báltico. Deberá mover primero de vuelta al Skaggerak, después a Dinamarca. Para aclarar el tema de las costas, sitúa a las unidades navales en los puertos.

**NOTA:** Muchos puertos (como Brest) conectan con dos o más mares **adyacentes**. Los barcos pueden entrar y salir a través de cualquier mar.

**7.23 Los Estrechos** pueden ser atravesados sólo si **ambos** lados son amigos o neutrales en el **instante** del movimiento. Por tanto, un BB italiano atacando Gibraltar no podrá retirarse **a través** de un estrecho controlado por el enemigo. Sin embargo, si Gibraltar es capturada por unidades militares del Eje, el BB italiano podrá Reagruparse a través del estrecho siempre que el Atlántico Sur sea amigo o neutral.

**7.24 Las Zonas de Océano** son las cuatro zonas de mar **Atlánticas** y las cuatro Zonas de Convoy. A las unidades navales y aéreas les cuesta 2MPs entrar por aire o mar. Las unidades pueden entrar y salir normalmente en los océanos con SM (movimiento estratégico).

**7.25 De la Tierra al Mar:** Las unidades navales en un área de tierra **no pueden** mover directamente a otra área de tierra adyacente, como desde Roma a Nápoles, pero ver 1.62. Su primer movimiento debe ser a una zona de mar adyacente.

**7.26 Movimiento Estratégico Naval:** Son hacia **cualquier** puerto o zona de mar amiga, **amigos al principio** de la Fase de Movimiento, por zonas de mar amigas o vacías. Los SMs no pueden atravesar mares o estrechos enemigos.

### 7.3 Batallas Navales

Una batalla naval se lucha durante igual que una batalla de tierra durante una o dos rondas. El defensor lanza primero los dados para la misma clase de unidad. Las unidades deben anunciar un tipo de objetivo (5.4); barcos de superficie, submarinos, aéreas o bombardeo costero. Las unidades navales localizadas en la misma área costera **sólo** pueden luchar entre ellas si están en la misma costa.

**7.31 Bombardeo Costero:** Una unidad naval puede disparar a unidades militares (objetivo secundario). Los bombardeos costeros sin apoyo de ejércitos (Incursión Naval) deben ser resueltos en **primer** lugar en la secuencia de batalla. El bombardeo costero no puede **eliminar** el último paso de un **ejército** defensor.

**7.32 ASW:** Los buques de guerra de superficie BB, BC y CA atacan a los U-Boats con C1. Los CV con B2 (normal). Los U-Boats atacan a los barcos de guerra de superficie con B1, y a un Convoy con B2.

**7.33 Las Bases Navales** pueden albergar a 2 unidades navales. Ambas disparan y sufren impactos normalmente, una excepción al combate naval costero que refleja a las defensas costeras, etc. Sólo una unidad naval puede **atacar** una base naval. Las unidades de submarinos localizadas en una Base Naval amiga pueden aludir Defensa Doble (búnker), pero entonces no pueden disparar en combate.

### 7.4 Retirada y Reagrupamiento Naval

Las unidades navales se retiran o reagrupan a través de una ruta de zonas de mar, amigas o vacías, hacia puertos amigos dentro de su radio de movimiento, o a mares **adyacentes** amigos o vacíos. Los barcos de superficie no pueden retirarse ni reagruparse a través de mares o fronteras de tierra enemigas, ni pueden retirarse por fronteras usadas por el enemigo para atacar o reforzar. Los **submarinos** se pueden retirar/reagrupar por mares enemigos o fronteras enemigas.

**IMPORTANTE:** Una unidad naval sin apoyo de **ejércitos debe retirarse de un ejército enemigo al final de la batalla**. Las unidades navales que se retiran en la ronda 1 sufren la pérdida de 1 paso normalmente.

## 7.5 Invasiones por Mar

Las Invasiones por Mar cuestan **2CMs**, incluso si invaden un área enemiga **vacía**. Se realizan **en un área costera**. Puede invadir una (1) infantería apoyada por 1 Líder, 1 Paracaidista, 1 Aérea y 1 Naval. Máximo de 1 Invasión por Mar por Turno de juego por jugador (soviéticos y Aliados 1 cada uno). Las Invasiones se hacen a través de zonas de mar **amigas** que ya eran **amigas al principio del turno**. En el turno de invasión, al menos una unidad naval controladora por Zona de Mar no puede mover.

**RESTRICCIONES:** La costa de Holanda y norte de Alemania no puede ser invadida por mar. Esto no impide invasiones del Eje que partan **de estas áreas**. Norteamérica (USA, Canadá y Terranova) **no puede ser invadida**.

La infantería y líder invasores son objetivos navales hasta que desembarcan, pero no están sujetos a las reglas de apilamiento o movimiento naval. Desembarcan **inmediatamente después** de eliminar a las navales enemigas (si hay), pero su **clase** sufre -1 nivel (C2=D2) durante **toda** la batalla de invasión. Las Paracaidistas luchan normalmente. Una invasión puede combinarse con ataques por tierra por 1CM **extra**.

## 7.6 Retirada/Reagrupamiento Anfibio

Atacantes o Defensores en un puerto pueden retirarse por **mares amigos** hasta un puerto amigo. El vencedor puede Reagruparse a puertos **amigos**.

## 7.7 Convoyes

Las zonas de convoy son **zonas de océano (ver 7.24)** separadas. Los convoyes son unidades navales y cuentan para el apilamiento, lo cual significa un máximo de 1 convoy y 2 unidades navales, más 1 aérea. Las unidades de Convoy reciben impactos de forma normal procedentes de barcos de superficie y desde el aire, pero **también pueden** ser atacadas por submarinos con B2.

Cada zona de convoy tiene asociada una unidad de convoy. Los Convoyes [A] y [B] proporcionan PPs de Préstamo-Arriendo y los Convoyes [C] y [D] proporcionan Recursos, ambos igual a sus pasos actuales. Los pasos de convoy se construyen en su **propia zona**; cuestan 1PP por paso.

**7.71 Convoyes de Préstamo y Arriendo:** Los convoyes [A] y [B] se construyen en USA y requieren recursos USA. Estos convoyes son PPs reales para los soviéticos [A] o británicos [B] como si fueran fábricas. El Convoy [A] no puede ser creado hasta que americanos y soviéticos entren ambos en la guerra. El Convoy [B] puede ser construido a partir de 1941 incluso si USA no está en guerra. Atacar estos convoyes **no** supone una DoW. El jugador USA puede voluntariamente reducir los convoyes [A] y [B] para usar sus recursos ligados para las fábricas americanas el **turno siguiente**; los pasos reducidos de convoy deben ser reconstruidos de la forma normal.

**7.72 Convoyes de Recursos:** Los convoyes [C] (británico) y [D] (francés) son construidos por su nación. Proporcionan recursos importados para construir fábricas adicionales en Gran Bretaña o Francia. El convoy francés [D] se reduce 1 paso con la rendición de Francia, pero luego puede ser reconstruido por Gran Bretaña.

**EJEMPLO:** *Gran Bretaña tiene 7 Recursos: 4 domésticos, 2 de Canadá y 1 convoy "C" que hace un total de 7. Esto sustenta hasta 7 pasos de Fábrica, 2 de los cuales pueden estar en Canadá. El Eje puede reducir los recursos británicos atacando a la unidad de Convoy "C", pero **no gana nada por su propio uso.***

## 8.0 SUMINISTRO

El Suministro se chequea para ambos bandos en la Fase de Suministro, primero el Jugador 1.

### 8.1 Líneas de Suministro

Las unidades de potencias **mayores** deben trazar una línea de suministro por áreas **amigas** hasta su capital amiga; Gran Bretaña y Rusia tienen fuentes de suministro alternativas (1.8).

Las potencias **menores** trazan suministro hasta su propia capital. Ver 11.5 para la **construcción** de unidades de potencias menores.

**IMPORTANTE:** *No se pueden añadir pasos a unidades sin suministro (11.4).*

### 8.2 Suministro de Fortaleza

Las Fortalezas **no** necesitan una línea de suministro y no están sujetas al Desgaste de Suministro. Sin embargo, las unidades apiladas con una fortaleza sí necesitan suministro.

### 8.3 Suministro por Mar

Las unidades Militares/Aéreas pueden trazar suministro desde un puerto amigo a otro puerto amigo por una línea continua de zonas de mar amigas o vacías adyacentes. El suministro por mar no puede pasar por un estrecho enemigo, ni **por tierra** entre dos puertos (excepto 1.62). Las líneas de suministro por tierra o por mar pueden ser combinadas.

### 8.4 Suministro Naval

Las unidades navales y convoyes **no** necesitan una línea de suministro y no están sujetas al desgaste de suministro. Ver también: 11.4.

### 8.5 Suministro de Fábricas

Las Fábricas necesitan una línea de suministro hasta su capital. Las fábricas sin suministro **no** sufren desgaste, pero no pueden producir. Las fábricas no pueden trazar por áreas neutrales. Para el suministro de Recursos, ver 1.5.

### 8.6 Desgaste de Suministro

Las unidades sin suministro se reducen cada una 1 paso en la Fase de Suministro. Las unidades pueden ser eliminadas por desgaste de suministro.

Las unidades que defienden **cualquier** capital están sujetas a desgaste de suministro si la propia capital está rodeada por áreas enemigas adyacentes.

## OPERACIÓN LEÓN MARINO

Alemania ha jugado una carta CM3, el Aliado una carta CM2. Alemania ocupó previamente el Canal de la Mancha con un UB2 y prepara la invasión de Portsmouth.

Alemania (Jugador 1) invade Portsmouth desde Le Havre con Infantería 4 y un Líder 2. Se necesitan 2CMs para invadir. Alemania mueve CA3 desde Brest al Canal para defender al UB2, y un Caza 3 (FA3) desde Le Havre a Portsmouth para apoyar la invasión.

Gran Bretaña defiende Portsmouth con Infantería 2 (BEF) y un Crucero 2. Refuerza Portsmouth con un FA2 de Londres y un BB3 de Scapa Flow ataca en el Canal de la Mancha. Estos dos movimientos requieren 2CMs. Alemania **ataca** en Portsmouth pero en el Canal de la Mancha es el **defensor**.

Alemania, como Jugador 1, decide resolver antes el Canal de la Mancha:

### Canal de la Mancha (*English Channel*):

**Ronda 1:** UB2 hace 1 impacto al BB; el Crucero 3 falla. El BB2 británico hace 1 impacto al Crucero.

**Ronda 2:** UB2 falla; CA2 hace 1 impacto. El BB1 hace 1 impacto que sufre el Crucero (ahora CA1).

Con esto finaliza la batalla naval y el BB1 atacante debe retirarse. Regresa a Scapa Flow.

### Batalla de Portsmouth:

**Ronda 1:** El FA2 británico es un refuerzo y no está disponible en la ronda 1. El FA3 alemán ataca (con A1) al CA2 defensor y hace 1 impacto. El CA1 británico dispara a la infantería invasora y al líder como objetivos navales, pero falla. La BEF defensora dispara (secundario) a los objetivos navales. La unidad enemiga más fuerte (infantería 4) sufre 1 impacto. Las unidades invasoras no pueden desembarcar ni disparar por culpa del CA1 británico superviviente.

**Ronda 2:** Llega el FA2 británico y ataca al FA3 alemán anotando 1 impacto—podría atacar a las unidades que invaden con A1. El FA2 alemán ataca al crucero británico con A1 y hace 1 impacto que elimina al crucero. La Infantería 3 y Líder 2 alemanes desembarcan ahora. La infantería 2 defensora dispara y falla. La infantería 3 y líder 2 alemanes hacen 2 impactos, eliminando a la infantería BEF defensora.

**Comentario:** La invasión alemana tiene éxito. Gracias al Líder 2 presente, ahora es posible un ataque Blitz de dos rondas sobre Londres.

## 8.7 Oriente Medio

Esta región comprende Egipto, Irán, Iraq, Palestina y Siria. Las unidades Aliadas pueden SM **a**/desde cualquier **puerto rojo** (por Sudáfrica, fuera del mapa) por 2CMs por unidad, pero sólo necesitan 1CM por unidad hasta un puerto rojo vía el **Mediterráneo**, o cuando mueven entre dos puertos rojos. Las unidades **Aliadas** en Oriente Medio y en el Norte de África pueden usar puertos rojos amigos como **fuentes de suministro**, pero el coste de construcción con dicho suministro es de +1. Los SMs y el suministro a puertos rojos no pueden ser interceptados.

# VICTORY in EUROPE

Las unidades del **Eje** en Oriente Medio y en el Norte de África cuestan +1PP si **Malta** es enemiga. Sólo se aplica a Italia cuando está en guerra.

## 9.0 VICTORIA

La Victoria se determina **tras** la Fase de Suministro de cualquier Turno de Juego.

### 9.1 Victoria Decisiva del Eje

El Eje gana controlando Berlín, más:

- [1] París, Londres y El Cairo, o
- [2] Leningrado, Moscú y Bakú, o
- [3] Londres, París y Moscú.

### 9.2 Victoria Decisiva Aliada

Los Aliados/Soviéticos ganan **ambos** si colectivamente controlan las cinco capitales: Londres, Moscú, París, Berlín y Roma.

### 9.3 Berlin Über Alles

"Berlín, Ante Todo". Si ningún bando consigue una **Victoria Decisiva** a finales de 1945, el jugador que controle Berlín gana logrando una **Victoria Menor**.

## 10.0 DIPLOMACIA

### 10.1 Declaraciones de Guerra (DoW)

Entrar, sobrevolar o atravesar un área(s) amiga de una potencia mayor, o atacar sus unidades, o atacar las unidades o territorios de un aliado es una **Declaración de Guerra** (DoW). Esto puede ocurrir durante la fase de movimiento o Blitz.

### 10.2 Conquista de Potencias Menores

Las Potencias Menores (excepto Polonia) empiezan el juego neutrales. Para invadir a un menor neutral, los jugadores deben emitir una DoW durante sus Fases de Movimiento o Blitz, permitiendo al jugador contrario a desplegar las fuerzas del neutral dentro de las fronteras del país como desee. El jugador atacante puede entonces entrar en el país, aplicando todos los límites fronterizos y de apilamiento. Todos estos ataques son opcionales.

**NOTA-1:** A no ser que ya esté en guerra con el jugador atacante, el jugador contrario no es un aliado del neutral, pero futuras tiradas diplomáticas con ese neutral tendrán un +2. Si/cuando el neutral se convierte en aliado, el territorio del neutral se convierte en amigo excepto los ocupados por el jugador enemigo. Un ataque sobre territorio o unidades enemigas es una DoW.

**NOTA-2:** La Diplomacia proporciona a un jugador el **control** de las unidades de un menor. La Conquista tiene como resultado su **eliminación permanente**.

Las potencias menores se Rinden (Jugador 1 primero) si su capital está ocupada por el enemigo al principio de la Fase de Diplomacia. Todas las unidades del menor conquistado son eliminadas permanentemente, excepto las **fuerzas libres** (11.42). El vencedor controla todas las áreas de la potencia menor excepto aquellas ocupadas por el enemigo.

### 10.3 Tiradas Diplomáticas

Cada Fase de Diplomacia, ambos jugadores tienen una Tirada Diplomática, primero el Jugador 1. Elige un país (con un número objetivo) de la Tabla de Diplomacia (última página) y lanza 2d6. Si la tirada es **igual o excede** el número objetivo indicado, ese país se convierte en un aliado.

Modificadores:

**Proximidad, +1** si el neutral está adyacente a un área o mar existente amigo.

**Rechazo, +1** al Jugador 2 si la tirada va dirigida al mismo país que "rechazó" al Jugador 1 este turno.

Si la Tirada Diplomática tiene éxito, despliega las unidades del menor en el país, bajo el mando del jugador amigo, que ahora es un aliado de esa potencia menor. Los Recursos están disponibles de inmediato.

**IMPORTANTE:** Todas las tiradas diplomáticas se terminan **inmediatamente** cuando USA entra en la guerra.

### 10.4 Conquista de Potencias Mayores

La conquista varía: Ver **Gacetilla**.

### 10.5 Diplomacia Soviética/Italiana

Las Tiradas Diplomáticas dependen del color de la carta. Así, una carta roja proporciona la tirada de Diplomacia al jugador soviético. Las Tiradas Diplomáticas para una carta verde se realizan en la columna del Eje, pero se aplican a Italia.

## 11.0 PRODUCCIÓN

Ambos bandos producen al mismo tiempo. La Producción (PP) equivale a lo que sea **menor** de entre las **Fábricas** con suministro o los **Recursos** disponibles. La Producción también puede ser incrementada por algunas cartas de Mando.

### 11.1 Secuencia de Producción

Sigue esta secuencia de pasos durante la Fase de Producción:

- Calcula los Recursos suministrados. Recuerda incluir los Recursos de los convoyes.
- Determina las Fábricas con suministro (11.3). Recuerda sumar los PPs de Préstamo-Arriendo.
- Construye unidades. Los PPs no se pueden ahorrar. Se usan o se pierden.

### 11.2 Recursos

Los Recursos se encuentran en el mapa. Limitan el número de Fábricas que pueden producir. Para valer, un recurso debe ser trazado a través de áreas o mares amigos o neutrales hasta la capital de una potencia. Un recurso de convoy debe ser trazado hasta la capital amiga.

**IMPORTANTE:** Los Recursos conquistados no estarán disponibles hasta el **siguiente** Turno de juego, pero los Recursos ganados mediante la Diplomacia están disponibles **inmediatamente**.

### 11.3 Fábricas

Cada Potencia Mayor empieza con un determinado número de fábricas, desplegadas por las grandes ciudades del territorio natal. La producción (PPs) de un país es lo menor de las fábricas con suministro o los recursos suministrados.

**EJEMPLO:** Alemania empieza la guerra con 10 fábricas y 11 recursos, incluyendo los suecos y rumanos. Su producción será por tanto de 10PPs. Alemania puede construir 1 fábrica más para equipararse a los recursos. Pueden coexistir fábricas adicionales pero no producirán nada hasta que se consigan más recursos mediante la diplomacia o la conquista.

Los marcadores de Fábrica tienen dos lados, unos tienen 1 Paso por un lado y 2 Pasos por el opuesto, y otros 3 Pasos / 4 Pasos a cada lado. Uno de 2 Pasos se aumenta un paso hasta uno de 3 Pasos.

**11.31 Construye Fábricas** sólo en las ciudades mayores del territorio natal, un marcador de Fábrica por área, excepto **dos** en los Urales y **cuatro** en USA. No se pueden construir pasos de fábrica de forma que éstos excedan el valor de la ciudad o el suministro de recursos, y sólo se puede construir un **paso** por marcador de Fábrica **por turno de juego**. Los marcadores de Fábrica no cuentan para el apilamiento.

**11.32 Mueve Fábricas** sólo de países en guerra a cualquier ciudad mayor amiga, incluyendo una ciudad mayor conquistada, como París. Aplica los límites de Ciudad, así como el límite de 1 Paso por fábrica para la nueva ubicación. El coste es de **1SM** por **paso** de fábrica. Las fábricas no pueden salir de una batalla. Las fábricas reubicadas (movidas) **no** pueden producir el Turno de juego que mueven.

**11.33 Combate en Fábricas:** Las fábricas tienen un valor Flak A1 igual a sus pasos actuales. Su objetivo primario (y único) es aéreo y sólo sufren impactos por bombarderos medios (MB) y pesados (HB). **No** sufren impactos en combate terrestre, pero son inmediatamente **eliminadas** si se quedan solas con un **ejército** enemigo.

### 11.4 Construcción de Unidades

Las unidades tienen un coste por paso que varía según el tipo de unidad. El Coste en PPs por cada **paso** de unidad está indicado en su esquina inferior izquierda. Todas las unidades (y fábricas) están sujetas a un incremento máximo de un **paso por Producción**. Construir pasos de fábrica o convoy **no** aumenta la producción en el mismo turno. Los jugadores gastan sus PPs disponibles para construir nuevas unidades de 1 Paso procedentes del Fondo de Fuerzas **en** fábricas amigas del territorio natal, o para añadir **1 Paso** a unidades **con suministro**.

**11.41 Unidades Navales:** Las nuevas unidades se deben construir en una base naval con suministro, dentro del territorio natal, que tenga una **fábrica**.

**Excepción:** Las unidades y pasos de Convoy se construyen en las Zonas de Convoy. Los pasos se añaden a las unidades navales en cualquier Base Naval **con suministro**, máximo 1 Paso por unidad. Recuerda que los pasos añadidos a unidades navales con suministro de puerto rojo cuestan +1.

**11.42 © Fuerzas Libres:** 1 polaca y 3 francesas (infantería, CA y Convoy) se añaden al fondo de fuerzas **británico** cuando su nación es conquistada por primera vez. Pueden ser construidas y reconstruidas con PPs británicos normalmente.

## 11.5 PPs de Menores

Las potencias menores no tienen producción. La adición de pasos a unidades de potencias menores o la construcción de nuevas unidades de menores se financia con los PPs de una potencia mayor. En cualquier caso, se requiere suministro desde la capital de la **potencia mayor**.

## 12.0 JUEGOS DE TRES JUGADORES

Empieza el juego en 1939, o con Barbarroja en 1941 (recomendado). Reparte 2 cartas a los jugadores Aliado y soviético, excepto en 1939 que se reparte 1 carta a cada uno. Los jugadores pueden canjearse cartas entre ellos como deseen. Los Aliados y los soviéticos consultan para determinar quién juega primero, luego se alternan una carta por Turno de juego para el resto del año.

Antes de la entrada en guerra de los soviéticos, los Mandos (CM) se comparten como se quiera, pero el color de la carta determina quién tiene la decisión final en cada turno. El color de carta jugada también determina quién mueve primero entre los Aliados y los soviéticos.

Las condiciones de Victoria son las normales. El vencedor entre Aliados y soviéticos será el jugador que ocupe **Berlín**.

## 13.0 GACETILLA

Esta sección reúne las reglas aplicables a las potencias mayores y algunas menores. Las palabras en mayúsculas tienen secciones independientes.

**ARGELIA:** Colonia francesa con ricos depósitos de mineral. La capital es Argel.

**ESTADOS BÁLTICOS:** Dos áreas que incluyen a Estonia, Letonia y Lituania. El Pacto Nazi-Soviético de 1939 las incluyó dentro de la esfera de influencia soviética. Pueden ser ocupados por los soviéticos en el primer turno del juego o más tarde. Ver también BESARABIA.

**BESARABIA:** El Pacto Nazi-Soviético de 1939 entregó esta parte de RUMANÍA a los soviéticos, que pueden ocuparla en el Turno 1, o más tarde, pero ver RUMANÍA.

**GRAN BRETAÑA** empieza en guerra con Alemania, aliada con FRANCIA y POLONIA.



Gran Bretaña incluye Inglaterra, Escocia, Irlanda del Norte y Gales (pero no **Irlanda**). Escocia y Gales son áreas de montaña. Las colonias británicas son Chipre, Egipto, Gibraltar, Malta, Terranova y Palestina. La **primera** vez que el Eje controle **Londres** en una Fase de Suministro, todas las unidades Aliadas en Gran Bretaña pierden 1 Paso; tras lo cual podrán trazar suministro hasta Canadá, o a Londres si es recapturada. Gran Bretaña es **derrotada** si Londres, París, Cairo (y Berlín) están bajo control del Eje. Ver 9.1.

**CANADÁ** comienza la guerra como aliada de Gran Bretaña y es una fuente de suministro alternativa para todas las unidades británicas y francesas. Canadá no tiene restricciones de apilamiento y no puede ser atacada. El Recurso 2 puede abastecer a una Fábrica 2 en Canadá. El primer paso de una unidad canadiense debe ser construido en Canadá. El primer paso de una unidad británica debe ser construido en Gran Bretaña. Terranova no fue parte de Canadá hasta 1949. Es una isla separada dentro del juego.

**DINAMARCA** es un menor neutral. Jutlandia y las tres islas principales del mapa se consideran como **una** sola área de tierra con dos costas (Varde y Copenhague). Dinamarca debe ser contada por los navíos que muevan entre el Skaggerak y el Mar Báltico, pero sólo está permitido el tránsito si Dinamarca es neutral o un aliado.

**EGIPTO** es una colonia británica. El límite de frontera 1 de El-Alamein es debido a la Depresión de Qattara. El río Nilo es una frontera, pero el Canal de Suez está **dentro** del área de Suez. Los barcos pueden atravesar el Canal de Suez sin detenerse (si es amigo). Un barco ubicado en Suez puede mover al Mediterráneo o hacer SM hacia/desde otro puerto amigo cualquiera. Las unidades despliegan en Egipto en cualquiera de sus tres áreas.

**FINLANDIA** es un neutral menor independiente de Rusia desde 1917. El Pacto Nazi-Soviético reconoce a Finlandia dentro de la esfera soviética. Los soviéticos invadieron Finlandia en 1939, pero Finlandia se defendió bien y sólo cedió el istmo de Karelia. Si los finlandeses son atacados por los soviéticos, el jugador del Eje dirige a las unidades finlandesas, pero no será un aliado hasta que se realice con éxito una tirada diplomática con un +2. Finlandia tiene un invierno doble (3.4).

**FRANCIA** está aliada con Gran Bretaña y POLONIA y en guerra con ALEMANIA. Tiene 4 Recursos y colonias en Túnez, Argelia y Marruecos. Si París es ocupada por el Eje, Francia se rinde al final de la Fase de Suministro para crear la **Francia de Vichy**: Lyon, Marsella, Montpellier, Córcega, Túnez, Argelia y Marruecos.

Retira del juego todas las unidades y fábricas francesas; añade la infantería, el crucero y el convoy "Free French" (Francia Libre) al fondo de fuerzas británico. Alemania gana el control de todas las áreas no-Vichy de Francia, excepto de aquellas ocupadas por unidades enemigas.

El recurso de Vichy de Argelia va para Alemania. Las unidades en áreas de Vichy deben salir al final del siguiente Turno de juego o se considerará un ataque a Vichy (ver debajo).

Vichy es un menor **neutral**; ambos bandos pueden trazar suministro de **recursos** a través del territorio o puertos de Vichy. Si es atacada, Vichy se une al otro bando, desplegando una infantería 3 (1A) en Lyon, un Crucero 2 en Tolón, Argel 2 y Túnez 2 en sus respectivas áreas. La conquista Aliada de París tiene como resultado la rendición de Vichy, a no ser que Vichy esté bajo control del Eje.

**ALEMANIA** empieza en guerra con POLONIA, GRAN BRETAÑA y FRANCIA. Los recursos son importados desde RUMANIA, SUECIA y la UNIÓN SOVIÉTICA. Para la derrota de Alemania, ver Victoria (9.0). Las unidades navales alemanas pueden mover **por** el **Canal de Kiel** contando el área del canal en su movimiento (Hamburgo). Las unidades también pueden SM a través del canal si es amigo.

**GIBRALTAR:** Colonia británica que controla el paso naval por el Estrecho de Gibraltar, incluso si España es del Eje. Se aplica el apilamiento de isla (1.15). Gibraltar conecta con el área española de **Granada** (límite fronterizo 1) y el **Mediterráneo Occidental**. La fortaleza es C3 contra navales enemigas.

**GRECIA:** Menor neutral invadida por ITALIA desde ALBANIA en octubre de 1940. Grecia es un área de montaña; la isla de **Creta** es un área de montaña separada, tomada por Alemania en 1941.

**HUNGRÍA:** Menor con estrechos lazos con Italia y Alemania. Se unió al Eje en 1940. El recurso petrolífero de Balatón era importado al Eje.

**IRÁN:** Una potencia menor neutral invadida por el ejército anglo-soviético en agosto de 1941 para derrocar a un gobierno pro-Eje, asegurar los valiosos recursos de petróleo y usar el Ferrocarril Transiraní para el Préstamo y Arriendo americano a los soviéticos. El petróleo iraní fue usado para la Guerra del Pacífico; sólo puede contar como un recurso para el **Eje**. Si USA y la Unión Soviética están en guerra, la Unión Soviética **puede** recibir 1PP de préstamo y arriendo de los Estados Unidos siempre que pueda ser trazada una línea de suministro desde un Irán amigo hasta Moscú. Cuesta 1 recurso USA.

# VICTORY in EUROPE

**IRAQ:** Colonia británica entre 1919-32 con ricos depósitos de petróleo británicos. Iraq fue neutral hasta que un gobierno pro-Eje produjo una invasión británica en 1941 desde PALESTINA. El petróleo iraquí fue usado para la Guerra del Pacífico; sólo puede contar como un recurso para el Eje.

**ITALIA** empieza la guerra como una **potencia mayor neutral** con 4 Recursos y 2 Fábricas. El jugador del Eje mueve y construye las fuerzas italianas normalmente, pero no será un aliado hasta que Italia entre en la guerra. Mientras es neutral, los navíos italianos y Aliados pueden cruzarse **entre** ambos, pero no pueden detenerse en las mismas zonas.

Hasta que Italia entre en guerra, no puede atacar a nadie. Italia entra en la guerra en el bando del Eje mediante tirada diplomática; o si Londres, París o Moscú es capturada por Alemania. Italia en guerra **puede** recibir de Alemania 2PPs por Producción, siempre que pueda trazarse una línea de suministro desde Roma hasta Berlín.

Italia se **rinde** después de la Fase de Suministro si los Aliados ocupan Roma, o toda LIBIA y un área **adyacente** a Roma. Retira del juego a todas las unidades y fábricas italianas. Los Aliados controlan todas las áreas italianas no-ocupadas por el Eje.

**LUXEMBURGO:** En la frontera franco-alemana, sólo aparece por interés histórico; no se pueden desplegar unidades aquí y el país es ignorado para el movimiento.

**MALTA:** Base naval británica. Se aplica el apilamiento en islas (1.15). El coste de las unidades del Eje en el Norte de África y Oriente Medio es de +1 cuando Malta es enemiga. La fortaleza es C3 contra navales enemigas.

**NORUEGA:** Menor neutral conquistada en abril de 1940 por Alemania. El hierro sueco de Gällivare debe ser enviado a través de Noruega cuando se congela el Golfo de Botnia. Ver 3.4.

**POLONIA:** Potencia menor aliada con FRANCIA y GRAN BRETAÑA, manejada por el jugador **Aliado**. El Pacto Nazi-Soviético de 1939 dividió a Polonia entre Alemania y la UNIÓN SOVIÉTICA (**Línea de Partición**). Si Polonia es derrotada por Alemania, su unidad 1A se añade al fondo de fuerzas británico como una "Polaca Libre". Los soviéticos pueden ocupar su mitad de Polonia en el Turno 1 o más tarde, y **pueden** anunciar una alianza con una Polonia no-conquistada en cualquier Fase Diplomática a partir de 1940—este no es el Turno Diplomático Aliado. Esto proporciona a los soviéticos el control de Polonia occidental y de las tres unidades polacas, pero se considera una DoW contra Alemania.

**PORTUGAL** fue un menor neutral durante toda la guerra. Portugal tiene un tratado con Inglaterra desde 1373 que todavía estaba en vigor, pero Churchill insistió en su neutralidad para evitar enojar a España. La tirada del Eje por España es de +2 si Portugal se une diplomáticamente a Gran Bretaña.

**RUMANÍA:** Un menor neutral que proporciona 2 Recursos (Petróleo de Ploesti) a Alemania por un tratado anterior a la guerra. La tirada del Eje por Rumanía es 5+ tras la **ocupación** de BESARABIA por parte de la Unión Soviética.

**ESPAÑA:** Recién salida de una brutal guerra civil con casi un millón de muertos. Aunque pro-Eje, el General Franco permaneció hábilmente neutral durante la guerra. Ver Portugal.

**UNIÓN SOVIÉTICA:** Una potencia mayor neutral, aliada defensivamente a ALEMANIA, pero mover unidades a un área ocupada o controlada por el otro es una DoW. La Unión Soviética es **derrotada** si Leningrado, Moscú, Bakú (y Berlín) están bajo control del Eje. Ver 9.1.

La Unión Soviética **puede** ocupar los ESTADOS BÁLTICOS, Este de POLONIA y BESARABIA; y atacar FINLANDIA en el Turno 1 o más tarde. Un ataque soviético a un aliado **existente** del Eje es una DoW al Eje. Un ataque soviético a un menor neutral como RUMANÍA o TURQUÍA **no** es una DoW sobre el Eje. Despliega normalmente las unidades neutrales, manejadas por el Eje, que es ahora un aliado. No hay DoW hasta que unidades alemanas y soviéticas luchen entre sí, o invadan el territorio amigo del otro. Gran Bretaña y Francia no pueden entrar en áreas soviéticas o viceversa.

**Los Urales** son para los soviéticos una fuente de suministro alternativa, y esta área está prohibida para las unidades del Eje. La primera vez que Moscú no pueda trazar una línea de suministro hasta los Urales, todas las unidades soviéticas (excepto fortalezas, el CA y unidades en los Urales) pierden 1 Paso en la Fase de Suministro, pero luego reciben suministro por los Urales.

Los **recursos** de los Urales están restringidos siempre a los Urales para abastecer a un máximo de dos Fábricas 4PP. Los PPs de los Urales **sólo** pueden usarse para construir nuevas unidades en los Urales o para añadir pasos a unidades ya existentes en los Urales. Tiene apilamiento de unidades **ilimitado**.

Las unidades de los Urales **no** pueden mover. Esta restricción acaba el Turno siguiente a una DoW de Alemania, o en 1942 (lo que llegue antes). Entrar o salir de los Urales requiere **1SM** por unidad. Los **SM** pueden atacar áreas adyacentes, límite fronterizo 1.

El Convoy [A] de Préstamo-Arriendo sólo estará disponible **una vez** que americanos y soviéticos estén **ambos** en la guerra. Los PPs del Convoy se envían a través de Murmansk o Arcángel (cuando el Mar Blanco no esté congelado) y se **ignorán** si su llegada a Moscú está bloqueada.

Los soviéticos pueden trazar suministro a través del **Mar Caspio**, de puerto a puerto.

**SUECIA** fue neutral toda la guerra. Su mineral de hierro de alta calidad se suministró a Alemania a través del Mar Báltico, excepto en invierno, cuando se helaba el Golfo de Botnia. El control enemigo de cualquier área de Noruega o Dinamarca suprime el mineral de Gällivare en ambos Turnos de invierno, pero el total Aliado no aumenta.

**SUIZA** fue neutral toda la guerra, aunque tenía un tratado militar secreto con Francia. El Eje pensó invadirla en 1940, pero consideró probable que el coste fuera muy alto. La famosa organización de espionaje soviética Lucy tenía su sede en Suiza.

**SIRIA:** Antigua colonia francesa, independiente desde 1936. Aunque defendida por una pequeña fuerza francesa, Vichy no consideró la invasión y conquista británica en junio de 1941 como una DoW.

**TÚNEZ:** Colonia francesa desde 1881. La rendición de Francia puso a Túnez bajo el gobierno de Vichy. Túnez y Libia tienen un límite fronterizo de 1 debido a la fortificada Línea Mareth.

**TURQUÍA:** Potencia menor neutral. Estambul y Mysia son dos áreas distintas, separadas por el Estrecho de los **Dardanelos**. El movimiento por mar y el suministro por mar a través de los Dardanelos sólo están permitidos a las potencias **mayores** que controlen **los dos** lados del estrecho.

**ESTADOS UNIDOS** empieza la guerra como una potencia mayor neutral. No puede unirse o ser atacada por el Eje. USA se **moviliza** desplegando las fuerzas indicadas al **principio** de 1941-1. Puede empezar a construir en esa misma Producción.

Estados Unidos (USA) puede entrar en la guerra en el bando **Aliado** en **1941** con una tirada Diplomática o automáticamente al principio de **1942** a causa de la guerra con Japón. Las unidades USA no pueden mover, pero pueden construirse hasta que entre en guerra. Las Fábricas están limitadas a 4 marcadores con un límite de 8 pasos de fábrica hasta que USA entre en la guerra. El área de USA no tiene límites de apilamiento de unidades.

Estados Unidos puede empezar a construir el Convoy [B] de Préstamo-Arriendo británico en 1941. Requiere recursos USA y 1PP USA por paso. Los pasos del Convoy [B] que puedan trazar hasta Londres, o hasta Canadá, son PPs británicos en cada Producción. El Convoy [A] de Préstamo y Arriendo soviético sólo puede ser construido una vez que **ambas** naciones (USA y la Unión Soviética) estén en la guerra. Estos PPs deben trazar ruta hasta Moscú (o los Urales) para poder ser usados.

# VICTORY in EUROPE

## EL EJE

UBICACIÓN	UNIDAD	PASOS
Helsinki	Finlandesa 1A	2
Viipuri	Finlandesa 2A	3
Oslo	Infantería 20A	1
Konigsberg	Infantería 16A	4
Konigsberg	Infantería 18A	3
Konigsberg	Panzer 4A	3
Konigsberg	Manstein	0
Varsovia	Guderian	2
Varsovia	Infantería 9A	4
Varsovia	Panzer 2A	3
Varsovia	Panzer 3A	3
Cracovia	Infantería 6A	3
Cracovia	Panzer 1A	4
Cracovia	Rundstedt	2
Lille	Infantería 3A	2
Cracovia	FA Me-109	3
Zvolen	Infantería 17A	4
Danzig	Infantería 4A	3
Berlín	MB He-111	2
Berlín	Fábrica	4
Berlín	Infantería 2A	2
Stettin	FA Me-109	3
Colonia	Fortaleza	1
Colonia	Fábrica	1
Hamburgo	U-Boat	2
Hamburgo	U-Boat	1
Hamburgo	Fábrica	2
Bremen/Ruhr	Acorazado	1
Bremen/Ruhr	Crucero	2
Bremen/Ruhr	Infantería 8A	2
Bremen/Ruhr	Fábrica	3
Frankfurt	Fábrica	1
Múnich	Fortaleza	2
Múnich	Fábrica	1
Viena	Infantería 10A	2
Viena	Fábrica	1
Praga	MB He-111	2
Praga	Fábrica	2
Bucarest	Infantería 11A	3
Bucarest	Rumana 1A	3
Bucarest	Rumana 4A	2
Cluj	Rumana 3A	2
Cluj	DB Stuka	3
Budapest	Húngara 1A	3
Budapest	Infantería 12A	2
Debrecen	Húngara 2A	3
Bulgaria	Búlgara	2
París	FA Me-109	1
Lille	Infantería 15A	2
Brest	U-Boat	2
Brest	Crucero Batalla	2
Brest	Infantería 7A	1
Burdeos	Infantería 1A	1
Bélgica	Infantería 14A	1
Trípoli	Blandada (DAK)	1
Dinamarca	Marcador	●
Holanda	Marcador	●

ITALIA	UNIDAD	PASOS
Milán/Génova	Infantería 1A	4
Milán/Génova	Fábrica	2
Venecia	Infantería 2A	3
Roma	Infantería 8A	1
Roma	Fábrica	1
Trípoli	Infantería 5A	3
Sicilia	FA C.202	2
Sicilia	Submarino	2
Tarento	Acorazado	1
Tarento	Crucero	2
Atenas	Infantería 9A	2

## ALIADOS

UBICACIÓN	UNIDAD	PASOS
Londres	Infantería BEF	3
Londres	FA Spitfire	3
Londres	Montgomery	●
Londres	Fábrica	3
Birmingham	Guardia Nacional HG	3
Birmingham	Polaca 1A	1
Birmingham	FA Spitfire	2
Birmingham	Fábrica	2
Gales	Infantería FF	1
Southampton	Crucero FF	1
Southampton	Canadiense 1A	2
Glasgow	Guardia Nacional HG	1
Glasgow	Fábrica	2
Glasgow	MB Wellington	2
Belfast	NB Sunderland	1
Liverpool	HB Lancaster	1
Canadá	Fábrica	1
Canadá	Crucero CDN	3
Convoy C	Convoy C	2
Convoy C	CV Ark Royal	2
Convoy C	Crucero	3
Scapa Flow	Acorazado KGV	3
Scapa Flow	Crucero Batalla Hood	2
Gibraltar	Fortaleza	2
Malta	Fortaleza	2
Alejandro	Infantería 8A	2
Alejandro	FA Spitfire	2
Oriente Medio	Acorazado Nelson	3
Oriente Medio	Crucero	4
Bengasi	Infantería 9A (Anzac)	1
El Agheila	Marcador	●
Irán	Marcador	●
Iraq (Bagdad)	Marcador	●
Siria	Marcador	●

USA	UNIDAD	PASOS
USA	Infantería 1A	1
USA	Infantería 3A	1
USA	Patton	0
USA	Acorazado Washington	1
USA	Crucero	2
USA	Bombardero Pesado (B-17)	1
USA	Fábrica	5

VICHY	UNIDAD	PASOS
Lyon	Infantería 1A	2
Marsella/Tolón	Crucero	1
Argel	Infantería ALG	1
Túnez	Infantería TUN	1

## SOVIÉTICOS

UBICACIÓN	UNIDAD	PASOS
Belomorsk	Infantería (3 Pasos)	2
Leningrado	Fortaleza	2
Leningrado	Fábrica	1
Lituania	Infantería (3 Pasos)	3
Lituania	Infantería (4 Pasos)	3
Vilna	Tanque T-34	3
Vilna	Infantería (4 Pasos)	3
Brest-Litovsk	Tanque T-34	3
Brest-Litovsk	Infantería (4 Pasos)	4
Brest-Litovsk	FA I-16	3
Moscú	Tanque T-34	3
Moscú	FA I-16	2
Moscú	Fortaleza	1
Moscú	Fábrica	4
Kharkov	Paracaidista	2
Kharkov	Fábrica	1
Minsk	FA Yak-1	2
Lvov	Tanque T-34	3
Lvov	Infantería (4 Pasos)	4
Lvov	Infantería (3 Pasos)	3
Kiev	Infantería (3 Pasos)	2
Kiev	Caballería	2
Kiev	FA Yak-1	2
Kiev	Fábrica	1
Besarabia	Infantería (3 Pasos)	3
Dnepropetrovsk	Marines	2
Sebastopol	Fortaleza	2
Sebastopol	Crucero	2
Stalingrado	Fábrica	1
Urales	Zhukov	2
Urales	Shock	3
Urales	Guardia GD	4
Urales	Guardia GD	4
Urales	FA Yak-1	2
Urales	Fábrica	4

## BARBARROJA 1941

### Notas del Escenario

El escenario empieza en primavera de 1941. Los jugadores empiezan con 3 cartas. Con 3 jugadores, reparte las cartas Aliadas, 2 para los soviéticos y 1 para los Aliados.

Paracaidista alemana eliminada (en Creta).

La fuerza naval italiana refleja su derrota en el Cabo Matapan en marzo de 1941. 10A italiana destruida. Añadir al fondo de fuerzas.

**Despliegue Libre:** Cambia las unidades como más te guste, manteniendo la misma cantidad de unidades en cada localización de despliegue.

**Condiciones de Victoria:** Iguales que en el juego de campaña.

# VICTORY in EUROPE

## EL EJE

ALEMANIA	UNIDAD	PASOS
Oulu	Infantería 20A	2
Viipuri	Finlandesa 1A	3
Helsinki	Finlandesa 2A	2
Oslo	Marcador	●
Trondheim	Acorazado	1
Berlín	Infantería 8A	2
Berlín	Panzer SS	1
Berlín	Fábrica	4
Praga	Fábrica	2
Varsovia	Marcador	●
Viena	Infantería 10A	3
Viena	Fábrica	1
Múnich	Fortaleza	3
Múnich	Fábrica	2
Colonia	Fortaleza	2
Colonia	Fábrica	2
Frankfurt	FA FW-190	1
Frankfurt	Fábrica	1
Bremen/Ruhr	Crucero	3
Bremen/Ruhr	Crucero Batalla	2
Bremen/Ruhr	Fábrica	4
Hamburgo	U-Boat	1
Hamburgo	Fábrica	2
Riga	Manstein	2
Riga	FA Me-109	2
Novgorod	Infantería 18A	3
Novgorod	Infantería 16A	4
Smolensk	Infantería 3A	2
Smolensk	Infantería 4A	4
Smolensk	Panzer 3	3
Minsk	MB He-111	2
Orel	Infantería 2A	4
Orel	Infantería 9A	4
Orel	Panzer 4	3
Kursk	Guderian	2
Kursk	Panzer 2	3
Kursk	Húngara 2A	2
Kursk	FA Me-109	3
Kharkov	Infantería 6A	4
Kharkov	Italiana 8A	4
Kharkov	Panzer 1	4
Kharkov	DB Stuka	3
Bryansk	MB He-111	2
Stalino	Infantería 17A	4
Stalino	Rumana 3A	3
Stalino	FA Me-109	3
Dnepropetrovsk	Rundstedt	2
Mariupol	Rumana 4A	3
Sebastopol	Infantería 11A	4
Budapest	Húngara 1A	3
Bulgaria	Búlgara	2
Bucarest	Rumana 1A	3
Belgrado	Infantería 12A	3
El Aghella	DAK	2
Lille	Infantería 15A	2
Brest	Infantería 7A	2
Brest	U-Boat	2
Brest	U-Boat	2
Burdeos	Infantería 1A	2
Burdeos	NB Condor	1
Bélgica	Infantería 14A	2
Holanda	Marcador	●
Dinamarca	Marcador	●

## ALIADOS

BRITÁNICOS	UNIDAD	PASOS
Londres	FA Spitfire	3
Londres	Infantería BEF	3
Londres	Fábrica	4
Birmingham	MB Wellington	2
Birmingham	Guardia Nacional HG	3
Birmingham	Polaca 1A	2
Birmingham	Fábrica	2
Southampton	Canadiense 1A	2
Southampton	Crucero	4
Gales	Infantería FF	2
Liverpool	Crucero FF	2
Liverpool	HB Lancaster	2
Belfast	NB Sunderland	2
Glasgow	FA Spitfire	2
Glasgow	Guardia Nacional HG	2
Glasgow	Fábrica	2
Canadá	Fábrica	1
Convoy A	Crucero Batalla Hood	2
Scapa Flow	Acorazado KGV	4
Convoy C	Convoy C	3
Convoy C	CV Ark Royal	3
Gibraltar	Fortaleza	3
Malta	Fortaleza	2
Alejandro	Montgomery	1
Alejandro	Infantería 8A	2
Alejandro	Acorazado Nelson	3
Bengasi	Infantería 9A (Anzac)	1
Suez	FA Spitfire	2
Oriente Medio	Crucero	4
Irán	Marcador	●
Iraq (Bagdad)	Marcador	●
Siria	Marcador	●

USA	UNIDAD	PASOS
USA	Patton	0
USA	Infantería 1A	2
USA	Infantería 3A	1
USA	Infantería 7A	1
USA	BB Washington	2
USA	CV Ranger	1
USA	Crucero	3
USA	FA P-47	1
USA	NB Catalina	1
USA	Fábrica	8
Convoy A	Convoy A	1
Convoy B	Convoy B	2
Convoy B	Crucero	3
Southampton	HB B-17	1

ITALIA	UNIDAD	PASOS
Milán/Génova	Fábrica	2
Milán/Génova	Infantería 1A	4
Milán/Génova	Acorazado	2
Venecia	Infantería 2A	3
Roma	Infantería 10A	1
Roma	Fábrica	1
Atenas	Infantería 9A	3
El Aghella	Infantería 5A	3
Tarento	Crucero	2
Tarento	Submarino	2
Sicilia	FA C.202	2

## SOVIÉTICOS

UBICACIÓN	UNIDAD	PASOS
Murmansk	Infantería (3 Pasos)	2
Kalinin	Infantería (3 Pasos)	3
Kalinin	Guardia GD	2
Vologda	Infantería (3 Pasos)	3
Leningrado	Fortaleza	3
Leningrado	Fábrica	2
Moscú	Zhukov	2
Moscú	FA Yak-1	2
Moscú	Fortaleza	2
Moscú	Guardia GD	4
Moscú	Shock 1	3
Moscú	Fábrica	4
Kazan	Fábrica	1
Tula	FA Yak-1	2
Tula	Infantería (4 Pasos)	3
Tula	Caballería	2
Tula	Guardia GD	4
Gorky	Paracaidista	1
Gorky	Fábrica	1
Voronezh	Rokossovsky	0
Voronezh	Tanque T-34	2
Voronezh	Tanque T-34	2
Voronezh	Infantería (4 Pasos)	4
Morosovsk	FA I-16	2
Morosovsk	Infantería (3 Pasos)	3
Morosovsk	Infantería (4 Pasos)	4
Morosovsk	Tanque T-34	2
Stalingrado	Infantería (4 Pasos)	3
Stalingrado	Fábrica	1
Rostov	Tanque T-34	2
Rostov	FA I-16	2
Novorossiysk	Marines	1
Batumi	Crucero	2
Bakú	Infantería (3 Pasos)	2
Urales	Shock 2	1
Urales	FA Yak-1	3
Urales	DB IL-2	1
Urales	Fábrica	4

## STALINGRADO Y AFRICA 1942

### Notas del Escenario

El escenario empieza en primavera de 1942. Los jugadores empiezan con 3 cartas. Con 3 jugadores, reparte las cartas Aliadas, 2 para los soviéticos y 1 para los Aliados.

**Italiana 8A:** Localizada en Kharkov.

**Entrada Americana (opcional):** La entrada de USA en la guerra no es automática en 1942. Continúa realizando tiradas para la entrada de USA con 7+ durante 1942. La entrada es automática en 1943. La entrada demorada de USA **no** afecta a las reglas soviéticas de 1942.

**Despliegue Libre:** Cambia las unidades como más te guste, manteniendo la misma cantidad de unidades en cada localización de despliegue.

**Condiciones de Victoria:** Iguales que en el juego de campaña.

# VICTORY in EUROPE



ALEMANIA	UNIDAD	PASOS
Oulu	Infantería 20A	2
Viipuri	Finlandesa 1A	3
Helsinki	Finlandesa 2A	2
Oslo	Marcador	●
Trondheim	Acorazado	1
Bergen	MB He-111	3
Riga	FA Me-109	3
Varsovia	Marcador	●
Novgorod	Infantería 18A	3
Novgorod	Infantería 16A	4
Smolensk	Infantería 3A	3
Smolensk	Infantería 4A	3
Smolensk	Panzer 3	3
Smolensk	FA Me-109	3
Bryansk	Guderian	2
Bryansk	Infantería 2A	3
Bryansk	FA Me-109	2
Orel	Panzer 2	3
Orel	Infantería 9A	4
Kiev	MB He-111	2
Dnepropetrovsk	Manstein	2
Kharkov	Panzer 4	3
Kharkov	Infantería 8A	3
Kharkov	DB Stuka	3
Stalino	Panzer 1	3
Stalino	Infantería 6A	1
Sebastopol	Infantería 17A	2
Besarabia	Rumana 3A	1
Bucarest	Rumana 1A	3
Cluj	Rumana 4A	1
Budapest	Húngara 1A	3
Debrecen	Húngara 2A	1
Atenas	Marcador	●
Milán/Génova	Infantería 10A	4
Venecia	Infantería 14A	3
Berlín	Panzer SS	2
Berlín	Infantería 11A	2
Berlín	Fábrica	3
Hamburgo	U-Boat	1
Hamburgo	Fábrica	2
Bremen/Ruhr	Crucero Batalla	2
Bremen/Ruhr	Fábrica	3
Colonia	Fortaleza	2
Colonia	Fábrica	1
Frankfurt	FA FW-190	3
Múnich	Fortaleza	3
Múnich	Fábrica	2
Viena	Fábrica	1
Praga	Fábrica	2
París	Rundstedt	2
París	Infantería 19A	2
Brest	Infantería 7A	3
Brest	U-Boat	2
Burdeos	Infantería 1A	3
Burdeos	NB Condor	2
Lille	Infantería 15A	3
Bélgica	Panzer 5	2
Holanda	Marcador	●
Dinamarca	Crucero	2
Belgrado	Infantería 12A	3
Bulgaria	Búlgara	2

VICHY	UNIDAD	PASOS
Lyon	Infantería 1A	2
Marsella	Crucero	1



BRITÁNICOS	UNIDAD	PASOS
Londres	FA Spitfire	3
Londres	Canadiense 1A	3
Londres	Fábrica	3
Southampton	Crucero	4
Southampton	Infantería BEF	3
Liverpool	HB Lancaster	3
Liverpool	Fábrica	1
Liverpool	Acorazado Nelson	3
Gales	Guardia Nacional HG	3
Birmingham	MB Wellington	3
Birmingham	Polaca 1A	3
Birmingham	Fábrica	1
Belfast	NB Sunderland	3
Belfast	Fábrica	1
Glasgow	Guardia Nacional HG	3
Glasgow	FA Spitfire	2
Glasgow	Fábrica	1
Canadá	Fábrica	2
Scapa Flow	Acorazado KGV	4
Scapa Flow	BC Hood	2
Convoy C	Convoy C	3
Convoy C	CV Ark Royal	3
Convoy C	Crucero CDN	3
Gibraltar	Fortaleza	3
Malta	Fortaleza	2
Túnez	Montgomery	2
Túnez	Infantería 8A	3
Túnez	FA Spitfire	2
Marruecos	Infantería FF	2
Orán	Crucero FF	2
Alejandro	Infantería 9A (Anzac)	1
Golfo de Sirte	Crucero	4
Irán	Marcador	●
Iraq (Bagdad)	Marcador	●
Siria	Marcador	●

USA	UNIDAD	PASOS
USA	Fábrica	12
Convoy A	Convoy A	1
Convoy A	Crucero	3
Convoy B	Convoy B	3
Convoy B	Crucero	3
Convoy B	CV Ranger	2
USA	Infantería 1A	2
USA	Infantería 3A	2
USA	FA P-47	1
USA	NB Catalina	2
Argel	Patton	2
Argel	Infantería 7A	3
Argel	FA P-47	3
Argel	Infantería 5A	1
Estrecho Sicilia	BB Washington	2
Southampton	HB B-17	3
Bengasi	HB B-24	1

ITALIA	UNIDAD	PASOS
Milán/Génova	Fábrica	2
Milán/Génova	Infantería 1A	4
Milán/Génova	Acorazado	3
Venecia	Infantería 2A	3
Roma	Fábrica	1
Atenas	Infantería 9A	3
Sicilia	Infantería 10A	2
Tarento	Crucero	3
Cerdeña	Submarino	2
Sicilia	FA C.202	3



UBICACIÓN	UNIDAD	PASOS
Murmansk	Infantería (3 Pasos)	2
Belomorsk	Infantería (3 Pasos)	3
Kalinin	Guardia GD	4
Leningrado	Fortaleza	3
Leningrado	Fábrica	2
Moscú	Zhukov	2
Moscú	FA Yak-1	3
Moscú	Guardia GD	4
Moscú	Fortaleza	2
Moscú	Fábrica	4
Moscú	Guardia GD	3
Tula	FA Yak-1	3
Tula	Infantería (4 Pasos)	4
Tula	Infantería (3 Pasos)	3
Tula	Guardia GD	4
Gorky	Shock 2	1
Gorky	Paracaidista	2
Gorky	Fábrica	1
Kazan	Fábrica	1
Orenburg	Guardia GD	1
Orenburg	Fábrica	1
Kursk	Tanque T-34	3
Kursk	Tanque T-34	3
Kursk	Shock 1	3
Kursk	FA Yak-1	3
Voronezh	Rokossovsky	2
Voronezh	Guardia GD	2
Voronezh	FA I-16	3
Voronezh	Caballería	2
Morosovsk	Infantería (4 Pasos)	3
Morosovsk	Tanque T-34	3
Morosovsk	Infantería (4 Pasos)	3
Stalingrado	Infantería (3 Pasos)	1
Stalingrado	Infantería (4 Pasos)	3
Stalingrado	Fábrica	1
Rostov	Tanque T-34	3
Rostov	FA I-16	2
Novorossiysk	Marines	2
Batumi	Crucero	2
Bakú	Infantería (3 Pasos)	3
Bakú	Fábrica	2
Urales	Tanque KV-1	1
Urales	Tanque KV-1	2
Urales	DB IL-2	1
Urales	Fábrica	4

## KURSK E ITALIA 1943

### Notas del Escenario

El escenario empieza en verano de 1943. Los jugadores empiezan con 2 cartas. Con 3 jugadores, reparte las cartas Aliadas, 1 para los soviéticos y 1 para los Aliados.

**DAK:** Rendida en Túnez, mayo de 1943, junto con el 5A italiano. Estas unidades **no** pueden ser reconstruidas.

**Despliegue Libre:** Cambia las unidades como más te guste, manteniendo la misma cantidad de unidades en cada localización de despliegue.

**Condiciones de Victoria:** Iguales que en el juego de campaña.

# VICTORY in EUROPE

## EL EJE

ALEMANIA	UNIDAD	PASOS
Oulu	Infantería 20A	2
Viipuri	Finlandesa 1A	3
Helsinki	Finlandesa 2A	2
Oslo	Marcador	●
Bergen	MB He-111	3
Trondheim	Acorazado	1
Riga	Infantería 18A	2
Riga	Infantería 16A	3
Vilna	Infantería 3A	3
Vilna	Panzer 3	2
Vilna	FA Me-109	2
Vilna	Guderian	2
Minsk	Infantería 4A	3
Minsk	Infantería 2A	2
Brest-Litovsk	Infantería 9A	4
Brest-Litovsk	Panzer 4	3
Varsovia	Panzer SS	3
Varsovia	MB He-111	2
Lvov	Manstein	1
Lvov	Panzer 1	3
Lvov	Húngara 2A	2
Lvov	DB Stuka	2
Zvolen	Infantería 17A	2
Budapest	Húngara 1A	3
Besarabia	Infantería 6A	3
Besarabia	Infantería 8A	2
Besarabia	Rumana 3A	2
Bucarest	Rumana 1A	3
Cluj	Rumana 4A	2
Belgrado	Infantería 12A	3
Zagreb	Panzer 2	1
Bulgaria	Búlgara	3
Atenas	Marcador	●
Albania	Marcador	●
Roma	Infantería 14A	3
Ancona	Infantería 10A	3
Berlín	FA Me-109	2
Berlín	Fábrica	2
Hamburgo	U-Boat	1
Hamburgo	Fábrica	1
Bremen/Ruhr	Crucero Batalla	1
Bremen/Ruhr	Fábrica	2
Viena	Fábrica	1
Praga	Fábrica	2
Colonia	Fortaleza	3
Colonia	Fábrica	1
Frankfurt	FA FW-190	3
Múnich	Fortaleza	3
Múnich	Fábrica	1
París	Rundstedt	2
París	Panzer 5	3
París	FA Me-109	1
Brest	Infantería 7A	4
Brest	U-Boat	1
Burdeos	Infantería 1A	3
Lyon	Infantería 19A	2
Lille	Infantería 15A	3
Bélgica	Infantería 11A	3
Holanda	Marcador	●
Dinamarca	Crucero	2

## ALIADOS

BRITÁNICOS	UNIDAD	PASOS
Londres	FA Spitfire	3
Londres	Canadiense 1A	3
Londres	Fábrica	4
Birmingham	Polaca 1A	3
Birmingham	Fábrica	1
Southampton	Montgomery	2
Southampton	Infantería BEF	3
Canal Mancha	Acorazado Nelson	4
Canal Mancha	Crucero	4
Liverpool	HB Lancaster	4
Liverpool	Fábrica	1
Scapa Flow	Acorazado KGV	4
Scapa Flow	BC Hood	3
Gales	Guardia Nacional HG	3
Gales	MB Wellington	3
Belfast	NB Sunderland	3
Belfast	Fábrica	1
Glasgow	FA Spitfire	2
Glasgow	Guardia Nacional HG	3
Glasgow	Fábrica	2
Canadá	Fábrica	2
Convoy C	Convoy C	4
Convoy C	CV Ark Royal	3
Bahía Vizcaya	Crucero CDN	3
Orán	Crucero FF	3
Argel	Infantería FF	3
Gibraltar	Fortaleza	3
Malta	Fortaleza	2
Pescara	Infantería 8A	3
Pescara	FA Spitfire	3
Alejandro	Infantería 9A (Anzac)	1
Mar Adriático	Crucero	3
Irán	Marcador	●
Iraq (Bagdad)	Marcador	●
Siria	Marcador	●

USA	UNIDAD	PASOS
USA	Fábrica	12
USA	NB Catalina	2
USA	MB B-26	1
USA	FA P-51	2
USA	Infantería 9A	1
Convoy A	Convoy A	1
Convoy A	CV Ranger	2
Convoy B	Convoy B	3
Convoy B	Crucero	3
Sicilia	Infantería 7A	3
Nápoles	Infantería 5A	3
Nápoles	FA P-47	2
Mar Tirreno	Crucero	3
Tarento	HB B-24	2
Londres	Patton	2
Londres	Infantería 3A	3
Southampton	Infantería 1A	3
Southampton	FA P-47	3
Southampton	Paracaidista	2
Birmingham	HB B-17	4
Canal Mancha	BB Washington	2

## SOVIÉTICOS

UBICACIÓN	UNIDAD	PASOS
Murmansk	Infantería (3 Pasos)	2
Belomorsk	Infantería (3 Pasos)	3
Leningrado	Fortaleza	3
Leningrado	Infantería (3 Pasos)	3
Leningrado	Fábrica	2
Novgorod	Guardia GD	4
Novgorod	Infantería (4 Pasos)	3
Smolensk	Zhukov	2
Smolensk	FA Yak-1	3
Smolensk	Guardia GD	4
Smolensk	Shock 2	3
Smolensk	Shock 3	3
Moscú	Paracaidista	2
Moscú	Fortaleza	3
Moscú	FA Yak-1	3
Moscú	Fábrica	4
Gorky	Fábrica	1
Kazan	Fábrica	1
Orenburg	Fábrica	1
Orel	Caballería	2
Orel	Infantería (4 Pasos)	4
Bryansk	Guardia GD	4
Bryansk	Tanque T-34	3
Bryansk	Shock 1	3
Bryansk	FA Yak-1	3
Kharkov	Guardia GD	3
Kharkov	Tanque T-34	3
Kharkov	Tanque KV-1	2
Kiev	Rokossovsky	2
Kiev	Tanque T-34	3
Kiev	Infantería (4 Pasos)	4
Kiev	Infantería (4 Pasos)	3
Kiev	DB IL-2	3
Dnepropetrovsk	Tanque T-34	3
Dnepropetrovsk	FA I-16	3
Dnepropetrovsk	Guardia GD	3
Dnepropetrovsk	Tanque KV-1	3
Mariupol	Guardia GD	3
Mariupol	Infantería (3 Pasos)	3
Mariupol	FA I-16	3
Sebastopol	Marines	2
Sebastopol	DB IL-2	3
Mar Negro Occ.	Crucero	2
Bakú	Infantería (3 Pasos)	2
Bakú	Fábrica	3
Urales	Fábrica	4

## BAGRATION Y NORMANDIA 1944

### Notas del Escenario

El escenario empieza en primavera de 1944. Los jugadores empiezan con 3 cartas. Con 3 jugadores, reparte las cartas Aliadas, 1 para los soviéticos y 2 para los Aliados.

**Despliegue Libre:** Cambia las unidades como más te guste, manteniendo la misma cantidad de unidades en cada localización de despliegue.

**Condiciones de Victoria:** Iguales que en el juego de campaña.

# VICTORY in EUROPE

## EL TURNO DE JUEGO

### [1] FASE DE CARTAS

Jugar 1 carta simultáneamente. El Mando más alto es el Jugador 1. El Eje gana los empates. La **primera** carta jugada de cada año es un turno de invierno (excepto en 1939). La **última** carta de cada año es un turno de invierno en **Rusia y Finlandia**.

### [2] MOVIMIENTO

El **Jugador 1** mueve alguna/todas las unidades que desee. Cada **batalla** requiere 1 Mando (CM). El **Jugador 2** mueve alguna/todas las unidades que desee, excepto las unidades **inmovilizadas**. Las nuevas batallas y los refuerzos para una batalla iniciada por el Jugador 1 requieren 1 Mando (CM).

### [3] COMBATE

El **Jugador 1** determina el orden de las batallas— primero las IncurSIONES del Jugador 1. Cada batalla se compone de 2 rondas de combate (a veces más). Las unidades del Jugador 2 que **refuerzan** no van a estar disponibles para combatir hasta la Ronda 2.

En cualquier turno de batalla, las unidades pueden retirarse o disparar, pero están sujetas a la pérdida de 1 Paso si se retiran en la primera ronda. Las retiradas se realizan hacia áreas **adyacentes y amigas**, sujetas a los límites fronterizos.

**BLITZ:** Un líder en una batalla puede gastar un paso para:

- Luchar una ronda de combate **extra**, o
- Si se gana la batalla, **Explotar** el avance hacia áreas adyacentes. Sujetas a los límites fronterizos y de apilamiento, las unidades **Explotadoras** pueden iniciar **1 nueva** batalla (una ronda) o reforzar **1 área** disputada, que en cualquier caso se resuelve de inmediato.

### [4] SUMINISTRO

Todas las unidades, fábricas y recursos necesitan un suministro válido. Chequea todas las líneas de suministro necesarias, primero el Jugador 1. Las unidades sin suministro están sujetas a la pérdida de 1 Paso.

### [5] DIPLOMACIA

- Tirada Diplomática del Jugador 1 (2d6)
- Tirada Diplomática del Jugador 2 (2d6)

No se hacen Tiradas Diplomáticas tras la entrada de Estados Unidos en la guerra.

### [6] PRODUCCIÓN

- Cuenta los Recursos suministrados. Los Convoyes no necesitan suministro.
- Determina los PPs netos (lo menor entre fábricas y recursos). Recuerda sumar los PPs del Préstamo y Arriendo.
- Construye unidades. Fábricas en territorio natal y bases navales para las **nuevas** unidades.

EFECTOS DEL TERRENO			
TERRENO	MOVIMIENTO	APILAMIENTO Área / Frontera	COMBATE
Claro	Normal	3 / 2	Normal
Bosque	STOP (sólo enemigo)	2 / 1	Infantería Defensa PF+1
Desierto	Normal	2 / 2	Normal
Montaña	STOP (área o frontera)	2 / 1	Infantería Defensa Doble
Río	Normal	• / 1*	Normal
Estrecho	STOP (después de cruzar)	• / 1	Normal
Fortaleza (Unidad)	Ninguno	Otro Terreno	Defensa Doble
Zona de Mar	Normal	3 / •	Normal

\* Los Ríos rusos se congelan en ambos turnos de invierno (límite fronterizo 2).

TABLA DIPLOMÁTICA			
NACIÓN	EJE	ALIADOS	SOVIÉTICOS
Bélgica	9+	9+	•
Bulgaria	7+	10+	9+
Dinamarca	8+	9+	•
Irlanda	10+	9+	•
Finlandia	8+	9+	10+
Grecia	9+	6+	10+
Hungría	7+	9+	10+
Irán	9+	10+	•
Iraq	8+	8+	•
Holanda	8+	7+	•
Noruega	9+	9+	11+
Portugal	10+	5+	•
Rumanía	6+	10+	11+
España	10+	11+	•
Suecia	10+	11+	12+
Suiza	11+	10+	12+
Siria	10+	9+	12+
Turquía	10+	10+	12+
F. Vichy	9+	10+	•
Yugoslavia	9+	9+	9+
Italia	8+	•	•
USA	•	10+ <sup>1</sup>	•

<sup>1</sup> Sólo 1941. USA entra automáticamente en 1942  
• Tirada diplomática no permitida

TIPO DE OBJETIVO		
UNIDAD	PRIMARIO	SECUNDARIO
Caza	Aéreo/Ejército <sup>1</sup>	Naval
Bombardero Pesado	Fábricas	Aéreo/Ejército
Bombardero Medio	Fábricas/Ejército	•
Bombardero en Picado	Ejército	Aéreo/Naval
Bombardero Naval	Naval	Aéreo/Ejército
Portaviones	Naval	Aéreo/Ejército
U-Boat	Convoy	Naval
Acorazado <sup>2</sup>	Naval <sup>3</sup>	Aéreo/Ejército
Crucero	Naval/Aéreo	•
Lider	Ejército	•
Caballería	Ejército	•
Blindado	Ejército	Aéreo/Naval
Infantería	Ejército	Aéreo/Naval
Paracaidista	Ejército	•
Fortaleza <sup>4</sup>	Naval/Ejército	Aéreo
Fábrica	Aéreo	•

<sup>1</sup> Ejército es secundario si aérea enemiga presente  
<sup>2</sup> Incluye Cruceros de Batalla (BC)  
<sup>3</sup> BB y BC son C1 (ASW) contra U-Boats  
<sup>4</sup> Malta / Gibraltar C3 contra unidades navales



COLUMBIA GAMES, INC  
POB 1600, BLAINE  
WA 98231 USA  
360/366-2228  
www.columbiagames.com

Una Traducción de:  
*Javier Palacios*