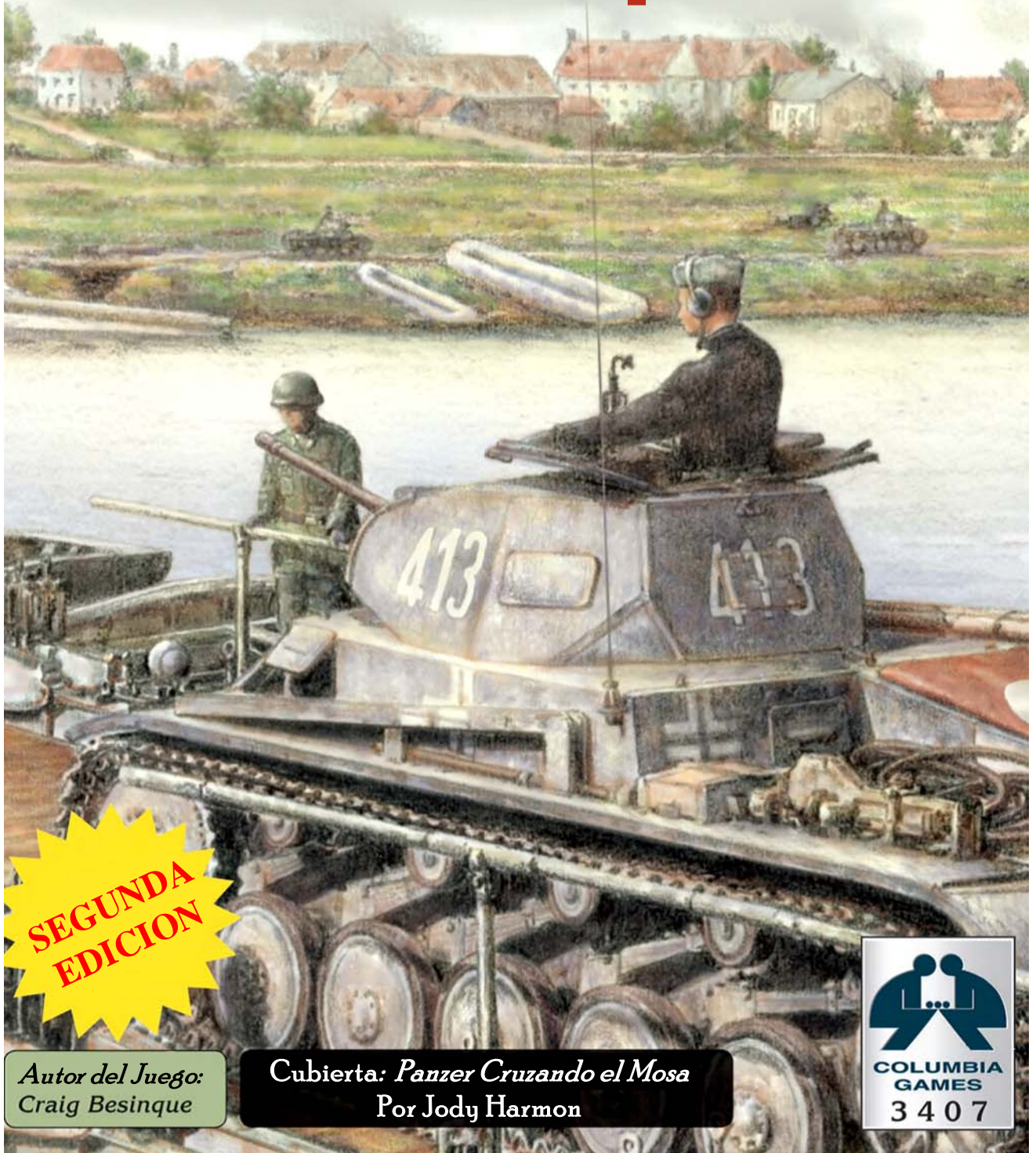


EuroFront™

La Guerra en Europa 1936-45



**SEGUNDA
EDICION**

Autor del Juego:
Craig Besinque

Cubierta: *Panzer Cruzando el Mosa*
Por Jody Harmon



Una Traducción de Javier Palacios

EUROFRONT TABLA DE CONTENIDOS

1.0 LOS MAPAS

1.1 Diseño del Mapa.....	6
1.2 Hexes.....	6
1.3 Terreno.....	6
1.4 Ciudades.....	7
1.5 Centros de Recursos.....	8
1.6 Ferrocarriles.....	8
1.7 Territorio Nacional.....	8
1.8 Zonas y Áreas.....	8
1.9 Despliegue de Imperios.....	8

2.0 LAS UNIDADES

2.1 Etiquetas de las Unidades.....	9
2.2 Tipos de Unidades.....	9
2.3 Unidades Especiales.....	10
2.4 Cuarteles Generales.....	10
2.5 Valor de Combate.....	10
2.6 Reducción de Pasos.....	10
2.7 Códigos ID de la Unidad.....	10

3.0 COMIENZO DEL JUEGO

3.1 Opciones de Juego.....	11
3.2 Preparación del Juego.....	11
3.3 Continuidad del Juego.....	11

4.0 SECUENCIA DE JUEGO

4.1 El Mes de Juego.....	12
4.2 Quincenas.....	12
4.3 Turnos de Jugador.....	12

5.0 CUARTELES GENERALES

5.1 Cuarteles Generales.....	14
5.2 Activación del CG.....	14
5.3 Mando del CG.....	14
5.4 Fuerza Aérea del CG.....	15
5.5 Desactivación del CG.....	15
5.6 CG Blitz.....	15
5.7 CG Supremo.....	15
5.8 CG de un Teatro.....	16
5.9 CG Invasión/Paracaidista.....	16

6.0 MOVIMIENTO

6.1 Movimiento de Unidades.....	17
6.2 Límites de Apilamiento.....	17
6.3 Implicación.....	17
6.4 Ataques.....	17
6.5 Retiradas.....	17
6.6 Movimientos Supremos.....	18
6.7 Cambios de Frente.....	18

7.0 COMBATE

7.1 Batallas.....	19
7.2 Resolución del Combate.....	19
7.3 Fuego de Combate.....	20
7.4 Combate Sin Apoyo.....	20
7.5 Fortalezas.....	20
7.6 Asaltos.....	21
7.7 Capitulación de Unidades.....	21

8.0 CONTROL DEL HEX

8.1 Control del Hex.....	22
8.2 Zonas de Control.....	22
8.3 Estado del Hex.....	22
8.4 Efectos del Control.....	22

9.0 FERROCARRILES

9.1 Líneas Ferroviarias.....	23
9.2 Movimiento Ferroviario.....	23
9.3 Abastecimiento Ferroviario.....	23

10.0 SUMINISTRO

10.1 Estado del Suministro.....	24
10.2 Origen del Suministro.....	24
10.3 Fuentes de Suministro.....	25
10.4 Líneas de Suministro.....	25
10.5 Chequeo de Abastecimiento.....	25
10.6 Desgaste de Suministro.....	25
10.7 Suministro de Fortalezas.....	25
10.8 Suministro de Asedio.....	25

11.0 PRODUCCION

11.1 Visión General.....	26
11.2 Secuencia de Producción.....	26
11.3 Fuentes de los PP.....	26
11.4 PP Disponibles.....	27
11.5 Asignación de PP.....	27
11.6 Transferencia de PP.....	27
11.7 Construcción de Unidades.....	28
11.8 Refuerzos.....	28
11.9 Producción MF / NF.....	29

12.0 CLIMA

12.1 Tiradas de Clima.....	30
12.2 Clima Seco.....	30
12.3 Clima de Barro.....	30
12.4 Clima de Nieve.....	30
12.5 Tormentas en el Mar.....	31
12.6 Clima y Asaltos.....	31
12.7 Clima e Iniciativa.....	31

13.0 FUERZA AEREA

13.1 Fuerza Aérea del CG.....	32
13.2 Ataques Aéreos.....	32
13.3 Superioridad Aérea Aliada.....	32

14.0 SALTOS PARACAIDISTAS

14.1 Tropas Paracaidistas.....	33
14.2 Saltos Paracaidistas.....	33
14.3 Dispersión de Paracaidistas.....	33
14.4 Combate de Paracaidistas.....	33
14.5 Reunión de Paracaidistas.....	33
14.6 Confinamiento en Tierra.....	33

15.0 FUERZA NAVAL

15.1 Áreas Marítimas.....	34
15.2 Control Marítimo.....	35
15.3 Movimiento Naval.....	35
15.4 Suministro Naval.....	35
15.5 Invasiones Navales.....	36
15.6 Cabezas de Playa.....	37
15.7 Interceptación Naval.....	38
15.8 Supremacía Naval.....	38
15.9 Fuerza Naval MF / NF.....	39

16.0 GUERRA Y PAZ

16.1 Neutralidad.....	40
16.2 Cooperación.....	40
16.3 Beligerancia.....	40
16.4 Declaraciones de Guerra.....	41
16.5 Alianzas de Reacción.....	41
16.6 Eventos Diplomáticos.....	42
16.7 Política.....	42
16.8 Rendición.....	43
16.9 Derrota.....	43

17.0 OBJETIVOS ESTRATEGICOS

17.1 Suministro de Petróleo del Eje.....	44
17.2 Suministro de Mineral del Eje.....	44
17.3 Liberaciones Satélites.....	44
17.4 Pacificación de los Balcanes.....	44
17.5 Mare Nostro.....	44
17.6 Victoria MF.....	44
17.7 Voluntarios Españoles.....	44
17.8 Suministro de Petróleo Soviético...44	

18.0 AREAS DEL BORDE DEL MAPA

18.1 Áreas/Regiones/Distritos.....	45
18.2 Área de Mando.....	45
18.3 Área de Movimiento.....	45
18.4 Área de Combate.....	46
18.5 Área de Suministro.....	46
18.6 Área de Producción.....	46

19.0 VICTORIA

19.1 Victoria.....	47
19.2 Victoria del Eje.....	47
19.3 Victoria Aliada.....	47
19.4 Empate.....	47
19.5 Pugna por Europa.....	47

20.0 LAS POTENCIAS

20.1 Alemania.....	48
20.2 Italia.....	49
20.3 Gran Bretaña / Estados Unidos....	50
20.4 Francia.....	51
20.5 Unión Soviética.....	54
20.6 Potencias Menores.....	56

21.0 LOS FRENTE

21.1 Frente Occidental.....	58
21.2 Frente Oriental.....	58
21.3 Frente Mediterráneo.....	59
21.4 Frente Norte.....	62

22.0 LOS ESCENARIOS

22.1 Escenarios.....	65
22.2 Preparación del Escenario.....	65
22.3 Líneas de Salida.....	65
22.4 Continuidad.....	65
1939 Asalto a Polonia.....	66
1940 Asalto a Francia.....	70
1941 Asalto a Rusia.....	74
1942 Apogeo del Eje.....	76
1943 Cerrando el Anillo.....	78
1944 El Yunque de la Victoria.....	80
1936 La Guerra Civil Española.....	83

CARTAS DE DIPLOMACIA

INDICE

REGISTRO DE JUEGO

INTRODUCCION

ESTE LIBRO DE REGLAS

Este libro de reglas actualiza *Eurofront*, incluyendo nuevas áreas del mapa y naciones en Escandinavia y Oriente Medio.

LAS FACCIÓNES

El **EJE** comprende Alemania y todas las potencias aliadas con ella.

Los **ALIADOS** comprenden todas las potencias que se oponen al Eje excepto los Soviéticos.

Los **SOVIETICOS** también se oponen al Eje, pero permanecen aparte de los Aliados.

Un jugador (o equipo) juega con el **bando del Eje**, y el otro jugador (o equipo) juega con el **bando Aliado – Soviético**.

LAS NACIONES

Grandes Potencias

Alemania Gran Bretaña / USA
Unión Soviética

Potencias Mayores

Francia Italia

Potencias Menores

Polonia Rumania
Hungría Bulgaria
Yugoslavia Grecia
Bélgica Holanda
Dinamarca Vichy
España Portugal
Finlandia Suecia
Noruega Suiza
Turquía Siria
Irak Persia
Irlanda

Reglas especiales para varias naciones se encuentran en la sección **20.0** de las reglas.

NEUTRALIDAD

El juego comienza con la mayoría de las naciones siendo **neutrales**. Los Neutrales no pertenecen a ninguna facción. Excepto los **Soviéticos** (cuyas unidades están siempre en juego sobre el mapa), las unidades neutrales **no** están desplegadas sobre el mapa.

Las unidades nunca pueden entrar en territorio neutral: para hacerlo debe enviarse en primer lugar una *Declaración de Guerra* (**16.4**), convirtiendo al neutral en beligerante.

BELIGERANCIA

Durante el juego un neutral puede convertirse en beligerante y unirse a una facción. Esto puede ocurrir de tres maneras:

- 1) Se le ha enviado una **Declaración de Guerra**, e inmediatamente se une a la facción contraria.
- 2) Realiza una **Alianza de Reacción** exitosa como respuesta a otro que se convierte en beligerante.

3) Un **Evento Diplomático** hace que se convierta en beligerante en respuesta a las presiones de los acontecimientos o la diplomacia de una gran potencia.

Si un neutral se convierte en beligerante, la facción a la que se une obtiene el control de su producción, territorio y fuerzas (que son posteriormente desplegadas en el mapa).

Las fuerzas de las potencias menores se muestran en las cartas OB (Orden de Batalla) Pro-Eje / Pro-Aliada de acuerdo a la facción a la que **habitualmente** se une, aunque los neutrales pueden unirse a cualquier bando. Las unidades se muestran como en **Septiembre de 1939**, pero cuando entran en juego, son incrementadas para dar cabida a la *Producción de Tiempos de Paz* (**16.32**) ocurrida desde ese tiempo.

LOS MAPAS

Los mapas están divididos en **hexes** (hexágonos) para determinar la localización y el movimiento. Las características del terreno incluyen ríos, bosques, montañas, ciudades y vías férreas. El terreno afecta tanto a los hexes como a los **lados de los hexes**.

LAS UNIDADES

Los bloques de madera (llamados unidades) representan a las fuerzas del Eje, Aliadas y Soviéticas. Los bloques del **Eje** son **negros** y representan cuerpos Alemanes o ejércitos Italianos o de potencias menores.

Los bloques **Aliados** son **azules** y representan cuerpos Británicos/USA o ejércitos Franceses/potencias menores. Los bloques **Soviéticos** son **rojos** y representan ejércitos.

Pegue una etiqueta adhesiva mostrando el tipo de unidad, fuerza y nacionalidad en cada bloque. Las unidades en juego están normalmente de pie, con su etiqueta mirando hacia el jugador propietario, impidiendo que los jugadores contrarios sepan el tipo o fuerza de unidades contrarias (“niebla de guerra”).

El **tipo** de unidad (blindada, etc.) se muestra por el símbolo en el centro de cada etiqueta. Los tipos de unidades tienen factores de movimiento y combate definidos, por lo que estos **no** están impresos en las etiquetas. Unidades Especiales llamadas Cuarteles Generales (CG) controlan a otras unidades amigas.

Los números grandes en la etiqueta alrededor del símbolo de la unidad indican la fuerza o el valor de combate (VC) de la unidad. El actual VC de una unidad es el número que se muestra en la parte **superior** de la etiqueta cuando está de pie.

LOS FRENTE

Eurofront está dividido en **frentes** (*East Front* o **EF** [Frente Oriental], *West Front* o **WF** [Frente Occidental], *North Front* o **NF** [Frente Norte] y *Med Front* o **MF** [Frente Mediterráneo]) para los propósitos de Producción y Clima. Hay que aplicar reglas especiales al Frente Mediterráneo (ver **21.3**) y al Frente Norte (ver **21.4**).

Comentario Histórico

La Segunda Guerra Mundial fue el acontecimiento definitivo del siglo 20. Cuando Adolf Hitler obtuvo el poder dictatorial de Alemania en 1933, su ambición iba más allá del control político y de la explotación económica de anteriores conquistadores. Ideó la exterminación o esclavitud de sus víctimas, basado en una cruel ideología de totalitarismo racista. Hitler ocultó sus verdaderas intenciones tras un manto de nacionalismo durante tanto tiempo como pudo, ganando una serie de incruentas conquistas por amenazas o engaños.

Finalmente Gran Bretaña, su mayor oponente geopolítico, perdió la paciencia, se armó de valor y puso el límite en Polonia. Un devenir de 6 años de lucha por la supervivencia de la democracia, la libertad y la decencia humana básica costó 100 millones de vidas. Fue una apretada carrera.

Incontables actos de bravura, resolución y sacrificio tuvieron contundentes efectos en batalla. Otros ninguno. Los avances técnicos tuvieron un profundo impacto (ahora sabemos que el descifrado de códigos jugó un papel clave).

Equipo de Juego

Mientras que resulta fácil asignar responsabilidades geográficamente (por ejemplo, Aliados contra el Eje en el Frente Occidental [**WF**] y Soviéticos contra el Eje en el Frente Oriental [**EF**]), hay momentos en que un teatro de operaciones está tranquilo cuando otro explota.

Para el interés del juego (y para evitar que se sigan estrategias dudosas que lleven al aburrimiento), es buena política asignar el mando de alguna porción de un Frente activo a un compañero de equipo que controlaba nominalmente un Frente actualmente tranquilo. Tomar el control de específicos CG y las unidades que dirigen es un método decente y simple.

Los Frentes

Eurofront divide el teatro Europeo en Frentes, cada uno con distinta Producción, Clima y Fuerza Aérea.

Para el Eje y los Aliados, el Frente Occidental (**West Front** o **WF**) es el frente de “casa”, donde se origina la producción. La Producción puede ser destinada desde este frente a otros frentes, pero esto requiere un compromiso a largo plazo y puede estar limitado por el transporte.

La Producción puede también ser transferida entre los Frentes en base a una emergencia (al coste de una ineficacia y una demora). Por tanto, la asignación de la Producción es un tanto flexible, pero un buen planteamiento será recompensado.

Las unidades habitualmente son libremente transferibles entre los Frentes, pero los Cuarteles Generales (que representan los centros de logística y mando) están más ceñidos en este aspecto para reflejar las realidades logísticas.

Nota: estos frentes son designados en las reglas originales por dos palabras itálicas ('East Front'), mientras que el juego de igual nombre es designado por una palabra en negrita ('EastFront'). Ambos términos pueden estar abreviados con dos letras (EF/EF respectiva-mente). En esta traducción no suelen emplearse las palabras inglesas salvo para referirse a los juegos pero si las abreviaturas inglesas (por ejemplo WF [Frente Occidental] –Nota del Traductor).

En general, las unidades de combate pueden mover libremente entre los frentes, pero pierden VC cuando entran en frentes *extremos* (NF/MF). Los CG son penalizados por activarse fuera de sus frentes “de origen”. La Producción es **asignada** entre los frentes cada seis meses. Es posible mandar producción a un **frente** excediendo dicha asignación, pero resulta caro.

Las reglas especiales para los diferentes frentes están resumidas en **21.0**.

VICTORIA

Eurofront está dividido en escenarios, empezando cada uno en cada verano de la guerra. Todos los escenarios del juego acaban en **Junio de 1945**, cuando se determina la Victoria (**19.0**).

SECUENCIA DE JUEGO

Un **Mes** de juego consiste de Fases de Producción y Diplomacia seguidas de dos **Quincenas** de juego.

La **Producción** proporciona Puntos de Producción (PP) basados en el control de ciudades y recursos, que luego se gastan para reconstruir unidades eliminadas o añadir VC a unidades reducidas en juego. Ambos bandos determinan la Producción simultáneamente.

La **Diplomacia** da a cada bando la oportunidad para que ocurra un evento favorable.

Una **Quincena** consiste de un **Turno de Jugador** para cada jugador. El jugador actual es el jugador Activo y el oponente es el jugador Pasivo.

El **Clima** (Seco, Nieve o Barro) se aplica a una Quincena para un frente entero, y puede ser fijo o variable (tirada del dado), dependiendo del Mes de juego. El Barro y la Nieve entorpecen las operaciones.

Los **Turnos de Jugador** consisten en distintas fases ejecutadas en orden por el jugador Activo (Mando, Movimiento, Combate, Suministro y Política).

MANDO

Durante la Fase de Mando, los jugadores activan los CG amigos con la finalidad de ordenar movimientos y proporcionar apoyo de combate a las unidades amigas dentro del Radio de Mando (igual al VC del CG). Las Declaraciones de Guerra se hacen al inicio de esta fase.

MOVIMIENTO

Sólo las unidades dirigidas por un CG activado pueden mover. Las unidades pueden mover una distancia máxima conforme a su tipo de unidad. Esta distancia puede ser modificada por el terreno y el clima. Las unidades deben **detenerse** cuando entran en un hex que contiene unidades enemigas. Sólo los **CG Supremos (CGS)** pueden ordenar unidades para mover estratégicamente por mar o ferrocarril.

COMBATE

El Combate ocurre cuando unidades contrarias ocupan el mismo hex. Las unidades en combate son reveladas (dadas a conocer) al oponente.

El Combate se resuelve por medio del intercambio de fuego (disparos) entre las unidades contrarias. Posterior a un posible ataque aéreo del atacante (uno como máximo por batalla), las unidades pasivas disparan primero y luego las unidades activas. Las batallas continúan de turno en turno (a veces durante meses) hasta que un bando es destruido o se retira voluntariamente.

Las unidades pasivas (“defensoras”) se ven beneficiadas por pérdidas de combate reducidas (por ejemplo, defensa doble) en terreno adverso (montañas, bosques, etc.), o cuando el combate no tiene el apoyo de un CG activado enemigo cercano.

Las unidades activas (“atacantes”) siempre aplican el total de las pérdidas (nunca reducen).

SUMINISTRO

Las unidades incapaces de trazar una Línea de Suministro hasta una Fuente de Suministro pierden un VC por turno, una severa penalización.

Las Fuentes de Suministro son habitualmente líneas de ferrocarril conectadas al Origen del Suministro de esa facción (normalmente la capital de su Gran Potencia). Las Líneas Marítimas entre puertos conectan líneas de ferrocarril amigas.

POLITICA

Eventos Políticos tales como la Derrota, la Rendición y la Desmoralización pueden ocurrir durante la fase Política al final del turno del Jugador Activo.

Eurofront como Historia

Eurofront está diseñado para reflejar balances estratégicos históricos, pero la fase de Diplomacia puede generar diversas variaciones dependiendo de cuales naciones se involucran en la guerra, con quién y en qué momento.

Eres libre de elaborar grandes estrategias por ti mismo. No hay requisitos para imitar los acontecimientos y campañas históricos, pero las oportunidades para hacerlo están ahí. Aunque la búsqueda de estrategias históricas puede llevar a veces a producir una cercana aproximación a la historia, lo que este diseño intenta es permitir estrategias alternativas creíbles. Esto te anima a investigar esas posibilidades. El mayor atractivo de los grandes juegos de estrategia descansa en lo que hubiera pasado en una historia alternativa.

En particular, el papel del Frente del Mediterráneo es interesante. Gibraltar y Oriente Medio son lugares estratégicos. El éxito Aliado en el Norte de África incrementó enormemente la capacidad naval Aliada, multiplicando los problemas defensivos del Eje. El éxito del Eje lo pondría en una posición económicamente predominante. Ningún bando puede llevar fuerzas adicionales fácilmente para resistir en el Frente Mediterráneo y las operaciones allí son caras y arriesgadas.

La bifurcación de importantes decisiones estratégicas se da durante la resolución e inmediata repercusión de la campaña de Francia de 1940. La estrategia defensiva Aliada y la Oferta del Armisticio afectarán las decisiones del Eje respecto al Armisticio Francés, León Marino, el Mediterráneo y Rusia.

León Marino (la invasión por mar de Gran Bretaña) es otra costosa y arriesgada aventura, pero los Aliados pueden ser presionados duramente a defender tanto Gran Bretaña como Oriente Medio a la vez. Exceptuando un León Marino exitoso, el Eje debe buscar la victoria en el Este o en Oriente Medio.

Los Aliados pueden movilizar a Rusia e iniciar el conflicto Germano-Ruso para enredar al Eje en una guerra en dos frentes, pero los Soviéticos están inicialmente desorganizados e impotentes: una prematura precipitación en la guerra puede resultar desastroso.

Consejo para Almacenar el Juego

El mapa de *Eurofront* se adapta a una lámina de contrachapado de 4x6. Entre sesiones, el juego puede guardarse justo debajo del techo en una esquina de la habitación, usando soportes en ángulo para sostener en alto tres de las esquinas y un cáncamo con un cable para elevar la cuarta esquina. Use un contrachapado de al menos media pulgada (12mm).

1.0 LOS MAPAS

1.1 EL MAPA

1.11 Área Jugable

Los mapas de *EastFront* y *WestFront* constituyen el área de juego. A lo largo de algunos bordes del mapa hay Zonas que contienen Distritos y Regiones (ver **18.0** para las reglas que los rigen). Los Hexes Parciales del borde del mapa son jugables.

1.12 Los Frentes

En *EuroFront*, se distinguen cuatro frentes separados [Frente Oriental, Frente Occidental, Frente Mediterráneo, Frente Norte (vea **21.0** para las reglas específicas de los Frentes)]. Las Fronteras entre los Frentes aparecen en el mapa.

Frentes Activos. La producción en cada frente activo se calcula separadamente (**excepción:** el Frente Norte no tiene ninguna Producción separada. vea 21.4).

Inicialmente sólo el Frente Occidental es **activo**. El Frente Oriental y el Frente Mediterráneo son inactivos hasta que la URSS e Italia (respectivamente) se convierten en beligerantes.

Frentes de Origen: La Producción del Frente Inactivo se incorpora dentro del Frente de Origen, qué es WF para el Eje y los ALIADOS, y EF para los SOVIÉTICOS.

1.2 HEXES

El mapa está dividido en hexes [hexágonos] para controlar la ubicación y movimiento de las unidades. Los hexes están identificados por ciudades/poblaciones o una dirección (ver: el compás en el mapa) y distancia desde una ciudad o población.

Ejemplo: "París NE1" es un hex al nordeste de París.

1.3 TERRENO

El terreno está determinado por el terreno **predominante** en un hex o lado de hex excepto en los hexes tierra/mar, se considera sólo el terreno de tierra.

El terreno de un **hex** afecta al movimiento, al combate y al apilamiento (número máximo de unidades por hex). El terreno de los **lados de hex** limita el movimiento para entrar y salir de una batalla, llamado Límite de Implicación.

Las características del terreno están resumidas en la tabla de EFECTOS DEL TERRENO (vea los **DATOS DEL JUEGO**).

1.31 Claro

El terreno **Claro** permite el movimiento completo de la unidad. El límite de Implicación es de dos (2) unidades por lado de hex y el apilamiento es de cuatro (4) unidades por hex.

1.32 Bosques / Colinas

El terreno de **Bosques** y de **Colinas** permite el movimiento completo. Las unidades pasivas tienen **defensa doble**. El límite de implicación es una (1) unidad por lado de hex. El apilamiento es de cuatro (4) unidades por hex.

1.33 Pantanos

Los **Pantanos** detienen el movimiento (excepto de la caballería). Las unidades Pasivas reciben a **defensa doble** y las unidades atacantes tienen potencia de fuego **FS**. El Límite de Implicación es de una (1) unidad por lado de hex. El apilamiento es de tres (3) unidades por hex. Están prohibidas las Invasiones Navales.

1.331 Pantanos de Sal [MF]

Este tipo de terreno ya no aparece en los mapas y ahora se trata como Pantano.

1.332 Tundra [NF, Ártico]

La **Tundra** tiene los mismos efectos que el terreno de montaña (vea debajo).

1.34 Montañas

Las **Montañas** detienen el movimiento (no de la caballería), y proporcionan **defensa doble** a las unidades pasivas. El Límite de Implicación es de una (1) unidad por lado de hex, y el apilamiento es de dos (2) unidades por hex. Están prohibidas Invasiones Navales y Paracaidistas.

Los lados de hex (blancos) **Alpinos** (alta montaña) son intransitables.

1.35 Desierto [MF]

El terreno de color marrón claro en el Frente Mediterráneo es **Desierto**. El Desierto es equivalente al terreno Claro, excepto que las unidades Blindadas y Mecanizadas (Mec) tienen una mejor potencia de fuego ofensiva.

1.351 Mares de Arena [MF]

Los Mares de Arena son intransitables.

1.352 Depresiones [MF]

Las Depresiones son intransitables.

Interpretación del Mapa

El mapa está pintado con un estilo 'realista', lo que significa que puede ser interpretado de una manera intuitiva. Cuando las características del mapa parten se salen un poco de la rejilla de hexágonos, deben ser interpretadas según se adaptan.

Por ejemplo, pequeñas proyecciones de tierra en hexágonos de mar o pequeñas incursiones de una línea férrea en la esquina de un hex adyacente deben ignorarse.

Erratas del Mapa

- El hex al oeste de Nápoles es un hex de bosque (su lado de hex oriental también es de bosque).
- **Añadir una ruta ferroviaria corta entre Dombas y Oslo (Noruega).**
- **Stettin es una ciudad de 1 PP (no 2 PP).**
- Mallorca pertenece a España (no a Gran Bretaña).
- El límite más al sur del Distrito Militar Soviético (triángulo rojo) debe estar en el punto más al norte del hex de Jassy.
- La frontera sur de Lituania sigue la Línea Curzon.
- No hay ninguna conexión marítima directa entre los Océanos Atlántico e Índico. Las unidades que muevan entre ellos deben ir a través de Sudáfrica (y detenerse allí).
- La pequeña "E Africa" en el despliegue del Imperio Británico debería titularse "Etiopía".
- La conexión ferroviaria entre Arcángel y Petrozavodsk mostrada en el despliegue de Imperio del Eje no existe. Además, los hexes de Stavanger y Haugesund deberían aparecer separados por un lado de hex de mar.

Clarificación: Grozny es terreno de bosque.

1.36 Ríos y Lagos

Los **Ríos** siguen los lados de hex. No impiden el movimiento, pero el Límite de Implicación es de **una** (1) unidad por lado de hex. Iniciar batallas atravesando ríos se llama Asalto por Río y están sujetas a una posible retirada forzosa, llamada Rechazo (vea **7.61**).

Los Ríos se hielan con clima de nieve (no hay rechazos) y se inundan con el barro (mayor oportunidad de rechazo).

Los **Lagos** son **intransitables**.

1.37 Mares

Las **Áreas de Mar**, limitadas por líneas continuas azules, son controladas por las **Bases Navales** [o Puertos de Control, vea **15.1**]. Los Mares sólo pueden ser cruzados mediante Movimiento Naval (**15.3**) o Movimiento de Invasión (**15.5**).

Las áreas de Mar se agrupan en **Cuencas Marítimas** para propósitos específicos del clima (vea 12.5 Tormentas). Los límites de las Cuencas se muestran como líneas azules más gruesas.

1.371 Estrechos

Los **Estrechos** (flechas de cruce) se tratan como los ríos, excepto que las unidades que cruzan los estrechos deben **empezar** su movimiento en un lado y **detenerse** en el otro.

Las flechas de cruce rojas son **estrechos de transbordadores ferroviarios** (vea **9.11**).

Las operaciones navales (Movimiento Naval, Suministro Naval o Invasión) no pueden atravesar los estrechos cuando **cualquier** hex de tierra adyacente está controlado por el enemigo (**8.32**).

1.372 Encalladeros

Los **Encalladeros** (o aguas poco profundas) impiden las Invasiones Navales en un hex. Sin embargo, todavía son posibles el Movimiento Naval y el Suministro Naval.

1.373 Canales

Canal de Kiel. Hamburgo bordea el Mar del Norte, el Báltico Occidental y Skagerrak. Las unidades pueden mover por mar a cualquier Mar adyacente sin tener en cuenta la dirección de llegada.

El **Canal de Suez** se trata como un río/estrecho. Las operaciones navales a través de él se restringen como con en los estrechos.

1.4 CIUDADES

Hay dos tipos de ciudades: mayor y menor. Las Ciudades no tienen efecto en el movimiento (además del terreno del hex).

Ciudades de Origen. Las ciudades dentro del territorio nacional son ciudades de origen, y son las Localizaciones de Llegada (**11.81**) para las unidades de las grandes potencias.

1.41 Ciudades Mayores

Las **Ciudades Mayores** son los puntos negros con números blancos (valor de Producción).

Las unidades pasivas en ciudades mayores tienen **defensa doble** y **FD** en combate.

Excepción: Roma es una ciudad abierta, no proporciona beneficios defensivos.

1.421 Ciudades de Victoria

Las **Ciudades de Victoria** (cuadrados negros) son ciudades mayores que se usan para determinar la Victoria en el escenario de 1944 (vea **19.52**). También son Localizaciones de Llegada para las unidades del Eje.

1.42 Ciudades Menores

Las **Ciudades Menores** (puntos redondos) son localizaciones de llegada (**11.81**) para las unidades nacionales de la potencia mayor, pero no proporcionan ninguna Producción ni beneficios defensivos.

1.43 Poblaciones

Las **Poblaciones** (puntos pequeños) no tienen ninguna función en el juego excepto para dar un nombre a un hex.

1.44 Puertos

Las ciudades o poblaciones costeras con un símbolo de ancla al lado son **Puertos**. Los Puertos que bordean dos mares tienen un símbolo con 2 barras cruzadas. Los Puertos Mayores tienen una capacidad mayor (**15.32**) que los Puertos Menores.

Una **Base Naval** (símbolos negros de puerto) controla el área de mar adyacente. Si bordean dos áreas de mar, el símbolo del puerto se ubica principalmente en el área de mar controlada.

Los **Puertos Fortificados** (símbolos de puerto hexagonales - sólo en el **NF**) son inmunes a una Sorpresa (**20.16**): las unidades defensoras en un Puerto Fortificado pueden rechazar invasiones navales sorpresa.

1.45 Fortalezas

Los hexes de **Fortaleza** (grandes hexágonos en Leningrado, Sebastopol, Malta, etc.), proporcionan a los defensores significativas ventajas de combate (**7.5**) y suministro (**10.7**). El terreno del lado de hex determina el límite de implicación.

Importante: El apilamiento en Malta y Gibraltar está limitado a dos (2) unidades hasta el Evento Diplomático del 2º Frente (16.6).

1.451 Fortalezas Menores

Tobruk es una fortaleza menor (**7.51**) que tiene ventajas reducidas.

1.452 Bases

Los cuadrados pequeños con un punto en el centro en el Frente Mediterráneo (Habbinaya, Basora, etc.) son **Bases**. Las Bases proporcionan suministro, pero no ventajas en el combate (**10.71**).

Ciudades/Poblaciones Españolas Rojas

Las ciudades/poblaciones de color rojo son Republicanas en el escenario **EuroFront** de la Guerra Civil Española. El color rojo no tiene ninguna función aparte en **EuroFront**.

Encalladeros

Los puertos tienen canales dragados a través de aguas poco profundas, incluso si el resto de la costa cercana es inaccesible para la navegación.

Hexes de Fortaleza vs. Unidades de Fuerte

Los hexes de fortaleza proporcionan beneficios defensivos a las unidades defensoras. Las unidades de Fuerte tienen ventajas defensivas inherentes que van con la unidad.

1.5 RECURSOS

Un **Centro de Recursos** se identifica con el símbolo un pico (mineral) o una torre de perforación (petróleo). Su valor de producción está indicado debajo de cada símbolo. Cuando está en el mismo hex de una ciudad mayor, el valor del recurso se añade al valor de la ciudad.

Para el **Eje**, los centros de recursos controlados cuentan **doble**.

Ejemplo: el hex de Lille contiene una IPP de ciudad y un IPP de recursos, esto produce 3PP para el Eje, pero sólo 2PP para los Aliados.

1.6 FERROCARRILES

Las líneas punteadas rojas son ferrocarriles. Actúan como fuentes de suministro para las unidades y son un medio de Movimiento Ferroviario estratégico rápido (vea **9.0**).

Los ferrocarriles conectan Áreas en las Zonas del borde del mapa. Las Rutas Ferroviarias cortas tienen 2 hexes de longitud; Las Rutas Ferroviarias largas (líneas punteada gruesas rojas) tiene 5 hexes de longitud (vea **18.1** Rutas).

1.61 Carreteras

En el Frente Mediterráneo, las **Carreteras** son las líneas delgadas de color marrón y también existen dondequiera que haya ferrocarril.

Las carreteras también conectan Áreas en las Zonas del borde del mapa. Las Carreteras Cortas tienen 2 hexes de longitud, y las Carreteras Largas (líneas punteadas gruesas marrones) tienen 5 hexes de longitud. (Vea **18.1** Rutas).

Las carreteras actúan como fuentes de suministro de carretera y como un medio de Movimiento por Carretera estratégico rápido (**21.353**).

1.7 TERRITORIO NACIONAL

El área dentro de una frontera nacional se llama **territorio nacional**. En algunos casos, otras áreas definidas (por ejemplo, islas) están también incluidas en el territorio nacional. Las áreas anexionadas (16.6) se consideran territorio nacional. Las áreas controladas **no** pertenecen al territorio nacional.

Alemania incluye Austria y Prusia Oriental (territorios nacionales). Controla Checoslovaquia (**no** es territorio nacional).

Italia incluye Sicilia y Cerdeña. Controla Albania, Rhodes y Etiopía.

Francia incluye Córcega. Controla el África del Norte francés (Marruecos, Argelia, Túnez y África Occidental). **NOTA:** Siria es considerada una Potencia Menor por separado.

Grecia incluye Creta.

España incluye Mallorca. Controla el Marruecos español.

1.8 ZONAS Y AREAS

A lo largo de algunos bordes del mapa hay zonas que contienen áreas de juego abstractas en lugar de hexágonos.

Los **Distritos** (círculos) son áreas pequeñas de aproximadamente **2 hexes** de diámetro.

Las **Regiones** (cuadrados) son áreas más grandes de aproximadamente **5 hexes** de diámetro.

Las Áreas tienen terrenos que afectan al combate y al apilamiento al igual que ocurre con los hexes. Las áreas están conectadas por Rutas ferroviarias o de carretera. Algunas áreas contienen puertos que permiten el Movimiento Naval.

Vea **18.0** para ver las reglas completas.

1.9 DESPLIEGUE DE IMPERIOS

El **Imperio británico / francés** y el **Imperio Norte del Eje** despliega en localizaciones duplicadas del mapa que son difícil de alcanzar para ese jugador.

Colocar las unidades amigas allí según la conveniencia **cuando esos teatros estén tranquilos**. Cuando la actividad continua, transfiera las unidades de vuelta al mapa.

Centros de Recursos del Eje

El valor de los centros de recursos para el jugador del Eje se duplica porque eran cruciales para la bloqueada y escasa de recursos economía alemana.

Algunos centros de recursos, como Ploesti, tiene una importancia especial (vea 17.1).

Carreteras de MF

A diferencia de Europa, dónde se puede asumir que existían carreteras por todas partes, el Norte de África estaba subdesarrollada y las carreteras sólo existían donde se indican y a lo largo de las líneas de Ferrocarril.

Por consiguiente, el movimiento y el suministro fuera de las carreteras están inhibidos en **MF**. Excepto a lo largo de las carreteras, la velocidad de la unidad está reducida en uno y las líneas de suministro entre las unidades y las Fuentes de Suministro sólo pueden tener 1 hex de longitud.

MasterFront

Para aquellos que jueguen a **MasterFront** en este mapa (usando las campañas abstractas del Frente Norte y Oriente Medio), las siguientes áreas están fuera del juego:

Gran Bretaña al norte de la fila de hexágonos de Londres.

Finlandia, Noruega, Suecia, Turquía y Oriente Medio (vea **21.3**).

Usar las Zonas de Salida y las casillas de Tránsito como se describen en las reglas de **MasterFront** y las reglas abstractas.

2.0 LAS UNIDADES

2.1 ETIQUETAS DE UNIDADES

Hay que pegar una etiqueta adhesiva de unidad por una de las caras de cada bloque. Los bloques se ponen con su etiqueta de cara al jugador propietario.

2.11 Nacionalidad de las Unidades

Las unidades del **EJE** son los bloques **negros**. Las unidades alemanas tienen etiquetas grises o negras (SS). Otras etiquetas del Eje están indicadas en la barra lateral.

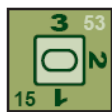
Las unidades **ALIADAS** son los bloques **azules** con etiquetas de color bronce (británicas), marrón (Commonwealth) o verde aceituna (USA). Otras etiquetas Aliadas están indicadas en la barra lateral.

Las unidades **SOVIETICAS** son los bloques **rojos** con etiquetas marrones.

2.2 TIPOS DE UNIDADES

El tipo de una unidad se muestra por el símbolo que hay en el centro de su etiqueta. Hay siete tipos básicos de unidad: Blindados, Infantería Mecanizada ("Mec"), Infantería, Caballería, Estática, Fuerte y Cuartel General (CG). El tipo de una unidad determina su Velocidad y Potencia de Fuego, como se muestra en la Tabla.

2.21 BLINDADAS



Los Blindados representan unidades con concentraciones grandes de tanques. Mueven tres (3) hexes con clima seco y disparan **FD** ofensivo y

defensivo. En terreno de Desierto, disparan **FT** ofensivo y **FD** defensivo.

La Blindada DAK es de élite en MF y dispara FT allí (FC / FT en desierto).

2.22 MECANIZADAS



Las unidades Mecanizadas representan infantería altamente motorizada con apoyo adicional de tanques. Mueven tres (3) hexes con clima seco y disparan

FS ofensivo y **FD** defensivo. En terreno de Desierto, disparan **FD** ofensivo y defensivo.

2.23 INFANTERIA



Las unidades de infantería mueven dos (2) hexes con clima seco y disparan **FS** ofensivo y defensivo. Las unidades de Infantería Aliadas están

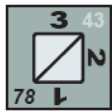
motorizadas y mueven tres (3) hexes.

2.24 MONTAÑA



Las unidades de Montaña disparan **FD** en las montañas. Mueven como la Infantería pero cuestan más.

2.25 CABALLERIA



Las unidades de Caballería mueven tres (3) hexes con clima seco y disparan **FS** ofensivo y defensivo. La Caballería es la única unidad que puede mover a través de hexes de montaña y pantano, y mueve dos (2) hexes con barro.

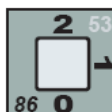
2.26 CHOQUE (soviética)



Las unidades de Choque mueven un (1) hex en todo tipo de clima y dispara **FD** ofensivo y defensivo. Sólo el jugador soviético tiene Choque. Las unidades de "Choque" tropas especiales de asalto con masivo apoyo de artillería pesada.

2.27 ESTÁTICA

Las unidades Estáticas sólo se pueden mover por medio del Mando Supremo (movimiento normal por tierra o estratégico). Representan tropas de bajo nivel con un equipamiento mínimo.



Las unidades Estáticas tienen un paso en cuadros de **0VC**. Si se implican en solitario con fuerza cero durante el combate, son automáticamente eliminadas.

2.28 FUERTE



Las unidades de Fuerte representan tropas fuertemente fortificadas como la Muralla Atlántica. Sólo mueven por ferrocarril o por mar (se requiere un mando supremo), pero nunca cuando están implicadas. Si se mueven, los Fuertes son reducidos hasta su fuerza en cuadros.

Las unidades de Fuerte disparan **FS** ofensivo y **FT** defensivo. Tienen **defensa triple** que también protege a unidades amigas más pequeñas en combate: cuando una unidad de fuerte es la unidad más grande en una batalla absorbe 3 impactos antes de perder un paso (en caso contrario la unidad más grande normalmente recibe los impactos -a opción del propietario si existe igualdad en el VC de las unidades).

Si están desabastecidas, las unidades de Fuerte pierden el **FT** y la defensa triple, pero sólo pueden ser reducidas a **1VC** (no se eliminan) debido al desgaste por desabastecimiento. Sólo 1 unidad de fuerte puede ocupar un hex.

TIPO DE UNIDAD	VELOCIDAD			POTENCIA DE FUEGO
	SECO	BARRO	NEVE	
BLIND	3	1	2	FD
MEC	3	1	2	FS/FD ¹
INF	2 ²	1	1 ³	FS
MONT	2	1	1	FS ⁴
CAB	3	2	2	FS
CHOQUE	1	1	1	FD
ESTAT	1 ⁵	1 ⁵	1 ⁵	FS
FUERTE	0 ^{5/6}	0 ^{5/6}	0 ^{5/6}	FS/FT
ANFIBIA	3 ²	1	2	FS ⁷
PARA	2	1	1	FS/FD
CG	2	1	1	---

- 1 Fuego Ofensivo / Defensivo
- 2 Inf Brit/USA mueve 3 en Seco
- 3 Tropa con Skies mueve 2 con Nieve
- 4 FD en montañas
- 5 Solo por orden de un CGS
- 6 Solo movimiento Ferroviario/Naval
- 7 FD en la propia Cabeza de Playa

Etiquetas del Eje

Nación	Etiqueta	Centro
Italia	gris	verde claro
Rumania	amarillo	azul claro
Hungría	gris	rojo claro
Bulgaria	gris	amarillo
Portugal	violeta	marrón
Finlandia	gris	azul
España (Nac.)	amarillo	marrón
Suecia	gris	amarillo
Turquía	verde	rojo
Siria	violeta	verde
Irak	naranja	verde
Persia	rojo	verde
Palestina	marrón	verde

Etiquetas Aliadas

Nación	Etiqueta	Centro
Francia	azul	rojo
Polonia	rojo oscuro	rojo
Bélgica	naranja	rojo
Dinamarca	rojo	blanco
Holanda	naranja	azul
Grecia	azul claro	azul
Yugoslavia *	azul	rojo
Noruega	rojo	azul
España (Rep)	amarillo	naranja

* Los Aliados tienen 5 unidades yugoslavas mientras que el Eje sólo tiene 3 unidades, Vea 20.77.

2.3 UNIDADES ESPECIALES

2.3.1 ANFIBIAS



Las unidades Anfibias tienen capacidades mejoradas de invasión naval y cabezas de playa ligadas a ellas (ver: 15.6). Mueven y luchan como la

Infantería pero tienen un coste en cuadros más elevado.

2.3.2 CUERPOS PARACAIDISTAS



Las unidades Paracaidistas tienen capacidades especiales de movimiento aéreo (vea: 14.1). Disparan **FS** ofensivo y **FD** defensivo.

2.3.3 UNIDADES SS



Las unidades SS alemanas (etiquetas negras) tienen mejor potencia de fuego: las unidades SS Blindadas disparan **FT**; las unidades SS Mec disparan **FD** ofensivo / **FT** defensivo. Las unidades SS de montaña disparan **FT** en las montañas. Tienen costes de producción normales para su tipo, pero sólo se puede reconstruir un paso SS en cada Producción por cada Frente.

2.3.4 ARTILLERIA DE ASEDIO



Empezando en el escenario S'42, el 54° Cuerpo Alemán tiene ligados los Regimientos de Morteros Pesados 1° y 70°. A partir de entonces, dispara con

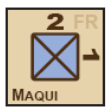
Fuego Triple contra las **Fortalezas**. Los costes de reconstrucción son normales, pero pierde su capacidad especial si es eliminado y reconstruido.

2.3.5 TITO



La unidad Aliada de Tito puede aparecer de repente en los hexes de montaña yugoslavos, y tiene facultades especiales dentro de ese país (vea 16.73).

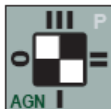
2.3.6 VOLUNTARIOS



Voluntarios italianos y franceses pueden llegar para luchar con el bando Aliado bajo ciertas condiciones

específicas.

2.4 CUARTEL GENERAL



Las unidades de Cuartel General (**CG**) son unidades especiales que dirigen a otras unidades (vea 5.0). Su velocidad es de dos. **No** tienen ninguna potencia de fuego

pero ordenan Ataques Aéreos ofensivos. Tienen un paso de OVM (el cual **no** se elimina si se ve implicado).

Los **CG Supremos** (**CGS**) son **CG** del alto mando con habilidades especiales (vea 5.7). Los **CG de Teatro** (**CGT**) son **CGS** económicos con habilidades limitadas (vea 5.8).

2.5 VALOR DE COMBATE

Alrededor de cada símbolo de unidad en cada etiqueta hay números (normalmente 4:3:2:1) que representan la fuerza actual o Valor de Combate (**VC**) de la unidad (no debe ser confundido con su potencia de fuego).

2.6 REDUCCION DE PASOS

La mayoría de las unidades puede tener 1-4 posibles niveles, o "pasos" de su **VC**. Las unidades pueden perder **VC** en combate y recobrar **VC** gracias a la producción. Cuando las unidades sufren impactos, se giran en sentido contrario a las agujas del reloj para que su nuevo (inferior) **VC** esté en el borde superior. Las unidades reducidas por debajo de su paso de **VC** más bajo son eliminadas del juego, pero pueden ser reconstruidas como "Cuadros" (11.42).

2.7 CODIGOS ID DE UNIDAD

En la esquina **inferior izquierda** de cada etiqueta de unidad con fuerza completa está la **ID** (identificación) histórica de la unidad (letra más oscura). Las unidades Alemanas, Británicas y Americanas son **cuerpos** ("54" = 54° Cuerpo). Todas las demás unidades son **ejércitos** ("7" = 7° Ejército).

En la esquina **superior derecha** de cada etiqueta con fuerza completa está su código Aparición (letra más clara), especificando la localización de salida o mes de llegada (vea las Cartas OB).

2.8 UNIDADES MF Y NF

Sólo las unidades especiales pueden operar en el Frente Mediterráneo o en el Frente Norte sin penalización.

Las unidades **MF** especiales tienen un círculo **naranja** en la etiqueta. Las unidades **NF** especiales tienen un círculo **azul** en la etiqueta. Dentro del círculo hay una letra **R**, **V** o **E**.

Las **Residentes** (**R**) operan en ese frente sin penalización, pero están restringidas a ese frente (deben permanecer dentro de él).

Las **Veteranas** (**V**) operan sin penalización en ese frente y son libres de entrar y salir.

Las **Expedicionarias** (**E**) son libres de entrar y salir en ese frente, pero sólo evitan la penalización bajo ciertas condiciones.

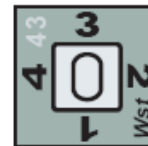
Cuerpos SS Alemanes

Debido al favoritismo de Hitler, las unidades SS recibían siempre los primeros, mayor cantidad y mejor equipamiento. Esto se refleja aumentando la potencia de fuego de las unidades SS, pero manteniendo el coste de construcción de sus pasos igual que las unidades normales.

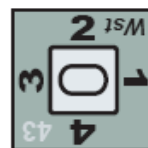
EJEMPLO DE REDUCCION DE PASOS



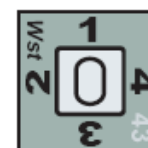
BLINDADA 4



BLINDADA 3



BLINDADA 2



BLINDADA 1

3.0 COMIENZO DEL JUEGO

3.1 OPCIONES DE JUEGO

Los jugadores pueden jugar la Campaña completa del Juego o un Escenario del Juego.

3.11 Los Juegos de Campaña

El juego de campaña completo “*EuroFront 1939-1945*” comienza con el **Escenario 1939** y finaliza después de mayo 1945. Un juego completa necesita unas 50-60 horas. Jugar en equipo puede acelerar las cosas considerablemente.

3.12 Escenarios de Juego

Los escenarios son juegos más cortos que empiezan al inicio de **cualquier** campaña de Verano y acaban después mayo de 1945. Necesitan unas 8-10 horas por año de juego.

Todos los Escenarios empiezan estratégicamente en puntos críticos de la guerra (vea la barra lateral). **1940**, **1941** y **1942** cubren la expansión del Eje. **1943** y **1944** cubren el contraataque Aliado/Soviético.

Recomendamos que los jugadores empiecen con un escenario tardío de la guerra (posterior a **1942**), jugando progresivamente hacia atrás hasta 1940 y finalmente el **Juego de Campaña** completo de **1939**.

3.2 DESPLIEGUE DEL JUEGO

Los jugadores deciden primero qué Escenario jugar y eligen bando.

3.21 Cartas OB

Se proporcionan las **Cartas OB** (Orden de Batalla) ALEMANA, SOVIÉTICA, ALIADA, NEUTRAL PRO-EJE y NEUTRAL PRO-ALIADA para organizar las fuerzas nacionales, simplificando el despliegue y el juego.

Las **Fuerzas de Salida** de cada nación se muestran con su VC a partir de **septiembre, 1939**. Cuando las naciones entran en juego en una fecha posterior, sus fuerzas se aumentan para responder a la Producción del Período de Paz (**16.32**) que desde entonces haya habido.

Los **Refuerzos** en las cartas OB se muestran en orden cronológico. Éstos llegan durante la fase de Producción del mes específico en una ubicación de llegada (**11.81**). A menos que se indique, las unidades Aliadas llegan al **WF**; las soviéticas al **EF** y unidades del Eje a cualquier frente.

Para comenzar un juego, ponga todas las fuerzas amigas en las cartas **OB** exactamente como se indica. Mantener las ID históricas exactas es opcional, pero debe conservarse el tipo de unidad, VC, nacionalidad y juego de origen (**EF/WF**, etc.).

Nota: Las unidades del Eje de WF tienen la ID de la unidad con letra itálica en las etiquetas.

Las potencias menores tienen **dos** juegos de bloques, uno azul (Aliado) y otro negro (Eje). Apilar **ambas** unidades en la carta OB correspondiente.

Nota: Yugoslavia tiene 5 unidades Aliadas pero sólo tiene 3 unidades del Eje.

Una vez que todas las unidades están colocadas en las Cartas OB lea la sección 22.0 para los datos de despliegue, instrucciones y reglas especiales del Escenario.

3.3 CONTINUIDAD DEL JUEGO

Los Años de Juego están divididos en 2 **Estaciones**: Verano (de junio a noviembre) e Invierno (de diciembre a mayo). En cada cambio de Estación (es decir, antes de la fase de Producción de junio y de diciembre) existe un **Cambio de Estación** y es cuando ciertos parámetros del juego pueden cambiar. Estos cambios se encuentran en la tabla de PRODUCCION BASICA / FUERZA AEREA de la página de los DATOS DE JUEGO y en las hojas de REGISTRO DEL JUEGO).

- Los cambios en la Fuerza Aérea / Producción de **verano** se muestran [entre corchetes] en la tabla de **Fuerzas de Salida**.
- Los cambios en la Fuerza Aérea / Producción de **invierno** se encuentran en las Reglas Especiales de **Transición Invernal**.
- La Asignación de PP para el Frente (**11.5**) puede cambiar durante los Cambios de Estación.
- Las Reglas Especiales que entren en efecto en un Cambio de Estación de Verano o Invierno se muestran en la sección de las **Reglas Especiales** de ese Escenario.

3.31 Procedimiento

En cada **Cambio de Estación**, verifique lo siguiente:

- Cambios en la **Producción Básica**. Durante los veranos, esto se viene indicado por los números que van entre paréntesis [+10] en la tabla de **Fuerzas de Salida**. Se especifican los cambios invernales en la Regla Especial de Transición Invernal.
- Cambios en la **Potencia de Fuego Aérea** en algunos o todos los frentes. Éstos también se muestran en los lugares descritos anteriormente.
- Cambios voluntarios en la Asignación de PP del **MF** o **EF** (11.5). NOTA: Sólo se pueden aumentar la Asignación de PP de **EF** durante los cambios de Verano.
- Las **Reglas Especiales** del Escenario que se aplicarán en la próxima estación.

Luego, comience el siguiente Mes de juego con la Producción y la Diplomacia.

Las hojas de REGISTRO DEL JUEGO ayudan a llevar un registro de los turnos que pasan, mantienen la secuencia apropiada de juego, enumeran la llegada de refuerzos y señalan los cambios en el clima y estacionales.

Los Escenarios

1939: Asalto a Polonia

Éste es el inicio histórico de la guerra. Hitler intenta la destrucción de Polonia y los Aliados no están preparados para la guerra pero determinados a detener la agresión alemana. Después de Polonia, Alemania enfrenta a la tarea de al conquista de Noruega para asegurar la entrega de mineral de hierro desde Suecia y el acceso naval al Atlántico.

Los soviéticos han roto sus lazos con Francia por la mitad de Polonia y una mano libre sobre los Estados Bálticos, Finlandia y Bessarabia. Una Guerra Invernal de “exhibición” con Finlandia permitirá el proceso de modernizar el Ejército Rojo para empezar.

1940: Asalto a Francia

Polonia ha caído. La Guerra Falsa de invierno ha sido rota por la conquista de Noruega. Rusia permanece pasiva mientras un terrible asalto golpea a Francia. ¿Intervendrá Rusia, en su propio detrimento? Rumania es la clave: el Eje debe mantener el acceso a su petróleo. ¿Será la derrota de Francia seguida por León Marino, una campaña Mediterránea o Barbarroja?

1941: Asalto a Rusia

Francia y el resto de la Europa occidental han caído bajo la bota de Hitler. Sólo la tenaz Gran Bretaña permanece en su isla baluarte. ¿Desafiara Hitler la potencia naval y aérea británica, se desviaría a Oriente Medio o girará hacia el este para cumplir su demanda del Lebensraum (Habitat) de Alemania y la erradicación del Comunismo?

1942: Apogeo del Eje

Después de una campaña en 1941 muy exitosa pero finalmente indecisa, la guerra alemana en el Este permanece en equilibrio. Gran Bretaña, usando casi todos sus recursos contra una fracción de los del Eje, ha conseguido resistir en Egipto, conservando la potencia económica del imperio intacta. Este año de campaña decidirá probablemente la guerra, de una forma o de otra.

1943: Cerrando el Anillo

Los rusos han aplastado el mito de la invencibilidad alemana en Stalingrado y avanzan por Ucrania. Los Aliados han predominado sobre el *Afrika Korps* y limpiado el Norte de África para preparar su regreso al continente. Esta es la última oportunidad de Alemania para la victoria militar. Sin embargo, el tiempo y la economía están en contra de ellos.

1944: Yunque de la Victoria

Los soviéticos tienen la ventaja en el Este, los Aliados en el Oeste. Pero las líneas del frente todavía están lejos de Berlín. ¿Quién llegará primero, los Aliados o los soviéticos? ¿O podrá Alemania resistir de algún modo?

4.0 SECUENCIA DE JUEGO

4.1 EL MES DE JUEGO

Un Año de Juego está dividido en Estaciones de Verano e Invierno, cada una compuesta de seis Meses de juego. El **Verano** incluye de junio a noviembre, y el **Invierno** de diciembre a mayo. Para empezar cada Estación, se comprueban los cambios en los parámetros de juego (vea 3.3).

Un **Mes** consiste en unas fases de Producción y Diplomacia, seguidas por dos **Quincenas** de juego.

Una **Quincena** consiste en la Determinación del Clima y un Turno de Jugador, uno para cada uno, Eje, Aliados y Soviéticos (el orden de juego varía).

Nota: La Producción y la Diplomacia se omiten en el primer mes de todos los Escenarios. Ya se han tenido en cuenta en los datos de salida.

4.11 Fase de Producción

Los Jugadores reciben los **Puntos de Producción** (PP), basándose en los recursos y ciudades que controlan, y los gastan para construir sus fuerzas amigas (vea 11.0). Los jugadores ejecutan la Producción de forma simultánea.

4.12 Fase de Diplomacia

Cada bando puede intentar un (1) **Evento Diplomático (ED)** cuando cumplen sus Condiciones Previas (vea 16.6). Los **ED** pueden involucrar a Neutrales dentro de una facción o causar otros acontecimientos.

4.2 QUINCENAS

4.21 Clima

En las hojas de Registro del Juego, cada mes tiene anotado el posible clima. Algunos meses tienen un clima fijo pero en otros el clima debe ser determinado antes de cada **Quincena** por una tirada del dado.

El clima pueden ser **Seco**, **Barro** o **Nieve**, (vea 12.0).

El clima del **WF** y el **EF** se determinan independientemente. El clima de **MF** se basa en el clima de **WF** (pero es siempre **Seco**).

El la Zona Templada **NF** (hexes) tiene el clima de **WF**: la **NF** Zona Ártica **NF** (áreas) tienen el clima de **EF**.

4.22 Iniciativa

En el Frente Este, la **Iniciativa** (primer Turno de Jugador de la Quincena) depende del clima: los **SOVIÉTICOS** la tienen en las **Quincenas de Nieve**, el **Eje** en cualquier otro caso.

En los Frentes Oeste y Mediterráneo, el jugador del **Eje** tiene la iniciativa hasta el Evento Diplomático del **Segundo Frente**, después de lo cual los **ALIADOS** tienen la iniciativa.

Por consiguiente son posibles cuatro órdenes diferentes de Turnos de Jugador en una **Quincena**:

ANTES DEL EVENTO DIPLOMATICO DEL 2º FRENTE

- **EF Seco /Barro**: Eje, Aliados, Soviéticos.
- **EF Nieve**: Soviéticos, Eje, Aliados.

DESPUES DEL EVENTO DIPLOMATICO DEL 2º FRENTE

- **EF Seco/Barro**: Aliados, Eje, Soviéticos.
- **EF Nieve**: Aliados, Soviéticos, Eje.

4.3 TURNOS DE JUGADOR

Durante un Turno de Jugador, el **Jugador Activo** completa varias fases en una secuencia definida.

El **Jugador Pasivo** participa de una forma limitada (Alianzas de Reacción, Interceptación del Movimiento Naval, Fuego Defensivo).

4.31 Fase de Mando

4.311 Declaraciones de Guerra

Las **Declaraciones de Guerra** se hacen al inicio de la fase de Mando. Una **Declaración de Guerra (DdG)** debe emitirse antes de entrar en el territorio de un neutral. Una **DdG** provoca que el neutral afectado se una a la facción **contraria**, desplegando entonces las fuerzas del neutral atacado en el mapa.

4.312 Alianzas de Reacción

Posteriormente a una **DdG**, se realiza una serie de **Cheques de Alianza (16.5)** para ver si cualquier otro neutral reacciona y se convierte **también** en beligerante. Cualquier reacción que ocurra provoca **adicionales** Cheques de Alianza en una reacción en cadena.

4.313 Activación del CG

Durante la Fase de Mando, el jugador activo debe **activar** (coloca boca arriba) cualquier CG que vaya a ejercer el mando (habilita el movimiento de las unidades y/o el apoyo de combate) en ese Turno de Jugador (vea 5.0 **Mando**).

4.32 Fase de Movimiento

Todo movimiento ocurre durante la fase de Movimiento. Sólo esas unidades dentro del Radio de Mando de un **CG activado** ("bajo mando") pueden mover.

Un CG activado tiene un Radio de Mando en hexes igual a su Valor de Mando (**VM**) actual. Un CG Supremo puede ordenar el movimiento de unidades en cualquier parte de su frente, incluyendo el Movimiento Estratégico por ferrocarril o por mar (vea 6.6).

Después mover a otras unidades, un CG activo se puede Mover (vea 5.51), o permanecer activo para proporcionar apoyo de combate.

EL MES DE JUEGO

INTERMEDIO DE ESTACIÓN [Jun/Dic]

FASE DE PRODUCCIÓN

- ♦ **Determinar el Nivel de Producción**
 - Producción Mensual
 - Sumar los PP Ahorrados
 - Sumar/Restar la Asignación de PP
 - Sumar/Restar las Transferencias
- ♦ **Ahorrar o Gastar los PP**
 - Sumar los Pasos de Reemplazo
 - Colocar los Refuerzos
 - Construir y Colocar los "Cuadros"

FASE DE DIPLOMACIA

- Evento Diplomático Aliado
- Evento Diplomático del Eje

1ª QUINCENA

- Determinación del Clima
- Primer Turno de Jugador
- Segundo Turno de Jugador
- Tercer Turno de Jugador

2ª QUINCENA

- Repita el Procedimiento de la 1ª Quincena

TURNO DE JUGADOR

Fase de mando

- Declaraciones de Guerra
- Alianzas de Reacción
- Activar los CG (indicar los Blitz)

Fase de Movimiento

- Mover las unidades bajo mando
- Desactivar y mover los CG Movilizados
- Interceptación del Movimiento Naval

Fase de Combate

- Designar los Ataques Aéreos
- Seleccionar las Batallas Activas
- Resolver Cada Batalla Activa
- Ataque Aéreo Ofensivo
- Fuego Defensivo
- Fuego Ofensivo
- Desactivar los CG de Combate

Fase de Movimiento Blitz*

- Repita la Fase de Movimiento

Fase de Combate Blitz*

- Repita la Fase de Combate
- * Sólo si hay algún CG(s) activado

Fase de Suministro

- Colocación de Cabezas de Playa (BH)
- Chequeo de Reunión Paracaidista
- Interceptación del Suministro Naval
- Chequeo del Suministro Enemigo

Fase de Política

- Desmoralización
- Armisticio Francés
- Rebeliones
- Rendición / Deserción
- Derrota / Conquista

4.33 Fase de Combate

El Jugador Activo puede escoger comenzar una ronda de Combate en cualquiera o en todas las Batallas existentes (vea 6.0).

NOTA: El combate debe tener lugar (es obligatorio) en las nuevas batallas (las unidades movieron a un hex que sólo contiene unidades enemigas durante la fase de Movimiento precedente). El Combate también es obligatorio en algunos otros casos.

Las Batallas que se luchan fuera del Radio de Mando de los CG activados son **Combates Sin Apoyo**. Las pérdidas defensivas se reducen, pero las pérdidas ofensivas se aplican al completo.

4.331 Secuencia de Combate

- El Jugador activo asigna los Ataques Aéreos.
- El Jugador activo señala las **Batallas Activas** mostrando **todas** las unidades en éstos hexes de batalla.
- El Jugador activo escoge el orden en que se luchan las Batallas Activas.
- Se lucha una Ronda de Combate en las Batallas Activas en la secuencia siguiente:
 - Ataque Aéreo ofensivo (si lo hubiera). **Aplicar las pérdidas** al defensor.
 - Fuego defensivo. **Aplicar las pérdidas** al atacante.
 - Fuego ofensivo. **Aplicar las pérdidas** al defensor.
 - Desactivar los CG activos excepto aquéllos designados CG Blitz. Los CG Blitz pierden un VC pero **permanecen activados** en ese hex para las fases Blitz.

4.34 Movimiento Blitz

Las unidades bajo el mando de un **CG Blitz** (es decir, dentro de su Radio de Mando ahora reducido) pueden mover **de nuevo** hasta su capacidad de movimiento normal. Sin embargo, las unidades que han movido el Turno actual **estratégicamente no pueden** usar el Movimiento Blitz.

Después de haber movido las unidades mediante el Movimiento Blitz, Los CG Blitz pueden movilizarse o permanecer activados para apoyar el Combate Blitz.

4.35 Combate Blitz

Después del Movimiento Blitz, puede darse otra Ronda de Combate en las batallas elegidas por el Jugador Activo. Después del Combate Blitz, los CG Blitz se desactivan en su hex actual.

El Combate Blitz Sin Apoyo (fuera del radio de mando de un CG Blitz activado) sólo está permitido en los Frentes con CG Blitz activados.

4.36 Fase de Suministro

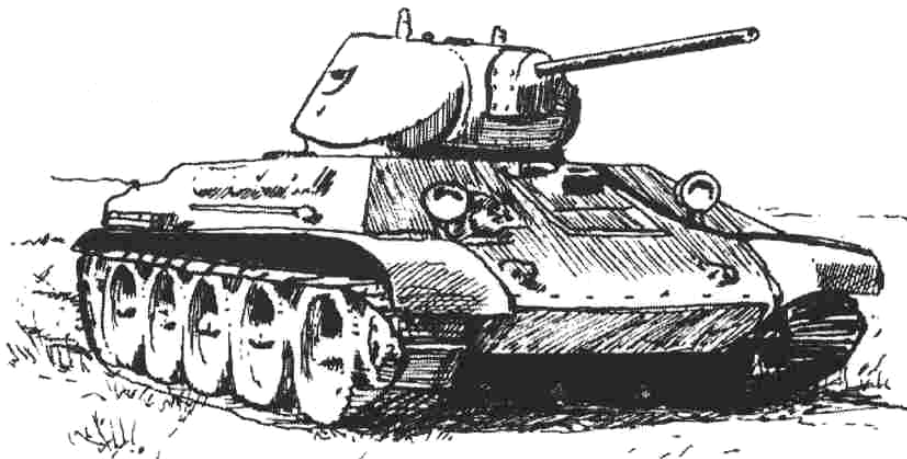
En la fase de Suministro, se verifica el estado de suministro de todas las unidades **enemigas**, y todas las unidades desabastecidas (sin suministro) son reducidas un paso. El estado de Suministro de las unidades amigas no se verifica ni es afectado.

Además, se realizan ciertas otras determinaciones relacionadas con el suministro.

4.37 Fase Política

El Jugador Activo puede verificar la posibilidad de que ocurra cualquiera o todas las eventualidades políticas siguientes, cuando las condiciones lo permitan:

- Las naciones se pueden **Desmoralizar** y puede debilitarse la **Solidaridad Aliada**.
- Las naciones pueden ofrecer un **Armisticio**, que entonces será aceptado o rechazado.
- Las naciones conquistadas pueden **Sublevarse**.
- Las naciones desmoralizadas pueden **Rendirse**.
- Las naciones que han perdido sus capitales pueden ser **Derrotadas**.
- Las naciones Derrotadas pueden ser **Conquistadas**.
- La **Supremacía Naval** es evaluada.



5.0 CUARTELES GENERALES

5.1 CUARTEL GENERAL

El Cuartel general (CG) es una unidad especial que **dirige** a las fuerzas amigas en el movimiento y las apoya en el combate.

Los CG mueven, defienden hexes y absorben pérdidas del combate de igual modo que cualquier otra unidad, sólo que **nunca** pueden voluntariamente implicarse contra unidades enemigas, ni disparan durante un combate de tierra. En cambio, tienen la capacidad de hacer Ataques Aéreos (vea 5.4).

La “fuerza” de las unidades CG se llama **Valor de Mando (VM)** con valores de **Ø, I, II y III**. El Valor de Mando determina el **radio** de control o **alcance** de un CG. Los CG pierden 1 VM cada vez que ejercen el mando, y también puede recibir pérdidas en combate, pero puede ser reconstruidos mediante la Producción.

Los **CG de Campaña** representan Grupos de Ejército del Eje o Aliados y “Frentes” Soviéticos. El Radio de Mando (en hexes) es igual a su VM: pueden ordenar a todas las unidades amigas dentro de este radio.

Los CG Supremos (CGS, vea 5.7) representan los altos mandos nacionales. Su **Radio de Mando** cubre todo el Frente. Pueden ordenar Movimientos Estratégicos por ferrocarril o por mar así como movimientos normales por tierra, pero sólo pueden controlar unas pocas unidades a la vez.

Los **CG de Teatro (CGT, vea 5.8)** son CGS más pequeños con capacidad de mando limitada **dentro** de un frente o nación.

5.2 ACTIVACION DE LOS CG

Durante la Fase de Mando, el Jugador Activo **activa** cualquier CG mostrándolo (colocándolos boca arriba). Los CG implicados en hexes de batallas puede activarse normalmente.

5.21 Destacar los CG

Al activarse, los CG pueden **Destacarse** (mover un hex).

Nota: con clima de Barro, los CG no se pueden Destacar: sólo pueden activarse en su ubicación actual.

Los CG sólo pueden destacarse dentro de territorio **amigo**, nunca en hexes de batallas o enemigos-disputados. Los CG pueden destacarse **saliendo** de hexes de batalla, pero deben sufrir inmediatamente Fuego de Persecución si esto constituye una Retirada (6.4).

Los CG sobreapilarse temporalmente cuando se destacan, con tal de que se cumplan los límites de apilamiento al final de la siguiente Fase de Movimiento.

5.3 MANDO DEL CG

5.31 Radio de Mando

Los CG activados tienen un **Radio de Mando** igual a su Valor de Mando (en hexes). Un Radio de Mando cero (Ø) **sólo** se limita a las unidades en el mismo hex.

El Radio de Mando no puede trazarse a través de hexes enemigos (o terreno intransitable), pero puede trazarse a través de hexes disputados y batallas amigas. Se extiende a través de los límites del frente sin efectos adversos.

El Radio de mando se determina al **principio** de una Fase de Movimiento o de Combate, y permanece sin cambios a lo largo de esa fase.

5.32 Desorganización de los CG

Los CG pueden **Desorganizarse** debido al clima u otras condiciones. Los CG desorganizados funcionan con un **VM inferior** a su valor nominal. El efecto es **acumulativo** si se aplican múltiples causas.

Ejemplo: Un CG III desorganizado tienen un Radio de Mando eficaz de 2 hexes, y sólo 2 VM de Fuerza Aérea: Un CG Ø desorganizado no tiene ninguna capacidad de mando en absoluto.

Importante: Los CGS en sus capitales no son desorganizados por el clima.

5.33 Logística del Eje

Los CG del Eje que operen fuera de sus frentes normales (vea la barra lateral) son penalizados como sigue:

- Están desorganizados para propósitos de **Mando**.
- **No pueden** hacer Blitz.

Excepción: Los CG del Frente Oriental (EF) ordenan normalmente en el Frente Occidental (WF).

5.34 Coordinación Aliada

Movimiento. Las unidades Aliadas pueden ser ordenadas para **mover** sólo por CG **nacionales**. Los CG británicos y americanos son una sola nacionalidad para esta regla.

Combate. Los CG Aliados, pero no los soviéticos, pueden proporcionar apoyo de combate y ataque aéreo a cualquier fuerza aliada dentro del Radio de Mando.

Los CGS Aliados puede mover **cualquier** unidad de una **potencia menor** Aliada, sin tener en cuenta su ubicación (sin apoyo de combate).

Los CG de Eje ordenan a **cualquier** unidad del Eje para el movimiento y apoyan a cualquier unidad del Eje en el combate.

CG Inactivos

Los CG inactivos permanecen de pie en modo oculto, y mueven (igual que cualquier otra unidad) bajo el mando de otro CG activado.

CG con VM Ø

Un **CG Ø** activado puede ordenar sólo las unidades en su propio hex y se autodestruirá durante la desactivación. Dado el alto coste de reconstruir los CG, sólo situaciones desesperadas garantizan esta táctica.

Los CG reducidos por de bajo de Ø VM por desorganización no tienen ninguna capacidad de mando en absoluto (incluyendo el mando de invasiones/saltos paracaidistas).

Logística del Eje

Mientras que los jugadores pueden llevar CG a un Frente sin límite, históricamente el límite práctico de la logística se alcanzó probablemente tanto en el Este como en el Mediterráneo. En el juego, por consiguiente, sólo se pueden exceder los niveles históricos a costa de resultados más pobres.

CG del Eje del Frente Este u Oriental

OKH (CGS)
Grupo de Ejércitos Norte
Grupo de Ejércitos Centro
Grupo de Ejércitos Sur
Grupo de Ejércitos A

CG del Eje del Frente Oeste u Occidental

OKW (CGS)
OB Oeste
Grupo de Ejércitos B
Grupo de Ejércitos C
Grupo de Ejércitos E
Grupo de Ejércitos G *

** El Grupo de Ejércitos ‘G’ es una Expedicionaria del MF (vea 21.313).*

CG del Eje del Frente Mediterráneo

Grupo de Ejércitos Afrika
CGT Mando Supremo

CG del Eje del Frente Norte

CGT Dietl

5.4 FUERZA AEREA DEL CG

Los CG tienen la capacidad de realizar **Ataques Aéreos**. Su Alcance Aéreo se basa en su VM y su Potencia de Fuego Aérea depende del balance actual de su fuerza aérea global.

Durante el Combate, los CG activados puede dirigir **un** Ataque Aéreo a cualquier batalla activa dentro del Alcance Aéreo. Sólo se permite **un** Ataque Aéreo por batalla.

Vea **13.0 Fuerza Aérea** para los detalles.

5.5 DESACTIVACION DEL CG

Después de ordenar movimientos y/o combates, los CG se **desactivan** reduciéndolos 1 paso y colocándolos de pie (ocultos). Los CG desactivados **no pueden** mover durante la fase de Blitz).

Los CG que se desactivan al final del Movimiento pueden moverse **por sí solos** (movilizarse) y se les denomina **CG Móviles**.

Los CG que se desactivan después del Combate están disponibles para el Apoyo de Combate durante el Combate y no pueden mover.

5.51 Movilización del CG

Después de desactivarse, los CG se pueden **movilizar** haciendo un movimiento normal por **tierra adicionalmente** de cualquier hex movido para destacarse. Los CG que se movilizan se desactivan durante el Combate y por ello no pueden ordenar Ataques Aéreos o proporcionar Apoyo de Combate.

Los CG que se Retiran (son la última unidad en abandonar una batalla) mediante la movilización deben sufrir de inmediato el Fuego de Persecución [Vea **6.52**].

5.52 CG de Apoyo de Combate

Los CG activados pueden en primer lugar movilizarse y permanecer activados durante la fase de Combate con la finalidad de ordenar Ataques Aéreos y proporcionar Apoyo de Combate a las unidades dentro de su alcance. Después del Combate, los **CG de Apoyo de Combate** se desactivan en su hex actual.

5.6 CG BLITZ

Los CG pueden activarse como **CG Blitz** poniendo un marcador BLITZ sobre ellos. Los CG Blitz deben gastar un **segundo paso** y ordenar un **segundo** par de Fases de Movimiento/ Combate en ese Turno de Jugador.

Durante las fases iniciales de Movimiento y Combate, un CG Blitz funciona como cualquier otro CG activado, sólo que **no** puede se movilizar al final de la primera fase de Movimiento.

Después de las fases iniciales de Movimiento y Combate, se quitan los marcadores Blitz de los CG Blitz y se reducen 1 paso, dejándolos boca arriba en el mismo hex (no pueden Destacarse otro hex).

Un CG Blitz ejerce el mando durante la fase de Movimiento Blitz. Las unidades dentro de su reducido Radio de Mando son elegibles para mover de nuevo (**excepto** los CG recién desactivados o las unidades que movieron estratégicamente este turno).

Después del Movimiento Blitz, los CG Blitz pueden movilizarse (y desactivarse), o permanecer activados para proporcionar Ataques Aéreos y Apoyo de Combate durante el Combate Blitz.

NOTA: El Combate Blitz sin apoyo sólo está permitido en los Frentes con CG Blitz activados.

Los CG Blitz son desactivados reduciéndolos un **segundo** paso y colocándolos posteriormente de pie.

5.7 CG SUPREMOS

Los **CG Supremos** (CGS) son CG del “alto mando” con capacidades únicas.

- Los CGS puede ordenar **cualquier** unidad en ese Frente, sin tener en cuenta la distancia. Los CGS pueden ordenar Movimientos Estratégicos por ferrocarril o mar (**6.62**) así como movimiento normal de tierra.
- Los CGS **pueden** ordenar Invasiones (**15.5**) o Asaltos Paracaidistas (**14.2**).
- Los CGS pueden realizar Ataques Aéreos “estratégicos” con un alcance VM doble.
- **Sin embargo**, los CGS **no pueden hacer Blitz** o proporcionar Apoyo de Combate.

5.71 Movimientos Supremos

El Radio de Mando de los CGS se extiende por todo el Frente al completo. Ordenan un número limitado de **Movimientos Supremos** dentro de ese frente, sin tener en cuenta el alcance. Los CGS activados ordenan **2 Movimientos Supremos** por VM. Por ejemplo, un CGS II VM puede ordenar **cuatro** Movimientos Supremos.

Los Movimientos Supremos pueden mover **cualquier unidad del frente** (**incluyendo** las unidades desabastecidas o rodeadas), sin tener en cuenta la distancia. La unidad ordenada puede mover normalmente por tierra (por ejemplo, atacar o entrar en territorio enemigo), o más rápidamente **dentro del territorio amigo** mediante Movimiento Estratégico (ferrocarril, mar o carretera - vea **6.62**).

NOTA: Poner los dados sobre las unidades que movieron bajo el mando de un CGS es útil para llevar el control de Movimientos Supremos gastados, ya que normalmente se mezclan con otros movimientos.

CG Móvil

Los CG Móviles son muy útiles en las retiradas, explotación y avances generales dónde la potencia de fuego es secundaria para mantener el avance.

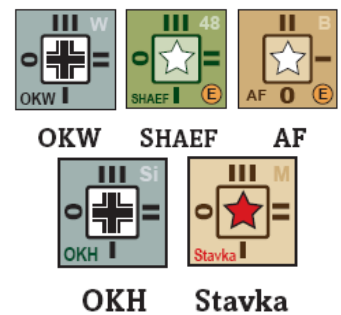
CG de Apoyo de Combate

Los CG de Combate son preferibles en las batallas ya iniciadas dónde el objetivo es desgastar al enemigo u obtener una ruptura.

El Apoyo de Combate no necesita estar proporcionado por el mismo CG que ordenó mover a una unidad. Cualquier CG activado puede proporcionar apoyo de combate a las unidades dentro del Radio de Mando.

CG Supremos

Los CG Supremos son útiles para ordenar “raro” movimiento de unidades en frentes remotos o áreas de retaguardia, y son esenciales para el movimiento estratégico de unidades por carretera, ferrocarril o mar.



Mando Supremo

Los CG Supremos pueden ordenar unidades para mover y atacar mediante movimiento de tierra. Sin embargo, no pueden proporcionar apoyo de combate a las unidades de tierra (aunque pueden proporcionar fuerza aérea de gran alcance).

Los CG Supremos pueden mover las unidades desabastecidas, incluso cuando estas han sido rodeadas en una “bolsa”. Los CG Normales (a menos que estén dentro de la misma bolsa) son normalmente incapaces de proporcionar órdenes a las fuerzas rodeadas.

CG y Clima

Los CG, CGS y CGT se desorganizan debido al clima en el hex que ocupan, no el clima en los hexes en los que ordenan. Sin embargo, un CGS en su propia capital no se desorganiza por el clima.

Activación Múltiple de los CGS

Es posible activar un CGS dos veces por mes (en ambos Turnos de Jugador), pero limita las futuras opciones y debe evitarse.

Como otras unidades, los CG Supremos, pueden reconstruirse hasta un máximo de un paso por fase de Producción, por lo que el CGS se debilitará hasta que pueda descansar durante un mes.

5.72 Radio de Mando del CGS

El Radio de Mando de los CGS no se mide en hexes, pero se extiende por todo el frente que ocupan. A veces también pueden ejercer un Mando Cruzado en otros frentes (vea más abajo).

CGS del Eje. El OKH puede ordenar unidades tanto en el Frente Oriental como en el Occidental (pero **no** en el **Frente Mediterráneo**), cualquiera que sea el ocupe. El OKW puede ordenar unidades del Eje de igual forma en el Frente Occidental o Mediterráneo (pero **no** en el **Frente Oriental**).

Los CGS Aliados puede ordenar el movimiento de unidades **nacionales** dentro del frente que ocupen y de unidades **menores Aliadas** en cualquier parte.

El CGS STAVKA soviético puede ordenar el movimiento de **cualquier** unidad soviética en cualquier frente.

5.721 Mando Cruzado WF-MF / NF

El OKW del Eje y los CGS Aliados en el WF pueden ordenar simultáneamente unidades en el MF o NF (o viceversa). Ordenan con **normalidad** en el frente que ocupan y a **media eficacia** en otros frentes (es decir, se gastan dos Movimientos Supremos por movimiento de tierra estratégico o normal que se ordene).

Ejemplo: El SHAEF Aliado en el WF puede ordenar un movimiento por mar en el MF (por ejemplo, de Tobruk a Alejandría) gastando dos Movimientos Supremos.

5.722 Mando Cruzado WF-EF

EL OKH del Eje puede ordenar simultáneamente a unidades en el EF y WF; ordena con **normalidad** en el frente que ocupa y a **media eficacia** en otros frentes (al doble del coste como antes).

5.723 Lugares de Inflexión

Desde ciertas localizaciones, los CGS del Eje y Aliados pueden ejercer un Mando Cruzado **cualquiera** de los dos frentes con plena eficacia, mientras mantienen todavía una eficacia media en el otro frente.

Berlín (OKH):	WF o EF
Malta/Gibraltar:	WF o MF
Copenhague/Glasgow:	WF o NF

5.73 Movilización del CGS

Los CGS activados pueden también desactivarse y movilizarse después del Movimiento. Si hacen esto, no estarán activados durante el Combate y no podrán ordenar Ataques Aéreos.

Los CGS puede movilizarse normalmente moviendo por tierra, o **estratégicamente**, por Movimiento de Ferrocarril (9.21), Mar (15.31) o Carretera (21.352). Esto no cuenta como un Movimiento Supremo gastado.

Los CGS pueden mover **más lejos** que este simple movimiento estratégico (por ejemplo, desde Inglaterra a Gibraltar) reservando los Movimientos Supremos para este propósito.

5.74 Apoyo de Combate del CGS

Los CG Supremos **nunca pueden** proporcionar apoyo de combate. Las unidades que ordenan para movimiento luchan sin apoyo a no ser que puedan recibir apoyo de combate de un CG de Campaña activado.

5.75 Alcance Aéreo del CGS

Los CGS activados puede ordenar Ataques Aéreos como los demás CG, pero con un Alcance Aéreo **doble** (vea también 13.31). Los Ataques Aéreos pueden hacerse en **cualquier** hex de batalla dentro de su alcance, incluso en otros frentes (pero **no** en el Frente Mediterráneo a menos que esté acompañando una invasión naval).

5.8 CG TEATRO

Los CG Teatro (CGT) existen para ciertos Frentes y potencias menores. Los CGT son CGS menos potentes, pero más baratos.

- Los CGT sólo ordenan **un** (1) Movimiento Supremo por VM.
- Los CGT tienen un Alcance Aéreo igual a su VM (no doble).
- Los CGT **sólo** pueden ordenar unidades específicas o frentes (por ejemplo unidades en el Frente Mediterráneo para CS y ME, o unidades españolas para CGT españoles).
- Los CG **no pueden** hacer Blitz, combate de apoyo u ordenar saltos paracaidistas o invasiones navales.

Excepciones: Dietl puede apoyar el combate en el Frente Norte, y Mannerheim dentro de Finlandia.

- Los CGT se **pueden** movilizar mediante Movimiento Estratégico por ferrocarril, mar o carretera y pueden mover más lejos reservando los Movimientos Supremos para este propósito.
- Los CGT cuestan reconstruirlos **5 PP/paso**.

5.9 CG INVASION / PARACAIDISTA

Los CG se pueden activar para ordenar Invasiones Navales (15.51) o Paracaidistas (14.21). Los CG de invasión y los CG Paracaidistas gastan toda la capacidad de mando de movimiento para enviar **una sola unidad** en una invasión naval o salto paracaidista, y debe empezar la fase de MANDO **apilada** con esa unidad.

Los CGS (pero no los CGT) pueden servir como CG de Invasión/Paracaidista.

Ejemplo de Mando Cruzado del CGS

El AF Aliado, con 2 VM de fuerza, está en Gibraltar y puede ordenar cuatro movimientos Supremos. Elige ordenar dos unidades en el Frente Mediterráneo y gasta sus dos movimientos restantes para ordenar una unidad (con media eficacia) en el Frente Occidental.

Alternativamente, el CGS AF pudo ordenar dos movimientos en el Frente Occidental y sólo un movimiento en el Frente Mediterráneo.

Beneficios similares se aplicarían al OKW del Eje si se localizara en Malta.

Fuerza Aérea del CG

La Fuerza Aérea de los CG les da una poderosa capacidad ofensiva cuando se emplea en un papel de Apoyo de Combate.



EJEMPLO DE ACTIVACION CG

La unidad CG II despliega 1 hex (a París) y se activa. Tiene un Radio de Mando de 2 hexes. Todas las unidades a una distancia de 2 hexes están bajo mando y pueden mover, excepto la unidad X ya que el hex enemigo bloquea el radio de mando radio hasta ella. Todas las unidades amigas bajo mando pueden mover. Si el CG no se moviliza, dará apoyo de combate a todas las unidades dentro del alcance.

6.0 MOVIMIENTO

6.1 MOVIMIENTO DE UNIDAD

Todo movimiento de las unidades debe ser ordenado por CG activados. Todas las unidades bajo el mando de un CG o CGS activado pueden mover. Las unidades no pueden mover si no están bajo mando. Las unidades pueden mover **una vez** por Fase de Movimiento. Vea 5.0.

Las unidades mueven individualmente, un hex cada vez, entre 1-3 hexes, dependiendo de su velocidad (vea la **CARTA DE UNIDADES** en la página 94) y limitado por el terreno y las condiciones climáticas. Todas las unidades, **excepto la caballería**, deben detenerse al entrar en un hex de pantano o de montaña.

Movimiento fuera de las carreteras en MF.

Las unidades que no mueven por carretera en el **Frente Mediterráneo** tienen su velocidad reducida en uno (1).

6.2 LÍMITES DE APILAMIENTO

El **Límite de Apilamiento** es el número máximo de unidades amigas que pueden ocupar un hex después del movimiento. En las Batallas, ambos jugadores pueden ocupar el hex hasta el Límite de Apilamiento.

Cualquier número de unidades puede **atravesar** un hex durante el movimiento.

6.2.1 Apilamiento Según Terreno

El Límite de Apilamiento de un hex depende del terreno, como sigue:

Claro/Desierto: 4 unidades
Bosque/Colina: 4 unidades
Pantano: 3 unidades
Montaña: 2 unidades

Las ciudades, las fortalezas, etc., no son ningún "terreno" y no afectan al apilamiento.

6.2.2 Sobreapilamiento

Los jugadores no pueden voluntariamente sobreapilar hexes. Si un hex pasa a estar sobreapilado debido a un Rechazo, las unidades en exceso quedan Desabastecidas y pierden 1VC durante la fase de Suministro **enemiga**, empezando con las unidades más grandes.

Excepción: Los CG pueden sobreapilarse temporalmente cuando se Destacan, con tal de que se cumplan los límites de apilamiento al final de la fase de movimiento.

6.3 IMPLICACION

6.3.1 Implicarse

Una unidad que entra en un **Hex de Batalla** (aquel que contiene unidades enemigas) se está **Implicando**, y debe detener su movimiento.

6.3.2 Abandonar una Batalla

Una unidad que sale voluntariamente de un hex de batalla está **Abandonando una Batalla**.

Las unidades que Abandonan una Batalla pueden salir de los hexes de batalla sólo hacia **hexes adyacentes amigos** (no hexes enemigos o disputados, ver 8.0), tras lo cual pueden continuar moviendo normalmente.

Importante: las unidades que abandonan una batalla no pueden volver a implicarse en ese mismo movimiento.

Si todos los hexes adyacentes a un hex de batalla son enemigos, disputados u otros hexes de batalla, las unidades implicadas permanecen **inmovilizadas** en él: no pueden abandonar la batalla.

6.3.3 Límites por Lado de Hex

El **Límite por Lado de Hex** es el número máximo de unidades que pueden implicarse o abandonar una batalla por un lado de hex en esa fase de Movimiento. No hay **ningún límite** durante el movimiento por lados de hex a menos que se entre o salga de una batalla.

El Límite por Lado de Hex depende del terreno del lado de hex y del clima. Un máximo de **dos** unidades puede implicarse o abandonar una batalla por un lado de hex de terreno Claro en cada fase de Movimiento. Sólo **una** (1) unidad puede implicarse o abandonar una batalla por un lado de hex de terreno distinto a uno claro (o cualquier lado de hex con clima de **Barro**).











Implicarse y Abandonar una Batalla cuentan para el límite por lado de hex. Es decir, si una unidad abandona una batalla por un lado de hex de bosque, otra unidad no podría implicarse por ese lado de hex durante la misma fase de Movimiento.

6.4 ATAQUES

Las unidades que comienzan una nueva batalla (entrando a un hex ocupado **sólo** por unidades enemigas) están **Atacando**, y le sigue un combate obligatorio. Si unidades que entran en una **batalla duradera** (ya había allí unidades amigas implicadas) no constituye un ataque y esto no obliga al combate.

*Importante: Al menos una unidad debe permanecer en una batalla a lo largo de una fase de Movimiento para mantener una batalla duradera. El Abandono de todas las unidades de una batalla mientras nuevas unidades se implican constituye una Retirada y un Ataque (el combate es obligatorio). Esto **puede cambiar** quién es el Defensor Original (7.12).*

Las unidades atacantes **no** se revelan cuando se implican. Todas las unidades permanecen de pie hasta el principio de la fase de Combate para identificar esto como un Ataque en lugar de una Batalla Duradera.

TIPO UNIDAD	VELOCIDAD	
	SECO	BARRO
	3	1
	3	1
	2 ¹	1
	3	2
	1 ²	1 ²
	0 ³	0 ³
	3	1
	2	1
	2	1
	2	1

1 Infantería Aliada mueve tres (3) hexes
2 Solo Movimiento Supremo
3 Solo Movimiento (Supremo) Ferr./Naval

Terreno y Movimiento

La mayor parte del terreno no tiene efecto en el movimiento de las unidades (velocidad). Las excepciones son los hexes de Montaña y Pantano, donde las unidades (excepto la caballería) deben detenerse aun cuando el hex no esté defendido.

Abandonar una Batalla

Las unidades en combate están implicadas y sólo pueden abandonar una batalla (salir del hex de batalla) hacia hexes amigos.

Observe que cuando las unidades amigas controlan hexes en la retaguardia del enemigo es posible mover las unidades implicadas "avanzando" desde las batallas hacia dichos hexes controlados.

Movimiento en el Frente Mediterráneo

En el Frente Mediterráneo; las carreteras sólo existen donde se muestran (y a lo largo de las líneas Férreas), la velocidad de movimiento en el Frente Mediterráneo Fuera de las carreteras se reduce en un hex para todas las unidades. ¡Observe que esto significa que las unidades Estáticas en el Frente Mediterráneo no pueden salir de las carreteras!

6.5 RETIRADAS

Las **Retiradas** ocurren cuando un bando abandona una batalla con **todas las unidades restantes** en esa batalla.

6.51 Retaguardias

Un jugador que retira **todas** las unidades amigas de una batalla debe designar una unidad como **Retaguardia**. La Retaguardia está entonces sujeta al **Fuego de Persecución** de todas las unidades enemigas en esa batalla antes de que haga su movimiento de retirada.

Procedimiento. La Retaguardia permanece en el hex de la batalla durante el movimiento, colocada **encima** de las unidades enemigas para identificarla como tal. Después de completar el movimiento de las demás unidades amiga, se lleva a cabo el Fuego de Persecución sobre la retaguardia por las unidades enemigas en el hex. La retaguardia (suponiendo que sobrevive al Fuego de Persecución) puede entonces retirarse y completa normalmente su movimiento.

6.52 Fuego de Persecución

Para hacer el Fuego de Persecución, el jugador que se retira anuncia la velocidad de la unidad de retaguardia, y cada unidad perseguidora rueda un dado por cada VC (exactamente igual que el fuego de combate normal).

La destructividad (Potencia de fuego) del Fuego de Persecución depende de la velocidad relativa del **perseguidor** comparada a la velocidad de la retaguardia (en las condiciones actuales de terreno / clima).

Las unidades perseguidoras más **veloces** disparan con **FD** (Fuego Doble). Las unidades **Igual** de rápidas disparan **FS** (Fuego Simple). Las unidades más **Lentas** no disparan en absoluto.

El FS anota un impacto por cada '6' sacado. El FD anota un impacto para cada '5' o '6' sacado. Cada impacto anotado reduce a la unidad de retaguardia en 1VC. Vea 7.3.

Cualquier ventaja defensiva debido al clima/terreno (por ejemplo, Defensa Doble, vea 7.34) se aplica a la retaguardia durante el Fuego de Persecución.

La eliminación de una retaguardia no tiene más efecto que la pérdida de la unidad.

6.6 MOVIMIENTOS SUPREMOS

Los CG Supremos no funcionan como los CG de Campaña. En lugar de ordenar a todas las unidades dentro de un radio dado, los CGS ordenan **dos (2) Movimientos Supremos** por cada VM (por ejemplo, un CGS puede ordenar **seis** Movimientos Supremos) en cualquier parte dentro del Radio de Mando del CGS (5.72).

6.61 Movimientos Supremos de Tierra

Un CGS puede usar un Movimiento Supremo para ordenar a **cualquier** unidad amiga dentro del Radio de Mando [ver la barra lateral] para hacer un movimiento normal de tierra (implicación, abandono de batallas, retirada, entrar en territorio enemigo, etc.).

Las unidades movidas mediante Movimiento Supremo de Tierra **pueden** mover de nuevo durante el Movimiento Blitz bajo el mando de un **CG Blitz**.

6.62 Movimiento Estratégico

El **Movimiento Estratégico** es el movimiento a gran velocidad por ferrocarril, mar, o carretera que **sólo** puede darse bajo el mando de un CGS / CGT. Las unidades que mueven estratégicamente **no pueden** mover de nuevo (movimiento Blitz) en el mismo Turno.

Las unidades no pueden entrar en territorio enemigo o implicarse usando el Movimiento Estratégico; las unidades pueden abandonar una batalla estratégicamente (pero no pueden Retirarse).

Los Movimientos Supremos pueden usarse para hacer **Movimientos Ferroviarios Estratégicos (9.2)** o **Movimientos Navales (15.3)**. Varios Movimientos Ferroviarios o Movimientos Navales pueden usarse consecutivamente para mover largas distancias, pero no pueden combinarse Movimientos Ferroviarios y Navales en el mismo turno.

En los Frentes Mediterráneo y Norte, los Movimientos Supremos pueden usarse también para los **Movimientos Estratégicos por Carretera (21.352)**, que duplica la velocidad de la unidad a lo largo de las carreteras.

6.7 CAMBIOS DE FRENTE

6.71 Movimiento por Tierra

Las unidades pueden mover libremente de un frente a otro sin efecto.

Excepciones: Las unidades Residentes (2.8) están restringidas a un frente. Las mismas unidades están excluidas del MF y NF.

La velocidad de movimiento de una unidad depende de las condiciones del clima en el frente dónde **inicia** su movimiento. Sin embargo, las unidades todavía deben cumplir las reglas del terreno y del clima de cada hex al que entra.

Ejemplo: las unidades que entran en un hex de Barro deben detenerse (excepto la caballería).

6.72 Movimiento Estratégico

Los CGS/CGT pueden ordenar Movimientos Ferroviarios/Navales que **empiecen** en su frente, pero que acaben en otro frente.

Ejemplo: una unidad en el WF que entra en el EF por el ferrocarril puede completar el movimiento ferroviario hasta su destino dirigido por el mismo CGS del WF al coste normal de los Movimiento Supremos.

6.73 Aclimatización

Todas las unidades que entran en el Frente Mediterráneo o el Frente Norte desde otro frente (**no** llegando como refuerzo) pierde inmediatamente **1VC o 2VC** (vea 21.351 y 21.441).

Retaguardias y Persecución

Las unidades Blindadas, Mecanizadas y de Caballería funcionan como retaguardias ideales, ya que su superior velocidad las hace relativamente inmunes al Fuego de Persecución. También hacen de perseguidores ideales, por la misma razón. En Barro o el terreno malo, la caballería es excelente en la persecución. Sacrificar 1VC de Retaguardia puede ser a veces la mejor opción.

Radio de Mando del CGS

El Radio de Mando de los CGS se extiende a lo largo del Frente que ellos ocupan, y normalmente sobre otros Frentes también (vea 5.72).

El mando del CGS es la única manera de mover distantes unidades de cualquier CG amigo. La unidad ordenada no necesita estar abastecida, ni en comunicación con el CGS de forma alguna, simplemente dentro del Frente[s] Ordenado.

Movimientos Supremos y Estratégicos

Distinguir entre Movimientos Supremos y Movimientos Estratégicos se importante.

Los Movimientos Estratégicos son un Movimiento por Ferrocarril, Mar o Carretera para viajes rápidamente largas distancias dentro del territorio amigo, pero no pueden usarse para implicar fuerzas enemigas o retirarse. Los Movimientos Estratégicos requieren el mando de un CGS.

Los Movimientos Supremos son todos los movimientos ordenados por los CGS, incluyendo los Movimientos Estratégicos y los movimientos de tierra normales (permitiendo la implicación, retirada y entrada en el territorio enemigo) por unidades que, por el contrario, no están bajo mando.

Unidades Prohibidas

Las unidades de las SS, caballería y cañones de asedio están prohibidas en el MF y el NF.

FUEGO DE PERSECUCION	
PERSEGUIDOR	POTENCIA FUEGO
Mas Veloz	Doble (FD)
Igual	Simple (FS)
Mas Lento	Nada

7.0 COMBATE

7.1 BATALLAS

7.11 Hexes de Batalla

Un Hex de Batalla es un hex que contiene unidades amigas y enemigas. Las batallas empiezan cuando el Jugador Activo mueve unidades a un hex que contiene sólo unidades enemigas. Esto se denomina Ataque.

7.12 Atacante Original Defensor Original

El jugador que comienza una batalla es el **Atacante Original** mientras dure esa batalla. El otro jugador es el **Defensor Original**. Esta distinción es crucial porque el Defensor Original mantiene el control del hex de Batalla para el suministro y otros propósitos.

Para mantener esta distinción, las unidades del Defensor Original se colocan de pie (derechas) después del combate, mientras que aquéllas del Atacante Original permanecen boca arriba.

7.13 Ataques Aéreos

Los CG tienen una fuerza aérea adjunta (vea: **13.1**). Cuando comienza una fase de Combate, cada CG activado puede realizar un Ataque Aéreo en un hex de batalla (7.11) dentro del Alcance Aéreo de ese CG (**13.11**). Sólo se puede asignar un Ataque Aéreo en cada fase de Combate a una Batalla.

Los Ataques Aéreos se asignan poniendo un marcador de ATAQUE AEREO (*AIRSTRIKE*) con un valor igual al mando VM del CG en el hex de Batalla. Esto debe hacerse mientras las unidades del Defensor Original están todavía de pie y ocultas.

7.14 Batallas Activas

Las **Batallas Activas** son aquéllas en las que habrá combate durante la actual fase de Combate. El jugador activo indica las batallas activas revelando todas las unidades ocultas en esas batallas (mostrar las unidades ocultas empujándolas hacia delante, preservando los VC actuales).

Generalmente, el combate es **opcional**. El jugador activo puede activar ninguna, algunas o todas las batallas. Sin embargo, las batallas luchadas más allá del radio de mando de un CG activado serán Combates Sin Apoyo (vea **7.4**).

7.15 Combate Obligatorio

El combate es obligatorio en tres casos:

- **Nuevas Batallas.** Se movieron unidades amigas a un hex que contiene sólo unidades enemigas.

NOTA: Las nuevas unidades que se muevan a una batalla existente no obliga al combate (las nuevas unidades deben revelarse si ese bando es el Atacante Original).

- **Batallas con Ataques Aéreos:** se ha asignado un Ataque Aéreo a esa batalla.

- **Batallas con Fortalezas:** el Atacante Original está implicado en una batalla con una Fortaleza. El combate es opcional para el Defensor Original.

Excepción: El combate con fortalezas no es obligatorio durante una Fase Blitz.

7.2 RESOLUCION DE COMBATE

7.21 Rondas de Combate

El combate se resuelve ejecutando una **Ronda de Combate** en cada Batalla Activa, en cualquier orden deseado por el Jugador Activo (de norte a sur es un buen método).

7.22 Secuencia de Combate

Se resuelve una Ronda de Combate para cada Batalla Activa como sigue:

- El jugador **Activo** realiza un Ataque aéreo (si lo hay), y se aplican las pérdidas.
- El jugador **Pasivo** dispara el Fuego Defensivo, y se aplican las pérdidas.
- El jugador **Activo** dispara el Fuego Ofensivo, y se aplican las pérdidas.
- El **Defensor Original** vuelve a poner sus unidades derechas, esto marca el final de la Ronda de Combate para esa batalla.

IMPORTANTE: Las unidades Estáticas con ØVC (pero no los CG ØVM) implicadas en solitario en una Ronda de Combate son automáticamente eliminadas.

7.23 Contraataques

Debido a que las batallas continúan a menudo de un turno a otro, el Jugador Activo en cualquier batalla específica puede ser el Atacante Original o el Defensor Original.

Así, cuando el jugador activo activa una batalla existente en la que él es el Defensor Original, se convierte en el atacante **sólo** por esa ronda de combate, dando el beneficio defensivo del terreno y del primer fuego defensivo al **Atacante Original** en esa Ronda de Combate.

Nota: El Atacante Original nunca recibe los beneficios defensivos de las Fortalezas (FT / Defensa Triple).

"Atacante" y "Defensor"

Debe hacerse una clara distinción entre el Atacante Original y el Defensor Original de un hex y el "atacante" y "defensor" en una ronda de combate. El Defensor Original en una batalla puede decidir activar el combate en ese hex durante su propio Turno de Jugador, pero esto daría al Atacante Original los beneficios del primer disparo defensivo y defensivos del terreno para esa ronda (no aplicable en Fortalezas).

Batallas Duraderas

Normalmente no se resuelven las batallas en una sola Ronda de Combate. Estas se prolongan a menudo durante varias quincenas, incluso varios meses.

Los jugadores manejan una serie de batallas continuadas en el tiempo a lo largo de las líneas del frente, llevando reservas hacia algunas batallas, retirándose de otras y contraatacando donde el enemigo sea débil.

7.3 FUEGO DE COMBATE

7.31 Ejecución del Fuego

Para ejecutar Fuego Defensivo u Ofensivo, el jugador propietario rueda un dado por cada VC (es decir, rueda 3 dados por una unidad 3VC). El jugador propietario elige el orden de fuego de la unidad. Dependiendo de la **Potencia de Fuego** de la unidad (vea la CARTA DE LAS UNIDADES), ciertos resultados anotan impactos y reducen el VC de las unidades enemigas.

7.32 Potencia de Fuego

FS (Fuego Simple) impactos con **6**

FD (Fuego Doble) impactos con **5 y 6**

FT (Fuego Triple) impactos con **4, 5 y 6**

FC (Fuego Cuádruple) impactos con **3, 4, 5 y 6**

Ejemplo; Una unidad Blindada 3VC rueda tres (3) dados con FD. Cada 5 o 6 rodado anota un impacto.

El terreno puede modificar la Potencia de Fuego. En **pantanos**, el Fuego Ofensivo es siempre **FS**. En las **ciudades mayores** el Fuego Defensivo es por lo menos **FD**. Las unidades de **montaña** disparan **FD** en montañas. Los defensores en una **fortaleza** disparan Fuego Defensivo **FT**. En el **desierto**, las blindadas disparan **FT** ofensivo y las mecanizadas disparan **FD** ofensivo.

La potencia de fuego del ataque aéreo depende del bando y del escenario (vea: **13.23**).

7.33 Aplicación de Impactos

Normalmente, cada impacto reduce una unidad enemiga en 1VC. Las unidades activas **siempre** aplican pérdidas completas en el combate, pero las unidades Pasivas podrían sólo tener que aplicar pérdidas parciales (vea **7.34** y **7.35**).

Cada pérdida se aplica a la unidad enemiga actualmente **más fuerte** (con VC más alto) en la batalla (el propietario elige entre las unidades con igual VC). En general, todos los impactos recibidos deben aplicarse si es posible.

Cuando una unidad con su último paso recibe un impacto, es **eliminada** y retirada del juego (pero puede ser reconstruida más tarde).

7.34 Defensa Doble

En terreno adverso (montañas, ciudades mayores, etc.) o combate sin apoyo (**7.4**), las unidades pasivas tienen **Defensa Doble**; los impactos anotados se reducen a medios-impactos, y se necesitan **dos** medios-impactos para causar la pérdida de 1VC.

Los medios-impactos anotados dentro de una ronda de combate se acumulan, contándose desde el Ataque Aéreo y desde el fuego de una unidad a otra. Los medios-impactos sobrantes al final de una ronda de combate se pierden, pero las unidades que han recibido un medio-impacto deben recibir el próximo medio-impacto: dos medios-impactos siempre deben provocar una pérdida.

7.35 Defensa Triple

En algunas condiciones defensivas (fortalezas, unidades de fuerte, combate sin apoyo en terreno adverso), los defensores disfrutan a una **Defensa Triple**, perdiendo sólo 1VC por cada **tres** tercios de impacto.

Al igual que con los medios-impactos, los impactos parciales se acumulan dentro de una ronda de combate pero se ignoran cuando sobran al final de una; y una unidad que haya recibido un tercio de impacto debe sufrir los próximos dos tercios de impactos.

7.4 COMBATE SIN APOYO

Durante el Combate el jugador activo puede escoger tener un **Combate Sin Apoyo** en batallas que no estén dentro del Radio de Mando de cualquier CG activado, o cuando no se ha activado ningún CG en ese turno.

Importante: El Combate Blitz Sin Apoyo sólo puede darse en los frentes en los cuales fue activado un CG Blitz en este turno.

En los Combates Sin Apoyo, las unidades pasivas tienen **por lo menos** Defensa Doble. El Combate Sin Apoyo en terreno adverso produce Defensa Triple.

El Combate Sin Apoyo contra un **hex** de Fortaleza es **ineficaz**. No se puede conseguir ningún impacto ofensivo, pero el defensor todavía devuelve el Fuego Defensivo con FT. Esto puede ocurrir como resultado de un combate con fortaleza, que es obligatorio.

7.5 FORTALEZAS

Los Defensores Originales en los hexes de fortaleza reciben beneficios especiales en el combate defensivo. El Atacante Original **nunca** recibe los beneficios defensivos de la Fortaleza.

- El combate es **obligatorio** para el Atacante Original (excepto durante el Combate Blitz, vea **7.12**).
- Los Defensores Originales tienen **Defensa Triple** (vea **7.35**) mientras sean las **pasivas**.
- La unidad defensora **más grande** (a opción del propietario entre las semejantes) tiene Fuego Triple (**FT**) cuando es pasiva.

7.51 Fortalezas Menores

Tobruk es una Fortaleza Menor.

- El combate **no** es obligatorio para el Atacante Original.
- Los Defensores Originales tienen **defensa doble** cuando son las **pasivas**.
- La unidad defensora **más grande** (a opción del propietario entre iguales) tiene por lo menos Fuego Doble defensivo (**FD**) cuando es pasiva.

Ejemplo de Combate:

Dos unidades Aliadas (Blindada 4VC y Mecanizada 4VC) mueven a un terreno claro defendido por tres unidades alemanas (Blindada 3VC, Infantería 3VC e Infantería 2VC). Como ésta es una nueva batalla, el combate es obligatorio.

Ataque Aéreo: El jugador Aliado ejecuta en primer lugar un Ataque Aéreo 2VC con FT: Se ruedan dos dados, un 3 y un 5, produciendo un impacto conseguido. El jugador del Eje debe recibir ese impacto sobre una unidad 3VC, y escoge la Infantería 3VC que es reducida a 2VC.

Fuego Defensivo: El jugador del Eje dispara ahora con sus tres unidades defensoras. La unidad Blindada 3VC (FD) anota un impacto (2, 3, 6), y la dos unidades de Infantería 2VC anotan un impacto (2, 4) y (3, 6). El primer impacto lo recibe la Mecanizada 4VC, el segundo la Blindada 4VC.

Fuego Ofensivo: Los Aliados, que tienen el apoyo en combate de un CG activado dentro del radio, disparan ahora. La Blindada 3VC anota dos impactos con FD (3, 5, 5) y la Mecanizada 3VC falla con FS (3, 4, 5). El primer impacto debe recibirlo la Blindada 3VC alemana (la unidad más fuerte) y el segundo puede recibirlo cualquier Infantería 2VC.

Esto concluye la fase de combate. Las tres unidades del Eje se colocan derechas para indicar ahora que son los Defensores Originales.

Defensa Doble

Sólo las unidades pasivas pueden recibir el beneficio de la Defensa Doble o Triple.

Ejemplo: El jugador Aliado comienza una batalla por Amberes (Antwerp). El combate es obligatorio esta ronda. Las unidades del Eje tienen FD Defensivo y Defensa Doble. En el próximo Turno de Jugador, el jugador del Eje añade dos unidades más al hex y contraataca. En esta ronda, las unidades Aliadas tienen FD Defensivo y Defensa Doble.

Registro de Impactos Parciales

Una rotación de 45 grados de una unidad puede servir para señalar un "medio-impacto" obtenido contra esa unidad temporalmente en la ronda de combate actual.

Puede de igual forma señalarse un tercio de impacto con una rotación de 30 grados.

Unidades de Fuerte

La Defensa Triple también se aplica cuando una unidad de fuerte es la defensora más grande (vea 2.28).

7.6 ASALTOS

Cuando **todas** las unidades que comienzan una batalla están atacando por lados de hex de río, están realizando un **Asalto por Río** [colocar un marcador]. En la ronda de combate inicial, el Fuego Defensivo puede **Rechazar** una o más unidades asaltantes, obligándolas a retirarse de inmediato.

Igualmente, un **Asalto Naval** ocurre cuando **todos** los atacantes están invadiendo mediante una Invasión Naval (15.56); y los **Asaltos Aéreos** ocurren cuando todos los atacantes están siendo aerotransportados (14.3). Una combinación de dos o más de estos asaltos se llama **Asalto Combinado** (vea 7.63).

Importante: Si al menos una unidad atacante no está asaltando como se ha definido anteriormente, el ataque global no constituye un Asalto, y no existe ninguna posibilidad de Rechazo.

7.61 Rechazo

Los asaltos se resuelven durante el Combate. Durante el primer Disparo Defensivo de una batalla, las unidades defensoras disparan y anotan impactos normalmente, pero ciertas tiradas **bajas Rechazarán** a una unidad atacante, obligándola a regresar inmediatamente al hex desde el que atacó (vea la **Tabla de Rechazos**, en la barra lateral). Los Rechazos no son retiradas: no se realiza ningún Fuego de Persecución.

Ejemplo: En un Asalto por Río con clima seco, cada '1' o '2' rodado rechaza a una unidad atacante.

NOTA: Las naciones ambivalentes (16.711) Rechazan los asaltos sólo con una tirada de 1.

Después de realizar todos los disparos defensivos, cada Rechazo se aplica a su vez a la unidad asaltante con menor fuerza VC que permanezca en la batalla (el propietario decide si son iguales).

Entonces, todos los impactos se aplican a las unidades atacantes más fuertes (VC). Si es posible, los impactos se aplican a los atacantes no-rechazados, después a las unidades rechazadas si es necesario. Finalmente, cualquier atacante no-rechazado devuelve el Fuego Ofensivo.

El Rechazo sólo se aplica al Fuego Defensivo **inicial** posterior a un Asalto. Las unidades Atacantes que no son rechazadas establecen una cabeza de puente, desde cuyo instante la batalla se trata como cualquier otra.

7.62 Asaltos por Río

Los Asaltos por Río son rechazados normalmente con una tirada de 1 a 2. Es decir, por cada '1' o '2' rodado durante el Fuego Defensivo, la unidad asaltante más débil debe regresar al hex desde el que atacaba.

Los Asaltos por Río son más fáciles de rechazar durante el clima de **Barro** (ríos caudalosos), e imposibles de rechazar con **Nieve** (ríos helados).

7.63 Asaltos Navales

Las oportunidades de rechazar un Asalto Naval dependen del tipo de unidad que ataca (las unidades anfibia tienen mejores oportunidades de desembarcar con éxito) y el balance de la Supremacía Naval. Si una unidad es rechazada realizando un Asalto Naval, debe devolver a su puerto de invasión (vea 15.53).

7.64 Asaltos Aéreos

Los Asaltos Aéreos son difíciles de rechazar, pero si son rechazados, la unidad paracaidista **recibe un impacto automático** y debe volver su hex original (vea 14.41).

7.65 Asaltos Combinados

Cuando dos o más tipos diferentes de asaltos se realizan simultáneamente en un hex, se llama **Asalto Combinado**, y se aplica el número de Rechazo **más bajo** a todas las unidades asaltantes.

7.7 CAPITULACION DE UNIDADES

Las Potencias Menores del Eje de abajo se convierten en **Ambivalentes (16.711)** si se desmoralizan (16.71). Las unidades Ambivalentes pueden **capitular** en combate contra las unidades Aliadas. Las unidades que capitulan son eliminadas.

Noruega: Si el ED NP (Evento Diplomático NP) está en efecto (vea), las unidades noruegas capitulan con tiradas de combate británicas de **1-2**.

Vichy: Las unidades de Vichy desmoralizadas capitulan con tiradas de combate de **1** hechas por unidades británicas, o **1-2** por unidades americanas.

Portugal: Las unidades portuguesas capitulan con tiradas de combate de **1** hechas por unidades americanas y **1-2** por unidades británicas.

TABLA DE RECHAZO

Asalto	Rechazo
Por Río	1-2 ¹
Aire (Para)	1
Mar (Anfibia)	1 ²
Mar (Inf)	1-2 ²

¹ 1-3 durante el clima de Barro
² Se asume la Supremacía Naval del Atacante

Asalto por Río (Ejemplo)

Un jugador ataca por dos lados de hex de río con una unidad blindada 3VC y una infantería 4VC. Defendiendo hay una unidad de infantería 4VC.

Después de anotar un impacto con un Ataque Aéreo, el jugador Defensor dispara con su (ahora) unidad 3VC y tira (1, 4, 6), anotando un impacto y un Rechazo. Primero, la blindada 3VC más débil es rechazada, luego se aplica el impacto a la infantería 4VC atacante.

La infantería atacante (ahora 3VC) dispara entonces su Fuego Ofensivo, anotando un impacto con tiradas de (3, 3, 6). Ahora se establece una cabeza de puente en ese hex que permitirá a otras unidades atacantes unirse a la batalla en futuros turnos sin la posibilidad de un Rechazo.

Apoyo Terrestre

Los ataques aéreos son muy útiles en los Asaltos, reduciendo el Fuego Defensivo (y las oportunidades de Rechazo) antes de que ocurra.

Ejemplo de Asalto Combinado

Una unidad Paracaidista 3VC realiza un Asalto Aéreo apoyando un Asalto por Río hecho por dos unidades de infantería 4VC y 3VC, convirtiéndolo en un Asalto Combinado.

Normalmente, los Asaltos por Río son rechazados con un '1' o un '2', pero añadiendo un Asalto Aéreo se reducen los rechazos a tan solo un '1'. Suponiendo una infantería defensora 4VC, y una tirada de Fuego Defensivo de (6, 1, 5, 2), resulta en un impacto y un rechazo. Sin el asalto aéreo, habrían ocurrido dos rechazos.

El rechazo lo sufriría la Paracaidista 3VC o la Infantería 3VC (la unidad con VC más bajo a opción del atacante) y el impacto debe recibirlo la infantería 4VC, la unidad restante más fuerte. Los atacantes tienen éxito estableciendo una Cabeza de Puente con dos unidades. Sin el apoyo de los Paracaidistas, ambas unidades de infantería habrían sido rechazadas.

8.0 CONTROL DE HEXES

8.1 CONTROL DEL HEX

El Control del Hex se define por la ubicación de las unidades y sus ZDC en el mapa al **principio** de cada fase y el estado de control del hex permanece inalterado **a lo largo** de esa fase (esto incluye las fases de Producción y Diplomacia, etc.). Así, el movimiento a través de un hex **no** afecta, por sí solo, al control de un hex.

En cada nueva fase, el control del hex puede cambiar debido al movimiento, combate, desgaste por desabastecimiento, etc.

8.2 ZONAS DE CONTROL

Las unidades abastecidas no-implicadas tienen una **Zona de Control (ZDC)** que se extiende a los hexes adyacentes desocupados, pero nunca por lados de hex intransitables, ríos o estrechos. Las unidades desabastecidas o implicadas **no tienen ZDC**.

8.3 ESTADO DEL HEX

Los hexes pueden ser *Amigos*, *Enemigos* o *Disputados*. Use marcadores invertidos para indicar el control del hex según sea necesario.

8.31 Hexes Amigos

Los Hexes ocupados **solamente** por unidades amigas o dentro de la ZDC no-disputada de unidades amigas, son controlados **-amigos**. Los hexes de batalla son amigos para el Defensor Original.

IMPORTANTE: Las unidades nunca controlan territorio extranjero neutral.

8.32 Hexes Enemigos

Los Hexes que son amigos para un oponente son hexes **enemigos**.

8.33 Hexes Disputados

Un hex desocupado en el que ambos bandos ejercen una ZDC es un hex **Disputado**.

8.34 Control Previo

El control del hex permanece sin cambios a menos que se altere como se ha dicho arriba.

8.4 EFECTOS DEL CONTROL

El control del hex **no** afecta al movimiento por tierra: las unidades pueden mover libremente **dentro y fuera** de hexes libres que son disputados o controlados enemigos.

Sin embargo, el control del hex tiene otros efectos importantes según sigue:

- **Mando:** Los CG sólo se pueden destacar a hexes amigos.

El Radio de Mando sólo se puede trazar a través de hexes amigos o disputados, nunca a través de hexes enemigos.

- **Movimiento:** El Movimiento Estratégico (6.62) sólo puede hacerse en o a través de hexes amigos.

Las unidades pueden Abandonar una Batalla o Retirarse sólo hacia hexes amigos.

- **Suministro:** Las Líneas de Suministro sólo pueden trazarse a través de hexes amigos o disputados, no hexes enemigos.

La Red de Suministro Ferroviaria/Naval sólo puede trazarse a través de hexes amigos, nunca a través de hexes enemigos o disputados.

Las Líneas Ferroviarias pueden trazarse hasta el interior de los hexes de Batalla amigos, pero no pueden pasar a través de ellos.

CONTROL DEL HEX

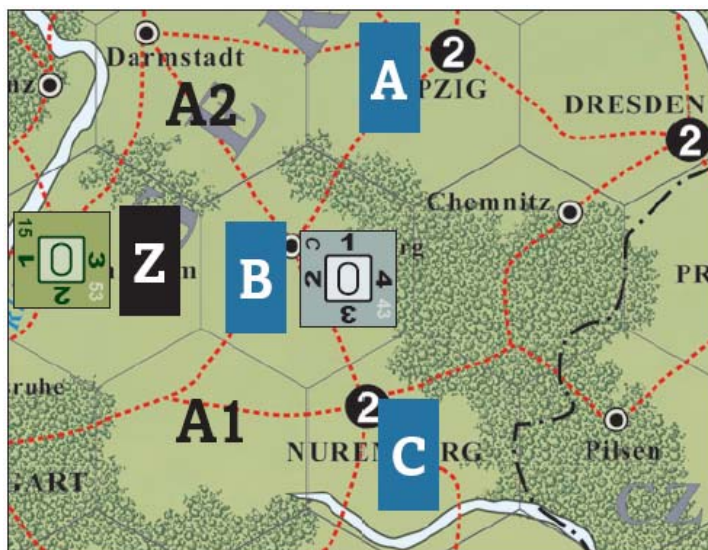


Control del Hex

Las unidades aliadas A y B controlan sus propios hexes, al igual que la unidad alemana Z. Los hexes A1, A2 y A3 quedan dentro de la ZDC de la unidad A y son Amigos para el jugador Aliado. Los hexes D1 y D2 son Disputados, quedando dentro de las ZDC de las unidades A y Z. El hex A4 no es un hex disputado porque la ZDC de la unidad alemana Z no se extiende a través del río.

Radio de Mando

El Radio de Mando siempre puede trazarse a través de cualquier hex que contenga una unidad Amiga de pie (oculta) o una ZDC Amiga.



Las unidades B y Z son los Defensores Originales (de pie) y controlan sus hexes de batalla. Las unidades en ambas batallas no tienen ZDC. Las unidades A y C controlan sus propios hexes y todos los hexes adyacentes desocupados (excepto aquellos a través de ríos). La unidad B puede abandonar la batalla hacia cualquier hex adyacente excepto hacia la otra batalla. La unidad blindada alemana no puede abandonar la batalla en absoluto. Si no estuviera la Blindada Aliada, los hexes A1 y A2 serían disputados, (por la ZDC de la Unidad Z) pero la unidad Blindada no podría todavía abandonar la batalla hacia ninguno de dichos hexes.

9.0 FERROCARRILES

9.1 LINEAS DE FERROCARRIL

Las Líneas de Ferrocarril (o también llamadas Líneas Férreas o Ferroviarias) se muestran como líneas rojas punteadas. Las Líneas de Ferrocarril que conectan Áreas de fuera del mapa pueden ser líneas punteadas gruesas o delgadas, según sea su longitud (vea 18.1).

9.11 Vías Férreas sobre Mares

Puentes/Pasos Elevados Ferroviarios. Las líneas ferroviarias al sur desde Melitopol (URSS) y hacia el oeste desde Odense (Dinamarca) son **continuas** donde cruzan los Estrechos. El movimiento de tierra normal **no** está permitido por estos pasos elevados (a menos que haya también un estrecho que las cruce).

Trasbordadores Ferroviarios (flechas rojas de los estrechos). Los Trasbordadores Ferroviarios (o Ferry) conectan las Líneas Férreas entre Reggio-Messina, a través del Lago Van, y entre Copenhague-Odense.

Un Movimiento Ferroviario debe **detenerse** en un Trasbordador Ferroviario. Se utiliza otro Movimiento Ferroviario para cruzar, y se usa otro Movimiento Ferroviario más para continuar adelante después de cruzar los estrechos en esa misma fase de movimiento.

El movimiento ferroviario debe **acabar** en los estrechos sin trasbordador o paso elevado, y **no puede** continuar adelante hacia el otro lado en este turno.

9.12 Control de Líneas Férreas

Una Línea Férrea es amiga si se conecta con el Origen del Suministro amigo (**Londres, Berlín** o **Siberia**, vea 10.2) dentro del territorio amigo.

Las Líneas Férreas amigas no pueden entrar en hexes Enemigos o Disputados. Pueden entrar o salir (pero pasar a través de) hexes de Batalla **amigos**.

Las Líneas Férreas amigas también se extienden por las zonas de mar a lo largo de las Líneas Marítimas (15.4) entre puertos amigos.

En caso de duda, la extensión más alejada de una Línea Férrea amiga, puede marcarse con un Marcador de **Extremo de Línea Férrea** (*Railhead*) al comienzo de una fase.

9.13 Vías Férreas del Borde del Mapa

A lo largo de algunos bordes del mapa existen Zonas que contienen Áreas fuera del mapa (vea 18.0). Las Rutas Ferroviarias unen a menudo dichas Áreas.

Las **Rutas Ferroviarias Cortas** (las líneas punteadas rojas delgadas) se considera que tiene 2 hexes de longitud; las **Rutas Ferroviarias Largas** (las líneas punteadas rojas gruesas) se considera que tienen 5 hexes de longitud.

9.2 MOVIMIENTO FERROVIARIO

El **Movimiento Ferroviario** es una forma de Movimiento Estratégico (6.62), siempre ordenado por un CGS o CGT. No puede combinarse con Movimientos Estratégicos Navales o de Carretera en el mismo turno, ni puede combinarse con el movimiento de tierra (incluso durante una fase blitz).

9.21 Movimientos por Ferrocarril

Un **Movimiento Ferroviario** consiste en mover una unidad a lo largo de Líneas de Ferrocarril amigas hasta diez (10) hexes. Un Movimiento Ferroviario debe empezar, atravesar y acabar **sólo** en hexes de ferrocarril amigos. Las unidades no pueden implicarse (entrar en los hexes de batalla) por ferrocarril.

Cada Movimiento Ferroviario gasta un Movimiento Supremo (vea 6.6). Las unidades pueden hacer Movimientos Ferroviarios múltiples para mover más de 10 hexes, cada Movimiento Ferroviario que gasta un Movimiento Supremo.

Vea 6.72 para los Movimientos Ferroviarios que cruzan los límites del Frente.

Las unidades que mueven estratégicamente (por ferrocarril o por mar) tampoco pueden mover normalmente en el mismo Turno, incluyendo la fase Blitz.

Nota: La Supremacía Aérea Aliada (que comienza en junio de 1944), limita el Movimiento Ferroviario del Eje en WF a cinco (5) hexes por Movimiento Ferroviario.

9.22 Abandono de Batallas por Ferrocarril

Aunque las unidades no pueden implicarse por ferrocarril, pueden **abandonar** los hexes de Batalla **amigos** mediante Movimiento Ferroviario. Sin embargo, las unidades de la Retaguardia nunca pueden Retirarse (6.5) usando el movimiento ferroviario.

NOTA: Los abandonos de batalla ferroviarios cuentan para los Límites por Lado de Hex.

9.3 SUMINISTRO FERROVIARIO

Un hex posee Suministro Ferroviario si una Línea Férrea amiga llega hasta **dentro** del hex.

IMPORTANTE: Las Líneas Ferroviarias llegan hasta los hexes de Batalla amigos, pero no hasta los hexes de batalla enemigos.

Las Ciudades y Centros de Recurso requieren **Suministro Ferroviario/Naval** para poder producir.

ORIGEN DEL SUMINISTRO

EJE: Berlín (suponiendo que tiene Suministro Ferroviario hacia otra Ciudad de Victoria amiga).

ALIADOS: Londres (suponiendo que tiene Suministro Ferroviario/Naval con el Océano Atlántico).

SOVIETICOS: Region de Siberia

Trasbordo Ferroviario por Estrechos

Los Trasbordadores Ferroviarios (Estrechos Rojos) existen en los Estrechos de Messina-Reggio (Sicilia) y Odense-Copenhague (Dinamarca). El Suministro Ferroviario y / o el Movimiento Ferroviario por otros estrechos no es posible.

Suministro Ferroviario/Naval y Producción

Una ciudad aislada no puede producir materiales de guerra con eficacia. Equipar una unidad de combate exige una mayor variedad de productos y/o recursos, suministrados en cantidad y normalmente a través de múltiples fuentes.

Hexes de Entrada de Ferrocarril

Todos los bordes del mapa están marcados con hexes de Entrada de Ferrocarril potenciales. Sólo éstos en el borde exterior del área de juego del mapa son hexes de Entrada Ferroviarios, no aquéllos que terminan en otro mapa.

10.0 SUMINISTRO

10.1 ESTADO DEL SUMINISTRO

Las unidades capaces de trazar una Línea de Suministro hasta una Fuente de Suministro están **Abastecidas**. Las unidades que no pueden están **Desabastecidas**.

10.2 ORIGEN DEL SUMINISTRO

Todo el suministro se origina en el Origen del Suministro. Sin un Origen del Suministro válido, las unidades amigas están Desabastecidas.

EJE: Berlín, con tal de que tenga **Suministro Ferroviario (9.3)** con otra Ciudad de Victoria amiga (símbolo cuadrado de ciudad).

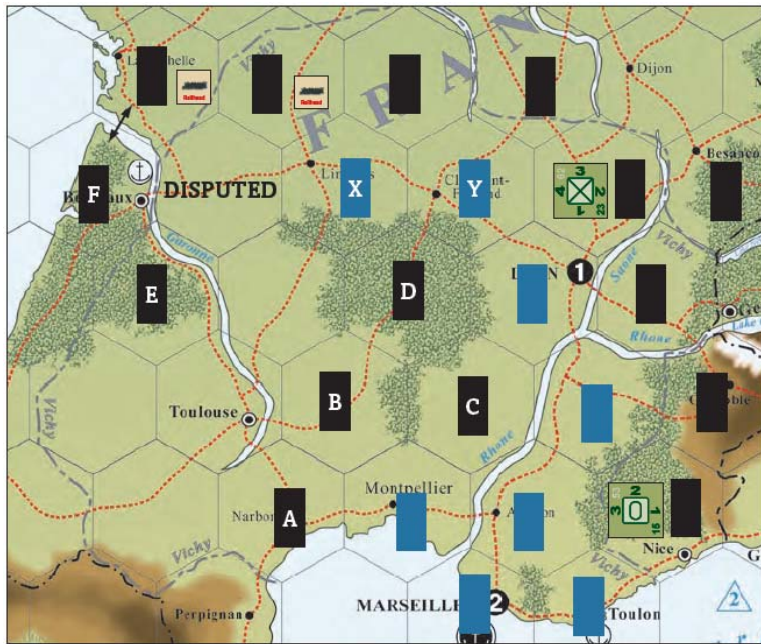
ALIADOS: Londres, con tal de que tenga **Suministro Ferroviario/Naval (15.4)** al OCEANO ATLANTICO.

SOVIETICOS: La Región de **SIBERIA**.

Nota: Los Orígenes de los Suministros funcionan normalmente si están implicados.

10.21 Suministro Nacional

Las unidades de las Potencias Mayores y Menores deben trazar el suministro hasta su capital nacional, que a su vez debe trazar el **Suministro Nacional** con una **Línea de Comunicaciones (10.22)** hasta su Origen del Suministro (Londres o Berlín).



EJEMPLO DE SUMINISTRO

Los Aliados han movido recientemente las unidades X e Y después de una ruptura en Lyon, cortando el Suministro del Eje a través de estos hexes. Los Extremos de Líneas Ferroviarias del Eje están indicados y las dos unidades del Eje (E, F) en el radio de 2 hexes están abastecidas. La Línea de Suministro hasta estas dos unidades puede atravesar Bordeaux o Bordeaux E1 aunque ese hex esté Disputado. Sin embargo, el Extremo de Línea Ferroviaria regresa a La Rochelle porque las líneas Férreas no pueden trazarse a través de hexes Disputados. Las unidades del eje A, B, C y D están aisladas y serán reducidas un paso en la próxima Fase de Suministro Aliada.

El Suministro Nacional puede trazarse hacia fuera de una capital implicada (vea **10.2**).

Asedio. El Suministro Nacional trazado **por mar** usando un puerto sitiado puede abastecer tan sólo un **máximo de 1VC**.

Estrechos. El Suministro Nacional puede cruzar los Estrechos por mar a no ser que **ambos** lados sean enemigos-controlados.

Neutrales Cooperantes. El Suministro Nacional no puede atravesar el territorio de **tierra** de “neutrales” Cooperantes (**16.2**) con el enemigo (pero **puede** atravesar los mares neutrales que estos controlan). Puede pasar por los Protectorados y naciones Cómplices neutrales (vea ED **DS**).

NOTA: El Suministro Nacional no se aplica a las unidades de las Grandes Potencias que trazan el suministro directamente hasta su Origen del Suministro.

10.22 Líneas de Comunicación

Una **Línea de Comunicaciones (LDC)** es una ruta ferroviaria/naval (**no** de carretera) que atraviesa **sólo** territorios y mares controlados amigos o neutrales.

Una **LDC** no puede atravesar territorios o mares enemigos-controlados territorio o hexes implicados. Puede atravesar Regiones implicadas pero no Distritos implicados (vea **18.1**).

Secuencia del Estado de Suministro

Importante: Estar Abastecido no es lo mismo que “tener una Línea de Suministro”.

El instante de la determinación del estado de suministro significa que las unidades mantienen su estado de suministro entre los chequeos de suministro (qué se dan al final de cada Turno de Juego enemigo). Esta secuencia tiene efectos muy importantes en el juego.

Por ejemplo, las unidades activas abastecidas pueden mover a lugares desabastecidos para cortar las líneas de suministro enemigas sin sufrir ninguna penalización inmediata. Sin embargo, como los chequeos del suministro ocurren al final del Turno de Jugador del oponente. ¡Las unidades enemigas que pasan a estar desabastecidas por esta maniobra sufren un desgaste inmediato!

Las unidades avanzadas estarán sujetas a un Chequeo de Suministro al final del turno del oponente, pero si la maniobra precedente elimina a las unidades enemigas gracias al desgaste por el desabastecimiento y como resultado abre nuevas líneas de suministro, ¡evitarán el desabastecimiento!

Observe también que como las unidades activas que se alejan del suministro mantienen su estado de suministro durante un turno, todavía ejercen una ZDC durante ese turno entero, extendiendo su radio más lejos para cortar el suministro y las líneas de ferrocarril.

Tenga precaución en situaciones donde las unidades enemigas puedan aislar a un mayor número de unidades amigas, infligiéndole serias pérdidas antes de que usted pueda responder. ¡Esto significa que es esencial mantener un frente continuo!

Visualizar Líneas de Suministro

Siempre se pueden trazar Líneas de Suministro de dos hexes hasta una Fuente de Suministro Ferroviaria/Naval a través de hexes que contengan unidades amigas en posición derecha (de pie) y a través de hexes Disputados (vea 8.33).

Suministro Nacional

El Suministro Nacional refleja la necesidad de un beligerante de permanecer en comunicación con su gran potencia aliada. El aislamiento produce normalmente un derrumbamiento rápido de la moral así como del suministro.

En condiciones de juego, las naciones no pueden acudir a una estrategia defensiva de “refugiarse” en la capital (con defensa doble). El Suministro Nacional exige a las potencias defender las comunicaciones de su capital con su Origen del Suministro. Una vez que su capital queda aislada, los ejércitos de una nación están condenados.

Como el Suministro Nacional puede trazarse a través de países y mares neutrales, las potencias menores Aliadas como Polonia y Rumania pueden trazar su Suministro Nacional a través de la Rusia neutral y los mares del norte hasta Londres. Las reglas para trazar el Suministro Nacional a través de los puertos implicados y a través de los estrechos se aplican particularmente a Grecia y Bélgica.

10.3 FUENTES DE SUMINISTRO

10.31 Suministro Ferroviario

Los Hexes de Ferrocarril amigos que se conectan por ferrocarril al Origen del Suministro amigo (aunque esté implicado) se dice que tienen **Suministro Ferroviario**. Las unidades y Ciudades en tales hexes también tienen **Suministro Ferroviario** (aunque estén implicados).

Los hexes con Suministro Ferroviario actúan como **Fuentes de Suministro** amigas. Los hexes más avanzados de este tipo se llaman **Extremos de Líneas Férreas** (*Railheads*) y pueden identificarse con marcadores 'RAILHEAD' para una mayor claridad.

El Suministro Ferroviario no puede trazarse en o a través de territorio neutral (excepto vea: **16.2 Cooperación** y **21.492 Complicidad Sueca**).

10.32 Suministro Ferroviario/Naval

Las **Líneas Navales** a través de los mares amigos conectan los puertos amigos. Las Líneas Navales amigas y las Líneas Férreas juntas conforman la **Red de Suministro Ferroviaria/ Naval**, que actúa como una Fuente de Suministro amiga.

NOTA: Las Líneas Navales no pueden pasar sin embargo por un Estrecho si cualquier lado es enemigo controlado.

Las unidades y Ciudades dependientes de las sin embargo así como de las Líneas Férreas poseen **Suministro Naval** (vea **15.4**).

10.33 Suministro por Carretera

Las carreteras en el **MF** y áreas del borde del mapa que se conectan al Suministro Ferroviario/Naval también pueden actuar como fuentes de suministro. Las unidades dependientes poseen **Suministro por Carretera**.

10.34 Suministro de Cabeza de Playa

Las cabezas de playa (*BeachHeads* o **BH**; vea **15.63**) también pueden proporcionar una Fuente de Suministro, incluso cuando se despliegan en hexes de batalla enemigos.

10.4 LINEAS DE SUMINISTRO

Las **Líneas de Suministro** son rutas de no más de **dos hexes** de longitud que conectan una unidad a su Fuente de Suministro.

Las Líneas de Suministro pueden trazarse a través de hexes Amigos o **Disputados**, incluyendo hexes de Batalla amigos. **Nunca** pueden trazarse a través de hexes enemigos o terreno intransitable.

NOTA: Las Líneas de Suministro en la Zona de Desierto en el MF tienen una longitud de un hex.

10.5 CHEQUEOS DE SUMINISTRO

El estado de suministro de una unidad amiga se determina durante el **Chequeo de Suministro** (fase de Suministro **enemiga**). Las unidades capaces de trazar una Línea de Suministro están Abastecidas.

Las unidades incapaces de hacer esto están **Desabastecidas** (colocar un marcador). No tienen ninguna ZDC y están sujetas al **Desgaste por Desabastecimiento** (vea **10.6**).

Una vez determinado, el estado del suministro de una unidad continúa **sin cambiar** hasta el **siguiente** Chequeo de Suministro. Por supuesto, las unidades Abastecidas transportan bastantes suministros para aguantar hasta el siguiente chequeo.

10.6 DESGASTE DE SUMINISTRO

Durante el Chequeo de Suministro amigo (fase de SUMINISTRO), las unidades **enemigas** desabastecidas **pierden** normalmente **un paso** (Desgaste por Desabastecimiento).

Éstas son las únicas excepciones:

- **Suministro de Fortalezas (10.7).**
- **Suministro de Bases (10.71).**
- **Suministro de Asedio (10.8).**
- **Cuadros de Fuerte (2.28).**
- **Tito dentro de Yugoslavia (16.732).**

10.7 SUMINISTRO DE FORTALEZA

Los hexes de Fortaleza (incluyendo Tobruk) pueden abastecer a **una** unidad defensora (Defensor Original) sin una Línea de Suministro. Las unidades que reciben Suministro de Fortaleza deben estar **en el hex de fortaleza**.

El defensor **mayor** (a opción del propietario entre las iguales) está abastecido. Todas las demás unidades están desabastecidas y sufren desgaste por desabastecimiento.

NOTA: Las unidades en Fortalezas (y Bases) tienen una ZDC.

10.71 Suministro en Bases

Las bases abastecen automáticamente a **una** unidad ocupante como anteriormente (si 2 o más unidades están allí, **ninguna** está abastecida!).

10.8 SUMINISTRO DE ASEDIO

El Suministro Naval (**15.4**) a través de puertos implicados se llama **Suministro de Asedio**, que puede apoyar tan sólo a **una** unidad con una fuerza de **IVC** (vea **15.41**).

NOTA: Las fortalezas no proporcionan Suministro de Asedio además del Suministro de Fortaleza.

Supremacía Naval Amiga: El Suministro de Asedio puede abastecer a una unidad de cualquier VC.

Supremacía Naval y Aérea Amigas: El Suministro de Asedio puede abastecer cualquier número de unidades. Los puertos implicados sirven como Fuentes de Suministro Ferroviario/Naval, a aquellas unidades que puedan trazar Líneas de Suministro.

NOTA: Si el Suministro Naval es anulado mediante Interceptación Naval, el Suministro de Asedio también se anula.

Tácticas de Desvío y Líneas de Suministro

Otra aplicación de las reglas de Suministro socava la táctica defensiva de anular las líneas ferroviarias sacrificando unidades que bloqueen zonas con defensa doble (limitando las opciones de suministro enemigas hasta que estas zonas bloqueadas sean reducidas).

Pero las unidades bloqueantes se pueden neutralizar fácilmente como sigue: la unidad bloqueante es implicada, cancelando su ZDC. Otras unidades activas flanquean a la unidad bloqueante enemiga, ocupando avanzadas zonas dentro del radio de suministro de 2 hexes de las líneas de ferrocarril amigas, y ejerciendo sus ZDC un hex más allá.

¡Estas ZDC controlarán entonces todos los hexes detrás de la unidad bloqueante (qué, al estar implicada, no tiene ZDC), cortando su suministro, mientras las unidades flanqueantes mantienen líneas de suministro válidas! La unidad bloqueante sufre desgaste por desabastecimiento mientras las unidades amigas avanzadas permanecen abastecidas y son libres para avanzar más lejos posteriormente en el turno.

Suministro:

Turnos Aliado/Soviético Separados

Bajo ciertas condiciones los Aliados y los Soviéticos no mueven en sucesión. Por ejemplo: con clima de Nieve previo al 2º Frente, el orden de turnos es Soviético, Eje y Aliados. Más avanzada la guerra, después del 2º Frente, el orden de turnos, durante el clima en **EF Seco/Barro** es Aliados, Eje y Soviéticos.

Esto puede llevar a problemas al interpretar el desgaste por desabastecimiento cuando Aliados y Soviéticos están contribuyendo al bloqueo del suministro del Eje (p.ej. en los Balcanes).

El desgaste por desabastecimiento de una unidad del Eje no puede ocurrir durante las dos Fases de Suministro Aliada y Soviética en la misma quincena. Si una unidad del Eje sufre desgaste debido a una acción soviética, no puede sufrir ningún desgaste adicional debido a una acción Aliada en la misma quincena.

En los casos en que un miembro de la coalición Aliada/Soviética ponga a las unidades del Eje desabastecidas durante su turno, sucede el Desgaste por Desabastecimiento para las unidades del Eje recientemente afectadas en esa Fase de Suministro, pero las unidades que ya estaban desabastecidas durante la fase de suministro del otro miembro de facción no sufren de nuevo ningún desgaste hasta el próximo turno amigo.

Ejemplo: en Verano de 1944 (orden del turno: Aliados, Eje, Soviéticos) los soviéticos aíslan a las fuerzas alemanas en Rumania durante su turno. Estas sufren el desgaste al estar sin suministro, y se marcan como desabastecidas durante la fase de Suministro soviética.

La siguiente quincena, los Aliados, expandiéndose por la costa yugoslava, cortan nuevas líneas ferroviarias, aislando fuerzas adicionales del Eje en Rumania. Durante la Fase de Suministro Aliada, estas unidades del Eje recientemente desabastecidas durante el turno Aliado sufren el desgaste, pero aquellas que ya sufrieron desgaste durante la fase de Suministro soviética no pierden un segundo paso antes del siguiente turno del Eje.

11.0 PRODUCCION

11.1 VISION GLOBAL

Al comienzo de cada mes, ambos bandos completan simultáneamente una fase de **Producción** que permite la reconstrucción de unidades y CG.

NOTA: La producción se omite en el primer mes de un escenario porque las Fuerzas de Salida ya incluyen la Producción de ese mes.

La producción se calcula separadamente para cada frente activo. Todos los meses, cada frente recibe **Puntos de Producción (PP)** basado en las ciudades y recursos controlados. Estos PP se gastan para construir unidades en ese frente, o ahorrarlos. Los PP también se pueden Transferir (perdiendo eficiencia) entre los frentes.

11.2 SECUENCIA DE PRODUCCION

- Determinar los **PP Disponibles** para cada frente.
- **Frente de Origen:** La Producción Básica más los PP de ciudades/recursos locales, menos la Asignación de PP hacia otros frentes.
- **Otros Frentes:** La Asignación de PP más los PP de ciudades/recursos locales (no MF).
- **Añadir** las Transferencias de PP entrantes
- **Restar** el Mantenimiento del Desierto/Artico
- **Restar** las Pérdidas de Envío
- **Sumar** los PP previamente Ahorrados
- **Restar** 10 PP si la Transferencia de PP se hace a otro frente
- Gastar o Ahorrar los **PP Disponibles**
- **Gastar** los PP para construir/reconstruir las unidades, (cualquier PP sobrante se pierde) Ahorra todos los PP si no se gasta ninguno

11.3 FUENTES DE LOS PP

El Nivel de **Producción del Frente** es la Producción Básica (o Asignada) más los PP de las Ciudades y Recursos localizados en ese frente (los PP del **NF/MF** se añaden al frente de origen). Las fuentes de los PP de ciudades y recursos están relacionadas en la barra lateral.

Los Niveles de Producción Inicial de cada frente vienen indicados en la tabla de **Fuerzas de Salida** del escenario.

Use la HOJA DE REGISTRO DE JUEGO para registrar los Niveles actuales de Producción. Los PP Aliados y del Eje se registran separadamente para cada frente **activo**. La Producción del **EF** soviética se aplica a todos los frentes.

11.31 Producción Básica

Cada bando recibe cada mes los **PP de Producción Básica** automáticamente. La Producción Básica puede ser positiva (para la producción de fuera del mapa) o negativa (reflejando la producción no-militar y pérdida de eficacia).

Los **PP** de la Producción Básica llegan al **Frente de Origen** (Soviéticos al **EF**, el Eje al **WF**, Aliados al **WF**). Otros frentes no obtienen ninguna Producción Básica pero pueden recibir Asignaciones (**11.5**) del Frente de Origen. Las asignaciones pueden aumentarse en los cambios de estación (junio y diciembre).

La Producción Básica puede cambiar de una estación a otra, como se muestra en la **TABLA DE PRODUCCION BASICA** (debajo) y en las tablas de **Fuerzas de Salida** y Transición Invernal del escenario.

11.32 Producción de Ciudades

Las Ciudades Mayores tienen un valor de producción (número blanco) que es el número de PP que producen cada mes. Las ciudades deben tener Suministro Ferroviario/Naval para producir (vea: **9.3** y **15.4**).

Nota: Los PP de las Ciudades y Recursos del MF y del NF se suman a la Producción del Frente de Origen.

11.33 Producción de Recursos

Los **Centros de Recursos** (símbolos de petróleo o minas) también producen PP cada mes, y de igual manera deben tener Suministro Ferroviario/Naval para producir PP.

Para la economía del Eje tan falta de recursos, los Centros de Recursos producen el **doblo** de su cantidad impresa. Por ejemplo, Gyor, un centro petrolífero de **1PP**, produce **2PP/mes** para el Eje.

11.34 Potencias Aisladas

Para las potencias con Suministro Nacional pero ningún Suministro Ferroviario/Naval, vea **20.64**.

PRODUCCION SIMULTANEA

La producción simultánea acelera el juego y favorece la incertidumbre ya que los jugadores sólo pueden prestar una atención limitada a la producción del oponente.

FUENTES DE PP EN EUF

NACION	CIUDAD	REC.
INGLATERRA	22	
FRANCIA	10 ¹	2
Estados Balticos	1	
Belgica	2	
Bulgaria	1	
Checoslovaquia	3	
Danzig	2	
Dinamarca	2	
Finlandia	1	1
ALEMANIA (WF)	56 ²	4
ALEMANIA (EF)	1	
Grecia	2	
Holanda	4	
Hungria	3	1
Irak [Brit]		4
ITALIA	8	
Noruega	1	
Persia [Brit]		6
Polonia (WF)	1	1
Polonia (EF)	2	
Portugal	1	
Rumania (EF)	1	4
España	3	
Suecia	2	2
Suiza	2	
URSS	48 ³	28
Yugoslavia	1	

¹ Incluye Tunis
² Incluye Viena (NOTA: Stettin solo 1 PP)
³ Excluye Riga

TABLA DE PRODUCCION BASICA DE EUROFRONT

	S39	W39	S40	W40	S41	W41	S42	W42	S43	W43	S44	W44
EJE	-30	-30	-30	-30	-30	-25	-20	-15	-10	-5	0	0
ALIADOS	-20	-15	-10	-5	0	10	20	30	40	50	60	60
SOVIETICOS	-24	-24	-24	-18	-12	-6	0	8	8	8	8	8

Cursivas en Negrita = aumentos de la Produccion Basica

S = verano / W = invierno (ej.- S39 = verano de 1939 / W41 = invierno de 1941)

11.4 PP DISPONIBLES

Los **PP Disponibles** son aquellos aprovechables para un frente después de restar cualquier ajuste al Total de la Producción. Registre los **PP Disponibles** en la HOJA REGISTRO DEL JUEGO.

Antes del inicio de la Producción, los **PP Disponibles** empiezan a cero o con todos los PP Ahorrados del mes anterior.

Después de la Producción, estos deben ser igual a cero o PP Ahorrados (si no se hubiera gastado **ningún PP** en este mes).

NOTA: Los PP Disponibles deben ser todos totalmente gastados o ahorrados. Si los PP de cualquier Frente son gastados, cualquier PP sin usar se pierde. Las Transferencias de PP no se consideran gastos y no impiden el ahorro de los PP restantes.

11.5 ASIGNACION DE PP

La **Asignación** son retribuciones de PP a largo plazo desde el Frente de Origen del Eje o Aliado (**WF**) a otro frente.

El EJE y los ALIADOS pueden Asignar la Producción del **WF** al **MF**. El Eje (sólo) puede asignar PP al Frente Oriental. El jugador SOVIETICO nunca Asigna sus PP.

Normalmente, **sólo** se pueden aumentar las Asignaciones durante los **Cambios de Estación** (Jun/Dic), pero se puede disminuir durante cualquier Fase de Producción.

Para los detalles ve, 21.2 y 21.3.

11.6 TRANSFERENCIA DE PP

Durante la Producción, los Aliados y el Eje pueden transferir **10PP** desde un frente a otro, pero esto es lento e ineficaz.

Los soviéticos no pueden transferir sus PP.

11.61 Transferir PP

Durante la Producción, el Eje y los Aliados pueden hacer **una Transferencia de 10PP** desde cada frente a otro frente. La **Mitad** se pierde por el camino, y **un mes más tarde** llegarán **5PP**.

Para transferir PP, reduzca los **PP Disponibles** del frente donante en **10PP**, y anote **+5PP** de Transferencia al frente receptor durante el Mes siguiente en la Hoja de Registro del Juego (*Game Record Sheet*).

11.62 Recibir Transferencias de PP

Cuando una Transferencia de PP llega a un frente, añada **5PP** a los PP Disponibles.

NOTA: Los soviéticos sólo pueden recibir Transferencias de PP del WF a través de los Convoyes del Ártico si Murmansk posee Suministro Ferroviario/Naval hasta Londres y Siberia. Las Transferencias de PP del MF a los soviéticos se pueden hacer a través de Persia si Teherán posee Suministro Ferroviario/Naval hasta Londres y Siberia.

- Las Transferencias de PP al **MF** están sujetas a Pérdidas de Transportes (a no ser que ese bando tenga la Supremacía Naval).
- Las Transferencias de PP Aliadas **WF-Soviéticas** (mediante Convoyes del Ártico) están sujeto a Pérdidas de Transportes si el EJE controla Narvik.

Pérdida de Transportes. Si la Transferencia de PP está sujeta a las Pérdidas de Transportes, tire un dado por cada 5PP para determinar el número de PP que llega a destino (máximo 5).



EFICACIA TRANSFERENCIA PP			
Fuente	al WF	al MF	al EF
WF		50% ^{1 3}	50% ²
MF	50% ^{1 3}		50% ³
EF	50%	50% ³	

1 Aliados pierden Transportes
2 Aliados pierden Transportes si Narvik pertenece al Eje
3 Eje pierde Transportes salvo si Mare Nostrum (see 17.5)

Evaluación de la Producción

El valor de PP de las Ciudades se deriva de la producción económica en aquel tiempo, evaluada en condiciones de producción de guerra: dando énfasis a metales, productos químicos y sobre todo maquinaria, pero elementos más cotidianos como ropa, madera y comida también están considerados.

Asignación de PP al Frente

La Asignación representa el "grosor de la tubería" logística en un Frente. Los jugadores pueden aumentar esa capacidad si así lo deciden, pero sólo gradualmente.

PP Iniciales del Eje en el EF

El Eje normalmente posee 14PP EF cuando se abre el EF: Danzig (2), Königsberg (1), Varsovia (2), Ploesti (8) y Bucharest (1).

Transferencia de PP

Las Transferencias de PP ajustes a corto plazo del 'plan maestro' económico a partir de la Asignación de los Frentes. Como tal, posee ineficacias inherentes.

Transferencia de PP al Mediterráneo

Aparte de las Pérdidas de Transportes, el tráfico logístico hacia Africa estaba estrangulado por una falta de infraestructura avanzada. Los recursos de los puertos eran mínimos para la norma europea, y el transporte por carretera/ferrocarril era peor aun.

Transferencia de PP al Este

El tráfico logístico del Eje al Este masificó severamente el sistema ferroviario ruso incluso a volúmenes históricos: cualquiera aumento en el tráfico habría sido problemático.

Los Aliados pueden aumentar los embarques de PP a Rusia a través del Convoy de Murmansk (algunos ya están contabilizados), una ruta sujeta a interceptación aérea/naval del Eje desde Noruega.

Los PP también puede enviarse desde el Frente Mediterráneo a Rusia por Persia. Las Pérdidas de Transportes no se aplican ya que esto ha sucedido ya durante su ruta al MF. Los Aliados no pueden transferir PP a Rusia hasta que se una al bando Aliado.

11.7 CONSTRUIR UNIDADES

Durante la Producción, los jugadores gastan PP para reconstruir las unidades dañadas o eliminadas. Para los costes de las unidades, vea barra lateral.

Los costes de las unidades **Aliadas** se aplican al Frente Occidental. En el Frente Mediterráneo y el Frente Norte, los Aliados construyen las unidades con **Costes Extremos**. Vea la **Tabla de Datos de las Unidades** de la página 94. Hasta que el **MF** se active, se **duplican** los Costes Extremos en el **MF**.

Los costes de unidades del **Eje** se aplican al Frente Occidental y al Frente Oriental. En el Frente Mediterráneo y el Frente Norte, las unidades del Eje construyen con Costes Extremos. **Las naciones menores del Eje usan los costes del Eje.**

Nota: Sólo se puede construir un paso SS por mes en cada frente.

Las unidades **Soviéticas** se construyen en **cualquier frente** con los PP soviéticos. Las unidades soviéticas usan inicialmente los costes de las unidades Aliadas, pero cambia a los Costes Soviéticos una vez declarada la Gran Guerra Patriótica (vea **20.56**). Los soviéticos nunca usan Costes Extremos.

Las unidades de **Potencias Mayores/Menores** se construyen los PP de su facción cuando su capital posee Suministro Ferroviario/Naval hasta el Origen del Suministro de su facción (vea **10.2**). Si queda aislada de este Origen del Suministro, deben construir con los PP Nacionales, los cuales se gastan, se ahorran y se registran separadamente.

11.71 Reemplazos

Durante la Producción, los jugadores pueden construir a unidades en el juego, con tal de que estén implicadas y tengan **suministro seguro** (haga un chequeo de suministro según necesite).

NOTA: El Suministro de Fortaleza, el Suministro de Asedio y el interceptable Suministro Naval no son suministros seguros.

Sólo **un paso** puede añadirse a cada unidad en una fase de Producción. Los PP se gastan por cada paso añadido (vea la columna de **Pasos** de la tabla de Costes de las Unidades).

Las unidades con Suministro BH (**15.63**), las unidades implicadas en Áreas (**18.0**) y las unidades en el **MF** antes de que se haya activado (**21.32**) tienen **duplicados** sus costes de reemplazo.

11.72 Reconstrucción de Cuadros

Durante la Producción, se pueden reconstruir las unidades eliminadas en **cuadros**, y ponerlas en las Zonas de Llegada (**11.81**).

Los costes de los Cuadros están indicados en la columna 'Cuadro' de la **Tabla de Costes de las Unidades**. Los nuevos Cuadros no pueden construirse más aún en la misma fase de Producción.

11.73 Coste de los CG

Los costes de reconstrucción de los **CG** y **CGS** aumentan bajo ciertas condiciones (los **CGT** siempre cuestan 5PP).

11.731 Suministro Naval

Los **CG** con Suministro Naval (vea **15.4**) cuestan +5PP/paso (+10 PP/cuadro), a menos que estén **en o adyacentes a un puerto mayor amigo** (o **en** un puerto menor del **MF**) con Suministro Naval seguro.

11.732 Suministro por Carretera

Los **CG** con Suministro por Carretera cuestan +10PP/paso (+20 PP/cuadro) Vea **10.33**.

11.733 Suministro de Cabeza de Playa

Los **CG** con Suministro BH (**15.63**) cuestan +10PP/paso (+20PP/cuadro).

11.734 Bombardeo Estratégico

Empezando en **W'43**, los **CG** del Eje en el **WF** cuestan +5PP/paso (+10PP/cuadro). Vea **13.31**.

11.735 Suministro de Petróleo del Eje

Si ninguna Línea de Comunicaciones (**10.22**) existe entre Berlín y una fuente de petróleo mayor (Ploesti, Abadan o Baku), el coste de los **CG** del Eje aumenta en **5PP/paso** (los cuadros en 10PP). Vea **17.1**.

11.736 Suministro de Petróleo Soviético

Si los soviéticos pierden Baku o el Suministro Ferroviario/Naval hasta él, el coste de sus **CG** aumenta en **5PP/paso** (los cuadros 10PP).

11.74 Preparación de Cabezas de Playa

Para **20PP**, las Cabezas de Playa pueden avanzar desde su estado de **Preparación** (Prep) al estado de **Lista** (Ready), o las BH eliminadas pueden ser reconstruidas en estado de **Preparación** (Prep).

11.8 REFUERZOS

Los **Refuerzos** son nuevas unidades que llegan sin ningún coste en PP. No se le pueden reconstruir pasos en el mes de llegada.

11.81 Zonas de Llegada

Los refuerzos y los cuadros recientemente reconstruidos deben llegar en las Zonas de Llegada como se define debajo.

Nota: Los Refuerzos que llegan en el primer mes de un juego deben prepararse en zonas de llegada válidas.

Las Zonas de Llegada deben tener Suministro Ferroviario/Naval y **no** contener batallas. Hasta dos [2] unidades por Producción pueden llegar a una **ciudad mayor**, una [1] unidad a otras localizaciones.

Eje: Las unidades **alemanas** llegan a ciudades alemanas (mayor/menor) natales o Ciudades de Victoria (1.412). Las unidades **italianas** llegan a ciudades mayores italianas. Las unidades de Países **Menores del Eje** llegan a sus capitales nacionales. Los refuerzos del **MF** llegan a **Trípoli**, y los refuerzos del **NF** a **Oslo**.

UNIDAD	Eje		Aliado		Soviético	
	Pas	Cua	Pas	Cua	Pas	Cua
CG ¹	10	20	10	20	10	20
CGT	5	10	5	10	•	•
Blindada	8	12	8	16	4	8
Mec	6	9	6	12	3	6
Infantería	4	6	4	8	2	4
Choque	•	•	(6)	(12)	3	6
Anfibia	•	•	4	12	2	6
Para ²	12	18	12	24	6	12
Montaña	5	8	5	10	3	5
Fuerte	10	15	10	20	•	•
Caballería	6	9	6	12	3	6
Estatica	3	2 ³	3	3	•	•
BH	•	•	20	20	20	20

NOTA: Los Sovieticos usan costes Aliados hasta la Gran Guerra Patriótica (20.56)

¹ Todos los CG +5 (+10/cuadro) con Suministro **Naval**. Todos los CG +5 (+10/cuadro) con Suministro de Carretera/BH (acumulativo con el Suministro **Naval**).

CG del Eje +5 (+10/cuadro) a partir de W'43.

CG del Eje/Sov +5 (+10/cuadro) sin Suministro de Petróleo

² "Paras" confinados en tierra cuestan la mitad.

³ El cuadro Ø VC es mas barato que 1 paso.

Reemplazos

Las unidades se pueden reconstruir sólo un paso cada mes porque se necesita tiempo (entrenamiento) así como equipos para construir unidades de combate.

Costes de los Cuadros

El coste superior de los cuadros refleja el precio de tener una unidad completamente destruida en combate. Es muy más fácil reconstruir una unidad cuando su infraestructura (líderes, organización, servicios de apoyo, etc.) permanece intacta. Los cuadros alemanes son más baratos de reconstruir, reflejando su superior entrenamiento y liderazgo.

CG Aliados y Suministro de Ultramar

Como los Británicos/Americanos reciben suministro de Londres, los **CG** Británicos/Americanos en el continente, en el **MF** o en el **NF** cuestan 15PP/paso (Suministro de Ultramar) a menos que estén en o adyacentes a un puerto mayor. **Por otro lado, los CG franceses que trazan suministro por tierra hasta París no están sujetos a esto (a no ser que se convierta en Franceses Libres y empiecen a trazar suministro hasta Londres).**

Los **CG** dependientes del Suministro de BH son aun más caros de construir (20PP/paso).

Suministro de Petróleo del Eje

Ploesti, Abadan y Baku no necesitan estar controlados por el Eje. El Eje debe tener sólo acceso (LDC) al petróleo, que aún puede ser en el caso de que Rumania, etc., sea neutral.

ALIADOS: Las unidades **Británicas/USA/FF** pueden llegar a puertos mayores amigos (con Suministro Naval). Las unidades **británicas** también llegan a ciudades de origen y unidades **francesas** a ciudades mayores francesas. Las unidades **Menores Aliadas** llegan a las capitales nacionales.

Las unidades **SOVIETICAS** llegan a las ciudades de origen soviéticas (mayores y/o menores) o a los Distritos/Regiones **de origen**.

11.82 Llegada Adelantada

Durante la Producción, la llegada de una unidad de refuerzo puede adelantarse un mes gastando tantos PP igual al **coste del cuadro** de esa unidad (anotar esto en la Hoja de Registro del Juego). De modo alternativo, la llegada de **una BH** puede adelantarse un mes con un coste de **20PP**.

También pueden adelantarse un mes los refuerzos que no sean cuadros reduciendo su fuerza de llegada en 1VC.

Nota: Los costes de los cuadros del MF y los PP del MF deben usarse para adelantar los Refuerzos del MF.

11.83 Llegada Retardada

La llegada del refuerzos también puede retardarse (esto no tiene efecto sobre la fuerza de llegada).

11.84 Disolver Unidades

Durante la Producción, los jugadores pueden **eliminar** voluntariamente unidades amigas (típicamente para propósitos de apilamiento), pero no pueden reconstruirlas durante esa misma Producción.

Importante: No se pueden disolver las unidades de Potencias Menores.

11.9 PRODUCCION MF / NF

Las unidades localizadas en el Frente Mediterráneo y el Frente Norte están sujetas a reglas especiales que modifican la Producción. Los detalles se encuentran en **21.3** (MF) y **21.4** (NF).

Ciudades de Origen

Todas las Ciudades dentro del Territorio nacional.

Unidades Ajenas

Todas las unidades salvo las Residentes del **MF**, las Veteranas del **MF** y las Expedicionarias del **MF** son **Ajenas** al **MF**. Lo mismo sucede en el Frente Norte.

La Zona del Desierto

La Zona del Desierto en **MF** incluye el Norte de Africa y Oriente Medio [todos los hexes de **MF**], pero no la Zona Sur (áreas). Esto significa que las unidades en India o Sudáfrica (por ejemplo) no están sujetas a Mantenimiento o Aclimatización en el Desierto.

La Zona Ártica

La Zona Ártica incluye todas las áreas del **NF**, pero no la Zona Templada (hexes).

Mantenimiento en el Desierto y el Ártico

En los vastos espacios inhabitados del Norte de Africa y del Ártico, debe importarse todo lo necesario para vivir y transportarse laboriosamente hasta el frente, incluyendo la comida, el alojamiento y los más importante, el agua.

Como resultado, sólo un número limitado de divisiones puede recibir apoyo allí —más unidades sólo supondrían más problemas de suministro.

La penalización de mantenimiento representa esos niveles de fuerza histórica que en estos parajes alargaba la logística hasta el límite.

Los Residentes y Veteranos del **MF/NF** nunca están sujetos al Mantenimiento en el Desierto/Ártico. Las Ajenas al **MF/NF** siempre están sujetas al Mantenimiento en el Desierto/Ártico.

Las Expedicionarias del **MF** están exentas del Mantenimiento en el Desierto sólo cuando se Basan en Casablanca/Túnez/Estambul.

12.0 CLIMA

12.1 DETERMINAR EL CLIMA

Son posibles los climas **Seco**, **Barro** y **Nieve**. La Nieve y el Barro entorpecen las operaciones de modo diferente.

Algunos Meses tienen un clima fijo, pero en otros es variable, como se indica en las Hojas de Registro del Juego.

Cada **Quincena** empieza con la determinación del clima para **WF** y **EF**. En cada caso, ambos jugadores tiran un dado y la suma de los dados determina el clima en **WF** o **EF** para esa Quincena (si el clima **Seco** está asegurado, omite este paso).

Las tiradas **impares** significan clima de Barro; las tiradas **pares** significan clima Seco o de Nieve (vea la Tabla del Clima).

El clima del Frente Mediterráneo siempre es **Seco**. La **Zona Ártica** del Frente Norte tiene el clima de **EF**; el resto tiene el clima de **WF**.

La tirada del clima también determina la aparición de **Tormentas** (vea 12.5), según la Tabla de Tormentas. Las tormentas desorganizan ciertas operaciones navales dentro de una **Cuenca Marítima** (15.1).

12.11 Clima del WF

El clima del Frente Occidental siempre es Seco y está libre de Tormentas desde marzo hasta octubre.

Desde noviembre a febrero, pueden darse el Barro y las Tormentas. Durante estos meses se hacen tiradas de determinación del clima a lo empezar cada quincena.

12.12 Clima del EF

Se hacen tiradas separadas para el clima del Frente Oriental cada quincena desde octubre hasta mayo (de junio a septiembre siempre es Seco). Puede haber Tormentas en el Báltico Oriental, el Ártico y las cuencas del Mar Negro.

12.13 Clima del MF

El clima del Frente Mediterráneo **siempre** es Seco. Las tiradas de clima del **WF** pueden producir Tormentas en las Cuencas Mediterráneas o Atlánticas, afectando a las operaciones navales en el Frente.

12.14 Clima del NF

En la **Zona Templada** del **NF** (los hexes del sur de **Noruega/Suecia**), se aplica el clima de **WF**. En la **Zona Ártica** (18.0) se aplica el clima de **EF**. Las tiradas del clima **EF/WF** pueden producir Tormentas en las cuencas del Atlántico, del Ártico y del Báltico Occidental u Oriental.

12.2 CLIMA SECO

El clima **Seco** no tiene ningún efecto negativo en las operaciones de juego.

12.3 CLIMA DE BARRO

El clima de **Barro** tiene efectos negativos severos en las operaciones de juego.

Durante el clima de **Barro**; los efectos del terreno de **Pantano** se aplican a los hexes Claros, de Bosque, de Colina y de Montaña, excepto que el apilamiento no cambia.

12.31 Mando

Los CG que se activan en localizaciones con clima de Barro se **desorganizan** (ordenando con 1VM por debajo del nominal, vea 5.8). Es más, los CG en localizaciones con clima de Barro **no se pueden Destacar** un hex durante la activación.

NOTA: Los CGS en sus capitales no se desorganizan debido al clima.

12.32 Movimiento

El clima de Barro reduce la velocidad de todas las unidades a **1 hex** por fase de Movimiento (**excepción**: la Caballería mueve 2 hexes). El límite por lado de hex es de 1 en todo tipo de terreno.

12.33 Combate

Con Barro, todos los hexes tienen **defensa doble**, los Asaltos por Río son más fáciles de Rechazar (7.62) y la Potencia de Fuego Ofensiva se reduce a **FS** en todo tipo de terreno.

12.4 CLIMA DE NIEVE

Durante el clima de Nieve; los efectos del terreno de **Bosque** se aplican a los hexes de **Pantano**, excepto que el apilamiento permanece inalterado a 3. Los Ríos se congelan con clima de Nieve.

12.41 Iniciativa

En las quincenas de Nieve en **EF**, los soviéticos juegan **primero** (vea la Hoja de Registro del Juego), modificando el orden de los Turnos de Jugador (vea 12.7).

12.42 Mando

Los CG en localizaciones con clima de Nieve se **desorganizan** (pero se pueden Destacar). Los CG soviéticos y escandinavos están exentos.

Importante: Los CGS en sus capitales no se desorganizan debido al clima.

12.43 Movimiento

El clima de Nieve reduce la velocidad de las unidades en uno (hasta un mínimo de 1).

Ejemplo: Con clima de Nieve; las unidades blindadas; mecanizadas y de caballería mueven 2 hexes en lugar de 3.

El límite por lado de hex por los ríos helados sigue siendo 1 (las ZDC **tampoco** se extienden a través de los ríos helados).

12.44 Combate

Los Asaltos por Río a través de ríos **helados** no puede ser rechazados (vea 7.62).

TABLA DEL CLIMA

MES	WF	EF
JUN	SECO	SECO
JUL	SECO	SECO
AGO	SECO	SECO
SEP	SECO	SECO
OCT	SECO	BARRO/SECO
NOV	BARRO/SECO	BARRO/NIEVE
DIC	BARRO	NIEVE
ENE	BARRO	NIEVE
FEB	BARRO/SECO	NIEVE
MAR	SECO	BARRO/NIEVE
ABR	SECO	BARRO
MAY	SECO	BARRO/SECO

Negrita: Tirada del Clima en cada Quincena.
Cursiva: Tirada del clima solo para Tormentas.
Los resultado Impar/Par de la tirada se muestra para los meses con clima variable.

Pronóstico del Clima

Como cada jugador tira un dado, nadie puede afectar al clima con una tirada "buena": es pura suerte.

Equilibrio del Clima [opcional]

Si los jugadores se ponen de acuerdo, la segunda quincena de un mes con clima aleatorio siempre puede tener el clima opuesto de la primera quincena.

Ejemplo: Los jugadores ruedan un clima de Nieve durante la primera quincena de noviembre de 1941. Si se usa el Equilibrio del Clima, la segunda quincena necesariamente será de Barro.

Tormentas

Las Tormentas sólo ocurren en una cuenca en un momento. Las BH quedan completamente incapacitadas durante una tormenta y las invasiones son imposibles.

Consideraciones de Apilamiento

Los cambios en el terreno debidos al clima no reducen los límites de Apilamiento.

12.45 Parálisis Invernal del Eje

Durante el primer invierno en el **EF**, entra en efecto la Parálisis Invernal del Eje:

- Durante las Producciones de **Invierno** (de diciembre a mayo), los CG del Eje en el **EF** cuestan **15PP/paso** (los cuadros 30PP).
- Durante el clima de **Nieve**, todas las unidades del Eje tienen su velocidad reducida a **uno** (1) y la Potencia de Fuego ofensiva reducida a **FS** (la Potencia de Fuego defensiva no cambia).

IMPORTANTE: Si el Frente del Este se abre en marzo, abril o mayo, la Parálisis Invernal no ocurre hasta el invierno siguiente.

12.5 TORMENTAS EN EL MAR

Las tiradas para el clima en **WF** y **EF** también determinan la aparición de **Tormentas** que **sólo** pueden ocurrir con clima de Barro o Nieve (con tiradas **impares**, vea la Tabla de Tormentas, barra lateral). Las Tormentas afectan a **todos** los mares dentro de la Cuenca Marítima específica (vea **15.1**) durante esa Quincena [colocar el marcador de Tormenta/Storm].

NOTA: Las tiradas de clima también se hacen en las quincenas con clima fijo de Nieve o de Barro; para determinar la aparición de las Tormentas.

12.51 Efectos de las Tormentas

- No es posible realizar ningún movimiento de Invasión por Mar (**15.5**) a través de los mares afectados.

NOTA: El Radio de Mando de un CG de Invasión [para apoyo de combate] todavía se puede trazar a través de un mar tormentoso.

- Las Cabezas de Playa se desorganizan en los mares afectados (invertir el marcador), perdiendo su capacidad de suministro y puerto durante esa quincena (**15.64**).

NOTA: Las tormentas no tienen efecto sobre el Suministro Naval ni sobre el Movimiento Naval (los puertos son a prueba de tormentas).

12.6 ASALTO POR RÍO

BARRO: Los asaltos por río son rechazados con tiradas de 1 a 3 (Rechazo Triple o **RT**) con clima de Barro (a diferencia del **RD** 1-2 con clima Seco).

NIEVE: Con clima de Nieve, los ríos se congelan y **no pueden ser rechazados** los asaltos por río.

Sin embargo, las ZDC todavía no se extienden a través de los ríos congelados y el límite por lado de hex sigue siendo de 1 unidad/lado de hex.

12.7 INICIATIVA

El clima del Frente del Este puede alterar el orden de juego. Los **SOVIETICOS** van antes que el **EJE** con Nieve en el **EF** (Soviéticos/Eje /Aliados). En cualquier otro caso, el Eje va antes que los **Soviéticos**.

Así, la secuencia de Turnos de Jugador puede cambiar, como se ve en la barra lateral y se señala en la Hoja de Registro del Juego.

Parálisis Invernal del Eje

Observe que si los soviéticos se Movilizan en Junio/1940, por ejemplo, la Parálisis Invernal del Eje ocurrirá durante el invierno de 1940, no en el invierno de 1941 como normalmente es el caso. Esto puede tener consecuencias serias para los soviéticos si el Eje lleva a cabo entonces una campaña Barbarossa normal en el verano de 1941.

Ejemplos de Clima e Iniciativa

S'41: EF Seco: Eje, Aliados, Soviéticos.

W'41: EF Nieve: Soviéticos, Eje, Aliados.

S'42: EF Barro: Eje, Aliados, Soviéticos.

--ocurre el Segundo Frente--

S'43 EF Seco: Aliados, Eje, Soviéticos.

W'43 EF Nieve: Aliados, Soviéticos, Eje.

TABLA DE TORMENTAS

2d6	WF	EF
Par	Ninguna	Ninguna
3 u 11	Cuenca del Mediterraneo	Cuenca del Mar Negro
7	Cuenca del Baltico Occ.	Cuenca del Baltico Oriental
5 o 9	Cuenca del Atlantico	Cuenca del Artico



13.0 FUERZA AEREA

13.1 FUERZA AEREA DEL CG

Los CG tienen conferidos recursos de fuerza aérea. Durante el Combate, los CG activados pueden dirigir **un** (1) **Ataque Aéreo** a una batalla dentro del Alcance Aéreo. Los ataques aéreos no pueden atacar a la fuerza aérea enemiga, y las unidades de tierra no pueden disparar contra los Ataques Aéreos.

13.11 Alcance Aéreo

EL **Alcance Aéreo** es igual al VM del CG. Se traza a través de hexes enemigos y de terreno intransitable, pero **no** a través de países neutrales. Los Ataques Aéreos pueden cruzar los límites del frente sin penalización.

Excepción: sólo los CG del MF pueden realizar Ataques Aéreos dentro del MF desde otro frente (21.393).

Los CGS tienen un Alcance Aéreo **doble** (por ejemplo, un CGS III tienen un Alcance Aéreo de 6).

13.12 Desorganización de la Fuerza Aérea

La eficacia del VM de los CG desorganizados (**5.32**) se reduce en uno, y esto afecta tanto al VM del Alcance Aéreo y como al VC del Ataque Aéreo. La Potencia de Fuego Aérea no cambia.

13.2 ATAQUE AEREO

13.21 Objetivos

Los Ataques Aéreos **sólo** pueden hacerse en batallas activas que se disputan durante esa fase de Combate. Sólo se permite **un** Ataque aéreo por batalla.

Los Ataques Aéreos se asignan antes de revelar las unidades en la batalla o de comenzar el combate. Ponga un marcador de Ataque Aéreo (*Airstrike*) con la fuerza del CG dirigente en el hex objetivo (por ejemplo, un "Airstrike 2" para un CG II VM).

13.22 VC del Ataque Aéreo

El VC del Ataque Aéreo (el número de dados que se tiran) es igual al VM del CG dirigente. La fuerza aérea de un CG **no puede** ser dividida en múltiples Ataques Aéreos.

13.23 Potencia de Fuego Aérea

La potencia de fuego del Ataque Aéreo (**FS**, **FD** o **FT**) varía con el tiempo, aumentando para Aliados y soviéticos y disminuyendo para el Eje.

La Potencia de Fuego Aérea del Eje, Aliados y Soviéticos en cada Frente viene indicada abajo (vea también las Tablas de Juego), y los cambios vienen reflejados en las Hojas de Registro del Juego.

Los Ataques Aéreos ALIADOS siempre usan la Potencia de Fuego Aérea Aliada. Los Ataques Aéreos SOVIÉTICOS usan la Potencia de Fuego Aérea Soviética.

Los Ataques Aéreos del Eje usan la Potencia de Fuego del **EF** contra las unidades soviéticas, y la Potencia de Fuego del **WF** o del **MF** contra las unidades Aliadas.

13.24 Resolución de los Ataques Aéreos

Los Ataques Aéreos se resuelven **antes** del Fuego Defensivo. Se tira un dado por cada VC del Ataque Aéreo.

Los impactos se anotan basándose en la Potencia de Fuego actual del Ataque Aéreo (**FS**, **FD** o **FT**), y se aplican inmediatamente a las unidades enemigas en el hex. Se aplican todos los beneficios defensivos del terreno y del clima (por ejemplo la Defensa Doble en bosques). Los impactos Parciales de los Ataque aéreo se **transmiten** al combate de tierra normal.

Nota: Cuando se realizan Ataques Aéreos en batallas con Combate Sin Apoyo, los impactos sólo tienen la mitad de su eficacia, igual que en los ataques terrestres.

13.3 SUPERIORIDAD AEREA

13.31 Alcance Aéreo Extendido

Empezando en **W'43** [Dic de 1943], el Alcance Aéreo Aliado se **duplica** a dos veces el VM del CG dirigente. El VC (el número de dados rodado) y Potencia de Fuego (el número de impactos) del Ataque Aéreo no cambian. El Alcance Aéreo de los CGS aumenta hasta el triple del VM del CGS.

Bombardeo Estratégico. Empezando en **W'43**, el coste de los CG del Eje en el **WF** aumenta en 5PP/paso (10 PP/cuadro).

13.32 Supremacía Aérea

En **S'44**, la **Supremacía Aérea** Aliada entra en efecto en el **Frente Occidental**.

- Los movimientos del Eje disminuyen: la velocidad de las unidades en el **WF** se reduce en uno (hasta un mínimo de 1), y los Movimientos Ferroviarios se reducen a la **mitad** hasta 5 hexes cada uno.
- Si los Aliados también tienen **Supremacía Naval**, todas las **Cuencas Atlánticas** pasan a estar controladas por los Aliados, sin tener en cuenta la propiedad de las Bases Navales (por ejemplo la de Vizcaya pasa a control Aliado a pesar del control por parte del Eje de Brest).

*Importante: La pérdida de los mares alrededor de Noruega cancela la **Ruta Marítima de Mineral del Eje** (el Eje pierde 5PP).*

POTENCIA DE FUEGO AEREA EN EUROFRONT

	S39	W39	S40	W40	S41	W41	S42	W42	S43	W43	S44	W44
Eje EF	FT	FT	FT	FT	FT	FD	FD	FD	FD	FS	FS	Ø
Eje WF	FT	FT	FT	FD	FD	FD	FD	FS	FS	FS	Ø	Ø
Eje MF/NF	FD	FD	FD	FD	FD	FD	FD	FS	FS	FS	Ø	Ø
Soviéticos	FS	FS	FS	FS	FS	FS	FS	FD	FD	FD	FT	FT
Aliados	FS	FS	FS	FS	FS	FD	FD	FD	FT	FT ¹	FT ²	FT ²
<i>Italica = Cambio</i>	¹ ALCANCE AEREO EXTENDIDO						² SUPREMACIA AEREA					

14.0 PARACAIDISTAS

14.1 TROPAS PARACAIDISTAS

Las tropas paracaidistas son infantería de élite con capacidad de Salto en paracaídas. Pierden esta habilidad cuando son confinados en tierra (vea 14.7).

14.2 LANZAMIENTOS PARACAIDISTAS

14.21 CG Paracaidista

Un **CG Paracaidista** activado gasta **toda** su capacidad de mando para ese Turno de Jugador (incluyendo la fuerza aérea) para ordenar un Lanzamiento Paracaidista (marcar el CG con un marcador de Lanzamiento Paracaidista/Paradrop). Un CG Paracaidista **no** se puede Destacar: debe empezar el turno ya ubicado en el **mismo** hex que las unidades Paracaidistas que van a ser lanzadas. Los CG Blitz Paracaidistas pueden ordenar dos Lanzamientos, uno en cada fase.

Lanzamientos Paracaidistas en el Frente Med. Los Lanzamientos Paracaidistas están **prohibidos** en el **MF** a menos que se combinen con una invasión naval en el mismo [puerto] hex (vea 15.9).

14.22 Radio de Lanzamiento

Durante el Movimiento, las unidades Paracaidistas apiladas con el CG Paracaidista pueden ser lanzadas en paracaídas (mover) a cualquier hex (excepto montaña) dentro del Alcance Aéreo del CG Paracaidista.

Nota: Cuando un CGS actúa como un CG Paracaidista, se aplica su doble (o triple) Alcance Aéreo.

14.3 DISPERSION PARACAIDISTA

Las unidades Paracaidistas lanzadas en paracaídas se **Dispersan** durante el Turno de Jugador en que se lanzan (se ponen boca abajo).

Los Paracaidistas Dispersados **no tienen efecto** en el control del hex, incluso el hex que ocupan. Los Paracaidistas Dispersados **no pueden mover** (por ejemplo, en la Fase Blitz), pero el combate no se ve afectado por la dispersión.

14.4 COMBATE PARACAIDISTA

Los Paracaidistas en tierra mueven y luchan como la infantería no-motorizada, excepto que realizan su Fuego Defensivo con **FD**.

Los Paracaidistas **no** reciben apoyo de combate de su CG Paracaidista, por lo que a no ser que lo reciban de otro CG dentro del Radio de Apoyo de Combate, luchan sin apoyo.

14.41 Asaltos Aéreos

Los Lanzamientos Paracaidistas en hexes enemigo-ocupados que comienzan una **nueva batalla** se llaman **Asaltos Aéreos**. Los Lanzamientos sobre batallas existentes **no** son Asaltos Aéreos, tampoco son Lanzamientos combinados con ataques de tierra normales (excepto como se señala en 14.42).

Los Asaltos Aéreos se tratan como los Asaltos por Río (7.62) sólo que la unidad Paracaidista sólo es rechazada con una tirada de 1. (Rechazo Simple o **RS**).

IMPORTANTE: Los Asaltos Aéreos contra una Fortaleza (por ejemplo, Malta) se rechazan con una tirada de 1-3 (no tienen efecto contra unidades de Fuerte, vea en cambio 20.72).

Si es rechazada, una unidad Paracaidista debe sufrir una pérdida automática de 1VC (además de las pérdidas provocadas por el fuego defensivo) y regresar a su hex de partida.

14.42 Asaltos Aéreos Combinados

Cuando un Lanzamiento Paracaidista se combina con un Asalto por Río y/o Naval, reducirá la tirada de rechazo para **todas** las unidades asaltantes a "1" (**RS**), excepto contra hexes de Fortaleza (vea: 7.65).

14.5 REUNION PARACAIDISTA

Durante la fase de Suministro amiga, las unidades paracaidistas dispersadas (las recién lanzadas en paracaídas ese turno) deben verificar para la **Reunión Paracaidista**.

Los paracaidistas dispersados **en hexes amigos, adyacentes a hexes amigos no-implicados** o apilados con unidades amigas no-dispersadas logran La Reunión y se recuperan de la dispersión (se ponen boca arriba). Entonces recobran sus ZDC y capacidades de control de hexes.

Los Paracaidistas Dispersados que no logran la Reunión son **eliminados**.

NOTA: La Reunión no se ve afectada por la presencia/ausencia de una línea de suministro. Los Paracaidistas no reciben "Suministro Aéreo" de su CG Paracaidista.

14.7 TROPAS PARACAIDISTAS CONFINADAS EN TIERRA

Las tropas paracaidistas **Confinadas en Tierra** no podrán ya ser lanzadas, pero su coste de reconstrucción se reduce a la **mitad**. Los paracaidistas confinados en tierra retienen su fuego defensivo **FD**. El confinamiento en tierra no es reversible.

El jugador del Eje, Aliado o soviético puede voluntariamente **confinar en tierra** todos los paracaidistas durante cualquier fase de Producción.

Los paracaidistas alemanes son automáticamente confinados en tierra si la Supremacía Aérea Aliada (13.32) está en efecto.

Rechazo Paracaidista

Sólo el 20-30% de un cuerpo Paracaidista es realmente lanzado en paracaídas. Su trabajo es afianzar los campos de aviación para permitir que el resto del cuerpo aterrice en planeadores y transportes aéreos. Un rechazo Paracaidista indica que la ola inicial no ha podido asegurar los campos de aviación necesarios para que la operación pueda tener éxito. El impacto de 1VC durante el Rechazo refleja la pérdida de estos "pioneros" Paracaidistas.

Asaltos Combinados

Los Lanzamientos Paracaidistas pueden ser útiles para apoyar Asaltos por Río y Navales porque pueden reducir el fuego de rechazo para todas las unidades asaltantes, añadiendo una unidad extra al asalto y reduciendo significativamente las oportunidades de un rechazo completo.

Dispersión Paracaidista

Los Paracaidistas no alteran el control del hex en el turno en que se lanzan en paracaídas (en caso contrario los lanzamientos permitirían que las unidades que realizan un Blitz Abandonaran una Batalla, avanzando, hacia el hex de lanzamiento). Los Lanzamientos Paracaidistas tampoco pueden cortar líneas del ferrocarril enemigas o líneas de suministro, a no ser que logren una Reunión.

Reunión Paracaidista

Las unidades Paracaidistas van notoriamente ligeras en logística, especialmente en armas pesadas y munición. Las tropas paracaidistas lanzadas sobre posiciones avanzadas desabastecidas son una ventura arriesgada. Sin un rápido reabastecimiento por parte de las unidades de tierra, las unidades paracaidistas lanzadas no pueden sobrevivir por mucho tiempo.

Confinamiento en Tierra de Tropas Paracaidistas (Opcional)

Todos los Paracaidistas nacionales son inmediatamente confinados en tierra una vez que cualquier unidad paracaidista nacional ha sido eliminada de cualquier forma.



15.0 PODERIO NAVAL

15.1 AREAS MARITIMAS

En *EuroFront*, los mares se dividen en **Áreas Marítimas**, cada Área Marítima tiene un una **Base Naval** que la controla (puerto controlador) mostrado con un símbolo de puerto de color **negro**. El control de la Base Naval ejerce el control sobre el Área Marítima.

Cada Área Marítima tiene también un **Valor de Interceptación Naval** mostrado como un número dentro de un triángulo [debajo está indicado entre corchetes]. Esto representa el grado de supresión que la Base Naval ejerce sobre la actividad naval enemiga en su Área Marítima.

Los puertos de cada Área Marítima están indicados debajo (las Áreas Marítimas están agrupadas en **Cuencas Marítimas** para los propósitos del clima):

- Las *Bases Navales* están en letra *cursiva* (o *itálica*)
- Los **Puertos Mayores** están en letra **negrita**
- Las Áreas están en las MAYUSCULAS

CUENCA ATLANTICA

- **Océano Atlántico** [3]: siempre bajo control Aliado. Los puertos son Vigo, Porto, Lisbon, Cádiz, **Gibraltar**, Tangiers, Casablanca, **AFRICA OCCIDENTAL** y **SUDAFRICA**.
- **Atlántico Norte** [3]: controlado por **Glasgow**. Otros puertos son Shetlands y Scapa Flow.
- **Mar del Norte** [2]: controlado por **London**. Otros puertos son Shetlands, Scapa Flow, Aberdeen, Edinburgh, Newcastle, Hull, Yarmouth, Ipswich, Dover, Calais, Ostende, **Antwerp**, **Rotterdam**, **Hamburg**, Bremen y Amsterdam.
- **Canal Inglés** [2]: controlado por **Portsmouth**. Otros puertos: Dover, Weymouth, Plymouth, Calais, Le Havre, Cherbourg, y **Brest**.
- **Mar de Irlanda** [3]: controlado por **Liverpool**. Otros puertos son Cardiff, **Bristol** y **Glasgow**.
- **Bahía de Vizcaya** [1]: controlada por **Brest**. Otros puertos son Lorient, Bordeaux, Bayonne y Bilbao.
- **Fiordos Noruegos** [1]: controlados por **Bergen**. Otros puertos son Stavanger, Haugesund, ALESUND, ANDALSNES, y **TRONDHEIM**.
- **Mar de Noruega** [1]: controlado por **TRONDHEIM**. Otros puertos son NAMSOS y **NARVIK**.
- **Mar Nordkapp** [1]: controlado por **NARVIK**. Otros puertos son TROMSO y PETSAMO.

CUENCA ÁRTICA

- **Mar de Barents** [2]: controlado por **MURMANSK**. Otro puerto: PETSAMO.
- **Mar Blanco** [3/se congela]: controlado por **ARCHANGEL**. Ningún otro puerto.
- **Océano Ártico** [2]: controlado por los **ALIADOS**. Ningún puerto.

CUENCA BALTICA OCCIDENTAL

- **Skagerrak** [3]: controlado por **Copenhagen**. Otros puertos son **Hamburg**, Malmo, Goteborg, **Oslo**, Aarhus y Kristiansand.
- **Mar Báltico Occidental** [2]: controlado por **Stettin**. Otros puertos son Malmo, **Copenhagen**, **Hamburg** y Rostock.

CUENCA BALTICA ORIENTAL

- **Mar Báltico** [2]: controlado por **Danzig**. Otros puertos son Königsberg, Memel, Ventspils, Karlskrona y **Stockholm**.
- **Golfo de Riga** [3]: controlado por **Riga**. El otro puerto es Ventspils.
- **Golfo de Finlandia** [3]: controlado por **Tallinn**. Otros puertos son Turku, Helsinki y **Leningrad**.
- **Golfo de Bothnia** [2/se congela]: controlado por **Stockholm**. Otros puertos: Turku, GALLIVARE y OULU.

CUENCA MEDITERRANEA

- **Mar de Alboran** [2]: controlado por **Gibraltar**. Otros puertos son Málaga, Almería, Cartagena, Valencia, **Barcelona**, Mallorca, Tangiers, Melilla, Oran y **Algiers**.
- **Med. Occidental** [1]: controlado por **Algiers**. Otros puertos son Mallorca, Bizerte, Cagliari, y Sassari.
- **Golfo de Lyon** [1]: controlado por **Marseilles**. Otros puertos: Mallorca, Toulon, Sassari y **Barcelona**.
- **Mar de Liguria** [2]: controlado por **Genoa**. Otros puertos son Toulon, La Spezia, Livorno, Olbia y Bastia.
- **Mar Tirreno** [1]: controlado por **Tunis**. Otros puertos son Rome, **Naples**, Reggio, Messina, Olbia, Cagliari, Palermo y Bizerte.
- **Med Central** [1]: controlado por **Tripoli**. Otros puertos: **Tunis**, Sfax, **Benghazi**, Malta, Palermo y Catania.
- **Mar Jónico** [1]: controlado por **Benghazi**. Otros puertos son Catania, Messina, Reggio, Brindisi, Tobruk, Kalamata, Patras y Canea.
- **Mar Adriático** [2]: controlado por **Trieste**. Otros: Brindisi, Bari, Termoli, Ancona, **Venice**, Fiume, Split, Dubrovnik y Durres.
- **Mar Egeo** [2]: controlado por **Athens**. Otros puertos son Canea, Kalamata, Salonika y Rhodes.
- **Med. Oriental** [2]: controlado por **Alexandria**. Otros puertos: Tobruk, Port Said, **Suez**, Jaffa, Nicosia, Rhodes y Canea.
- **Mar Rojo** [3]: controlado por **ADEN**. Otros puertos: **Suez**, Aqaba y **SOMALILAND**.
- **Golfo Pérsico** [3]: controlado por **Basra**. Otros puertos: Abadan y **KARACHI**.
- **Océano Indico** [3]: controlado por **KARACHI**. Otros puertos: KENYA, **SOMALILAND** y **SUDAFRICA**.

CUENCA DEL MAR NEGRO

- **Mar de Marmara** [3]: controlado por **Istanbul**.
- **Mar Negro Occidental** [2]: controlado por **Sevastopol**. Otros puertos son Burgos, Varna, Constanta, **Odessa**, Nikolaev, Sarnsun e **Istanbul**.
- **Mar Negro Oriental** [2]: controlado por **Batumi**. Otros puertos son Kerch, Novorossiysk, Trabzond, Sarnsun y Sevastopol.

- **Mar de Azov** [3]: controlado por Rostov. Otros puertos son Kerch y Mariupol (Novorossiysk **no**).
- **Mar Caspio Norte**: controlado por **Astrakhan**. Otros puertos son Guryev, **Baku** y Makhach Kala.
- **Mar Caspio Sur**: controlado por **Baku**. Otros puertos son Rasht y KRASNOVODSK.

Operaciones Navales abstractas

Las Operaciones Navales se representan abstractamente en este sistema de juego orientado con una visión terrestre. Esta sección de las reglas define el movimiento de las unidades por mar y el trazado de líneas de suministro por mar.

Valores de Interceptación Naval

Éstos reflejan el peligro de operar en esa área marítima, considerando la geografía y la proximidad bases aéreas y navales enemigas.

Puertos sobre dos Mares

Observe que algunos puertos bordean en dos áreas marítimas. Estos puertos tienen en sus símbolos de puerto dos barras que lo cruzan.

Los hexes con dos costas desconectadas que bordean diferentes mares (por ejemplo, Bari, Cádiz, Weymouth) sólo tienen puertos en el mar que contiene el símbolo del puerto.

Sudáfrica

Importante: El Movimiento Naval entre los Océanos Atlántico e Indico debe pasar sin embargo por Sudáfrica (y detenerse allí). No se permite ningún movimiento naval continuo alrededor del Cabo de Buena Esperanza.

15.11 Acceso al Mar

Sólo los soviéticos tienen poderío naval en el Mar Caspio. A menos que Turquía sea Aliada, los Aliados no tienen ninguno en el Mar Negro y el soviético ninguno en la Cuenca Mediterránea.

15.12 Estrechos

Las operaciones navales no pueden cruzar los Estrechos controlados por el enemigo (barra lateral).

15.2 CONTROL DEL MAR

Cada Área Marítima tiene una **Base Naval** que la controla (puerto controlador), mostrado en el mapa con un símbolo negro de un ancla. El propietario o la Base Naval controlan el Área Marítima.

Las operaciones navales dentro de amigas y neutrales están completamente libres de interferencias enemiga.

Las actividades navales dentro de áreas marítimas controladas enemigas están sujetas a una posible interferencia enemiga, llamada Interceptación Naval (15.7).

15.21 Control de Cuencas Marítimas

Cuenca Mediterránea. Si Italia es derrotada, todos los mares de la Cuenca Mediterránea son controlados por los Aliados, sin tener en cuenta la propiedad de la Base Naval.

Cuenca Atlántica. Si la **Supremacía Naval y Aérea** Aliada están las dos en efecto, todas las áreas marítimas de la Cuenca Atlántica son controladas por los Aliados, sin importar la propiedad de la Base Naval.

15.3 MOVIMIENTO NAVAL

El **Movimiento Naval** es el movimiento estratégico entre **puertos amigos**. El Movimiento Naval atraviesa los mares **amigos** y **neutrales** libremente.

El Movimiento Naval a través de mares **enemigos-controlados** está sujeto a **Interceptación Naval** que puede producir pérdidas y/o Rechazo (vea: 15.7).

Al igual que con el Movimiento Ferroviario estratégico, el Movimiento Naval **debe** ser ordenado por un CGS o CGT. Se pueden usar juntos varios movimientos navales para mover una mayor distancia por mar.

Las unidades no pueden implicarse usando el Movimiento Naval, pero puede abandonar una batalla si se deja atrás una retaguardia (no **Retiradas**).

15.31 Movimientos Navales

El Movimiento Naval está compuesto de uno o más **Movimientos Navales**. Una unidad en puerto puede mover a cualquier otro puerto amigo en la **misma** área marítima mediante un Movimiento Naval. Son necesarios dos Movimientos Navales para mover entre puertos amigos a través de dos áreas marítimas, etc. Cada Movimiento Naval cuesta normalmente un Movimiento Supremo de un CGS.

Una unidad puede hacer múltiples Movimientos Navales en una fase de MOVIMIENTO, pero el Movimiento Naval no se puede mezclar con el Movimiento Ferroviario (o normal de tierra).

15.32 Capacidad Portuaria

La **capacidad portuaria** es el número de Movimientos Navales de los que un puerto puede ocuparse en cada turno.

El capacidad portuaria de un puerto menor es **1**, significando que sólo **una** unidad puede entrar o salir del puerto mediante Movimiento Naval en un Turno de Jugador.

El capacidad portuaria de un puerto mayor es **2**: **dos** unidades pueden intentar entrar o salir (o una unidad de cada manera) por turno.

NOTA: Las Invasiones Navales [15.5] no están limitadas por la capacidad portuaria.

15.4 SUMINISTRO NAVAL

Las **Líneas Marítimas** son rutas marítimas entre puertos amigos. Las Líneas Marítimas conectan Líneas Ferroviarias amigas (vea el ejemplo de la barra lateral) para establecer el Suministro Ferroviario/Naval.

Las unidades dependientes de las Líneas Marítimas así como de las Líneas Ferroviarias para el suministro tienen **Suministro Naval**. El Suministro Naval es igual al Suministro Ferroviario para la producción.

Se pueden trazar Líneas Marítimas, al igual que las Líneas Ferroviarias, **en** hexes de batalla amigos (puertos), pero **no a través** de dichos hexes. Las Líneas Marítimas que acaban en un puerto implicado tienen una capacidad limitada de suministro (vea: **Suministro de Asedio**).

Las Líneas Marítimas a través de mares enemigos-controlados están sujetas a **Interceptación Naval** (15.7), la cual puede interrumpir la Línea Marítima, produciendo Desgaste por Desabastecimiento.

El Suministro Naval no puede atravesar un estrecho si **cualquier** lado está controlado por el enemigo. Puede **acabar** en un puerto de los estrechos pero no puede ir más allá por mar aunque el puerto bordeé otro mar.

15.41 Suministro de Asedio

El Suministro Naval a un puerto **implicado** llamado **Suministro de Asedio**, puede apoyar a **una** unidad, con un máximo de **1VC**. Las unidades/VC en exceso sufren Desgaste por Desabastecimiento.

Con Supremacía Naval (15.8), apoya a una unidad con **cualquier VC**.

Con Supremacía Naval y Aérea [13.32], **cualquier número** de unidades puede ser apoyado. El puerto implicado sirve como Fuente de Suministro Ferroviario/Naval al que las unidades pueden trazar una Línea de Suministro (10.4).

NOTA: Las fortalezas no proporcionan Suministro de Asedio además del Suministro de Fortaleza. RECUERDE: Las líneas de ferrocarril nunca parten de un puerto implicado.

Estrechos Controlados

Un Estrecho está controlado si cualquier hex de tierra adyacente es amigo-controlado (1.371). Dos facciones pueden ambas controlar un Estrecho.

Se puede trazar el Suministro Nacional a través de estrechos controlados (un lado es amigo).

Sin embargo, las operaciones navales [Invasión Naval, Movimiento o Suministro] no puede cruzar los Estrechos controlados por el enemigo (es decir, no si cualquier lado está bajo control enemigo).

NOTA: El Suministro Naval se puede trazar a un puerto en un Estrecho enemigo-controlado, pero no a través del Estrecho (por ejemplo a través del puerto).

Ejemplo: Si Tangiers está controlado por el Eje, los Aliados pueden todavía trazar el Suministro Naval a Gibraltar desde cualquier dirección, pero no puede trazar el Suministro Naval a través del estrecho.

Movimiento Naval

Ejemplo: Los Aliados controlan Tunis, Malta, Tarento y Benghazi. El CGS AF ordena a una unidad Aliada en Tunis mover por mar hasta Tarento. Esto cuenta como dos Movimientos Navales ya que se cruzan dos áreas marítimas (pero sólo cuesta 1 Movimiento Supremo con Supremacía Naval). Como ambos Mares son controlados por los Aliados, no es posible la Interceptación Naval.

Movimiento Naval vs. Invasión Naval

El Movimiento Naval de unidades por mar entre puertos amigos es barato y eficaz.

Pero el Movimiento Naval no puede usarse para entrar [o implicar] hexes costeros que no son puertos amigos. Estos movimientos requieren una Invasión Naval (15.5), un proceso mucho más caro y complicado.

Capacidad Portuaria y Rechazo

Los "intentos" de usar un puerto cuentan contra su capacidad incluso si el intento de Movimiento Naval es Rechazado debido a una Interceptación Naval enemiga y obligado a volver al puerto de embarque.

Invasiones Navales y Capacidad Portuaria

La capacidad portuaria regula el Movimiento Naval, pero no las Invasiones Navales. Se pueden lanzar múltiples invasiones Blitz desde puertos menores. Las invasiones en un hex de puerto no interfieren con el uso completo del puerto para el Movimiento Naval (si, por ejemplo, un jugador quiere reforzar un puerto capturado tan rápidamente como sea posible).

Encalladeros y Movimiento Naval

El Movimiento Naval y el Suministro Naval son posibles a través de hexes con encalladeros porque los puertos poseen cauces señalizados.

Ejemplo de Línea Marítima

Una Línea Ferroviaria Aliada conecta Londres con Dover. Una Línea Marítima a través del Canal Inglés conecta Dover con Cherburgo. Los Aliados pueden trazar Suministro Ferroviario/Naval por medio de una línea ferroviaria hacia fuera de Cherburgo (una vez despejado).

15.5 INVASIONES NAVALES

La **Invasión Naval** es el movimiento por mar desde un puerto amigo a cualquier **hex de costa** (excepto hexes de montaña, pantano o encalladeros). A no ser que muevan entre puertos amigos no-implicados, las unidades **sólo** pueden cruzar los mares mediante una Invasión Naval.

Nota: Las Invasiones Navales en el Frente Mediterráneo y el Frente Norte tienen restricciones especiales descritas en 21.39 y 21.47.

Las Invasiones Navales **no** son Movimientos Estratégicos. Son movimientos especiales que requieren la activación de un **CG de Invasión** dedicado para invadir con una unidad.

15.51 Mando de Invasión

Durante la fase de Mando, los **CG de Invasión** se puede activar para ordenar Invasiones Navales (use los marcadores de CG de Invasión).

Cada CG de Invasión ordena el movimiento de **una** unidad invasora y ningún otro movimiento. El cual debe empezar la fase de Mando **en** el puerto de embarque, apilado con las unidades invasoras que dirigen (es decir, no se pueden destacar hacia el puerto).

Los CG de Invasión **pueden** lanzar Ataques Aéreos y proporcionar Apoyo de Combate a las batallas dentro del Radio de Mando de la Invasión (vea debajo), mientras no se movilizan.

Los CGS **pueden** actuar como CG de Invasión, pero sin capacidad Blitz o de Apoyo de Combate, como siempre. [Los CGT no pueden].

15.511 Apoyo de Combate a la Invasión

Para los propósitos del Apoyo de Combate, los CG de Invasión tienen un **Radio de Mando** igual a su VM, como de costumbre, y pueden apoyar combates dentro de este radio.

Sin embargo, el Radio de Mando del CG de Invasión **sólo** se puede trazar a través de hexes de **mar** o **costeros** (y **nunca** a través de hexes o lados de hex completamente de tierra) sólo hacia **hexes costeros invadibles**. No se puede trazar a través de estrechos no-amigos (**1.371**) o encalladeros, montañas o cualquier otro tipo de hex no-invadible (por ejemplo, hexes del **MF** que no sean puertos).

Importante: Las Invasiones Navales se pueden hacer más allá del Radio de Mando del CG de Invasión, pero cualquier combate estaría sin apoyo.

El Radio de Mando del CG de Invasión **puede** extenderse a través de mares enemigo-controlados y a través de la porción de mar de los hexes costeros controlada-enemiga.

El Alcance del Apoyo de Combate del CG de Invasión se **duplica** con la **Supremacía Naval**.

15.512 CG Blitz de Invasión

Los CG también pueden activarse como **CG Blitz de Invasión** (poner marcadores de CG Blitz e Invasión) para ordenar Dos Oleadas o Invasiones de Largo Alcance (vea **15.54 Invasiones Blitz**).

15.52 Movimiento de Invasión

Las unidades Anfibas, de Infantería, Mecanizadas, Blindadas, de Montaña, Paracaidista, Estáticas y CG pueden invadir por Mar. Las unidades de Caballería, Choque, Fuerte y Cañones de Asedio no pueden invadir por mar.

La unidad que invade se mueve desde el puerto de invasión (donde se activa el CG de Invasión) al hex de costa objetivo. Normalmente, las unidades invasoras deben invadir los hexes de costa dentro de la **misma** área marítima, aunque las **Invasiones de Largo Alcance** (15.542) pueden cruzar 2 mares.

NOTA: La Supremacía Naval duplica el radio [en Áreas Marítimas] de las Invasiones Navales amigas.

No se pueden hacer Invasiones en hexes de Montaña, Pantano o Encalladeros, o en hexes que no son un puerto en el **MF** o **NF** (vea **15.9**), la Invasión no puede atravesar los Estrechos enemigos (15.12).

Las Invasiones que atraviesan mares controlados enemigos están sujetas a Interceptación Naval que puede producir pérdidas y / o Rechazo (vea: **15.7**).

15.521 Invasiones con Oposición

Sólo **una** unidad por fase de Movimiento puede invadir por mar en un hex defendido (una segunda unidad puede invadir durante el Movimiento Blitz, ver **Dos Oleadas de Invasión - 15.541**).

Esta limitación **no** se aplica a hexes indefensos que pueden ser invadidos simultáneamente por varias unidades (hasta el máximo de apilamiento).

15.53 Asaltos Navales

Los **Asaltos Navales** son Invasiones Navales que **inician** una batalla, y están sujetas a un posible **Rechazo**. Las invasiones en batallas existentes **no** son asaltos.

Las unidades Anfibas, de Infantería, de Montaña, Mecanizadas y Paracaidistas pueden Asaltar por Mar.

Las unidades **Blindadas** y **Estáticas** pueden invadir pero no Asaltar por Mar (por ejemplo, pueden invadir hexes indefensos o en batallas existentes, pero no pueden comenzar una batalla usando la invasión naval).

Ejemplo de Invasión Naval

Los Aliados controlan el Canal Inglés. Tienen un CG II y un cuerpo anfibia en Portsmouth. El CG se activa como CG de Invasión y la unidad anfibia se mueve por mar para invadir Brest, que está controlado por el Eje pero actualmente indefenso. Al capturar el puerto, los Aliados han establecido una Línea Marítima amiga, por lo tanto Brest (y cualquier línea férrea que emane desde ahí) se convierte en una fuente de suministro Aliada. El control de Brest también proporciona a los Aliados el control de la Bahía de Vizcaya.

Mando de Invasión

Las invasiones son una forma costosa de movimiento por lo que se refiere al gasto de los CG. Sin embargo, el apoyo de combate del CG de Invasión con Supremacía Naval puede ser muy bueno (simulando el apoyo del bombardeo naval), a menudo mejor que el apoyo de combate de tierra (debido al radio de apoyo de combate doble, trazado a través del mar).

Las playas pueden ser un buen sitio para luchar para el invasor (buen apoyo de combate y potencia de fuego anfibia FD en las BH). También son normalmente un buen lugar para luchar para el defensor: mantener la cabeza de playa implicada impide el refuerzo a bajo coste y el desembarco de CG enemigos (no pueden entrar en hexes implicados).

Ejemplo de Asalto Naval

En S'43, los Aliados controlan Tunis, y tiene Supremacía Naval. Un ejército italiano 3VC (infantería) defiende Licata.

Los Aliados activan un CG III en Tunis y dirige al 6º cuerpo anfibia americano (4VC) para invadir por mar Licata.

Un Ataque Aéreo de 3 FT del CG de Invasión anota dos medios-impactos (terreno de colina) sobre el ejército italiano defensor, reduciéndolo a 2VC.

La unidad italiana rueda (2/6) para el Fuego Defensivo y anota un impacto pero no rechaza al invasor (RS contra unidades anfibas).

La unidad Aliada pierde un paso, y luego devuelve el fuego con 3 FS (ninguna BH todavía), anotando un impacto que no es eficaz (4/6/2).

Durante la Fase de Suministro, los Aliados ponen la 6ª US BH 6 americana allí para asegurar el suministro para el invasor, y proporcionar apoyo de bombardeo naval (15.66) en un futuro combate.

Desembarcar un CG en Tierra

Abrir una brecha después de una invasión frente a la resistencia enemiga es casi imposible sin desembarcar una unidad CG. Los CG pueden cruzar los mares sólo de dos maneras: Invadiendo un hex no-implicado o moviendo por mar a un puerto amigo no-implicado. Los CG nunca pueden mover a un hex de batalla.

15.531 Rechazo

En los asaltos, el fuego defensivo inicial puede **Rechazar** a las unidades asaltantes al igual que anotan impactos normalmente. Vea la **Tabla de Rechazo** (barra lateral) respecto al rechazo de los asaltos navales.

El rechazo se aplica primero a las unidades asaltantes más débiles (con menor VC). Las unidades rechazadas regresan inmediatamente a su puerto de embarque, sin devolver el fuego. Vea **7.61 Rechazo** para los detalles.

Nota: Los Asaltos Combinados (vea: 7.65) usando Lanzamientos Paracaidistas reducen a menudo las oportunidades de un Rechazo.

15.54 Invasiones Blitz

Los CG Blitz de Invasión pueden ordenar dos tipos de **Invasiones Blitz**.

Los CG Blitz de Invasión deben ordenar invasiones en ambas fases. No pueden mezclar en una misma fase el Mando de Invasión con el mando Normal o Paracaidista.

15.541 Dos Oleadas de Invasión

Los CG Blitz de Invasión pueden ordenar el movimiento de invasión de una unidad durante la fase de Movimiento y una **segunda** unidad durante la fase de Movimiento Blitz (éste puede ser un invasor previamente rechazado).

El invasor de la segunda oleada debe desembarcar en un hex invadido durante la fase de Movimiento anterior, a no ser que haya señalado previamente un hex de invasión para una segunda oleada poniendo allí un marcador BLITZ durante la fase de Movimiento, en cuyo caso este hex debe ser invadido.

15.542 Invasiones de Largo Alcance

Los CG Blitz de Invasión también pueden ordenar a unidades anfibias (sólo) invadir atravesando dos [2] áreas marítimas hacia hexes costeros más distantes, desembarcando durante la fase de Movimiento Blitz.

NOTA: La Supremacía Naval amiga duplica el radio máximo de las Invasiones Navales de Largo Alcance a 4 Áreas Marítimas.

15.55 Evacuaciones Navales

Las **Evacuaciones Navales** son lo contrario de las Invasiones. La unidad evacuada está “invadiendo a la inversa” desde un hex de costa a un puerto amigo, ordenado por un CG de Invasión en el puerto de **destino**.

Si se está Retirando, la unidad evacuada sufre Fuego de Persecución basado en una velocidad de ‘1’ (‘2’ para las unidades anfibias).

Las Evacuaciones Navales están también sujetas a los límites de las Invasiones con Oposición (**15.521**). Sólo **una** (1) unidad puede ser evacuada desde un hex de batalla por fase de Movimiento. Este límite no se aplica a los hexes no-implicados.

15.56 Dispersión de la Invasión

Al igual que las unidades Paracaidistas lanzadas en paracaídas, las unidades que invaden por mar se **Dispersan** durante el Turno de Juego de la Invasión.

Las unidades Dispersadas **no tienen efecto** sobre el control del hex, incluyendo el hex que ocupan. Las unidades Dispersadas **no pueden mover** (por ejemplo, en la Fase Blitz), pero el combate no se ve afectado por la dispersión.

Los invasores navales dispersados no necesitan lograr una **Reunión** para evitar la eliminación. Se recuperan automáticamente al comienzo de fase de SUMINISTRO del turno de la invasión, recobrando su capacidad de control del hex (y sus ZDC).

15.6 CABEZAS DE PLAYA (BH)

Cada unidad anfibia tiene un marcador de **Cabeza de Playa** asociado (**BeachHead o BH**). En la fase de Suministro, se pueden poner las BH en los hexes invadidos, sirviendo como fuentes de suministro mientras el hex siga conteniendo una batalla, y como puertos temporales después de haber vencido. Si las unidades enemigas controlan un hex con una BH sin presencia de unidades amigas, la BH se **elimina**.

Las BH están indicadas en las Fuerzas de Salida del Escenario, y también pueden llegar como refuerzos. El Eje no tiene ninguna unidad anfibia, y por tanto ninguna BH.

15.61 Preparación de una BH

Las BH “Listas” (Ready) están disponibles para su uso inmediato. Se guardan boca abajo en la casilla “**BH Ready**” (en el mapa).

Las BH en “Preparación” (Prep.) no están listas para su uso, y se guardan boca abajo en la casilla “**BH Prep.**”. Durante la Producción, se pueden convertir en BH en estado “Listo” por **20PP**, y las BH **eliminadas** se pueden reconstruir en BH en estado de “Preparación” por **20PP**.

15.62 Emplazamiento de una BH

Durante **cualquier** fase de Suministro Aliada posterior a una Invasión Naval de una unidad anfibia, su **BH** asociada puede ser emplazada en el hex de invasión suponiendo que la BH está Lista y la unidad anfibia está en el hex. Sólo se puede emplazar una BH en cada hex.

Una vez emplazadas, las BH no pueden moverse (excepto como se indica debajo).

Las BH no-implicadas que ya no son de utilidad por más tiempo donde fueron emplazadas pueden ser retiradas hacia la casilla “**BH Prep**” (sin coste alguno) durante cualquier fase de Suministro amiga.

RECHAZO DE ASALTOS (Fuego Defensivo)			
Por Rio	1-2 (1-3 Barro)		
Aereo	1 ¹		
Naval	SNA	IN	SNE
Unid. Anfibias	1-3	1-2	1
Otras unidades	1-4	1-3	1-2
1 1-3 por Defensores de Fortalezas			
<i>NOTA: En la tabla de arriba, la SNA/SNE se aplica al jugador que tira para interceptar / rechazar el movimiento o suministro enemigos.</i>			

Dos Oleadas de Invasión

Las Invasiones Blitz de Dos Oleadas son comunes en **EuroFront**. Primeramente, con la siempre presente posibilidad de Rechazo, una segunda oleada proporciona una segunda oportunidad. En segundo lugar, es normalmente razonable conseguir rápidamente la fuerza máxima en tierra, para resistir o detener los contraataques enemigos sobre la Cabeza de Playa.

Invasiones de Largo Alcance

Las Invasiones de Largo Alcance son caras pero a menudo merecen el valor de la sorpresa. Al carecer de unidades anfibias, el Eje no puede hacer este tipo de invasiones.

Evacuaciones Navales

Cuando una unidad debe mover de vuelta desde un hex de costa a un puerto amigo por mar y el Movimiento Naval es imposible (por ejemplo, una Retirada o no hay ningún puerto/BH en el hex de embarque), una Evacuación Naval es el único medio de extraer a dicha unidad. Ejemplo: En verano de 1944, los Aliados tienen una unidad anfibia 3CV y una BH estancada en Calais después una invasión, y un CG III en Portsmouth.

Los Aliados activan el CG como CG de Invasión e “invade a la inversa” con la unidad anfibia de regreso a Portsmouth. Como se trata de una retirada, las unidades del Eje implicadas pueden hacer Fuego de Persecución. Una unidad blindada 3VC alemana rueda con 3 FS (velocidad 2 en S'44), anotando 1 impacto. Una infantería 2VC del Eje (velocidad 1 en S'44) también presente no puede disparar. La unidad anfibia regresa con 2VC y la BH es eliminada.

Amenazas de Invasión

Normalmente, no todas las BH Aliadas están realmente listas para una invasión. Como las BH se guardan boca abajo, el Eje no puede saber dónde es más seria la amenaza de una invasión, incluso si se conoce la ubicación de los cuerpos anfibios Aliados.

Suministro de la Cabeza de Playa

Las Invasiones sin BH sufrirán un incesante desgaste por desabastecimiento hasta que se capture un puerto. Los jugadores no deben contar el Suministro de las BH en invierno, debido a las Tormentas.

15.63 Suministro de la Cabeza de Playa

Las Cabezas de Playa actúan como una fuente de suministro para las unidades amigas en su propio hex, incluso si el hex contiene una batalla y es enemigo-controlado.

En los hexes controlados amigos (aunque contengan una batalla), las BH actúan como Fuentes de Suministro (a las que las unidades amigas pueden trazar líneas de suministro de 2 hexes de longitud).

Para actuar como una Fuente de Suministro, una BH debe poder trazar una Línea Marítima hasta un puerto amigo. Esta Línea Marítima no puede atravesar estrechos controlados por el enemigo y está sujeta a Interceptación Naval (15.7) si atraviesa mares enemigos-controlados.

15.64 Desorganización de las BH

Las BH dependientes del Suministro Naval que atraviesa mares controlados enemigos están sujetas a la Interdicción Naval enemiga (15.7), la cual puede desorganizar las BH. Las tormentas también desorganizan las BH. Las BH desorganizadas pierden **todas** sus funciones durante esa quincena (se ponen bocabajo).

15.65 Mulberries (Puertos Artificiales)

Las BH no implicadas funcionan como puertos menores temporales (capacidad = 1) para el Movimiento Naval (esto es **adicional a la capacidad portuaria sobre el mapa**). Las BH **no** crean Líneas Marítimas que conecten con líneas férreas amigas. **No** se pueden lanzar Invasiones de una Cabeza de Playa.

15.66 Bombardeo de la Costa

Las unidades anfibas **aliadas** que ocupan su propio hex de BH disparan **FD** ofensivo y defensivo.

15.67 La BH Soviética

El Ejército de Costa anfíbio soviético tiene una BH asociada que **sólo** puede abastecer unidades en su propio hex o hexes adyacentes, pero **no** proporciona **FD** a la unidad de Costa. No se puede desplegar en la Cuenca del Mar Mediterráneo.

Nota: El Eje no tiene ninguna unidad anfibia, por tanto ninguna BH.

15.7 INTERCEPTACION NAVAL

El Movimiento Naval/de Invasión y el Suministro Naval/BH están totalmente a salvo de interferencias enemigas cuando están confinados a mares controlados **amigos**. Sin embargo, al atravesar mares **enemigos**, las unidades y el suministro pueden ser dañados o rechazados por la **Interceptación Naval**.

15.71 Valores de Interceptación Naval

Cada área marítima tiene un **Valor de Interceptación Naval** (en un triángulo) que gradúa su capacidad defensiva con fuerzas navales con base en la Base Naval que las controla.

15.72 Interceptación del Movimiento Naval

Cuando un oponente está intentando cruzar un mar amigo-controlado con Movimiento Naval, el jugador pasivo puede intentar la Interceptación Naval después de que el enemigo complete todo el movimiento.

En cada caso, el jugador pasivo rueda un número de dados igual al Valor de Interceptación Naval de cada área marítima amiga cruzada. Ciertos resultados provocan Rechazo o impactos sobre la unidad que mueve (vea: la tabla de **Interceptación Naval** en la barra lateral).

Si ocurre cualquier resultado de **Rechazo**, la unidad regresa a su puerto de salida.

15.73 Interceptación del Suministro

Durante el Chequeo de Suministro Enemigo (fase de Suministro), el jugador activo puede intentar interceptar las Líneas Marítimas enemigas que atraviesen un mar controlado amigo. El éxito anula la Línea Marítima enemiga ese turno (dejando posiblemente desabastecidas unidades enemigas).

Verifique la interceptación de cada puerto/BH enemigo por separado. Por cada puerto que se verifique, el jugador pasivo especifica una Línea Marítima hasta un Suministro Ferroviario amigo. El jugador activo rueda un número de dados igual al Valor de Interceptación Naval de los mares amigos que estas Líneas Marítimas atraviesan.

Si se consigue **un** (o más) resultado de Rechazo, la Línea Marítima queda interceptada (inutilizable) durante esa fase de Suministro (las BH se desorganizan: se ponen bocabajo). Las unidades enemigas que se queden sin suministro deben sufrir entonces desgaste por desabastecimiento.

Ejemplo: Durante la fase de Suministro del Eje, los Aliados necesitan una Línea Marítima a través de la Bahía de Vizcaya, controlada por el Eje, hasta Bordeaux o Lorient. Se aplica la Igualdad Naval, por lo que una tirada del Eje de 1 a 3 interceptaría. El valor de Interceptación Naval de la Bahía de Vizcaya es "1", por lo que el jugador del Eje rueda un dado por cada puerto: un 5 para Bordeaux y un 3 para Lorient. Lorient es interceptado pero Bordeaux recibe el Suministro Naval Aliado durante este Chequeo de Suministro.

Apoyo de las Cabezas de Playa

Las BH representan la logística y el apoyo naval para las invasiones. El FD para las unidades Anfibas en las Cabezas de Playa representa el cañoneo de apoyo continuado del bombardeo Naval, que se demostró crucial para repeler los diferentes contra-ataques panzer tras el Día-D.

Interceptación del Movimiento Naval

El Movimiento Naval (transporte naval ordinario) tiene más probabilidades de ser rechazado o ser dañado que el Movimiento de Invasión (valiosos convoyes y fuertemente escoltados).

Ejemplo: En S'43, el Eje controla la Bahía de Vizcaya desde Brest. Los Aliados controlan Bordeaux e intentan Mover por Mar allí una unidad desde Dover.

El jugador del Eje rueda un dado para la Interceptación Naval, sacando un (2), una interceptación exitosa a pesar de la Supremacía Naval enemiga. La unidad Aliada regresa a Dover.

Interceptación del Suministro Naval

El Suministro BH y Naval por mares enemigos es inestable hasta que se consigue el control del Mar. El Suministro Naval (con base en puertos) es más fácil de interceptar que el Suministro BH.

INTERCEPTACION DEL MOVIMIENTO (Tirada del Jugador Pasivo)			
	SNA	IN	SNE
Invasiones	R 1-3 I 4-6	R 1-2 I 5-6	R 1 I 6
Movimientos Navales	R 1-4 I 3-6	R 1-3 I 4-6	R 1-2 I 5-6
INTERCEPTACION DEL SUMINISTRO (Tirada del Jugador Activo)			
	SNA	IN	SNE
Sumin. BH	R 1-3	R 1-2	R 1
Sum. Naval	R 1-4	R 1-3	R 1-2
SNA: Supremacía Naval Amiga SNE: Supremacía Naval Enemiga IN: Igualdad Naval R: Numeros para Rechazar I: Numeros para Impactar NOTA: En la tabla de arriba la SNA /SNE se aplica al jugador que tira para interceptar o rechazar el movimiento o suministro enemigos.			

15.8 SUPREMACIA NAVAL

La **Supremacía Naval** y la **Igualdad Naval** (o Paridad) describen el equilibrio naval global entre dos bandos contrarios.

Un equilibrio naval bastante parejo se denomina **Igualdad Naval**. La Igualdad **siempre** se aplica entre el Eje y los Soviéticos. La **Supremacía Naval** describe la superioridad naval global de un bando. Implica una mejor capacidad naval para ese bando y más débil para el enemigo (vea **15.82**). La Supremacía Naval **no** afecta al control del mar.

Entre el Eje y los Aliados, el equilibrio naval se determina mediante el uso **Rutas Navales** (vea **15.81**). Un bando capaz de usar **más** Rutas Navales que su oponente tendrá la Supremacía Naval. Si ambos bandos pueden usar el mismo número de Rutas Navales, prevalece la **Igualdad Naval**.

La Supremacía Naval se vuelve a evaluar al final de cada fase Política.

15.81 Control de Rutas Navales

Las Rutas Navales se pueden trazar a través de mares controlados amigos y neutrales (incluyendo aquellos controlados por neutrales Cooperantes). No se pueden trazar a través de estrechos enemigos-controlados (**15.12**).

1) Ruta Naval Sur: Una Línea Marítima de Comunicaciones entre el **Océano Atlántico** y **La India** a través de Sudáfrica.

Los Aliados normalmente tienen una Ruta Naval del Sur. El Eje nunca (no puede controlar nunca Sudáfrica), pero puede anular ésta para los Aliados controlando **Karachi**.

2) Ruta Naval Media: Una Línea Marítima de Comunicaciones entre los **Océanos Atlántico e Índico** a través del Mediterráneo.

Los Aliados tienen una Ruta Naval Media al empezar el juego (los mares italianos son neutrales, por tanto utilizables). El Eje no tiene (no puede pasar por Gibraltar o el canal de Suez).

La beligerancia italiana cierra esta ruta naval para los Aliados (el Mediterráneo Central y el Jónico pasan a ser del Eje). Los Aliados recobran el uso de esta ruta naval tomando Benghazi y Tripoli.

3) Ruta Naval Norte: Una Línea Marítima de Comunicaciones entre el **Mar Báltico Oriental** y el **Mar de Barents**.

Al inicio del juego, el Eje tiene una Ruta Naval Norte. El control aliado de cualquier base naval noruega anularía esto.

15.82 Efectos de la Supremacía Naval

15.821 Movimiento Naval

La Supremacía Naval duplica el radio de los Movimientos Navales: una unidad puede cruzar **dos** (2) Áreas Marítimas mediante el Movimiento Naval.

NOTA: No se pueden repartir los Movimientos Navales de doble-radio para mover dos unidades cada una por un solo mar.

15.822 Invasiones Navales

La Supremacía Naval **duplica** el radio máximo de un Movimiento de Invasión de una a **dos** áreas marítimas (las invasiones Blitz de **Largo Alcance** pueden cruzar hasta **cuatro** Áreas Marítimas). [Esto **NO** permite a dos unidades mover cada un mar para un único Movimiento de Invasión].

La Supremacía Naval también **duplica** el Radio de Mando del apoyo de combate de un CG de Invasión a **dos veces** el VM del CG dirigente (por ejemplo, 6 hexes de mar para un CG III). [Recuerda, los CGS **no pueden** apoyar un combate].

15.823 Asaltos Navales

La Supremacía Naval reduce la probabilidad para que un asalto naval amigo sea rechazado, y aumenta las oportunidades de rechazar los asaltos navales enemigos (vea la tabla de Asaltos Navales/SEA ASSAULT en el mapa).

15.824 Interceptación Naval

La Supremacía Naval aumenta la posibilidad de éxito para la Interceptación Naval de acciones navales enemigas y reduce las oportunidades de una Interceptación Naval enemiga exitosa de las acciones navales amigas (vea la tabla de Interceptación Naval/SEA INTERDICTION en el mapa).

15.825 Suministro de Asedio

Con Supremacía Naval amiga, un puerto implicado puede abastecer a una unidad con **cualquier** VC, no sólo 1VC (vea también **15.83**).

15.826 Pérdidas de Transportes

Las Pérdidas de Convoyes de Transportes en el Frente Mediterráneo y Ártico **no** se aplican a un bando que tenga la Supremacía Naval.

15.83 Supremacía Naval y Aérea

Suministro de Asedio: Con ambas Supremacías, Aérea y Naval, un puerto implicado puede abastecer a cualquier número de unidades.

***IMPORTANTE:** Si ambas Supremacías Aliadas Naval y Aérea están en efecto, se pierde **toda** la capacidad naval del Eje en el Atlántico y en las Cuencas del Mar Mediterráneo.*

15.9 PODERIO NAVAL MF/NF

Las Invasiones Navales en el Frente Mediterráneo o el Frente Norte deben originarse en puertos y desembarcar en puertos. Para las reglas específicas de invasión de los frentes vea **21.39 (MF)** y **21.47 (NF)**.

Determinación de la Supremacía Naval

Si ninguno de los Mares/Estrechos de una Ruta Naval está bajo control enemigo, esa Ruta Naval es transitable. El bando (Aliados / Eje) con mayor número de Rutas Navales transitables tiene la Supremacía Naval. Si hay empate, estará en efecto la Igualdad Naval.

Ruta Naval Norte

- Mar Báltico Oriental (Danzig)
- Mar Báltico Occidental (Stettin)
- Estrechos de Dinamarca (Odense/Copenhague/Malmö)
- Skagerrak (Copenhague)
- Fiordos Noruegos (Bergen)
- Mar de Noruega (Trondheim)
- Mar Nordkapp (Narvik)

Ruta Naval Media

- Estrecho de Cádiz (Cádiz/Tangiers)
- Estrecho de Gibraltar (Gibraltar/Tangiers)
- Mar de Alborán (Gibraltar)
- Mar Mediterráneo Occidental (Argelia)
O: Golfo de Lyon (Marsella)
Y Mar de Liguria (Genoa)
- Mar Tirreno (Tunis)
- Mar Mediterráneo Central (Tripoli)
- Mar Jónico (Benghazi)
- Mar Mediterráneo Oriental (Alexandria)
- Canal de Suez (Suez/Port Said/Port Said E1)

Ruta Naval Sur (nunca del Eje)

- Océano Atlántico (siempre Aliado)
- África del Sur (siempre Aliado)
- Océano Índico (Karachi)

Ejemplos de Supremacía Naval

1939 (histórico)	Eje	Aliados
Ruta Naval Norte	Sí	No
Ruta Naval Media	No	Sí
Ruta Naval de Sur	No	Sí
Total Rutas Navales	1	2
= Supremacía Naval Aliada		

1941 (histórico)	Eje	Aliados
Ruta Naval Norte	Sí	No
Ruta Naval Media	No	No*
Ruta Naval de Sur	No	Sí
Total Rutas Navales	1	1
= Igualdad Naval		

* La beligerancia italiana ha cerrado la Ruta Naval Media a los Aliados [el Mediterráneo Central y el Jónico pasan a ser del Eje, no son neutrales].

16.0 GUERRA Y PAZ

Las naciones **Beligerantes** están activamente en guerra. Las naciones **Neutrales** están en paz. Las naciones **Cooperantes** son técnicamente neutrales, pero han garantizado concesiones a uno u otro bando.

16.1 NEUTRALIDAD

La mayoría de las naciones empiezan el juego como **neutrales**. Las fuerzas neutrales no se despliegan en el mapa hasta que se conviertan en beligerantes (**excepción**: Las fuerzas soviéticas siempre están en juego).

Las fuerzas beligerantes no pueden entrar en territorio neutral (debe enviarse primero una Declaración de Guerra). Las ZDC Beligerantes no se extienden sobre el territorio neutral, ni los Beligerante pueden trazar líneas de ferrocarril o de suministro a través de él.

Nota: El Suministro Nacional (vea 20.63) se puede trazar a través de territorio de tierra neutral (excepción: vea 16.2).

Los beligerantes pueden mover trazar y suministro a través de áreas marítimas neutrales-controladas (los neutrales no ejercen ningún poderío naval).

16.2 COOPERACION

Ciertas naciones (por ejemplo, Italia, Vichy) **Cooperan** con el Eje como resultado los Eventos Diplomáticos (ED) del Eje. Otras naciones Cooperan con los Aliados (vea 20.921).

Las naciones Cooperantes **permanecen neutrales** pero transfieren toda su Producción futura a una facción y permite el uso de sus ferrocarriles nacionales.

16.21 Efectos de la Cooperación

Producción: La completa capacidad de Producción de esa nación (en tiempo de guerra) se transfiere a una facción, acabando su Producción de Período de Paz (16.32).

Territorio: Las unidades pueden mover y trazar suministro a través del territorio nacional sólo por ferrocarril, pero no puede permanecer dentro del territorio nacional sin una Declaración de Guerra previa (vea 16.41).

Suministro Nacional: Aunque ostensiblemente neutral, una nación Cooperante no permite a la facción contraria trazar el Suministro Nacional a través de sus fronteras.

Mares: La facción contraria puede usar los mares controlados por las naciones Cooperantes (sin Intercepción).

Política/Diplomacia: Las naciones Cooperantes nunca pueden unirse a la facción contraria mediante una Alianza de Reacción o Diplomática (ignore dichos resultados).

16.22 Fuerzas Cooperantes

Las fuerzas cooperantes no entran en juego. Sin embargo, una nación Cooperante cede toda su Producción futura a una facción, y **termina** su Producción de Período de Paz (16.32).

Aplice la Producción acumulada del Período de Paz a las fuerzas nacionales en la **Carta OB Neutral** y póngalas de pie para mostrar que se ha hecho.

Después de esto, la facción controladora puede construir fuerzas Cooperantes (aquellas puestas de pie en la carta OB) usando los PP y costes de la facción (las reglas **MF** se aplican a las unidades en el **MF**), pero todas las construcciones se aplican aunque esa nación se una en cambio a la facción contraria.

16.3 BELIGERANCIA

Las naciones **Beligerantes** se unen al EJE o a los ALIADOS (sus fuerzas, su territorio y su producción son controlados por esa facción). Los Neutrales **nunca** se unen a los SOVIETICOS.

Los Neutrales pueden convertirse en beligerantes de tres formas:

- **Declaración de Guerra (16.4):** Tales alianzas se llaman **Co-Beligerantes**.
- **Alianza de Reacción (16.5):** Estas naciones se llaman **Intervencionistas**.
- **Evento Diplomático (16.6):** Estas naciones se llaman **Satélites**.

16.31 Fuerzas Beligerantes

Con una beligerancia, la facción propietaria despliega las fuerzas nacionales libremente dentro del territorio nacional (las potencias menores sólo pueden desplegar **una unidad por hex**).

Las fuerzas nacionales están en las cartas **OB** (Orden de Batalla) a partir de septiembre de 1939. Antes del despliegue, deben construirse para reflejar la Producción del Período de Paz (vea 16.32) que ha tenido lugar en septiembre de 1939 y posteriormente.

16.311 Restricción de Unidades

Las unidades **restringidas** deben permanecer dentro de una área definida, o quedarán desabastecidas (sufren Desgaste por Desabastecimiento - vea 10.6). A veces, las unidades restringidas se **libran** de la restricción mediante un Evento Diplomático, pero las unidades liberadas que son eliminadas quedan permanentemente restringidas si son reconstruidas.

- Las fuerzas **Satélites** (vea 16.3) están **restringidas** al territorio de origen y a los hexes/Áreas adyacentes.
- Las fuerzas **Intervencionistas (16.3)** están **semi-restringidas** al territorio de origen y naciones adyacentes.
- Las fuerzas **Co-Beligerantes (16.3)** nunca están restringidas.

Neutralidad Soviética

Mientras la mayoría de los Neutrales despliegan libremente al ser beligerantes, el Ejército Rojo está muy lejos de poder tener este privilegio.

Las fuerzas neutrales soviéticas son desplegadas, construidas y maniobradas por el jugador Aliado a plena vista del jugador del Eje, y todos los movimientos deben pagarse con el gasto de los CG soviéticos (el cual no es barato entre 1939 y 1940).

Cooperación

Durante la Segunda Guerra Mundial, algunas potencias menores concedieron a Alemania lo derechos de paso a través del territorio nacional y acuerdos comerciales favorables que la abastecían de recursos críticos. Sin embargo, estas naciones no contribuyeron con tropas ni permitieron que fuerzas alemanas permanecieran dentro de su territorio. En **EuroFront** esto se llama Cooperación.

Complicidad Sueca

En el ED DS del Eje, la Complicidad Sueca entra en efecto. Esta es una forma especial de "cooperación" limitada (vea 21.492).

Restricción de Unidades

Pronto en la guerra el Alto Mando de la *Wehrmacht* discutía en contra de tener fuerzas Satélites involucradas en sus campañas ya que esto conllevaría problemas con el idioma y militares en la planificación de operaciones y exigiría a Alemania abastecer y proteger a las fuerzas Satélite, pobremente equipadas.

La mayor parte de la Plana Mayor también apoyaba el mantener a Italia neutral, después de haber concluido (correctamente, como después resultó) que su entrada en el bando del Eje sería un estorbo en lugar de una ayuda al esfuerzo de guerra.

Más tarde, cuando las pérdidas aumentaban en el este, Hitler buscó un papel más activo para sus Fuerzas Satélites, y algunos aliados enviaron considerables contingentes, pero otros se negaron.

Cuando la tendencia de la guerra tomó otro rumbo, los aliados de Hitler se mostraron menos gustosos de contribuir con soldados en su guerra, y sólo permitieron que unas limitadas fuerzas se estacionaran fuera de su patria.

Ejemplo: Rumania se une al Eje por el Evento Diplomático RX, por lo que sus fuerzas están restringidas a la Rumania de 1939 (y hexes adyacentes). Su 3º Ejército se libera más tarde por el Evento Diplomático 3R. Lucha en Rusia pero es eliminado. Si se reconstruye, esta unidad queda permanentemente restringida a la Rumania de 1939 y hexes adyacentes.

Nota: Al definir el territorio de origen según esta regla, use las fronteras actuales o de 1939, lo que sea más grande.

16.32 Producción en Período de Paz

Antes de su beligerancia, los neutrales están aumentando la capacidad militar a un nivel bajo. La **Producción en Período de Paz** es igual a **un cuarto (1/4)** de la producción nominal de un neutral (en tiempo de guerra). Para calcular la Producción del Período de Paz acumulada de un nuevo beligerante:

- **Cuente** los Meses que han pasado desde Septiembre/39. Estas figuras se muestran en gris en la columna derecha de la Hoja de Registro del Juego.

Ejemplo; Enero/41 = 16 meses pasados desde Septiembre/39.

- **Multiplique** los meses pasados por la Producción nacional (en tiempo de guerra), y **divida** esto por **cuatro** (quitando las fracciones). Esto nos da los PP disponibles de las Producción del Período de Paz.

Ejemplo; Bulgaria (producción IPP) se une al Eje en mayo de 1941. Multiplica 20 meses pasados por IPP y al dividir por cuatro produce 5PP de Producción del Período de Paz.

- **Gaste** estos PP para construir las fuerzas nacionales como desee antes de desplegarlas en el mapa. Los PP sin usar se pierden.

Nota La Producción del Período de Paz no puede aplicarse en localizaciones sin suministro (por ejemplo, Etiopía).

Recuerde: Las unidades cooperantes (de pie sobre las Cartas OB) no reciben ninguna Producción más del Período de Paz.

16.4 DECLARACIONES DE GUERRA

Las unidades beligerantes nunca pueden entrar en territorio neutral hasta que se ha enviado una **Declaración de Guerra [DdG]** (vea en cambio **16.21** y **16.42**). Una facción debe realmente intentar entrar en un neutral después de la emisión de una Declaración de Guerra.

Chamberlain: *Los Aliados no pueden Declarar la Guerra antes de W'39 o mientras la Guerra Falsa esté en efecto.*

Las declaraciones de Guerra se hacen al principio de la fase de Mando, y provoca inmediatamente la unión del neutral objetivo a la facción contraria. Inmediatamente se hacen los chequeos de **Alianzas de Reacción (16.5)** para ver si otros neutrales se convierten también en beligerante como reacción.

16.41 Traición

Las Declaraciones de Guerra ALIADAS sobre **cualquier** neutral constituyen una **traición**.

Nota: Las DdG aliadas sobre Noruega y los Mandatos de Oriente Medio (ME) no se consideran una traición en ciertas condiciones (vea los ED NX y ME).

Las Declaraciones de Guerra del EJE sobre neutrales **Pro-Eje** o **Cooperantes**, u otras naciones del Eje (por ejemplo, exceder los Límites de Ocupación) son una **traición**.

La traición anula todas las Alianzas de Reacción futuras a favor de esa facción, y añade +1 a todos los dados de Eventos Diplomáticos futuros - las tiradas para esa facción (reduciendo las probabilidades).

Una Traición del Eje cancela los efectos de un Ataque de Sorpresa (**20.16**) en el futuro.

16.42 Disputas Fronterizas del Pacto Molotov

Durante la neutralidad soviética (es decir, el Pacto Molotov está en efecto), el Eje y los soviéticos deben ocupar todos los hexes fronterizos comunes dentro y adyacentes a Polonia Oriental, los Estados Bálticos y Bessarabia para evitar Disputas Fronterizas. Si cualquier bando no ocupa los hexes de fronterizos comunes en estas áreas, el otro bando puede ocupar y anexar (vea 16.6 barra lateral) dichos hexes sin una Declaración de Guerra.

Es más, los **nuevos** hexes fronterizos como resultado de tales anexiones se convierten de igual forma vulnerables para nuevas disputas fronterizas si permanecen indefensos. En efecto, cualquier bando puede avanzar 1 hex/turno a través de cada frontera indefensa dentro de las áreas especificadas.

Periodo de Gracia. Si la frontera Eje-Soviética cambia por cualquier motivo **distinto** a una Disputa Fronteriza (por ejemplo Política, Conquista o Diplomacia), ambos bandos tienen **un Mes** de plazo para guarnecer sus nuevas fronteras antes que el otro puede anexarlos por una Disputa Fronteriza.

16.5 ALIANZAS DE REACCION

Cuando se hace una Declaración de Guerra, otros neutrales pueden reaccionar y convertirse también en beligerantes. En ese caso, **su** beligerancia puede activar más reacciones en un efecto "dominó".

16.51 Chequeos de Alianza

Después de realizar las Declaraciones de Guerra, verifique las **Alianzas de Reacción** usando la tabla de ALIANZAS DE REACCION (vea las tablas de DIPLOMACIA).

Ejemplo de Alianza de Reacción

[Se asume que Francia ha sido derrotada, no hay Traición].

- **El Eje Declara la Guerra a Yugoslavia** (fase de Mando del Eje).

Yugoslavia se une a los Aliados. Ponga sus unidades boca abajo en Yugoslavia para indicar el Nuevo Beligerante con el Chequeo de Alianza pendiente (empuje las unidades hacia atrás para conservar el VC de Sept/39).

- **Chequeos de Alianza de Yugoslavia**

Determinar las Posibles Reacciones. Lea por la fila de Yugoslavia en la Tabla de Alianzas (Francia está derrotada, así que use los 2 números de cada pareja m/n). Los neutrales siguientes pueden reaccionar uniéndose al bando de Yugoslavia, a no ser que se indique otra cosa (* = Siempre se Une al Eje. † = Siempre se Une a los Aliados).

Nación (Reacciona)	Dado	Resultado
Italia (1 *)	DR1	Se une al Eje (sólo).
Hungría (1-2 *)	DR3	Permanece Neutral.
Rumania (1-2)	DR2	A Aliados (Yugo).
Bulgaria (1-2 *)	DR5	Permanece Neutral.
Grecia (1-3†)	DR3	A Aliados (sólo).

Cuando reaccionen, coloque las unidades italianas, rumanas y griegas boca abajo en el territorio nacional (pasan a ser Nuevos Beligerantes: Pendientes de Chequeo de Alianza). Cuando acabe, ponga las unidades yugoslavas derechas para mostrar que su Chequeo de Alianza está completo.

- **Chequeos de Alianza de Italia**

[Nuevo Beligerante más alto en la tabla AR.]
Hungría (1 *) Tirada de 1 Se une al Eje (sólo).
[Rumania ya es beligerante].

Coloque las unidades húngaras boca abajo en Hungría (Nuevo Beligerante). Ponga las unidades italianas derechas (chequeos completados).

- **Chequeos de Alianza de Hungría**

[Nuevo Beligerante más alto en la tabla.]
[Italia ya es beligerante].
Ponga las unidades húngaras derechas (chequeos hechos).

- **Chequeos de Alianza de Rumania**

[Hungría, Yugoslavia, Grecia beligerantes]
Bulgaria (1-4 *) Tirada de 6 Permanece neutral
Ponga las unidades rumanas derechas (chequeos hechos).

- **Chequeos de Alianza de Grecia**

[Italia, Yugoslavia, Rumania beligerantes]
Bulgaria (1-2 *) Tirada de 3 Permanece neutral.
Ponga las unidades griegas derechas (chequeos hechos).
[Ningún Nuevo Beligerante queda por verificar].

- **Desplegar Nuevas Fuerzas Beligerantes**

El Eje aplica la Producción del Período de Paz a las unidades italianas y húngaras (a no ser que Cooperaran previamente), después se despliegan como se desee dentro del territorio nacional.

Los Aliados aplican la Producción del Período de Paz a las unidades yugoslavas, rumanas y griegas, luego las despliega en el territorio nacional.

Encuentre el **Nuevo Beligerante** más alto en la columna izquierda de la tabla. Busque en su fila para encontrar sus Vinculaciones de Alianza con otros **Neutrales Vinculados** (la fila superior). Use el **primer** número de cada casilla **antes** de la derrota francesa y el segundo número después.

El jugador pasivo rueda un dado por Neutral Vinculado (ignore las naciones beligerantes y aquéllas sin vínculos).

Si la tirada del dado es **igual o menor** del número de ese vínculo, dicho Neutral Vinculado **también** se convierte en beligerante, uniéndose al **mismo bando** que el Nuevo Beligerante con el que reacciona, a no ser que se especifique otra cosa).

16.52 Reacciones Secundarias

Cuando un Neutral Vinculado reacciona para convertirse en Nuevo Beligerante, **su** beligerancia desencadena una ronda extra de chequeos de Alianzas de Reacción.

Si los hay múltiples chequeos pendientes, verifique primero el Nuevo Beligerante **más alto** en la tabla. Complete todos los chequeos para un Nuevo Beligerante antes de proceder a los siguientes.

NOTA: Se pueden verificar los neutrales una vez por la posible reacción para cada Nuevo Beligerante en una única "reacción en cadena" de Chequeos de Alianza.

Después de haber verificado **todos** los Nuevos Beligerantes para las posibles Reacciones de Alianza, los jugadores despliegan las fuerzas recientemente beligerantes. El bando activo despliega sus nuevas fuerzas beligerantes en primer lugar, después el bando pasivo.

16.6 EVENTOS DIPLOMATICOS

La fase de Diplomacia sigue a la Producción de cada mes. Los Aliados y Soviéticos (en conjunto) pueden intentar **un** **Evento Diplomático (ED)**, para el que se reúnen actualmente las Condiciones Previas (vea las tablas de Diplomacia). Luego, el Eje tiene la misma oportunidad.

Procedimiento: Anuncie qué **ED** se está intentando, ruede entonces un dado (a no ser que ocurra **Siempre/Always**). Si el resultado está dentro del rango especificado, el **ED** tiene lugar (junto con cualquier Otro Efecto en la lista) y **no puede** ser declinado (por ejemplo, Movilización Soviética).

16.7 POLITICA

Durante la fase de Política, el jugador activo puede verificar cualquiera o todos los eventos políticos siguientes:

- **Desmoralización / Solidaridad**
- **Armisticio** (sólo Aliados)
- **Sublevación / Rendición** (sólo Aliados)
- **Derrota / Conquista**
- **Supremacía Naval** (vea 15.8)

16.71 Desmoralización

Las naciones desmoralizadas pueden Rendirse (**16.8**) y sufrir otros efectos. La desmoralización es causada por:

Francia (20.43): Polonia es derrotada y se pierde una ciudad mayor francesa/belga o un fuerte de la Línea Maginot.

Italia (20.25): El control Aliado de Cerdeña, Sicilia, Libia, Albania o cualquier ciudad mayor italiana.

Satélites del Eje (16.311): ED Aliado 2F (Segundo Frente).

Vichy: 2F o control de los Aliados de Libia.

Noruega: ED Aliado NP (Proposición de Expedición a Noruega-Finlandia).

16.711 Ambivalencia

Noruega, Vichy y Portugal se convierten en **Ambivalentes** si se desmoralizan. El rechazo se debilita y sus unidades pueden Capitular en combate (vea 7.7).

16.72 Armisticio

Una vez por juego, durante la Política Aliada, los Aliados pueden ofrecer el **Armisticio Francés**. El Eje debe inmediatamente aceptar o rechazar el Armisticio. (**20.46**).

NOTA: si Francia está desmoralizada, se verifica la Solidaridad Aliada en cada fase Política del Eje (vea 20.45). Cuando fallen dos veces, los Aliados deberán ofrecer el Armisticio en siguiente Política Aliada.

Una vez por juego, durante la Política del Eje, el Eje puede ofrecer el **Armisticio de Finlandia**. Los soviéticos deben entonces **inmediatamente** aceptar o rechazar el Armisticio. Vea **21.48**.

16.721 Repliegue

Tras el Armisticio, las unidades que queden dentro del territorio neutralizado se mueven **inmediatamente** hasta una localización amiga (hex / Área) que bordee con ese territorio (no necesita ningún mando). Las unidades incapaces de hacerlo son **eliminadas**.

16.73 Sublevación [sólo Aliados]

La **Sublevación** puede ocurrir en las naciones explotadas si los Aliados/Soviéticos controlan cualquier territorio nacional. Aparecerá un **ejército de resistencia** en el territorio natal.

Explotación: Las Naciones que han sido derrotadas por el Eje durante una estación de invierno **completa** (Dic-May) son **explotadas**.

16.731 Francia y Grecia

Una vez explotadas, **Francia y Grecia** pueden Sublevarse si los hexes nacionales están controlados por los Aliados / Soviéticos.

Nota: Si el Eje traiciona a Vichy, Francia puede Sublevarse en cualquier momento (no se necesita explotación / hexes Aliados).

Alianza de Reacción frente a Diplomacia

Las Alianzas de Reacción reflejan las decisiones en el "calor del momento" para unirse a la defensa (o el ataque) de un neutral atacado, y se trata de una única determinación (si o no).

Las oportunidades de una Alianza de Reacción se basan en el número, dinero y fuerza de las alianzas concluidas entre las partes, o la hostilidad y/o disputas territoriales entre países vecinos.

Los Eventos Diplomáticos provocan la entrada fortuita de Neutrales en la guerra. Como lo opuesto a las Alianzas de Reacción (que son asuntos aislados de acierto-fallo). Los Eventos Diplomáticos representan la aplicación a largo plazo de presión diplomática, militar o económica, y tienen un sentido de lo inevitable sobre ellos (los jugadores pueden intentar la mayoría de los ED repetidamente, mientras se cumplan sus Condiciones Previas).

NOTA: Algunos ED no son realmente "diplomáticos" por naturaleza, pero la terminología se mantiene para la continuidad con las ediciones anteriores.

Terminología de la Diplomacia / Política

"Rumania del Eje" significa que Rumania debe pertenecer a la facción del Eje. (Las naciones Derrotadas no pertenecen a ninguna facción.)

"Rumania controlada por el Eje" significa que todos los hexes rumanos deben ser controlados por el Eje.

"Mes EF todo-Nieve" significa que el clima de Nieve en EF debe ser seguro (fijo) durante el próximo mes completo.

"Anexión" significa incorporación de una área al territorio natal (es decir, las nuevas unidades y refuerzos pueden llegar allí). Esto ocurre en los casos de Bessarabia y Este de Polonia / Estados Bálticos (anexionados a la URSS). Oeste de Polonia / Danzig (anexionados a Alemania) y Transilvania (anexionados a Hungría).

Política frente a Diplomacia

Los eventos políticos pueden darse al final de cada turno (2 veces por mes), y cualquier número de éstos puede ocurrir en una quincena.

En contraste, sólo puede ocurrir un Evento Diplomático por mes para cada bando.

Diplomacia con 3 Jugadores

Cuando Aliados y Soviéticos están jugando como facciones separadas, sólo se permite un Evento Diplomático por mes. Los jugadores deben estar de acuerdo sobre cual evento se intenta o no intentar ninguno.

Durante la Política Aliada, los Aliados/Soviéticos pueden verificar por una Sublevación en Francia o en Grecia rodando un dado. Si el resultado es **inferior** al número de hexes nacionales controlados por los Aliados/Soviéticos, la Sublevación tiene lugar.

Ejército de Resistencia. Con una Sublevación, los Aliados / Soviéticos colocan un ejército de Resistencia (vea la carta OB Aliada) con **1VC** en cualquier hex nacional que no contenga una unidad o ZDC **alemana**. Llega sin suministro (no ZDC) y será una unidad no-motorizada Aliada/Soviética, sujeta a todas las reglas normales.

16.732 Yugoslavia

Si **Yugoslavia** es explotada, puede Sublevarse durante **cualquier** fase Política Aliada (no se necesita tener hexes controlados o tiradas). La unidad de **Tito** llega **desabastecida** con **1VC** (2VC después del 2º Frente) en cualquier hex de **montaña** dentro de Yugoslavia (no ocupada por Alemania).

Tito funciona como una unidad de montaña Aliada, sujeta a todas las reglas normales, salvo con las siguientes habilidades especiales, **sólo dentro de Yugoslavia**:

- Tito es inmune al desgaste por desabastecimiento (pero si está sin suministro, no tendrá ninguna ZDC y no puede construirse normalmente).
- Tito puede abandonar una batalla o retirarse hacia hexes de montaña desocupados **sin tener en cuenta las ZDC del Eje**, y es inmune al Fuego de Persecución.
- Tito se puede disolver durante cualquier Producción y construirse de nuevo en cualquier Estación que comience +3 meses después.

16.8 RENDICION

Si están desmoralizados (**16.71**) ciertos Satélites del Eje pueden **Rendirse** una vez que las fuerzas Aliadas/Soviéticas controlen **cualquier** territorio nacional. Los Satélites de Tierra y Marítimos se tratan de un modo diferente.

Procedimiento: Durante la Política amiga, los Aliados/Soviéticos tiran un dado por cada nación pertinentemente **desmoralizada**: si el resultado es **inferior** al **Cansancio de Guerra** (*War Weariness*) de esa nación, se Rinde.

NOTA: Después del ED NP Aliado, Noruega puede Rendirse a los Aliados (16.84).

16.81 Satélites Marítimos

Una vez desmoralizados, el Cansancio de Guerra para Italia, Vichy y España **es igual** al número de **puertos** controlados por el enemigo más las unidades **actualmente** eliminadas/desabastecidas.

Nota: Para Vichy sólo, se cuentan los puertos/unidades del MF.

Importante: Para esta regla, las unidades sin una Línea de Suministro Segura (11.71) se consideran Desabastecidas.

16.82 Satélites de Tierra

Una vez desmoralizados, el Cansancio de Guerra para Rumania, Hungría, Bulgaria y Yugoslavia **es igual** al número de **hexes** controlados **por los Aliados/Soviéticos**, más las unidades **actualmente** eliminadas/desabastecidas.

Nota: Use las fronteras de 1939 o actuales, lo que sea más pequeño.

Importante: Para esta regla, las unidades sin una Línea de Suministro Segura (11.71) se consideran Desabastecidas.

16.83 Noruega

Si el **ED NP Aliado** está en efecto, Noruega puede Rendirse a los Aliados de una manera similar (**incluyendo la desertión de una unidad noruega**). Vea los ED Aliados.

16.84 Efectos de la Rendición

- Esa nación es derrotada (**16.9**)
- **Deserción.** Una única unidad nacional que **no esté en una ZDC alemana es reemplazada por su unidad equivalente Aliada/Soviética (vea la carta OB) con 1VC.**

Nota: Si ninguna unidad deserta, la unidad equivalente Aliada/Soviética puede construirse en la capital nacional durante cualquier Producción futura. Si no se proporciona ninguna unidad equivalente, use una unidad nacional de infantería o estática.

- Todas las demás unidades nacionales son eliminadas.
- El control del territorio no se altera hasta que ocurra la Conquista (16.92).

16.9 DERROTA

Una Gran Potencia o Potencia Mayor es **derrotada** cuando su **capital** está controlada por el enemigo y todas las unidades nacionales están eliminadas.

Una Potencia Menor es **derrotada** cuando su **capital** está controlada por el enemigo o todas las unidades nacionales están eliminadas.

Excepciones: Suiza y Noruega, aunque son potencias menores, son derrotadas como las potencias mayores (es decir, debe perderse la capital y todas las unidades eliminadas, 20.76, 20.81).

16.91 Fuerzas Derrotadas

Las fuerzas derrotadas son permanentemente eliminadas.

16.92 Conquista

Tras la derrota, al final de **cualquier** fase Política posterior, **todo** el territorio nacional está controlado por la facción que controla la capital si **ninguna** unidad contraria a la facción victoriosa permanece dentro de ese territorio.

Rendición de Satélites

Cuando un menor del Eje ha sido [de mala gana] forzado a entrar en la guerra mediante un Evento Diplomático, se Rendirá fácilmente una vez que fuerzas enemigas comiencen a conquistar su territorio natal.

Por otro lado, si ha sido víctima de una Declaración de Guerra, o ha reaccionado a la beligerancia de un vecino, no se rendirá y sólo será derrotado mediante la captura de su capital.

Naciones Derrotadas

Las naciones derrotadas ya no existen en el juego (ya no pertenecen a ninguna facción en lo tocante a los ED, etc.).

Conquista

Mientras fuerzas enemigas permanezcan dentro de su territorio natal, no sucede ningún cambio automático de control del territorio. La conquista sólo ocurre cuando ninguna fuerza enemiga permanece durante una Fase de Política. La conquista entonces confiere el control de todo el territorio nacional.

Control del Territorio

El control de islas, naciones o colonias se define como el control de **TODOS** sus hexes. No es necesario ocupar cada hex.

Unidades Rendidas y Eliminadas

Sólo las unidades **actualmente** eliminadas cuentan para una tirada de Rendición. Un jugador puede por tanto resistirse a la Rendición reconstruyendo las unidades nacionales eliminadas como cuadros.

17.0 OBJETIVOS ESTRATEGICOS

17.1 SUMINISTRO DE PETROLEO DEL EJE

El **Suministro de Petróleo** del Eje se define como una Línea de Comunicación (vea 10.21) trazada entre Berlín y **Ploesti, Abadan o Baku**.

Efecto: Si el Eje no tiene ningún Suministro de Petróleo, todos los pasos de CG del Eje CG aumentan su coste en 5PP (los cuadros +10PP).

17.2 SUMINISTRO DE MINERAL DEL EJE

El **Suministro de Mineral** del Eje es una Línea de Comunicaciones (10.22) entre Berlín y **Gallivare** (Suecia).

Efecto: Si el Eje no tiene ningún Suministro del Mineral, la Producción Básica disminuye en 10PP.

La **Ruta Naval de Mineral** del Eje es una Línea de Comunicación trazada entre Berlín y **Gallivare** a través de **Narvik** y la Ruta Naval Norte (la principal ruta de entrega para el mineral de hierro sueco).

Efecto: Si la Ruta Naval de Mineral está cortada, el Eje pierde 5PP de Producción Básica.

17.3 LIBERACION DE SATELITES

El control del eje de **Sevastopol** y **Odessa** permite la liberación de ciertos ejércitos Satélites del Eje de su restricción (pero no las unidades eliminadas y reconstruidas).

Efecto: vea los ED del Eje 3R / XR.

Nota: La reconquista soviética de estas ciudades restringe de nuevo a las unidades afectadas. Las unidades restringidas fuera del territorio permitido quedan desabastecidas.

17.4 PACIFICACION DE LOS BALKANES

Los Balcanes se definen como: Grecia, Albania, Hungría, Rumania, Bulgaria y Yugoslavia.

La **Pacificación de los Balcanes** significa que todas (seis) las naciones:

- Se han unido al Eje, o
- Han sido Derrotadas por el Eje, o
- Están Cooperando con el Eje.

Efecto: Pueden suceder eventos diplomáticos favorables al Eje: 3R, XR, ME y TX.

17.5 MARE NOSTRO

El control del Eje de **Gibraltar, Malta** o **Suez** garantiza líneas marítimas seguras del Eje hacia el Norte de Africa.

Efecto: La Producción **MF** del Eje no está sujeta a la Pérdida de Transportes.

Nota: Esta regla no se aplica bajo la **Supremacía Naval Aliada**.

17.6 VICTORIA EN EL MF

El control de todos los puertos **mayores** del Frente Mediterráneo excepto Sudáfrica (pero incluyendo Karachi) significa el control completo del Frente Mediterráneo, fusionándose dentro del Frente Occidental **para esa facción**.

- Use los PP/Costes del **WF**,
- Ignore todas las reglas especiales del **MF** (Invasiones/Asaltos Paracaidistas **MF-WF**, Logísticas del Eje, etc.).
- Los CGS obtienen Mando Cruzado **MF/WF** completo al 100% de eficacia.

17.61 Victoria en Africa del Norte

El control de todos (6) los puertos **mayores** en Africa del Norte (Algiers, Tunis, Tripoli, Benghazi, Alexandria y Suez) proporciona el suficiente control del **MF** para superar los problemas de Aclimatización:

Efecto: Un jugador que controle los 6 puertos mayores norteafricanos puede ignorar la Aclimatización del **MF**.

17.62 Victoria en el Desierto

El control de todos los puertos mayores en la Zona del Desierto del **MF** (esto es, los 6 anteriores más Basra) proporciona control suficiente del **MF** para superar los problemas de Mantenimiento:

Efecto: Un jugador que controle los 7 puertos mayores de la Zona del Desierto puede ignorar el Mantenimiento en el Desierto.

17.7 VOLUNTARIOS ESPAÑOLES

El control aliado de ciudades pro-republicanas (rojas) en la España **Nacionalista** recluta a voluntarios Republicanos.

Resultado: Los Aliados pueden construir cuadros de unidades estáticas Republicanas en las ciudades rojas controladas (al coste normal de las unidades **WF**). Estas unidades son unidades Aliadas (trazan suministro directamente hasta Londres), pero están restringidas a España y hexes adyacentes. No son inmunes al desgaste por desabastecimiento en las poblaciones rojas (como en el Escenario de la Guerra Civil).

Lo contrario se aplica igualmente si el Eje controla las poblaciones de color negro (pronacionalistas) en la España Republicana [Aliada].

17.8 SUMINISTRO DE PRETROLEO SOVIETICO

Si los soviéticos pierden Bakú o el Suministro Ferroviario/Naval hasta él, el coste de sus CG aumenta en **5PP/paso** (los cuadros 10PP).

Existe además una penalización por la **pérdida** de la Ruta Naval de Petróleo soviética. Vea. **20.591**.

El Petróleo de Ploesti

El "Talón de Aquiles" del Tercer Reich era el petróleo. La producción de los Aliados respecto a la del Eje fue casi de 20:1 en lo referente al petróleo. El petróleo de Ploesti proporcionó aproximadamente el 40% del suministro de Alemania (una cantidad igual fue producida químicamente a partir de carbón).

Tras la invasión soviética sobre Ploesti en septiembre de 1944, la situación de combustible del Eje se deterioró rápidamente, afectando sobre todo a la Luftwaffe.

El Hierro Sueco

Las minas suecas de Gallivare y Karuna suministraron aproximadamente el 30% del mineral de hierro de Alemania, la mayor parte se envió desde Narvik, Noruega. A principios de 1940, los británicos consideraron seriamente invadir Noruega, bajo el pretexto de enviar ayuda a Finlandia en su Guerra de Invierno contra la URSS. Pero Gran Bretaña quería realmente interceptar los embarques de hierro desde Gallivare, el rico campo del mineral sueco justo hacia el interior desde Narvik.

Los planificadores Aliados pensaron que privando Alemania del mineral de hierro sueco estarían mutilando su producción de guerra, aunque recientes estudios han lanzado algunas dudas sobre esto. No obstante, Hitler llamó a Noruega la "zona del destino" y la defendió fuertemente a lo largo de la guerra.

Suministros de Petróleo y Mineral

Observe que las localizaciones del suministro de petróleo/mineral no necesitan estar controladas por el Eje. La Neutralidad es suficiente.

Sebastopol y Odessa

Sebastopol, la principal base de la Flota soviética del Mar Negro tenía la reputación de la fortaleza más fuerte del mundo. La amenaza ataques aéreos o navales sobre los cruciales yacimientos petrolíferos de Ploesti desde allí u Odessa retuvo a grandes fuerzas del Eje.

Mare Nostrum

La propaganda del "Nuevo Imperio Romano" de Mussolini buscó la dominación del Mar Mediterráneo como un nuevo Mare Nostrum. Sólo la presencia de la Flota Británica del Mediterráneo impidió a la gran armada Italiana lograr esta meta.

El control por parte del Eje de Gibraltar, Malta o Suez expulsaría a las fuerzas navales Aliadas del Mediterráneo Occidental, Central u Oriental, respectivamente, otorgando líneas navales seguras al Eje hacia el Norte de Africa.

18.0 AREAS DEL BORDE DEL MAPA

18.1 AREAS DEL BORDE DEL MAPA

A lo largo de algunos bordes del mapa están las **Zonas** Ártica, Este y Sur que contienen **Áreas** abstractas fuera del mapa, pueden ser:

Distritos [círculos]: áreas pequeñas de aproximadamente 2 hexes de diámetro; O **Regiones** [cuadrados]: áreas mayores de aproximadamente 4 - 6 hexes de diámetro.

Las Regiones y los Distritos difieren principalmente en lo tocante al Suministro: las líneas de suministro en o a través de los Distritos se ven afectadas por la presencia de unidades enemigas (es decir, implicación), mientras que aquéllas en las grandes Regiones no lo son (vea **18.5**).

Las áreas tienen un terreno que afecta al apilamiento, el combate y al suministro igual que a los hexes. No afecta al movimiento.

18.11 Control del Área

Al igual que con los hexes, las Áreas cambian sólo el control mediante la ocupación enemiga no-disputada. El Defensor Original mantiene el control de las áreas implicadas. Las naciones inicialmente controlan todas las **áreas** dentro de su territorio de origen.

18.12 Apilamiento en Áreas

El Apilamiento varía según el terreno del Área, igual que los hexes.

18.2 MANDO EN AREAS

18.21 Movimiento de los CG

Activación. Los CG **no se pueden** destacar a lo largo de una Ruta (demasiado lejos).

Desactivación. Los CG **se pueden** movilizar a lo largo de Rutas Cortas por **1 Marcha** (vea **18.33**). Los CGS/CGT también se pueden movilizar a lo largo de Rutas Ferroviarias por Ferrocarril (**18.33**).

Los CG **pueden** entrar en áreas implicadas (a diferencia de los hexes), o bajo el mando de otro CG o cuando se moviliza (pero no pueden atacar en solitario).

18.22 Radio Mando de los CG

El **Radio de Mando** a lo largo de las Rutas se mide por la distancia equivalente en hexes.

Ejemplo: Un CG III pueden ejercer el mando 2 hexes a lo largo de una Ruta Corta, más 1 hex más allá fuera del mapa.

18.23 Alcance Aéreo de los CG

El Alcance Aéreo se calcula de la misma forma que en 18.22.

18.3 MOVIMIENTO EN AREAS

18.31 Rutas

Las **Rutas Ferroviarias** (rojas) y **Rutas de Carreteras** (marrones) son líneas de puntos que conectan unas Áreas fuera del mapa con otras o hexes dentro del mapa.

Las **Rutas Cortas** (líneas de puntos delgadas) se consideran de **2 hexes** de longitud para el propósito de trazar el Radio de Mando y el Alcance Aéreo.

Las **Rutas Largas** (líneas de puntos más gruesas) se cuentan como **5 hexes** de longitud.

18.32 Rutas Ferroviarias

El Movimiento Ferroviario es el método más rápido y barato de movimiento entre áreas amigas a lo largo de una Ruta Ferroviaria.

Las **Rutas Ferroviarias Cortas** son de **dos** (2) hexes ferroviarios de longitud. Las **Rutas Ferroviarias Largas** son de **cinco** (5) hexes ferroviarios de longitud.

Pueden combinarse libremente Movimientos Ferroviarios junto con hexes y rutas usando las distancias de las Rutas como se ha explicado anteriormente. Está permitido unir tales movimientos ferroviarios.

18.33 Rutas de Carreteras

Una unidad que vaya por una Ruta de Carretera (o se implique mediante una Ruta Ferroviaria) mueve **sólo** mediante **Marchas**. Las unidades pueden hacer sólo una Marcha o una Marcha Doble por turno.

18.331 Marchas

Cualquier unidad puede **Marchar** a lo largo de una **Ruta Corta**, sin tener en cuenta su velocidad, clima o terreno. **Las Marchas pueden ser ordenadas por CG normales o por CGS/CGT (mediante 1 Movimiento Supremo).**

Cualquier unidad puede hacer una **Marcha Doble** a lo largo de una **Ruta Larga**, sin tener en cuenta su velocidad, clima o terreno. **Las Marchas Dobles pueden ser ordenadas por sólo por CGS/CGT (2 Movimientos Supremos cada una).**

18.34 Movimiento Naval

Las unidades pueden hacer Movimiento Naval entre áreas **amigas** con puertos, usando las reglas normales de Movimiento Naval.

Las unidades pueden Invadir por Mar **sólo** en áreas con puertos **y a estas áreas solamente (el terreno de área de montaña/pantano no impide las invasiones navales en dichas áreas).**

18.35 Implicación

Los Puertos y Líneas Férreas en los Distritos (áreas pequeñas) **son afectados** por la implicación de la misma forma que los hexes: **ningún Movimiento Naval o Ferroviario es posible hacia los Distritos implicados (ni tampoco el Movimiento Naval para salir).**

Los Puertos y Líneas Férreas en las Regiones (áreas grandes), sin embargo, **no son afectados** por la implicación. El Defensor Original [sólo] puede usar Movimiento Ferroviario o Naval para mover unidades dentro o fuera de Regiones implicadas.

Las unidades **sólo** pueden entrar en áreas enemigas mediante Marchas o Marchas Dobles.

Distritos

Los Distritos son pequeñas áreas fuera del mapa que se muestran como círculos. Funcionan casi como los hexes excepto que está permitido el movimiento ferroviario hasta las batallas amigas. El movimiento naval no, porque se considera que los Puertos están sitiados.

Regiones

Las Regiones son áreas mucho mayores fuera del mapa, mostradas como cuadrados. Son bastante grandes por lo que la implicación por fuerzas enemigas no se considera que afecte a la red ferroviaria o los puertos. El Movimiento Ferroviario también está permitido en o a través de la Región. El Movimiento Naval está permitido en las batallas amigas.

Áreas Enemigas Implicadas

Las unidades que entren en un área enemiga-controlada no pueden usar Movimiento Ferroviario. Por consiguiente, las unidades implicadas en áreas enemigas deben usar la Marcha, incluso a lo largo de Rutas Ferroviarias.

Una Marcha a lo largo de una Ruta Corta cuesta 1 Movimiento Supremo. Una Marcha Doble a lo largo de una Ruta Larga cuesta 2 Movimientos Supremos.

El movimiento a lo largo de Rutas de Carretera siempre requiere Marchas.

Trazar el Radio de Mando/Aéreo por Mar

Al trazar el Radio de Mando o el Alcance Aéreo sobre una combinación de Rutas y hexes de Mar, considere cualquier área que bordee un hex de mar como uno hex adicional.

Ejemplo: Bremanger está a 4 hexes desde las Shetlands (3 hexes del Mar del Norte más más 1 hex adicional). Así, Alesund estará a 6. Andalsnes a 8, Dombas a 10 y Trondheim a 12 hexes desde las Shetlands (a través de Rutas Cortas de 2 hexes).

El Radio de Mando y el Alcance Aéreo no se pueden trazar por encima de áreas marítimas que no estén cubiertas de hexágonos (por ejemplo el Mar de Noruega).

18.36 Abandono de Batallas

Las unidades pueden Abandonar una Batalla mediante una Marcha o Movimiento Estratégico, pero debe Retirarse mediante una Marcha (se aplica la Persecución).

Las unidades que Abandonan una Batalla sólo pueden volver a implicarse en áreas amigas.

18.37 Límite de Implicación

El **Límite de implicación** es de **dos** (2) unidades por Ruta, sin tener en cuenta el tipo de ruta, terreno o clima.

18.4 COMBATE EN AREAS

El Combate dentro de las áreas **siempre es opcional** sólo que los Asaltos [por río / naval / aéreo] **deben** lucharse en ese turno.

Las fuerzas del Atacante Original **siempre** permanecen descubiertas, haya o no combate (los CG no activados del Atacante Original permanecen de pie, pero pueden ser inspeccionados por el oponente). Las unidades defensoras sólo se revelan durante el combate.

El terreno del área y el clima se aplican normalmente respecto al combate.

18.5 SUMINISTRO EN AREAS

Hay una gran diferencia entre los Distritos y las Regiones que son el tratamiento de los puertos y líneas de ferrocarril a través de ellos cuando están implicados.

18.51 Suministro de Regiones

El Defensor Original de una **Región** (área grande) mantiene el **uso completo** de sus líneas ferroviarias, las carreteras e incluso de los puertos cuando están implicadas. Si hay un puerto presente, se aplica el Suministro Naval (no el Suministro de Asedio). El Movimiento Ferroviario, el Suministro Ferroviario y el Suministro de Carretera pueden pasar en o a través de Regiones amigas que estén implicadas.

El Atacante Original puede trazar Suministro Ferroviario o de Carretera **hacia** (pero no a través de) Regiones implicadas.

18.52 Suministro de Distritos

Los **Distritos** (áreas pequeñas) obedecen las mismas reglas de suministro que los hexes. Cuando un Distrito está implicado, el Suministro Ferroviario termina allí (no puede trazarse a través de él). El Movimiento Ferroviario debe detenerse allí y los puertos están sitiados (se aplica el Suministro de Asedio).

Ambos bandos pueden trazar Suministro Ferroviario o de Carretera **hacia** (pero no a través de) Distritos implicados.

18.6 PRODUCCION DEL AREA

18.61 PP del Área

Los PP de las Áreas obedecen las mismas reglas en cuanto a los hexes. El Suministro Ferroviario/Naval es necesario para producir PP.

18.62 Costes de Unidades en las Áreas

Las unidades que ocupen áreas se reconstruyen usando los costes normales de reconstrucción.

Reconstrucción de Unidades Implicadas:

Como las unidades contrarias en la misma área no están necesariamente cerca, se **pueden** construir durante la Producción, pero usando el **doblo** de los costes normales. También se pueden reconstruir los cuadros en las áreas de llegada implicadas a un coste **doblo**. Esto se aplica a las unidades del Defensor Original y del Atacante de Original (deben estar abastecidas).

18.63 Localizaciones de Llegada

Las nuevas unidades (cuadros reconstruidos y llegada de refuerzos) pueden llegar a las áreas amigas calificadas.

Unidades Soviéticas y del Eje: áreas natales.

Unidades Aliadas: áreas amigas-controladas que contengan un **puerto mayor**.

19.0 VICTORIA

19.1 VICTORIA

Los jugadores pueden obtener una Victoria Decisiva por “muerte súbita” en cualquier momento. Si no, la victoria se determina al finalizar el turno de **Mayo de 1945**.

El Escenario de **1944** (sólo) usa las Condiciones de Victoria de **19.5**.

19.2 VICTORIA DEL EJE

19.21 Decisiva del Eje

Si, durante **cualquier** Producción, el Eje posee un total de PP de al menos **dos veces** el total de la Producción en Tiempo de Guerra Aliada/Soviética, el Eje obtiene inmediatamente una Victoria Decisiva (el juego acaba).

19.22 Mayor del Eje

Al final de Mayo de 1945, la Producción del Eje excede la Producción combinada Aliada/Soviética.

19.23 Menor del Eje

Al final de Mayo de 1945, la Producción del Eje suma al menos **tres-cuartas** partes de la Producción combinada Aliada/Soviética.

19.24 Marginal del Eje

La Producción del Eje suma al menos **dos-terceras** partes de la Producción combinada Aliada/Soviética al final de Mayo de 1945.

19.3 VICTORIA ALIADA

19.31 Decisiva Aliada

Los Aliados/Soviéticos controlan **Berlín** a finales de **W'43** (Mayo/44).

19.32 Mayor Aliada

Los Aliados/Soviéticos controlan **Berlín** a finales de **S'44** (Noviembre/44).

19.33 Menor Aliada

Los Aliados/Soviéticos controlan **Berlín** a finales de **W'44** (Mayo/45).

19.34 Marginal Aliada

La Producción Aliada/Soviética suma al menos el **triple** de la Producción total del Eje al final de Mayo de 1945.

19.4 EMPATE

Si ninguno de los resultados anteriores se logra, el juego es un **Empate**.

19.5 PUGNA POR EUROPA (1944)

Empezando bien avanzada la guerra, el Escenario de **1944** emplea condiciones de victoria especiales usando las **Ciudades de Victoria**.

Hay **21** Ciudades de Victoria en el juego, mostradas en el mapa como cuadrados negros (**Berlín cuenta doble**).

El Eje y los Aliados/Soviéticos intentarán controlar tantas Ciudades de Victoria como sea posible en Junio de 1945.

Para determinar la Victoria, **duplique** el total de Ciudades de Victoria del Eje al final de Mayo de 1945 y compare esto con el total Aliado/Soviético.

Las Ciudades de Victoria neutrales no cuentan para ningún bando.

Las Ciudades de Victoria deben tener Suministro Ferroviario/Naval para ser contadas.

19.51 Juego de 1944 con 3 Rivales

El Escenario de **1944** también puede jugarse como un **Juego con 3 rivales**, jugando con los soviéticos por separado, no como parte del “equipo” Aliado.

En este caso, Aliados, alemanes y **soviéticos**, todos rivalizan por el control de las Ciudades de Victoria al final de mayo de 1945.

La demás reglas del juego no cambian, notablemente:

- Las unidades Aliadas y soviéticas **no** pueden ocupar el mismo hex (y por tanto no pueden luchar unas con otras).
- Las unidades Aliadas y soviéticas **pueden** atravesar el territorio del otro, pero el control del hex no se ve afectado (ni tampoco pueden tomar el control de un hex controlado por el otro).

Al final de W'44 (Mayo/45), el jugador (Aliado/Soviético/Eje) con mayor número de Ciudades de Victoria gana.

NOTA: ¡Aunque el Eje todavía debe ser debilitado severamente para que los Aliados o los soviéticos puedan vencer, 1944 se jugará de forma bastante diferente ya que Aliados y soviéticos maniobrarán para obtener una ventaja después de la guerra!

Condiciones de Victoria

Las Condiciones de Victoria del Eje se basan en lograr un imperio defendible y económicamente viable (uno que a la larga sea capaz de igualar el poderío industrial Aliado), no en la supervivencia Nazi en 1945 o alguna variante de una muerte lenta.

Las Condiciones de Victoria Aliadas se basan en la destrucción total del imperio Nazi dentro del calendario histórico. Los planificadores Aliados estaban preocupados porque la larga duración de la guerra podría producir una escasez de hombres Aliada y soviética, y deteriorar el equilibrio estratégico debido a la introducción de armamento alemán avanzado como el caza Me262 con motor a reacción y el submarino U-Boat tipo XXI.

Victoria Decisiva del Eje (200%+)

Este Nivel de Victoria requiere normalmente la derrota de Gran Bretaña o la URSS.

Victoria Mayor del Eje (100%+)

La Victoria Mayor del Eje obliga al Eje a controlar la Europa continental no-neutral, Ucrania y el Oriente Medio (o un equivalente económico: +/-145 PP) en el Verano de 1945.

Victoria Menor del Eje (75%+)

La Victoria Menor del Eje obliga al Eje a controlar la Europa continental no-neutral más parte de Ucrania (o un equivalente económico: +/-125 PP) en el Verano de 1945.

Victoria Marginal del Eje (66.7%+)

La Victoria Marginal del Eje exige al Eje mantener toda la Europa continental (o equivalente económico: +/-115 PP) en el Verano de 1945.

Empate (33.3%+)

El Eje debe mantener el núcleo de su territorio (Rin-Alpes-Viena-Vistula) o un equivalente económico (+/-75 PP) en el Verano de 1945.

Ejemplos de Victoria con 3 Rivales

1) El Eje puede vencer el Juego con 3 Rivales de 1944 manteniendo un perímetro en verano de 1945 que incluya Alemania, Copenhague, Oslo, Praga y Amsterdam. Esto le daría 9 Ciudades de Victoria, dejando 10 para compartir soviéticos y Aliados.

2) Históricamente los soviéticos vencieron el Juego con 3 Rivales, capturando 9 ciudades de Victoria: Bucarest, Sofía, Belgrado, Budapest, Varsovia, Viena, Praga y Berlín (2).

Los Aliados capturaron 8 Ciudades de Victoria: Roma, Milán, París, Atenas, Amsterdam, el Ruhr, Hamburgo y Munich.

El Eje no retuvo ninguna (Copenhague y Oslo estaban controladas por el Eje pero no se cuentan debido a la falta de Suministro Ferroviario/Naval [Berlín perdida]).

Estambul y Estocolmo permanecían neutrales.

20.0 ALEMANIA

20.1 ALEMANIA

Alemania es la gran potencia del Eje. Alemania incluye Prusia Oriental y Austria, y controla Checoslovaquia. Danzig es anexionada a Alemania una vez que Polonia ha sido derrotada.

20.11 Fuerzas Alemanas

Las unidades alemanas tienen etiquetas grises (las etiquetas de las SS son negras). Las unidades del **Frente Mediterráneo** tienen círculos color **naranja** en las etiquetas; las unidades del **Frente Norte** tienen círculos **azules**.

Las **Veteranas del Frente Mediterráneo** tienen una “**V**” dentro de un círculo anaranjado. Estas unidades pueden operar en el Frente Mediterráneo sin penalización (pero no están restringidas a este Frente).

Importante: no se permite ninguna unidad alemana en Egipto antes de que llegue el CG Afrika.

La unidad DAK sólo es una blindada de élite dentro del MF. Fuera del MF, es una unidad blindada normal.

Las **Expedicionarias del Frente Mediterráneo** tienen una “**E**” dentro de un círculo naranja. Estas unidades pueden operar en el Frente Mediterráneo sin penalización bajo ciertas condiciones (vea Bases de Túnez/Estambul **21.385**).

Las **Veteranas del Frente Norte** tienen una “**V**” dentro de un círculo azul. Estas unidades han reducido la Aclimatización al entrar en el Frente Norte y pueden operar en la Zona Ártica sin penalización.

El CGT Dietl puede proporcionar apoyo de combate dentro del NF.

20.12 Mando y Suministro

Las unidades alemanas pueden ser ordenadas por CG alemanas o italianas.

Berlín es la capital de Alemania. También es el Origen del Suministro del Eje (**10.2**) **suponiendo** que pueda trazar Suministro Ferroviario/Naval hasta otra Ciudad de Victoria amiga (cuadrados negros con un número).

20.13 Restricciones de las Unidades

2.131 Neutrales Cooperantes

Las fuerzas del Eje pueden atravesar el territorio de un neutral Cooperante mediante **Movimiento Ferroviario** (sólo), pero no pueden permanecer sin una Declaración de Guerra previa (vea **16.4** y **20.17**).

20.132 Límites de Ocupación

Menores del Eje. No más de **cuatro** (4) unidades alemanas (u otras extranjeras del Eje) pueden estar dentro del territorio de un país Menor del Eje a no ser que las unidades Aliadas/Soviéticas hayan **entrado** en su territorio (como ya se ha explicado).

Exceder los Límites de Ocupación exige una Declaración de Guerra sobre el Menor del Eje (vea Traición, **20.17**).

Italia. El Límite de Ocupación (4 unidades) también se aplica a la **Propia Italia** a no ser que Italia esté desmoralizada (**16.71**).

20.14 El Pacto Molotov

La entrada de fuerzas **no-nacionales** del Eje en los **Estados Bálticos, Finlandia, Turquía** o **Persia** constituye una Declaración de Guerra sobre la URSS.

Las unidades del Eje pueden entrar en Polonia Oriental (al este de la Línea Curzon, vea la barra lateral), pero **todas** las unidades deben salir durante el mes de la *Partición Polaca* [DE Aliado **PP**]. El fracaso para hacer esto constituye una Declaración de Guerra a la URSS.

20.15 Frontera Eje-Soviética

Durante la neutralidad soviética, el Eje debe ocupar todos los hexes que bordean los territorios soviéticos anexionados de Polonia Oriental, los Estados Bálticos y Bessarabia. El fracaso para hacer esto arriesga su pérdida (vea **16.42** Disputas Fronterizas Eje-Soviéticas).

20.16 Sorpresa del Eje

Siempre que el Eje Declare la Guerra a un neutral, esa nación es **Sorprendida** durante esa quincena.

- Los CG sorprendidos se desorganizan.
- Los Asaltos (**7.6**) dentro del territorio de una nación sorprendida no puede ser rechazados (ignore los resultados de Rechazo).

Nota: los puertos fortificados (1.44) no pueden ser sorprendidos.

- La Interceptación Naval (**15.7**) dentro de mares controlados por las naciones sorprendidas **se anula**.

Si el Eje comete una **Traición** (debajo), la Sorpresa del Eje se cancela en un futuro (ignore los efectos de arriba).

20.17 Traición del Eje

Una Declaración de Guerra del Eje sobre un Neutral Pro-Eje (vea las Cartas OB), neutral Cooperante o potencia menor del Eje (violando el Límite de Ocupación) constituye una **Traición**.

En el futuro, **no** podrá ocurrir más ninguna Alianza de Reacción Pro-Eje y se añade +1 a todas las tiradas de Evento Diplomático (vea **16.41** para los detalles).

20.18 Parálisis Invernal

Durante la primera estación de Invierno que el Frente Oriental esté activo, el Eje sufre serias desventajas (vea **12.44**).

Danzig

Una vez conquistada Polonia, Danzig se anexiona a Alemania, haciendo de esta ciudad una localización de llegada válida alemana (ciudad de origen).

Infantería Alemana del WF

Los cuerpos alemanes de infantería del WF están generalmente divididos en dos unidades, siendo una un componente estático. Como resultado, el componente de infantería se limita ahora a 3VC.

Unidades Frente Mediterráneo/Frente Norte Veteranas MF

CG Afrika
Cuerpos Blindados DAK
Cuerpos Mec LtAfr
2º Cuerpo Paracaidista Estático

Expedicionarias MF

CG Grupo Ejércitos ‘G’
Cuerpo de Blindados Sur
90º Cuerpo de Infantería
90º Cuerpo Estático

Veteranas NF

CGT Dietl
18º Cuerpo de Montaña
36º Cuerpo de Montaña
33º Cuerpo de Infantería
33º Cuerpo Estático
19º Cuerpo de Infantería
19º Cuerpo Estático
70º Cuerpo Estático
71º Cuerpo de Fuerte

Límites de Ocupación del Eje

La mayoría de las potencias menores del Eje se resistieron a una mayor escala de estacionamiento de fuerzas alemanas en su territorio, realmente temerosas de su independencia. Mussolini se negó a permitir fuerzas alemanas en Libia hasta después del desastre de Beda Fomm, y se resistió a despliegues mayores en la propia Italia hasta que cayó Túnez.

El Pacto Molotov

El Pacto Molotov, firmado en agosto de 1939, asignaba secretamente las esferas de influencia alemana y soviética en Europa Oriental. Finlandia, Bessarabia, los Estados Bálticos y Polonia al este de la Línea Curzon (la frontera Germano-Soviética en Polonia en 1941) se asignó a los soviéticos. Alemania se asignó el resto de la Europa Central, incluyendo el Oeste de Polonia.

Línea Curzon

La Línea Curzon es la frontera Eje/Soviética de 1941 en Polonia (separando Polonia Oriental y Occidental), **más la frontera entre Prusia Oriental y Lituania**.

Nota: Swalki (originalmente parte de Polonia) está al oeste de la Línea Curzon.

Sorpresa del Eje

Los Nazis obtuvieron considerables ventajas militares de su poco escrupulosa política de atacar neutrales sin una Declaración de Guerra previa. Los Aliados (y soviéticos) nunca reciben los beneficios de una Sorpresa.

20.2 ITALIA

Italia es una potencia mayor del Eje. Controla Albania, Libia, Rodas y ETIOPIA (que contiene una base).

La **Propia Italia** está compuesta del continente Italiano, Sicilia y Cerdeña.

La **Gran Italia** está compuesta de: la Propia Italia, Albania, Yugoslavia, Grecia, el Frente Mediterráneo entero y **todas** las islas de la Cuenca Mediterránea. Normalmente las unidades italianas están restringidas a la Gran Italia y hexes adyacentes.

20.21 Fuerzas Italianas

Las unidades italianas tienen etiquetas grises con el centro verde. Las unidades del **Frente Mediterráneo** tienen círculos **anaranjados** en sus etiquetas. La unidad del **Frente Oriental** tiene un círculo rojo.

Las Residentes del MF tienen una “**R**” dentro de un círculo anaranjado. Operan en el Frente Mediterráneo sin penalización, pero no pueden abandonarlo (restringidas al **MF**).

Expedicionarias EF/MF. La **8I** de Infantería italiana tiene una “**E**” dentro de un círculo rojo. Esta unidad puede operar en el **EF** si es liberada por el Evento Diplomático **XR** del Eje. También puede operar en el **MF** sin penalización de Mantenimiento si su Base es Túnez (vea **21.382**).

20.22 Beligerancia

Italia puede convertirse en beligerante mediante una Declaración de Guerra o Alianza de Reacción, pero lo más frecuente viene dado por el Evento Diplomático **IX** del Eje, que es un ED **obligatorio** para el Eje después de la derrota de Francia (si Italia no es aún beligerante).

Despliegue: Con la beligerancia, la unidad estática **1EA** empieza en **Etiopía**, las 3 Residentes del **MF** empiezan una en cada **puerto de Libia**, y el 20° Cuerpo Mecanizado llega a Trípoli en la siguiente Producción.

Otras unidades italianas se despliegan inicialmente en la **Propia Italia** y **Albania**, al menos una unidad en cada ciudad mayor italiana y en Albania.

Producción en Período de Paz: Con la beligerancia, las unidades italianas abastecidas pueden construirse con la Producción del Período de Paz (vea **16.32**). Se pueden aumentar las Residentes del MF con **Costes Extremos dobles**. El estática 1EA Etíope no está abastecida (vea **10.71**) y no puede construirse con la Producción del Período de Paz.

El Frente Mediterráneo se activa con la beligerancia italiana. En la siguiente Fase de Producción, ambos bandos realizan sus Asignaciones iniciales de PP para el MF (vea **21.37**).

20.23 Restricción de Unidades

Las **Residentes** italianas del **MF** están restringidas al Frente Mediterráneo.

Si Italia se convierte en beligerante por el Evento Diplomático **IX** (como es habitual), otras fuerzas italianas quedan restringidas (**16.311**) a la Gran Italia y hexes adyacentes. Algunas o todas ellas pueden liberarse de la restricción mediante los Eventos Diplomáticos **XR** e **IU** del Eje.

20.24 Mando y Suministro

Los CG alemanes puede dirigir unidades italianas, y viceversa.

Suministro Nacional. Las unidades italianas trazan suministro hasta **Roma**, la cual debe entonces trazar Suministro Nacional hasta **Berlín** (vea **10.2**).

20.25 Rendición Italiana

Italia se desmoraliza (**16.71**) mediante el control Aliado de una ciudad mayor italiana, Sicilia, Cerdeña, Libia o Albania.

Una Italia desmoralizada puede **Rendirse** una vez que los Aliados controlen un puerto en la Propia Italia (vea **16.8**).

20.26 Derrota italiana

Con la derrota italiana (vea **16.9**), todos los mares de la Cuenca Mediterránea (vea **15.1**) pasan a estar bajo control Aliado, **sin tener en cuenta** la propiedad de las bases navales.

La Gran Italia

La total magnitud de la ambición de Mussolini para Italia incluía todos los territorios enumerados más Etiopía. A Mussolini le gustaba llamar a esta creación ficticia como el ‘Nuevo Imperio Romano’, pero demostró ser un César indigno.

Beligerancia Italiana e Igualdad Naval

Cuando Italia se une al Eje, los mares Jónico y Mediterráneo Central pasan a estar bajo control del Eje, bloqueando la Ruta Naval Mediterránea para los Aliados.

Si el Eje ha afianzado una Ruta Naval en el Norte conquistando Noruega, acaba la Supremacía Naval Aliada y se da una Igualdad Naval.

Unidades del Frente Mediterráneo Residentes del MF

CGT CS

10° Ejército de Infantería

Ejército Colonial de Libia

1 Ejército Colonial de Africa (Etiopía)

20° Cuerpo Mecanizado [refuerzo]

Restricciones Italianas

La agenda de Italia en la Segunda Guerra Mundial incluía un imperio renovado en el Mediterráneo y los Balcanes. Mussolini no quería formar parte de una gran guerra terrestre en Europa.

Por razones políticas, Mussolini se negaba repetidamente a permitir la pérdida del territorio Libio, aun cuando sobrevino el desastre militar. Exigir a las fuerzas del Frente Mediterráneo italiano defender el Norte de Africa hasta la muerte simula esta imperativa política.

Rendición Italiana

Conforme la marejada de la guerra se acercada, Italia empezó a dudar sabiamente de continuar la lucha sirviendo como campo de batalla para la defensa del Reich. Contactos confidenciales emprendidos con los Aliados llevaron a Italia a la Rendición mientras las lanchas de desembarco Aliadas se acercaban la Bahía de Salerno.

Sin embargo, Hitler se anticipó a esta tendencia y desplegó fuerzas regulares alemanas en Italia. La mayoría de las fuerzas italianas fueron fácilmente desarmadas, aunque varias unidades se resistieron y lo pagaron costosamente (los oficiales fueron fusilados).

Control de Sicilia y Cerdeña

El control de cualquier isla se define como el control de todos sus hexes.

20.3 GRAN BRETAÑA / EEUU

Gran Bretaña / EEUU es la gran potencia Aliada. Gran Bretaña y Estados Unidos se consideran una sola nacionalidad para los propósitos del juego.

Gran Bretaña controla Gibraltar, Malta, Chipre, Egipto, Palestina, Arabia, Sudán, Somalia, Aden, Kenya, Afganistán, India, Sudáfrica y bases en Irak y Persia (21.397).

20.31 Fuerzas Británicas/Americanas

Las fuerzas Británicas tienen etiquetas color marrón. Las fuerzas Canadienses tienen centros azules y las fuerzas Polacas centros rojos. Las fuerzas americanas tienen etiquetas verde oliva, la Francia Libre tiene centros azul oscuro. Todas estas unidades son funcionalmente iguales. Las unidades del **Frente Mediterráneo** con círculos **naranjas** en las etiquetas, las unidades del **Frente Norte** tienen círculos **azules**.

Las **Expedicionarias del Frente Norte** tienen una "E" dentro de un círculo azul. Están restringidas al **NF** y Gran Bretaña. Después del ED **FR** Aliado pueden entrar en el **NF** con Aclimatización reducida (21.441) y operar en la Zona Ártica sin Mantenimiento para el Ártico (vea 21.461).

Las **Veteranas del Frente Norte** tienen una "V" dentro de un círculo azul. Estas unidades pueden operar en la Zona Ártico del **NF** sin Mantenimiento.

Las **Residentes del Frente Mediterráneo** tienen una "R" dentro de un círculo naranja. Estas unidades pueden operar en el Frente Mediterráneo sin Mantenimiento pero no pueden abandonarlo (restringidas).

Las 3 **Residentes del MF** (HabF; PalF; e IndF) deben desplegarse en puertos o bases del Mandato de Oriente Medio o ME (1 unidad como máximo por puerto/base).

Las otros 2 **Residentes del MF** despliegan en los puertos egipcios, un máximo de 1 unidad por puerto.

Las **Veteranas del Frente Mediterráneo** tienen una "V" dentro de un círculo naranja. Estas unidades pueden operar en el **MF** sin penalización (sin Mantenimiento) pero están sujetas a una Aclimatización en la entrada inicial (vea 21.351). **No** están restringidas al **MF** y **no necesitan** volver a aclimatarse si salen y vuelven a entrar.

Las **Expedicionarias del Frente Med.** tienen una "E" dentro de un círculo naranja. Estas unidades pueden operar en el **MF** sin penalización (sin Mantenimiento del Desierto) sólo si poseen una **Base en el Atlántico** (vea 21.381).

Las **Guarniciones** (unidades estáticas) están restringidas a Gran Bretaña, Gibraltar y Malta (las unidades en estas 2 últimas fortalezas están sujetas a reglas especiales antes de que se "active" el **MF**, (vea 21.315 y 21.32). Dos Guarniciones HG de refuerzo llegan tras la derrota francesa.

20.32 Beligerancia Americana

En Diciembre de 1941, Estados Unidos se une a los Aliados. Las fuerzas americanas operan como unidades británicas: **no** se hace ninguna distinción respecto al mando, el suministro, la producción, etc.

20.33 Mando y Suministro

Los CG Británicos/Americanos **sólo** puede ordenar el movimiento de fuerzas Británicas/Americanas (**excepción**: los CGS Aliados pueden mover unidades de Aliados menores, vea 5.34).

Londres es el Suministro de Origen Aliado, mientras pueda trazar suministro ferroviario/naval hasta el Océano Atlántico.

Chamberlain: Los Aliados no pueden Declarar la Guerra antes del **invierno de 1939** (W'39), ni durante la **Guerra Falsa** (excepto: Noruega, vea ED NX).

20.34 Restricciones de las Unidades

Frente Mediterráneo: Hasta que el Frente Mediterráneo se abra (beligerancia de Italia), sólo las **Residentes del MF** pueden ocupar Frente Mediterráneo, y sólo las Guarniciones de las Fortalezas pueden ocupar Malta / Gibraltar.

Colonias Francesas: Mientras Francia esté invicta, las fuerzas británicas no pueden entrar en Norte de África Francés (NAF), a no ser que las unidades del Eje hayan entrado primero.

Ejército Rojo: Las unidades Aliadas (los bloques azules) no pueden entrar en un hex que contenga unidades soviéticas (bloques rojos).

NOTA: El territorio Aliado/Soviético es común para el mando, el suministro y los propósitos de movimiento. Las unidades pueden entrar en hexes controlados (pero no ocupados) por el otro; pero esto nunca altera su propiedad para el propósito de los PP.

20.35 Motorización Total

Las unidades de Infantería y Anfibias Británicas/Americanas están totalmente motorizadas, moviendo 3 hexes con clima Seco.

20.36 Traición Aliada

Una Declaración de Guerra Aliada (¡pero **no** soviética!) sobre **cualquier** neutral constituye una Traición, vea 16.41:

- Todas la futuras Alianzas de Reacción Pro-Aliadas son canceladas, y
- Se añade un +1 a todas las futuras tiradas Aliadas de Eventos Diplomáticos (haciendo el éxito menos probable).

Excepciones: Si el ED **NX** está en efecto, una Declaración de Guerra Aliada sobre Noruega no es ninguna **traición**.

Igualmente, si el ED **ME** está en efecto, las Declaraciones de Guerra Aliadas sobre cualquier Mandato de Oriente Medio (ME; 20.92) no se considera una **traición**.

Fuerzas de la Commonwealth

Mientras los soldados británicos fueron respetados por los alemanes por su robusta defensa, las tropas de la Commonwealth fueron admiradas por sus destrezas en ataque.

Había un gran desinterés en la sumisión de fuerzas de la Commonwealth hacia el mandato británico, a pesar de las serias diferencias en la perspectiva estratégica y en las formas.

El Ejército Americano

Las virtudes del Ejército Americano eran la logística, la potencia de fuego y la organización, con apoyo de artillería, aéreo y logístico a un nivel nunca alcanzado por ningún otro ejército.

Lenguaje común aparte, el excelente nivel de cooperación logrado con Gran Bretaña se debió en gran medida a Eisenhower, y también a las cualidades personales de los comandantes británicos.

Unidades del Frente Med. / Frente Norte Residentes del MF (Británicas)

CGT ME
Cuerpo Mecanizado WDF
Grupo de Infantería PalF
Grupo Mecanizado HabF
1° Grupo de Infantería Indio
Cuerpo de Infantería ANZ [refuerzo]

Veteranas del MF (Británicas)

CG 21 AG
13° Cuerpo Mecanizado
10° Cuerpo de Infantería
30° Cuerpo Blindado

Expedicionarias del MF

CGS AF
CG 15 AG [Británica]
5° Cuerpo de Infantería [Británico]
2° Cuerpo Paracaidista [Británico]

CGS SHAEF US [Americano]
2° Cuerpo Anfibio americano
6° Cuerpo Anfibio americano

Expedicionarias del NF

Cuerpo de Infantería NExp
Cuerpo HA Estático
Cuerpo TA Estático

Veteranas del NF

1° Cuerpo Mecanizado Canadiense
2° Cuerpo Mecanizado Canadiense

Gran Bretaña Se Queda Sola

Una vez haya caído Francia, los Aliados deben apuntar muy fino para poder defender Bretaña y Oriente Medio con éxito. Tienen muy limitado el potencial ofensivo hasta que los Estados Unidos entre en la guerra, e incluso entonces el acrecentamiento será insoportablemente lento.

20.4 FRANCIA

Francia es una potencia mayor Aliada. Incluye Córcega y controla el Norte de Africa Francés (Túnez, Argelia, Marruecos y Africa Occidental).

Si Francia es derrotada, **Vichy** o la **Francia Libre** (FF) entra en juego. Estos **estados sucesores** pueden usar las unidades francesas supervivientes, pero obedecen reglas distintas (vea **20.48** y **20.49**).

Norte de Africa Francés (NAF): Una Capital Colonial otorga el control sobre su territorio (se aplica la Conquista, **16.92**).

NAF	Capital Colonial
Marruecos	Casablanca
Argelia	Argel (Algiers)
Túnez	Túnez (Tunis)

Con la derrota francesa (**20.47**) el control de las capitales del **NAF** pasa a los Aliados, el Eje o Vichy, dependen de cómo suceda dicha derrota.

20.41 Fuerzas Francesas

Las unidades francesas del **WF** tienen etiquetas violetas/rojas. Están restringidas (**16.311**) a **Francia, Bélgica** y naciones adyacentes a ellas. Al menos una unidad debe empezar en cada ciudad mayor francesa. Las unidades francesas eliminadas pueden reconstruirse en cualquier ciudad mayor francesa.

Artillería del Ejército Francés: Las unidades de infantería francesas, debido a su mayor tamaño (ejércitos) y poderosa artillería, tienen potencia de fuego **defensiva FD**. La potencia de fuego ofensiva sigue siendo **FS**.

Saliente del Sedán: Una unidad francesa puede ocupar los hexes de Phillippeville/Sedan de la Bélgica neutral. Esta unidad **está** sujeta a la Sorpresa Belga.

Línea Maginot: Las tres (3) unidades francesas de fuerte deben desplegarse en Metz, Estrasburgo y Mulhouse y no pueden moverse. Pierden **todas** sus habilidades especiales como unidad de fuerte mientras estén desabastecidas.

Residentes del MF: Unidades francesas con círculos naranja que contienen una "R" en las etiquetas. Están restringidas al Frente Mediterráneo, pero exentas del Mantenimiento del Desierto. Se despliegan inicialmente en o adyacentes a puertos del **NAF**, al menos una unidad por colonia.

20.42 Mando y Suministro

Coordinación de Mando: Sólo los CG franceses pueden mover las unidades francesas, y **sólo** pueden mover unidades francesas (**excepción:** el CGS **GQG** también puede mover unidades menores Aliadas). Vea 5.34.

Suministro Nacional: Las fuerzas francesas requieren Suministro Nacional (10.2) vía **París** a Londres.

20.43 Guerra Falsa

El ED de la **Oferta de Paz** del Eje DE (tras la derrota polaca) inicia la **Guerra Falsa**. Durante este período, los Aliados no pueden Declarar la Guerra ni tampoco construir más de un VC/Mes **francés**.

La Guerra Falsa acaba con la entrada del Eje en **Francia/Bélgica/Holanda**, el control Aliado de un hex en Alemania o la Emergencia Soviética (ED SE Aliado).

20.44 Moral Francesa

Francia se **desmoraliza** (Política del Eje) si Polonia es derrotada y el Eje controla una ciudad mayor francesa/belga, O un hex de la Línea Maginot.

Efectos: Todos los CG franceses se **desorganizan** permanentemente, su infantería revierte a **FS / FS** (se pierde el efecto de la Artillería), y la **Solidaridad Aliada** (debajo) puede fallar.

20.45 Solidaridad Aliada

Una vez que Francia esté desmoralizada, el Eje **debe chequear** la **Solidaridad Aliada** en cada fase Política posterior.

La solidaridad depende del tamaño de la Fuerza Expedicionaria Británica (BEF), definida como el número de unidades británicas en (o eliminadas en) Francia o Bélgica. Las unidades de la BEF en o adyacentes a hexes controlados-alemanes o Bélgica cuentan doble.

Procedimiento: Durante la fase Política del Eje, el jugador del Eje anuncia un "chequeo de solidaridad"; los Aliados declaran el tamaño de la **BEF**. El Eje rueda un dado: si el resultado es mayor o igual al de la **BEF**, falla la Solidaridad.

Con el **primer** fallo, el Régimen de Petain prevalece en Francia. Si falla una **segunda** vez, Francia debe ofrecer un Armisticio durante la siguiente fase Política Aliada.

20.46 Armisticio Francés

Una vez por juego, los Aliados pueden ofrecer el **Armisticio Francés** durante la fase Política Aliada, buscando una paz negociada en Francia (puede ser forzada, vea más arriba).

El Eje debe inmediatamente **aceptar** o **rechazar** el Armisticio.

Aceptación: Francia es derrotada (todas sus unidades son eliminadas). Se crea un nuevo estado neutral, **Vichy**, de una parte de Francia (vea **20.48**). El resto, la **Francia Ocupada**, pasa a ser del Eje como **Conquista** (vea **16.92**).

Rechazo: Francia es derrotada y se crea la **Francia Libre** (vea **20.49**). Se declara la Unión Anglo-Francesa, y **todas las unidades francesas restantes se convierten en unidades de la Francia Libre**.

La Línea Maginot

La localización de la línea de fortificaciones de Maginot era bien conocida antes de la guerra. A diferencia de algunas fortificaciones que tuvieron los alemanes en la guerra, que sobrevivieron aisladas largos períodos, la línea Maginot se rindió una vez que fue rodeada.

Artillería Francesa

Las unidades de infantería francesas en **EuroFront** son ejércitos, no cuerpos. A diferencia de otros ejércitos del juego (por ejemplo, italianos, soviéticos, de potencias menores) estos ejércitos son más grandes y poderosos con una excelente artillería, considerada sin igual en Europa. Dispuestas defensivamente y lentas, se demostraron vulnerable a la Guerra Relámpago. De acuerdo con esto, se representan como unidades 4VC con potencia de fuego FD defensiva.

Guerra Falsa

Gravemente herida en la Primera Guerra Mundial, Francia entró de mala gana en la guerra por Polonia, opuesta a la agresiva acción Aliada, con la esperanza de que Alemania permanecería a la defensiva en el Oeste. Después de su rápida victoria sobre Polonia, Hitler hizo una oferta para cesar las hostilidades, basada en la aceptación de la extinción de Polonia, muchos franceses no vieron nada que ganar (y mucho que perder) continuando la lucha. Como resultado, el Ejército francés progresó poco o nada durante ese invierno.

Ejemplo de Solidaridad Aliada

Bruselas es capturada por el Eje el 1 de mayo de 1940. Durante la Política del Eje, Francia se Desmoraliza. Durante la Política Aliada, debe verificarse la Solidaridad Aliada. 4 unidades británicas están en Francia, 3 de las cuales están en la línea del frente. Los Aliados son fuertes, (BEF =7) por los que no se exige ninguna tirada de Solidaridad.

Armisticio Francés

Cuando el Suministro Nacional francés se vuelve insostenible, el fracaso para ofrecer el Armisticio arriesga la pérdida del **NAF** así como de Francia. Una vez perdido el Suministro Nacional, todas las unidades francesas (incluyendo el MF) empiezan muriendo por desgaste. Cuando muere la última unidad, Francia es Derrotada en la siguiente fase Política del Eje, dando la oportunidad a los Aliados para Invadir por Mar los puertos del **NAF** (ahora controlados por el Eje) antes de que el Eje pueda ocuparlos (mediante Movimiento Naval) en su siguiente turno. Podría darse un forcejeo por el **NAF**.

La aceptación del Armisticio elimina al ejército francés de inmediato, pero garantiza una débil Vichy defensora para la posterior invasión Aliada en el Norte de Africa Francés. También complica el proceso de la Adhesión de España al Eje (ya que Vichy debe ser Traicionada).

El rechazo significa que las tropas francesas pasan a ser de la Francia Libre (como tropas británicas), y pueden ser evacuadas por mar al Norte de Africa o Inglaterra. Esto normalmente significa una presencia Aliada más fuerte en Africa, aunque la intervención española, que parece más posible, puede compensar esto.

20.47 Derrota Francesa

Francia es derrotada una vez se acepta o se rechaza el Armisticio (con Vichy o la Francia Libre, respectivamente, convirtiéndose en su estado sucesor).

Con la **Derrota francesa** (vea **16.92**):

- (Italia neutral) El ED **IX** (Italia se une al Eje) es **obligatorio** para el Eje en la siguiente fase de Diplomacia.
- Las unidades británicas pueden entrar ahora en el **NAF**.
- Las dos (2) unidades de la Guardia Británicas llegan en la siguiente Producción.
- Use la segunda cifra de cada casilla de la tabla de **Alianzas de Reacción**.
- El ED **RB** del Eje se convierte en posible.
- La Francia ocupada (vea debajo) puede Sublevarse (**16.73**) una vez que es explotada.

Nacionalismo Árabe: Si Francia es derrotada (**16.9**) sin una oferta de Armisticio, todas las colonias **NAF** pasan a estar inmediatamente controladas por el **Eje**, excepto dónde existan unidades Aliadas.

20.48 Vichy

Si el Armisticio es **aceptado**, se crea **Vichy** de una parte de Francia. Vichy es inicialmente una potencia menor **neutral** (capital Lyon), Cooperante con el Eje (vea **16.2**). Mientras Vichy siga siendo neutral, los mares controlados (Golfo de Lyon, Mediterráneo Occidental y Mar Tirreno) también permanecen neutrales.

20.481 Territorio de Vichy

El territorio de Vichy está mostrado en el mapa, y también incluye Córcega. Vichy mantiene el control del Norte de África Francés (Marruecos, Argelia, Túnez y África Occ.).

Retirada: Con el Armisticio, todas las unidades del Eje y Aliadas dentro del territorio de **Vichy** deben Retirarse inmediatamente (**16.721**) hasta un hex controlado lindante al territorio de Vichy (no necesitan ningún mando y la velocidad de la unidad no es pertinente). La posterior entrada en territorio de Vichy exige una Declaración de Guerra.

Francia Ocupada: El resto de Francia se convierte en controlada del Eje como Conquista (**16.92**).

20.482 Cooperación de Vichy

Como neutral Cooperante (3.2), la producción de Vichy (**4PP** con Túnez) se incluye en la Producción del Eje para el **WF**.

Las fuerzas del Eje pueden mover o trazar suministro a través del territorio de Vichy **solamente por ferrocarril** (no pueden usar los puertos). **No pueden** permanecer dentro del territorio de Vichy sin una Declaración de Guerra previa (y esto constituiría una **Traición**).

20.483 Fuerzas de Vichy

Como neutral Cooperante, las fuerzas de Vichy se ponen de pie en el OB de la carta de **Menores Pro-Eje** para mostrar que se pueden construir pero **no** elegibles para la Producción en Período de Paz (sus PP son para el Eje).

20.484 Beligerancia de Vichy

Si los Aliados Declaran la Guerra a Vichy, se une al Eje (use los **bloques negros** de las unidades de Vichy). Las Residentes del **Frente Mediterráneo** despliegan en/adyacentes a puertos del **NAF**, al menos 1 unidad/colonia. Las otras 2 unidades despliegan en el territorio europeo de Vichy.

Si el Eje Declara la Guerra a Vichy, Vichy se une a los Aliados como **Francia Libre** (vea **20.49**). Sus unidades (**bloques azules** de las unidades de Vichy) se despliegan igual que antes.

NOTA: Una DdG del Eje sobre Vichy es una Traición, y también provoca la Sublevación de Francia (vea 16.731).

Vichy también puede unirse a los Aliados como antes si los Aliados invaden Francia con éxito (vea el ED **VF** Aliado).

20.485 Suministro Nacional

Si pertenecen al Eje, las unidades de Vichy requieren Suministro Nacional vía **Lyon-Berlín**. Las **Residentes** del **MF** de Vichy pueden trazar Suministro Nacional alternativamente a través de una **capital colonial** hasta Berlín, como podría ser por Madrid, España.

20.486 Desmoralización

Vichy se desmoraliza si **Libia** está controlado por los Aliados o si ocurre el ED **2F** Aliado (vea **16.71**).

Ambivalencia: Las unidades de Vichy desmoralizadas sólo rechazan los asaltos Aliados con una tirada de '1' (vea **7.6**). También **Capitulan** a las unidades Aliadas en combate: si una unidad americana rueda un **1** o **2** en combate, **todas** las unidades de Vichy en esa batalla son **eliminadas**. Las unidades británicas obtienen el mismo resultado con una tirada de **1**.

20.487 Rendición de Vichy

Si está desmoralizada, Vichy puede **Rendirse** (vea **16.81**) si los Aliados han capturado cualquier puerto de Vichy (incluyendo los puertos del **NAF**).

Derrota Francesa

La retención de su imperio de ultramar era una de las principales razones de Francia por ofrecer un acuerdo del Armisticio a Alemania.

El Chacal Mussolini

A pesar del Pacto de Acero con Alemania, y sus grandes ambiciones territoriales, Mussolini comprendió la inferioridad militar y naval de Italia con Francia y no tenía ninguna intención de luchar contra los Aliados hasta que el equilibrio militar fuera favorable. El rápido derrumbamiento de Francia sorprendió a toda Europa, pero Mussolini fue rápido al atacar a Francia una vez que estaba claro que su rival mediterráneo estaba condenado. Con Francia fuera del camino, ninguna potencia balcánica o mediterránea podría igualarse a Italia, y se podía iniciar la construcción del imperio. Celoso de los éxitos alemanes, Mussolini no pudo ser refrenado por los "consejos" alemanes (de ahí la beligerancia automática).

Siria

En realidad Siria era una colonia de Vichy, pero su ayuda abierta a Alemania provocó la invasión y conquista Aliada, sin ningún efecto en las relaciones Aliados-Vichy. Así en EuF, Siria se trata como un Mandato ME (de Oriente Medio) independiente.

Fuerzas de Vichy

Bajo los términos del Armisticio, Vichy estaba limitada a un ejército doméstico de 100.000 hombres, pero podía mantener sus fuerzas coloniales existentes.

Rendición de Vichy

Cuando la invasión *Torch* (Antorcha) desembarcó en Marruecos y Argelia, hubo una considerable confusión entre los comandantes locales de Vichy sobre su respuesta.

Los Aliados habían realizado contactos subrepticios con los generales "simpatizantes" de Vichy; algunos hicieron lo que pudieron para ayudar a los invasores, otros se resistieron enérgicamente y otros se abstendían a intervenir pendientes de las "órdenes" que vinieran de arriba.

Posterior a la consolidación de los desembarcos de *Torch*, unos pocos franceses quisieron continuar luchando para el régimen Nazi. Toda resistencia cesó en unos días.

NOTA: Después de la Rendición de Vichy, la unidad de montaña 2 FF (Veterana del MF) llega a Algiers/Tunis como refuerzo Aliado.

Capitulación de Vichy en caso de Rechazo

El rechazo Aliado de un asalto de Vichy (es decir, con una tirada de 1) también puede producir una Capitulación.

20.49 Francia Libre

20.491 Unión Anglo-Francesa

Si el Armisticio es rechazado, se declara la **Unión Anglo-Francesa (UAF)**:

- **Francia** es derrotada (vea **20.47**). El control del territorio francés no es alterado (se aplica la Conquista).
- La **Francia Libre**, una nueva nación unida con Bretaña, es creada.
- Las unidades **francesas** supervivientes permanecen en juego como Francesas Libres (vea **20.492**).
- Las unidades británicas **pueden** entrar ahora en el **NAF**.
- El Evento Diplomático **IU** del Eje (Italia Liberada) es posible.

20.492 Unidades Francesas

Si se crea la **UAF**, **todas** las unidades **francesas** supervivientes (incluyendo los CG) se convierten en **Francesas Libres (20.493)**. Trazan Suministro Ferroviario/Naval directamente hasta Londres y ya no están restringidas a Francia, Bélgica y naciones adyacentes a ellas. Después de la **UAF**, las unidades francesas Libres no tienen ningún requisito más para el **Suministro Nacional (10.21)**.

Residentes del MF: Permanecen restringidas al **MF**.

Las unidades francesas convertidas (azules/rojas) **no pueden** reconstruirse si son eliminadas.

20.493 Fuerza Francesas Libres

Las unidades **Francesas Libres (FF)** son unidades en efecto Británicas/Americanas, tanto si son unidades francesas convertidas, unidades Aliadas de Vichy (**20.483**) o unidades **FF** de refuerzo (etiquetas azul claro).

Unidades del MF: Todas las unidades de Vichy Residentes del **MF** o unidades francesas convertidas a Francesas Libres siguen siendo Residentes del **MF**. Todas las demás unidades **FF** son Expedicionarias del **MF**, exentas de Mantenimiento del Desierto si tienen **Base** en **Cape Town** (Ciudad del Cabo) o **Casablanca (21.38)**, pero todavía sujetas a la Aclimatización del **MF**.

Refuerzos FF: Con el control Aliado de Argelia o Túnez, el 2º cuerpo de Montaña **FF** (Veterana del **MF**) llega allí. El 1º cuerpo de Tanques **FF** y 3º cuerpo de Infantería **FF** llegan normalmente en 1944.

20.494 Mando y Suministro

Los CG británicos/americanos pueden ordenar a unidades Francesas Libres y viceversa.

Las fuerzas **FF** (incluyendo francesas supervivientes) **no** necesitan Suministro Nacional: trazan su suministro directamente a **Londres** (los CG debe pagar los costes del Suministro de Ultramar cuando sea aplicable - vea **11.731**).

*Nota: Los CG franceses supervivientes sólo se pueden activar en **Francia, Bélgica, NAF** o naciones/colonias adyacentes.*

20.495 Producción

Las unidades Francesas Libres se construyen con los PP de la facción Aliada bajo las mismas reglas que las unidades británicas/americanas.

*Excepción: Las unidades francesas convertidas (azules/rojas) **no pueden** reconstruirse si son eliminadas.*

Francia Libre

Los Franceses Libres de De Gaulle, con su cuartel general estacionado en Londres, fueron denunciados por la Francia de Vichy como traidores.

Muchos eran supervivientes de Dunkerque que eligieron permanecer en las fuerzas armadas Aliadas en lugar de ser repatriados a casa.

La Francia Libre intentó tomar el Africa Occidental de Vichy (Dakar) en septiembre de 1940, pero fueron rechazados por los franceses de Vichy. Tuvieron éxito más tarde (con ayuda británica) arrebatando Madagascar a las fuerzas de Vichy y participando en la liberación de Europa.

Los CG franceses después de la Unión

Dados los problemas de mando del ejército francés, **diferente idioma**, y las personas involucradas, la incorporación de la estructura de mando francesa en las fuerzas Aliadas **podría no haber sido efectiva**.

20.5 UNION SOVIETICA

20.51 Neutralidad Soviética

La Unión Soviética es una gran potencia que es inicialmente neutral. Incluso mientras es neutral, sus fuerzas **están** en juego (controladas por el bando Aliado), y se aplican las siguientes reglas:

Territorio. La URSS a partir de 1939 se llama **Madre Rusia**. La **Gran Rusia** incluye todos sus territorios anexionables del Pacto Molotov (vea la barra lateral). Leningrado **siempre** es una fortaleza.

Las **fuerzas soviéticas** están restringidas a la **Gran Rusia** mientras es neutral. Las unidades son movidas por el mando de los CG y construidas por la Producción normalmente, pero no pueden entrar en territorio del Eje o neutral antes de la beligerancia (excepción: pueden entrar en Finlandia durante la Guerra de Invierno).

No-Beligerancia. Los soviéticos no pueden Declarar la Guerra a ninguna nación antes de la Beligerancia (20.52). Los Eventos Diplomáticos de la Partición de Polonia y la Guerra de Invierno **no afectan** a la neutralidad soviética.

Pacto Molotov: Las unidades soviéticas están restringidas a la URSS durante la primera quincena de Sept/39, después de entonces pueden entrar **sólo** en Polonia Oriental y los Estados Bálticos.

Guarniciones Fronterizas: Para evitar las Disputas Fronterizas (16.42), los soviéticos deben ocupar todos los hexes dentro de Polonia Oriental, los Estados Bálticos y Bessarabia que bordean el territorio del Eje.

Producción en Período de Paz: La Producción en Período de Paz soviética (vea 16.32) es **un tercio** de su Producción total en tiempo de guerra. La caballería no puede construirse en tiempo de paz.

Reserva Estratégica: Los cinco (5) ejércitos de la Reserva Estratégica pueden llegar individualmente por el ED **SR** soviético. Todas las unidades restantes llegan en la primera Producción de beligerancia. Pueden llegar a cualquier localización de llegada válida (11.81) o según la carta de OB soviética.

20.52 Beligerancia

Los soviéticos **sólo** pueden ser beligerantes de dos maneras:

- Con una Declaración de Guerra del Eje, O
- Mediante el Evento Diplomático **SM** Aliado (Movilización Soviética). Vea 20.55.
- [Ninguna Alianza de Reacción es posible].

20.521 Efectos de la Beligerancia

- **Los soviéticos se unen a los Aliados.** El Pacto Molotov es cancelado. Las fuerzas soviéticas ya no están restringidas y los soviéticos pueden emitir Declaraciones de Guerra. Estas **no** serán consideradas como Traición Aliada (vea 20.36).

- **El Frente Oriental se activa.** El Eje inicia un registro separado de Producción para el **EF**, realizando su Asignación **EF** inicial (11.52) durante la siguiente Producción. Los PP asignados, más todos los PP del Eje generados en el **EF** (inicialmente **14** en Polonia/Rumania) son transferidos desde el **WF** del Eje a la Producción del **EF**.
- La **Producción soviética se triplica** a su nivel de tiempo de guerra completo.
- Todos los **Ejércitos de Reserva** soviéticos y las restantes unidades de la **Reserva Estratégica** (vea la carta de OB soviético) llegan inmediatamente en o adyacentes a sus ciudades de llegada designadas (en las etiquetas).
- Las unidades de **Caballería** se pueden construir por encima de 1VC.

20.53 Fuerzas Soviéticas

Las unidades soviéticas (bloques rojos) no pueden entrar en hexes **ocupados** por unidades Aliadas (bloques azules) y viceversa.

El territorio Aliado/Soviético es **común** para el mando, el movimiento y propósitos de suministro. Las unidades soviéticas pueden entrar en hexes **controlados** (pero no **ocupados**) por los Aliados, sin alterar la propiedad de los PP (y viceversa).

Las **Veteranas del Frente Norte** (una "V" en un círculo **azul**) pueden operar en la Zona Ártica del **NF** sin el Mantenimiento del Ártico (21.461).

Las unidades soviéticas usan los costes Aliados hasta que ocurre la **Gran Guerra Patriótica** (20.56) y los costes soviéticos después de esto.

Límites de Ocupación: No más de cuatro (4) unidades soviéticas pueden estar dentro del territorio de cualquier potencia menor Aliada (por ejemplo, Polonia), a no ser que las unidades del Eje hayan entrado ya en el territorio de ese menor.

20.54 Mando y Suministro

El **Origen del Suministro** soviético es la Región de SIBERIA (vea 10.2).

Las fuerzas soviéticas sólo mueven por el mando de los CG soviéticos. El STAVKA puede ordenar unidades soviéticas en **cualquier frente**. El CG Nth soviético se **desorganiza** y no puede realizar blitz **fuera** del Frente Norte.

Purgas del Ejército Rojo: Los CG soviéticos cuestan inicialmente **20PP/paso (40PP/cuadro)**. Estos costes se aplican tanto si la URSS es neutral o beligerante.

Reformas del Ejército Rojo: Dos Eventos Diplomáticos soviéticos (S1 y S2) reducen los costes de los CG soviéticos, primero a **15PP/paso (30PP/cuadro)** y después a **10PP/paso (20PP/cuadro)**. Una manera de empezar este proceso es a través de la Guerra de Invierno/Armisticio Finlandés (20.57).

Territorio Soviético

La Madre Rusia es la URSS de 1939, que excluye los territorios asignados al Pacto Molotov (que pueden ser anexionados).

La Gran Rusia es la URSS de 1941, incluyendo todos los territorios del Pacto Molotov.

El Pacto Molotov

El Pacto Molotov, firmado a principios de agosto de 1939, asignaba en secreto las esferas de influencia alemana y soviética en Europa del Este. Finlandia, Bessarabia, Estados Bálticos y Polonia al este de la línea Curzon se asignaron a los soviéticos. Alemania se asignó el resto de la Europa Central, incluyendo el Oeste de Polonia.

Territorios del Pacto Molotov

Bessarabia es la porción de Rumania al este del Río Prut, más Cernauti y el hex al oeste (vea 20.58). Son anexionados a la URSS por el ED RB del Eje.

Polonia Oriental es la Polonia al este de la línea Curzon (la frontera germano-soviética de 1941). Es anexionada a la URSS por el ED PP soviético.

Los Estados Bálticos son Lituania, Letonia y Estonia. También son anexionados a la URSS por el ED PP soviético.

La Karelia finlandesa es el área entre las fronteras soviético-finlandesa de 1939 y 1940.

Caballería Soviética en Período de Paz

Debido al gran coste de mantener a la caballería, las unidades se mantuvieron con una fuerza mínima en tiempos de paz, siendo requisados caballos adicionales en tiempos de guerra.

Reserva Estratégica Soviética

En la primavera de 1941, cuando el acrecentamiento alemán en Polonia y Rumania no pudo ser ignorado por más tiempo, los soviéticos transfirieron poderosos ejércitos de campaña desde los Urales, Siberia y el Cáucaso hacia el oeste de Rusia.

Las Purgas de Stalin de 1937-39

Debido a la típica paranoia del dictador (posiblemente animado por un complot de inteligencia de la Abwehr) Stalin purgó el Ejército Rojo entre 1937 y 1938, eliminando el 90% de sus generales. Al Ejército Rojo le llevó años recuperarse, reflejado por los altos costes de los CG en 1939 y 1940.

Reformas del Ejército Rojo

Una vez la experiencia de combate expuso los fracasos de mando del purgado Ejército Rojo, se instigaron las reformas, y los camaradas Stalinistas fueron reemplazados por profesionales como Zhukov (irónicamente, el protegido del Mariscal Tukhachevsky, cabeza purgada del Ejército Rojo).

Sorpresa del Eje. Los CG soviéticos se desorganizan durante turno de jugador soviético posterior a una Declaración de Guerra del Eje sobre la URSS, a no ser que el Eje haya cometido una Traición (la Sorpresa también cancela el rechazo de los asaltos, vea **20.16**).

Suministro de Petróleo. Los CG soviéticos aumentan su coste si su Suministro de Petróleo se desorganiza (**20.591**).

20.55 Movilización Soviética

El único modo en que los Aliados pueden conseguir que la URSS entre en guerra contra el Eje es mediante el ED **SM** soviético (Movilización Soviética), que equivale a una Declaración de Guerra soviética sobre el Eje.

IMPORTANTE: La Movilización tiene efectos negativos importantes: 1) los soviéticos construyen sus unidades con los costes Aliados hasta que ocurra la Gran Guerra Patriótica; y 2) los ED JI, RG, IU y CA del Eje son posibles.

20.56 Gran Guerra Patriótica

Al darse la **Gran Guerra Patriótica**, los soviéticos empiezan usando el coste (reducido) de las unidades **soviéticas** (vea los DATOS DE JUEGO).

Nota: La Gran Guerra Patriótica no afecta a los costes de los CG: éstos sólo pueden reducirse mediante los ED S1 y S2 (vea 20.54).

Si el Eje Declara la Guerra a la URSS, la Gran Guerra Patriótica ocurre **inmediatamente**.

Si los soviéticos Declaran la Guerra al Eje (se Moviliza), la Gran Guerra Patriótica ocurre con el ED **SG** Aliado, que no es posible hasta W'41 o después y ha ocurrido la Emergencia Soviética.

Importante: Con la Gran Guerra Patriótica; los PP Ahorrados soviéticos se dividen por dos (para evitar la posibilidad de una compra doble con los PP Ahorrados anteriores a la Gran Guerra Patriótica).

20.561 Emergencia Soviética

La **Emergencia Soviética (SE)** es un ED soviético que puede ocurrir después de que las fuerzas del Eje hayan entrado en la URSS, Finlandia, Turquía u **Oriente Medio**. Pasa a ser cierta con la entrada del Eje en la **Madre Rusia (URSS/1939)**.

La Emergencia Soviética pone fin a la Guerra Falsa (vea **20.43**), también permite el ED **GP** soviético en los casos en que los soviéticos se han movilizad.

20.57 La Guerra de Invierno

Empezando en Invierno/39, la URSS puede iniciar la Guerra de Invierno Ruso-Finlandesa a través del ED **WW** soviético. Este evento no afecta a la neutralidad soviética o finlandesa (las dos permanecen en efecto). Vea 21.48 para los detalles (también el Escenario de 1939 y la carta de DIPLOMACIA ALIADA). Luchar la Guerra de Invierno influye en las Reformas del Ejército Rojo.

20.58 Anexiones del Pacto Molotov

Empezando en Oct/39, los soviéticos pueden realizar el ED **PP** (Partición Polaca), que anexiona la **Polonia Oriental** y los **Estados Bálticos** a la URSS.

Al terminar la Guerra de Invierno con el Armisticio Finlandés, los soviéticos se anexionan la **Karelia finlandesa**, el área entre las fronteras de 1939 y 1940.

Una vez derrotadas **Francia** y **Polonia**, el **Eje** puede realizar ED **RB** (Rumania Cede Bessarabia), que anexiona **Bessarabia** a la URSS (y permite a Rumania Unirse al Eje).

20.59 Producción Especial Soviética

20.591 Suministro de Petróleo Soviético

El **Suministro de Petróleo** soviético es cualquier ruta de Suministro Ferroviaria/Naval desde **Bakú** hasta el Origen del Suministro soviético (SIBERIA). Si éste (o **Bakú**) se pierde, el coste de los CG soviéticos aumenta en **5PP** (los cuadros en **10PP**).

La **Ruta Naval del Suministro de Petróleo** soviético va desde **Bakú** hasta **Guryev** por mar y continúa por ferrocarril hasta SIBERIA. La Producción Básica Soviética disminuye en **5PP** si se interrumpe (y se conserva Bakú).

20.592 Préstamo y Arriendo

Si es beligerante, los soviéticos pierden **5PP** de Producción Básica si se pierde el Suministro Ferroviario/Naval desde **Siberia** hasta **Londres** a través de **Murmansk** (vea **18.5**).

Lo mismo se aplica si se pierde el Suministro Ferroviario/Naval desde **Siberia** hasta **Londres** a través de **Teherán** (vea **18.62**).

Ambas penalizaciones pueden ser aplicadas.

20.593 Apisonadora Soviética

Durante cualquier Producción en que el Ejército Rojo esté con fuerza completa (no hay unidades muertas y han llegado todos los refuerzos) con **+100PP** Disponibles restantes (**11.4**), los soviéticos pueden reservar 100PP para habilitar ED **SA** durante la siguiente fase de Diplomacia (**se pueden gastar los restantes PP, incluso para reconstruir unidades muertas**).

La realización del posterior ED **SB** mejora la capacidad de las unidades soviéticas:

Logro 1: Los ejércitos de Choque disparan **FT/FD** y las unidades Mecanizadas disparan **FD/FD**.

Logro 2: Las unidades Blindadas disparan **FT/FD**.

Movilización Soviética

Los Aliados pueden llevar a los soviéticos a la guerra mediante un Evento Diplomático, pero con algunos efectos adversos serios para el bando. También es difícil movilizar a los soviéticos al comenzar la guerra, siéndolo menos conforme pasa el tiempo.

Pacto Anti Comintern

Primero los alemanes y los japoneses, después los italianos y españoles firmaron el Pacto Anti-Comintern destinado a impedir la propagación del Comunismo Internacional. La Movilización soviética agrava el sentimiento anticomunista entre las potencias fascistas, atrayéndolas hacia la órbita del Eje.

Intervención Japonesa

Japón era signatario original del Pacto Anti-Comintern, y la tercera nación en unirse al Eje. Las discordias fronterizas de Manchuria en 1939 aumentaron la posibilidad de una guerra soviética con Japón. El miedo de Stalin a una guerra de dos frentes contra Alemania y Japón llevó a los pactos de no-agresión con Alemania (Agosto/1939) y Japón (Abril/1941).

Si los soviéticos hubieran traicionado a Alemania, Japón habría seguido siendo una amenaza constante. La Vía Férrea Trans-Siberiana, la única línea de unión hacia el Lejano Este soviético, estaba gravemente expuesta, corriendo demasiado cerca de la frontera con la Manchuria japonesa a lo largo de unas 1.000 millas.

Bessarabia

Bessarabia, anteriormente una provincia de la Rusia Zarista, fue tomada por Alemania como parte de su dura paz con la Rusia soviética en 1917 (Tratado de Brest-Litovsk) y otorgada después a Rumania por el Tratado de Versalles tras la Primera Guerra Mundial.

El deseo de Stalin por recuperar el territorio fue bloqueado por la alianza Franco-Rumana, pero cuatro días después del Armisticio Francés, Stalin reclamó Bessarabia a Rumania, y Hitler rehusó intervenir. Bessarabia fue rápidamente invadida por tropas soviéticas, empujando decididamente a Rumania hacia el bando del Eje.

RB del Eje

NOTA: Este ED pertenece al Eje porque es una Condición previa para el ED **RX** del Eje: Rumania Se Une al Eje. Ningún jugador Aliado sensato lo ejecutaría. Vea la carta de Diplomacia del Eje.

Suministro de Petróleo Soviético

Mientras Ploesti llegó a proporcionar el 45% del Petróleo del Eje, el Cáucaso proporcionó el 85% del Petróleo soviético, distribuido principalmente a través del Volga.

La asignación vía Krasnovodsk dependería de una única línea ferroviaria de 2.000 millas (¡+30 hexes!) hasta los Urales a través de Tashkent. En efecto, la distancia del transporte ferroviario se triplicaría y se reducirían las entregas de petróleo correspondientemente.

20.6 POTENCIAS MENORES

Las Potencias Menores son neutrales (y fuera del juego) o beligerantes (16.0). Las potencias Cooperantes (16.2) aún son neutrales.

Los Menores beligerantes se han unido a una facción, y sus fuerzas están en juego en el mapa. Los Menores beligerantes son llamados Satélites, los Intervencionistas o Co-Beligerantes dependen de la causa de su beligerancia (vea 16.3).

Los Menores derrotados dejan de existir y ya no pertenecen a ninguna facción.

20.61 Fuerzas menores

Con la beligerancia, la facción propietaria despliega las fuerzas de las potencias menores dentro de su territorio (sólo apilando 1 unidad por hex).

Las fuerzas menores están indicadas en las cartas del OB de las Menores Pro-Aliadas o Pro-Eje a partir de **septiembre de 1939**, antes de aplicar la Producción del Período de Paz (16.32), para responder a la construcción durante el tiempo que ha pasado.

Restricción. Dependiendo de la naturaleza de su beligerancia, las unidades de las potencias menores pueden estar restringidas (vea 16.311).

20.62 Mando de Menores

Las unidades de las potencias menores del Eje pueden ser ordenadas por **cualquier** CG del Eje para movimiento y apoyo de combate.

Las unidades de las potencias menores Aliadas pueden ser ordenadas para Movimiento **sólo** por los CG nacionales y CGS Aliados. Pueden recibir Apoyo de Combate de **cualquier** CG Aliado activado dentro del radio del Apoyo de Combate.

20.63 Suministro Nacional

Las potencias Menores (y mayores) requieren **Suministro Nacional** (vea 10.21). Sus capitales actúan como Fuente de Suministro para las unidades nacionales **sólo si** estas pueden trazar Suministro Nacional hasta el Origen del Suministro de la facción (**Londres** o **Berlín**). Si no, todas las unidades nacionales estarán desabastecidas.

20.64 Producción de Menores

Las potencias menores con Suministro Ferroviario/Naval hasta el Origen del Suministro de la facción contribuyen con PP nacionales al fondo de PP de la facción y construyen usando ese fondo. Las unidades menores se construyen usando los costes de su facción.

Las **Menores Aisladas** tan **solo** con Suministro Nacional (por ejemplo, Polonia en 1939) gastan/ahorran **PP Nacionales** de un fondo separado. Ni suman ni restan PP del fondo de PP de su facción.

Las unidades menores eliminadas pueden reconstruirse como cuadros en sus **capitales**.

20.7 MENORES DEL WF

20.71 Dinamarca

Dinamarca no tiene **ninguna** Producción en Período de Paz.

20.72 Bélgica

Eben Emael. La unidad del fuerte belga debe localizarse en **Liege** (Lieja). Pierde **todas** las habilidades especiales de fuerte (se convierte de hecho en infantería) cuando se ve implicada por una unidad enemiga paracaidista lanzada en paracaídas.

Saliente del Sedán. Una unidad **francesa** puede desplegarse en el hex de Philippeville mientras Bélgica sea neutral. Esta unidad está sujeta a una Sorpresa del Eje (20.16) si Bélgica es sorprendida.

20.73 Grecia

Grecia incluye **Creta**. El Suministro Nacional griego NUNCA puede trazarse a través de Turquía (vea también 10.21).

Grecia puede Sublevarse (vea 16.73) si es explotada y entran en ella los Aliados.

20.74 España

España incluye **Mallorca** y controla el **Marruecos Español**.

Fortaleza Española. España puede trazar el Suministro Nacional **internamente** desde Madrid (la capital) a cualquier puerto amigo en España. Si España se convierte en beligerante, despliegue las fuerzas **Nacionalistas** como se indican en la carta del OB de Neutrales Pro-Eje. El CGT español sólo puede ordenar a las unidades nacionales.

Si se desmoraliza por ED 2F Aliado, España puede Rendirse (vea 16.8) si es invadida. Vea también Voluntarios Españoles, 17.7. Si se ha jugado un previamente la Guerra Civil Española, vea la barra lateral.

Las **Veteranas del MF** (“V” en un círculo naranja) pueden **desplegar en el Marruecos Español** y operar en el **MF** sin penalización. Pueden desplegar opcionalmente en el **Marruecos Español**. La unidad **SFL** puede ser liberada por el ED **XR** del Eje.

20.75 Portugal

Si se desmoraliza por el ED del 2º Frente Aliado, las unidades portuguesas se convierten en Ambivalentes. Rechazan los asaltos Aliados sólo con tiradas de 1 y capitula ante las fuerzas Aliadas (7.7).

20.76 Suiza

Fortaleza Suiza. Los suizos pueden trazar Suministro Nacional **internamente** desde Berna (*Bern*, la capital) a un hex de fortaleza.

Suiza es derrotada como una potencia **mayor** (capital perdida y todas las unidades eliminadas), por los que una unidad suiza puede sobrevivir indefinidamente en cada hex de fortaleza aún después de haber perdido Berna.

20.77 Yugoslavia

Yugoslavia es la **única potencia menor con diferentes fuerzas disponibles para el Eje (3 unidades) y los Aliados (5 unidades)**, vea la barra lateral.

ETIQUETAS DE POTENCIAS MENORES

Menores Pro-Aliadas	(Bloques Azules)
Polonia	Marrón/Rojo
Bélgica	Naranja/Rojo Claro
Holanda	Naranja/Azul
Dinamarca	Rojo/Blanco
Grecia	Azul/Azul Claro
Yugoslavia	Azul/Rojo
Noruega	Rojo/Azul
España (República)	Amarillo/Naranja *
Suiza	Blanco/Rojo * (Bloques Rojos)

Menores Pro-Eje	(Bloques Negros)
Rumania	Azul/Azul Claro
Hungría	Rosa Claro/Rosa
Bulgaria	Amarillo C./Amarillo
Portugal	Violeta/Marrón
Vichy	Violeta Claro/Rojo
Finlandia	Gris Claro/Azul Claro
España (Nacional)	Amarillo/Marrón
Suecia	Azul Claro/Amarillo
Turquía	Verde/Rojo
Irak	Rojo/Verde
Siria	Violeta/Verde
Persia	Verde/Rojo

Suministro Nacional

El Suministro nacional representa las rutas comerciales de transporte y conexión con el mundo externo. Sin él, la moral nacional falla y la derrota no está lejos.

En condiciones de juego, esta provisión impide a las potencias menores “atrincherarse” en la capital con defensa doble.

Saliente del Sedán/Philippeville

El territorio francés se proyecta a lo largo del Río Mosa en una gran porción de este hex. La mayoría de los cruces del río están en territorio francés.

Los Estados Bálticos

Lituania, Letonia y Estonia se consideran una sola nación (capital Riga) sin fuerzas armadas (unidades).

El Prólogo de la Guerra Civil Española

Si se juega el prólogo de la Guerra Civil Española, vea el escenario de 1936 SCW para conocer las reglas asociadas.

Lealtad Dividida de Yugoslavia

Yugoslavia era una nación dolorosamente dividida. Sus ejércitos croatas y eslovenos rehusaban resistirse la invasión alemana, tan sólo 5 de sus 8 ejércitos están disponibles para los Aliados.

Paralelamente, sólo 3 de sus 8 ejércitos están disponibles para el Eje en caso de una invasión Aliada o soviética.

20.8 MENORES DEL NF

Escandinavia incluye **Noruega, Finlandia, Suecia y Dinamarca**.

Tropas con Esquíes. La **infantería** escandinava mueve 2 hexes con clima de **Nieve** dentro del territorio natal (1.7).

Mando Natal: Los CGT escandinavos puede apoyar el combate dentro del territorio natal. Pueden además realizar Ataques Aéreo con FS dentro del Alcance Aéreo (igual a su VC).

20.81 Noruega

Noruega es un menor pro-aliado. Sus unidades son **Residentes** del NF (vea 21.411). Hasta su beligerancia, las unidades noruegas deben desplegarse **sólo** en puertos. Noruega **no** tiene ninguna Producción en Período de Paz.

Noruega es derrotada como una Potencia Mayor (**Oslo** perdida y todas las unidades eliminadas). Una vez es explotada, puede Sublevarse (16.73).

Hasta el ED NP, Noruega se convierte en Ambivalente (16.71): **puede Rendirse a los Aliados; sus unidades pueden Capitular (7.7) o desertar y rechazan asaltos débilmente (tiradas de 1)**.

20.82 Finlandia

Finlandia es un menor pro-eje. Las unidades finlandesas son **Veteranas** del NF.

Muerte Blanca: La infantería finlandesa dispara **FD/FD** dentro de Finlandia. El CGT Mannerheim puede apoyar el combate dentro de Finlandia.

La **Gran Finlandia** incluye Petrozavodsk. Si es beligerante mediante el **ED FX**, las unidades finlandesas quedan restringidas a la Gran Finlandia y hexes/áreas adyacentes.

Al empezar la **Guerra de Invierno**, la Producción del Período de Paz de Finlandia aumenta desde el 25% al **100%**. Al comenzar **1940 o después**, se asume que el ejército finlandés vale **30PP** en junio, 1940.

Finlandia puede unirse a los Aliados por el **ED FI** si el **ED 2F** está en efecto y los soviéticos controlan toda la Madre Rusia.

20.83 Suecia

Suecia es un menor pro-eje. Las unidades suecas son **Veteranas** del NF.

Defensa Natal: La infantería sueca dispara **FS/FD** dentro de Suecia.

Complicidad Sueca: Cuando ocurre el **ED DS** (Dinamarca se Somete), Suecia acepta esta forma limitada de "cooperación" con el Eje, cediendo 2PP a Alemania y permitiendo al Eje el uso de las líneas férreas de Suecia (¡¡pero no sus puertos!!) para movimiento/suministro.

La Fortaleza de Suecia: Suecia puede trazar el Suministro Nacional **internamente** desde **Estocolmo a Gällivare**.

20.9 MENORES DEL MF

20.91 Turquía

Turquía es una potencia menor pro-eje que **no** es un Mandato de Oriente Medio (ME). **La Turquía Europea está dentro del WF y la Turquía Asiática dentro del EF**. Las unidades turcas son **Veteranas** del MF [21.312]. La infantería turca dispara **FS/FD** dentro de Turquía. La unidad de fuerte turca debe ir en Kanakkale.

Fortaleza Turca: Turquía puede trazar su Suministro Nacional internamente desde **Ankara** hasta **Estambul**.

La beligerancia turca activa el Frente Oriental (Asignación de PP del Eje).

NOTA: Grecia nunca puede trazar el Suministro Nacional a través de Turquía.

20.92 Mandatos ME (Oriente Medio)

Los **Mandatos de Oriente Medio se describen debajo**. Sus unidades son todas **Residentes** del MF.

Palestina (capital Jerusalem) es una **colonia** británica. Puede unirse al Eje mediante el **ED MR** (Rebelión ME) si no posee guarnición.

Siria (capital Damascus) es un menor neutral Pro-Eje (20.6) que puede unirse al Eje mediante el **ED ME** (Insurrección ME) ante la proximidad de las fuerzas del Eje.

Irak (capital Baghdad) es un Protectorado Británico (vea 20.921) que puede unirse al Eje a través de una Insurrección ME.

Persia (capital Teheran) es otro Protectorado Británico que puede unirse al Eje a través de una Insurrección ME.

NOTA: Los Mandatos ME derrotados deben guarnecerse para evitar una posible Rebelión (ED MR).

20.921 Protectorados Británicos

Irak y Persia son **Protectorados Británicos**, Cooperando (16.0) con los Aliados. Conceden **PP**, bases y derechos de tránsito a los británicos (permaneciendo aún neutrales).

Bases: Una unidad británica que ocupe un hex de Base (Habbaniya, Basra o Abadan) se abastece automáticamente.

Derechos de Tránsito: Las unidades Aliadas pueden mover y trazar suministro a través de los ferrocarriles, carreteras y puertos nacionales. Sin embargo, no pueden permanecer en el territorio del protectorado (fuera de una Base) sin una Declaración de Guerra previa.

20.93 Arabia Saudí

Arabia Saudí es una colonia británica que no es un Mandato de Oriente Medio ni un Protectorado británico (no es posible una Insurrección o Rebelión). No posee fuerzas.

Noruega: Pacifista pero Resistente

Antes de la guerra, Noruega descuidó su defensa, confiando en la neutralidad y en la Armada Real para su protección.

A pesar de su débil ejército, fue difícil de conquistar, debido a su escarpado terreno (¡y obstinada población!), y a su larga y delgada forma.

Insurrecciones en Oriente Medio (ED ME)

Cuando la oleada de conquistas del Eje alcanzó Turquía y Egipto, el nuevo líder Iraquí Rashid Ali rodeó una base aérea británica cerca de Bagdad y exigió la retirada británica de Irak. En Siria, el General Dentz de Vichy permitió a la Luftwaffe ocupar las bases aéreas para apoyo.

Una fuerza apresuradamente congregada de una brigada británica se dirigió al este desde Palestina, relevado a la base aérea y entrando en Bagdad. Esto fue seguido en los meses siguientes por exitosas ofensivas en Siria y (con los soviéticos) Persia, que volvieron a asegurar el vital suministro de petróleo de Oriente Medio y las rutas de abastecimiento a Rusia.

Las Insurrecciones en Oriente Medio pasan a ser una posibilidad una vez que los Balcanes son Pacificados (17.4) y más probablemente conforme el Eje avanza y se acerca a Suez.

Rebeliones en Oriente Medio (ED MR)

Los Mandatos ME que son controlados por los Aliados (bien por ser colonias o después de sofocar una Insurrección) pueden Rebelarse si no hay ninguna unidad Aliada (o soviética) presente de guarnición. Los grupos 2VC Mecanizado y de Infantería Británicos del MF son bien apropiados para este propósito.

Siria

Aunque era una colonia de Francia y después de Vichy, Siria se considera un Mandato ME independiente en **EuroFront**, completamente separado de Francia y de Vichy.

Cuando empezó la rebelión Iraquí poco después de la caída de Creta, el General Dentz de Siria permitió a los aviones de la Luftwaffe aterrizar en Siria y bombardear posiciones británicas desde allí. Después de que los Aliados recobraron el control de Irak, invadieron y dominaron rápidamente la Siria de Dentz.

A pesar de esta campaña, la Francia de Vichy no realizó ninguna protesta y permaneció neutral al respecto.

21.0 LOS FRENTE

Aquí se resumen las reglas que difieren entre los cuatro Frentes.

21.1 FRENTE OCCIDENTAL

El Frente Occidental (**WF**) incluye Gran Bretaña, Francia, Holanda, Bélgica, Dinamarca, España, Portugal, Italia, Checoslovaquia, Yugoslavia, Bulgaria, Albania y Grecia. También incluye las porciones del Oeste de Alemania, Polonia, Hungría, Rumania y Turquía, y todas las islas Mediterráneas.

21.11 Climas del WF

Marzo-Octubre: siempre Seco (no hay tormentas). No hay tirada del dado para el clima.

Noviembre-Febrero: variable. Tirar el dado del clima en cada Quincena.

21.12 Activación del WF

El **WF** siempre está activo.

21.13 Producción del WF

Toda la Producción del Eje/Aliada (sin tener en cuenta la localización de la fuente) se genera en el **WF**. La Producción del **WF** puede asignarse (**11.5**) a otros frentes activos.

Las construcciones en los frentes inactivos se pagan con la Producción del **WF**.

21.14 Base de Ciudad del Cabo

Las unidades Aliadas en el Frente Occidental que deban trazar el suministro a través del Océano Indico tienen Base en Ciudad del Cabo (*Cape Town*). Estas unidades deben construirse con PP del **MF** (usando los costes del **WF**), pero no están sujetas a ninguna otra regla del **MF**.

21.2 FRENTE ORIENTAL

El Frente Oriental (**EF**) incluye la URSS y Anatolia (Turquía *Asiática*), más las porciones Orientales de Alemania, Polonia y Rumania, más la parte norte de Persia.

21.21 Climas del EF

• Junio-Septiembre: siempre Seco (no hay tormentas). No hay tirada del dado para el clima.

• Octubre-Mayo: variable. Tirar el dado del clima en cada Quincena.

21.22 Activación del EF

El **EF** no se activa hasta la beligerancia **soviética** o turca. El Eje debe hacer su Asignación inicial para el **EF** (**11.52**) en su siguiente Producción.

21.23 Asignación de PP en EF

La Producción soviética siempre se contabiliza en el Registro de Producción del **EF** y puede usarse para construir unidades soviéticas en cualquier parte.

La Producción del Eje del **EF** se contabiliza separadamente después de haberse activado el **EF** y debe usarse para construir unidades del Eje exclusivamente en el **EF**.

El Eje puede asignar PP del Frente Occidental al Frente Oriental. La **Asignación** se hace en bloques de **10PP**.

Asignación Inicial: En la Fase de Producción posterior a la activación del **EF** (**21.22**), el Eje hace su Asignación inicial para el **EF** (0-40 PP), reduciendo la Producción del **WF** en esa cantidad. La asignación se añade a los PP localizados en el Frente Oriental para determinar la producción del Eje en el **EF**.

El Eje puede aumentar su Asignación al **EF** hasta **40PP** (su Capacidad Inicial en el **EF**) durante **cualquier** fase de Producción.

Asignación: Sólo en los Cambios de Estación de **Verano** (junio), el Eje puede aumentar la Asignación del **EF** en **10PP** (pero no si el **EF** ha estado activo menos de 6 meses).

Reasignación: El Eje puede reducir su Asignación al **EF** en **10PP** en **cualquier** Fase de Producción. Los PP reasignados regresan inmediatamente al **WF**.

21.24 Transferencia de PP

El Eje y los Aliados pueden transferir un bloque de **10PP** al **EF**, de los que sólo la mitad llega tras una demora de un mes.

21.241 Convoyes del Artico

Las transferencias Aliadas desde el **WF** al **EF** están sujetas a la Pérdida de Transportes. Ruede **un dado** por cada **5PP** enviados al Frente Oriental. El total de la tirada es el número de PP que llega con seguridad.

Nota: La Supremacía Naval cancela la pérdida de transportes de los Convoyes del Artico (todos los PP llegan).

21.25 Logística del Eje en el EF

Los CG del Eje activados en el **EF** que **no** sean CG del **EF** (OKH, Norte, Centro, Sur, A) se **desorganizan** y **no pueden** hacer **Blitz** (vea **5.32**).

Durante el primer invierno en el **EF**, el Eje sufre Parálisis Invernal (**12.45**).

CG EF del Eje:

CGS OKH

CG Grupo de Ejércitos Norte

CG Grupo de Ejércitos Centro

CG Grupo de Ejércitos Sur

CG Grupo de Ejércitos A

Distinción de las Unidades EF y WF del Eje

Las unidades del Eje del juego *WestFront* tienen la ID de la unidad en letras *itálicas* -o *cursivas*- (las unidades del juego *EastFront* no). Las unidades del juego *EuroFront* tienen la ID de la unidad de color verde aceituna. Esto ayuda a devolver a las unidades a su caja apropiada.

Las unidades **EF** y **WF** son libres de ocupar cualquier frente, pero los CG activados que no pertenecen al **EF** se desorganizan en el **EF** y no pueden hacer Blitz.

Préstamo y Arriendo

La Producción Aliada no puede asignarse a los soviéticos (los niveles históricos del Préstamo y Arriendo a Rusia ya están contemplados), aunque se pueden Transferir PP allí (**11.6**).

Base de Ciudad del Cabo

Las unidades Aliadas que operaban en Grecia en 1941 eran dependientes de una línea de suministro a través del Canal de Suez, Mar Rojo, Océano Indico, Ciudad del Cabo (*Cape Town*) y Océano Atlántico hasta Londres. Esto se representa en el juego haciendo que Ciudad del Cabo sea la Base para las unidades del Frente Occidental.

Ejemplo de Convoy del Artico

Los Aliados desean enviar 20PP al Frente Oriental. A lo sumo 10PP llegará un mes más tarde. Se tiran dos dados (uno por cada 5PP) para determinar la cantidad real. Por tanto, si se obtiene 3+4, llegan 7PP. El total no puede exceder los 10PP.

21.3 FRENTE MEDITERRANEO

El **Frente Mediterráneo** incluye: el **Norte de Africa** (Marruecos, Argelia, Túnez y Egipto), **Oriente Medio** (Palestina, Siria, Irak y el **Sur** de Persia), más la **ZONA NORTE** (Sudán, Etiopía, Aden, Karachi, etc.).

NOTA: La Turquía europea está en el WF: la Turquía Asiática y el Norte de Persia Norteña dentro del EF.

Zona del Desierto: La parte del **MF** cubierta con hexes (es decir, el Norte de Africa más Oriente Medio). La Zona del Sur no es parte de la Zona del Desierto, aunque contiene algún terreno desértico.

21.31 Unidades del MF

Hay tres tipos de **unidades** del **Frente Mediterráneo**, señaladas son círculos naranjas en sus etiquetas (mostradas en la barra lateral).

21.311 Residentes del MF

Las **Residentes** del **MF** tienen una “**R**” en un círculo naranja en sus etiquetas. Están **permanentemente restringidas** al Frente Mediterráneo pero exentas del Mantenimiento del Desierto.

21.312 Veteranas del MF

Las **Veteranas** del **MF** tienen una “**V**” en un círculo naranja en sus etiquetas. Están exentas del Mantenimiento del Desierto, pero **no** restringidas al Frente Mediterráneo.

21.313 Expedicionarias del MF

Las **Expedicionarias** del **MF** tienen una “**E**” en un círculo naranja en sus etiquetas. Están exentas del Mantenimiento del Desierto **cuando** tienen su Base en Casablanca / Túnez / Estambul (vea **21.38**).

21.314 Ajenas al MF

Las unidades que no pertenecen a las 3 clases anteriores son **Ajenas** al **MF**. Todas las unidades Ajenas al **MF** que ocupen la Zona del Desierto deben pagar un Mantenimiento del Desierto (vea **21.372**).

21.315 Guarniciones de Fortaleza

Las **Guarniciones de Fortaleza** estáticas de Malta y Gibraltar **no** son unidades del **MF**. Están restringidas a estas fortalezas.

21.316 Unidades Prohibidas en el MF

- Las unidades de Cañones de Asedio, Caballería, SS y Fuerte no pueden entrar en el MF.

21.32 Activación del MF

21.321 MF Inactivo

Antes de la activación del Frente Mediterráneo:

- Sólo se permiten las Residentes del **MF** dentro del **MF**, y sólo las Guarniciones de Fortaleza británicas pueden ocupar Gibraltar y Malta.
- Estas unidades pueden construirse con PP del **WF**, pero a los costes dobles del **MF**.
- La llegada de Refuerzos al **MF** no puede adelantarse.

21.322 Activación del MF

El Frente Mediterráneo se activa con la beligerancia italiana.

- Las unidades en el **MF** deben a partir de entonces construirse con PP del **MF** al coste del **MF** (excepto vea **21.38** Bases en el **MF**).
- En la siguiente Producción, el Eje y los Aliados deben realizar sus Asignaciones iniciales del **MF** (**21.37**), y llegan las unidades **MF** de refuerzo ANZ británica y 20° Cuerpo italiano.

21.33 Clima del MF

El Clima del **MF** es **siempre Seco**.

No se hace ninguna tirada de clima por separado para el **MF**, pero el clima del **WF** puede producir Tormentas de las Cuencas Mediterráneas.

21.34 Mando en el MF

Los CGT CS italiano y ME Aliado sólo pueden ordenar a unidades dentro del **MF**. Los CG Ajenos al **MF** se desorganizan en el **MF**.

21.35 Movimiento en el MF

21.351 Aclimatización

Todas las unidades que entren en el **Frente Mediterráneo** desde otro frente pierden inmediatamente **2VC** por **Aclimatización** (esto **excluye** a los refuerzos del **MF** que lleguen).

NOTA: Las unidades rechazadas intentando entrar en el MF mediante un asalto no llegan y no se Aclimatan hasta que tengan éxito (es decir, tras el Fuego Defensivo pero antes de que desaparezcan).

Las Ajenas al **MF** aclimatadas que abandonen el **MF** deben reaclimatarse si vuelven a entrar en el **MF**.

IMPORTANTE: La Victoria el Norte de Africa (17.61) cancela la Aclimatización para ese bando.

21.352 Movimiento por Carretera

Las Carreteras existen en el **MF** dónde se muestran y también a lo largo las líneas férreas.

El **Movimiento por Carretera Estratégico** se hace a lo largo de las carreteras del **MF**: un **Movimiento Supremo** puede mover una unidad el **doble** su distancia normal, si sigue una **carretera** y permanece dentro del territorio amigo durante todo su movimiento.

Al igual que todos los Movimientos Estratégicos, las unidades no pueden implicarse o retirarse usando Movimiento por Carretera, pero pueden Abandonar una Batalla (contando contra el límite por lado de hex). Las unidades pueden hacer sólo un Movimiento por Carretera estratégico por turno (no se pueden encadenar varios).

21.353 Movimiento Fuera de las Carreteras

Las unidades que mueven fuera de las carreteras en el **MF** (para cualquier parte de su movimiento) tienen su velocidad reducida en **1** (las unidades estáticas no pueden dejar las carreteras en el **MF**).

RESIDENTES DEL MF

Gran Bretaña:

CGT **ME**

Cuerpo Mecanizado **WDF**

Cuerpo de Infantería **ANZ** [refuerzo **MF**]

Grupo de Infantería **PaIF**

Grupo Mecanizado **HabF**

Grupo de Infantería **Ind**

Italia:

CS CGT

101° Ejército de Infantería

Ejército Estático **Lib**

Ejército Estático **1EA**

20° Cuerpo Grupo Mec [refuerzo **MF**]

Francia:

Ejército de Infantería **N AF**

Ejército Estático **Tun**

Ejército Estático **Alg**

Ejército Estático **Orn**

Ejército Estático **Mor**

Irak:

Ejército **Iraquí**

Siria:

1° Ejército **Syr**

2° Ejército **Syr**

Palestina:

Irregulares Estáticas **Pal**

Persia:

1° Ejército **Per**

2° Ejército **Per**

VETERANAS DEL MF

Gran Bretaña:

21° CG Grupo de Ejército

10° Cuerpo de Infantería

13° Cuerpo Mecanizado

30° Cuerpo Blindado

Alemania:

CG† **A Fr** Gp. Ejército [refuerzo **MF**]

Cuerpo Blindado **DAK*** [refuerzo **MF**]

Cuerpo Mec **Lt Afr** [refuerzo **MF**]

Cuerpo Estático **2 Pa** [refuerzo **MF**]]

† mueve 3 en el **MF**.

* Blindados de élite.

Francia Libre:

2° Cuerpo de Montaña [refuerzo **MF**]

Turquía:

CGT **MK**

1° Ejército de Infantería

2° Ejército de Infantería

3° Ejército de Infantería

4° Ejército de Infantería

5° Ejército de Infantería

6° Ejército de Montaña

7° Ejército Estático

8° Ejército Estático

9° Ejército Estático

Cuerpo de Caballería **Tur**

Cuerpo de Fortaleza **Kan**

21.36 Combate en el Desierto

En terreno del desierto, las Blindadas disparan **FT/FD** (la DAK: **FC/FT**), y las Mecanizadas disparan **FD/FD**. Las demás potencias de fuego no cambian.

21.37 Producción del MF

Antes de la activación del **MF**, la construcción en el **MF** se paga con **PP** del **WF** con costes **Extremos dobles**. Después de la activación, la Producción del **MF** se registra separadamente.

IMPORTANTE: Los **PP** por Ciudades/Recursos del **MF** se añaden a la Producción del **WF**. El Eje y los Aliados pueden Asignar Producción desde el **WF** al Frente Mediterráneo.

Las **Asignaciones** al **MF** se aumentan o disminuyen en cantidades de **5PP** a la vez.

Asignación Inicial: En la Fase de Producción posterior a la activación del **MF** (21.322), los Aliados y el Eje deben hacer sus Asignaciones iniciales para el **MF** (**0-15 PP**), reduciendo su Producción del **WF** en esa cantidad.

Los jugadores pueden aumentar su Asignación al **MF** hasta **15PP** durante cualquier Fase de Producción.

Las Asignaciones que superen los 15PP pueden hacerse sólo en los Cambios de Estación (Junio y Diciembre), y siempre en incrementos de **5PP**. No se permite aumento alguno si el **MF** ha sido activado hace menos de **3 meses**.

Reasignaciones: Las Asignaciones para el **MF** pueden reducirse en **5PP** durante cualquier **Fase de Producción**. Los **PP** del **MF** reasignados regresan inmediatamente a la producción del Frente Occidental.

Transferencia de PP: Ambos bandos pueden también Transferir 10PP del **WF** al **MF**, de los que 5PP (menos las **Pérdidas de Transportes**) llegan un mes más tarde.

21.371 Pérdidas de Transporte

Todos los **PP** Asignados y Transferidos que lleguen al Frente Mediterráneo están sujetos a las **Pérdidas de Transporte**.

Para resolverse las Pérdidas de Transporte, rueda **un dado** por cada **5PP** que lleguen al Frente Mediterráneo este mes. Por ejemplo, con 15PP Asignados y 10PP Transferidos, se ruedan 5 dados. El total de la tirada es el número de **PP** que llega a salvo. Esta no puede exceder los **PP** que se envían.

Nota: La Supremacía Naval cancela las Pérdidas de Transporte (todos los PP llegan). Las Pérdidas de Transporte del Eje se cancelan si controlan Malta, Suez o Gibraltar (17.5).

21.372 Mantenimiento del Desierto

Cada unidad Ajena al **MF** en la **Zona del Desierto** del **MF** (21.3) cuesta **5PP** de Mantenimiento del Desierto por mes. Esto se deduce de los **PP** Asignados al **MF** antes de resolver las Pérdidas de Transporte (deduzca 1 dado por cada unidad mantenida).

Las Expedicionarias del **MF** sin una Base apropiada en el **MF** (21.38) también pagan Mantenimiento del Desierto. Si los **PP** que **llegan** al **MF** son insuficientes para pagar el Mantenimiento del Desierto, se disuelven las unidades en exceso (a opción del propietario).

La **Victoria en el Desierto** (17.62) cancela el Mantenimiento del Desierto para ese bando.

Las **Expedicionarias** del **MF** (21.313) están exentas del Mantenimiento del Desierto si tienen **Casablanca** (Aliados) o **Túnez/Estambul** (Eje) como Base. Vea 21.38.

21.373 Construcción en el MF

Todas las unidades en el **MF** se construyen/reconstruyen con **PP** del **MF** usando **COSTES EXTREMOS** que son aproximadamente un 50% superiores a lo normal. Vea los Datos de las Unidades (página 94). **Sólo las unidades del MF eliminadas en el MF son reconstruibles allí como cuadros.**

La **Victoria** en el **MF** (21.395) permite al vencedor usar **PP** del **WF** y Costes del **WF**.

IMPORTANTE: con Bases en el **MF** (21.38) las unidades en el **MF** también pueden construirse con **PP** del **WF** bajo circunstancias limitadas.

NOTA: Antes de la Activación del MF (beligerancia italiana), sólo se pueden construir unidades en el MF al doble de su coste (vea 21.321).

Ejemplo: Las unidades en la Casilla del Imperio Británico cuestan el doble construirlas antes de la Activación del MF. Esta área no era una prioridad de guerra antes de la beligerancia italiana.

21.374 Localizaciones de Llegada

Las unidades del Eje (cuadros o refuerzos) **sólo** pueden llegar a Tripoli. Las unidades Aliadas pueden llegar a cualquier puerto mayor amigo del **MF**.

Sólo las Residentes del MF y Veteranas del MF pueden llegar al MF como refuerzos.

21.38 Bases del MF

21.381 Base de Ciudad del Cabo

Las unidades **Aliadas** que **sólo** puedan trazar suministro vía SUDAFRICA deben construir con **PP** del **MF**. Usan costes del **MF** si están en el **MF**, y costes **ALIADOS** si están en otra parte (por ejemplo, Grecia en 1941).

21.382 Base de Casablanca

Las unidades **Aliadas** en el **MF** que pueden trazar suministro (1 hex) hasta una línea ferroviaria conectada con Casablanca (y por mar hasta Londres) pueden construir usando **PP** del **WF** (**sin** Pérdidas de Transporte) a los costes de **MF**.

21.383 Bases Duales Aliadas

Las unidades **Aliadas** en el **MF** que puedan trazar suministro por **ambos** métodos anteriores pueden construirse usando **PP** del **WF** y/o **MF** en cualquier combinación.

Importante: El gasto total de PP del WF en las Bases del MF no puede sobrepasar la mitad de la Asignación del MF Aliada actual.

Expedicionarias del MF

Gran Bretaña:

CGS **AF**

15° CG Grupo de Ejército

5° Cuerpo de Infantería

2° Cuerpo Paracaidista

Estados Unidos:

CGS **SHAEF**

2° Cuerpo Anfibios

6° Cuerpo Anfibios

Alemania:

CG Grupo de Ejércitos **G**

Cuerpos Blindado **Sth**

90° Cuerpo de Infantería

90° Cuerpo Estático

Francia Libre:

Unidades Francesas del **WF**

(etiquetas azul/rojo)

Malta

Observe que los Asaltos Aéreos contra hexes de fortaleza son Rechazados con una tirada de 1-3.

Base de Sudáfrica

Las unidades en Sudáfrica tienen Base en Ciudad del Cabo, **no** en Casablanca.

Bases del MF

El Noroeste de Africa tiene un clima más húmedo, mayor población de base y una considerablemente mejor infraestructura que Libia/Egipto, incluso una mejor red ferroviaria. También tiene líneas de transporte más cortas y más defendibles para ambos bandos: Túnez está a un viaje nocturno de Sicilia, y Casablanca está mucho más cerca de Londres que de Suez.

Por consiguiente, a ambos bandos se le permite "desviar" una cantidad limitada de **PP** del **WF** directamente hacia el **NAF**, mientras tengan líneas de suministro cortas y seguras. El Eje a través de Túnez/Estambul, y los Aliados a través de Casablanca.

Ejemplo de Base en Túnez

Cuando **Vichy** es **Cooperante**, **no está permitido tener Base en Túnez porque no pueden usarse los puertos de una nación Cooperante (sólo las líneas férreas)**. Si **Vichy** es atacada por los Aliados y se une el Eje, es posible usar la Base de Túnez.

La unidad Blindada 'G' en Mareth está adyacente a una línea férrea amiga que conecta con Túnez. **Vichy** se ha unido al Eje, habilitando tener Base en Túnez. Como esta unidad es una Expedicionaria del **MF**, también está exenta del Mantenimiento del Desierto.

Durante la Producción el Eje puede gastar **PP** **WF** que no excedan la mitad de la Asignación actual para el **MF** (suponga que es de 20PP). El Eje puede gastar por consiguiente 10PP del **WF** para construir la blindada, añadiendo 2 **PP** del **MF** adicionales para completar sus 12PP de coste por paso.

Una unidad del Eje en Tripoli **W1 nunca** es elegible para Basarse en Túnez porque está a dos hexes del Extremo de Línea Ferroviario de Gabes.

21.384 Bases Normales del Eje

Las unidades del Eje en el MF abastecidas mediante cualquier ruta pueden construir usando PP del MF a los costes del MF.

21.385 Tener como Base Túnez/Estambul

Las unidades del eje en el MF que puedan trazar suministro (1 hex) hasta una línea férrea conectada a Túnez o Estambul (y luego a Berlín) pueden construir usando PP del WF (sin Pérdida de Transportes) a los costes del MF.

21.386 Bases Duales del Eje

Las unidades del Eje en el MF que puedan trazar suministro por ambos métodos (arriba mencionados) pueden construir usando PP del WF y/o MF en cualquier combinación, a los costes del MF.

Importante: El gasto total de PP del WF del Eje para las Bases del MF no puede sobrepasar la mitad de la Asignación actual del Eje para el MF.

21.39 Reglas Especiales del MF

21.391 Invasiones Navales en el MF

- **No se permiten** Invasiones Navales entre puntos localizados en el MF.
- Las Invasiones Navales dentro/fuera del MF deben empezar desde un puerto **mayor** y desembarcar en cualquier puerto.

21.392 Saltos Paracaidistas en el MF

- Los Saltos Paracaidistas en el MF están prohibidos a no ser que se combinen con una invasión naval en el mismo hex.

21.393 Ataques Aéreos en el MF

- La Fuerza Aérea máxima del Eje es de **FD**.
- Los Ataques Aéreos en el MF desde otro frente requieren CG del MF.

21.394 Canal de Suez

- Las operaciones navales a través del Canal de Suez están gobernadas por las reglas de los estrechos (vea **15.12**). El canal funciona como un río para los Asaltos por Río.

21.395 Victoria en el MF

El control de **todos** (los seis) puertos mayores del Norte de Africa (Suez, Alejandría, Benghazi, Tripoli, Tunis, Argelia) otorga un beneficio. El control de Basra y Karachi otorga beneficios mayores. Vea **17.6** para los detalles.

21.397 Bases del MF

Una unidad en un hex amigo de Base está automáticamente abastecida (es decir, **tiene** ZDC). Si más de una unidad está presente, **ninguna** estará automáticamente abastecida.

Los hexes desocupados de Base se convierten en territorio nacional hasta que haya una Insurrección o Rebelión (vuelven a ser bases si se vuelven a ocupar).

21.398 Insurrecciones ME (Oriente Medio)

Las Insurrecciones del ME (ED ME) pueden darse una vez que los Balcanes son Pacificados (17.4). Los Mandatos ME de **Irak**, **Siria** y **Persia** pueden unirse al Eje de repente, creando problemas para los Aliados.

21.399 Rebeliones ME

Las Rebeliones ME (ED MR) son posibles siempre que los Mandatos ME controlados por los Aliados no contengan una unidad de guarnición Aliada. Una unidad Pro-Eje aparece en la respectiva capital.

IMPORTANTE: Cuando un Mandato ME se une al Eje, termina cualquier acuerdo de Cooperación con los Aliados: las bases desocupadas se convierten en territorio nacional.

La Campaña del Africa Oriental

Una campaña en Africa Oriental puede también representar un problema para los británicos en Oriente Medio. El fracaso en solventar Etiopía presenta tres peligros.

- En primer lugar, la 1ea italiana puede dejar su base en Etiopía y mover a Somalia, cortando el estrecho del Mar Rojo. Esto bloquea el movimiento naval Aliado hacia Egipto y amenaza un movimiento posterior sobre Adén, complicando aún más la situación.

- Segundo, si el Eje captura Alejandría, las unidades Aliadas que se retiran desde el Nilo hacia Sudán podrían ser reducidas a Suministro de Asedio si se ven implicadas allí.

- En tercer lugar, cerrando los estrechos deja a las unidades Aliadas en el MF confiada en una sola línea de suministro por carretera a través de Palestina e Irak hasta el Golfo Pérsico, pudiendo ser fácilmente cortada por una Insurrección ME.

Sin embargo, la 1ea italiana está desabastecida fuera de su base etíope, por lo que debe volver allí inmediatamente al capturar Somalia o morir. Una unidad británica enviada a Adén puede volver a abrir el estrecho cruzándolo para liberar Somalia. Si Adén también se ha perdido, la cosa se pone más difícil.

Insurrecciones ME

Las Insurrecciones ME que ocurren en un momento crucial también provocan serios problemas a los Aliados. Es de vital importancia entender cómo funcionan el Suministro Nacional y las Bases ME en este aspecto. El Suministro Nacional se puede trazar por ferrocarril o por mar, pero NO por carretera. Para los Mandatos ME del Eje debe llegar a Berlín a través de los Balcanes.

Las unidades británicas en las bases conservan sus ZDC, que pueden ayudar a cortar el Suministro Nacional. Una base desocupada se convierte en territorio nacional si ocurre una Insurrección/Rebelión. Irak debe trazar el Suministro Nacional a través de Mosul-Turquía o Basora-Golfo Pérsico-Abadan-Persia-Turquía. Los Aliados pueden sofocar una Insurrección Iraquí rápidamente cortando ambas rutas, lo que requiere que haya unidades previamente colocadas en Habbina y Basora.

Persia debe trazar el Suministro Nacional a través de Turquía. Los soviéticos pueden cortarlo fácilmente. Siria también debe trazar a través de Turquía. Normalmente se necesitan dos unidades Aliadas para cortar esta ruta mientras se mantiene a raya a los sirios.

Rebeliones ME

Las Rebeliones ME pueden darse siempre que los Mandatos ME controlados por los Aliados (Irak/Siria/Persia una vez conquistada o Palestina en cualquier momento) se quedan sin guarnición. En medio de la presión de los acontecimientos debe tomarse este riesgo de vez en cuando, pero los Aliados encontrarán improductivo arriesgarse a tener Rebeliones en ME. Las Rebeliones se pueden sofocar como las Insurrecciones. Palestina necesita Suministro Nacional a través de Siria, pero su unidad OVC es fácilmente superable.

21.4 FRENTE NORTE (NF)

El Frente Norte (NF) consiste en Escandinavia (Noruega, Suecia y Finlandia), excepto el Sur de Finlandia (área con hexágonos) que está en el EF.

Zona Artica: La parte de color marrón del NF contiene Áreas (vea 18.0). La Zona Artica tiene el clima del EF.

Zona Templada: Es la parte del sur de Noruega y Suecia (hexes). La Zona Templada tiene el clima del WF.

El NF es un frente aparte para la mayoría de los propósitos, incluyendo los costes Extremos de las unidades. La Aclimatización al entrar y algunas reglas especiales (como en el MF).

Sin embargo, para la Producción y alguna finalidad de mando, el Frente Norte se divide entre el WF y el EF (Noruega y Suecia están en el WF, Finlandia y la URSS están en el EF, vea el límite del frente en el mapa).

21.41 Unidades del NF

Al igual que en el MF, existen unidades especiales del Frente Norte, como lo indican los círculos azules en las etiquetas (lista de la barra lateral).

21.411 Residentes del NF

Las Residentes del NF tienen una "R" en un círculo azul en sus etiquetas. Están exentas del Mantenimiento del Artico (21.461) pero están restringidas al Frente Norte.

21.412 Expedicionarias del NF

Las Expedicionarias del NF tienen una "E" en un círculo azul en sus etiquetas. Si ha ocurrido el ED FR Aliado, pueden operar en el Artico sin Mantenimiento y padecen una reducción de -1VC por Aclimatización al entrar en el NF. Están restringidas al NF y Gran Bretaña.

21.413 Veteranas del NF

Las Veteranas del NF tienen una "V" en un círculo azul en sus etiquetas. Están exentas del Mantenimiento en el Artico y tienen una reducción de -1VC por Aclimatización al entrar en el NF. No están restringidas.

21.414 Ajenas al NF

Las unidades que no pertenecen a las 3 clases anteriores son Ajenas al NF. Las unidades Ajenas al NF que entran en el NF pierden -2VC por Aclimatización y las Ajenas en la Zona Artica pagan el Mantenimiento del Artico (21.461).

21.415 Unidades Prohibidas

- Las unidades SS, Cañones de Asedio y de Caballería están prohibidas en la Zona Artica del NF. Se permiten las unidades de fuerte.

21.42 Climas del NF

La Zona Templada del NF tiene el clima del WF. La Zona Artica tiene el clima del EF. No se realiza ninguna tirada del dado aparte para el clima del NF.

Tormentas: Las tiradas de clima del EF y WF pueden provocar Tormentas las cuencas navales del norte.

Mares Helados: El Golfo de Bothnia y el Mar Blanco se congelan con el clima de nieve, volviéndose intransitables para todo movimiento naval y suministro (incluyendo el Suministro Nacional).

Parálisis Invernal del Eje: Las unidades Escandinavas del Eje están exentas de la Parálisis Invernal del Eje (12.44).

21.43 Mando en el NF

Los CG Ajenos al NF pueden ordenar normalmente en la Zona Templada del NF, pero se desorganizan en la Zona Artica.

El CGT Dietl alemán puede mover cualquier unidad del Eje sólo en el NF. Dentro del NF, puede proporcionar apoyo de combate y un ataque aéreo (Apoyo de Combate / Alcance Aéreo = VM). Dietl cuesta 5PP/VM y se desorganiza con el clima de Nieve.

Los CGT Escandinavos pueden mover sólo unidades nacionales, pero pueden proporcionar ataques aéreos y apoyo de combate en las batallas dentro del territorio nacional. Cuestan 5PP/VM y no se desorganizan con Nieve.

Fuera del Frente Norte, el CG Nth soviético se desorganiza y no puede hacer Blitz.

21.431 Mando Cruzado de los CGS

Eje: El CGS OKW puede ordenar en el NF Occidental si está localizado allí, o a media eficacia desde el WF: Desde Copenhague, puede ordenar con total eficacia ese turno en cualquier frente, y a media eficacia en el otro.

El CGS OKH puede ordenar en el NF Oriental si está localizado allí, o a media eficacia desde el EF: Desde Leningrado, puede ordenar con total eficacia en cualquier frente en ese turno, a media eficacia en el otro.

Aliados: Los CGS AF y SHAEF pueden ordenar en el NF si están localizados allí, o desde el WF a media eficacia. Desde Glasgow, pueden ordenar con total eficacia en cualquier frente en ese turno, a media eficacia en el otro.

Soviéticos: El STAVKA puede ordenar con total eficacia en el NF desde cualquier localización.

21.44 Movimiento en el NF

21.441 Aclimatización del NF

Las unidades que entran en el NF desde otro frente (no los refuerzos) sufren una Aclimatización.

Eje/Aliados: Las Expedicionarias y Veteranas del NF pierden -1VC por Aclimatización. Las Ajenas al NF pierden -2VC por Aclimatización.

RESIDENTES NF [Restringidas al NF]

Noruega:

- 1º Cuerpo Estático
- 2º Cuerpo Estático
- 3º Cuerpo Estático
- 4º Cuerpo Estático
- 5º Cuerpo Estático

Dinamarca:

Ejército Estático Den

EXPEDICIONARIAS NF [Desde el ED FR]

Gran Bretaña: [Restringida NF/Gran Bretaña]

- Cuerpo Estático TA [refuerzo NF]
- Cuerpo Estático HA [refuerzo NF]
- Cuerpo de Infantería NX [refuerzo NF]

VETERANAS NF [No Restringidas]

Gran Bretaña:

- 2º Cuerpo Mec Cdn [refuerzo NF]
- 1º Cuerpo Mec Cdn [refuerzo NF]

Alemania:

- CGT Dietl [refuerzo NF]
- 18º Cuerpo de Montaña [unidad NF]
- 33º Cuerpo de Montaña [refuerzo NF]
- 33º Cuerpo Estático [refuerzo NF]
- 36º Cuerpo de Montaña [refuerzo NF]
- 19º Cuerpo de Infantería [refuerzo NF]
- 19º Cuerpo Estático [refuerzo NF]
- 70º Cuerpo Estático [refuerzo NF]
- 71º Cuerpo de Fuerte [refuerzo NF]

Unión Soviética:

CG North

- 7º Ejército de Infantería de Guardias
- 14º Ejército de Infantería
- 25º Ejército de Infantería
- 32º Ejército Infantería [Ejército Reserva]
- 52º Ejército Infantería [Ejército Reserva]

Finlandia:

CGT Mnhn

- 1º Cuerpo de Infantería
- 2º Cuerpo de Infantería
- 3º Cuerpo de Infantería
- 4º Cuerpo de Infantería
- 5º Cuerpo de Infantería
- 6º Cuerpo de Infantería
- 7º Cuerpo Estático

Suecia:

CGT Swe

- 1º Cuerpo de Infantería
- 2º Cuerpo de Infantería
- 3º Cuerpo de Infantería
- 4º Cuerpo de Infantería
- 5º Cuerpo de Infantería
- 6º Cuerpo de Infantería
- 7º Cuerpo Estático
- 8º Cuerpo Estático

Las unidades **Soviéticas** que entren en el **NF** pierden **-1VC** por Aclimatización.

Las unidades **Escandinavas** están **exentas** de la Aclimatización del **NF**.

NOTA: Las unidades rechazadas intentando entrar en el NF mediante un asalto no llegan, por lo que no se Aclimatizan hasta que tengan éxito.

Las **Ajenas** al **NF** que salgan y vuelvan a entrar en el **NF** deben volver a aclimatarse.

21.442 Tropas con Esquíes

Con **nieve**, la **infantería** Escandinava puede mover 2 hexes en el territorio natal.

21.45 Combate en el NF

En el **NF**, las unidades de **montaña** y la **infantería Finlandesa** dentro de su territorio natal disparan con **FD/FD**. La **infantería sueca dentro de su territorio natal dispara FS/FD**. Otras unidades, no modifican su potencia de fuego.

La Fuerza Aérea del Eje en el **NF** se limita a **FD** (los CGT de menores **FS**), similar al **MF**.

Nota: Recuerde que los CGT del NF pueden apoyar el combate y proporcionar ataques aéreos.

21.46 Producción del NF

La Producción del **NF** no se registra separadamente. Las fuentes de Producción del **NF** pertenecen al **WF** (Aliados/Eje); o al **EF** (Soviéticos). Los PP gastados en el **NF** no están sujetos a Pérdidas de Transporte.

Las construcciones del **Eje** en **Noruega/Suecia** se pagan con la Producción del **WF**, y las construcciones del Eje en **Finlandia/URSS** se pagan con la Producción del **EF**.

Las construcciones **Aliadas** en el **NF** siempre se pagan con la Producción del **WF**.

Las construcciones **Soviéticas** en el **NF** siempre se pagan con la Producción del **EF**.

21.461 Mantenimiento del Artico

Las unidades Ajenas al **NF** que ocupen la Zona Artica del incurren en el Mantenimiento del Artico de **-5PP/unidad** que se deducen del total pertinente de PP cada mes.

21.462 Construir Unidades en el NF

Las unidades en el **NF** se construyen usando **Costes Extremos**, que son aproximadamente un 50% más de los normal (vea **11.83**). Las **Escandinavas** están exentas y usan costes normales.

Llegada de Unidades. Las unidades Aliadas llegan como de costumbre a los puertos mayores amigos y las unidades soviéticas a las ciudades natales. Los refuerzos del Eje llegan a **Oslo** (una Ciudad de Victoria, también a Estocolmo, si pertenece al Eje). **Sólo las unidades del NF eliminadas en el NF se pueden reconstruir allí como cuadros.**

21.47 Invasiones

21.471 Invasiones Navales

- Las Invasiones Navales **dentro o fuera del NF** deben **partir de puertos del WF/EF** y desembarcar **sólo** en puertos **del NF**. No está permitido entre puertos del **NF**.
- Los **Soviéticos (y sólo los Soviéticos)** pueden hacer Invasiones Navales durante el clima de **Nieve** (pero no durante las Tormentas).

21.472 Saltos Paracaidistas

- Los **Saltos Paracaidistas** en el **NF** están **prohibidos** a no ser que se combinen con una Invasión Naval en el mismo hex.

21.48 La Guerra de Invierno

Empezando en **W'39**, los soviéticos pueden comenzar la **Guerra de Invierno** Ruso-Finlandesa con el Evento Diplomático soviético **WW**. Esta campaña de 'exhibición' **no** afecta a la neutralidad soviética o finlandesa (que permanece en efecto).

Los Aliados juegan con los soviéticos y el Eje juega con los finlandeses (y no se puede Declarar la Guerra a Finlandia durante la Guerra de Invierno).

Vea también el **Escenario de 1939** y la carta de Diplomacia Aliada/Soviética.

21.481 Reglas de la Guerra de Invierno

- Hasta el ED **WW**, el jugador del Eje despliega a los finlandeses (respetando el normal apilamiento / debe defender la Línea Mannerheim: Vyborg y Vyborg NE1). Finlandia empieza al **100%** de Producción del Período de Paz.
- Finlandia es una potencia neutral menor **aislada** (PP por separado – **20.64**), sin Alianzas de Reacción.
- Finlandia traza el Suministro Nacional hasta Berlín (pero **no** a través de mares soviéticos/congelados, por ejemplo: Golfo de Bothnia o Golfo de Finlandia). Recuerde las reglas en **18.5**: Suministro en Áreas.
- La infantería finlandesa mueve 2 en la nieve y dispara **FD/FD** dentro de Finlandia en 1939.
- El CGT finlandés (**Mrhm**) puede apoyar el combate y realizar ataques aéreos con **FS** dentro de Finlandia (Radio de Apoyo de Combate/Aéreo = VM).
- La Fuerza Aérea soviética dispara **FD** y la Mecanizada soviética dispara **FD/FD**.
- Los CG soviéticos cuestan 20PP/VM.
- La Guerra de Invierno finaliza con el Armisticio Finlandés, la derrota de los finlandeses o el ED **FX** (Finlandia se une al Eje).

21.482 Armisticio Finlandés

Una vez por juego (Política del Eje), el jugador del Eje puede pedir el **Armisticio Finlandés**, un arreglo negociado de la Guerra de Invierno. El jugador soviético debe inmediatamente **aceptar o rehusar**.

La Guerra de Invierno

La Guerra de Invierno le cuesta a los soviéticos un puñado de costosos pasos de CG. ¿Dónde está el beneficio?

El Armisticio Finlandés (o la derrota de Finlandia) permite a los soviéticos el ED **S1** (y después el **S2**), el cual reduce el coste de los CG soviéticos de 20PP a 15PP (más tarde a 10PP). Faltando esto, los costes de los CG soviéticos seguirían siendo 20PP hasta que ocurra la Emergencia Soviética (lo que puede ser fatal)

El ED **WW** también es un requisito previo para el ED **FR** Aliado (Ayuda a Finlandia), por sí mismo un requisito previo para la intervención Aliada en Noruega.

Reglas Especiales

FD Soviético Aéreo/Mec. Desgraciadamente los finlandeses andaban escasos de armas A/T (antitanques) y AA (antiaéreas).

Suministro Nacional Finlandés

Los Finlandeses son incapaces de trazar el Suministro Nacional a través del Golfo de Finlandia controlado por los soviéticos o el helado Golfo de Bothnia. Deben trazarlo por ferrocarril hasta Suecia y desde ahí a Berlín por mar. Por consiguiente el Suministro Nacional finlandés depende de la línea ferroviaria a través de Tampere y Oulu hasta Suecia.

Oulu es una Región (área cuadrada), por lo que la línea ferroviaria a través de ella sigue siendo útil si es implicada: los soviéticos deben capturar Oulu para romper la conexión ferroviaria y cortar el Suministro Nacional.

Tampere es un Distrito (área redonda), por lo que el enlace ferroviario a través de él se corta si es implicado. Por consiguiente, los soviéticos cortarían el Suministro Nacional finlandés si consiguen implicar Tampere.

Finlandia también debe mantener el control de una línea ferroviaria desde Helsinki a Tampere para mantener el Suministro Nacional. Estas líneas ferroviarias se rompen si se implican o desorganizan (por una ZOC soviética). Por consiguiente, las invasiones navales en Turku o Kotka también suponen serias amenazas al Suministro Nacional finlandés.

Los Soviéticos Aceptan el Armisticio

Finlandés:

- La URSS se **anexiona** la Karelia finlandesa, el área entre las fronteras de 1939 y 1940 de Finlandia.
- Las fuerzas soviéticas dentro de **Finlandia/1940** deben Retirarse inmediatamente (**16.721**) hasta una localización soviética en la nueva frontera de Finlandia/1940 (no se requiere ningún mando).
- El ED **S1** soviético "Comienza la Reforma del Ejército Rojo" (reduce el coste de los CG soviéticos) está disponible (o esperar a los ED **SG** o **SE**).

Finlandia vuelve a la neutralidad con las fronteras revisadas. Se llevan las fuerzas supervivientes a carta OB de Neutrales Pro-Eje con su **actual VC**. Si Finlandia se convierte luego en beligerante, su Producción del Período de Paz es **100%**.

- El ED **FL** del Eje (Guerra Limitada de Finlandia) puede ocurrir con la beligerancia soviética, permitiendo 4 unidades alemanas sólo en Petsamo/Oulu.
- El ED **FX** del Eje (Finlandia se une al Eje) no puede ocurrir a no ser que el Eje controle **Leningrado**.
- El ED **SJ** del Eje (Suecia se une al Eje) no puede ocurrir.

Los Soviéticos Rechazan el Armisticio

Finlandés:

La Guerra de Invierno continúa hasta la derrota finlandesa o se de el ED **FX**.

El Eje no puede intervenir todavía en Finlandia sin una Declaración de Guerra a la URSS.

El DE **SJ** del Eje (Suecia se une al Eje) es posible.

Finlandia Derrotada en la Guerra de

Invierno:

- Los Finlandeses son **permanentemente** retirados del juego. Se aplica la conquista (**16.92**) al territorio finlandés. Los soviéticos ganan **+2PP** (Helsinki / Petsamo).
- Los soviéticos pueden comenzar **S1** (Reforma del Ejército Rojo).

Finlandia Invicta en la Guerra de Invierno:

- Si la URSS es beligerante con la Guerra del Invierno todavía sin resolver, el Eje ED **FX** (Finlandia se une al Eje) puede darle a Alemania el acceso completo a Finlandia y el control completo de las tropas finlandesas.

21.49 Operación Weser

La Operación Weser fue la invasión alemana de Noruega, cuyo control tuvo efectos significativos, incluyendo:

- Supremacía Naval.
- Ruta Naval de Mineral del Eje (vea **17.2**)
- Los ED **AB**, **EB** y **TB** Aliados.

Vea **20.81**, Noruega. Vea también **20.16** Sorpresa del Eje; **10.21** Suministro Nacional; **18.5** Suministro en Áreas; y **7.22** (unidades Estáticas OVC en combate).

21.491 Expediciones a Noruega

Una vez ha ocurrido el ED **WW** soviético (Guerra de Invierno), los Aliados pueden ejecutar el siguiente ED (en orden) que les permite intervenir en Noruega:

- **FR** (Ayuda a Finlandia).
- **NP** (Expedición a Noruega Preparada) Noruega se convierte en Ambivalente (**16.711**) para la invasión Aliada: las unidades Rechazan débilmente y capitulan (**7.7**), y Noruega puede Rendirse.
- **NX**: (Expedición a Noruega Aprobada) Los Aliados pueden Declarar la Guerra a Noruega a pesar de la Guerra Falsa (**20.43**) y sin cometer Traición (**16.41**).

21.492 Dinamarca se Somete

Dinamarca es derrotada inmediatamente mediante el Eje el Evento Diplomático **DS**.

Complicidad Sueca. Con el ED **DS**, Suecia cede al Eje **1PP** de producción de minerales (Eje +2PP) y derechos del Tránsito Ferroviarios (pero no los puertos). El ED **SC** Aliado cancela la Complicidad.

21.493 Sorpresa de Weser

Si Noruega es sorprendida (**20.16**) **mientras la Guerra Falsa (20.43) está en efecto**, en el turno de jugador del Eje posterior al ED **DS**:

- El Eje tiene la **Supremacía Naval** temporal dentro de la Ruta Naval Norte (**15.81**) sólo: El Radio de invasión es **2** mares (Largo Alcance: **4** mares), y la Interceptación/Rechazos de Asaltos se modifican en concordancia.

NOTA: Los neutrales sorprendidos no tienen ninguna capacidad de Interceptación Naval y sólo sus puertos fortificados pueden rechazar los asaltos.

- Unidades de **montaña/infantería** alemanas del **NF** invaden Noruega como unidades **anfibia**s (rechazo de asalto reducido y es posible una invasión de Largo Alcance).

21.494 Derrota de Noruega

Noruega es derrotada como una potencia **mayor** (Oslo se pierde y todas las unidades eliminadas).

Recuerde: No se eliminan las unidades estáticas OVC implicadas en solitario hasta una fase de Combate (no cuando se reduce a OVC en una fase de Suministro).

Además, vea **16.92 Conquista**, respecto al territorio noruego después de la derrota.

Si ha ocurrido el ED **NP** Aliado, Noruega puede Rendirse a los Aliados **y una unidad puede desertar** (vea **21.291**).

Noruega: Zona de Destino

La Campaña Noruega le cuesta al Eje muchos y costos pasos de CG. ¿Cuál es el beneficio?

- Supremacía Naval. Junto con la beligerancia de Italia. El control del Eje de la Ruta Naval Norte le otorga la Igualdad Naval.
- Mineral del Eje. La pérdida del Eje de la Ruta Naval de Mineral (vea 17.2) desde Narvik a Berlín le hace perder 5PP/mes hasta que es restaurada.
- Bases Navales. Los ED **AB** y **EB** Aliados (posibles con el control indiscutible Aliado de las bases navales noruegas) habilita el éxito mayor Aliado en la Batalla del Atlántico, dándoles +5PP/mes en cada caso. El ED **TB** Aliado le cuesta al Eje -5PP/mes.

Complicidad Sueca

La Complicidad es una Cooperación Parcial. Los suecos ceden 1PP de Mineral, que les cuesta 1PP de la Producción del Período de Paz, pero rinde +2PP al Eje (PP dobles por recursos).

Los derechos de Tránsito Ferroviarios cedidos no permiten a las unidades del Eje permanecer en Suecia o el uso de los puertos suecos. Las unidades del Eje pueden usar el ferrocarril a través de Suecia pero no pueden detenerse allí.

Observe que las unidades del Eje aisladas (Narvik) pueden trazar suministro a través de Suecia si es necesario.

Sorpresa Weser

A pesar de sus propios planes para invadir Noruega, los británicos fueron cogidos con la guardia baja por el audaz plan alemán.

La Campaña de Noruega

La Supremacía Naval temporal permite al Eje invadir todos los objetivos históricos si realizan un esfuerzo máximo. Un esfuerzo inferior al máximo favorece a veces la oportunidad de una buena intervención británica y el riesgo de una lucha prolongada.

Los británicos pueden mover por mar a cualquier puerto noruego no invadido por Alemania. También pueden reinvasión (si están preparados) los puertos invadidos para conservar el control tras la derrota de Noruega. Noruega no puede ser derrotada en el primer turno aunque Oslo sea tomada porque es derrotada como una potencia mayor (Oslo perdido y todas las unidades eliminadas). Incluso si Oslo es inmediatamente tomada y todas las unidades noruegas se desgastan un paso debido a la pérdida del Suministro Nacional, las unidades estáticas OVC no se eliminan hasta la próxima fase de combate dando tiempo a los británicos para reinvasión y conservar el control Aliado de ese puerto (¡o base naval!).

El Eje debe desplegar sus fuerzas de invasión eficazmente para hacer el mejor uso de su Temporal Supremacía Naval. Las invasoras de los Fjordos Noruegos (Norwegian Leads: Bergen o Trondheim) deben desplegarse en Hamburgo (el puerto más al oeste de los puertos occidentales). Las invasoras de Narvik deben desplegarse en Stettin (el puerto más al este de los puertos orientales). Las invasoras de Skagerrak (Kristiansand u Oslo) deben desplegarse en Rostock (puertos centrales).

22.0 LOS ESCENARIOS

22.1 ESCENARIOS

Los **Escenarios** especifican las condiciones de salida del juego. El **Juego de Campaña** comienza en el verano de **1939**. Los demás Escenarios empiezan en los veranos de los años posteriores (vea la barra lateral).

El **Juego de Campaña EuroFront 1939-45** completo se juega en: +/-60 horas, comparativamente rápido para un juego de este tamaño. El juego en equipo puede acelerar las cosas considerablemente. Los Escenarios de guerra tardíos son naturalmente más cortos.

22.11 Juegos Cortos

Para aquéllos con tiempo o espacio limitado, se ofrecen algunos mini juegos de **EuroFront** más cortos y más pequeños (vea los Escenarios de **1940 y 1944**).

22.2 PREPARAR ESCENARIOS

Vea la sección **3.0 'COMIENZO DEL JUEGO'** respecto a las opciones de juego y las fuerzas que se colocan en las Cartas OB.

Todos los Escenarios señalan las Fuerzas de Salida y el territorio controlado por cada facción, que facción debe desplegar primero y quién tiene la **Iniciativa** (el primer turno). Para ahorrar tiempo, los jugadores deben desplegar simultáneamente, la facción que despliega en último lugar tiene derecho a los últimos ajustes.

NOTA: Los requisitos del despliegue no implican ningún requisito para permanecer permanentemente en esa situación.

Los escenarios también indican las unidades de **Refuerzo** que entrarán en juego en cada mes de juego posterior. Las hojas de Registro del Juego también recuerdan a los jugadores para la llegada de los refuerzos.

Juego de Campaña 1939

Seleccione Fuerzas de Salida de **1939** de todas las potencias beligerantes (más los soviéticos) como se encuentra en las Cartas OB. Desplíéguelas como indican las reglas del **Escenario 1939**.

Con los marcadores previstos (y/o en la hoja de Registro del Juego), anote los Niveles de Salida de la Producción para cada bando en el Registro de la Producción. **Observe la Potencia de Fuego Aérea actual para cada Bando (FS, FD, FT) en la hoja de Registros del Juego (Game Record).**

Vea las Reglas Especiales del escenario de **1939** y empiece luego la primera quincena de juego.

Nota: Ninguna fase de Producción o Diplomacia precede a la primera quincena de cualquier juego. Están contempladas en las Fuerzas de Salida y condiciones dadas.

Escenarios 1940-44

Fuerzas Disponibles. Asumiendo que todas las unidades se han localizado en las pertinentes Cartas OB, las unidades ya colocadas "en juego" en cualquier fecha de salida dada se determina con facilidad y se colocan los próximos refuerzos en orden.

Ejemplo: Las Fuerzas Disponibles para 1940 incluyen las Fuerzas de Salida de 1939 más los Refuerzos de 1939.

Para iniciar un escenario de **EuroFront**, los jugadores seleccionan sus unidades de salida de las Fuerzas Disponibles. Entonces, refiriéndose a las cartas de Fuerzas de Salida para ese Escenario, cada bando asigna luego el **número** apropiado y **fuerza** (VC) de cada tipo de unidad a los diferentes frentes.

El VC de las unidades se puede asignar como se desee, tantos VC como tipos de unidades dadas que coincidan para ese Frente. Las unidades que sobran están actualmente eliminadas (pero pueden reconstruirse).

Despliegue estas fuerzas en cada Frente como indican las reglas del Escenario. Anote los niveles de Producción y Fuerza Aéreas actuales de cada Frente.

Tenga en cuenta todas las **Reglas Especiales** del escenario, y empiece la primera quincena de juego (omitiendo las fases de PRODUCCIÓN y DIPLOMACIA como de costumbre).

22.3 LINEAS DE SALIDA

Las **Líneas de Salida** del escenario separan los territorios de los combatientes (no son las fronteras nacionales). La mayoría de las Líneas de Salida están impresas en los mapas. Todas las Líneas de Salida se describen en las instrucciones del Escenario.

22.31 Hexes de la Línea del Frente

Los Hexes que bordean una Línea de Salida se llaman hexes de la **Línea del Frente**. Para comenzar un Escenario, los jugadores deben ocupar normalmente todos los hexes de la Línea del Frente con al menos 1 unidad.

Nota: Sólo los hexes de carretera de la Línea del Frente del MF necesitan ser ocupados durante el despliegue.

Por otra parte los jugadores despliegan las fuerzas como desean dentro del territorio amigo (sólo en localizaciones **abastecidas** o **fortalezas** o **bases**).

22.4 CONTINUIDAD

Los Cambios de Estación ocurren cuando comienza una nueva Estación de Verano o de Invierno (justo antes de la Producción de diciembre o junio).

Ciertos parámetros del juego, como la Producción Básica y la Fuerza Aérea pueden cambiar en los Cambios de Estación. Vea **3.3**.

Despliegues Históricos.

Siga las directrices del Despliegue Histórico, consultando el OB Histórico (si existe).

Despliegues Semi-Históricos

Las Fuerzas Disponibles en cualquier fecha de salida dada son fácilmente determinados usando las Cartas OB pertinentes, y se colocan en orden los refuerzos posteriores.

Los jugadores seleccionan sus unidades de salida de las Fuerzas Disponibles, asignando el VC de las unidades como quiera, en la medida del número total de unidades y VC para cada tipo de unidad de acuerdo con la tabla de las Fuerzas de Salida. Despliegue las fuerzas de salida como indican las instrucciones del Despliegue Semi-Histórico.

Las unidades sobrantes de las Fuerzas Disponibles que no están incluidas en las Fuerzas de Salida han sido eliminadas en un escenario anterior, pero se pueden reconstruir.

Despliegues Libres

Estos despliegues dan a los jugadores más flexibilidad en el despliegue de las unidades, a costa de la exactitud histórica. Determine las Fuerzas Disponibles como antes y desplíéguelas como desee.

Ejemplo de Despliegue Libre

Si un escenario indica Blindadas: 5 unidades/13VC, el jugador puede poner cualquier unidad blindada individual con la fuerza deseada, con tal de que haya 5 unidades blindadas que sumen 13VC.

Unidades SS y Despliegues Libres

Las unidades SS no pueden empezar con un VC superior a la media de VC [redondeando a la baja] para ese tipo de unidad alemana en ese Frente.

1939: ASALTO A POLONIA

EJE						
	(ESTE) ¹		OESTE		MED	
	Unid	VC	Unid	VC	Unid	VC
CG	3 ²	9	1 ³	3		
Blindada	5	15	1	1		
Mec						
Infanteria	12	34	7	17		
Montaña	1	2	1 ⁴	2		
Para						
Fuerte			1	1		
Estatica	1	0				
Caballeria						
Infanteria SAT						
Infanteria IT						
Mec IT						
Estatica IT						
PP	1 ⁵		37 ⁶			
Fuerza Aerea	FT		FT			

¹ East Front no activo. Despliegue en la frontera Polaca.
² Incluye el OKH ³ OKW ⁴ 18 Mtn (Veterana NF)
⁵ Sin Suministro Naval hasta controlar Danziga
⁶ Incluye los 3PP de Checoslovaquia

SOVIETICOS		
	ESTE	
	Unid	VC
CG	7 ¹	15
Blindada		
Mec	4 ²	7
Infanteria	17	39
Choque		
Caballeria	3	3
Anfibia		
Montaña	2	2
BH L/P		
PP	55/3	
Fuerza Aerea	FS	

¹ Incluye el Stavka, IIIVM
² 1 unidad de Guardias

ALIADOS				
	OESTE		MED	
	Unid	VC	Unid	VC
FRANCIA				
CG	3 ¹	5		
Mec	2	5		
Infanteria	6	13	1	1
Montaña	2	2		
Fuerte	3	11		
Estatica			4	3
INGLATERRA	Unid	VC	Unid	VC
CG	3 ²	3	1 ³	1
Blindada	1	1		
Mec	3	4	2	2
Infanteria	3	6	2	4
Anfibia	1	2		
Estatica	3 ⁴	3		
BH L/P				
PP	24			
Fuerza Aerea	FS			

¹ Incluye el GQG
² Incluye el AF
³ ME
⁴ TA y guarniciones de Gibraltar / Malta

REFUERZOS DEL EJE		
OCT '39	33 Cuerpo Inf	Infanteria 1
OCT '39	33 Cuerpo	Estatica 0
NOV '39	CGT Dietl	CGT III
NOV '39	36 Cuerpo Mtn	Montaña 1
DIC '39	81 Cuerpo de Fuerte	Fuerte 1
DIC '39	82 Cuerpo de Fuerte	Fuerte 1
DIC '39	16 Cuerpo Inf	Infanteria 1
DIC '39	35 Cuerpo Inf	Infanteria 1
ENE '40	GE "Centro"	CG 0
ENE '40	19 Cuerpo Inf	Infanteria 3
FEB '40	19 Cuerpo	Estatica 2
FEB '40	38 Cuerpo Inf	Infanteria 1
FEB '40	39 Cuerpo Panzer	Blindada 1
FEB '40	Cuerpo Inf Den	Infanteria 1
MAR '40	41 Cuerpo Panzer	Blindada 1
MAR '40	42 Cuerpo Inf	Infanteria 1
ABR '40	1 Para Corps	Paracaidista 1
ABR '40	43 Cuerpo Inf	Infanteria 1
ABR '40	44 Cuerpo Inf	Infanteria 1
ABR '40	29 Cuerpo Inf	Infanteria 1

REFUERZOS ALIADOS		
OCT '39	Ejercito Nacional	Estatica 0
NOV '39	2 Cuerpo Mec Cdn	Mec 1
ENE '40	Cuerpo Inf Nwy Exp	Infanteria 1
ENE '40	1 Tk Gp Frances	Blindada 1
MAR '40	2 Tk Gp Frances	Blindada 1

REFUERZOS SOVIETICOS		
OCT '39	1 Cuerpo Mec Guardias	Mec Gds 1
DIC '39	2 Cuerpo Mec Guardias	Mec Gds 1
ABR '40	4 Cuerpo Mec Guardias	Mec Gds 1

1939: ASALTO A POLONIA

EJE

Alemania: incluye Austria y Prusia Oriental, y controla Checoslovaquia (también se anexiona Danzig con la derrota polaca). El Eje está en guerra con los Aliados (vea debajo).

ALIADOS

Gran Bretaña: controla Gibraltar, Malta, Egipto, Sudán, Palestina, Afghanistan, India, Aden, Kenya y Sudáfrica.

Francia: incluye Córcega, controla Marruecos, África Occidental, Argelia y Túnez.

Polonia: excluye Danzig (vea la nota debajo).

La Supremacía Naval Aliada está en efecto.

NEUTRALES

Unión Soviética: El bando Aliado/Soviético despliega y juega con la Unión Soviética.

Vea las reglas de neutralidad de la Unión Soviética (20.51). Las Fronteras finlandesas de 1939 están en efecto.

Estados Bálticos (Lituania, Letonia y Estonia) son países neutrales desarmados. Bajo el Pacto Molotov (vea #2 debajo), las fuerzas del Eje no pueden entrar en su territorio sin una Declaración de Guerra sobre la Unión Soviética.

Todas las demás potencias son también neutrales (ninguna es Cooperante).

FRONTERAS DE 1939

Danzig es una Ciudad Libre desmilitarizada y no puede ser ocupada por las unidades del Eje o polacas durante el despliegue. Los hexes adyacentes a Danzig no se consideran hexes de la Línea del Frente.

Nota: Königsberg puede producir PP del Eje incluso mientras Danzig es Neutral (los neutrales no ejercen ninguna potencia naval).

Polonia, Rumania y Finlandia. Use las fronteras de 1939.

FRENTES

Sólo el Frente Occidental está activo. Si el Frente Oriental se activa (beligerancia soviética), el Eje puede Asignar inicialmente 0-40 PP al **EF**. El Mando Cruzado del CGS del Eje (**5.722**) está en efecto respecto a Polonia, que en parte está en el **EF** y en parte en el **WF**.

Si el Frente Mediterráneo se activa (con la beligerancia Italiana), ambos bandos pueden Asignar inicialmente 0-15 PP al **MF**.

1939: JUEGO HISTORICO

NOTA: vea los escenarios de la Guerra de Invierno y la Operación Weser, pág. 71.

ALIADOS

Despliegan primero, pero mueven segundo.

Gran Bretaña: Despliega según la carta OB Aliada.

Polonia: Las unidades se despliegan en Polonia según la carta OB de Neutrales Pro-Aliados (máximo 1 unidad/hex). Todos los hexes de la Línea del Frente adyacentes al territorio del Eje (excepto Prusia Oriental) deben ser ocupados. Polonia no necesita defender la frontera soviética.

Francia: Las unidades se despliegan según la carta OB Aliada. Las unidades francesas están restringidas a Francia, Bélgica y países adyacentes (excepto las Residentes del **MF**). Debe desplegarse al menos una unidad en cada ciudad mayor y en cada hex de frontera con Alemania o Italia. Las unidades de fuerte de la Línea Maginot deben desplegarse en Metz, Estrasburgo y Mulhouse, y no pueden moverse.

Saliente del Sedán: Una unidad francesa puede desplegar (y continuar ocupando) el hex Sedán/Philippeville, incluso mientras Bélgica sea neutral.

Las unidades del **Frente Mediterráneo** (círculo naranja) despliegan en/adyacentes a los puertos del Norte de Africa Francesa (Túnez, Marruecos y Argelia), al menos una unidad por colonia. Están restringidas al **MF**.

UNION SOVIETICA

Las unidades deben desplegar dentro del territorio soviético (fronteras de 1939) según la carta OB soviética, teniendo en cuenta los límites de los Distritos Militares (**DM**) como se definen debajo. Todos los hexes que bordean Polonia y Rumania deben ocuparse. La Purga del Ejército Rojo está en efecto (los pasos de CG cuestan 20PP / los cuadros 40 PP).

DM Norte: Debe desplegar en la Zona Artica en la frontera finlandesa.

DM de Leningrado: Debe desplegar en/adyacente a Leningrado, o a lo largo de la frontera de Finlandia, Estonia o Letonia.

DM Occidental: Debe desplegar en la frontera polaca, al norte del Río Pripet.

DM Ucraniano: Debe desplegar en la frontera polaca, al sur del Río Pripet.

DM Sur: Debe desplegar en la frontera rumana.

DM de Moscú: Debe desplegar en el radio de 2 hexes de Moscú.

DM del Cáucaso: Debe desplegar en la frontera turca.

EJE

Despliega segundo y mueve primero.

Alemania: Las unidades se despliegan según la carta OB del Eje, teniendo en cuenta los límites de los Grupos de Ejércitos (**GE**) como se indican debajo. Todos los hexes de la Línea del Frente que bordean Francia, Bélgica o Polonia (excepto aquéllos dentro de Prusia Oriental) deben contener al menos 1 unidad.

GE de Prusia Oriental: Debe desplegar en Prusia Oriental.

GE de Pomerania: Debe desplegar en la frontera polaca, al norte del Río Oder.

GE de Silesia: Debe desplegar en la frontera polaca, al sur del Río Oder.

GE de Bohemia: Debe desplegar en Checoslovaquia, en o al NO de Brno/Ostrava.

GE de Slovakia: Debe desplegar en Checoslovaquia, al SE de Brno/Ostrava.

GE Occidental: Debe desplegar en la frontera francesa, belga u holandesa, o en un puerto de alemán del **WF**.

JUEGO SEMI-HISTORICO DE 1939

Juego histórico de 1939, excepto que:

- Las unidades del Eje de los Grupos de Ejército de Pomerania, Silesia, Bohemia y Eslovaquia pueden intercambiarse libremente. Los Grupos de Ejército de Prusia Oriental y Occidental deben aún colocarse como se ha dicho.
- Las unidades Aliadas/Soviéticas no necesitan desplegarse con su VC histórico, mientras se conserve el total de unidades / total de VC (según la tabla de las Fuerzas de Salida).

JUEGO DE DESPLIEGUE LIBRE DE 1939

Juego Semi-histórico de 1939, excepto que:

- Todas las unidades del Eje pueden desplegarse libremente dentro de territorio amigo, excepto que el Grupo de Ejércitos de Prusia Oriental debe desplegarse allí.
- Las fuerzas Aliadas (incluyendo los fuertes de la Línea Maginot) pueden desplegarse libremente dentro del territorio nacional. Las Residentes del **MF** permanecen restringidas al **MF**.

REGLAS ESPECIALES 1939

1) Inicio Tardío

El escenario 1939 empieza en septiembre de 1939.

2) Pacto Molotov (vea 20.51)

Los soviéticos están restringidos a la URSS en su primer turno, pero puede entrar en Polonia Oriental en la segunda quincena. Durante la Diplomacia de octubre, los soviéticos pueden ejecutar el Evento Diplomático PP, para anexionar Polonia Oriental y los Estados Bálticos a la URSS (permitiendo el movimiento estratégico soviético y a construcción de unidades allí).

El Eje debe “sacar” a todas las unidades de Polonia Oriental a finales de ese mes: si fracasa en hacer esto supondrá una Declaración de Guerra a la URSS. Ambos bandos tienen un mes para guarnecer los hexes de la nueva frontera eje-soviética para evitar las Disputas Fronterizas (16.42). El Pacto Molotov acaba si los soviéticos se “Movilizan” o el Eje Declara la Guerra a la URSS.

3) Sorpresa Polaca

Durante la primera quincena el CG polaco está desorganizado y ningún asalto puede ser rechazado (vea 20.16).

4) Aislamiento Polaco

Polonia puede trazar el Suministro Nacional hasta Murmansk (y de ahí a Londres) a través de territorio soviético neutral. Pero el Suministro Ferroviario/Naval no puede trazarse a través de naciones neutrales, por lo que Polonia es una potencia menor aislada (20.64), y sólo puede construir con sus 4PP nacionales.

Si la URSS se convierte en beligerante, Polonia puede trazar el Suministro Ferroviario/Naval hasta Londres y construir por tanto usando PP Aliados del WF.

5) Supremacía Naval

Los Aliados tienen la Supremacía Naval y la mantienen hasta que el Eje **tenga una** Ruta Naval Norte (Noruega pertenezca al Eje) y los Aliados **pierdan su** Ruta Naval Media (Italia se convierta en beligerante).

6) Guerra Falsa

Una vez derrotada Polonia, el Eje puede ejecutar el ED PW (Guerra Falsa), que generalmente prohíbe las Declaraciones de Guerra Aliadas y limita la construcción francesa a un paso por mes (vea 20.43).

7) Escenario de Transición (Dic/39)

INVIERNO '39	EJE			ALIADOS		SOV
	WF	MF	EF	WF	MF	EF
Produccion	-	•	•	+5	•	-
F. Aerea	FT	FD	FT	FS	FS	FS

8) Iniciativa de Invierno

Si el Frente Oriental se activa, el orden de Turnos de Jugador dependerá del clima del Frente Oriental (vea 12.7).

9) W'39: La Guerra de Invierno

Empezando en el invierno de 1939 (Dic/39), los soviéticos pueden comenzar una Guerra de Invierno con Finlandia eligiendo el ED WW. Forzar un Armisticio Finlandés en la Guerra de Invierno permite a los soviéticos comenzar a reducir sus costes de CG desde 20PP a 10 PP.

NOTA: Ni la URSS ni Finlandia se convierten en beligerantes debido a la Guerra de Invierno: ambos permanecen neutrales, con Producción en Período de Paz (100% para Finlandia, 1/3 para los soviéticos).

Finlandia juega como una potencia Neutral Aislada, trazando el Suministro Nacional hasta Berlín (a través de Oulu - Suecia, pero no a través de los mares congelados).

Las reglas especiales de la Guerra de Invierno se perfilan en 21.48.

10) W'39: Operación Weser

La Campaña Noruega. Empezando en Marzo de 1940 (el clima Seco es seguro en el WF), el Eje puede poner en marcha el ED DS que entrega Dinamarca al Eje, despejando el camino para la Operación Weser (la invasión de Noruega) con un turno de Supremacía Naval Temporal. El Eje sólo puede invadir en los puertos en el NF.

Si es Aliada, Noruega traza el Suministro Nacional a Londres a través de Suecia, la URSS y por mar.

Recuerde esto:

- 1) Los puertos fortificados pueden rechazar los asaltos aunque exista la Sorpresa,
- 2) Noruega es derrotada como una potencia mayor, y
- 3) Las unidades estáticas 0VC implicadas en solitario no son eliminadas hasta que haya una fase de combate. Vea también las reglas de Suministro en Áreas.

El control de Noruega es crucial respecto a la Ruta Naval de Mineral del Eje (vea 17.2), los ED Aliados AB (Barrera del Atlántico) y EB (Bloqueo Efectivo) y la Supremacía Naval.

Las reglas especiales de la Operación Weser se explican en 21.49.

DIPLOMACIA HISTORICA 1939		
	ALIADOS	EJE
Oct 39	PP	•
Nov 39	CL	PW
Dic 39	WW	•
Ene 40	FR	•
Feb 40	NP	•
Mar 40	NX	DS
Abr 40	S1	•
May 40	S1	•

COMENTARIO DEL JUEGO DE 1939

1939 es largo de planear y ejecutar eficazmente. Si el Eje sigue una estrategia histórica, consistirá de una rápida Campaña Polaca unilateral, seguida de un par de campañas preliminares que exigen una cuidadosa planificación y ejecución.

El Eje debe derrotar eficazmente a Polonia, guarnecer la Línea Curzon y redespigar la mayor parte del ejército occidental para Noruega y Francia, sin descuidar el ED PW de la Oferta de Paz. Luego debe desplegar las fuerzas para la Operación Weser en marzo, y ejecutar múltiples invasiones navales y posterior campaña que deberá llevarle a una victoria preliminar importante.

Para conservar los costosos pasos de los CG, los soviéticos deben ocupar eficazmente Polonia Oriental y desplegar las fuerzas adecuadas para la Guerra de Invierno. En Diciembre/39, deben comenzar la Guerra de Invierno que, aunque costosa, posibilita las esenciales Reformas del Ejército Rojo.

Los Aliados deben decidir pronto cuales serán sus prioridades de construcción (una BEF fuerte / Francia, una poderosa Expedición a Noruega, reforzar el Frente Mediterráneo, reforzar Gran Bretaña, o algo más equilibrado), ya que la Guerra Falsa limitará las opciones de construcción Aliadas rápidamente. Mover una BEF fuerte a Francia fortalecerá en gran medida a Francia y asegurará su Solidaridad cuando llegue el inevitable ataque. Posicionar con antelación las unidades del NF en los puertos permitirá a los Aliados desafiar al Eje en Noruega si la situación es favorable. Defender Noruega con sus débiles fuerzas presenta algunas opciones interesantes.

NOTA: Los principiantes deben probar unas cuantas “prácticas” con la Guerra de Invierno y la Operación Weser, usando los siguientes mini escenarios antes de ensayar en serio el escenario de 1939. Vea la página siguiente para los detalles.

1939A: GUERRA DE INVIERNO				
	FINLANDIA		SOVIETICO	
	Unid.	VC	Unid.	VC
CG	1 ¹	3	4 ²	8
Infanteria	6	10	5 ³	14
Mec (FD/FD)			4	9
Estatica	1	0		
CG NF			1	2
Infanteria NF			3 ³	7
CG Moscow			1	1
PP	2		18	
Fuerza Aerea	FS		FD	
¹ CGT Mann ² Incluye el Stavka ³ Incluye una unidad de Guardias				

1939B OPERACION WESER				
	BRITANICO		ALEMAN	
	Unid.	VC	Unid.	VC
CG	3 ¹	6	6 ²	17
Blindada	1	1		
Mecanizada (Mec)	4	10		
Infanteria	4 ³	12	3 ³	8
Montaña			2 ³	8
Anfibia	1	4		
Estatica	2 ³	4	3 ³	6
PP	29	[5]	45	[5]
Fuerza Aerea	FS		FS	
¹ Incluye AF ² Incl. CGT Dietl, OKH, OKW ³ Incluye 2 unidades NF				

1939A: Escenario Introductorio Guerra de Invierno

Pruebe este escenario antes de jugar el escenario completo de 1939.

Situación

Empiece en Dic. de 1939. La URSS se ha anexionado Polonia Oriental y los Estados Bálticos. El juego se limita a la URSS y Finlandia de 1939.

Los soviéticos han hecho el ED WW, iniciando la Guerra de Invierno. Use las Reglas Especiales de la Guerra de Invierno según 21.48.

Finlandia es una Menor Aislada (11.7), trazando el Suministro Nacional a Berlín (NO por los mares helados, como el Golfo de Bothnia).

Despliegue

Eje: despliega primero y mueve segundo.

Finlandia: Despliegue las unidades finlandesas dentro de Finlandia (se pueden apilar normalmente).

Soviéticos: despliegan segundo y mueven primero.

Despliegue las unidades principales a 1 hex de Leningrado o Tallinn. Despliegue las unidades del NF en el Frente Norte. Despliegue el CG Moscú en el radio de 2 hexes de Moscú.

Victoria

Duración: El escenario acaba después de marzo de 1940 (4 meses).

Victoria: Cuente los VC de los CG soviéticos que queden + las unidades finlandesas eliminadas hasta el Armisticio (debe ser aceptado).

Victoria Decisiva del Eje: Finlandia invicta / no hay Armisticio.

Victoria Menor del Eje: Armisticio Finlandés. Cuenta <10

Victoria Menor Soviética: Armisticio Finlandés. Cuenta >= 10.

Victoria Mayor Soviética: Finlandia derrotada (no hay Armisticio).

Notas sobre la Guerra de Invierno

La URSS necesita vencer en la Guerra de Invierno para reducir su alto coste de 20PP de los CG (Reforma del Ejército Rojo). Los finlandeses son duros y este es su terreno de origen. Con el Golfo de Bothnia congelado, los finlandeses deben trazar el Suministro Nacional a través de Oulu y Suecia. Cortar esta línea de suministro o capturando Helsinki pondrá fin a la campaña. Las opciones incluyen el asalto directo a través del istmo, desembarcos navales en Turku o Kotka, rodeos terrestres por el norte o una combinación de lo anterior. El FD de la Fuerza Aérea y el fuego FD de los Mecanizados soviéticos serán de gran ayuda.

1939B: Escenario Introductorio Operación Weser

Pruebe este escenario antes de jugar el escenario completo de 1939.

Situación

Empiece en marzo de 1940. El juego está restringido a Alemania, Calais, Gran Bretaña, Dinamarca y Noruega. Alemania acaba de ejecutar el ED DS, dándole el control de Dinamarca. Use las Reglas Especiales de la Operación Weser según 21.49

Importante: En mayo, la Producción del Eje y Aliada cae a 5PP (la Batalla de Francia está en camino).

Despliegue

Aliados (Gran Bretaña sólo): despliega primero, y mueve segundo.

Despliegue la BEF (CG II, Mec 4, Mec 3, Inf 4) en Calais. Despliegue todas las otras unidades en Gran Bretaña (se recomienda en los puertos).

Eje: despliega segundo, y mueve primero. Despliegue recomendado:

Bremen: OKH III, Inf 2.

Hamburgo: CG III, NF Mtn 4, NF Inf 3, NF Estática 2.

Rostock: CG II, NF Mtn 4, NF CGT III, OKW III.

Stettin: CG III, NF Inf 3, NF Estática 2, Estática 2.

Victoria

Duración: El escenario acaba después de Junio de 1940 (4 meses).

Victoria: Cuente los VC de los CG del Eje - el doble de los VC de los CG Aliados.

Victoria Mayor del Eje: Noruega conquistada, Cuenta >0

Victoria Menor del Eje: Noruega derrotada, Cuenta >0

Victoria Menor Aliada: Noruega derrotada, Cuenta <= 0.

Victoria Decisiva Aliada: Noruega invicta.

Notas sobre la Operación Weser

El Eje temía el control Aliado de Noruega: la pérdida de la Ruta Naval de Minerales, la Barrera del Atlántico y la Supremacía Naval Aliada son muy perjudiciales. La primavera de 1940 es su mejor oportunidad, y si no la aprovechan los británicos lo harán. La operación es técnicamente exigente (se necesitan algunos juegos de "práctica"). Existen muchas posibilidades ofensivas, pero basta decir que las más caras son las más seguras. Si el cometido es poco entusiasta o desafortunado, una fuerte respuesta británica puede salvar a Noruega.

Atención: En un juego completo de EuF, un máximo esfuerzo Aliado en Noruega tendrá graves efectos negativos sobre otros teatros.

1940: ASALTO A FRANCIA

EJE								
	ESTE ¹		OESTE		MED		NORTE	
	Uni.	VC	Uni.	VC	Uni.	VC	Uni.	VC
CG			5 ²	13			1 ³	2
Blindada			8	18				
Mec								
Infanteria	6	8	21	76			2	4
Montaña			1	3			2	5
Para			1	1				
Fuerte	3	3						
Estatica	1	0					2	2
Caballeria								
Infanteria SAT								
Infanteria IT								
Mec IT								
Estatica IT								
PP			45 ⁴					
Fuerza Aerea	FT		FT		(FD)		FD	

¹ Estas unidades estan guarneciendo la *Linea Curzon*
² CGS: 5 VC en total; **CG de Campaña**: 8 VC en total
³ CGT
⁴ Ruta Naval de Mineral perdida (se deben restar 5PP)

SOVIETICOS				
	ESTE		NOR	
	Uni.	VC	Uni.	VC
CG	6 ¹	7	1	0
Blindada				
Mec	7 ²	12		
Infanteria	14 ²	35	3	5
Choque				
Caballeria	3	3		
Anfibia				
Montaña	2	3		
BH L/P				
PP	56/3			
F. Aerea	FS			

¹ Incluye Stavka
² Incluye 4 de *Guardias*

ALIADOS						
	OESTE		MED		NOR	
	Uni.	VC	Uni.	VC	Uni.	VC
FRANCESES						
CG	3 ¹	5				
Blindada	2	3				
Mec	2	5				
Infanteria	6	17	1	1		
Montaña	2	3				
Fuerte	3	11				
Estatica			4	3		
BRITANICOS	Uni.	VC	Uni.	VC		
CG	3 ²	4	1 ³	2		
Blindada	1	2				
Mec	4	10	2 ⁴	2		
Infanteria	3	9	2 ⁴	3	1	1
Anfibia	1	4				
Estatica	4 ⁵	3				
BH L/P						
PP	34	(+5)				
F. Aerea	FS		FS			

¹ Incluye GQG ² Incluye AF
³ CGT ME ⁴ incluye HabF/PalF/Ind
⁵ Home Gd* + guarniciones de Gib/Malta
⁶ Produccion Basica aumenta +5

REFUERZOS DEL EJE		
JUN '40	Grupo de Ejercitos 'G'	CG 0
NOV '40	25 Cuerpo	Estatica 0
NOV '40	20 Cuerpo de Infanteria	Infanteria 1
DIC '40	Grupo de Ejercitos 'A'	CG 0
DIC '40	50 Cuerpo Mecanizado	Mecanizada 1
DIC '40	52 Cuerpo de Infanteria	Infanteria 1
DIC '40	59 Cuerpo de Infanteria	Infanteria 1
DIC '40	61 Cuerpo de Infanteria	Infanteria 1
ENE '41	Grupo de Ejercitos 'E'	CG 0
FEB '41	Grupo Ejercitos Afrika*	CG 0
FEB '41	55 Cuerpo Mecanizado	Mecanizada 1
MAR '41	Cuerpo Panzer DAK *	Blindada de Elite 1
MAR '41	3 Cuerpo Panzer	Blindada 1
MAR '41	40 Cuerpo Panzer	Blindada 1
MAR '41	53 Cuerpo Mecanizado	Mecanizada 1
MAR '41	57 Cuerpo Panzer	Blindada 1
ABR '41	54 Cuerpo de Infanteria	Infanteria 1
MAY '41	70 Cuerpo †	Estatica 0

Puede llegar al: *Frente Med [Tripoli] †Frente Norte [Oslo]

REFUERZOS ALIADOS		
MAY '41	2 Cuerpo Para Br	Paracaidista 1

REFUERZOS SOVIETICOS		
JUN '40	37 Ejercito	Infanteria 1
JUL '40	4 Cuerpo de Tanques	Blindada 1
SEP '40	8 Cuerpo de Tanques	Blindada 1
NOV '40	10 Cuerpo de Tanques	Blindada 1
DIC '40	11 Cuerpo de Tanques	Blindada 1
ENE '41	26 Ejercito	Infanteria 1
FEB '41	9 Cuerpo de Tanques	Blindada 1
MAR '41	18 Ejercito	Infanteria 1
ABR '41	7 Cuerpo de Tanques	Blindada 1
ABR '41	Ejercito de Costa	Anfibia 1
MAY '41	12 Cuerpo de Tanques	Blindada 1
MAY '41	27 Ejercito	Infanteria 1

1940: ASALTO A FRANCIA

EJE

Alemania (incluyendo a Danzig). Controla Checoslovaquia, Polonia Occidental, Dinamarca y Noruega. Narvik es una localización de batalla (los Aliados son el Defensor Original), por lo que la Ruta Marítima de Mineral del Eje está perdida (-5 PP). **DS** está en efecto (Eje +2 PP y Complicidad Sueca).

ALIADOS

Gran Bretaña controla Gibraltar, Malta, Egipto, Palestina, Aden, Sudán, Kenya, Sudáfrica, Afganistán e India.

Francia (incluyendo a Córcega). Controla Marruecos, África Occidental, Argelia y Túnez.

La Supremacía Naval Aliada y la Guerra Falsa están en efecto.

NEUTRALES

La Unión Soviética (incluye Polonia Oriental y los Estados Bálticos). El Pacto Molotov y **CL** están en efecto.

Todas las demás potencias Europeas permanecen neutrales. Ningún neutral está Cooperando con el Eje (Suecia es Complice. vea el ED **DS**).

FRONTERAS DE 1940

La Rumania de 1939 incluye Bessarabia y Transilvania.

FRENTES ACTIVOS

Sólo el Frente Occidental está activo. Si el Frente Mediterráneo se activa debido a la beligerancia italiana, ambos bandos pueden asignar 0-15 PP al **MF**. Si el Frente Oriental se activa debido a la beligerancia soviética, el Eje puede asignar 0-40 PP al **EF**.

Juego Semi-Histórico de 1940

ALIADOS: despliegan primero, pero mueven segundo.

Gran Bretaña: Las Guarniciones de Gibraltar y Malta (círculos color canela) despliegan en esas fortalezas. Las demás unidades excepto la BEF despliegan en Gran Bretaña.

BEF: Un máximo de 4 unidades británicas pueden desplegar en Francia en/adyacente a Lille.

NF: La infantería NX empieza (1VC) en Narvik (Defensor Original).

MF: Los 3 grupos de brigadas Residentes del MF (2VC máximo) comienzan en bases/puertos de Oriente Medio. Los otros 2 Residentes del MF (ME y WDF) comienzan en puertos egipcios separados. Todas estas 5 unidades están restringidas.

Francia: Las unidades francesas están restringidas a Francia, Bélgica y países adyacentes (excepto las Residentes del **MF**). Al menos una unidad debe desplegarse en cada ciudad mayor y en cada hex lindante con Alemania o Italia. Las unidades de fuerte de la Línea Maginot deben desplegarse en Metz, Estrasburgo y Mulhouse, y no pueden moverse.

Saliente del Sedán: Una unidad francesa puede desplegar (y permanecer en) el hex de Sedán/Philippeville, mientras Bélgica sea neutral.

Las **Residentes del MF** despliegan en/adyacentes a puertos franceses del Norte de África, al menos una unidad por colonia. Están restringidas al **MF**.

Unión Soviética: Todas las unidades soviéticas despliegan dentro del territorio soviético. Todos los hexes de la Línea del Frente que bordean el territorio del Eje deben ser ocupados. Dos (2) unidades deben ponerse en o adyacentes a Moscú y Leningrado, y una (1) unidad en o adyacente a Minsk y Kiev. Las unidades del **NF** (círculo azul) deben desplegar en la Zona Artica. Deben guarnecerse todas las ciudades (4) de la frontera turca (vea el ED **TX**). El Armisticio Finlandés ha ocurrido (en Feb/40). La Reforma del Ejército Rojo ha Empezado [**SI**] y **CL** están en efecto.

EL EJE: Despliega segundo y mueve primero.

Alemania: Las unidades despliegan en el territorio del Eje, con al menos 1 unidad en cada hex de la Línea del Frente lindante con Francia y la URSS. Las unidades del Este deben desplegar en Polonia Occidental y/o Checoslovaquia; las unidades del Oeste en Alemania/Dinamarca.

2 unidades Norte empiezan una en Narvik (implicada –Atacante Original) y otra en Trondheim, el resto en el sur de Noruega (fuera de la Zona Artica).

Juego de Despliegue Libre de 1940

Despliegue como anteriormente, excepto que las fuerzas Occidentales Aliadas y las fuerzas del Eje puede desplegar libremente en cualquier parte dentro del territorio amigo. Ningún bando puede aumentar (pero puede disminuir) el número o el VC de las unidades en el **MF** o **NF**. Todos los hexes de la Línea del Frente deben ocuparse.

REGLAS ESPECIALES DE 1940

1) Inicio Anticipado

El juego de 1940 comienza en mayo, un mes antes. El número de los PP listados (por ejemplo, Aliados 34) se aplica a la Producción de Junio.

2) Francia 1940

Vea **20.16** Ataques Sorpresa, **20.41** Fuerzas Francesas (Artillería y Saliente del Sedán), **20.44** Moral Francesa y **20.46** Armisticio Francés.

3) Mando y Suministro Aliado

NOTA: Vea **5.34** Coordinación del Mando Aliada. Los CG británicos en Francia están sujetos a los costes del Suministro Navales (15PP/paso) a no ser que estén en/adyacentes a un puerto mayor.

4) Beligerancia Italiana

Italia se unirá el Eje mediante el Evento Diplomático **IX** al colapso de Francia o la posterior derrota francesa. Añada la Producción del Período de Paz (**16.32**) a las fuerzas italianas (la Producción italiana es de 8PP).

NOTA: La Producción Italiana del Período de Paz gastada en el Frente Mediterráneo incurre en los costes dobles del **MF**. La Producción del Período de Paz no puede usarse para las unidades que estén en las localizaciones desabastecidas (Etiopía).

Esto activa (**21.32**) el Frente Mediterráneo. En la siguiente Producción, ambos bandos realizarán las Asignaciones para el **MF** y llegarán como refuerzos del MF la mecanizada Libia italiana y la ANZ británica.

5) Supremacía Naval

Mientras Italia permanezca neutral, los Aliados tendrán la Supremacía Naval. Sin embargo, cuando Italia entra en la guerra se pierde el uso Aliado de la Ruta Marítima Media y entra en efecto la Igualdad Naval (suponiendo que el Eje posea la Ruta Marítima Norte), reduciendo las capacidades navales Aliadas. Vea **15.8**.

6) Escenario de Transición (Dic/40)

INVIERNO '40	EJE			ALIADOS		SOV
	WF	MF	EF	WF	MF	EF
Produccion	-	•	•	+5	•	+6
Fuerza Aerea	FD	FD	FT	FS	FS	FS

Las Asignaciones Aliadas y del Eje del **MF** [**MF** activo] pueden aumentarse en 5PP. La Asignación del Eje al **EF** no se puede aumentar.

7) Iniciativa Según el Clima

El Eje tiene el primer Turno de Jugador en el **MF/WF**, pero los soviéticos tienen el primer Turno de Jugador en las quincenas de Nieve del **EF**. Por tanto, el orden de turnos será Eje/Aliados/Soviéticos hasta que llegue la Nieve al **EF**, entonces hasta que llegue el Barro será Soviéticos/Eje/Aliados. Vea 12.7.

8) Rommel y el Afrika Korps

El CG Afrika alemán (RommeI) y los refuerzos blindados DAK pueden llegar al Frente Mediterráneo (Tripoli) sin Aclimatización. Dentro del **MF**, el CG Afrika mueve 3 hexes (como una unidad mecanizada) y la DAK es una unidad blindada de élite que dispara **FT** (**FC** ofensivamente en el Desierto).

9) Insurrecciones en Oriente Medio

Si el Eje consigue la Pacificación Balcánica (**17.4**), pueden ocurrir Rebeliones en Oriente Medio (ED **ME** del Eje). Es aconsejable que los británicos tengan 3 unidades en Oriente Medio durante esta crisis.

NOTAS DEL ESCENARIO 1940

La posición militar de Francia fue fatalmente minada por la vuelta a la neutralidad de Bélgica en 1935, dejando la Línea Maginot con un flanco descubierto. Después de cinco años de rearme alemán y confusión política y militar francesa, el ejército francés no es comparable al alemán, incluso con la significativa ayuda británica.

Conforme se acerca la derrota (a punto de perder París o ser rodeada), Francia debe considerar la oferta del Armisticio. La aceptación del Eje conservará los recursos del Eje pero preserva un imperio francés, dejando a los Aliados el “punto flaco” de un Vichy pobremente defendido para la posterior reentrada en el Norte de África francesa. Si Gran Bretaña está demasiado comprometida en el continente, el Eje puede pasar a la segunda etapa de un rápido Armisticio con una invasión de Inglaterra. Una propuesta peligrosa, León Marino puede hacer ganar la guerra, o ser un caro fracaso (incluso aunque les dé el susto de su vida a los Aliados).

La negativa del Eje a aceptar el Armisticio lleva a menudo a una campaña mediterránea intensiva, con los Aliados amenazando Libia por el este y el oeste. La evacuación exitosa de las fuerzas francesas puede ser un gran impulso para las posibilidades de los Aliados.

La conquista de Malta o Gibraltar por parte del Eje permitirá una presencia del Eje mucho mayor en el Norte de África, pero tomar cualquier fortaleza requiere un gran esfuerzo del Eje. Una campaña por Gibraltar presupone la beligerancia o derrota de España. En el último caso, los Aliados deben asegurarse de proteger Tánger, facilitando la defensa de la fortaleza. Malta es más vulnerable, siendo difícil reforzarla o abastecerla si Italia es beligerante, pero la oportuna ventana del Eje es muy ajustada, ya que el FT de la fuerza aérea del Eje acaba en invierno.

Durante el ataque alemán a Francia, existe la gran tentación de Movilizar a los soviéticos y atacar Rumania para privar a Alemania de petróleo. Pero aunque se consiga la Movilización, el éxito en Rumania es incierto. La pérdida de Ploesti es un gran golpe para el Eje, pero un fracaso pondría en peligro la supervivencia soviética, ya que los alemanes deberán luchar al menos hasta W'41 contra unidades caras y una reducida Producción (Intervención Japonesa).

Tras la campaña francesa, el Eje podría querer también despejar los Balcanes. Esto limpiaría sus áreas a retaguardia para la campaña rusa y añadiría una presión adicional sobre los británicos en el MF, favoreciendo las Insurrecciones en Oriente Medio (vea el ED ME).

1940A: CAIDA DE FRANCIA

Este pequeño y rápido mini-juego conserva mucho interés de la situación completa de 1940, faltando principalmente la oportunidad de una intervención soviética.

REGLAS ESPECIALES

1) Despliegue

Ignore la URSS y el Frente Norte. Este mini-juego dura sólo 13 meses, desde mayo de 1940 hasta mayo de 1941.

Despliegue según las Fuerzas de Salida de 1940, ignorando las fuerzas soviéticas. Las fuerzas del Este del Eje empiezan en la Línea Curzon.

2) Diplomacia de Fin de Juego

No se permite ningún Evento Diplomático Aliado en mayo de 1941 (el último turno de juego).

3) Insurrecciones de Oriente Medio

El Evento Diplomático ME del Eje (vea la Diplomacia del Eje) se puede intentar si se han Pacificado los Balcanes.

4) Victoria en la Caída de Francia

Después de mayo de 1941, se evalúa la victoria basándose en el logro del Eje de las siguientes condiciones:

- **Inglaterra Invasión:** El control del Eje de al menos un puerto mayor en Inglaterra es una Victoria Decisiva automática.

a) Hegemonía Continental: Gran Bretaña sigue siendo la única potencia Aliada invicta en el oeste. Todas las demás naciones del WF son del Eje, neutrales o están derrotadas.

b) Defensa de Rumania: Rumania debe pertenecer al Eje y el AGp de Rumania (vea la carta del OB del Eje del juego EF), debe ocupar el EF de Rumania. Estas unidades deben tener la fuerza que se indica o superior.

c) Defensa de Polonia: El Grupo de Ejércitos Norte (vea la carta del OB del Eje del juego EF), o su equivalente debe ocupar Prusia Oriental. Estas unidades deben tener la fuerza que se indica o superior.

d) Rearme para Barbarossa: Los Grupos de Ejércitos Centro y Sur (vea la carta del OB del Eje del juego EF), o sus equivalentes, ocupan Polonia Occidental. Estas unidades deben tener la fuerza que se indica o superior.

e) Mare Nostrum: El Eje controla Malta, Gibraltar o Suez.

f) Victoria del Eje en el Norte de África: El Eje controla todos los puertos mayores (6) del Norte de África (la Cooperación de Vichy no es suficiente, ya que el Eje no controlaría Túnez o Argelia).

g) Abadan y Basora están controlados por el Eje.

h) Supremacía Naval del Eje: (vea 15.82).

1940A EVALUACION DE VICTORIA

# DE CONDICIONES ALCANZADAS	RESULTADO
Inglaterra Invasión/8	Decisiva del Eje
7	Mayor del Eje
6	Menor del Eje
5	Marginal del Eje
4	Empate
3	Marginal Aliada
2	Mayor Aliada
0-1	Decisiva Aliada

Notas sobre la Caída de Francia

El escenario de la Caída de Francia comprende algunas decisiones estratégicas cruciales de la guerra. Asumiendo que Alemania pueda noquear a Francia en un plazo bastante corto, entra en una encrucijada de estrategia mayor. Tomar cualquier camino perjudicará permanentemente los esfuerzos en otras direcciones.

¿León Marino? ¿España/Gibraltar? ¿Malta? ¿Frente Mediterráneo/Oriente Medio? ¿Balcanes/Rusia? Pueden combinarse hasta cierto punto, pero el tiempo y el ritmo perjudican severamente los grandes cambios de rumbo estratégicos.

Sin la amenaza de una intervención soviética, el Eje puede ser un poco más intrépido en este escenario, por lo que puede ir más lejos en sus “aventuras” estratégicas.

Los Aliados, claro está, deben defenderse de todas estas amenazas. Gran Bretaña puede estar gravemente presionada para resistir en todas partes (como demuestra el siguiente mini-escenario). Históricamente, Gran Bretaña se mantuvo en cada punto crucial, con recursos muy limitados comparados con el Eje, dudosamente la mejor actuación estratégica de la guerra.

EJE				
UNIDADES DEL EJE	OESTE		MED	
	Unid.	VC	Unid.	VC
CG	6 ¹	12	1 ²	3
Blindada	8	16		
Infanteria	21	66		
Montaña	1	3		
Paracaidista	1	2		
Infanteria IT	8	15	1	4
Mec IT	1	2	1 ⁴	1
Estatica IT	2	1	2	2
PP	62 ³		15	
Fuerza Aerea	FT		FD	
¹ Incluye OKH y OKW ² CGT CS ³ Incluye Holanda, Belgica, Francia e Italia. ⁴ Los Refuerzos llegan a Tripoli				
ALIADOS				
UNIDADES BRITANICAS	OESTE		MED	
	Unid.	VC	Unid.	VC
CG	3 ¹	2	1 ²	2
Blindada	1	2		
Mecanizada	4	6	2 ³	3
Infanteria	3	9	3 ⁴	4
Anfibia	1	2		
Estatica	4 ⁵	3		
PP	7		15	
PP Ahorrados	14		•	
Fuerza Aerea	FS		FS	
¹ Incluye AF ² CGT ME ³ Incluye HabF ⁴ Incluye ANZ, PalF, Ind ⁵ 2 Guardia Nac + guarniciones Gibraltar/Malta				

1940B: INGLATERRA SE QUEDA SOLA

Por Dave Lockwood

Situación

Francia está derrotada, Vichy está Cooperando e Italia es beligerante. El Frente Mediterráneo está activo, y ambos bandos han asignado 15PP. La Igualdad Naval está en efecto.

Use las Reglas Especiales para 1940A Caída de Francia, salvo que se empieza en Agosto de 1940 usando las fuerzas dadas arriba.

Despliegue

Eje: Alemania e Italia. Despliega primero, y mueve primero. Controla Checoslovaquia, Polonia Occidental, Dinamarca, Noruega, Holanda, Bélgica, Francia Ocupada, Albania y Libia. Vichy es cooperante.

Alemania: Debe ocuparse cada Ciudad de Victoria, ciudad mayor francesa y puerto de la cuenca Atlántica/Báltica. Todas las unidades restantes deben desplegarse en la Francia Ocupada.

Italia: La estática 1EA (VC 0) comienza en Etiopía. Las otras 3 Residentes del MF empiezan en los puertos libios. Una unidad Occidental debe empezar en Niza, todas las demás según 20.21.

ALIADOS: Despliegan segundo, mueven en segundo lugar. Incluye Gran Bretaña; controlan Gibraltar, Malta, Egipto, Palestina, Aden, Somalia, Kenya, India, Afganistán, Sudáfrica y las bases ME.

Gran Bretaña: IndF debe empezar en Karachi, PalF en Jerusalén y HabF en Habbinaya. Las otras 2 Residentes del MF empiezan en puertos mayores egipcios, una por puerto.

Todas las unidades Occidentales deben desplegarse en Inglaterra.

NOTA: Los 14 PP Ahorrados Aliados se pueden gastar antes de empezar el juego, pero esto retrasará los refuerzos del MF más tarde de lo históricamente previsto. Para cumplir este horario, Gran Bretaña debe empezar con el AF @ I VM, el CG 21 @ I VM, la 10Br @ 3VC, sin gastar ningún CG en agosto, y luego gastar los 14PP ahorrados + 7PP en Sep/40 para construir el AF y el CG 21 a II VM cada uno. Entonces los 4 Movimientos Navales de AF pueden mover al CG 21 (II VM => O) y 10Br (3 VC = >1) a la casilla de Sudáfrica, de dónde el CGT ME podrá llevarlo hasta Egipto en septiembre/octubre.

Notas sobre Inglaterra se Queda Sola

A estas alturas, con los británicos agazapados en sus últimas y más profundas trincheras, el Eje tiene una considerable libertad de acción, demasiados objetivos y demasiado poco tiempo. Si se elige la opción histórica es por comodidad, pero ninguna de las opciones, Gran Bretaña o el Mediterráneo, son baratas de perseguir o seguras sin importar lo duro que se golpee.

En León Marino, la captura de un puerto controlado cancela la interceptación naval y permite movimientos navales baratos: El SE de Inglaterra no durará entonces más que los Países Bajos. Sin este puerto, las invasiones consumirán la capacidad de los CG, se enfrentará a la Interceptación Naval DR/FD y aumentará a TR/FD el fuego defensivo en las playas, y recibirá sólo Suministro Naval ocasionalmente. Todo mucho antes de que llegue el Barro y las Tormentas invernales, y se pierda la Fuerza Aérea FT.

La opción del Mediterráneo supone confiar en los italianos, traicionar a la Francia Vichy o a Franco, y/o asaltar las fortalezas con dos unidades no-abastecibles. Esos inviernos rusos podrían empezar a parecer bastante agradables.

1940C: MAR Y ARENA

Por Dave Lockwood

Una versión simplificada de 1940B.

Gibraltar está fuera del juego. Las unidades pueden transferirse entre el WF y el MF, los Aliados a través de Sudáfrica como de costumbre, el Eje a través de Italia y el Mediterráneo. El Evento Diplomático ME del Eje (vea la Diplomacia del Eje) puede intentarse si los Balcanes son Pacificados.

Eje: Incluye todos los CG y unidades del MF del Eje, pero anule la mitad las unidades de combate y VC del WF alemanes (dejando blindadas 4/8, infantería 10/33, para 1/2), y todos los refuerzos italianos del WF y que no pertenecen al MF. Las unidades anuladas se supone que despliegan en el este (según las condiciones de victoria b y c de la Caída de Francia). Ignore las restricciones de despliegue de Gran Bretaña. Omita los Eventos Diplomáticos.

Aliados: Incluye todas las fuerzas de Inglaterra Se Queda Sola como antes (anule la guarnición de Gibraltar).

Victoria: Use las reglas de 1940 Caída de Francia, asumiendo el Eje logra las condiciones #2 y 3 con sus unidades anuladas.

Notas sobre Mar y Arena

Sufrimiento. Pesar. Jaquecas. Éstas son simplemente algunas de las grandes cosas que le esperan a los que jueguen este mini-juego. Juegue dos veces, intercambiando los bandos. Bueno para jugar en solitario, también.

1941: ASALTO A RUSIA

EJE								
	ESTE ¹		OESTE		MED		NORTE	
	Unid.	VC	Unid.	VC	Unid.	VC	Unid.	VC
CG	5 ¹	13	3 ¹	2	2 ²	4 ²	1 ³	3
Blindada	10	37	1 ³	3	1	2		
Mec	1	3	2 ³	2				
Infanteria	24	90	8 ⁴	12			2	4
Montaña	1	4					2	8
Para			1	1				
Fuerte			3	3				
Estatica			2	1			3	8
Caballeria								
Inf SAT	2	6	2	4				
Estatica SAT			2	2				
Mec IT			1	2	1	1		
Inf IT			8	12	1	3		
Estatica IT			2	0	1	1		
PP*	54		15		25		--	
F. Aerea	TF		DF		DF		DF	

¹ Incluye un CGS ² Incluye CS II VM
³ En el Sur ⁴ Dos en el Sur
* Si no hay DdG del Eje sobre la URSS: 0 / 69 / 25 PP

SOVIETICOS				
	ESTE		NORTE	
	Unid.	VC	Unid.	VC
CG	6 ¹	13	1	0
Blindada	7	14		
Mec	8	15		
Infanteria	22	69	3	7
Choque				
Caballeria	3	3		
Anfibia	1	1		
Montaña	2	4		
BH L/P				
PP	68	(+6) ²	--	
F. Aerea	SF		SF	

¹ Incluye el Stavka
² Prod. Basica aumenta en 6 PP.

ALIADOS				
	OESTE		MED	
	Unid.	VC	Unid.	VC
CG	2 ¹	3	2 ²	3
Blindada	1	2		
Mec	4	9	2	4
Infanteria	3	9	4	10
Para	1	1		
Estatica	6 ³	9		
Anfibia	1	4		
BH L/P				
PP	7	(+5) ⁴	25	
F. Aerea	SF		SF	

¹ Incluye el AF ² Incl. el ME II VM
³ Incl. Mal/Gib/TA/HA y Gd Nacional
⁴ Prod. Basica aumenta en 5 PP.

REFUERZOS DEL EJE		
JUN '41	64 Cuerpo Inf	Infanteria 1
JUN '41	34 Cuerpo Inf	Infanteria 1
JUN '41	90 Cuerpo Inf	Infanteria 1
JUL '41	34 Cuerpo	Estatica 0
JUL '41	68 Cuerpo de Fuertes	Fuerte 1
JUL '41	90 Cuerpo	Estatica 0
JUL '41	91 Cuerpo Mec	Mec 1
SEP '41	LtAfr Mk Corps*	Mec 1
DIC '41	15 Cuerpo	Static 0
DIC '41	Gp Pzr 'G'	Blindada 1
ABR '42	CG OB West	CG 0
ABR '42	58 Cuerpo Pzr	Blindada 1
MAY '42	71 Cuerpo Fuertes †	Fuerte 1

Puede llegar a: * Med Front [Tripoli] † North Front [Oslo]

REFUERZOS ALIADOS		
JUN '41	BH (Br1)	Preparacion
FEB '42	Cuerpo Anfibio 5 US	Anfibia 1

REFUERZOS SOVIETICOS		
NOV '41	1 Ejercito de Choque	Choque 4
NOV '41	2 Ejercito de Choque	Choque 4
DIC '41 *	3 Ejercito de Choque	Choque 4
DIC '41 *	4 Ejercito de Choque	Choque 4
DIC '41	1 Ejercito Paracaidista	Paracaidista 1
DIC '41	BH (CA)	Preparacion
ABR '42	1 Ejercito Tanques Gds	Blindada Gds 1
ABR '42	2 Ejercito Tanques Gds	Blindada Gds 1
MAY '42	3 Ejercito Tanques Gds	Blindada Gds 1

* No llegan si Japon Interviene (DE JI)

1941: ASALTO A RUSIA

EJE

Alemania, Italia, Rumania y Bulgaria. Controla Checoslovaquia, Polonia Occidental, Dinamarca, Noruega, Holanda, Bélgica, la Francia Ocupada, Albania, Yugoslavia, Grecia, y Libia (excepto Tobruk). Vichy y Hungría son Cooperantes. La Complicidad Sueca está en efecto. Los ED del Eje **RB** (Rumania Cede Bessarabia) y **RX** (Rumania se une al Eje) han ocurrido. El Eje no ha Declarado la Guerra a la URSS. Francia es explotada.

ALIADOS

Gran Bretaña controla Gibraltar, Malta, Egipto, Palestina, Aden, Sudán, Etiopía, Somalia, Kenya, Sudáfrica, Afganistán, India y sus bases en Irak y Persia. La Rebelión en Oriente Medio (Evento Diplomático **MR** del Eje) es posible donde no exista una unidad Aliada/Soviética como guarnición en un Mandato ME controlado. **Francia** ha sido derrotada.

NEUTRALES

La **Unión Soviética** incluye Polonia Oriental, Estados Bálticos y Bessarabia. El Pacto Molotov está en efecto. El Armisticio Finlandés está en efecto. Completadas las Reformas del Ejército Rojo (ED **S2** Aliado) está en efecto (Los CG soviéticos cuestan 10PP/paso; 20PP/cuadro).

Sólo la URSS, Suiza, Suecia, España y Portugal permanecen neutrales. El Eje ha conquistado el resto de Europa.

FRONTERAS DE 1941

Hungría en 1941 incluye Transilvania (use la fronteras de 1941).

Rumania en 1941 excluye Bessarabia y Transilvania (use la fronteras de 1941).

Vichy (vea **20.48**) incluye Córcega y controla Túnez, Argelia, Marruecos y el Africa Occidental.

FRENTES

Los Frentes Oeste y Mediterráneo están activos. El Eje y los Aliados han asignado 25PP al MF. La Igualdad Naval está en efecto.

Juego Semi-Histórico de 1941

ALIADOS: Despliegan primero, pero mueven en segundo lugar.

GRAN BRETAÑA: La mayoría de las unidades puede desplegar en Gran Bretaña o Gibraltar. Las unidades **NF** (círculo azul) despliegan en Gran Bretaña y las guarniciones (círculos color canela) en Gibraltar o Malta, lugares a los que están restringidas.

Las unidades **MF** (círculo naranja) deben desplegarse en Egipto (en/adyacentes a una carretera), Tobruk, Palestina, India o bases del Protectorado ME (Oriente Medio). Los hexes de carretera de la Línea del Frente **deben** ser ocupados.

UNION SOVIETICA: Las unidades soviéticas despliegan según la carta **OB Soviética** del juego *EastFront*.

Las unidades de los Distritos Militares [DM] **Báltico, Oeste y Kiev** despliegan a lo largo de la Línea Curzon dentro de los límites de sus respectivos DM (separados por los triángulos rojos, vea 1.1 barra lateral). Las unidades del DM de **Odessa** despliegan a lo largo de la frontera rumana. Todos los hexes que bordean el actual territorio del Eje (es decir, Hungría **no**) deben ocuparse. Las unidades del DM del **Cáucaso** despliegan en la frontera turca. Las unidades asignadas para desplegar en las ciudades se pueden poner en o adyacentes a esas ciudades. Las unidades del DM **Norte** (círculo azul) despliegan en la Zona Artica.

Nota: Todas las unidades (5) de la Reserva Estratégica han llegado y han sido incluidas en la tabla de las Fuerzas de Salida. Sin embargo, ningún Ejército de Reserva está todavía en juego (éstos llegan con la beligerancia).

EL EJE: Despliega segundo y mueve primero.

ALEMANIA: Las unidades despliegan dentro del territorio del Eje, observando los Límites de Ocupación (**20.132**) mientras se puedan aplicar. Todos los hexes que bordean a la URSS deben ocuparse.

Las unidades del **EF** despliegan según la carta **OB del Eje** del juego *EastFront*. Los Grupos de Ejércitos **Norte, Centro y Sur** despliegan a a lo largo o adyacentes a sus respectivos segmentos de la Línea Curzon (los triángulos negros separan la Línea Curzon en **N/C/S**). El Grupo de Ejércitos de Rumania despliega dentro de **Rumania**.

Las unidades del **NF** (círculos azules) despliegan en Noruega.

El CG Afrika y la DAK **MF** despliegan en **Libia** (excepto Tobruk). Ninguna otra unidad alemana puede hacerlo. Los hexes de carretera de la Línea del Frente del **MF** deben ocuparse.

ITALIA: Las unidades del **WF** están restringidas dentro o en el radio de un hex de la Gran Italia. Al menos una unidad debe desplegar en Francia, Yugoslavia, Albania y Grecia.

Las Residentes italianas del **MF** despliegan en **Libia** (excepto Tobruk), pero ninguna otra puede.

SATELITES DEL EJE: Las unidades Rumanas y Búlgaras están restringidas: deben desplegar dentro o en la radio de un hex de su territorio de origen (las fronteras actuales o de **1939**, lo que sea mayor).

Juego de Despliegue Libre de 1941

Despliegue como en el juego Semi-Histórico, salvo que las fuerzas Aliadas pueden desplegar libremente dentro del Frente Occidental, los soviéticos dentro del Frente Oriental y la fuerzas del Eje en cualquier frente. Ningún bando puede aumentar (pero si disminuir) el número o VC de las unidades desplegadas en el Frente Mediterráneo o en el Frente Norte. Todos los hexes de la Línea del Frente deben ocuparse.

REGLAS ESPECIALES DE 1941

1) Inicio Tardío

Al iniciar un juego en 1941, empiece dos semanas más tarde; sólo hay una quincena en junio de 1941.

2) Odessa / Sebastopol

Si Odessa y/o Sebastopol pasan a estar controlados por el Eje, se pueden "liberar" ciertos ejércitos Satélite de la restricción. Vea los Eventos Diplomáticos del Eje 3R y SR (carta de Diplomacia del Eje).

3) Escenario de Transición (Dic/41)

INVIERNO '41	EJE			ALIADOS			SOV
	WF	MF	EF	WF	MF	EF	
Produccion	+5	•	•	+10	•		+6
Fuerza Aerea	FD	FD	FD	FD	FD		FS

Si el **MF** está activo, las Asignaciones del Eje/Aliadas pueden aumentar 5PP. La Asignación del Eje para el **EF** no puede aumentarse en invierno.

4) Iniciativa Invernal y Parálisis del Eje

Como la iniciativa en el **Frente Oriental** varía con el clima, la secuencia de Turnos de Jugador durante los inviernos puede variar (vea **12.7**). Las unidades del Eje en el **Frente Oriental** mueven y luchan con capacidad reducida durante el primer invierno en el Este (vea **12.45**).

COMENTARIO HISTORICO DE 1941

A la par que se recrudece la Batalla del Atlántico y la campaña en el Norte de Africa se oscila de un bando a otro, una aislada pero desafiante Inglaterra se fortalece para la esperada invasión alemana.

Para su inefable alivio, la poderosa *Wehrmacht* se dirige en cambio hacia el Este sobre Rusia, permitiendo a Gran Bretaña desplegar lo mejor de sus exiguas fuerzas en el acosado Egipto. Los soviéticos, por otro lado, tienen en sus manos una lucha por la supervivencia.

1942: APOGEO DEL EJE

EJE								
	ESTE ¹		OESTE		MED		NORTE	
	Unid.	VC	Unid.	VC	Unid.	VC	Unid.	VC
CG	5 ¹	12	4 ²	6	2 ³	4	2 ⁴	6
Blindada	11	38	2	2	1	3		
Mech	3	10	1	2	1	4		
Infanteria	29	88	6	12			2	4
Montaña	1	4					2	7
Para			1	2				
Fuerte			4	6			1	1
Estatica			5	7			3	6
Inf SAT	2	8	5	9			6 ⁴	12
Estat. SAT			2	2			1 ⁴	1
Mec IT			1	2	1	2		
Infanteria IT			8	14	1	4		
Estatica IT			2	0	1	1		
PP	80	F3 ⁵	10	(+5) ⁶	30		--	
F. Aerea	FD		FD		FD		FD	

¹ Incluye el OKH ² Incluye el OKW
³ Incluye el CS II VM Italiano ⁴ Incluye fuerzas Finlandesas
⁵ Finlandia = Menor Aislado ⁶ Prod. Basica +5 PP

SOVIETICOS				
	ESTE		NORTE	
	Unid.	VC	Unid.	VC
CG	6 ¹	11	1	0
Blindada	4	8		
Mec	5	9		
Infanteria	28	88	5	10
Choque	4	12		
Para				
Caballeria	4	10		
Anfibia	1	2		
Montaña	2	4		
BH L/P	0/1			
PP	60	(+6) ²	--	
F. Aerea	FS		FS	

¹ Incluye el Stavka
² Prod. Basica aumenta +6 PP

ALIADOS				
	OESTE		MED	
	Unid.	VC	Unid.	VC
CG	2 ¹	5	2 ²	4
Blindada			1	3
Mec	3	10	3	6
Infanteria	2	8	5	11
Para	1	1		
Estatica	6 ³	11		
Anfibia	2	8		
BH L/P	0/1			
PP	17	(+10) ⁴	35	
F. Aerea	FD		FD	

¹ Incluye el AF ² Incl. ME II VM
³ Guarniciones y Expediciones **NF**
⁴ Prod. Basica aumenta +10 PP

REFUERZOS DEL EJE		
JUN '42	80 Cuerpo Inf	Infanteria 1
JUN '42	2 Para Corps*	Estatica 0
JUL '42	88 Cuerpo Inf	Infanteria 1
JUL '42	Grupo Mecanizado 'E'	Mecanizada 1
AGO '42	88 Cuerpo	Estatica 0
SEP '42	65 Cuerpo	Estatica 0
SEP '42	89 Cuerpo de Fuertes	Fuerte 1
OCT '42	89 Cuerpo	Estatica 0
OCT '42	66 Cuerpo	Estatica 0
NOV '42	1 Cuerpo Para	Estatica 0
NOV '42	84 Cuerpo de Fuertes	Fuerte 1
DIC '42	Grupo Ejercitos 'C'	CG Ø
DIC '42	87 Cuerpo Inf	Infanteria 1
ENE '42	85 Cuerpo Inf	Infanteria 1
ENE '42	87 Cuerpo	Estatica 0
FEB '43	1 Cuerpo Panzer SS	Blindada SS 1
FEB '43	2 Cuerpo Panzer SS	Blindada SS 4
MAR '43	Grupo Ejercitos 'B'	CG Ø
MAR '43	2 Cuerpo Para	Paracaidista 1
ABR '43	Grupo Panzer West	Blindada 1
ABR '43	Grupo Panzer 'C'	Blindada 1
ABR '43	78 Cuerpo Cab	Caballeria 1
ABR '43	68 Cuerpo Inf	Infanteria 1

* Puede llegar al *Med Front* (Tripoli)

REFUERZOS DEL EJE		
APR '43	73 Cuerpo Inf	Infanteria 1
ABR '43	62 Cuerpo Inf	Infanteria 1
MAY '43	73 Cuerpo	Estatica 0
MAY '43	21 Cuerpo	Estatica 0
MAY '43	74 Cuerpo Inf	Infanteria 1
MAY '43	85 Cuerpo	Estatica 0
JUN '43	76 Cuerpo Panzer	Blindada 2
JUN '43	4 Cuerpo Panzer SS	Mecanizada 1
JUN '43	Grp Pzr Italia	Blindada 1
JUN '43	69 Cuerpo	Estatica 0
JUN '43	86 Cuerpo Inf	Infanteria 1
JUN '43	25 Cuerpo	Estatica 0

REFUERZOS ALIADOS		
OCT '42	6 Cuerpo Anf US	Anfibia 4
OCT '42	BH (US6)	Lista
NOV '42	1 Grupo Ejercitos US	CG III
NOV '42	2 Cuerpo Anf US	Anfibia 4
NOV '42	BH (US2)	Lista
ABR '43	3 Cuerpo Para US	Paracaidista 1

REFUERZOS SOVIETICOS		
JUN '42	5 Ejercito Gds Tanques	Blindada Gds 1
JUL '42	6 Ejercito Gds Tanques	Blindada Gds 1

1942: APOGEO DEL EJE

Eje

Alemania, Italia, Rumania, Hungría Bulgaria y Finlandia. Controla Polonia, Checoslovaquia, Bélgica, Noruega, Holanda, Dinamarca, Francia Ocupada, Yugoslavia, Albania, Grecia, el oeste de Libia desde Derna/Mechili, los Estados Bálticos y Rusia al oeste de la Línea de Salida **S'42**. La Rumana 3A se ha "liberado" (ED **3R**). La Guerra Limitada Finlandesa (**FL**) está en efecto: Finlandia es una menor aislada usando su propia producción.

NOTA: Volkhov (EF) es un hex de batalla: el Eje y LOS soviéticos deben desplegar al menos una unidad allí (el Eje es el Defensor Original).

ALIADOS

Gran Bretaña: Controla Gibraltar, Malta, el este de Libia desde Tobruk/Bir Hacheim, Egipto, Palestina, Siria, Irak, el sur de Persia, Aden, Sudán, Etiopía, Somalia, Kenya, Sudáfrica, Afganistán e India. La Rebelión de Oriente Medio (**MR**) es posible en los Mandatos ME controlados que no tengan guarnición. El ED **RS** del Eje (Sol Naciente) es posible si la India no está guarnecida. Yugoslavia, Francia y Grecia son explotadas (vea Sublevación **16.73**).

UNION SOVIETICA: Los soviéticos controlan el territorio al este de la Línea de Salida **S'42** (vea arriba: Volkhov) y el norte de Persia. La Guerra Limitada de Finlandia [**FL**] y la **Gran Guerra Patriótica** (**SG**) están en efecto. Las **Reformas del Ejército Rojo** están completas (los CG cuestan 10PP/paso, los cuadros 20PP).

NEUTRALES

Vichy Coopera con el Eje. La Complicidad Sueca está en efecto. Suiza, España y Portugal permanecen neutrales. El resto de Europa ha sido conquistada por el Eje.

FRONTERAS DE 1942

Vichy (**20.48**) incluye Córcega. Controla Túnez, Argelia, Marruecos y Africa Occidental.

FRENTES

Los tres Frentes están activos. El Eje ha asignado **50PP** al **EF** y **30PP** al **MF**. Los Aliados han asignado **35PP** al **MF**. La Igualdad Naval está en efecto en el **WF** y el **MF**.

JUEGO SEMI-HISTORICO DE 1942

ALIADOS: Despliegan primero, pero mueven segundo. Yugoslavia está en Sublevación.

GRAN BRETAÑA: La mayoría de las unidades pueden desplegarse en Gran Bretaña o Gibraltar. Las unidades del **NF** (círculo azul) despliegan en Gran Bretaña y las guarniciones (círculos color canela) en Gibraltar o Malta, dónde están restringidas.

Las **Residentes** del **MF** (círculo naranja) debe desplegar en Egipto (en/adyacentes a una carretera) o Tobruk. Deben ocuparse los hexes de carretera de la Línea del Frente. 3 cuerpos, PalF, HabF e Ind despliegan en el **ORIENTE MEDIO**.

UNION SOVIETICA: Las unidades despliegan dentro del territorio soviético. Deben ocuparse todos los hexes de la Línea del Frente.

EJE: Despliega segundo y mueve primero.

ALEMANIA: Despliega dentro del territorio controlado por el Eje, sujeta a los Límites de Ocupación (20.132). Las Residentes del **MF** (círculo naranja) despliegan en el **MF** y las Residentes del **NF** (círculo azul) despliegan en el **NF** (no hay Ajenas en ningún frente). Deben ocuparse todos los hexes de la Línea del Frente.

ITALIA: Las unidades que no pertenecen al **MF** están restringidas a estar dentro o en el radio de un hex de la Gran Italia. Al menos una unidad debe desplegar en Francia, Yugoslavia, Albania y Grecia. Las Residentes del **MF** (círculo naranja) deben desplegar en el Frente Mediterráneo, en dónde están restringidas.

SATELITES DEL EJE: Las unidades Rumanas, Húngaras, Finlandesas y Búlgaras están restringidas: deben permanecer en/adyacentes a su territorio natal (use las fronteras más grandes, las de 1939 o las actuales).

REGLAS ESPECIALES DE 1942

1) Cañones de Asedio Alemanes

Empezando este escenario, el **54º Cuerpo de Infantería** alemán (con tres puntos dentro del símbolo de infantería) posee Cañones Pesados de Asedio sobre Raflés. Dispara **FT** contra las fortalezas (debe tener Suministro Ferroviario), pero no puede mover/invasión por mar.

2) Desmoralización de Satélites del Eje

El ED **2F** Aliado (Segundo Frente) ya es posible en este escenario, dándoles la iniciativa a los Aliados en los Frentes Occidental/Mediterráneo, y causando la Desmoralización (**16.71**) de los Satélites del Eje y Vichy (pero no Italia) y sujetos a la Rendición (**16.8**).

Italia se desmoraliza por la pérdida de Libia, Albania, Sicilia, Cerdeña o cualquier ciudad mayor de Italia.

3) Bases de Casablanca (Aliada) / Túnez o Estambul (Eje)

Las unidades en el **MF** que trazan el suministro hasta una línea ferroviaria conectada a Casablanca (los Aliados) o Túnez/Estambul (el Eje) tienen privilegios especiales. Vea **21.36** para los detalles.

4) Desmoralización de Vichy y Torch

Una vez que el ED del 2º Frente está en efecto, Vichy se desmoraliza y es ambivalente: sus unidades sólo Rechazan los Asaltos de los Aliados con tiradas de 1, y pueden Capitular (vea 20.486) y Rendirse (20.487).

5) Escenario Transición W'42 (Dic/42)

INVIERNO'42	EJE			ALIADOS		SOV
	WF	MF	EF	WF	MF	EF
Produccion	+5	.	.	+10	.	+8
Fuerza Aerea	FS	FS	FD	FD	FD	FD

Si el Frente Mediterráneo está activo, las Asignaciones del Eje y Aliadas al **MF** pueden aumentarse en 5PP. El Eje no puede aumentarla para el **EF**.

6) Iniciativa en Invierno

Como la iniciativa en el **Frente Oriental** varía con el clima, la secuencia de Turnos de Jugador en los inviernos puede variar. Vea **12.7** para los detalles.

COMENTARIO HISTORICO DE 1942

La guerra en Europa todavía se mantiene en equilibrio. El Eje aún tiene buenas perspectivas en el Este, mientras que los Aliados permanecen de momento relativamente impotentes en el Oeste.

La guerra en Africa sigue indecisa, aunque la ayuda americana ha empezado a inclinar la balanza en contra del Eje, y las fuerzas de la invasión *Torch* (Antorcha) se acercan con rapidez.

1943: CERRANDO EL ANILLO

EJE						
	Este		Oeste		Norte	
	Unid.	VC	Unid.	VC	Unid.	VC
CG	5 ¹	12	6 ²	12	2 ⁶	5
Blindada	12 ³	42	7 ³	15		
Mecanizada	3	12	3 ⁴	5		
Infanteria	28	88	14	21	2	4
Montaña	1	2			2	6
Paracaidista			2	4		
Fuerte			6	10	1	1
Estatica			16	13	3	6
Caballeria			1	2		
Infanteria SAT	3	3	4	9	6 ⁶	12
Estatica SAT			2	2	1 ⁶	1
Mecanizada IT			1	2		
Infanteria IT			8	15		
Estatica IT			2	1		
PP	90	F3 ⁵	39	(+5) ⁶		
Fuerza Aerea	FD		FS		[FS]	

¹ Incluye el OKH ² Incluye el OKW
³ Una SS ⁴ Dos SS
⁵ Incluye unidades Finlandesas / Menor Aislado 3PP
⁶ Produccion Basica aumenta en 5 PP.

SOVIETICOS		
	Este	
	Unid.	VC
CG	6 ¹	14
Blindada	11	32
Mecanizada	7	20
Infanteria	29	94
Shock	4	10
Cavalry	4	8
Anfibia	1	2
Montaña	2	4
CG NF	1	1
Inf NF	5	10
BH L/P	0 / 1	
PP	68	
Fuerza Aerea	FD	

¹ Incluye el Stavka

ALIADOS				
	Oeste		Med	
	Unid.	VC	Unid.	VC
CG	4 ¹	10	1 ²	1
Blindada	1	4		
Mecanizada	4	12	2	2
Infanteria	3	10	4	6
Montaña	1 ³	2		
Paracaidista	2	2		
Estatica	6 ⁴	12		
Anfibia	4	12		
BH L/P	3 / 0			
PP	73	(+10) ⁵		
Fuerza Aerea	FT		[FT]	

¹ Incluye el AF ² Incluye el ME
³ Francia Libre (Fr2)
⁴ Incl. Mal/Gib. Guardia Nac y NF.
⁵ Produccion Basica aumenta en 10 PP.

REFUERZOS DEL EJE		
JUL '43	3 Cuerpo Mec SS	Mec 3
JUL '43	51 Cuerpo Mtn	Montaña 2
JUL '43	Cuerpo Mtn Houck	Montaña 2
AGO '43	15 Cuerpo Mtn	Montaña 1
AGO '43	21 Cuerpo Mtn	Montaña 1
SEP '43	5 Cuerpo Mtn SS	Montaña SS 1
SEP '43	22 Cuerpo Mtn	Montaña 1
ENE '44	75 Cuerpo Inf	Infanteria 1
ENE '44	80 Cuerpo	Estatica 0
FEB '44	Cuerpo AOK Mk	Mec 1
FEB '44	86 Cuerpo	Estatica 0
ABR '44	Grupo Pzr 'B'	Blindada 1
ABR '44	67 Cuerpo Inf	Infanteria 1

REFUERZOS ALIADOS		
AGO '43	Cuerpo Polaco	Infanteria 4
SEP '43	SHAEF	CGS Ø
OCT '43	1er Cuerpo Mec Cdn	Mec 4
DIC '43	BH (US 5)	Lista
DIC '43	7 Cuerpo US	Anfibia 4
ENE '44	8 Cuerpo Tanques US	Blindada 3
FEB '44	15 Cuerpo Tanques US	Blindada 3
FEB '44	19 Cuerpo Mk US	Mec 4
MAR '44	12 Grupo Ejercitos	CG Ø
MAR '44	BH (US 7)	Lista
APR '44	20 Cuerpo Tanques US	Blindada 3
ABR '44	4 Cuerpo Mk US	Mec 4
MAY '44	12 Cuerpo Tanques US	Blindada 3

REFUERZOS SOVIETICOS (Ninguno)

1943: CERRANDO EL ANILLO

EJE

Alemania, Italia, Rumania, Hungría, Bulgaria y Finlandia. Controla Polonia, Holanda, Dinamarca, Noruega, Bélgica, Checoslovaquia, toda Francia, Córcega, Albania, Yugoslavia, Grecia, Estados Bálticos y Rusia al oeste de la Línea de Salida S'43.

NOTA: Volkhov es un hex de batalla: el Eje y soviéticos deben desplegar al menos una unidad allí (el Eje es el Defensor Original).

La Complicidad Sueca está en efecto. La Guerra Limitada Finlandesa (FL) está en efecto: Finlandia es una potencia menor aislada usando su propia producción. Yugoslavia, Francia y Grecia son explotadas (vea Sublevación 16.73).

El Segundo Frente está en efecto: **Italia, Rumania, Hungría y Bulgaria** están desmoralizadas. Todas las Expedicionarias Satélites (8I, 2H, 3R y 4R) están restringidas permanentemente (eliminadas y reconstruidas). Vichy se ha Rendido a los Aliados.

ALIADOS

GRAN BRETAÑA/EEUU: Controlan Gibraltar, Malta y todo el Frente Mediterráneo. La Victoria en el Frente Mediterráneo y la Supremacía Naval Aliada están en efecto. La Rebelión en Oriente Medio es posible en los Mandatos ME que no están guarnecidos, y Sol Naciente es posible si la India no posee una guarnición.

UNION SOVIETICA: Controla el territorio soviético al este de la Línea de Salida S'43 (vea arriba: Volkhov) y el norte de Persia. Las **Reformas del Ejército Rojo** están completas (los CG cuestan lo normal). La **Gran Guerra Patriótica** está en efecto. La **Guerra Limitada de Finlandia** está en efecto.

NEUTRALES

Suiza, Suecia (Complicidad), España y Portugal permanecen neutrales.

FRENTES

El Eje ha asignado **60PP** al EF. Ni el Eje ni los Aliados tienen PP asignados al MF.

JUEGO DE DESPLIEGUE LIBRE DE 1943

EL EJE: Despliega primero y mueve segundo.

ALEMANIA: Las unidades despliegan en el territorio controlado por el Eje, sujetas a los Límites de Ocupación (vea 20.132). Las unidades del NF despliegan en el NF. Deben ocuparse todos los hexes de la Línea del Frente. Todas las unidades del MF están eliminadas (pero pueden reconstruirse).

ITALIA: Las unidades que no son del MF despliegan dentro o en el radio de un hex de la Gran Italia. Al menos una unidad debe desplegar en Francia, Yugoslavia, Albania y Grecia.

Las **Residentes** italianas del MF (círculo naranja) están **permanentemente** eliminadas y fuera del juego. Italia está **desmoralizada** y se puede Rendir.

SATELITES DEL EJE: Las unidades Húngaras, Rumanas, Finlandesas y Búlgaras están restringidas: deben desplegar y permanecer en/adyacentes a su territorio natal (use las fronteras mayores, las de 1939 o las actuales). Todos los Satélites están **desmoralizados** y se pueden Rendir.

ALIADOS: Despliegan segundo, pero mueven primero.

Gran Bretaña/Estados Unidos: Las unidades que no son Residentes del MF despliegan en Gran Bretaña, Malta, Gibraltar o el Frente Mediterráneo. Las Expedicionarias del NF (círculo azul) están restringidas a Gran Bretaña/NF. Las guarniciones (círculos color canela) despliegan en Gibraltar o Malta (o pueden ser disueltas por razones de apilamiento).

MF: Las Residentes deben desplegar en el MF. El 3º Cuerpo británicos (IVC) está en La India (Karachi).

UNION SOVIETICA: Las Unidades despliegan en territorio controlado soviético. Deben ocuparse todos los hexes de la Línea del Frente.

JUEGO HISTORICO DE 1943

EJE: Prepare todas las unidades Occidentales según S'43 de la carta OB del Eje del juego **WestFront**. Las unidades Orientales y Norte del Eje se despliegan libremente en el territorio controlado en esos frentes. Ninguna unidad en el MF.

ALIADOS: Prepare todas las unidades del WF según la carta OB Aliada del juego **WestFront**. Las Residentes del MF (R en un círculo naranja) despliegan en el MF. Ninguna unidad está en el NF.

SOVIETICOS: Prepare todas las unidades soviéticas según el Despliegue Libre descrito arriba.

JUEGO SEMI-HISTORICO DE 1943

EJE: Las unidades Norte en la carta S'43 OB del Eje del juego **WestFront** deben desplegar en Francia, Alemania, Checoslovaquia y en dirección más al norte de esos puntos. Las unidades Sur en esa carta OB deben desplegarse en Italia, Yugoslavia, Hungría y en dirección más al sur de esos puntos. Aparte de eso, las anteriores reglas de despliegue del Eje permanecen inalteradas.

ALIADOS: Las unidades Norte en la carta S'43 OB Aliada del juego **WestFront** deben desplegar en Inglaterra o Gibraltar. Las unidades Sur en esa carta deben desplegar en Gibraltar, Malta o el Frente Mediterráneo. Aparte de eso, las anteriores reglas de despliegue Aliadas permanecen inalteradas.

SOVIETICOS: Despliegue todas las unidades soviéticas según el Despliegue Libre descrito anteriormente.

REGLAS ESPECIALES DE 1943

1) Inicio Tardío

El escenario de 1943 empieza en julio, no en junio como de costumbre.

2) Escenario de Transición de 1943

INVIERNO '43	EJE			ALIADOS		SOV
	WF	MF	EF	WF	MF	EF
Produccion	+5	•	•	+10	•	--
Fuerza Aerea	FS	FS	FS	FT+	FT+	FD

La Producción básica sube 5PP (Eje) y 10PP (Aliados). La Potencia de Fuego Aérea del Eje en el EF baja de FD a FS. El Alcance Aéreo Extendido Aliado empieza en el WF (vea #3 debajo).

Las Asignaciones del MF del Eje y Aliadas (si hay) pueden aumentarse en 5PP. La Asignación del Eje al EF no puede aumentarse.

Las Asignaciones al frente Mediterráneo pueden ser aumentadas en 5PP. La Asignación del Eje al Frente Oriental no puede aumentar en Invierno.

3) Alcance Aéreo Extendido Aliado

Empezando en W'43, la fuerza aérea Aliada Extiende el Alcance Aéreo en el WF y el MF. El Alcance Aéreo Aliado duplica el VM del CG que lo dirige (triple para los CGS).

Bombardeo Estratégico: El aumento de efectividad resultante del bombardeo estratégico Aliado aumenta los costes de reconstrucción de los CG alemanes en el WF a **15PP/paso** (los cuadros a **30PP**) para el resto del juego.

4) Iniciativa Invernal

Como la iniciativa en el EF varía con el clima, la secuencia de Turnos de Jugador puede variar en invierno. Vea 12.7 para los detalles.

Comentario Histórico de 1943

Este escenario marca el inicio del fin para el Eje. Con las fuerzas soviéticas próximas a la igualdad y su producción a pleno rendimiento, las perspectivas en el Este se desvanecen.

En el Oeste, la duramente ganada Supremacía Naval y Aérea Aliada empieza a contar, fuerzas americanas comienzan a llegar en gran cantidad y la producción Aliada es simplemente abrumadora. A pesar de todo, la tenaz defensa alemana puede hacer el avance lento y costoso, y los Panzer todavía conservan una poderosa pegada.

1944: YUNQUE DE LA VICTORIA

EJE						
	ESTE		OESTE		NORTE	
	Unid.	VC	Unid.	VC	Unid.	VC
CG	5 ¹	12	6 ²	14	2 ⁶	6
Blindada	12 ³	36	7 ³	17		
Mecanizada	4 ³	12	4 ⁴	8		
Infanteria	28	82	16	31	2	4
Montaña	1	4	6 ³	12	2	5
Paracaidista			2	6		
Fuerte			6	14	1	1
Estatica			17	19	3	6
Caballeria			1	2		
Infanteria SAT	3	11	4	9	6 ⁵	12
Estatica SAT			2	2	1 ⁶	1
Mecanizada IT						
Infanteria IT						
Estatica IT						
PP	66	F3 ⁵	53 ⁵	(+5) ⁶		
Fuerza Aerea	FS		nada		[nada]	

¹ Incluye el OKH ² Incluye el OKW
³ Una SS ⁴ Dos SS
⁵ Incluye 3PP Finlandia/Menor Aislado
⁶ Ruta Mineral pierde -5 PP. ⁷ Produccion Basica -5

SOVIETICOS		
	ESTE	
	Unid.	VC
CG	6 ¹	14
Blindada	12	34
Mecanizada	8	24
Infanteria	30	94
Choque	4	15
Caballeria	4	12
Anfibia	1	2
Montaña	2	4
CG NF	1	2
Inf NF	5	10
BH L/P	0 / 1	
PP	86	
Fuerza Aerea	FT	

¹ Incluye el Stavka

ALIADOS				
	OESTE		MED	
	Unid.	VC	Unid.	VC
CG	6 ¹	16	1 ²	1
Blindada	5	16		
Mecanizada	7	24	2	2
Infanteria	4	14	4	6
Montaña	1	3		
Para	2	4		
Estatica	6 ³	12		
Anfibia	5	18		
BH L/P	3 / 2			
PP	94	(+10) ⁴		
Fuerza Aerea	FT*		[FT*]	

¹ Incluye AF y SHAEF ² ME
³ Incluye Guardia Nacional, Gib/Mal y NF
⁴ Produccion Basica aumenta en 10 PP
* Con Supremacia Aerea

REFUERZOS DEL EJE		
JUL '44	Grupo Panzer Eberhard	Mecanizada SS 4
DIC '44	Cuerpo Panzer FHH	Blindada SS 4

REFUERZOS ALIADOS		
JUN '44	6 Grupo Ejercitos	CGØ
JUL '44	1 Cuerpo Tanques FF	Blindada 3
AGO '44	13 Cuerpo Mk US	Mecanizada 4
AGO '44	18 Cuerpo Mk US	Mecanizada 4
SEP '44	3 Cuerpo Mk US	Mecanizada 4
SEP '44	16 Cuerpo Inf US	Infanteria 4
OCT '44	21 Cuerpo Inf US	Infanteria 4
OCT '44	3 Cuerpo Inf Br	Mecanizada 4
NOV '44	22 Cuerpo Inf US	Infanteria 4
NOV '44	23 Cuerpo Inf US	Infanteria 4
DIC '44	3 Cuerpo Inf FF	Infanteria 4

REFUERZOS SOVIETICOS (Ninguno)

1944: YUNQUE DE LA VICTORIA

EJE

Alemania, Bulgaria, Rumania, Hungría y Finlandia. Controla Checoslovaquia, Polonia, Dinamarca, Holanda, Noruega, Bélgica, Francia, Italia al norte de la Línea de Salida S'44, Albania, Yugoslavia, Grecia, Estados Bálticos y la URSS al oeste de la Línea de Salida S'44. El **Bombardeo Estratégico** Aliado está en efecto: Los CG del Eje cuestan en los Frentes Occidental/Mediterráneo **15PP** por paso. La Ruta Marítima de Mineral del Eje (17.2) se ha perdido (-5 PP) debido a la Supremacía Aérea Aliada (vea la Regla Especial #2, debajo). La Complicidad Sueca está en efecto. Yugoslavia, Francia y Grecia son explotadas (vea Sublevación 16.73).

Rumania, Hungría y Bulgaria están desmoralizadas y sujetas a la Rendición (ED 2F en efecto). Las Expedicionarias Satélites [2H, 3R y 4R], han sido todas eliminadas y reconstruidas y permanecen restringidas permanentemente. **Finlandia** es una Menor aislada que usa su propia producción (el ED FL en efecto, pero el ED FI Aliado puede ocurrir).

Italia se ha Rendido.

ALIADOS

Gran Bretaña/USA. Controlan Gran Bretaña, Gibraltar, Malta, Sicilia, Córcega, Cerdeña, Italia al sur de la Línea de Salida S'44 y **todo** el Frente Mediterráneo. Los Aliados tienen la Supremacía Naval y la Victoria en el MF. La Rebelión en Oriente Medio es posible en los Mandatos ME sin guarnición. Sol Naciente es posible si La India no está guarnecida.

Unión Soviética. Controla el territorio soviético al este de la Línea de Salida S'44 y el norte de Persia. La **Guerra Limitada de Finlandia** está en efecto. Las **Reformas del Ejército Rojo** están completas (los CG cuestan 10PP por paso, y los cuadros 20PP). La **Gran Guerra Patriótica** está en efecto.

Neutrales: Suiza, Suecia, España y Portugal son neutrales.

Frentes: El Eje ha asignado 50PP al Frente Oriental. Ni el Eje ni los Aliados tienen ningún PP asignado al MF. Los Aliados tienen Supremacía Naval y la Supremacía Aérea.

JUEGO DE DESPLIEGUE LIBRE DE 1944

EJE: Despliega primero, mueve segundo.

Alemania: Las unidades despliegan en territorio controlado por el Eje, sujetas a los Límites de Ocupación en los territorios Satélites del Eje (vea 20.132). Deben ocuparse todos los hexes de la Línea del Frente (en **Italia** deben ocuparse con unidades de montaña, paracaidista o panzer). Las unidades Paracaidistas alemanas están confinadas en tierra (14.7).

Las unidades del NF despliegan en el NF. Las unidades del MF están eliminadas pero disponibles para reconstruirlas.

Satélites del Eje: Las unidades Húngaras, Rumanas, Finlandesas y Búlgaras están restringidas: deben desplegar y permanecer en el radio de 1 hex de sus territorios natales (fronteras actuales o de 1939).

Italia se ha Rendido: todas las unidades italianas están fuera del juego.

ALIADOS: Despliegan segundo, pero mueven primero.

Gran Bretaña/USA: La mayoría de las unidades puede desplegar en cualquier parte del territorio controlado Aliado, ocupando todos los hexes de la Línea del Frente. Las guarniciones (círculo color canela) y Expedicionarias del NF (círculo azul) están restringidas a Gran Bretaña, Malta y Gibraltar. Las **Residentes** del MF despliegan dentro y están restringidas al MF. El 3º Cuerpo británico (1VC) está en Karachi.

Unión Soviética: Las unidades despliegan en territorio controlado soviético. Deben ocuparse todos los hexes de la Línea del Frente.

JUEGO HISTORICO DE 1944

Despliegue como se ha descrito anteriormente, salvo que las unidades Occidentales del Eje y Aliadas se despliegan según el OB Histórico de 1944 (siguiente página).

JUEGO SEMI-HISTORICO DE 1944

EJE: Las unidades Norte en el OB de 1944 (página siguiente) deben desplegarse en Francia, Alemania, Checoslovaquia y en dirección más al norte de esos puntos. Las unidades Sur en ese OB deben desplegarse en Italia, Yugoslavia, Hungría y en dirección más al sur de esos puntos. Por otra parte vea el despliegue libre.

ALIADOS: Las unidades Norte en la OB de 1944 (página siguiente) deben desplegar en Inglaterra o Gibraltar. Las unidades Sur en esa carta deben desplegar en Gibraltar, Malta, o Frente Mediterráneo. Por otra parte vea el despliegue libre.

SOVIETICOS: Despliegue todas las unidades soviéticas según el DESPLIEGUE LIBRE.

REGLAS ESPECIALES DE 1944

1) Orden de Hitler de Resistir

Al empezar el juego en junio de 1944, el Eje no puede activar ningún CG en el EF durante su primer turno.

2) Supremacía Aérea Aliada

Empezando en verano de 1944, los Aliados tienen la Supremacía Aérea. Todo el movimiento del Eje en el Frente Oeste (y Mediterráneo) se **suprime:** el movimiento de tierra es un hex más lento de lo normal (mínimo 1), y el movimiento ferroviario se **divide** por la mitad (5 hexes por Movimiento Ferroviario).

Los Aliados ganan control completo de todos los mares de la Cuenca Atlántica (sin tener en cuenta el control de las bases navales) y el Eje pierde allí todo su poderío naval.

3) Ploesti

La regla del Suministro de Petróleo del Eje (17.1) puede entrar en efecto.

4) Victoria del Escenario de 1944

Los juegos que empiecen en 1944 usan Condiciones de Victoria diferentes basadas en el control de Ciudades de Victoria. Vea 19.5.

5) Pacificación de los Balcanes

Los ED Rebelión de Oriente Medio (ME) y Sol Naciente (RS) ya no son posibles una vez que Rumania (o cualquier otra nación balcánica) se Rinde: se pierde la Pacificación Balcánica.

6) Escenario de Transición W'44

INVIERNO '44	EJE			ALIADOS		SOV
	WF	MF	EF	WF	MF	EF
Produccion	*	*	*	*	*	*
Fuerza Aerea	*	*	*	FT	FT	FT

Las Asignaciones del Eje Aliadas al Frente Mediterráneo pueden ser aumentadas en **5PP**. La Asignación del Eje al EF no puede aumentarse.

7) Iniciativa Invernal

Como la iniciativa en el Frente Oriental varía con el clima, la secuencia de Turnos de Jugador en invierno puede variar. Vea 12.7.

8) Sorpresa del Bulge (Las Ardenas)

En un Turno cualquiera elegido por el Eje, los blindados del Eje en el WF disparan normalmente a pesar del clima de Barro. La demás reglas del Barro todavía se aplican.

NOTAS DEL ESCENARIO 1944

Este escenario retrata el hundimiento final del Reich de este a oeste. Al empezar en 1944, considere un Empate técnico (el Eje conserva Berlín) como una Victoria Moral del Eje y una Victoria Moral del Eje (mantiene la línea del Rin/Vistula en 1945, un gran logro) una Victoria Mayor.

1944A: La Pugna por Europa

Este escenario (sólo) también puede jugarse como un juego a tres bandas, jugando con los Aliados y los soviéticos como "bandos" separados. Los Aliados y los Soviéticos cumplen todas las reglas normales, pero existe entre ellos una **competición** y a su vez compiten con Alemania por el control de posguerra de Europa. Vea 19.5.

1944 ALIADOS / NORTE

SHAEF CG AF	SHAEF III AF II	Londres Bristol
BRITANICOS CG 21 Gpo. Ejér.	CG III	Southampton
1° Cuerpo Anf Br	Anfibia 4	Costa
30° Cuerpo Tk Br	Blindada 4	Costa
8° Cuerpo Mec Br	Mecanizada 4	Gran Bretaña
12° Cuerpo Mec Br	Mecanizada 4	Gran Bretaña
2° Cuerpo Mec Cdn	Mecanizada 4	Gran Bretaña

ESTADOS UNIDOS

CG 12 Gpo. Ejér.	CG III	Plymouth
CG 1 Gpo. Ejér.	CG III	Dover
5° Cuerpo Anfibio	Anfibia 4	Costa
7° Cuerpo Anfibio	Anfibia 4	Costa
8° Cuerpo Acorazado	Blindada 3	Costa
19° Cuerpo Mec	Mecanizada 4	Costa
17° Cuerpo Para	Paracaidista 3	Gran Bretaña
12° Cuerpo Acorazado	Blindada 3	Gran Bretaña
15° Cuerpo Acorazado	Blindada 3	Gran Bretaña
20° Cuerpo Acorazado	Blindada 3	Gran Bretaña

SUR (Nota: Residentes del **MF** en/restringidas al **MF**)

BRITANICOS

CG 15 Gpo. Ejér.	CG II	Italia
13° Cuerpo Mec Br	Mecanizada 3	Frente
10° Cuerpo Br	Infantería 4	Frente
5° Cuerpo Br	Infantería 3	Frente
Cuerpo Pol Br	Infantería 3	Frente
1° Cuerpo Cdn	Mecanizada 4	Frente
2° Cuerpo Mtn FF	Montaña 3	Frente
2° Cuerpo Para Br	Paracaidista 1	Italia
3° Cuerpo Inf Br	Infantería 1	Karachi

ESTADOS UNIDOS

2° Cuerpo Anfibio	Anfibia 2	Frente
6° Cuerpo Anfibio	Anfibia 4	Frente
4° Cuerpo Mec	Mecanizada 3	Italia

Refuerzos de Junio/44:

CG 6 Gpo. Ejér.	CG 0	Puerto Mayor
------------------------	-------------	---------------------

Despliegue Histórico Aliado en el WF de 1944

Despliegue todas las unidades como se ha descrito anteriormente, usando las fuerzas históricas dadas. Las unidades de las ciudades deben desplegar en la ciudad nombrada o en un hex adyacente. Las unidades en campo abierto deben desplegar en cualquier lugar de ese país. Las unidades de la costa deben desplegar en los hexes costeros. Las unidades del Frente deben desplegar en los hexes de la Línea del Frente en Italia.

Despliegue Semi-Histórico Aliado en el WF de 1944

Use las fuerzas históricas de las unidades. Despliegue las unidades "Norte" libremente en Gran Bretaña o Gibraltar. Despliegue las unidades "Sur" en Italia (al sur de la Línea de Salida S'44), Cerdeña, Córcega, Sicilia, Gibraltar, Malta o Norte de Africa. Las unidades del Frente deben desplegar en los hexes de la Línea del Frente (Italia).

Despliegue Histórico del Eje en el WF de 1944

Las unidades en campo abierto deben desplegar en hexes controlados dentro de ese país, y las unidades de las Ciudades en dicha ciudad o en un hex adyacente. Las unidades de la costa deben desplegar en los hexes costeros (dentro de los límites de los ejércitos cuando se indiquen). Las unidades del Frente despliegan en los hexes de de la Línea del Frente.

Despliegue Semi-Histórico del Eje en el WF de 1944

Use las fuerzas históricas de las unidades. Despliegue las unidades Norte libremente dentro de Francia, Bélgica, Holanda, Alemania, Dinamarca, Checoslovaquia y Austria. Despliegue las unidades Sur en Italia (al norte de la Línea de Salida S'44), Yugoslavia, Hungría, Rumania, Albania, Bulgaria y Grecia.

1944 EJE / NORTE

OKW	OKW III	Berlín
64° Cuerpo	Estática 1	Alemania
66° Cuerpo	Estática 1	Alemania
Cuerpo Den	Inf 2, Estática 2	Dinamarca
AOK	Mecanizada 2	Dinamarca
88° Cuerpo	Inf 2, Estática 2	Holanda
Gpo. Pzr B	Blindada 1	Holanda

OB Oeste	OBW III	París
Gpo. Ejércitos B	CG II	Rouen
15° Ejército (Rin-Sena)		
1° Cuerpo Pzr SS	Blindada SS 3	Lille
58° Cuerpo Pzr	Blindada 3	Bruselas
89° Cuerpo	Fort. 3, Estática 2	Costa
82° Cuerpo	Fortaleza 4	Costa
81° Cuerpo	Fortaleza 4	Costa
65° Cuerpo	Estática 2	Costa
67° Cuerpo	Infantería 3	Rouen

7° Ejército (Sena-Loira)		
Gpo. Pzr Oeste	Blindada 4	Tours
84° Cuerpo	Fortaleza 1, Inf 3	Cherburgo
64° Cuerpo	Infantería 2	Costa
2° Cuerpo Para	Paracaidista 4	Nantes
74° Cuerpo	Inf 2, Estática 1	Costa
25° Cuerpo	Fort. 1, Estática 2	Costa

Gpo. Ejércitos G	CG II	Lyon
1° Ejército (Loira-España)		
4° Cuerpo Mec SS Mecanizada SS 3	Limoges	
80° Cuerpo Inf 1, Estática 0	Costa	
86° Cuerpo Inf 2, Estática 1	Costa	
19° Ejército (costa sur de Francia)		
El PzrGp G	Blindada 2	Lyon
90° Cuerpo	Inf 2, Estática 2	Costa
85° Cuerpo	Inf 2, Estática 1	Costa
62° Cuerpo	Infantería 1	Costa

SUR

Gpo. Ejércitos C	CG II	Italia
1° Cuerpo Para	Paracaidista 2	Florenia
Gpo. Pzr C	Blindada 2	Florenia
87° Cuerpo	Inf 2, Estática 1	Italia
73° Cuerpo	Inf 2, Estática 1	Italia
75° Cuerpo	Infantería 2	Italia
51° Cuerpo Mtn	Montaña 2	Frente
Gpo. Houck Mtn	Montaña 3	Frente
76° Cuerpo Pzr	Blindada 2	Frente

Gpo. Ejércitos E	CG II	Yugoslavia
15° Cuerpo Mtn	Montaña 2, Est. 0	Yugoslavia
34° Cuerpo	Inf 2, Estática 0	Yugoslavia
69° Cuerpo	Estática 1	Yugoslavia
5° Cuerpo Mtn SS	Montaña SS 2	Yugoslavia
78° Cuerpo Cav	Caballería 2	Yugoslavia
Gpo. Mec E	Mecanizada 2	Yugoslavia
22° Cuerpo Mtn	Montaña 2	Albania
21° Cuerpo Mtn	Montaña 1, Est. 0	Grecia
91° Cuerpo Mec	Mecanizada 2	Grecia
68° Cuerpo	Fortaleza 1, Inf 2	Grecia
1° Ejército Búlgaro	Infantería Satélite 2	Bulgaria
2° Ejército Búlgaro	Estática Satélite 1	Bulgaria
1° Ejército Rumano	Infantería Satélite 3	Rumania
2° Ejército Rumano	Estática Satélite 1	Rumania
3° Ejército Rumano	Infantería Satélite 4	Rumania
4° Ejército Rumano	Infantería Satélite 4	Rumania
1° Ejército Húngaro	Infantería Satélite 2	Hungría
2° Ejército Húngaro	Infantería Satélite 3	Hungría
3° Ejército Húngaro	Infantería Satélite 2	Hungría

1936: LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA

NACIONALISTAS		
TIPO UNIDAD	Unid.	VC
CG	2 ¹	4
Blindada	•	•
Mecanizada	•	•
Infanteria	6	10
Estatica	4	2
PP	4 ²	
Fuerza Aérea	FD	
¹ Incluye el CGT <i>JDN</i> ² Incluye 4 PP de <i>Ayuda Extranjera</i>		

REFUERZOS		
DIC '36	Cuerpo Mec BS *	Mec 1
* Llega a un puerto amigo		

LA SITUACION

Los Nacionalistas españoles se han sublevado contra el gobierno Republicano. Algunas unidades del ejército y la milicia se han unido a la rebelión, otras permanecen leales al gobierno, incluyendo aquellas que controlan la capital (Madrid) y la segunda ciudad más importante, Barcelona.

Portugal está ayudando a la rebelión y Lisboa actúa como capital Nacionalista. Alemania e Italia también apoyan a los Nacionalistas. Francia y la URSS apoyan a los Republicanos.

El juego empieza en julio de 1936, que sólo tiene una quincena. Se aplica el clima del Frente Occidental. No se usa ninguna regla especial del Frente Mediterráneo. El Marruecos Español se considera un punto del Frente Occidental en este escenario. Ningún bando necesita Suministro Nacional.

IMPORTANTE: Ningún aspecto del Poderío Naval puede usarse en el escenario de la Guerra Civil Española (GCE).

EL MAPA

Use sólo el mapa sur de *WestFront*. Las unidades sólo pueden entrar en España y el Marruecos Español. Portugal y Francia sólo están en juego como fuentes de suministro. Todas las demás áreas están fuera de juego. Dentro de España, las ciudades y poblaciones rojas son leales a los Republicanos y las ciudades y poblaciones negras son leales a los Nacionalistas. Esto es importante al jugar.

LOS NACIONALISTAS

Las unidades Nacionalistas son los bloques negros con etiquetas de color amarillo/marrón. La capital Nacionalista (y Origen del Suministro) es Lisboa (aunque ninguna unidad puede entrar en Portugal). Los Nacionalistas siempre tienen el primer turno.

LOS REPUBLICANOS

Las unidades Republicanas son los bloques rojos con etiquetas de color amarillo/naranja. La capital Republicana es Madrid. Los Republicanos siempre tienen el segundo turno.

REPUBLICANOS		
TIPO UNIDAD	Unid.	VC
CG	2 ¹	2
Blindada	•	•
Mecanizada	•	•
Infanteria	4	6
Estatica	6	3
PP	3 ²	
Fuerza Aérea	FS	
¹ Incluye el CGT <i>FP</i> ² Más 0 a 3 PP de <i>Ayuda Extranjera</i>		

REFUERZOS		
SEP '36	Brigada Internacional †*	Infanteria 1
OCT '36	Cpo. Tanques Pavlov *	Blindada 1
† Llega a Albacete * Llega a un puerto amigo		

JUEGO HISTORICO DE LA GCE

Despliegue todas las unidades en los lugares históricos que se contemplan en la carta del OB de la CGE (SCW OB). Los marcadores de Extremo de Línea Férrea se colocan en los puertos controlados amigos y los hexes de la frontera francesa, Bayonne y Perpignan.

JUEGO SEMI-HISTORICO DE LA GCE

(Recomendado). Despliegue las unidades de infantería y los CG en los lugares históricos que se contemplan en la carta del OB de la CGE.

Despliegue Aleatorio de la Milicia. Coja una unidad Estática cada vez (sin revelar su VC), el jugador propietario rueda 1 dado para ver la Región en la que aparecerá y otro dado para la Ciudad o Población dentro de esa región, según la Tabla de la Milicia. Si esa localización ya tiene una unidad de Milicia, tire de nuevo el dado.

JUEGO DE DESPLIEGUE LIBRE DE LA GCE

El jugador Nacionalista despliega sus tres unidades del Marruecos Español allí en ciudades separadas. Luego los jugadores se alternan colocando una unidad de infantería o CG a la vez en una ciudad leal (los Republicanos van primero). No más de cuatro (4) unidades pueden empezar en una ciudad mayor, dos (2) en una ciudad menor y una (1) en una población.

Cuando se ha finalizado este proceso, complete el Despliegue Aleatorio de la Milicia como se ha descrito anteriormente.

REGLAS ESPECIALES GCE

Como este escenario refleja una guerra civil, algunas reglas especiales que alteran el sistema de juego están en efecto.

1) CONTROL DEL HEX

En la GCE, el control previo de un hex no tiene ningún significado. El control del hex se determina como sigue.

Hexes Controlados

- Ocupados solamente por unidades amigas o guarniciones.
- Batallas amigas (el Defensor Original).
- Desocupados pero en una ZDC amiga no-disputada.
- Desocupados y sin ZDC presente, pero contienen una ciudad o población leal.

Hexes Disputados

- Desocupados y contienen una ZDC de ambos bandos.

Se aplican las reglas normales para los hexes Disputados (por ejemplo, las unidades no pueden entrar en ellos para abandonar una batalla, el ferrocarril puede atravesarlos, etc.).

Hexes No-Controlados

- Desocupados y no contienen ni una ZDC ni una ciudad/población.

En la GCE, los hexes No-Controlados se tratan como amigos, sólo que las unidades no pueden entrar en ellos para abandonar una batalla. El mando, el suministro y el movimiento ferroviario están permitidos a través de hexes No-Controlados.

2) GUARNICIONES

En la Guerra Civil Española (como en la mayoría de las guerras civiles) el control del territorio era confuso. Use bloques negros y rojos sin etiquetas, puestos de plano, como guarniciones, que pueden construirse para ejercer el control del hex.

Las guarniciones no son unidades: no pueden mover ni luchar. Simplemente controlan su propio hex y ejercen una ZDC igual que las unidades, pero son inmediatamente eliminadas si una unidad enemiga entra en su hex (a no ser que también esté presente una unidad amiga).

Las guarniciones pueden crearse durante la Producción con 1PP en cualquier hex controlado abastecido (no puede implicarse).

3) AYUDA EXTRANJERA

Además de los 3PP que los Republicanos controlan inicialmente (Madrid: 2PP; Barcelona 1PP), también pueden recibir Ayuda Extranjera de Francia y Rusia.

Ayuda Francesa: Los Republicanos reciben Ayuda Extranjera intermitente de Francia, inicialmente 2PP por mes. Ponga un marcador de Extremo de Línea Férrea en los hexes fronterizos con Francia, Bayonne y Perpignan. Sin embargo, la Ayuda Francesa es errática, variando entre 0-2 PP por mes.

En cada Producción, el jugador Republicano rueda un dado para la Ayuda Francesa.

AYUDA EXTRANJERA FRANCESA	
1	1 PP de Ayuda recibida de Francia. Ponga un marcador RailHead en un puerto controlado o hex fronterizo Frances.
2	2 PP de Ayuda recibida de Francia. Ponga dos marcadores RailHead en puertos controlados o hexes fronterizos Franceses.
3-4	Sin cambios respecto al mes anterior.
5-6	Se reduce la Ayuda de Francia 1 PP. Quite un marcador RailHead (si queda alguno).

Ayuda Soviética: Los Republicanos también pueden recibir 1PP de Ayuda Extranjera Soviética en cada Producción, mientras controlen un puerto (coloque un marcador de Extremo de Línea Férrea cerca del puerto seleccionado). Empezando en S'37, sin embargo, la ayuda soviética está sujeto a Bloqueo (vea #5).

Ayuda del Eje: Los Nacionalistas reciben 4PP de Ayuda Extranjera por mes, 1PP de Portugal, 1PP de Italia y 2PP de Alemania. La Ayuda Extranjera del Eje puede llegar a Lisboa (donde no está sujeta a Bloqueo), o a un puerto Nacionalista (coloque un marcador de Extremo de Línea Férrea).

4) SUMINISTRO

Suministro Externo: La Ayuda Extranjera que llega también proporciona Suministro Externo a las unidades amigas (la Ayuda soviética y francesa para los Republicanos, y Ayuda del Eje para los Nacionalistas). Los marcadores de Extremo de Línea Férrea sirven como Fuente de Suministro Externas para las unidades de la GCE.

Nota: Ningún bando necesita Suministro Nacional.

Lealtad: Las unidades que defienden ciudades y poblaciones Leales son inmunes al desgaste por desabastecimiento: pueden sobrevivir indefinidamente sin una línea de suministros. Sin embargo, estas unidades desabastecidas no pueden reconstruirse durante la Producción.

5) BLOQUEO

Empezando en S'37, tanto la Ayuda Extranjera como el Suministro Externo **marítimos** están sujetos a Bloqueo.

Al empezar la Producción, el jugador Republicano selecciona un puerto controlado y rueda 1 dado para ver si el 1PP de Ayuda soviética llega.

Si el número obtenido es menor o igual al número de puertos controlados Republicanos en la España europea o continental (Barcelona cuenta el doble), el bloqueo se ha eludido con éxito y la Ayuda soviética puede llegar (coloque un marcador de Extremo de Línea Férrea en ese puerto).

Si falla la tirada, los Republicanos no reciben ni el 1PP ni el Suministro Externo ese mes.

Esto se aplica igualmente a la llegada de Suministro Externo Nacionalista a cualquier puerto que no sea Lisboa (que no puede ser bloqueado). Si el jugador Nacionalista desea que el Suministro Externo llegue a otra parte distinta de Lisboa, debe declarar el puerto elegido (controlado) y rueda un dado. Si la tirada es menor o igual al número de puertos Nacionalistas controlados en la España europea (Barcelona cuenta el doble), tanto la Ayuda Extranjera como el Suministro Externo llega sin ser bloqueado: coloque un marcador de Extremo de Línea Férrea en el puerto. Si no, ambos, el Suministro Externo y 1PP de Ayuda Extranjera Nacionalista se pierden ese mes.

6) "FIN" DE LA INTERVENCIÓN

En primavera, 1939, las grandes potencias acordaron que la intervención extranjera en la GCE debía acabar (pero esto no fue totalmente cumplido por el Eje). Empezando diciembre, 1938 (W'38), cada jugador rueda un dado al inicio de cada Producción. Si se obtiene un "doble" (dos números iguales):

- Todas (3) las unidades extranjeras (BS Mecanizada, Pavlov Blindada y Brigada Internacional de Infantería) son retiradas del juego.
- Toda los PP de la Ayuda Extranjera francesa y soviética para los Republicanos son cancelados. El Suministro Externo continúa como antes, todavía sujeto al Bloqueo. La Ayuda Extranjera y el Suministro Externo del Eje a los Nacionalistas (3PP) continúa.

7) PRODUCCION

Las unidades Nacionalistas y Republicanas se reconstruyen usando los Costes de Unidades de la GCE. Estos son iguales que los costes Aliados salvo las Estáticas (3/2) y la Brigada Internacional (2/4).

COSTE UNIDADES GCE		
TIPO UNIDAD	VC	CUADRO
CG	10 ¹	20 ¹
CGT	0 ²	0 ²
Blindada	8	16
Mecanizada	6	12
Infanteria	4	8
Estatica	3	2
Brig Internac	2	4
Guarnicion	•	1
¹ La mitad con Suministro Doble ² Construya 1 VM Gratis por mes		

Cuadros: Las unidades eliminadas se pueden reconstruir como nuevos cuadros en cualquier Ciudad leal controlada con suministro ferroviario (no implicada en una batalla). Vea la Tabla de Coste de las Unidades.

Guarniciones: Durante la Producción, se pueden construir Guarniciones en hexes amigos abastecidos no-implicados por IPP.

CG: Un CG de Campaña tiene Suministro Doble cuando puede trazar suministro hasta su Capital y hasta una fuente de Suministro Externa. Los CG con Suministro Doble se pueden construir a un coste reducido de 5PP/VM (10PP/Cuadro). Los demás costes de las unidades no se ven afectados por tener Suministro Doble.

Así, el CG Nacionalista siempre puede construir un paso por 5PP cuando puede trazar el suministro hasta Lisboa, pero el CG Republicano sólo puede hacerlo cuando puede trazar el suministro hasta Madrid y hasta un marcador de Suministro Externo.

CGT: Los CG Teatro de la GCE se pueden reconstruir **sólo un paso** por Producción sin ningún coste de PP (gratis).

8) FERROCARRILES

En la GCE, las Líneas de Ferrocarril amigas pueden extenderse a través de hexes Amigo y No-Controlados, pero no a través de hexes Disputados o Enemigo-controlados.

NOTA: Las ciudades y pueblos leales al enemigo bloquean las Líneas Ferroviarias a no ser que sea en todo caso amigo-controlado.

9) ESCENARIO DE VICTORIA DE LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA

Nivel de Pacificación: Cuente el número de ciudades españolas controladas por cada bando y con Suministro Ferroviario (conectada por ferrocarril con la Capital amiga o a Suministro Externo). Las Ciudades Mayores (Madrid y Barcelona) cuentan doble. No se cuentan las ciudades en el Marruecos Español. El Bando con más ciudades tiene un Nivel de Pacificación igual a la diferencia entre los dos totales.

Cada bando puede ganar la partida obteniendo el Reconocimiento Extranjero como gobierno legítimo español. Empezando en W'36, el bando que lidera el Nivel de Pacificación puede reclamar el Reconocimiento Extranjero al inicio de cualquier fase de Producción. Sin embargo, sólo se puede hacer un intento en cada estación de Verano o Invierno. Cada bando rueda un par de dados. Si ambas tiradas son inferiores al Nivel de Pacificación actual, el Reconocimiento Extranjero tiene éxito y el jugador que tenía dicha ventaja gana el juego.

Ejemplo: Los Nacionalistas tienen 11 ciudades y los Republicanos 6, dándoles un Nivel de Pacificación de +5. Los Nacionalistas ruedan un 4 pero los Republicanos ruedan un 7, impidiendo el Reconocimiento.

Estancamiento: Si ningún bando ha vencido a finales del invierno de 1938 (Mayo/39), los Republicanos obtienen una Victoria Marginal (cuando estalle la Segunda Guerra Mundial en Septiembre/39, Franco quedará aislado y desabastecido).

10) CONTINUIDAD CON EUROFRONT

Si el escenario de la GCE se ha jugado como un prólogo de **EuroFront**, juegue hasta que se decida la contienda o hasta septiembre de 1939, después proceda como sigue:

A) Victoria Nacionalista: Esto es lo histórico y se procede normalmente con **EuroFront**.

B) Victoria Republicana: se procede con **EuroFront** normalmente, excepto:

- El ED RE Aliado es posible. El ED SX del Eje no lo es y algunas Alianzas de Reacción se ven alteradas.
- Una Declaración de Guerra del Eje sobre la España Republicana cancela la Sorpresa si el Eje ataca más tarde a la URSS.

C) Estancamiento: Ningún bando ha vencido en Septiembre de 1939. **EuroFront** procede normalmente, sólo que:

- La GCE continúa, por separado de la guerra principal hasta:

1) La GCE se resuelve: todas las unidades españolas son retiradas y España se convierte en una Neutral de **EuroFront**.

2) Una Facción Declara la Guerra a España: Ambos bandos se unen a la facción contraria -orientar los bloques hacia la facción que los va a controlar aunque los colores de los bloques sean erróneos. Las unidades españolas rojas y negras no pueden apilarse juntas ni dirigir las unidades del otro. Todos los bloques españoles trazan el suministro (por Ferrocarril/Mar) directamente a la capital de la facción. Aparte de esto se aplican las reglas normales.

- Mientras la GCE continúa:

1) Los Nacionalistas ya no reciben la Ayuda Extranjera a no ser que el Suministro Externo pueda trazarse hasta Berlín a través de una Línea de Comunicación (10.22). EN caso contrario, los Nacionalistas se ven reducidos a 1PP (Lisboa) más los PP españoles que controlen.

2) Los Republicanos reciben los 2PP completos de la Ayuda francesa si pueden trazar una LDC a Londres (Restar 2PP del total de PP Aliados) más los PP españoles que controle.

*EJEMPLO: Una DdG del Eje sobre España provoca que **ambas** partes de la GCE se unan a los Aliados.*

NOTAS DEL ESCENARIO GCE

La Guerra Civil Española, quizás la guerra más triste del Siglo 20, reflejó el choque entre Fascismo y Socialismo. A principios de la década de 1930, España estaba arruinada con Insurrecciones políticas con igual apoyo tanto de la derecha como de la izquierda a través de una serie de elecciones multipartidistas.

El Frente Popular de Izquierda, una débil unión de campesinos arrendatarios, obreros activistas, liberales, socialistas, Comunistas y nacionalistas vascos y catalanes, formaron gobierno con una estrecha victoria en las Elecciones de Febrero de 1936. En la derecha estaba el ejército, hacendados adinerados, la Iglesia, Realistas y la profascista Falange.

Un intercambio de asesinatos agitó el país, incitando a los Generales Franco y Mola a levantar al ejército en la revuelta de julio de 1936. Algunos alzamientos fueron suprimidos por los leales (especialmente en Barcelona y Madrid) y una tradición sangrienta de ejecuciones de "traidores" comenzó en ambos bandos, los Nacionalistas matando eventualmente 500.000 de sus oponentes contra los 20.000 asesinados por los Republicanos.

La guerra se luchó con una efusión terrible de pasión, valor y hostilidad en ambos bandos. Portugal, Alemania e Italia ayudaron a Franco abiertamente, mientras sólo Rusia envió ayuda a la República (el gobierno de Blum en Francia vaciló y Gran Bretaña se mantuvo aparte). Como en la mayoría de las Guerras Civiles, la motivación no faltaba en ningún bando, tan solo el armamento. Mientras el gobierno Republicano nunca pudo armar totalmente a sus numerosos voluntarios, Alemania e Italia hicieron todo lo posible para que el ejército de Franco estuviera bien dotado.

El Ejército Nacionalista avanzó sobre Madrid, encabezado por la Legión Española (mandada por Franco en los años veinte) y el vasto Ejército Moro de Africa. La capital fue salvada por una obstinada defensa cuya clave estuvo en la llegada de las primeras Brigadas Internacionales.

La lucha continuó durante tres largos años, acabando con la lenta estrangulación de la España Republicana mediante un bloqueo internacional de envío de armas, mientras Franco continuó recibiendo secretamente armamento alemán e italiano a través de Portugal.

DIPLOMACIA SOVIETICA / ALIADA

ALIANZAS DE REACCION (Francia No-Derrotada / Derrotada)														
Nuevo Beligerante	Neutrales Vinculados (Se convierten en Nuevo Beligerante con una Tirada <= # de abajo)													
	Italia	Hung* [*]	Yugo	Rum	Bulg* [*]	Grecia †	Bél	Hol	España	Port †	Din	Nor	Suecia	Fin
Italia	•	1*							3 ^R / -					
Hungría	2	•	1	1										
Yugoslavia	1*	1* / 2*	•	3 / 2	1* / 2*	2† / 3†								
Rumania		5*	3/2	•	3* / 4*	1† / 1†								
Bulgaria	1				•	2† / -								
Grecia	1*		2	1 / -	2*	•								
Bélgica							•	2 / 1						
Holanda							6 / 1	•						
España	2								•	2†				
Portugal									3 ^N / 5 ^N	•				
Dinamarca											•	2		
Noruega											6	•	1 ^X / 2 ^X	
Suecia											4	2	•	3
Finlandia													1	•

* Se une al Eje en todos los casos ^R Se une a los Aliados sólo si España es Republicana
 † Se une a los Aliados en todos los casos ^N Se une al Eje sólo si España es Nacionalista ^X Se une al Eje sólo si Noruega es del Eje

EVENTOS DIPLOMATICOS SOVIETICOS				*Los ED soviéticos no se ven afectados por Traiciones Aliadas (20.36)
EVENTO	CONDICION PREVIA	TIRADA	OTROS EFECTOS	
PP*	SOVIETICOS se anexionan Polonia Oriental y los Estados Bálticos (Partición de Polonia)	EJE ha declarado la guerra a Polonia , URSS neutral	Siempre	URSS se anexiona Polonia Oriental y Estados Bálticos. Fallo del Eje al salir de Polonia Oriental este mes es igual a una Declaración de Guerra a la URSS.
CL*	SOVIETICOS ocupan la Línea Curzon	PP.	Siempre	URSS puede inmediatamente hacer 6 Movimientos Ferroviarios gratis para mover unidades adyacentes a la Línea Curzon (20.14) .
WW*	SOVIETICOS declaran la Guerra de Invierno	Invierno 1939 o posterior. La URSS y Finlandia son neutrales.	Siempre	Reglas Guerra de Invierno (20.57) están en efecto para la URSS y Finlandia . Ambos bandos permanecen neutrales (Finlandia comienza con el 100% de la Producción de Tiempo de Paz).
S1*	SOVIETICOS inician las Reformas del Ejército Rojo	Armisticio Finandés / derrota , o SG / SE .	1-3	Coste de los CG soviéticos baja a 15PP/VM (cuadros 30PP). S2 posible.
S2*	SOVIETICOS completan las Reformas del Ejército Rojo	S1. Armisticio Finandés / derrota en efecto +12 meses o SG / SE .	1-3	Coste de los CG soviéticos baja a 10PP (cuadros 20PP)
SR*	SOVIETICOS Redespliegan la Reserva Estratégica	CL. Cuento las unidades de Reserva del Eje † en el EF y divida por 2 (redondee por bajo). Francia derrotada.	Inferior a la Cuenta 1-2	Despliegue 1 unidad de la Reserva Estratégica en cualquier punto de llegada válido soviético . † Reserva : mayor que el n° de hexes del Eje que bordean la URSS.
SM*	SOVIETICOS se unen a los Aliados (Mobilización) [* Gran Alemania = Alemania, Prusia Oriental, Danzing, Austria y Checoslovaquia]	Cuento el año de guerra [SW'39=1; SW'40=2; etc.] + Hexes Aliados/Soviéticos en la Gran Alemania* Yugoslavia o Rumania son Aliadas BX Eje (Bulgaria del Eje)	Inferior o igual a la Cuenta 1-3 1-4	Frente Oriental activado. Vea 20.52 . Todos los Ejércitos de Reserva soviéticos restantes llegan en la siguiente Producción. Los ED del Eje AC, RG, HX y JI pueden ser posibles.
SE*	Emergencia SOVIETICA declarada [† Madre Rusia =fronteras de 1939]	Unidades del Eje dentro de la URSS, Oriente Medio, Finlandia o Turquía (21.3) . Unidades del Eje dentro de la Madre Rusia † .	1-2 Siempre	Todas las unidades de la Reserva Estratégica llegan ahora . Finaliza la Guerra Falsa . S1 posible. SG puede ser posible.
SG*	SOVIETICOS declaran la Gran Guerra Patriótica .	SE + Invierno '41 /posterior. [Ocurre inmediatamente con la Declaración de Guerra del Eje]	1-2	Soviéticos pueden usar los Costes (reducidos) de Unidades Soviéticas (excepto los costes de los CG, vea S1 y S2). Todas las unidades de la Reserva Estratégica llegan en la siguiente Producción .

DIPLOMACIA SOVIETICA / ALIADA (Continuación)

EVENTO		CONDICION PREVIA	TIRADA	OTROS EFECTOS
SA*	Armamento SOVETICO Rearme Iniciado	URSS beligerante. Todas las unidades soviéticas en el mapa. +100PP Reservados	Siempre	Reduce los PP Ahorrados soviéticos a 0. (ED SA puede hacerse dos veces , con diferentes efectos –vea debajo).
SB*	Rearme SOVIETICO Completado	SA	1	Logro 1º: Choque dispara FT/FD ; Mec dispara FD/FD . Logro 2º: Blindadas disparan FT/FD .
NO	Noruega se une a los Aliados	Declaración de Guerra del Eje a Dinamarca o DS (Dinamarca se somete)	1-2	Aliados +1PP , pueden entrar en Noruega (Límite de Ocupación 4). Eje -5PP (Ruta Marítima de Mineral –vea 17.2). Supremacía Naval Aliada probable. AB, EB posibles.
		Dinamarca o Suecia son Aliadas o bajo control Aliado.	1-4	
FR	AYUDA A FINLANDIA Expedición Propuesta	WW [Guerra de Invierno]	Siempre	Expedicionarias Aliadas del NF pueden entrar en el NF con Aclimatización reducida y sin pagar Mantenimiento del Artico.
NP	Noruega-Finlandia Expedición Propuesta	FR	Siempre	Noruega se convierte en Ambivalente (16.711): se puede Rendir (16.84); sus unidades pueden Capitular (7.7) o Desertar a los Aliados y Rechazar sus Asaltos con tirada RS (simple).
NX	Expedición a Noruega Aprobada	NP	1-4	Aliados pueden Declarar la Guerra a Noruega a pesar de la Guerra Falsa y sin cometer una Traición.
AB	Contención Atlántica Campo de Minas Establecido	Supremacía Naval Aliada. Los Aliados tienen en control no-disputado de una base naval en Noruega o Dinamarca .	1-4	Mientras se mantengan las condiciones previas: Aliados +5PP [ventaja en la Batalla del Atlántico]
GR	Grecia Se une a los Aliados [Guerra de Mussolini]	Italia del Eje, Francia derrotada.	1	BX del Eje es posible. YU puede ser posible.
		Italia del Eje, Rumania o Hungría controladas por el Eje.	1-3	
		Italia del Eje, Yugoslavia o Bulgaria controladas por el Eje.	1-5	
YU	Yugoslavia Se une a los Aliados	Grecia Aliada, Rumania y Bulgaria controladas por el Eje.	1	HX del Eje puede ser posible.
		Grecia Aliada, Rumania Aliada, o URSS beligerante.	1-2	
		Los 3 de arriba.	1-4	
RU	Rumania Se une a los Aliados	Francia y Yugoslavia Aliadas.	1-3	El Eje pierde su Suministro de Petróleo (vea 16.1).
VF	Vichy se une a los Aliados [se convierte en la Francia Libre]	URSS beligerante, Francia explotada. Cuente los hexes Aliados en la Francia Ocupada (los puertos cuentan doble).	Inferior a la Cuenta	Despliegue las fuerzas ex- Vichy como Francesas Libres (vea 20.49). La 2º FF Mtn puede llegar (puerto mayor NAF) la siguiente Producción. El 2F Aliado ocurre automáticamente ahora .
2F	Segundo Frente Inminente	URSS beligerante, S'42 /después. Cuente las BH Aliadas Prep/Lista [Las Listas cuentan doble]	Inferior o igual a la Cuenta	Aliados ganan la Iniciativa en el WF/MF Todos los menores del Eje desmoralizados Apilamiento en Malta/Gibraltar aumenta a 4
EB	Bloqueo Efectivo	URSS beligerante. Aliados controlan Suez , Gibraltar y todas las bases navales en Noruega y Dinamarca .	1	Mientras se mantengan las condiciones previas: Aliados +5PP [beneficio en la Batalla del Atlántico]
TB	Bloqueo Total	EB en efecto, Supremacía Naval Aliada, Ningún puerto Atlántico del Eje con Suministro Ferroviario.	1	Mientras se mantengan las condiciones previas: Eje -5PP [Bloqueo de Alemania].
SC	Suecia Cooperar con los Aliados	DS. 2F. Suecia neutral/Cómplice Oslo o Narvik control Aliado	1-4	Aliados +4PP . Complicidad Sueca acaba y Ruta de Mineral del Eje perdida (Eje -12PP)
SW	Suecia se une a los Aliados	SC. Noruega controlada por los Aliados	1-2	Aliados pueden entrar en Suecia (aplicar Límite de Ocupación)
FI	Finlandia se une a los Aliados	FX no en efecto. Suecia Aliada o 2F y Soviéticos controlan Madre Rusia	1-2	[Re-] Despliegue finlandesas como fuerza menor Aliada. Unidades Soviéticas y Finlandesas deben cumplir 20.53 . [Los PP de Finlandia pueden cambiar de propietario]
RE	España Republicana * se une a los Aliados	Finlandia del Eje, Soviéticos beligerantes, los Aliados controlan Portugal	1-2	Despliegue las fuerzas Españolas Republicanas según 20.65 . [* La República a ganado la Guerra Civil Española]
		Como arriba, más 2º Frente	1-4	

* Los **ED Soviéticos** no se ven afectados por las Traiciones Aliadas (**20.36**).

DIPLOMACIA DEL EJE

ALIANZAS DE REACCION (Francia No-Derrotada / Derrotada)

Nuevo Beligerante	Neutrales Vinculados (Se convierten en Nuevo Beligerante con una Tirada <= al N° de abajo)													
	Italia	Hung*	Yugo	Rum	Bulg*	Grecia †	Bél	Hol	España	Port †	Din	Nor	Suecia	Fin
Italia	•	1*							3 ^R / -					
Hungría	2	•	1	1										
Yugoslavia	1*	1* / 2*	•	3 / 2	1* / 2*	2† / 3†								
Rumania		5*	3/2	•	3* / 4*	1† / 1†								
Bulgaria	1				•	2† / -								
Grecia	1*		2	1 / -	2*	•								
Bélgica							•	2 / 1						
Holanda							6 / 1	•						
España	2								•	2†				
Portugal									3 ^N / 5 ^N	•				
Dinamarca											•	2		
Noruega											6	•	1 ^X / 2 ^X	
Suecia											4	2	•	3
Finlandia													1	•

* Se une al Eje en todos los casos

^R Se une a los Aliados sólo si España es Republicana

† Se une a los Aliados en todos los casos

^N Se une al Eje sólo si España es Nacionalista

^X Se une al Eje sólo si Noruega es del Eje

EVENTOS DIPLOMATICOS DELE EJE

EVENTO		CONDICION PREVIA	TIRADA	OTROS EFECTOS
PW	El EJE hace una Oferta de Paz (Guerra Falsa)	Polonia derrotada	1-5	Eje se anexiona Polonia Occ. (ED PP Aliado ocurre ahora si no se ha hecho ya). Comienza la Guerra Falsa : Aliados no pueden Declarar la Guerra y Francia sólo puede construir un paso por mes.
SJ	Suecia se une al Eje	Soviéticos rechazan Armisticio Finlandés, Declaran la Guerra a Finlandia, o entran en Noruega antes de 2F	1-4	Eje +6PP . Despliegue las fuerzas Suecas [semi-restringidas]. Las unidades del Eje pueden entrar en Suecia (Límite de Ocupación 4)
DS	Dinamarca se Somete al Ultimátum	Toda Escandinavia neutral, mes Seco en WF . Guerra Falsa o Francia derrotada o NX Aliado	Siempre	Dinamarca controlada por el Eje (+2PP) y comienza la Complicidad Sueca (+2PP, vea 21.492). Sorpresa Weser [21.493] en efecto si se hace una DdG a Noruega en el siguiente turno del EJE y la Guerra Falsa está en efecto . Aliado NO posible.
IX	Italia Se une al Eje	Eje controla hexes en Francia . Cuente el nº de hexes controlados más las unidades francesas eliminadas.	Inferior a la Cuenta	Frente Mediterráneo se activa [vea 21.32]. Igualdad Naval puede entrar en efecto. Unidades Italianas restringidas a Gran Italia y hexes adyacentes. ED Aliados GR y RE pueden ser posibles.
		Hex(es) adyacentes a Italia de la frontera francesa están indefensos	1-4	
IU	Italia Sin Restricciones	Unión Anglo-Francesa , SM soviético o Victoria en el Desierto del Eje	1-4	Unidades Italianas no están restringidas a la Gran Italia (y hexes adyacentes) por más tiempo.
RB	Rumania Cede Bessarabia	Francia y Polonia derrotadas. URSS y Rumania Neutrales o Cooperantes	Siempre	URSS se anexiona Bessarabia (20.58). Adoptar fronteras URSS-Rumania de 1941 . RX del Eje posible.
RX	Rumania Se une al Eje [Premio de Viena]	RB o RG del Eje. Rumania Neutral	1-3	Hungría Cooperante del Eje [+5PP]. Adoptar fronteras Rumania-Hungría de 1941 . Disputas Fronterizas (16.42) posibles 1 mes después. BX e YX del Eje posibles.
RG	Rumania Asegurada por el Eje [Premio de Viena]	SM Aliado (Movilización Rusa)	1-5	Adoptar fronteras Rumania-Hungría de 1941 . HX (Hungría se une al Eje) ocurre automáticamente ya (Eje +5PP). Rumania Cooperante del Eje. [Eje +9PP]
		SM Aliado y Francia derrotada	Siempre	
HX	Hungría Se une al Eje	Yugoslavia o Rumania Aliadas	1-3	Fuerzas Húngaras restringidas. YX del Eje posible.
		Soviéticos beligerantes	Siempre	
BP	Pacto de los Balcanes Cooperan con el Eje	SM o la URSS ha Declarado la Guerra a Rumania	1-4	Bulgaria y Yugoslavia Cooperantes con el Eje

DIPLOMACIA DEL EJE (Continuación)

EVENTO		CONDICION PREVIA	TIRADA	OTROS EFECTOS
BX	Bulgaria Se une al Eje	Rumania del Eje	1	Fuerzas Búlgaras restringidas. YX de Eje posible. GR Aliado posible.
		BP o Grecia Aliada	1-3	
YX	Yugoslavia Se une al Eje	Rumania del Eje. Hungría del Eje o Cooperante	1	Si el intento tiene éxito , despliegue las fuerzas pro-Eje yugoslavas (3 unidades). Si el intento falla , YU Aliado (Yugoslavia se une Aliados) ocurre automáticamente ahora y se despliegan las fuerzas pro-aliadas Yugoslavas (5 unidades). En cualquier caso, fuerzas yugoslavas restringidas.
		Como arriba, Bulgaria del Eje	1-2	
		BP (Pacto de los Balcanes)	1-4	
FL	Finlandia Guerra Limitada	URSS Aliada, Armisticio Finlandés en efecto I Estación completa	1-5	Finlandia= Menor Aislada Pro-Eje (20.64). Despliegue sus fuerzas según Armisticio Finlandés [20.82] + 100% Producción Tiempo de Paz, restringida . Unidades Alemanas permitidas sólo en las regiones de Oulu y Petsamo (Límite de Ocupación 4)
		Contar el nº de AREAS soviéticas indefensas en la frontera Finlandia	Inferior o igual a la Cuenta	
FX	Finlandia Se une al Eje	FL . Leningrado controlado por Eje	1-3	Producción Finlandia se transfiere al Eje (+ 3PP). PP Ahorrados se pierden. Unidades Ajenas del Eje permitidas en cualquier parte de Finlandia (aplicar Límite Ocupación). Acaba la Guerra de Invierno.
		URSS Aliada. WW soviética pero no Armisticio Finlandés.	Siempre	
AC	Pacto Anti-Comintern Activado	SM Aliado (Movilización Soviética)	1-3	Italia y España Cooperan con el Eje
JI	Japón interviene en el Lejano Oriente	Antes de W'41 y SM Aliado (Movilización Rusa) ha ocurrido	1-2	Producción Básica Soviética reducida permanentemente en 10PP. Ejércitos Shock 3º y 4º [Dic/41] no llegan .
SX	España (Nacionalista) Se une al Eje	Victoria Eje en Norte de Africa. <u>Toda Francia</u> controlada por Eje.	1-3	Fuerzas españolas restringidas a España , Marruecos Español y naciones/colonias adyacentes.
		Como arriba, 2F Aliado (2º frente)	1-2	
		Unidades Aliadas en Portugal	1-5	
3R	3º Ejército Rumano Sin Restricción	Balcanes Pacificados* , Odessa controlado por el Eje	1-4	3R Rumano liberado de la restricción hasta ser eliminado o los soviéticos controlen Odessa .
XR	Ejército Satélite del Eje Liberado	Balcanes Pacificados* , Sebastopol y Grecia controlados por el Eje	1-3	Uno de: 4R Rumano, 2H Húngaro o 8I Italiano sin restricción hasta ser eliminado o los soviéticos controlen Sebastopol .
ME	Insurrección de Oriente Medio [Siria / Irak / Persia]	Balcanes Pacificados* . Eje controla Bulgaria y Grecia . Contar puertos mayores del Eje en Libia/Egipto	Inferior a la Cuenta	Un Mandato ME específico (Irak , Siria o Persia) se une al Eje (1 resultado/mandato); despliegue todas las fuerzas nacionales. Las DdG Aliadas sobre los Mandatos ME ya no se consideran Traición.
MR	Rebelión de Oriente Medio [Palestina, o derrotadas Siria / Irak / Persia]	No hay unidades Aliadas/Soviéticas dentro de un específico Mandato ME controlado (incluyendo bases)	1-2	Mandato ME controlado-Aliado pero sin guarnición se Rebelar: despliegue 1 unidad nacional en la capital (se aplica la Conquista). Resultados múltiples/Mandato OK.
TC	Turquía Coopera con el Eje	Balcanes Pacificados* . Eje controla Bulgaria , Grecia y Libia . Contar nº capitales controladas Mandatos ME	Inferior o igual a la Cuenta	Eje + 5PP , obtiene Derechos de Paso Ferroviarios dentro de Turquía (pero las unidades alemanas no pueden permanecer en Turquía).
TX	Turquía Se une al Eje * Batumi, Leinakan, Najichevan, Yerevan	Soviéticos Aliados y Balcanes Pacificados* o Eje dentro de Madre Rusia. Contar nº ciudades indefensas en la frontera turca *	Inferior o igual a la Cuenta	Despliegue las fuerzas Turcas . Las unidades del Eje pueden ocupar Turquía (aplicar el Límite de Ocupación). [Eje + 5PP si no hubo TC]
		Aliados cometen Traición (20.36) sobre un Mandato ME	1	
		Bakú o Irak controlado por el Eje	1-2	
RS	Sol Naciente (Japón amenaza La India)	+ S'42 . Balcanes Pacificados*. No JI . No hay unidades Aliadas en La India.	1-3	Aliados - 10PP mientras prevalezcan las condiciones previas. (Los Británicos conservan el control de La India).

* **Rumania, Hungría, Bulgaria, Yugoslavia, Albania y Grecia** unidas al Eje, Cooperantes, o conquistadas por el Eje.

EVENTOS DIPLOMATICOS HISTORICOS

MES	EVENTO DIPLOMATICO ALIADO	EVENTO DIPLOMATICO DEL EJE	EVENTOS DE JUEGO
Sep/39			DdG del Eje a Polonia
Oct/39	Partición de Polonia [PP]		Polonia derrotada
Nov/39	Línea Curzon Ocupada [CL]	Oferta de Paz del Eje [PW]	
W'39			
Dic/39	Guerra de Invierno [WW]		
Ene/40	Ayuda a Finlandia [FR]		
Feb/40	Expedición a Noruega Planeada [NP]		Armisticio Finlandés
Mar/40	Expedición a Noruega Aprobada [NX]	Sumisión de Dinamarca [DS]	DdG del Eje a Noruega
Abr/40	Inicio de las Reformas Soviéticas [S1] <fallo>		Noruega derrotada
May/40	Inicio de las Reformas Soviéticas [S1]		Bélgica y Holanda derrotadas
S'40			
Jun/40		Italia se une al Eje [IX]	Armisticio Francés
Jul/40	Reservas Estratégicas Soviéticas [SR]	Rumanía cede Bessarabia [RB]	
Ago/40		Rumanía se une al Eje [RX] <fallo>	
Se/40	Reservas Estratégicas Soviéticas [SR]	Rumanía se une al Eje [RX]	
Oct/40			
Nov/40	Grecia se une a los Aliados [GR]		
W'40			
Dic/40	Reservas Estratégicas Soviéticas [SR]		
Ene/41			
Feb/41	Reservas Estratégicas Soviéticas [SR]		
Mar/41	Reformas Soviéticas Completas [S2] <fallo>	Bulgaria se une al Eje [BX]	
Abr/41	Reformas Soviéticas Completas [S2]	Yugoslavia se une al Eje [YX] <fallo>	Yugoslavia y Grecia derrotadas
May/41	Reservas Estratégicas Soviéticas [SR]	Insurrección Oriente Medio [ME] / Irak	Grecia conquistada (Creta) Irak derrotada
S'41			Francia explotada
Jun/41		Insurrección Oriente Medio [ME] / Siria	DdG del Eje a la URSS (GP) Siria derrotada
Jul/41		Guerra Limitada de Finlandia [FL]	
Ago/41		Hungría se une al Eje [HX]	DdG Aliada a Persia; derrotada
Sep/41			
Oct/41			Caída de Odessa
Nov/41		3º Ejército Rumano liberado [3R]	
W'41			
Dic/41			
Ene-Abr/42			
May/42			Caída de Sebastopol
S'42			Yugoslavia y Grecia explotadas
Jun/42	Segundo Frente [2F] <fallo>	4º Ejército Rumano liberado [XR]	[RS posible]
Jul/42	Segundo Frente [2F] <fallo>	Satélite liberado [XR] <fallo>	
Ago/42	Segundo Frente [2F] <fallo>	2H Húngaro liberado [XR]	
Sep/42	Segundo Frente [2F] <fallo>	Satélite liberado [XR] <fallo>	
Oct/42	Segundo Frente [2F]	8I Italiano liberado [XR]	
Nov/42			

RESUMEN DE REGLAS ESPECIALES DE LOS FRENTE

WEST FRONT / Frente Occidental

Activación: Siempre activo.

Clima: Tiradas del clima separadas todas las quincenas de Noviembre a Febrero del Frente Occidental. Puede haber tormentas en las cuencas Báltica Occidental (7), Atlántica (5 y 9) o Mediterránea (3 y 11).

Iniciativa: Eje hasta el ED 2F SEGUNDO FRENTE (después Aliados)

Logística del Eje: CG de MF desorganizados y no pueden hacer Blitz.

Mando Cruzado: El OKW del Eje y los CGS Aliados en el Frente Occidental pueden dirigir unidades en el Frente Mediterráneo o en el Frente Norte a media eficacia (y viceversa). **Inflexión:** Los CGS en **Malta / Gibraltar**, puede ordenar en el Frente Oeste o Mediterráneo con eficacia completa, y en otro con media. Desde **Copenhague / Glasgow**, se aplica lo mismo a los frentes Occidental y Norte.

El OKH en el Frente Occidental puede hacer mando-cruzado en el Frente Oriental a media eficacia (y viceversa). Desde **Berlín** puede ordenar en cualquier Frente con eficacia completa, el otro a la mitad.

Fuerza Aérea: En el Frente Occidental se aplican Alcance Aéreo Extendido Aliado (+Dic/43) y Supremacía Aérea Aliada (+Jun/44).

Producción: Las fuentes de Producción del MF y NF generan PP WF, como hacen las fuentes del EF antes de que Frente Oriental se vuelva activo.

Bases: Las unidades Aliadas y del Eje en el MF con Base en Casablanca / Túnez / Estambul pueden construirse con PP del WF al coste del MF (se puede usar el 50% de la Asignación al MF como máximo de esta forma). Las unidades Aliadas en el WF (por ejemplo, Grecia) sólo con Base en el Cabo deben construir con PP del MF (al coste del WF).

EAST FRONT / Frente Oriental

Activación: Beligerancia soviética. Los PP del Eje en el mapa EF se asignan al Frente Oriental. La Asignación inicial del Eje (0-40 PP) desde el WF al EF conforma la siguiente Producción.

Clima: Tiradas de clima separadas para el EF todas las quincenas de Octubre a Marzo, puede generar tormentas en las Cuencas Báltica Oriental (7), Artica (5 y 9) o del Mar Negro (3 y 11). La Nieve puede aparecer. Los CG del Eje se Desorganizan con Nieve, pero **pueden** Destacarse. **Primera Parálisis Invernal:** El Movimiento y la Potencia de Fuego del Eje están reducidos.

Iniciativa: Soviética con Nieve; Eje en los demás casos. El orden de Turnos de Jugador se altera a veces para reflejar a veces la iniciativa Aliada en un Frente y la iniciativa del Eje en otro (12.7).

Logística del Eje: Los CG del Eje del Frente Occidental y Mediterráneo activados en el Frente Oriental se desorganizan y no pueden hacer Blitz.

Fuerza Aérea: Niveles de Fuerza Aérea del EF separados. No aplicar el Alcance Aéreo Extendido ni la Supremacía Aérea Aliados.

Producción: Los soviéticos siempre producen por separado. Una vez activo el Frente Oriental, las unidades del Eje en él deben construirse con los PP del Frente Oriental (ante de esto se usaban los PP del Frente Occidental). Las Asignaciones del Eje para el Frente Oriental se pueden aumentar en 10PP en junio (hasta 40PP en cualquier momento), o reducir en 10PP durante cualquier Producción.

Bases: Las unidades del Eje en el MF con Base en Estambul se pueden construir con PP del WF a los costes del MF (máximo el 50% de la asignación del MF).

MED FRONT / Frente Mediterráneo

Activación: Beligerancia Italiana. Las unidades No-Residentes pueden entrar en el Frente Mediterráneo. Asignación inicial del Eje y Aliada (0-15 PP) desde el WF al MF realizada en la siguiente Producción.

Clima: Ninguna tirada especial. El clima es siempre Seco, pero las tiradas para el WF pueden producir tormentas en las cuencas Mediterránea (3 y 11) o Atlántica (5 y 9).

Iniciativa: Igual que en el Frente Occidental.

Logística del Eje: Los CG del Eje del WF y EF activados en el Frente Mediterráneo se desorganizan y no pueden hacer Blitz.

Mando Cruzado CGS: Los CGS Aliados y del Eje en el Frente Occidental pueden dirigir unidades en el MF a media eficacia (y viceversa). **Inflexión:** desde **Malta/Gibraltar**, los CGS puede ordenar en el WF o MF con eficacia completa, y en otro con media.

Aclimatización: Todas las unidades pierden 2VC al entrar en el MF por primera vez. Las unidades Ajenas que abandonan el MF deben reaclimatarse al volver a entrar. Las unidades de Caballería, SS, Fuerte y Cañones de Asedio están prohibidas.

Invasiones Navales: No se permiten Invasiones Navales entre localizaciones del MF. Las Invasiones Navales entre puertos del WF y el MF (sólo) están permitidas, pero deben originarse en un puerto mayor.

Salto Paracaidistas: Prohibidos en el MF a no ser que se combinen con una Invasión Naval.

Fuerza Aérea: Igual que en el Frente Occidental, salvo que la Fuerza Aérea del Eje nunca excede el FD en el MF. Se aplican el Alcance Aéreo Extendido y la Supremacía Aérea Aliados. Ningún Ataque Aéreo desde el WF sobre el MF a menos que sea por un CG del MF.

Producción: Se registra separadamente una vez activado el MF (antes: usar los PP del WF y coste en el MF doble). Todos los PP del MF debe importarse mediante Asignación/Transferencia (las fuentes de Producción del MF generan PP para el WF). Las Asignaciones se pueden aumentar 5PP en Jun/Dic (hasta 15 en cualquier momento), o disminuirse en 5PP en cualquier momento. Sólo las Residentes del MF se pueden reconstruir allí como cuadros si son eliminadas.

Costes de Producción: Use los costes de unidades **Extremos**.

Mantenimiento del Desierto: Los jugadores pagan 5PP del MF (1 tirada) por cada unidad Ajena al MF dentro de la ZONA DEL DESIERTO. Las reducciones de mantenimiento no impiden Ahorrar los PP restantes.

Pérdidas de Transportes: Todos los PP Asignados al MF están sujetos a las Pérdidas de Transportes. Ruede 1d6 por cada 5PP. El total no puede exceder la Asignación real. **Mare Nostrum:** No hay Pérdidas de Transportes del Eje si se controlan Gibraltar, Malta o Suez.

Bases: Las unidades del Eje en el MF con Base Casablanca / Túnez / Estambul se pueden construir con los PP del Frente Occidental (1/2 de la actual Asignación del MF máximo). Se usan siempre los costes de las unidades del MF.

Localizaciones de Llegada: Las unidades Aliadas nuevas o reconstruidas pueden llegar a cualquier puerto mayor controlado; las unidades del Eje sólo a Trípoli.

Victoria en el Norte de Africa (control de todos los puertos <6> mayores norteafricanos): Aclimatización cancelada.

Victoria en el Desierto (control de todos los puertos <7> de la Zona del Desierto del MF, incluyendo Basora): Mantenimiento del Desierto cancelado.

Victoria en el Frente Mediterráneo (control de todos los puertos <7> del MF excepto Sudáfrica): el MF se fusiona con el WF para ese bando: se levantan todas las restricciones del MF / las unidades se construyen con PP del WF a los costes del WF.

NORTH FRONT / Frente Norte

Activación: Siempre activo.

Clima: Clima WF en la Zona Templada (hexes); clima EF en la Zona Artica. Posibles Tormentas WF en las cuencas Báltica Occidental / Atlántica; Tormentas EF en las cuencas Báltica Oriental / Artica.

Mando: Para los propósitos de Mando (y Producción) **Noruega/Suecia** están en el WF, **Finlandia/URSS** están en el EF (vea el mapa).

Mando Cruzado CGS: Los CGS del Eje y Aliados en el WF pueden ordenar en el NF a media eficacia (y viceversa). **Inflexión:** desde Copenhague / Glasgow los CGS pueden ordenar en cualquier frente con eficacia completa, y en el otro a la mitad.

Fuerza Aérea: Igual que la Fuerza Aérea del MF (máximo FD del Eje).

Aclimatización: Cuando entran, las unidades NF -1VC y las Ajenas al NF -2VC. Las unidades de Caballería, SS y Cañones de Asedio están prohibidas (Fuertes OK).

Invasiones Navales: Las Invasiones Navales entre puertos del WF/EF y del NF (sólo) están permitidas. Ninguna Invasión Naval entre localizaciones del NF.

Producción: Para los fines de Producción (y Mando) **Noruega/Suecia** están en el WF, **Finlandia/URSS** están en el EF (vea el mapa). Use los costes de unidades **Extremos** (escandinavas exentas). Sólo las unidades NF pueden reconstruirse allí si son eliminadas.

Mantenimiento Artico: Restar 5PP del frente de origen por unidad Ajena al NF dentro de la Zona Artica.

Localizaciones de Llegada: Las unidades Aliadas, nuevas o reconstruidas, pueden llegar a puertos mayores controlados; las unidades del Eje a Oslo (o Estocolmo).

RESUMEN DE REGLAS NACIONALES ESPECIALES

ALEMANIA

- **Despliegue 1939 (20.11, 1939):** Por Grupos de Ejércitos. Debe guarnecer las fronteras con Francia, Bélgica y Polonia.
- **Unidades (20.11):** La blindada DAK es de Elite dentro del MF.
- **Límites de Ocupación (20.132):** No más de 4 unidades dentro del territorio de las potencias menores del Eje (hasta que haya enemigos).
- **Pacto Molotov (20.14):** Entrar en los Estados Bálticos/Finlandia es una DdG a la URSS. Debe abandonar Polonia Oriental tras el ED PP.
- **Disputas Fronterizas (20.15):** Debe guarnecer las fronteras Eje/Soviéticas en los estados colindantes a riesgo de perder territorio.
- **Ataques Sorpresa (20.16):** Los neutrales atacados no pueden rechazar asaltos o el movimiento naval; CG desorganizados.
- **Traición (20.17):** atacar a un neutral pro-Eje tiene efectos Diplomáticos negativos, cancela la Sorpresa.
- **Parálisis Invernal (20.18):** Durante el primer invierno del EF, unidades del Eje en el EF se ven gravemente perjudicadas.
- **Suministro de Petróleo y Mineral (17.1/17.2):** El Eje es penalizado si la Línea de Comunicación hacia Ploesti/Galivare está cortada.

ITALIA

- **Despliegue (20.21):** Debe guarnecer las ciudades mayores, Albania. Residentes MF: 1/puerto MF (en/adyacente). Aplicar la Producción de Tiempos de Paz.
- **Restricción de Unidades (20.23):** Restringidas a la Gran Italia si el beligerante por el ED IX. Las Residentes del MF restringidas al MF.
- **Rendición (20.25):** Puede Rendirse si es desmoralizada.
- **Derrota (20.26):** Todas las mares de la Cuenca Mediterránea se convierten en controlados Aliados sin tener en cuenta la propiedad de las bases navales.

GRAN BRETAÑA / ESTADOS UNIDOS

- **Despliegue 1939 (20.31, 1939):** Las unidades ME en bases/puertos. Las unidades de Egipto en/adyacentes a puertos Egipcios. Las Guarniciones dentro de la fortaleza. Otras unidades en Gran Bretaña.
- **Unidades (20.35):** La Infantería mueve 3 (motorizada).
- **Restricción de Unidades (20.34):** Expedicionarias del NF restringidas al NF / Gran Bretaña. Las Residentes del MF restringidas al MF: Guarniciones de fortalezas restringidas dentro. No pueden entrar en NAF antes de entrar el Eje o la derrota francesa.
- **Mando (20.33):** Los CGS pueden ordenar unidades de Menores Aliados en cualquier parte. Los Aliados no pueden hacer ninguna DdG antes del W'39 o durante la Guerra Falsa.

FRANCIA

- **Despliegue 1939 (20.41, 1939):** Debe guarnecer las ciudades mayores. 1 unidad permitida en Sedan/Phillipeville. Fuerte 1/Hex de la Línea Maginot. Residentes MF 1/puerto del MF (en/adyacente).
- **Unidades (20.41):** la infantería dispara FS/FD (no desmoralizada).
- **Restricción Unidades (20.41):** Residentes MF restringidas al MF: Otras unidades restringidas a Francia/Bélgica y naciones adyacentes.
- **Mando (20.42):** Sólo CG franceses pueden ordenar el movimiento de unidades francesas (Apoyo de Combate todos los Aliados). El GQG puede ordenar unidades de Menores Aliadas en cualquier parte.
- **Producción (20.43):** Francia puede construir sólo un VC por mes durante la Guerra Falsa.
- **Moral (20.44):** fallas si se pierde una ciudad mayor Francesa/Belga o fuerte de la Línea Maginot. La infantería dispara FS/FS, los CG se desorganizan y la Solidaridad se verifica en cada fase Política Aliada.
- **Solidaridad (20.45):** Chequeo en la Política de Eje. Depende del nº de unidades BEF. Primer fracaso del chequeo = Régimen de Petain, 2º fracaso = Francia debe pedir el Armisticio (20.46).
- **Derrota (20.47):** IX siguiente ED del Eje obligatorio (Italia neutral), ED RB habilitado. Las unidades británicas pueden entrar en el NAF. 2 Guardia Nacional llega la siguiente Producción.

Vichy

- **Cooperación (20.482):** PP / Tránsito Ferroviario al Eje. Unidades de pie sobre la carta OB (no Producción de Tiempos de Paz).

- **Despliegue (20.484):** Con la beligerancia: 5 Residentes MF, 1/puerto FNA (en/adyacente); las otras 2 unidades dentro de Vichy.
- **Desmoralización (20.486):** Con el ED 2F o control Aliado de Libia. Puede Rendirse/Capitular.

Francia Libre

- **Unión Anglofrancesa (20.491):** Si se rechaza el Armisticio, las unidades francesas se convierten FF (= británicas no-motorizadas).
- **Despliegue (20.492):** Hasta la Traición de Vichy: Igual que Vichy.
- **Unidades francesas (20.493):** ninguna reconstrucción, mando de los CG restringido a Francia/NAF y naciones/colonias adyacentes.

UNION SOVIETICA

- **Despliegue 1939 (20.51, 1939):** Por Distritos Militares.
- **Neutralidad (20.51):** Unidades restringidas a la Gran Rusia. Debe guarnecer los hexes colindantes con el Eje a riesgo de perderlos. Producción Período de Paz = 1/3. No puede hacer DdG, pero puede combatir con Finlandia a través del ED WW (20.57).
- **Beligerancia (20.52):** Por la DdG del Eje o Movilización (ED SM) sólo. Producción completa. Ejércitos de Reserva, llegan las restantes unidades de la Reserva Estratégica.
- **Unidades (20.53):** Use los costes de unidades Aliados hasta la Gran Guerra Patriótica (20.56), después los costes soviéticos. Los CG cuestan 20PP/VM hasta que los ED S1 y S2 reducen los costes de los CG.
- **Límites de Ocupación (20.53):** No más de 4 unidades dentro del territorio de Menores Aliadas (a menos que entre el Eje).
- **Suministro de Petróleo (20.591):** La Pérdida de la LDC/Ruta Marítima hasta Bakú reduce la Producción soviética.

POTENCIAS MENORES

- **Despliegue (20.61):** No pueden apilarse. Aplicable la Producción de Tiempos de Paz.
- **Producción (20.64):** Si tiene Suministro Nacional pero está aislada, puede construir sólo usando PP nacionales (fondo separado de PP).

Bélgica

- **Despliegue (20.72):** 1 unidad francesa permitida en Phillipeville mientras es neutral. El fuerte debe ir en Liege (= inf vs. para).

Suecia y Finlandia

- **Despliegue (20.82):** Finlandia tiene el 100% de su Producción en Tiempo de Paz.
- **Unidades (20.82-83):** Veteranas NF. Dentro del territorio natal, la infantería mueve 2 con Nieve y dispara FS/FD (Finlandesas FD/FD).
- **Mando / Suministro (20.82-83):** El CGT escandinavo puede apoyar el combate (ataques aéreos con FS). Suecia puede trazar su Suministro Nacional internamente (a Estocolmo a Gallivare).

Noruega y Dinamarca

- **DINAMARCA (20.71):** Sin Producción de Tiempo de Paz. Puede ser Sometida (vea ED DS del Eje).
- **NORUEGA (20.81):** Sólo 1 unidad/puerto. Las unidades son Residentes del NF. Derrotada como Potencia Mayor (Oslo perdida y todas las unidades eliminadas). Con el ED NP Aliado, puede Rendirse, las unidades pueden Capitular/Desertar.

ORIENTE MEDIO Mandatos / Protectorados

- **Unidades (20.92):** Residentes del MF.
- **Bases (21.397):** Bases británicas en Iraq y Persia.

Turquía

- **Unidades (20.91):** El Fuerte debe estar en Kanakkale. Dentro del territorio natal, las unidades turcas disparan FS/FD.
- **Suministro (20.91):** Turquía puede trazar su Suministro Nacional internamente (de Ankara a Estambul). Menores Aliados no pueden trazar Suministro Nacional a través de Turquía.

RESUMEN DE DISTRITOS / REGIONES / RUTAS

RESUMEN DE DISTRITOS / REGIONES / RUTAS		
RUTA (Símbolo)	RUTA CORTA (punto pequeño)	RUTA LARGA (línea de puntos grandes)
Tipo	Ferrocarril=rojo / Carretera=marrón	Ferrocarril = rojo / Carretera = marrón
MANDO		
CG al alcance pueden ordenar el movimiento	Si (mediante Marcha)	NO
CGS/CGT pueden ordenar el movimiento	Si (mediante Marcha)	Si (mediante Marcha Doble)
Mando CG / Alcance Aéreo por	2 hexes	5 hexes
CG Activado se puede destacar por	NO	NO
CG puede [desactivarse] movilizarse por	Si (mediante Marcha)	NO
CGS/CGT puede movilizarse estratégicamente por	SI	Ferrocarril: SI Carretera: Sólo si reserva 1 Movimiento Supremo (con Marcha Doble)
MOVIMIENTO		
Distancia de Movimiento Terrestre	1 Marcha	1 Marcha Doble
Distancia de Movimiento Ferroviario	2 hexes de ferrocarril	5 hexes de ferrocarril
Límite de Implicación por	2 unidades / fase	2 unidades / fase
AREA (Símbolo)	DISTRITO (círculo)	REGION (cuadrado)
Tamaño	± 2 hexes de diámetro	± 5 hexes de diámetro
Apilamiento / Control / Terreno	Como los hexes	Como los hexes
IMPLICACION		
Implicarse en amiga	Sí (Marcha o Mov. Estratégico)	Sí (Marcha o Movimiento Estratégico)
Implicarse en enemiga	Sí (sólo Marcha)	Sí (sólo Marcha)
Mov. Ferroviario a través de implicaciones en	NO	Sólo si es amiga
Mov. Naval a implicaciones en	NO	Sólo si hay un puerto amigo
Abandonar batalla mediante Mov-Estratégico	Si (No para retirarse)	Si (No para retirarse)
Abandonar implicación y volver a implicarse en	Sólo si ambas áeras son amigas	Sólo si ambas áeras son amigas
CG pueden entrar a implicaciones en	SI	SI
INVASIONES / SALTOS PARACAIDISTAS		
Invasión Naval en	Si (si existe un puerto)	Si (si existe un puerto)
Salto Paracaidista en	Si (si está dentro del Alcance Aéreo)	Si (si está dentro del Alcance Aéreo)
COMBATE	Opcional (Asaltos obligatorios)	Opcional (Asaltos obligatorios)
SUMINISTRO		
Suministro Ferroviario a implicada	SI	SI
Suministro Ferroviario a través de implicada	NO	Sólo si es amiga
Suministro Naval a implicada	Sólo Suministro de Asedio (si existe un puerto amigo)	Sólo si hay un puerto amigo
PRODUCCION		
Costes de Producción (no-implicada)	Normal	Normal
Costes de Producción (unidad implicada)	Doble	Doble

DATOS DE JUEGO

CAMBIO DE ESTACION

(Junio/Diciembre)

- Registrar Cambios Fuerza Aérea
- Registrar Aumentos Producción Básica
- Aumentar Asignaciones MF/EF [Junio]

EL MES DE JUEGO

Fase de Producción

- Determinar PP Disponibles
 - Asignar los PP
 - Añadir PP que llegan Transferidos
 - MF: Restar Mantenimiento
 - MF: Restar Pérdidas de Transportes
 - Añadir PP Previos Ahorrados
 - Restar PP que salen Transferidos
- Gastar (o Ahorrar) TODOS los PP
 - Construir pasos de Reemplazo
 - Reconstruir/Desplegar Cuadros
- Desplegar Refuerzos
- Disolver Unidades
- Reducir Asignaciones del MF/EF

Fase de Diplomacia (Aliados/Eje)

Quincena I

- Fase del Clima (Oct-May)
- Turno Primer Jugador
- Turno Segundo Jugador
- Turno Tercer Jugador

Quincena II

- Repetir Proceso Quincena I

EL TURNO DE JUGADOR

Fase de Mando

- Declaraciones de Guerra y Alianzas de Reacción
- Activar/Destacar los CG

Fase de Movimiento

- Mover unidades bajo mando
- Reducir/Movilizar los CG (no apoyo)
- Interceptar el Movimiento Naval/Invasión

Fase de Combate

- Objetivos de los Ataques Aéreos
- Seleccionar otras Batallas Activas
- Resolver Batallas Activas (de una en una)
 - Ataque Aéreo/Fuego Defensivo/Fuego Ofensivo
- Reducir/Desactivar CG de Apoyo

Fase de Movimiento Blitz *

- Repetir la Fase de Movimiento

Fase de Combate Blitz *

- Repetir la Fase de Combate

Fase de Suministro

- Colocación de BH
- Reunión Paracaidista
- Interceptar Suministro Naval [y BH]
- Desgaste por Desabastecimiento

Fase de Política

- Moral
- Armisticio Francés
- Sublevación/Rendición
 - Derrota / Conquista
- Supremacía Naval

* Sólo si hay CG Blitz Activados

DATOS DE LAS UNIDADES

Tipo Unidad	VELOCIDAD			POT. DE FUEGO	COSTES DEL EJE		COSTES ALIADOS		COSTES SOV ¹¹		COSTES EXTREMOS	
	Sec	Nie	Bar	Of/Def	Paso	Cuadro	Paso	Cuadro	Paso	Cuadro	Paso	Cuadro
Blindada	3	2	1	FD ¹	8	12	8	16	4	8	12	24
Mecanizada	3	2	1	FS/FD ²	6	9	6	12	3	6	9	18
Infantería	2 ³	1 ³	1 ³	FS	4	6	4	8	2	4	6	12
Montaña	2	1	1	FS ⁴	5	8	5	10	3	6	8	16
Caballería	3	2	2	FS	6	9	6	12	3	6	•	•
Paracaidista	2	1	1	FS/FD	12 ⁵	18 ⁵	12 ⁵	24 ⁵	6 ⁵	12 ⁵	18 ⁵	36 ⁵
Anfibia	2 ³	1 ³	1 ³	FS ⁸	•	•	4	12	2	6	6	18
Choque	1	1	1	FD	•	•	•	•	3	6	•	•
Fuerte	0 ⁶	0 ⁶	0 ⁶	FS/FT	10	15	10	20	•	•	•	•
Estatica	1 ⁷	1 ⁷	1 ⁷	FS	3	2	3	3	•	•	4	4
CG	2	1	1	•	10 ⁹	20 ⁹	10 ⁹	20 ⁹	10 ¹²	20 ¹²	10 ¹⁰	20 ¹⁰
CGT	2	1	1	•	5	10	5	10	•	•	5	10

1 Blindada FT/FD en desierto	7 Solo mando GCS/CGT
2 Mec FD/FD en desierto	8 Anfibias Aliadas disparan FD en BH propia
3 Infantería/anfibia BR/USA mueve 3/2/1	9 +5/10 con Suministro Naval; +10/20 con Sum. BH
4 Unidades Montaña FD en montañas	10 +5/10 con Sum. Naval; +10 con Sum. Carretera
5 Paracaidistas cuestan la mitad si confinados	11 Use Coste Aliado hasta Gran Guerra Patriótica
6 Solo Movimiento Ferroc./Mar. (no-implicado)	12 20/paso, 40/cuadro hasta Reforma Ejercito Rojo

F. AEREA	S39	W39	S40	W40	S41	W41	S42	W42	S43	W43	S44	W44
EJE	EF	FT	FT	FT	FT	FD	FD	FD	FD	FS	FS	•
	WF/IF	FT#	FT#	FT#	FD	FD	FD	FD	FS	FS	FS	•
ALIADOS		FS	FS	FS	FS	FS	FD	FD	FD	FT	FT+	FT*
SOVIETICOS		FS	FS	FS	FS	FS	FS	FD	FD	FD	FT	FT
PROD BASICA	S39	W39	S40	W40	S41	W41	S42	W42	S43	W43	S44	W44
EJE		-30	-30	-30	-30	-30	-25	-20	-15	-10	-5	0
ALIADOS		-20	-15	-10	-5	0	10	20	30	40	50	60
SOVIETICOS		-24	-24	-24	-18	-12	-6	0	8	8	8	8
# FD en MF/NF + Alcance Aereo Extendido * Supremacia Aerea												

RECHAZO DE ASALTOS

Por Rio	1-2 (1-3 con Barro)		
Aereo	1 (1-3 vs. Fortalezas)		
Naval	SNE1	Ig Naval	SNA1
Unidad Anfibia	TS	TD	TT
Otras unidades	TD	TT	TC
INTERCEPTACION NAVAL			
Del Enemigo	SNE1	Ig Naval	SNA1
Invasiones	TS/FS	TD/FD	TT/FT
Mov. Navales	TD/FD	TT/FT	TC/FC
Suministro BH	TS	TD	TT
Suministro Naval	TD	TR	TC
1 Supremacia Naval Enemiga / Amiga			
TS: 1 = Rechazo TD: 1-2 = Rechazo			
TT: 1-3 = Rechazo TC: 1-4 = Rechazo			

EFECTOS DEL CONTROL DE HEXES

Mando	AMI	DIS	ENE
Destacar CG hacia interior	Si *	No	No
Mando a traves	Si	Si	No
Movimiento	AMI	DIS	ENE
Mov. terrestre al interior	Si	Si	Si
Mov-Est al interior	Si *	No	No
Implicarse en	Si	Si	Si
Abandonar batalla hacia	Si *	No	No
Suministro	AMI	DIS	ENE
Sum. Ferroviario a traves	Si †	No	No
Sum. Terrestre a traves	Si	Si	No
AMI = Amigo, DIS = Disputado, ENE = Enemigo			
* No al interior de hexes de batalla			
† Solo hacia hexes de batalla amigos (no a traves)			

INDICE

Texto en letra *Cursiva* = ver barra lateral,
1942.1 = Regla N° 1 Escenario 1942

Abandono de Batallas 6.32

Límites por Lado de Hex 6.33
Retiradas 6.5

Aclimatación [MF] 6.73

Expedicionarias **MF** 20.11, 20.21, 20.31,
20.492,
Entrada/Reentrada al **MF** 21.351
Residentes **MF** 20.21, 20.31, 20.41,
20.493,
Veteranas **MF** 20.11, 20.31
Victoria **MF** 17.6, 21.395
Entrada/Reentrada **NF** 21.441

Asaltos Aéreos 7.64

Combate Paracaidista 14.41

Fuerza Aérea 13.0

Alcance Aéreo 13.11
Potencia de Fuego Aérea 13.23
Desorganización de la Fuerza Aérea 13.12
Ataques Aéreos 13.2
VC del Ataque Aéreo 13.22
Coordinación Aliada 5.34
Batallas 7.13
Alcance Aéreo Extendido 13.31
Fuerza Aérea del CG 5.4, 13.1
Ataques Aéreos en **MF** 21.393
Resolver Ataques Aéreo 13.24
Objetivos 13.21

Alemania 20.1

Expedicionarias **MF** 20.11
Veteranas **MF** 20.11
Pacto Molotov 16.42, 20.14, 20.58
Territorio Nacional 1.7
Cartas OB 22.1
Guerra Falsa 20.43
Origen del Suministro 10.2

Aliado, Aliados

Potencia de Fuego Aérea 13.23
Superioridad Aérea 13.3
Supremacía Aérea 13.32, 1944.01
Solidaridad Aliada 20.45
Beligerancia 16.3
Base de Ciudad del Cabo 21.14, 21.381
Base de Casablanca 21.381
Mando y Suministro 1940.03
Coordinación del Mando 5.34
Alcance Aéreo Extendido 1943.03
Iniciativa 4.22
Bases **MF** 21.381
Supremacía Naval 15.8
Capitulación de Unidades [a] 20.486
Restricción de Unidades 20.34

Alianzas de Reacción 16.5

Secuencia de Juego 4.312
Potencias Cooperantes 16.2
Reacciones Secundarias 16.52

Ambivalencia 7.7, 16.711

Anexión 16.6, 20.1, 20.58

Apilamiento 1.3, 6.21,

Destacar los CG 5.21
Terreno de Pantano 1.33
Terreno de Montaña 1.34
Barro 12.3
Sobreapilamiento 6.22
Nieve 12.4

Áreas 18.0

Combate 18.4
Mando 18.2
Radio de Mando 18.22
Control 18.1
Implicación 18.35
Límites de Implicación 18.37
CG 18.21
Marchas 18.33
Movimiento 18.3
Producción 18.61
Rutas Ferroviarias 18.32
Rutas de Carreteras 18.33
Movimiento Naval 18.34
Apilamiento 18.12
Suministro 18.5
Coste de las Unidades 18.62

Áreas Marítimas 15.1

Movimiento de Invasión 15.52
Invasiones de Largo Alcance 15.542
Puertos 1.44
Control de Cuencas Marítimas 15.21
Control de Áreas de Mar 15.2
Valores de Interceptación Naval 15.71
Invasiones Navales 15.822
Movimientos Navales 15.31

Asalto 7.6, 7.63

Asalto Aéreo 7.64
Asalto Combinado 7.65
Efectos de la Supremacía Naval 15.823
Rechazo 7.61, 15.531
Asalto por Río 7.62
Asalto Naval 7.63, 15.53
Capitulación de Unidades 20.486

Asaltos Navales 15.53

Unidades Prohibidas 15.53
Rechazo 15.531
Interceptación Naval 15.7
Línea Marítima 15.4
Interceptación del Suministro 15.73

Asedio [vea Suministro de Asedio]

Atacante / Defensor Original 7.12

Ataque 6.4

Asaltos 7.6
Fuerza Aérea del CG 13.1
Movimiento Supremo 5.71
Clima 12.33, 12.44

Ataque Sorpresa 20.16

Barro 12.3

Caballería 2.25
Combate 12.33
Iniciativa 4.22
Asalto por Río 7.61, 7.62, 12.6
Tormentas de Mar 12.5
Determinación del Clima 4.21, 12.1

Base de Ciudad del Cabo 21.381

Base Naval 15.1

Bases 1.452

Suministro 10.71

Base de Túnez 21.385

Batallas 7.1

Batallas Activas 7.14
Asaltos Aéreos 14.41
Ataques Aéreos 7.13, 13.21
Asaltos 7.6
Ataques 6.4
Hexes de Batalla 7.11
Resolución del Combate 7.2
Rondas de Combate 7.21
Secuencia de Combate 7.22
Contraataques 7.23
Destacar los CG 5.21
Abandonar una Batalla 6.32
Ejecución del Fuego 7.31
Hexes Amigos de Batalla 8.31
Fuerza Aérea del CG 5.4, 13.1
Límites por Lado de Hex 6.33
Combate Obligatorio 7.15
Movilización del CG 5.51
Atacante / Defensor Original 7.12
Movimientos Ferroviarios 9.21
Retaguardias 6.51
Rechazo 7.61
Retiradas 6.5
Ríos 1.36
Capitulación de Unidades 20.486

Bélgica 20.72

Solidaridad Aliada 20.45
Suministro Nacional 10.21
Guerra Falsa 20.43
Sedán 20.41, 20.72

Beligerancia 16.3

Alianza de Reacción 16.51
Italia 20.22
Potencias Menores 20.6
Soviéticos 20.52
Turquía 20.91

Berlín

Victoria Aliada 19.3
Suministro del Eje 20.12, 20.24
Suministro de Origen del Eje 10.2
Puntos de Inflexión 5.723
Suministro Nacional 10.21, 20.485, 20.63
Suministro de Petróleo [Ploesti] 17.1
Control de Líneas Férreas 9.12
Desorganización del CGS 5.7
Ciudades de Victoria 19.5
Mando Cruzado **WF-EF** 5.722

Bessarabia 20.51

Fronteras Eje-Soviéticas 20.15
Guarniciones Fronterizas 20.51
Pacto Molotov 16.42, 20.14, 20.58

Bulgaria

Pacificación de los Balcanes 17.4
Producción en Tiempo de Paz 16.32
Menores Pro-Eje 20.6
Rendición 16.82

Caballería 2.25

Pantano 1.33
Montaña 1.34
Movimiento 6.1, 12.33
Soviética 20.51, 20.521

Cabezas de Playa [BH] 15.6

Llegada Anticipada 11.82
Preparación de BH 11.74, 15.61
Suministro BH 10.34, 15.63, 11.733
Intercepción Suministro BH 15.73
Emplazamiento 15.62
Mulberries 15.65
Bombardeo de Costa 15.66
BH Soviética 15.67
Efectos de las Tormentas 12.51

Cañones de Asedio 2.34

Movimiento de Invasión 15.52

Ciudades 1.4

Defensa Doble 7.34
Potencia de Fuego Defensiva 7.32
Ciudades Mayores 1.41
Ciudades Menores 1.42
Apilamiento Según Terreno 6.21
Ciudades de Victoria 1.412

Ciudades Natales 1.4

Clima 12.0

Parálisis Invernal del Eje 12.45
Mando 12.31, 12.42
Destacar los CG 5.21
Determinación 12.1
Defensa Doble 7.34
Clima Seco 12.2
Clima EF 21.21
Desorganización del CG 5.32
Iniciativa 4.22
Clima MF 12.12, 21.33,
Movimiento 6.1, 12.32, 12.43
Clima de Barro 12.3
Clima NF 21.42
Rechazo 7.61
Asalto por Río 7.62, 12.6
Tormenta Marítima 12.5
Nieve 12.4
Clima WF 12.11, 21.11

Clima Seco 12.2

Rechazo 7.61
Asaltos por Río 7.62, 12.6
Determinación del Clima 12.1

Combate 7.0

Batallas Activas 7.14
Ataques Aéreos 7.13
Aplicar Impactos 7.33
Combate en Áreas 18.4
Asaltos 7.6
Ataques 6.4
Control del Hex de Batalla 8.1
Combate Blitz 4.35
CG Blitz 5.6
Fase de Combate 4.33
Apoyo de Combate 5.52, 5.34
Valor de Combate [VC] 2.5
Contraataques 7.23
Abandono de Batallas 6.32
Defensa Doble 7.34
Unidades de Fuerte 2.28
Fortalezas 1.45, 7.5
Apoyo de Combate CG Invasión 15.511

Combate Obligatorio 6.4, 7.15, 7.5
Mando de Menores 20.62
Fortalezas Menores 7.51
Clima de Barro 12.33
Atacante / Defensor Original 7.12
Combate Paracaidista 14.4
Fuego de Persecución 6.52
Resolución 7.2
Resolver Ataques Aéreos 13.24
Secuencia 4.331
Apoyo de Combate del CGS 5.74
Nieve 12.44
Reducción de Pasos 2.6
Objetivos de los Ataques Aéreos 13.21
Defensa Triple 7.35
Capitulación de Unidades 7.7, 20.486
Combate Sin Apoyo 7.4

Combate Obligatorio 7.15

Ataques 6.4
Sin Apoyo 7.4

Control

Control del Hex 8.1
Territorio Nacional 16.6
Zonas de Control 8.2

Control del Hex 8.0

Efectos del Control 8.4
Estado del Hex 8.3
Dispersión Paracaidista 14.3
Reunión Paracaidista 14.5

Cuarteles Generales [CG] 5.0

Activación 4.313
Fuerza Aérea 5.4, 7.13, 13.1
Alcance Aéreo 13.11
VC del Ataque Aéreo 13.22
Ataques Aéreos 7.13
Mando Aliado 20.33
Aplicación de Impactos 7.33
Mando en Áreas 18.2
Mando del Eje 20.24
Logística del Eje 5.33
Problemas del Eje en el **EF** 21.25
Coste CG -Suministro Petróleo Eje 11.735
Sorpresa del Eje 20.16, 20.54
Parálisis Invernal del Eje 12.45
Combate Blitz 4.35
CG Blitz 5.6
CG Blitz de Invasión 15.512
Costes de Construcción 11.73, 18.62
CG de Apoyo de Combate 5.52
Radio de Mando 5.31, 8.4, 18.22
Mando de Invasión 15.51
Apoyo de Combate CG Invasión 15.511
Suministro de Ultramar **MF** 11.731
Mando **MF** 21.34
Mando de Potencia Menor 20.62
Suministro de Petróleo [Ploesti] 7.1, 20.54
CG Paracaidista 14.21
Reforma del Ejército Rojo 20.54, 20.57
Evacuación Naval 15.55
Invasión Naval 15.5, 15.822
Apoyo de Combate del CGS 5.74
Costes Soviéticos 20.54, 20.57, 20.591
Suministro de Petróleo Soviético 20.591
España 20.74
Purgas de Stalin 20.5
Movimientos Supremos 6.6
CG de Teatro 5.8
Tipo de Unidad 2.2
Combate Sin Apoyo 4.33, 7.4

Cuenca Mediterránea 15.1

Control de Cuenca Marítima 15.21

Danzing

Anexión del Eje 20.1
Ciudad Libre Escenario 1939-Fronteras

Declaración de Guerra 16.4

Traición Aliada 20.36
Alianzas de Reacción 4.312
Traición del Eje 20.17
Ataques Sorpresa del Eje 20.16, 20.54
Fase de Mando 4.311
Soviéticas 20.51, 20.521

Defensa Doble 7.34

Terreno de Bosque/Colina 1.32
Ciudades Mayores 1.41
Terreno de Pantano 1.33
Fortaleza Menor 7.51
Terreno de Montaña 1.34
Clima de Barro 12.33
Resolver Ataques Aéreos 13.24

Defensa Triple 7.35

Fortalezas 7.5
Unidades de Fuerte 2.28

Derrota 16.9

Conquista 16.92
Fuerzas Derrotadas 16.91
Derrota Francesa 20.47, 20.22
Colonia Norte Africa Francesa (NAF) 20.4
Derrota Italiana 20.26
Derrota Polaca 20.43

Desmoralización 16.71

Dinamarca 20.71

Ruta Marítima Norte 15.81

Diplomacia

Comienzo del Juego 22.2
Fase de Diplomacia 4.12

Distritos (círculos) 18.0

Combate 18.4
Mando 18.2
Radio de Mando 18.22
Control 18.1
Implicación 18.35
Límites de Implicación 18.37
CG 18.21
Marchas 18.33
Movimiento 18.3
Producción 18.61
Rutas Ferroviarias 18.32
Rutas de Carretera 18.33
Movimiento Naval 18.34
Apilamiento 18.12
Suministro 18.5
Coste de las Unidades 18.62

Eben Emael 20.72

Eje

Potencia de Fuego Aérea 13.23
Ataques Sorpresa 20.16
Fronteras Eje-Soviéticas 20.15
Beligerancia 16.3, 20.22
Traición 16.41, 20.17
Disputas Fronterizas 16.42
Guarniciones Fronterizas 20.51

- Mando y Suministro 20.12
 - Cooperación con 16.2
 - Problemas **EF** 21.25
 - Producción **EF** 21.23
 - Finlandia 20.82
 - Chequeo de Moral francesa 20.44
 - Alemania 20.1
 - Iniciativa 4.22
 - Victoria **MF** 17.6
 - Bases **MF** 21.382
 - Producción **MF** 21.37
 - Mare Nostro 17.5
 - Potencias Menores 20.6
 - Supremacía Naval 15.8
 - Límites de Ocupación 20.132
 - Confinamiento en Tierra de los Para 14.7
 - Guerra Falsa 20.43
 - Transferencia de PP 21.24
 - Rechazo del Armisticio 20.46, 20.491
 - Satélites 16.3
 - Territorio 16.21
 - Restricción de Unidades 20.23, 20.131
 - Victoria 19.2
- Ejército Rojo 20.53**
- Restricción de Unidades 20.34, 20.53
 - Purga de Stalin 20.54
 - Reformas 20.54, 20.57
- Escandinavia 20.8, 21.4**
- España 20.74**
- Mando de Menores 20.62
 - Territorio Nacional 20.74
 - Voluntarios Españoles 17.7
 - Rendición 16.81
- Estaciones 3.3**
- Cambio de Estación 3.3, 22.2
- Estados Bálticos 20.6**
- Fronteras Eje-Soviéticas 20.15
 - Disputas Fronterizas 16.42
 - Guarniciones Fronterizas 20.51
 - Potencias Menores 20.6
 - Pacto Molotov 16.42, 20.14, 20.58
 - Territorio Soviético 20.51
- Estrechos 1.371**
- Trasbordador Ferroviario Estrechos 9.11
- Estambul**
- Bases **MF** 21.385
- Facciones**
- Beligerancia 16.3
 - Traición 16.41
 - Conquista 16.92
 - Declaraciones de Guerra 4.311, 16.4
 - Derrota 16.9
 - Fase de Diplomacia 4.12
 - Menores Aisladas 11.34, 20.64
 - Potencias Menores 20.6
 - Producción de Menores 20.64
 - Suministro Nacional 10.21
 - Origen del Suministro 10.2
- Ferrocarriles 9.0, 1.6**
- Efectos de la Supremacía Aérea 13.32
 - Rutas Ferroviarias en 18.3
 - Suministro Ferroviario en Áreas 18.5
 - Control 9.12
 - Neutrales Cooperantes 16.21
- Efectos del Control del Hex 8.4
 - Producción de Menores 20.64
 - Abandono de Batallas por Ferrocarril 9.22
 - Hexes Ferroviarios de Entrada 18.0
 - Trasbordador Ferroviario 9.11
 - Líneas Férreas 9.1
 - Movimiento Ferroviario 9.2
 - Suministro Ferroviario 9.3, 10.31
 - Suministro Ferroviario/Naval 10.32
 - CGS 5.7
 - Movimiento Estratégico 6.62, 6.72
 - Fuentes de Suministro 10.31
 - CGT 5.8.
- Finlandia 20.82**
- La Gran Finlandia 20.82
 - Pacto Molotov 16.42, 20.14, 20.58
 - Puertos 15.1
 - Suministro de Carretera 10.33
 - Tropas de Esquíes 21.442
 - Guerra de Invierno 20.57, 1939
- Fortalezas 1.45, 7.5**
- Asaltos Aéreos vs. 14.41. 14.42
 - Combate 7.5
 - Contraataques 7.23
 - Potencia de Fuego 7.32
 - Suministro de Fortaleza 10.7
 - Guarniciones 20.31
 - Gibraltar 1.45
 - Leningrado 20.51
 - Malta 1.45
 - Fortalezas Menores 7.51
 - Sebastopol 17.3
 - Suministro de Asedio 15.41
 - Apilamiento 1.45, 6.21
 - Desgaste de Suministro 10.6
 - Defensa Triple 7.35
 - Fuego Triple 7.32
 - Combate Sin Apoyo 7.4
- Francia 20.4**
- Solidaridad Aliada 20.45
 - Unión Anglo-Francesa 20.491
 - ED de Bessarabia 20.58
 - Mando y Suministro 20.42, 20.494
 - Derrota 20.47
 - Desmoralización 16.71, 20.44
 - Fuerzas 20.41
 - Francia Libre 20.49
 - Armisticio Francés 16.72, 20.46
 - Colonias Francesas 20.4
 - NAF (Norte de Africa Francés) 20.4
 - Moral 20.44, 16.71
 - Suministro Nacional 20.63
 - Territorio Nacional 1.7
 - Ocupada 20.481
 - Guerra Falsa 20.43
 - Sublevación 16.731
 - Estados Sucesores 20.4
 - Vichy 20.48
 - Territorio de Vichy 20.481
- Frentes 21.0**
- Activo e Inactivo 21.2, 21.3
 - Potencia de Fuego Aérea 13.23
 - Alcance Aéreo 13.11
 - Asignaciones 11.5
 - PP Disponibles 11.4
 - Producción Básica 11.31
 - Mando del CG 5.31
 - Aclimatización **MF** 6.73.21.351
 - Visión Global de la Producción 11.1
- Fuentes de los PP 11.3
 - Transferencia de PP 11.6
 - Alcance Aéreo del CGS 5.75
 - Radio de Mando del CGS 5.72
 - Construcciones SS 2.33
 - Transferir PP 11.61
 - Determinación del Clima 21.1
 - Mando Cruzado **WF-EF** 5.722
 - Mando Cruzado **WF-MF** 5.721
- Frente de Origen 11.31**
- Frente Mediterráneo [MF] 21.3**
- Frente Norte 21.4**
- Frente Occidental [WF] 21.1**
- Frente Oriental [EF] 21.2**
- Frontera**
- Disputas Fronterizas 16.42, 20.14, 20.15
 - Guerra de Invierno 20.57
- Fuego Doble [FD] 7.32**
- Combate en el Desierto 21.36
- Fuego Triple [FT] 7.32**
- Gibraltar**
- Puntos de Inflexión 5.723
 - Combate con Fortalezas 7.5
 - Suministro de Fortaleza 10.7
 - Mare Nostro 17.5
 - Apilamiento 1.45
 - Defensa Triple 7.35
- Gran Bretaña 20.3**
- Unión Anglo-Francesa 20.491
 - Protectorados Británicos 20.921
 - Mando y Suministro 20.33
 - Expedicionarias **MF** 21.313
 - Residentes **MF** 21.311
 - Veteranas **MF** 21.312
- Grandes Potencias**
- Gran Bretaña/USA 20.3
 - Derrota 16.9
 - Alemania 20.1
 - Suministro Nacional 10.21
 - Unión Soviética 20.51
- Grecia 20.73**
- Bases Aliadas **MF** 21.381
 - Sublevación 16.731
 - La Gran Italia 20.2
 - Territorio Nacional 1.7
 - Pacificación Balcánica 17.4
- Guerra de Invierno 21.48, 1939.9**
- Unión Soviética 20.57
- Guerra Falsa 20.43**
- Hexes de la Línea del Frente 22.31**
- Holanda**
- Guerra Falsa 20.43
- Hungría 16.82**
- Menores Pro-Eje 20.6
 - Rendición 16.82
 - Pacificación Balcánica 17.4

Impacto

- Aplicación de Impactos 7.33
- Potencia de Fuego 7.32
- Fuego de Persecución 6.52

Implicación 6.3

- (Vea también Abandono de Batallas)
- CG en las Áreas 18.21
- Movimiento en las Áreas 18.35
- Ataques 6.4
- Límite por Lado de Hex 6.33

Iniciativa 4.22

Intercepción Naval 15.5

- Efectos de la Supremacía Naval 15.824
- Valores 15.71
- Movimiento Naval 15.71
- Suministro Naval 15.72

Invasiones Navales 15.5

- Invasiones Blitz 15.54
- Radio de Apoyo de Combate 15.511
- CG de Invasión 15.51, 5.9
- Movimiento de Invasión 15.52
- Salto Paracaidistas en MF 21.392
- Invasiones Navales en MF 21.391
- Salto Paracaidistas en NF 21.471
- Invasiones Navales en NF 21.472
- Efectos de la Supremacía Naval 15.822
- Invasiones con Oposición 15.521
- Terreno Prohibido 15.52
- Unidades Prohibidas 15.52

Italia 20.2

- Beligerancia 20.22, 20.47
- Mando y Suministro 20.24
- Cooperación 16.2
- Desmoralización 16.71
- Derrota 20.26, 15.21
- Fuerzas 20.21
- Expedicionarias **MF** 21.313
- Residentes **MF** 21.311
- Suministro Nacional 20.63
- Territorio Nacional 1.7
- Límites de Ocupación 20.132
- Rendición 16.71, 16.81, 20.25
- Restricción de Unidades 20.23

Jugador Activo 4.3

- Batallas Activas 7.14
- Contraataques 7.23
- Activación de CG 4.313
- Política 16.7
- Intercepción del Suministro 15.73
- Combate Sin Apoyo 7.4

Jugador Pasivo 4.3

- Intercepción Movimiento Naval 15.72
- Intercepción del Suministro Naval 15.73

Lado de Hex

- Claro 1.31
- Bosque/Colinas 1.32
- Fortaleza 1.45
- Río Congelado 12.43
- Límites 6.33, 21.352
- Pantano 1.33
- Montaña 1.34
- Asaltos por Río 12.6
- Ríos 1.36
- Estrechos 1.371
- Terreno 1.3
- Zonas de Control 8.2

Lagos 1.36

Las Bases 21.14, 21.38

- Casablanca [Aliada] 21.381
- Ciudad del Cabo [Aliada] 21.14, 21.381
- Estambul [Eje] 21.382
- Túnez [Eje] 21.382

Leningrado

- Fortaleza 1.45
- Combate con Fortalezas 7.5
- Defensa Triple 7.35
- Territorio de la URSS 20.51
- Guerra de Invierno 20.57

Límite por Lado de Hex 6.33

- Implicación 6.33
- Asaltos por Río 12.6
- Movimiento por Carretera 21.352

Límites de Ocupación

- Restricción de Unidades del Eje 20.132
- Restricción de Unidades soviéticas 20.53

Línea Curzon 20.14

Línea de Comunicación 10.21

Línea Maginot

- Unión Anglo-Francesa 20.491
- Moral Francesa 16.71, 20.44
- Unidades de Fuerte 2.28
- Fuerzas de la Francia Libre 20.492

Londres

- Origen del Sum 10.2, 20.33, 20.42, 20.494
- Suministro Nacional 10.21, 20.63
- Control de Línea Férrea 9.12
- Desorganización del CGS 5.7

Malta

- Puntos de Inflexión 5.723
- Combate con Fortalezas 7.5
- Suministro Fortalezas 10.7
- Mare Nostro 17.5
- Apilamiento 1.45
- Defensa Triple 7.35

Mando 5.0

- Batallas Activas 7.14
- Ataques Aéreos 7.13
- Coordinación Aliada 5.34
- Logística del Eje 5.33
- CG Blitz 5.6
- CG Blitz de Invasión 15.512, 15.54
- Británico/Americano 20.32
- CG de Apoyo de Combate 5.52
- Radio de Mando 18.22, 8.4
- Mando Cruzado 5.72
- Cuartel General [CG] 2.4, 5.1
- Activación del CG 4.313
- Fuerza Aérea del CG 5.4
- Radio de Mando del CG 5.31
- Desorganización del CG 5.32
- Mando de Invasión 15.51
- CG de Invasión/Paracaidista 5.9
- Mando MF 21.34
- Mando de Menores 20.62
- CG Móvil 5.51
- Clima de Barro 12.31
- CG Paracaidista 14.21
- Aliado/Soviético 20.34
- Apoyo de Combate del CGS 5.74

- Radio de Mando del CGS 5.72
- Movilización del CGS 5.73
- Nieve 12.42
- Movimiento Estratégico 6.62, 6.72
- CG Supremo [CGS] 5.7
- Movimiento Supremo 5.71, 6.6
- CG de Teatro [CGT] 5.8
- Combate Sin Apoyo 7.4
- Clima 4.21

Mando y Suministro

- Gran Bretaña/USA 20.33
- Francia 20.42
- Francia Libre 20.494
- Alemania 20.12
- Italia 20.24
- Unión Soviética 20.54

Mantenimiento

- Mantenimiento del Ártico 21.461
- Mantenimiento del Desierto 21.372

Mare Nostro 17.5

- 1940A .4e

Menor Aislada 11.7, 20.64

Mes 4.1

- Llegada Anticipada 11.82, 21.321
- Eventos Diplomáticos 16.6
- Continuidad del Juego 3.3
- Producción en Tiempo de Paz 16.32
- Refuerzos 11.8
- Códigos de las Unidades 2.7
- Clima 4.21

Moral Francesa 20.44, 16.71

Moscú

- Desorganización del CGS 5.7*

Movimiento 6.0

- Supremacía Aérea 13.32
- Movimiento Blitz 4.34
- Ciudades 1.4
- Terreno Claro 1.31
- Destacar los CG 4.313, 15.51
- Implicación 6.31, 18.35
- Terreno de Bosque/Colinas 1.32
- Cuartel General [CG] 2.4, 5.1
- Hexes 1.2
- Efectos del Control del Hex 8.4
- Límite por Lado de Hex 6.33
- Movilización de CG 5.51
- Movimiento por Tierra 6.71
- Movimiento en el MF 21.35
- Marchas 18.33
- Terreno de Montaña 1.34
- Fase de Movimiento 4.32
- Clima de Barro 12.32
- Movimiento Fuera de Carretera 21.353
- Sobreapilamiento 6.22
- Radio de Lanzamiento Para 14.22
- Movimiento Ferroviario 9.2, 18.32
- Retiradas 6.5
- Ríos 1.36
- Evacuaciones Navales 15.55
- Invasión Naval 15.5
- Movimiento Naval 15.3
- Clima de Nieve 12.43
- Límites de Apilamiento 6.2
- Estrechos 1.371
- Movimiento Estratégico 6.62, 6.72

- Supresión 13.32
- Movimiento de Unidades 6.1
- Clima 4.21
- Movimiento Naval 15.3**
 - Movimiento Naval en Áreas 18.34
 - Efectos de la Supremacía Naval 15.821
 - Capacidad Portuaria 15.32
 - Interceptación Naval 15.72
 - Movilización del CGS 5.73
- Movimiento Estratégico 6.6**
 - Entre Frentes 6.72
 - Movimiento Ferroviario 9.2
 - Movimiento de Carretera 21.352, 18.33
 - Naval 15.3
 - Movilización del CGS 5.73
 - CG Supremo 5.7
 - Movimiento Supremo 6.62
 - CG de Teatro 5.8
- Nación**
 - Beligerancia 16.3
 - Traición 16.41
 - Conquista 16.92
 - Declaraciones de Guerra 16.4
 - Potencias Menores 20.6
 - Producción 16.21
 - Rendición 16.8
- Neutrales 16.1**
 - Control de Áreas 18.1
 - Alcance Aéreo 13.11
 - Chequeos de Alianza 16.51
 - Traición Aliada 20.36
 - Traición del Eje 20.17
 - Sorpresa del Eje 20.16
 - Cooperación 16.2, 20.131
 - Declaraciones de Guerra 4.311, 16.4
 - Potencias Menores 20.6
 - Suministro Nacional 10.21
 - Cartas OB 22.1
 - Producción en Tiempo de Paz 16.32
 - Control del Mar 15.2
 - Neutralidad soviética 20.51
 - Líneas de Suministro 10.4
 - Vichy 20.48
 - Guerra y Paz 16.0
- Nieve 12.4, 4.21**
 - Parálisis Invernal del Eje 12.45
 - Combate 12.44
 - Mando 12.42
 - Iniciativa 4.22, 12.41, 12.7
 - Movimiento 12.43
 - Asaltos por Río 7.62, 12.6
 - Tormentas Marítimas 12.5
 - Determinación del Clima 12.1
- Noruega 20.81**
 - Suministro de Mineral del Eje 17.2
 - Ruta Marítima Norte 15.81
 - Tropas de Esquí 21.442
 - Weser [Operación] 1939.10
- Odessa**
 - Sebastopol y Odessa 17.3
 - 1941.02
- Oriente Medio (ME) 21.3**
 - Mandatos ME 20.92
 - Rebelión ME 21.399, 1944.05
 - Insurrección ME 21.398, 1940.09
- Pacificación de los Balcanes 17.4**
- Pacto Molotov 16.42, 20.14, 20.58**
 - Disputas Fronterizas 16.42
 - Restricción de Unidades Alemanas 20.14
 - Beligerancia Soviética 20.521
 - Movilización Soviética 20.55
 - Neutralidad Soviética 20.51
 - Territorio de la URSS/1939 20.51
- Parálisis Invernal 12.45, 1941.04**
- París**
 - Suministro Francés 20.42
 - Desorganización del CGS* 5.7
- Pérdida de Transportes**
 - Producción MF 21.371
 - Efectos de la Supremacía Naval 15.826
 - Transferencia de PP 11.6
- Petróleo**
 - Suministro Petróleo del Eje [Ploesti] 17.1
 - Centros de Recursos 1.5
 - Suministro Petróleo Ruso 20.54, 20.591
- Ploesti 17.1**
 - 1944.03
- Polonia**
 - Frontera Eje-Soviético 20.15
 - Derrota 16.9, 20.1, 20.43, 20.44, 20.58
 - Desmoralización Francesa 16.71, 20.44,
 - Polonia Oriental 20.51 barra lateral*
 - Menor Aislada 20.64
 - CG Mando de Menores 20.62
 - Pacto Molotov 16.42, 20.14, 20.58
 - Suministro Nacional 10.21
 - Guerra Falsa 20.43
 - Guarniciones Frontera soviética 20.51
- Portugal 20.75**
 - Capitulación de Unidades 7.7
- Potencia de Fuego 7.32**
 - Potencia de Fuego Aérea 13.23
 - Blindados 2.21, 1.35
 - Parálisis Invernal del Eje 12.45
 - Caballería 2.25
 - Combate 12.33
 - Fuego de Combate 7.32
 - Desierto 1.35
 - Ejecución del Fuego 7.31
 - Unidades de Fuerte 2.28
 - Artillería del Ejército Francés 20.41
 - Cuartel General [CG] 2.4, 5.1
 - Infantería 2.23
 - Terreno de Pantano 1.33
 - Mecanizados 2.22, 1.35
 - Infantería de Montaña 2.24
 - Paracaidistas 2.32
 - Fuego de Persecución 6.52
 - Resolución de Ataques Aéreos 13.24
 - Unidades de Choque 2.26
 - Unidades SS 2.33
- Potencias Mayores, Introducción**
 - Derrota 16.9
 - Francia 20.4
 - Italia 20.2
- Potencias Menores 20.6**
 - Coordinación de Mando Aliada 5.34
 - Traición del Eje 20.17
 - Beligerancia 16.31
 - Cooperación 16.2
 - Derrota 16.9
 - Desmoralización 16.71
 - Menor Aislada 11.7, 20.64
 - Mando de Menores 20.62
 - Suministro Nacional 10.21, 20.63
 - Límite de Ocupación 20.132, 20.53
 - CGT 5.8
 - Vichy 20.48
- Préstamo y Arriendo 20.592**
- Producción 11.0**
 - Llegada Anticipada 11.82, 21.321
 - Localizaciones de Llegada 11.81
 - PP Disponibles 11.4
 - Producción Básica 11.31
 - Inicio del Juego 22.2 empezando
 - Beligerancia 16.31
 - Construcción de Unidades 11.7
 - Ciudades 1.41, 1.42
 - Potencias Cooperantes 16.21
 - Disolución 11.84
 - Activación EF 20.521, 21.22
 - Asignaciones EF 11.52
 - Producción EF 21.23
 - Activación MF 21.322
 - Asignaciones MF 21.37
 - Producción MF 11.9 21.37
 - Potencias Menores 20.64
 - Producción NF 11.921.46
 - PP Tiempo de Paz 16.32, 20.22, 20.61
 - Asignación de PP 11.5
 - Fuentes de PP 11.3
 - Transferencia de PP 11.6, 21.24
 - Fase de Producción 4.11, 11.0,
 - Puntos de Producción [PP] 11.1
 - Reconstrucción de Cuadros 11.72
 - Reemplazos 11.71
 - Centros de Recursos 1.5
 - Ahorro de PP 11.4, 11.2,
 - Pérdidas de Transporte 21.371
 - Producción WF 21.13
- Producción en Tiempo de Paz 16.32**
 - Finlandia 20.82
 - Italia 20.22
 - Potencia Menor 20.61
 - Soviética 20.51
- Puertos 1.44**
 - Áreas 18.0
 - Mando de Invasión 15.51
 - Movimiento de Invasión 15.52
 - Suministro Nacional 10.21
 - Suministro de Ultramar 11.731
 - Salto Paracaidistas en MF 14.21
 - Invasiones Navales en MF 15.9, 21.391
 - Capacidad Portuaria 15.32
 - Rendición de Satélites 16.81
 - Áreas Marítimas 15.1
 - Control Naval 15.2
 - Invasión Naval 15.5
 - Movimiento Naval 15.3, 18.34
 - Movimientos Navales 15.31
 - Suministro Naval 15.4
 - Suministro de Asedio 15.41, 15.825
 - Efecto de las Tormentas 12.51

Puntos de Inflexión 5.723

Quincena 4.2

- Comienzo del Juego 22.2
- Mes de Juego 4.1
- Iniciativa 4.22, 12.7
- Clima 4.21, 12.1

Recursos

- Centros 1.5
- PP de Recursos MF 21.37
- Fuentes de PP 11.33

Refuerzos 11.8

- Llegada Anticipada 11.82, 21.321
- Aclimatización 21.351, 21.441
- Códigos de Llegada 2.7
- Localizaciones de Llegada 11.81
- Fuerzas Disponibles 22.2
- Llegada Retardada 11.83
- Cartas OB 22.1

Regiones 18.0

- Combate 18.4
- Mando 18.2
- Radio de Mando 18.22
- Control 18.1
- Implicación 18.35
- Límites de Implicación 18.37
- CG 18.21
- Marchas 18.33
- Movimiento 18.3
- Producción 18.61
- Rutas Ferroviarias 18.32
- Rutas de Carretera 18.33
- Movimiento Naval 18.34
- Apilamiento 18.12
- Suministro 18.5
- Coste de las Unidades 18.62

Rendición 16.8

Repliegue 16.721

Restricción (unidades)

- Gran Bretaña/USA 20.34
- Italia 20.23
- Francia 20.41
- Alemania 20.13
- Potencias Menores 16.311
- URSS 20.51, 20.53

Retiradas 6.5

- Rechazo de Asaltos 7.6
- Retiradas en Áreas 18.36
- Retaguardias 6.51
- Fuego de Persecución 6.52
- Movimiento Estratégico 6.62
- Movimientos Supremos de Tierra 6.61
- Tito 16.732

Ríos 1.36

- Asaltos Combinados 14.42
- Asaltos por Río 7.62, 12.6

Rutas (Áreas) 18.31

Rumania

- Pacificación de los Balcanes 17.4
- Bessarabia 20.58, 20.51
- Liberación de Unidades Restringidas 17.3
- Movilización Soviética 20.55
- Rendición 16.82

Rusia (vea Unión Soviética)

Satélites [Eje] 16.3

Sebastopol

- Fortaleza 1.45
- Combate con Fortalezas 7.5
- Sebastopol y Odessa 17.3
- Defensa Triple 7.35

Sedán 20.42

- Bélgica 20.72

Segundo Frente (ED 2F)

- Iniciativa 4.22
- Desmoralización 16.71

Siberia

- Origen del Suministro Ruso 10.92, 9.12

Suecia 20.83

- Suministro de Mineral del Eje 17.2
- Veteranas NF 21.413
- Complicidad Sueca 21.492
- Tropas de Esquí 21.442

Suiza 20.76

Suministro 10.0

- Suministro en Áreas 18.5
- El eje Suministro 20.12
- Suministro de Mineral del Eje 17.2
- Centros de Recursos del Eje 1.5
- Suministro Cabeza de Playa 11.733, 15.63
- Base de Ciudad del Cabo 21.14, 21.381
- Base de Casablanca 21.382
- Potencias Cooperantes 16.21
- Suministro de Distritos 18.52
- Suministro de Fortaleza 10.7
- Francia 20.42
- Francia Libre 20.492
- Efectos del Control del Hex 8.4
- Italia 20.24
- Bases MF 21.38
- Suministro Nacional 10.21, 20.485, 20.63
- Neutralidad 16.1
- Suministro de Petróleo 20.54, 20.591
- CG en Ultramar 11.731
- Suministro Ferroviario 10.31
- Suministro en Regiones 18.51
- Suministro de Carretera 10.33, 11.732
- Áreas Marítimas 15.1
- Intercepción Naval 15.7
- Suministro Naval 15.4
- Suministro Seguro 11.71
- Suministro de Asedio 10.8, 15.825
- Suministro Soviético 20.54, 20.591
- Efectos de las Tormentas 12.51
- Desgaste por Desabastecimiento 10.6
- Chequeo de Suministro 10.5
- Intercepción del Suministro 15.73
- Líneas de Suministro 10.4
- Origen del Suministro 10.2
- Fase de Suministro 4.36
- Fuentes de Suministro 10.3
- Estado del 10.1
- Suministro de Tito 16.732
- Suministro de Vichy 20.48

Suministro de Asedio 10.8 15.41

- Suministro de Fortaleza 15.41
- Suministro Nacional 10.21
- Efectos Supremacía Naval 15.41, 15.825
- Desgaste por Desabastecimiento 10.6

Suministro Nacional 10.21

- Potencias Cooperantes 16.21
- Francia Libre 20.492
- Francés 20.42
- Griego 20.73
- Italiano 20.24
- Potencia Menor 20.63
- Neutralidad 16.1
- Asedio 10.21
- Estrechos 10.21
- Vichy 20.485

Suministro Naval 15.4

- Desorganización de la BH 15.64
- Suministro Naval en Áreas 18.5

Suministro Seguro 11.71

Supremacía Naval 15.8

- Determinación 15.81
- Efectos 15.82
- 1939.05
- 1940.05

Terreno Claro 1.31

- Clima de Barro 12.3
- Apilamiento Según Terreno 6.21

Terreno Desierto 1.35

- Combate en Áreas 18.4
- Potencia de Fuego Blindada/Mec 7.32
- Depresiones 1.352
- Mantenimiento del Desierto 21.372
- Victoria en el Desierto 17.62
- Áreas MF 18.0
- Mares de Arena 1.351
- Apilamiento Según Terreno 6.21

Terreno de Bosque 1.32

- Defensa Doble 7.34
- Límite por Lado de Hex 6.33
- Clima de Barro 12.3
- Clima de Nieve 12.4
- Apilamiento Según Terreno 6.21

Terreno de Colina 1.32

- Defensa Doble 7.34
- Clima de Barro 12.3
- Apilamiento Según Terreno 6.21

Terreno de Mar 1.37

- Canales 1.373
- Encalladeros 1.372
- Estrechos 1.371

Terreno de Montaña 1.32

- Caballería 2.25
- Defensa Doble 7.34
- Clima de Barro 12.3
- Radio de Lanzamiento Para 14.22
- Invasiones Navales 15.5
- Apilamiento Según Terreno 6.21
- Movimiento de las Unidades 6.1

Terreno de Pantano 1.33

- Caballería 2.25
- Defensa Doble 7.34
- Potencia de Fuego 7.32
- Pantano de Sal 1.331
- Invasiones Navales 15.5
- Apilamiento Según Terreno 6.21
- Movimiento de Unidades 6.1

Terreno Intransitable

Montaña Alpina 1.34
Alcance Aéreo 13.11
Depresiones 1.352
Mando CG 5.31
Lagos 1.37
Mares de Arena [MF] 1.351
Líneas de Suministro 10.4
Zonas de Control 8.2

Territorio Natal 1.7**Tito 2.35**

Sublevación Yugoslava 16.732

Traición 16.41

Traición Aliada 20.36
Traición del Eje 20.17
Declaraciones de Guerra 16.41

Tormentas 12.5

Clima EF 12.13
Clima MF 12.12
Clima NF 21.42
Efectos de las Tormentas 12.51
Clima WF 12.11

Transferencia de PP 11.6

Frente Oriental 21.24
Frente Mediterráneo 21.37

Tropas Paracaidistas 14.0

Eben Emael 20.72
Blitz 14.21, 15.54
Dispersión 14.3
CG 5.9, 14.21
Saltos Paracaidistas en MF 21.392
Saltos Paracaidistas en NF 21.472
Reunión 14.5
Saltos Paracaidistas 14.2
Confinamiento en Tierra 14.7
Cuerpos Paracaidistas 142.32

Turquía 20.91

Suministro Nacional Aliado 10.21
Activación del Frente Oriental 21.22
Emergencia Soviética 20.56
Base de Estambul 21.385

Turno de Jugador 4.3**Unidades 2.0**

ANFIBIAS 2.31
BLINDADAS 2.21
Localizaciones de Llegada 11.81
Construcción 11.7
Capitulación 7.7, 20.486
CABALLERIA 2.25
Mantenimiento del Desierto 21.372
Potencia de Fuego 7.32
FUERTES 2.28
Guarniciones de Fortalezas 20.31, 21.315
CUARTEL GENERAL [CG] 2.4, 5.1
Códigos de Identidad [ID] 2.7
Guardia Nacional 20.31, 20.47
INFANTERIA 2.23
Etiquetas 2.1
Fuertes de la Línea Maginot 20.41
Ajenas al MF 21.314
Expedicionarias MF 21.313
Unidades Prohibidas en el MF 21.315
Residentes MF 21.311
Veteranas MF 21.312

Unidades MF 21.31
MECANIZADAS 2.22
Movimiento 6.1
Ajenas al NF 21.414
Expedicionarias NF 21.412
Residentes NF 21.411
Veteranas NF 21.413
Unidades NF 21.41
Nacionalidad 2.11
TROPAS PARACAIDISTAS 2.32, 14.1
Refuerzos 11.8
Reemplazos 11.71
CHOQUE 2.26
Cañones de Asedio 2.34
Voluntarios Españoles 17.7
SS 2.33
ESTATICAS 2.27
CG SUPREMO [CGS] 5.7
CG DE TEATRO [CGT] 5.8
Tito 2.35, 16.732
Tipos 2.2
Voluntarios 2.26

Unidades Anfibas 2.31

Cabezas de playa [BH] 15.6
Emplazamiento de la BH 15.62
Motorización Total de 20.35
Expedicionarias MF 20.31
Asaltos Navales 7.63
Evacuaciones Navales 15.55
Invasión Naval 15.5
Bombardeo de la Costa 15.66
La BH Soviética 15.67

Unidades de Fuerte 2.28

Restricciones 21.316, 21.415

Unidades de Montaña 2.24

Potencia de Fuego 7.32
Refuerzo FF 20.492
Asaltos Navales 15.53
Tito 16.732

Unidades SS 2.33

Construcción 11.7
Restricciones 21.316, 21.415

Unión Anglo-Francesa 20.491**Unión Soviética 20.5**

Potencia de Fuego Aérea 13.23
Traición Aliada 20.36
Anexiones 20.58
Sorpresa del Eje 20.16, 20.54
Frontera Eje-Soviética 20.15
Cabeza de Playa [BH] 15.67
Beligerancia 16.3, 20.52
Guarniciones Fronterizas 20.51
Mando y Suministro 20.54
Producción del Frente Oriental 21.23
Fuerzas 20.53
Gran Guerra Patriótica 20.56
Iniciativa 4.22, 12.7
Movilización 20.55
Pacto Molotov 16.42, 20.14, 20.58
Neutralidad 16.1, 20.51
Límites de Ocupación 20.53
Suministro de Petróleo 20.591
Caballería de Tiempo de Paz 20.51
Producción de Tiempo de Paz 20.51
Emergencia Soviética 20.593
Rodillo Ruso 20.593

Reserva Estratégica 20.51
Lugar de Llegada de las Unidades 11.81
Restricciones de las Unidades 20.53
Guerra de Invierno 20.57

USA (Estados Unidos) 20.3

Beligerancia 20.32
Fuerzas Británicas/Americanas 20.31

Victoria 19.0

3 Caminos para la Victoria 19.5
Victoria Aliada 19.3
Victoria del Eje 19.2
Victoria en el Frente Mediterráneo 17.6
Ciudades de Victoria 1.412

Victoria en Norte de Africa 17.61**Vichy 20.48**

Ambivalencia 7.7, 1942.2
Beligerancia 20.484
Cooperación 16.2, 20.482
Desmoralización 16.71
Fuerzas 20.483
Armisticio Francés 20.46
Derrota Francesa 20.47
NAF (Norte de Africa Francés) 20.481
Suministro Nacional 20.485
Sublevación 16.731
Rendición 16.81, 20.487
Territorio 20.481
Capitulación de Unidades 7.7, 20.486

Weser [Operación] 1939.10**Yugoslavia**

Pacificación Balcánica 17.4
Gran Italia 20.2
Sublevación 16.732
Tito 2.35, 16.732

Zonas 18.0

Áreas 18.0
Combate 18.4
Mando 18.2
Distritos 18.0
Movimiento 18.3
Regiones 18.0
Suministro 18.5

Zona Artica [NF] 21.4

Mantenimiento del Artico 21.461

Zonas de Control [ZDC] 8.2**Zona Templada [NF] 21.4**

HOJA DE REGISTRO DEL JUEGO

INSTRUCCIONES

1. Las entradas a lo largo de cada fila del mes siguen la *Secuencia de Juego*. Los meses sombreados son el comienzo de las estaciones.

2. Rellene la **Hoja de Registro del Juego** según se desarrolle la partida. Verifique cada entrada para confirmar la realización de un asunto o elemento.

3. **Fase de Producción:** Registre los PP actuales (recibidos) por cada frente. Rodee los ahorrados, anote los gastados. Los avisos se proporcionan para:

- Cambios en la Producción Básica [“+5” en la casilla de los PP Totales].
- Oportunidades a aumentar las Asignaciones EF/MF; “+5 MF” o “+10 EF”.
- Cambios en la Fuerza Aérea (si los hubiera) para un frente específico.

Tot = el total.

Re = N° de Refuerzos que llegan. Las Cabezas de Playa vienen identificadas como “b”.

4. **Diplo** = Fase de Diplomacia.

ED = Eventos Diplomáticos.

A = Aliados E= del Eje

Se proporcionan avisos para los ED susceptibles en ese momento. Rodee los éxitos, tache los fracasos. Registre los efectos de los PP.

5. Quincenas

Clima: Se proporcionan avisos sobre el posible clima.

S = Seco; B = Barro; N = Nieve

- Se muestran alternativas cuando es variable. Rodee el resultado del clima. Registre las tiradas del Clima resultantes [“9”] en la 2ª casilla para las Tormentas. • = No hay posibilidad de Tormenta.

Turnos. Se proporcionan avisos para mostrar el orden de Turnos de Jugador.

A = Aliados; E = Eje; S = Soviéticos

Los espacios en blanco indican un orden de turnos variable debido al Clima y al ED 2F. Determine el orden de turnos y regístrelo.

- Verifique el Turno de Jugador una vez completado para mantener un registro positivo del tiempo de juego.

6. Notas

- Anote las fuentes de PP capturadas/perdidas (nombre y valor PP).
- Anote las naciones que se convierten en Beligerantes (con sus valores de PP).
- Anote los Eventos Políticos como las Derrotas y/o Rendiciones (con sus efectos en PP).
- Anote los Objetivos Estratégicos logrados (o perdidos), Suministro de Mineral, Victoria en el MF, Supremacía Naval, etc.

Una Traducción de Javier Palacios

HOJA DE REGISTRO DEL JUEGO

FECHA		PRODUCCION / FUERZA AEREA										DIPLO		QUINCENA I						QUINCENA II						GANANCIAS PERDIDAS (Notas)			
		PP DEL EJE					PP ALIADOS				SOV		ED		CLIMA			TURNOS			CLIMA			TURNOS					
		Tot	WF	MF	EF	Re	Tot	WF	MF	Re	EF	Re	A	E	WF	EF	1	2	3	WF	EF	1	2	3					
FUERZA AEREA		-	FT	FD	FT	-	-	FS	FS	-	FS	-																	
SEP 39	0	38	-	-	-		24	-	-		55/3				S	-	S	-	E	A	S	S	-	S	-	E	A	S	
OCT 39	1					2				1	18	1	PP	PW	S	-	B/S		E	A	S	S	-	B/S		E	A	S	
NOV 39	2					2				1			CL	PW	B/S		B/N					B/S		B/N					
DIC 39	3	+0		(+5)		4	+5		(+5)		+0	1	WW		B		N		S	E	A	B		N		S	E	A	
ENE 40	4					2				2			FR		B		N		S	E	A	B		N		S	E	A	
FEB 40	5					4							NP		B/S		N		S	E	A	B/S		N		S	E	A	
MAR 40	6					2				1			NX	DS	S	-	B/N					S	-	B/N					
ABR 40	7					4						1	S1		S	-	B		E	A	S	S	-	B		E	A	S	
MAY 40	8												S1	SX	S	-	B/S		E	A	S	S	-	B/S		E	A	S	
JUN 40	9	+0		(+5)	(+10)	1	+5		(+5)		+0	1	SR	IX	S	-	S	-	E	A	S	S	-	S	-	E	A	S	
JUL 40	10											1	GR	IX	S	-	S	-	E	A	S	S	-	S	-	E	A	S	
AGO 40	11												GR	RB	S	-	S	-	E	A	S	S	-	S	-	E	A	S	
SEP 40	12											1		RX	S	-	S	-	E	A	S	S	-	S	-	E	A	S	
OCT 40	13														S	-	B/S		E	A	S	S	-	B/S		E	A	S	
NOV 40	14					2						1		BX	B/S		B/N					B/S		B/N					
DIC 40	15	+0	FD	(+5)		5	+5		(+5)		+6	1			B		N		S	E	A	B		N		S	E	A	
ENE 41	16					1						1			B		N		S	E	A	B		N		S	E	A	
FEB 41	17					2						1	S2		B/S		N		S	E	A	B/S		N		S	E	A	
MAR 41	18					5						1	S2		S	-	B/N					S	-	B/N					
ABR 41	19					1						2	S2		S	-	B		E	A	S	S	-	B		E	A	S	
MAY 41	20					1				1		2	S2	ME	S	-	B/S		E	A	S	S	-	B/N		E	A	S	

HOJA DE REGISTRO DEL JUEGO

FECHA		PRODUCCION / FUERZA AEREA											DIPLO		QUINCENA I						QUINCENA II						GANANCIAS PERDIDAS (Notas)		
		PP DEL EJE					PP ALIADOS				SOV		ED		CLIMA			TURNOS			CLIMA			TURNOS					
		Tot	WF	MF	EF	Re	Tot	WF	MF	Re	EF	Re	A	E	WF	EF	1	2	3	WF	EF	1	2	3					
JUN 41	21	+0		(+5)	(+10)	3	+5		(+5)	b	+6		VF	ME	S	-	S	-	E	A	S	S	-	S	-	E	A	S	
JUL 41	22					4									S	-	S	-	E	A	S	S	-	S	-	E	A	S	
AGO 41	23														S	-	S	-	E	A	S	S	-	S	-	E	A	S	
SEP 41	24					1									S	-	S	-	E	A	S	S	-	S	-	E	A	S	
OCT 41	25														S	-	B/S		E	A	S	S	-	B/S		E	A	S	
NOV 41	26											(2)			B/S		B/N					B/S		B/N					
DIC 41	27	+5		(+5)	FD	2	+10	FD	(+5)		+6	3b			B		N		S	E	A	B		N		S	E	A	
ENE 42	28														B		N		S	E	A	B		N		S	E	A	
FEB 42	29									1					B/S		N		S	E	A	B/S		N		S	E	A	
MAR 42	30														S	-	B/N					S	-	B/N					
ABR 42	31					2						2			S	-	B		E	A	S	S	-	B		E	A	S	
MAY 42	32					1						1			S	-	B/S		E	A	S	S	-	B/S		E	A	S	
JUN 42	33	+5		(+5)	(+10)	2	+10		(+5)		+6	1	2F	RS	S	-	S	-			S	S	-	S	-			S	
JUL 42	34					2						1	2F	RS	S	-	S	-			S	S	-	S	-			S	
AGO 42	35					1							2F	RS	S	-	S	-			S	S	-	S	-			S	
SEP 42	36					2							2F	RS	S	-	S	-			S	S	-	S	-			S	
OCT 42	37					2				1b			2F	RS	S	-	B/S				S	S	-	B/S				S	
NOV 42	38					2				2b			2F	RS	B/S		B/N					B/S		B/N					
DIC 42	39	+5	FS	(+5)		2	+10		(+5)		+8	FD	2F	RS	B		N		S			B		N		S			
ENE 43	40					2							2F		B		N		S			B		N		S			
FEB 43	41					2							2F		B/S		N		S			B/S		N		S			
MAR 43	42					2									S	-	B/N					S	-	B/N					
ABR 43	43					6				1					S	-	B		A	E	S	S	-	B		A	E	S	
MAY 43	44					4									S	-	B/S		A	E	S	S	-	B/S		A	E	S	

HOJA DE REGISTRO DEL JUEGO

FECHA		PRODUCCION / FUERZA AEREA											DIPLO		QUINCENA I						QUINCENA II						GANANCIAS PERDIDAS (Notas)	
		PP DEL EJE					PP ALIADOS				SOV		ED		CLIMA			TURNOS			CLIMA		TURNOS					
		Tot	WF	MF	EF	Re	Tot	WF	MF	Re	EF	Re	A	E	WF	EF	1	2	3	WF	EF	1	2	3				
JUN 43	45	+5		(+5)	(+10)	6	+10	FT	(+5)		+0			S	-	S	-	A	E	S	S	-	S	-	A	E	S	
JUL 43	46					3								S	-	S	-	A	E	S	S	-	S	-	A	E	S	
AGO 43	47					2					1			S	-	S	-	A	E	S	S	-	S	-	A	E	S	
SEP 43	48					2					1			S	-	S	-	A	E	S	S	-	S	-	A	E	S	
OCT 43	49										1			S	-	B/S		A	E	S	S	-	B/S		A	E	S	
NOV 43	50													B/S		B/N					B/S		B/N					
DIC 43	51	+5		(+5)	FS		+10	+FT	(+5)	1b	+0			B		N		S	A	E	B		N		S	A	E	
ENE 44	52					2					1			B		N		S	A	E	B		N		S	A	E	
FEB 44	53					2					2			B/S		N		S	A	E	B/S		N		S	A	E	
MAR 44	54										1b			S	-	B/N					S	-	B/N					
ABR 44	55					2					2			S	-	B		A	E	S	S	-	B		A	E	S	
MAY 44	56										1			S	-	B/S		A	E	S	S	-	B/S		A	E	S	
JUN 44	57	+5	Nada	(+5)	(+10)		+10	FT*	(+5)	1	+0	FT		S	-	S	-	A	E	S	S	-	S	-	A	E	S	
JUL 44	58					1					1			S	-	S	-	A	E	S	S	-	S	-	A	E	S	
AGO 44	59										2			S	-	S	-	A	E	S	S	-	S	-	A	E	S	
SEP 44	60										2			S	-	S	-	A	E	S	S	-	S	-	A	E	S	
OCT 44	61										1			S	-	B/S		A	E	S	S	-	B/S		A	E	S	
NOV 44	62										2			B/S		B/N					B/S		B/N					
DIC 44	63	+0		(+5)	Nada	1	+10		(+5)		+0			B		N		S	A	E	B		N		S	A	E	
ENE 45	64													B		N		S	A	E	B		N		S	A	E	
FEB 45	65													B/S		N		S	A	E	B/S		N		S	A	E	
MAR 45	66													S	-	B/N					S	-	B/N					
ABR 45	67													S	-	B		A	E	S	S	-	B		A	E	S	
MAY 45	68													S	-	B/S		A	E	S	S	-	B/S		A	E	S	