

Escenarios (Variante aparecida en Command – 39)

Presentamos aquí cuatro nuevos escenarios para TGWiNE, empezando en Mayo de 1915 y Enero/Febrero de 1916, 1917 y 1918. Cada escenario se juega por separado, aunque se da una información adicional para que puedan jugarse en combinación con los escenarios presentados en la revista Command – 34.

20.0. Escenario de 1915.

20.1. 1915 en general.

Este escenario empieza con la Fase de Nuevas Unidades del turno de Mayo de 1915 y acaba no más tarde de Noviembre/Diciembre de 1918 o Junio de 1919 para la campaña combinada. Se aplican todas las reglas normales. El juego empieza con el jugador aliado moviendo primero en el mapa del oeste y el jugador de las Potencias Centrales moviendo primero en el mapa del este.

20.2. Líneas y colocación iniciales.

Las líneas de frente aliadas se indican más abajo. Las líneas de frente de las Potencias Centrales son aquellos hexágonos adyacentes a las líneas de frente aliadas al oeste en el mapa del Caucaso, al este en el mapa de Egipto y al norte en el mapa de Irak.

Frente del Caucaso: Todos los hexágonos de Rusia, todos los hexágonos de Persia, excepto los hexágonos 2841, 2940 y 2941 y todos los hexágonos dentro de Turquía entre las líneas de hexágonos 32xx y 36xx (inclusive) al este de la línea de hexágonos xx36 (exclusive).

Egipto: Todos los hexágonos al oeste del Canal de Suez.

Irak: Todos los hexágonos al este de la línea de hexágonos 20xx y al sur de la línea de hexágonos xx48.

El jugador aliado coloca primero en todos los frentes, en cualquier lugar en o detrás de su línea de frente dentro de las restricciones dadas arriba. Las unidades que tienen indicado un hexágono de colocación en particular deben empezar en este hexágono. Las unidades CP pueden colocarse en cualquier lugar del lado de las CP de la línea de frente de los aliados, dentro de las restricciones dadas abajo.

Gran Bretaña. En Egipto: Divisiones 10In y 11IN y cuatro compañías de Defensa del Canal, En Irak: 3 x 1-4 brigadas y 1 x 1-6 brigadas de caballería en el hexágono 2149 y 3 x 1-4 brigadas en Basora.

Rusia: En la pila de muertas: 1 x 1-6 cuerpos de caballería y 1 x 1-4 brigada. En el Caucaso o la Caja de unidades disponibles: 7 x 1-4 brigadas, 4 x 2-3-4 divisiones, 2 x 3-4-4 divisiones, 1 x 1-2-6 cuerpos de caballería, 1 x 1-6 división de cosacos persas (dentro de Persia) y 1 x 1-4 unidad Armenia (en el hexágono 3338).

Turquía: En la pila de muertas del Próximo Oriente: 2 x 2-4 divisiones. En la Caja de Reservas Turca: 8 x 2-4 divisiones [6 x 2-4 divisiones en el juego combinado]. En la

Caja de Tránsito de Movimiento Estratégico de Próximo Oriente: 4 x 2-4 divisiones. En Arabia: 4 x 1-2-4 divisiones. En Egipto: 2 x 2-4 divisiones. En Irak: 1 x 1-2-4 unidad de gendarmes persas en el hexágono 2040, 1 x 2-4 división, 1 x 1-6 brigada de caballería en el hexágono 1845 y 1 x 2-4 división en el hexágono 1949. En el Frente del Caucaso (todas las unidades CP deben desplegarse dentro de Turquía no adyacentes a ninguna unidad rusa en Turquía): 11 x 2-4 divisiones y 1 x 1-6 brigada de caballería.

20.3. Marcadores. Se colocan todas las unidades y fichas indicadas arriba después del Turno Estratégico D en el Marcador de Turnos. Se coloca el Marcador de Turnos en la

casilla de Mayo de 1915, mostrando el lado Aliados Oeste/CP Este. Se coloca el marcador de VP de las CP en la casilla 0 del Registro General. Se coloca el Marcador de Rendición Turca en el espacio 1 del Registro General. Se coloca el marcador de Reserva Requerida Turca en el espacio 6 del Registro General. Se colocan todos los marcadores RP en la casilla 0 del Registro General. En el juego combinado se usan los RP indicados en el escenario de 1915 de TGWiE.

20.4. Fichas.

Se colocan todas las fichas de eventos aliadas “C” en el recipiente excepto para la campaña anfibia rusa, la ficha de flotilla de Irak, un ficha de ofensiva de invierno rusa y ficha de 2RP rusa. Estas ya han sido jugadas y la campaña anfibia rusa se encuentra en juego en ese momento. Se colocan todas las fichas de eventos de las CP “C” en el recipiente, excepto una ficha 1RP turca, una ficha de Ofensiva Enver, una ficha de iniciativa y la ficha de masacre Armenia.

20.5. Fichas combinadas TGWiE/TGWiNE.

Se colocan todas las fichas de eventos aliadas “C” en el recipiente excepto las indicadas en la regla 20.5 de TGWiE y las siguientes: la ficha de campaña anfibia rusa, la ficha de flotilla de Irak, la ficha de ofensiva de invierno rusa y una ficha de barrera huracán británica. Todas han sido ya jugadas y la campaña anfibia rusa está en efecto en ese momento.

Se colocan todas las fichas CP “C” en el recipiente excepto las indicadas en la regla 20.5 de TGWiE y las siguientes: una ficha de Ofensiva Enver, la ficha de masacre Armenia, la ficha de la división austro-húngara polaca y una ficha de Plan Rígido Británico. Todas han sido jugadas y la División austro-húngara polaca debería haber sido agregada a las unidades austriacas colocadas bajo la regla 20.13 de TGWiE.

21.0. Escenario de 1916.

21.1. 1916 en general.

Este escenario empieza con la Fase de Nuevas Unidades del turno de Enero/Febrero de 1916 y acaba no más tarde de Noviembre/Diciembre de 1918 o Junio de 1919 para el juego combinado de campaña. Se aplican todas las reglas normales. El juego empieza con el jugador aliado moviendo primero en el mapa oriental y el jugador de la Potencias Centrales moviendo primero en el mapa occidental.

21.2. Líneas y colocación iniciales.

Las líneas de frente aliadas son las indicadas abajo. Las líneas de frente de las Potencias Centrales son aquellos hexágonos adyacentes a las líneas de frente aliadas al oeste en el mapa del Caucaso, al este en el mapa de Egipto y al norte en el mapa de Irak.

Caucaso: Todos los hexágonos al este de la línea 4234-2841 (exclusive).

Egipto: Todos los hexágonos al oeste del Canal de Suez.

Irak: Todos los hexágonos al este de la línea 15xx y al sur de la línea xx46

El jugador aliado coloca primero en todos los frentes, en cualquier sitio de o detrás de la línea de frente aliada dentro de las restricciones dadas arriba. Las unidades señaladas con un hexágono de colocación deben empezar en dicho hexágono. Las unidades de las CP pueden colocarse en cualquier lugar del lado de las CP de la línea de frente aliada, dentro de las restricciones dadas arriba.

Gran Bretaña: En la Caja de Unidades Disponibles del Próximo Oriente: todos los refuerzos del turno G [en el juego de campaña combinado, se colocan las divisiones 42T, 52T, 53T y 54T en Egipto; se coloca la División 13ª NA en la pila de muertas del Próximo Oriente; se coloca la División 7IN en Basora]. En Egipto: divisiones 10IN y

11IN y 4 x compañías de Defensa del Canal. En Irak: 3 x 1-4 brigadas en Kut, 3 x 1-4 brigadas y 1 x 1-6 brigadas de caballería en el hexágono 2147.

Rusia: En la Caja de Unidades Disponibles Aliada del Próximo Oriente: Todas las unidades RU del turno G [en el juego combinado, se coloca la 6ª División rusa en la Caja de Tránsito del Cáucaso]. En la pila de muertas: 1 x 1-6 cuerpo de caballería, 4 x 1-4 brigadas y 1 x 1-4 unidad Armenia. En el Cáucaso: 4 x 1-4 brigada, 4 x 2-3-4 divisiones, 2 x 3-4-4 divisiones, 2 x 3-4-4 divisiones, 1 x 1-2-6 cuerpo de caballería, 1 x 1-6 División de Cosacos Persa (dentro de Persia), 1 x HQ (lado de apoyo).

Turquía: En la pila de muertas del Próximo Oriente: 2 x 2-4 divisiones y 1 x 1-6 brigada. Caja de Reserva Turca: 10 x 2-4 divisiones. Arabia: 4 x 1-2-4 divisiones. En Egipto/Palestina: 2 x 1-2-4 divisiones y 5 x 2-4 divisiones (no más de tres unidades en Egipto, no adyacentes al Canal de Suez). Irak: 1 x 1-2-4 unidad de gendarmes persas en el hexágono 2040, 4 x 2-4 divisiones en cualquier hexágono K y 1 x 2-4 división en el hexágono 1641. Frente del Cáucaso: 15 x 2-4 divisiones y 1 x 1-6 brigada de caballería [En Europa (sólo en el juego combinado) 7 x 2-4 y 1 x 3-4-4 divisiones].

Nota del diseñador. Los jugadores notarán la discrepancia en el despliegue de las divisiones británicas 13NA y 42T y en el número de unidades turcas y rusas entre TGWiE y TGWiNE. La 42T sirvió durante un tiempo en el Oriente Medio y entonces fue enviada de vuelta a Francia. Para evitar complicaciones con reglas adicionales se ha dejado simplemente en Francia en TGWiE. Asimismo, aunque la División 13NA sirvió en Egipto en 1916 y en Irak posteriormente, se ha dejado fuera del OB de TGWiNE porque su colocación produciría muchas dudas (y se representa en parte a través de los efectos de la ficha de Maude). Se han hecho simplificaciones similares en el OB TGWiE turco y ruso. En el juego combinado los jugadores tienen el control directo sobre en qué teatro desplegar sus unidades.

21.3. Marcadores.

Se colocan todas las unidades y fichas indicadas para llegar en el turno estratégico D del Marcador de Turnos. Se coloca el Marcador de Turnos en la casilla de Enero/Febrero de 1916, mostrando el lado Aliados Este/CP oeste. Se coloca el marcador de VP de las CP en la casilla 0 del Registro General. Se coloca el marcador de Rendición Turca en la casilla 0 del Registro General. Se coloca el marcador de Reserva Requerida Turca en la casilla 8 del Registro General. Se colocan todos los marcadores RP en la casilla 0 del Registro General. En el juego combinado se usan los RP indicados en el escenario de 1916 de TGWiE.

21.4. Fichas.

Se colocan todas las fichas de eventos aliadas “G” en el recipiente. Todas las fichas “C” han sido ya sacadas y todas menos una ficha de Ofensiva de Invierno rusa han sido ya jugadas. La Campaña Anfibia rusa se encuentra en efecto. Se colocan todas las fichas de eventos de las CP “G” en el recipiente. Todas las fichas “C” han sido sacadas y todas excepto la ficha von der Goltz ya han sido jugadas.

21.5. Fichas en el juego combinado TGWiE/TGWiNE.

Idéntico a 21.4. La división austriaca polaca ha sido eliminada y no puede ser recolocada.

22.0. Escenario de 1917.

22.1. 1917 en general.

Este escenario empieza con la Fase de Nuevas Unidades del turno de Abril de 1917 y acaba no más tarde de Noviembre/Diciembre de 1918 o Junio de 1919 para la campaña combinada. Se aplican todas las reglas normales. El juego empieza con el jugador aliado

moviendo primero en el mapa oriental y el jugador de las Potencias Centrales moviendo primero en el mapa occidental.

22.2. Líneas y colocación iniciales.

Las líneas de frente aliadas se indican abajo. Las líneas de frente de las Potencias Aliadas son aquellos hexágonos adyacentes a las líneas de frente aliadas al oeste en el mapa del Cáucaso, al este en el mapa de Egipto y al norte en el mapa de Irak.

Cáucaso: Todos los hexágonos al este de la línea 4331-2839 (exclusive).

Egipto: Todos los hexágonos de Egipto.

Irak: Todos los hexágonos al este de la línea 14xx y al sur de la línea xx39.

El jugador aliado coloca primero en todos los frentes, en cualquier lugar de o detrás de la línea de frente aliada dentro de las restricciones dadas arriba. Las unidades con un hexágono de colocación designado deben colocarse en dicho hexágono. Las unidades de las CP pueden colocarse en cualquier lugar del lado de la línea del frente aliada, dentro de las restricciones dadas arriba.

Gran Bretaña: Las divisiones 10^a y 11^a IN ya han sido retiradas del juego. La ficha de la División 10NA ya ha sido jugada (en el juego de campaña combinado, se colocan las divisiones 10NA, 42T, 52T, 53T, 54T y 74T en Egipto; se colocan las divisiones 3 y 7IN en Irak; se coloca la División 13NA en la pila de muertas del Próximo Oriente; se coloca la 60T en la Caja de Unidades Disponibles de Próximo Oriente). Caja de Unidades Disponibles del Próximo Oriente: todas las unidades británicas del Próximo Oriente del turno L. Pila de muertas del Próximo Oriente: 6 brigadas 1-4 del frente de Irak. Egipto al oeste del Canal de Suez: 4 x compañías del Defensa del Canal. En cualquier lugar de Egipto: 6 x 3-4 divisiones, 7 x 1-6 brigadas, 1 x 1-5 brigada. Irak: 2 x 1-3 HQ (lado de apoyo), 2 x 3-4-4 divisiones, 2 x 3-4 divisiones, 3 x 1-4 brigadas, 2 x 1-6 brigadas. Persia: 1 x 2-4 división SPR en el hexágono 2545.

Rusia: El zar ha caído. Reemplazar todas las divisiones rusas 2-3-4 y 3-4-4 con las divisiones 1-2-3 PG. En el juego combinado, se coloca la 6^a División rusa en el Cáucaso. Pila de muertas: 1 x 1-2-6 cuerpo de caballería, 1 x 1-6 cuerpo de caballería, 5 x 1-4 brigada y 1 x 1-4 unidad Armenia. Cáucaso: 4 x 1-4 brigada, 1 x 1-3 brigada, 12 x 1-2-3 divisiones, 1 x 1-6 División de Cosacos Persas (dentro de Persia) y 1 x HQ (lado de apoyo).

Turquía: Caja de Unidades Disponibles del Próximo Oriente: Todas las unidades de las CP de Próximo Oriente del turno L. Pila de muertas del Próximo Oriente: 12 x 2-4 divisiones. Caja de Reservas Turca: 1 x 1-2-4 división y 5 x 2-4 divisiones. Arabia: 4 x 1-2-4 divisiones. Palestina: 1 x HQ (lado apoyo), 2 x 1-2-4 divisiones, 5 x 2-4 divisiones, 1 x 1-6 brigada y 1 x 1-2-6 división. Irak: 1 x 1-2-4 unidad gendarme persa en el hexágono 2040, 2 x 2-4 divisiones y 2 x 1-6 brigadas en alguno o todos los hexágonos 1040, 1336 y 1534. Frente del Cáucaso: 1 x 1-2-4 división y 14 x 2-4 divisiones [en Europa (sólo juego combinado): Rumania 4 x 2-4 divisiones; Turquía europea 1 x 1-4, 3 x 2-4 y 1 x 3-4-4 divisiones].

22.3. Marcadores.

Se colocan todas las unidades y fichas indicadas para llegar antes del turno estratégico K en el Marcador de Turnos. Se coloca el Marcador de Turnos en la casilla de Abril de 1917 mostrando el lado Aliado Oeste/CP Este. Se coloca el marcador de VP de las CP en la casilla 0 del Registro General. Se coloca el marcador de Rendición Turca en la casilla 2 del Registro General. Se coloca el Marcador de Reserva Requerida Turca en la casilla 6 del Registro General. Se coloca el oleoducto del Sinaí en El Arish. Se colocan todos los marcadores RP en la casilla 0 del Registro General (en el juego combinado se usa los RP indicados en el escenario 1917 de TGWiE).

22.4. Fichas.

Se colocan todas las fichas de eventos "K" en el recipiente. Todas las fichas "G" se han sacado y jugado ya. En el juego combinado, se añaden todas las fichas "K" del Próximo Oriente bajo la regla 17.7 de TGWiNE a aquellas disponibles bajo la regla 19.5 de TGWiE. Se colocan todas las fichas de eventos de las CP "K" en el recipiente. Todas las fichas "G" de las CP ya se han sacado y se han jugado todas, excepto la ficha de Determinación Turca. En el juego combinado se añaden todas las fichas K del Próximo Oriente bajo la regla 17.7 de TGWiNE a aquellas disponibles bajo la regla 19.5 de TGWiE.

22.5. Fichas del juego combinado TGWiE/TGWiNE.

Idéntico a 22.4. La división austriaca polaca ha sido eliminada y no puede ser reemplazada.

23.0. Escenario de 1918.