

# *THE GREAT WAR IN THE NEAR EAST.*

## **Créditos.**

**Diseño:** Ted S. Raicer.

**Desarrollo:** Ty Bomba y Chris Perello.

**Playtesters:** Dan Raspler y Stephen Burdett.

**Mapa:** Beth Queman.

**Fichas y producción:** Cheryl Scollan y Chris Perello.

## **1.0. Introducción.**

### **1.1. En general.**

*The Great War in the Near East (TGWiNE)* es un juego de dos jugadores que simula las campañas de la I Guerra Mundial en el Próximo Oriente entre el Imperio Otomano y los ejércitos aliados de (principalmente) los imperios británico y ruso. El juego puede jugarse solo o como parte de *The Great War in Europe*.

### **1.2. Escalas del mapa.**

Los turnos operacionales representan uno o dos meses, como se muestra en el marcador de turnos impreso en el mapa. El mapa de TGWiNE se divide en tres mapas de “frente” diferentes, junto con un número de cajas de pertenencias que representan zonas fuera del mapa. El mapa del Cáucaso cubre la zona del sur de Rusia, NE de Turquía y parte de Persia (Irán), con una escala de 22’5 millas/hex. El mapa de Mesopotamia (Iraq) cubre la provincia de Iraq del Imperio Otomano y parte de Persia, en una escala de 20 millas/hex. El mapa de Egipto/Persia tiene una escala de 9’5 millas/hex.

### **1.3. Anomalías del mapa.**

Nótese que en el hexágono 2430 se indica “a Beirut”, lo que significa que este lugar se encuentra fuera del mapa, hacia el norte. El hexágono 3611 se denomina “Pipeline Station” (Estación del oleoducto). No es una población; simplemente representa lo que el nombre indica, una estación de un oleoducto. Lo mismo ocurre con el hexágono 4208 denominado “Bitter Lake”; es el nombre que hemos dado a la confluencia de caminos de esta área.

### **1.4. Escala de las unidades.**

Las unidades son divisiones, a no ser que se indique otra cosa. Los cuarteles generales de los ejércitos y los cuerpos representan a la artillería pesada asignada a estas organizaciones y a sus centros administrativos/de mando.

### **1.5. Rosa de los vientos.**

Nótese que se han colocado tres rosas de los vientos en los mapas, apuntando al norte magnético para alinear las direcciones de los cuatro lados de los mapas. Siempre que en las reglas se indican direcciones, estas se aplican teniendo en cuenta las flechas de las rosas.

### **1.6. Cajas de pertenencias.**

Hay varias cajas de pertenencias en el mapa. Cada bando tiene una caja de “unidades disponibles” para unidades preparadas para entrar ya en juego y una caja de “pila de

muertas”, para las unidades que han sido eliminadas debido al combate o a la falta de suministros. Otras cajas de pertenencias representan la porción árabe del Imperio Otomano y a las unidades turcas que se deben mantener fuera del mapa (ver regla 16.0). Hay dos cajas de pertenencias de tránsito: la primera la usan las unidades de las Potencias Centrales (CP) que muevan a o desde o entre los tres mapas del frente y en el juego de campaña que combina TGWiE/TGWiNE, entre los dos mapas de juego; el segundo se usa en el juego de campaña combinado TGWiE/TGWiNE sólo para las unidades rusas que mueven a o desde el Caucaso y el mapa este de TGWiE en Rusia.

### **1.7. Mapa occidental/mapa oriental.**

Para determinar la iniciativa (ver 6.5) y también cuando se juega TGWiNE como parte de TGWiE, los mapas del Caucaso y de Iraq se consideran parte del mapa oriental, mientras que Egipto/Palestina se consideran parte del mapa occidental.

## **2.0. Componentes del juego.**

### **2.1. En general.**

Los componentes de TGWiNE incluyen estas reglas, el mapa y 280 fichas. Los jugadores deben proveerse de un dado de seis caras para resolver el combate y otros eventos especiales y dos contenedores opacos para guardar las fichas de eventos de ambos bando (ver sección 7.0).

### **2.2. El mapa de juego.**

El mapa representa el terreno militarmente significativo de los tres frentes en los que se luchó en el Próximo Oriente entre el Imperio Otomano y los ejércitos aliados de los Imperios británicos y rusos durante la I Guerra Mundial. Se ha impreso una red hexagonal sobre el mapa para regular la colocación y el movimiento de las unidades. Una unidad sólo puede estar en un hexágono en un momento concreto. Cada hexágono contiene terreno natural y/o artificial que puede afectar al movimiento de las unidades, al combate entre unidades y al trazado de líneas de suministros.

Se ha alterado el terreno del mapa para adecuar la situación real a la red hexagonal, aunque se han modificado lo mínimo para que los jugadores se enfrenten a los mismos dilemas espacio/temporales a los que se enfrentaron los líderes históricos.

Cada hexágono tiene un número de cuatro dígitos para indicar la posición de las unidades si una partida es interrumpida y se va a continuar más adelante.

Las tablas y marcadores impresos en el mapa se usan para recordar y resolver varias funciones del juego. Sus usos se explican en las secciones apropiadas de las reglas.

### **2.3. Las fichas.**

El juego tiene 280 fichas (también llamadas “unidades” y “fichas de unidades”), la mayoría de las cuales representan a formaciones de combate; otras son marcadores informativos y ayudas a la memoria.

Las veinte fichas marcadas como “PKE” se usan con la variante pre-guerra de TGWiE, presentada en el nº 35, en las páginas 35-36. Todas las fichas de TGWiNE tienen una línea que las cruza para distinguirlas de las fichas de TGWiE (ver 17.2).

Las fichas de eventos con un “\*” en su lado contrario no se usan cuando se juega el de campaña combinado (ver 17.7 ff).

Las fichas de eventos de TGWiNE con una línea roja en la parte frontal (7.46 – 7.55 y una ficha 7.6) no se usan cuando se juega TGWiNE solo; se usan sólo en el juego de campaña combinado.

Después de leer las reglas al menos una vez, se separan las fichas cuidadosamente.

Cada ficha de unidad de combate muestra varios elementos de información: nacionalidad, identificación histórica, tamaño de la unidad (todas las unidades son divisiones, a no ser que se indique lo contrario), capacidad de movimiento (doblada en el frente de Egipto/Palestina), fuerza de combate, turno estratégico de entrada o código de colocación (ver 3.2 y 3.3), estatus de reemplazo y estatus de entrada opcional.

Las fichas de cuartel general muestran la fuerza artillera y la capacidad de movimiento de estas unidades (los HQ no tienen factor de combate normal).

#### 2.4. Ejemplo de unidad de combate.

Esta unidad es la división británica 7IN. Es una división de infantería con una fuerza de ataque (o “factor de ataque”) de 3, una fuerza de defensa (o “factor de defensa”) de 4 y una capacidad de movimiento de 4 (doblada a 8 en el frente Egipto/Palestina). Entra en juego durante el turno estratégico G. La “X” de la esquina superior izquierda indica que es una formación duplicada en las fichas TGWiE.

Duplicada de TGWiE Identificación



Nacionalidad

Factor de ataque

Código de entrada

Capacidad de movimiento

Factor de defensa



Factor de apoyo artillero

Capacidad de movimiento

#### 2.5. Ejemplo de unidad HQ.

Este es el HQ del 21º cuerpo británico. Tiene un factor de apoyo artillero de 1 (0 por detrás) y una capacidad de movimiento de 3 (6 en el frente de Egipto/Palestina).

#### 2.6. Nacionalidad.

La nacionalidad de una unidad y por lo tanto el “bando” al que pertenecen, viene indicado por su color. Cada unidad tiene también dos letras que indican su nacionalidad.

##### Bando aliado.

Unidades armenias - azul oscuro.

Unidades árabes - marrón.

Unidades iraquíes británicas - rojo sobre tostado.

Unidades palestinas británicas - negro sobre oro.

Unidad persa británica - marrón sobre crema.

Unidad francesa - azul.

Unidades rusas - oro sobre verde oscuro.

Gobierno provisional ruso - rosa.

### **Bando de las Potencias Centrales.**

Tropas de choque (Shocktroops) alemanas - blanco sobre negro.

Otras unidades alemanas - blanco sobre verde.

Unidad persa de las Potencias Centrales - rojo sobre gris.

Turcos otomanos - blanco.

### **2.7. Identificación histórica.**

Cada unidad está identificada por un número y/o una abreviatura de su nombre. Las abreviaturas son:

#### **Tamaño de unidad.**

BD – Brigada  
BN – Batallón

CO – Compañía  
CRP – Cuerpos

#### **ID histórica.**

AB – Árabe	GNDM – Gendarmería
AC – Coches blindados	IC – Camellos imperiales
AH – Austro-húngaros	IN – Indios
AK – Alpen Korps (una división)	KUB – Kubanís
ALH – Caballería ligera australiana	MD – Montados
ANA – Ejército Árabe del Norte	NE – Próximo Oriente
ARM – Armenio.	PC – Cosacos persas
AS – Australianos	PG – Gobierno provisional ruso
BI – Iraquíes británicos	PO – Polacos
BP – Palestinos/egipcios británicos	PR – Persas
BR – Británicos	RU – Rusos
CAU – Caucaso	SPR – Fusileros persas del sur
CD – Defensa del Canal	T – Territoriales
DFPS – División francesa de Palestina y Siria	TCC – Cosacos trans-caucásicos
F – Frontera	TKS – Turcomanos
FR – Franceses	TU – Turcos
GE – Alemanes	Y – Alabarderos (infantería montada)
YAG – Grupo de Ejército Yilderim (Grupo de Ejército Ligero)	

### **2.8. Tipos de unidades.**

Los símbolos de las casillas del centro de las fichas indican el tipo de unidad. Los tipos de las unidades son los siguientes:

					
Infantería	Infantería de montaña	Shocktroop	Caballería	Cuartel general (HQ)	Coches blindados

### **2.9. Factores de ataque y defensa.**

Estos dos “factores de combate” son medidas separadas de la capacidad de una unidad para atacar o defender. Las compañías británicas de defensa del Canal tienen un factor de ataque de 0, por lo que nunca pueden atacar. Una unidad con sólo un factor de combate tiene la

misma fuerza de ataque que de defensa. Nótese también que las unidades de HQ no tienen factores de combate, ni de ataque ni de defensa.

### 2.10. Factor de movimiento operacional.

Es la medida de la capacidad de una unidad para mover de un hexágono a otro a través del mapa. Las unidades pagan distintos costes de movimiento para entrar en tipos de terreno diferentes. El factor de movimiento impreso en las fichas de todas las unidades se dobla cuando se encuentran en el mapa del frente de Egipto/Palestina.

### 2.11. Pasos.

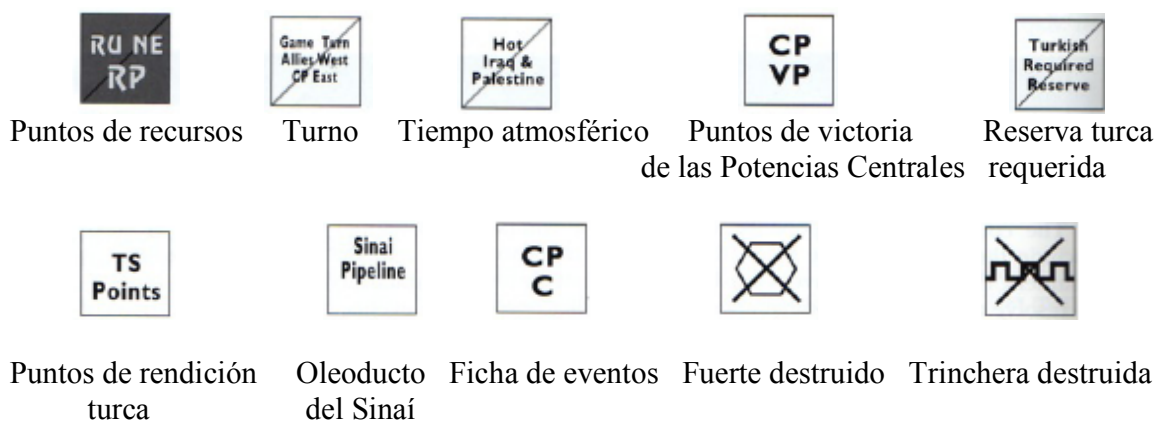
Todas las unidades de TGWiNE son unidades de un paso. El paso es la medida de la capacidad de una unidad para absorber pérdidas antes de ser eliminada. Cuando una unidad queda “eliminada” no significa que todos los hombres que la formaban hayan muerto; significa que ha sufrido las suficientes pérdidas, tanto humanas como de equipamiento, como para quedar inutilizada para posteriores operaciones de combate. Todas las unidades se consideran unidades de un paso para todos los propósitos.

### 2.12. Factores de apoyo artillero.

Muchas unidades de cuartel general tienen un factor de apoyo artillero de 1 impreso en la parte delantera de la ficha. Este número puede emplearse en un combate en ataque o en defensa. Después de haber usado este factor, se da la vuelta a la ficha (0 de apoyo artillero) hasta el próximo turno estratégico.

### 2.13. Otras fichas.

Los usos de estas fichas se explican en los puntos apropiados de las reglas.



## 3.0. Colocación.

### 3.1. Elección del bando y colocación.

El jugador de las Potencias Centrales controla inicialmente todas las unidades del Imperio Otomano; posteriormente también dirigirá las unidades alemanas y persas. El jugador aliado controla inicialmente todas las unidades del Imperio Británico y rusas; posteriormente puede dirigir unidades árabes, armenias, francesas y persas.

Se colocan las unidades de ambos jugadores en dos montones: las unidades con un círculo en el código de colocación se ponen al principio y las que no lo tienen entran como refuerzos más tarde. Determinadas unidades – el Ejército Árabe del Norte, los armenios, las unidades shocktroop alemanas y la 10 NA división británica – entran en juego gracias a ciertas fichas de eventos o, en el caso de las divisiones alemanas, por decisión del jugador, por lo que no tienen código de colocación ni de refuerzo.

Las unidades de refuerzo se colocan en el marcador de turnos del mapa. Se colocan los marcadores de rendición turca, puntos de recursos (RP) rusos/británicos, puntos de victoria de las Potencias Centrales, RP turcos y reserva turca requerida en la casilla 0 del marcador general.

### **3.2. Colocación aliada.**

El jugador aliado coloca primero. Debe observar los límites del apilamiento. Se colocan las unidades aliadas con códigos de colocación como sigue:

C: en cualquier sitio de Rusia del mapa del frente del Cáucaso.

E: en Egipto al oeste del Canal de Suez.

I: en Basora (2252).

### **3.3. Colocación de las Potencias Centrales.**

El jugador de las Potencias Centrales coloca segundo. Debe observar los límites del apilamiento. Se colocan las unidades de las Potencias Centrales con códigos de colocación como sigue:

A: en la caja de pertenencias de Arabia.

C: en Turquía en el mapa del frente del Cáucaso al este de la línea de hexágonos xx35.

I: en cualquier ciudad de Iraq, excepto Basora.

P: en Gaza (2913).

S: en Damasco (1728).

T: en la caja de pertenencias de Turquía.

### **3.4. Reglas especiales para nov/dic de 1914.**

No hay movimiento estratégico ni naval durante este turno de juego. Las unidades rusas no sufren el normal -2 drm debido a la nieve en el frente del Cáucaso.

### **3.5. Control de hexágonos.**

Excepto los hexágonos que no sean de pueblo/ciudad en Persia, todos los hexágonos del terreno jugable del mapa se encuentran siempre “controlados” por un bando u otro, nunca están controlados por ambos bandos a la vez. Esto es importante para determinar el suministro, el movimiento estratégico y la victoria.

Al principio del juego, las Potencias Centrales controlan todos los hexágonos del Imperio Otomano y las ciudades marcadas como CP en Persia. En Iraq controlan todos los hexágonos, excepto Basora y los hexágonos adyacentes a ella y/o Abadán. Los aliados controlan todos los hexágonos de Egipto y Rusia, todas las ciudades y pueblos de Persia que no sean de las Potencias Centrales, más Basora y todos los hexágonos adyacentes a Basora y Abadán.

El control de un hexágono cambia de un bando a otro en el momento en el que una unidad terrestre del bando contrario entra en ese hexágono (excepto el Ejército Árabe del Norte,

que sólo afecta al estatus de la ciudad que ocupan en ese momento; cuando dejan el hexágono, el control de este vuelve al último bando que la controlaba). El control de un hexágono puede cambiar cualquier número de veces durante el juego.

### **3.6. Neutrales/Persia.**

No hay países neutrales. Persia es un caso especial; no es neutral pero se encuentra dividida entre las Potencias Centrales y los aliados. Al principio del juego las Potencias Centrales controlan las ciudades de Persia marcadas con las letras CP en el mapa. Los demás pueblos y ciudades los controla el jugador aliado. Nótese también que ninguna unidad de las Potencias Centrales pueden entrar en Hamadán (hexágono 2436) en el frente de Iraq, antes de jugarse la ficha de la Fuerza Expedicionaria Rusa en Persia (regla 7.32).

### **3.7. Restricciones nacionales.**

Las unidades de algunas nacionalidades tienen algunas restricciones en sus operaciones.

**Árabes:** El Ejército Árabe del Norte – junto con Lawrence de Arabia – sólo puede operar en el frente palestino, dentro del Imperio Otomano.

**Armenios:** Las unidades armenias sólo pueden operar en el frente del Cáucaso fuera de Persia.

**Imperio Británico:** Las unidades del Imperio Británico sólo pueden operar en los mapas del frente de Egipto/Palestina y en Iraq; pueden operar libremente en ambos mapas, pero deben entrar o reentrar al juego por el frente asignado por su color. Las Compañías Británicas de Defensa del Canal sólo pueden operar al oeste del Canal de Suez.

**Franceses:** La única unidad francesa se trata como una unidad del Imperio Británico para todos los propósitos, excepto en que una vez perdida no puede ser recolocada y sólo puede operar en el frente de Egipto/Palestina.

**Alemanes:** Las unidades alemanas pueden operar en todos los frentes.

**Imperio Otomano:** Las unidades otomanas pueden operar en todos los frentes, pero no pueden operar más de tres unidades turcas dentro de Egipto, incluido el Sinaí, a la vez (esta restricción no afecta a los alemanes).

**Persia:** Sean de las Potencias Centrales o aliadas, las tres unidades persas sólo pueden operar dentro de Persia. Los cosacos persas sólo pueden operar en el mapa del Cáucaso en Persia. Los Fusileros Persas del Sur y las unidades de la Gendarmería Persa sólo pueden operar en Persia en el frente de Iraq.

**Rusia:** Excepto la Fuerza Expedicionaria Persa (ver 7.32), las unidades rusas sólo pueden operar en el frente del Cáucaso.

### **3.8. Cooperación internacional.**

Dentro de las restricciones de 3.7, unidades de diferentes naciones del mismo bando puede apilarse y moverse juntas. Cualquier combate que contenga apilamientos mixtos sufre el movimiento de una columna a la izquierda cuando se ataca. Esta penalización se aplica a multi-hexágonos, ataque multinacionales, incluso si cada hexágono de la fuerza atacante tiene apilamientos de una sola nacionalidad. Recuérdese: todas las unidades del Imperio Británico se tratan como una nacionalidad.

Excepción 1: la unidad francesa se trata como una unidad británica para esta regla.

Excepción 2: los Fusileros Persas del Sur se tratan como una unidad británica dentro de Persia.

Excepción 3: los Cosacos Persas se tratan como unidades rusas dentro de Persia.

Excepción 4: la Gendarmería Persa se trata como una unidad otomana dentro de Persia.

Excepción 5: las unidades BN y BD alemanas pueden tratarse como otomanas. Las unidades alemanas tamaño división no pueden hacerlo.

## **4.0. Cómo ganar.**

### **4.1. En general.**

El juego lo gana aquel jugador que, obteniendo el control de hexágonos clave inicialmente controlados por su oponente, acaba con la capacidad de luchar del contrario o le causa tales daños que los problemas del otro bando le llevarán a ganar la guerra. El jugador de las Potencias Centrales también puede ganar acabando con el tiempo de juego, evitando así la victoria aliada al final de 1918. Esta sería una pequeña victoria que no ayudaría a las Potencias Centrales a ganar la I Guerra Mundial, pero colocaría al Imperio Otomano en una situación mejor al final de la guerra de la que tuvo en realidad.

### **4.2. Victoria aliada.**

El jugador aliado gana provocando la retirada del Imperio Otomano. Para chequear la rendición turca, al principio de cada turno estratégico el jugador aliado totaliza el número de hexágonos de rendición turca (TS) que controla suministrado.

Si la guarnición turca de Arabia cae por debajo de cuatro unidades (cinco tras la entrada en juego de la 58ª división), esta caja de pertenencias se considera como un hexágono TS controlado permanentemente por los aliados.

Si el jugador de las Potencias Centrales ha introducido en el juego la división alemana Alpenkorps después del turno K, esta entrada cuenta como un hexágono TS permanente del jugador aliado.

El jugador aliado obtiene tres puntos TS si ocupa Bagdad en algún momento de 1915. Obtiene un punto por ocupar Jerusalén antes de empezar 1918.

Una vez obtenidos, estos puntos no se pierden nunca, incluso si la ciudad en cuestión cae de nuevo bajo control de las Potencias Centrales.

El jugador aliado lanza un dado y añade el resultado a su total de rendición turca. Si el resultado es de 11 ó más, Turquía se rinde y el jugador aliado gana la partida.

Si el número requerido de unidades turcas en la caja de pertenencias turcas no se cumple al final del turno estratégico, el jugador aliado añade la diferencia a la tirada del dado, pero esta modificación se produce después de que el jugador de las Potencias Centrales haya elegido (o no pueda) llevar el número de unidades a la caja de pertenencias para alcanzar el nivel requerido (ver 16.0).

### **4.3. Victoria regular de las Potencias Centrales.**

El jugador de las Potencias Centrales gana evitando una victoria aliada hasta el final de 1918. Esta condición se modifica cuando se juega la ficha del evento del Ejército del Islam, en cuyo caso el jugador de las Potencias Centrales no sólo debe evitar una victoria aliada, también debe controlar Bakú (hexágono 3653).

El jugador de las Potencias Centrales también gana durante cualquier turno estratégico antes de la Caída del Zar (ver 6.3), si controla dos o más hexágonos de victoria aliados



suministrados. Todos los hexágonos al oeste del Canal de Suez son hexágonos de victoria. Después de que se produzca la Caída del Zar, el jugador de las Potencias Centrales gana durante cualquier turno estratégico en el que controle tres o más hexágonos de victoria. En el improbable caso de que ambos jugadores cumplan sus condiciones de victoria en el mismo momento, gana el jugador aliado.

#### **4.4. Mayor esfuerzo de victoria de las Potencias Centrales.**

Si el jugador de las Potencias Centrales decide introducir en el juego las seis unidades Shocktroop alemanas que están disponibles en el turno estratégico O, puede ganar sólo controlando tres o más hexágonos de victoria aliados, si no pierde el juego. Se ignora el requerimiento de ocupar Bakú causado por la presencia de la ficha del Ejército del Islam.

#### **4.5. Colapso ruso.**

Rusia es la única potencia de TGWiNE que puede colapsarse (a causa de la Revolución Bolchevique). Una vez que Rusia se haya colapsado se retiran todas las unidades de brigada rusas del juego. El resto de las unidades rusas se considera que a partir de entonces tienen un factor de combate (ataque y defensa) de uno, independientemente de su potencia impresa. Todos los RPs rusos se pierden y no se pueden gastar o acumular más.

### **5.0. Secuencia del turno.**

#### **5.1. En general.**

TGWiNE se divide en turnos operacionales numerados (dentro de los cuales se producen muchas acciones de combate) y turnos estratégicos designados con letras. Un turno estratégico tiene lugar después de cada dos o tres turnos operacionales. Todos los turnos se dividen en varios pasos (o “fases”).

A diferencia de muchos otros wargames, el movimiento de ambos bandos se produce a la vez. Un jugador tiene la “iniciativa” (ver 6.5) en el frente de Egipto/Palestina (oeste), mientras su oponente la tiene en los frentes del Cáucaso y Mesopotamia (este) y viceversa. El mismo bando nunca tiene la iniciativa en el este y el oeste a la vez.

Cada turno estratégico y operacional de TGWiNE se divide en fases, durante las que los jugadores realizan acciones. Cada acción realizada por un jugador debe ser desarrollada en la secuencia dada más adelante. Una vez que un jugador acaba las actividades de una fase determinada, no puede realizar una acción olvidada o volver a realizar una mal hecha, a no ser que su oponente se lo permita.

#### **5.2. Secuencia del turno.**

Las secuencias de los turnos operacionales y estratégicos se indican más abajo. El resto de las reglas se organizan, en lo posible, en el orden indicado en la secuencia.

##### **Secuencia del turno estratégico.**

- I. Fase de chequeo de la victoria.
- II. Fase de recursos.
- III. Fase de guerra estratégica (sólo TGWiE).
- IV. Fase de reemplazo.
- V. Fase de determinación de la iniciativa.

### **Secuencia del turno operacional.**

- I. Fase de obtención de fichas (chits).
- II. Fase de nuevas unidades.
  - A. Aliados.
  - B. Potencias Centrales.
- III. Fase climatológica.
- IV. 1ª fase de movimiento mutuo.
- V. 1ª fase de combate.
  - A. Combate en el mapa occidental.
    1. Combate regular.
    2. Posible combate Allenby.
  - B. Combate en el mapa oriental (sólo combate regular).
  - C. Desgaste de suministros.
- VI. 2ª fase de movimiento mutuo.
- VII. 2ª fase de combate.
  - A. Combate en el mapa occidental.
    1. Combate regular.
    2. Posible combate Allenby.
  - B. Combate en el mapa oriental (sólo combate regular).
  - C. Desgaste de suministros.
- VIII. Fase de movimiento estratégico y naval.
  - A. Aliado.
  - B. Potencias Centrales.

### **5.3. Ejemplo de secuencia del turno operacional.**

El jugador de las Potencias Centrales tiene la iniciativa en el frente occidental (Egipto/Palestina) y el jugador aliado en los frentes orientales (Caucaso/Iraq). Tras determinar el clima, el jugador de las Potencias Centrales realiza sus movimientos operacionales en occidente mientras que el jugador aliado los hace en el este (1ª fase de movimiento mutuo).

Cuando ambos jugadores hayan acabado, el jugador de las Potencias Centrales realiza sus ataques en el oeste (Egipto/Palestina). Entonces ambos se dirigen al frente oriental, donde el jugador aliado realiza sus ataques. Después se chequea el desgaste de suministros de todas las unidades de ambos bandos en todos los frentes.

En la segunda fase de movimiento mutuo, el jugador aliado realiza sus movimientos operacionales en el oeste, mientras el jugador de las Potencias Centrales lo hace en el este. De nuevo, ambos se dirigen al frente occidental (Egipto/Palestina), esta vez ataca el aliado y en el frente oriental (Caucaso/Iraq) atacan las Potencias Centrales. Entonces se realiza un segundo chequeo de desgaste de suministros de todas las unidades en todos los frentes.

Finalmente, el jugador aliado realiza su movimiento estratégico y naval, seguido por el movimiento estratégico de las Potencias Centrales.

## **6.0. Turno estratégico.**

### **6.1. En general.**

Durante esta fase ambos jugadores añaden las unidades indicadas para llegar durante el turno estratégico a sus cajas de unidades disponibles. Se colocan todas las fichas de eventos indicadas para entrar en juego durante el turno estratégico en el recipiente apropiado del jugador.

Se añaden los puntos de recursos de este turno al total en el marcador general. Ninguna nación puede acabar un turno estratégico con más de 10 RPs en el marcador, cualquier exceso se pierde.

Finalmente, se da la vuelta a todas las unidades de cuarteles generales suministradas en el mapa, mostrando sus lados inversos (apoyo artillero cero) a sus lados frontales.

### **6.2. Fase de reemplazo.**

Ambos jugadores pueden recuperar unidades terrestres previamente eliminadas, comprándolas de la pila de muertas con RPs. Una unidad/paso con un punto no puede ser reemplazada. Las unidades de TGWiNE no pueden ser reemplazadas.

Cuesta un RP reconstruir/regenerar cada paso de fuerza. Las unidades regeneradas se colocan en sus cajas de unidades disponibles.

Los cuarteles generales pueden reconstruirse como las demás unidades, pero vuelve mostrando su lado de apoyo artillero de cero, a no ser que se gaste inmediatamente un segundo RP para darle la vuelta.

### **6.3. Fase de Revolución Rusa.**

Es posible que tengan lugar dos revoluciones en Rusia durante el curso del juego. La primera se denomina la “Caída del Zar” (Fall of the Czar) y la segunda es la “Revolución Bolchevique” (Bolshevik Revolution). La Revolución Bolchevique sólo puede ocurrir después de que haya caído el Zar, nunca antes.

Durante la fase de Revolución Rusa de cada turno estratégico, empezando con el turno estratégico 1, se lanza un dado. Con un resultado de 4, 5 ó 6, dependiendo del turno (ver las anotaciones “FoC” en el marcador de los turnos impreso en el mapa), el Zar cae. Se añade uno a la tirada del dado por cada ciudad que las Potencias Centrales controlen dentro de Rusia en ese momento.

Durante la fase de Revolución Rusa de un turno estratégico siguiente a la Caída del Zar, se lanza un dado para ver si ocurre la Revolución Bolchevique. Los bolcheviques toman el poder con una tirada de 7; la tirada se modifica como sigue:

- +1 por cada turno operacional desde la última fase de revoluciones durante la cual una o más unidades rusas hayan realizado un ataque.

- +1 por cada turno operacional desde la última fase de revoluciones durante la cual ninguna unidad rusa haya sido atacada dentro de Rusia.

- +1 por cada ciudad rusa ocupada por las Potencias Centrales.

- 1 por cada ciudad turca ocupada por los rusos.

### **6.4. Efectos de la Revolución.**

La Caída del Zar tiene dos efectos: 1) el jugador aliado debe sustituir inmediatamente ciertas unidades rusas con unidades del Gobierno Provisional, ver 16.4 y 2) después, una vez puestos por su lado de apoyo artillero cero, los cuarteles generales rusos no pueden

volver a darse la vuelta a su estatus de apoyo artillero. La Revolución Bolchevique causa el colapso inmediato de Rusia (ver 4.5).

### **6.5. Fase de determinación de la iniciativa.**

Durante esta fase los jugadores determinan qué bando tendrá la iniciativa en cada mapa durante los próximos turnos operacionales. Esto es, se determina una iniciativa que será el patrón de todos los turnos operacionales jugados antes del próximo turno estratégico.

Un jugador debe jugar una ficha de iniciativa para tener el derecho de cambiar la orden de iniciativa en curso (ver 7.17). En otras palabras, hasta que se juegue una ficha de iniciativa, el jugador de las Potencias Centrales tendrá la iniciativa en el frente occidental (Egipto/Palestina) y el jugador aliado en los frentes orientales (Caucaso/Iraq). Una vez que se ha jugado una ficha de iniciativa y que se haya declarado la iniciativa por el jugador que gasta la ficha, el orden de la iniciativa no puede ser cambiado hasta la siguiente fase de determinación de la iniciativa del próximo turno estratégico (y se juegue otra ficha de iniciativa).

Nótese que el juego de una ficha de iniciativa aliada cancela el juego de una ficha de iniciativa de las Potencias Centrales y es la última ficha de iniciativa posible durante el resto del juego. Nótese también que el jugador aliado puede jugar su ficha para evitar el juego futuro de la ficha de las Potencias Centrales, sin cambiar la determinación de la iniciativa en curso.

Si el jugador que declara dice que tendrá la iniciativa en occidente, su oponente automáticamente la tiene en oriente y viceversa. El mismo bando nunca tiene la iniciativa en ambos frentes a la vez. El jugador con la iniciativa en oriente va primero – realiza la primera fase de movimiento mutua – en los frentes del Caucazo/Iraq o en occidente en el frente de Egipto/Palestina. El jugador sin la iniciativa en un frente determinado va segundo – realiza la segunda fase de movimiento mutua – en ese frente.

## **7.0. Fichas (Units).**

### **7.1. En general.**

Las fichas de eventos y unidades especiales se aportan empezando en 1915. Cada bando tiene sus propias fichas que entran en juego durante el turno estratégico impreso en la propia ficha. Cuando una ficha ha entrado en juego se coloca en un contenedor opaco. Todas las fichas permanecen en este contenedor hasta que se saquen como se describe más abajo.

**Nota del diseñador.** Las fichas no pueden comprarse. En cambio, cada jugador puede sacar una ficha por turno. Ver 17.0 para el uso de fichas en el juego de campaña combinado TGWiE.

### **7.2. Procedimiento de obtención de fichas.**

Durante cada fase de eventos especiales, cada jugador puede sacar una ficha de su contenedor. Si elige no hacerlo, su oponente puede sacar una ficha de las suyas (esto es, del jugador que ha renunciado), entregarla si es una ficha de juego obligatorio o retirarla del juego si no lo es (las fichas de “ningún evento” simplemente se colocan en el contenedor).

Sólo las fichas de “ningún evento” se vuelven a colocar en el contenedor. Cuando un jugador saca una ficha de “ningún evento” no vuelve a sacar otra ficha (no se vuelve a sacar otra ficha incluso si se saca una ficha de eventos que por las circunstancias se debe considerar como “ningún evento”, aunque en este caso la ficha no vuelve al contenedor).

### **7.3. Límites de la obtención de fichas.**

Sólo se puede sacar una ficha del contenedor de cada jugador cada fase de eventos especiales, ya sea por el propio jugador o si decide no sacar, por su oponente. Un jugador puede jugar tantas fichas de eventos como tenga en un turno.

### **7.4. Uso inmediato/retrasado.**

Las fichas con una banda horizontal amarilla en ellas deben jugarse nada más sacarse. Las que no tienen dicha banda pueden guardarse y usarse cuando su propietario lo desee. Los jugadores pueden concordar antes de empezar el juego que las fichas que no se usen inmediatamente quedan ocultas al contrario hasta que sean usadas.

### **7.5. Fichas de unidades y eventos especiales.**

Las fichas de unidades son fichas de aviones y la 10ª división NA británica. La 10ª NA se trata como una unidad británica normal; simplemente se diferencia en que su llegada viene determinada por la obtención de una ficha. Las unidades aéreas no se diferencian entre aliadas y de las Potencias Centrales. Las fichas de eventos especiales introducen desarrollos políticos, diplomáticos y tecnológicos en el juego.

### **7.6. Fichas de unidades aéreas.**

Los avances sólo pueden usarse en el frente de Egipto/Palestina. No se colocan en el mapa, ni se mueven a través de la red hexagonal. Su alcance es infinito y no necesitan trazar un sendero de movimiento. No tienen una fuerza de combate intrínseca, siempre están suministradas y no pueden usarse para satisfacer las pérdidas de combate. Cada aparato sólo puede usarse para apoyar un ataque o una defensa entre cada turno estratégico. Una vez usado, no puede emplearse de nuevo antes del inicio del siguiente turno estratégico.

### **7.7. Procedimiento de la ficha de la unidad aérea.**

El atacante anuncia sus asignaciones aéreas para una batalla determinada y luego el defensor. Ambos jugadores pueden asignar cualquier número de unidades disponibles. Cada unidad aérea cancela el efecto de una unidad aérea enemiga. Tras las cancelaciones mutuas, el jugador que mantenga unidades aéreas (si lo hay) puede añadir uno, si es el jugador atacante, a su tirada del dado, o restar uno si es el defensor. Nunca se puede añadir o restar más de uno a la tirada del dado para el combate por las intervenciones aéreas, independientemente de cuántas unidades aéreas queden tras el proceso de cancelación mutua.

### **7.8. Interceptación aérea.**

La ficha de Interceptación Aérea Británica se puede usar una vez por juego, sólo en el frente de Palestina. Debe jugarse durante la fase de obtención de fichas. Para este turno, todas las unidades de las Potencias Centrales del frente que empiecen su movimiento operacional adyacentes a una unidad británica deben detenerse inmediatamente al entrar en

hexágonos de terreno dificultoso. Después de su uso, la ficha de interceptación se retira del juego.

**Nota del diseñador.** Históricamente, las unidades aéreas británicas fueron capaces de interceptar los intentos turcos de retirarse a través de los estrechos desfiladeros de las colinas de Judea durante la batalla de Megiddo de 1918.

#### **7.9. Allenby.**

Una vez por juego se puede jugar la ficha Allenby para que el jugador aliado logre una segunda fase de combate sólo en el frente de Egipto/Palestina. Se coloca en cualquier hexágono que contenga una o más unidades británicas (sólo) en suministro regular al final de la fase de movimiento aliada en el frente de Egipto/Palestina. Todas las unidades británicas suministradas (sólo) a dos hexágonos del marcador al final de la siguiente fase de combate aliada pueden atacar otra vez (incluyendo el avance tras el combate). Después de su uso se retira el marcador.

#### **7.10. Ejército Árabe del Norte (ANA).**

El jugador aliado saca al azar una unidad del Ejército Árabe del Norte no en juego, con su valor de combate pleno. La unidad se coloca en cualquier hexágono vacío de Palestina. El ANA siempre se encuentra suministrado y si es eliminado se recoloca durante el siguiente turno estratégico (como cualquier otra unidad). Si la ficha de Lawrence se ha jugado, se la coloca con el ANA: añade +1 drm a todos los ataques. Nótese también que Lawrence nunca es eliminado; siempre vuelve al juego con el ANA.

#### **7.11. Masacres armenias (Armenian Massacres).**

El juego de esta ficha no se puede retrasar. El jugador aliado saca una unidad armenia al azar (sin mostrar su verdadero valor) y la coloca en la ciudad de Van (hexágono 3378). Si la ciudad está ocupada por una unidad de las Potencias Centrales, la unidad de las Potencias Centrales debe atacar inmediatamente a la unidad armenia. La unidad se da la vuelta a su lado descubierto en el mismo momento en el que se ve involucrada en su primera batalla y nunca se le da la vuelta a su otra cara. La unidad armenia se trata como una unidad rusa para todos los propósitos, incluyendo los reemplazos.

#### **7.12. República armenia (Armenian Republic).**

Esta ficha debe jugarse cuando se saque. Si ha ocurrido la Revolución Bolchevique, el jugador aliado saca al azar una unidad armenia (sin mostrar su verdadero valor) y se coloca en cualquier pueblo (no ciudad) de Rusia no ocupado por una unidad rusa o de las Potencias Centrales. A partir de aquí opera normalmente, pero nunca se puede apilar con una unidad rusa. Si no hay ningún pueblo disponible o no ha ocurrido la Revolución Bolchevique, se trata como “ningún evento”.

#### **7.13. Ejército del Islam (Army of Islam).**

Esta ficha no puede ser retrasada. Una vez jugada, el jugador de las Potencias Centrales también debe controlar Bakú para evitar la rendición turca al final del turno de nov/dic de 1918 o pierde el juego (ver regla 4.3).

En el juego de campaña combinado esta ficha tiene un efecto diferente. Si se ha jugado antes del final de 1918, los turcos deben controlar Bakú al final del turno de nov/dic de

1918 y cada turno posterior o Turquía suma +4 a su tirada de rendición. Bakú debe ser continuamente ocupado por unidades turcas (sólo) para evitar este drm, pero mientras Bakú se encuentre ocupado sólo por unidades turcas no cuenta como un hexágono de victoria de las Potencias Centrales bajo la regla 4.0 de TGWiE. Si esta ficha se juega antes de nov/dic de 1918, se trata como “ningún evento”.

#### **7.14. RPs británicos.**

Esta ficha debe jugarse cuando se saca. Representa los reemplazos británicos enviados directamente desde Gran Bretaña. Se añaden inmediatamente el total de RPs británicos en curso, pero no se pueden gastar para comprar reemplazos hasta el siguiente turno estratégico.

#### **7.15. Atrincheramientos (Entrenchments).**

Junto con la línea de Gaza impresa en el mapa, sólo hay atrincheramientos en TGWiNE (a diferencia de TGWiE). Pueden colocarse durante la fase de obtención de fichas en cualquier hexágono que contenga una unidad turca en suministro regular, pero nunca en hexágonos de ciudades, montañas, pantanos o alpinos. Se eliminan cuando una unidad aliada entre en su hexágono y no pueden reconstruirse. Aportan un -1 drm a cualquier unidad de las Potencias Centrales que defienda en el mismo hexágono.

#### **7.16. Ofensiva Enver (Enver offensive).**

Esta ficha debe jugarse cuando se saca. El jugador de las Potencias Centrales debe hacer al menos un ataque con al menos tres unidades en el frente del Cáucaso en este turno si todo ello es posible. Si no hay tres unidades de las Potencias Centrales disponibles para lanzar un ataque contra una unidad o unidades aliadas, entonces las tres unidades más cercanas a una unidad aliada deben mover toda su capacidad de movimiento directamente hacia la(s) unidad(es) enemiga(s). El fallo en el cumplimiento de los requisitos supone una victoria aliada inmediata.

#### **7.17. Iniciativa (Initiative).**

Para que un jugador cambie la iniciativa del este al oeste (Cáucaso/Iraq a Egipto/Palestina) o del oeste al este (Egipto/Palestina o Cáucaso/Iraq), debe jugar una ficha de iniciativa. La ficha se retira una vez jugada. El juego de la ficha de iniciativa aliada siempre cancela el de la ficha de las Potencias Centrales y una vez se ha jugado la ficha aliada, no se pueden realizar más cambios de iniciativa durante el resto del juego.

#### **7.18. Flotilla naval de Iraq (Iraq Naval Flotilla).**

Esta ficha puede usarse una vez por juego para cancelar el efecto del cruce del río en el combate de cualquier ataque aliado al sur de la línea de hexágonos xx44 del frente de Iraq.

#### **7.19. Kaiserschlacht.**

La ofensiva alemana en el oeste causa la retirada de fuerzas británicas en Oriente Próximo. La ficha debe jugarse en el primer turno de 1918 después de su obtención, pero antes de agosto de 1918. En otras palabras, si se obtiene en 1917, debe jugarse en el turno de enero/feb de 1918. Si se obtiene después de julio de 1918 se trata como “ningún efecto”. Cuando se juega (durante la fase de obtención de fichas) el jugador británico debe retirar del juego nueve factores de combate, al menos tres de los cuales deben ser de caballería.

Estas unidades deben proceder, si es posible, del frente de Egipto/Palestina, si no del frente de Iraq, de la caja de unidades disponibles o, finalmente, de la pila de muertas en este orden de prioridad. Los ataques británicos en cada frente sufren un -2 drm (adicionalmente a cualquier otro drm) durante tres turnos operacionales, empezando por el turno en el que la ficha entra en efecto.

#### **7.20. Kemal.**

Esta ficha aporta un -1 drm a cualquier hexágono que se defienda y contenga sólo unidades de las Potencias Centrales. Se retira del juego tras su uso.

#### **7.21. Crees von Kressenstein.**

Jugar la ficha de Kress activa la línea de Gaza impresa entre los hexágonos 2712 y 2813. Desde entonces, las unidades de las Potencias Centrales que se defienden en estos hexágonos se encuentran atrincheradas y reciben -1 drm. Estos hexágonos de trinchera se eliminan cuando una unidad aliada entra en ellos. Si una unidad aliada entra en estos hexágonos antes de que la ficha de Crees se haya jugado, no se pueden activar.

#### **7.22. Lawrence de Arabia.**

Antes de jugar el ANA, Lawrence puede realizar un “raid” entre cada turno estratégico. Al principio del movimiento estratégico de las Potencias Centrales se coloca el marcador de Lawrence en cualquier hexágono de pueblo (no ciudad) del frente de Egipto/Palestina, fuera de Egipto, independientemente de la presencia de unidades de las Potencias Centrales. No se permite ningún movimiento estratégico fuera de o hacia este pueblo este turno. Tras su uso, Lawrence no puede realizar otro raid hasta después del siguiente turno estratégico. Se coloca en el marcador de turnos para indicar esto. Después de obtener el ANA (ver 7.10), si Lawrence se encuentra en juego, siempre permanece con el ANA aportándole un +1 drm en ataque.

#### **7.23. Lawrence capturado (Lawrence Captured).**

Esta ficha se puede jugar siempre que Lawrence está en un raid. Cancela inmediatamente este raid (y Lawrence no puede lanzar otro antes del próximo turno estratégico). Adicionalmente, se lanza un dado: con una tirada de 1-4 Lawrence queda libre al no ser reconocido; con una tirada de 5-6 es ejecutado y retirado del juego.

#### **7.24. Revuelta libia (Lybian Revolt).**

Esta ficha debe jugarse cuando se obtiene. Se retiran tres factores de ataque británicos del frente de Egipto/Palestina, la caja de unidades disponibles o el frente de Iraq (en este orden de prioridad) y se colocan en el marcador de turnos para volver tres turnos estratégicos más tarde. La(s) unidad(es) retirada(s) vuelve(n) al juego en este momento. Las divisiones 10IN, 11IN y 42T no pueden usarse para sofocar la revuelta libia.

#### **7.25. Maude.**

Una vez se haya jugado la ficha de Maude, el jugador británico puede mover estratégicamente unidades en el frente de Iraq, de acuerdo con la regla 14.4. Nota: Maude no afecta al movimiento naval.

**Nota histórica.** El efecto de esta ficha representa la habilidad organizativa del general Maude para establecer una fuerte base logística y de comunicaciones británica en Iraq.



### **7.26. Meinertzhagen.**

Esta ficha aporta un +2 drm a un ataque aliado en Egipto/Palestina. Se retira tras el uso.

### **7.27. Bombardeo naval palestino (Palestine Naval Bombardment).**

Aporta un +1 drm a un ataque aliado en hexágonos costeros de Egipto/Palestina. Se retira tras su uso.

### **7.28. Retirada de las divisiones 10IN y 11IN (Remove 10IN, 11IN).**

Esta ficha debe jugarse cuando se obtiene. Se retiran estas dos unidades del juego, estén donde estén, incluyendo la pila de muertas.

**Nota histórica.** Estas divisiones fueron disueltas en 1916.

### **7.29. Retirada de la división 42T (Remove 42T).**

Esta ficha debe jugarse cuando se obtiene (la división está siendo transferida). Esta unidad se retira del juego, esté donde esté, incluyendo la pila de muertas.

### **7.30. Campaña anfibia rusa (Russian Amphibius Campaign).**

Una vez jugada esta ficha, los rusos pueden mover una unidad por turno desde la caja de unidades disponibles a cualquier hexágono no ocupado costero del mar Negro al este de Trebizonda. Esta habilidad se pierde después de la Caída del Zar.

### **7.31. Guerra civil rusa (Russian Civil War).**

Esta ficha debe jugarse cuando se obtiene, siempre que haya ocurrido la Revolución Bolchevique (si la Revolución Bolchevique no han ocurrido, se trata como “ningún evento”). Las unidades rusas no pueden apilarse más o atacar en combinación con otras después de jugar esta ficha. Las unidades rusas que empiezan el turno de este evento apiladas, deben desapilarse en la siguiente fase de movimiento operacional; si no el exceso por encima de una unidad de cada hexágono es eliminado.

### **7.32. Fuerza expedicionaria rusa en Persia (Russian Persian Expeditionary Force).**

Al principio del movimiento ruso, siempre que los aliados controlen Trebizonda (hexágono 3045), hasta tres unidades rusas en suministro general pueden retirarse del frente del Caucaso y colocarse en Hamadán en el frente de Iraq. Mientras la PEF esté operativa en el mapa de Iraq, Hamadán es su única fuente de suministros. La PEF opera desde entonces en el frente de Iraq normalmente. Sus unidades, una vez eliminadas, pueden ser reemplazadas normalmente en el frente del Caucaso, pero no pueden volver al frente de Iraq. Al final de cualquier turno, las unidades PEF suministradas pueden ser retiradas a la caja de unidades disponibles y reentrar en el frente del Caucaso en cualquier fase de nuevas unidades posterior. Esta es una proposición de todo o nada: todas las unidades supervivientes PEF deben retirarse juntas o ninguna lo hace. Una vez que se han retirado o eliminado las unidades de la PEF no pueden actuar otra vez en el frente de Iraq.

### **7.33. RPs rusos.**

Esta ficha debe jugarse cuando se obtiene. Se añade el número que aparece en la ficha al total de RPs rusos en curso, aunque este bono de RPs no se puede gastar hasta el siguiente turno estratégico.

#### **7.34. Ofensiva rusa de invierno (Russian Winter Offensive).**

Esta ficha se juega durante cualquier fase de combate aliado en los turnos de nov/dic o enero/feb. Las unidades rusas en el Caucaso este turno no son objeto del normal -2 drm invernal en ataque (ver regla 9.3).

#### **7.35. 10ª división NA (10th NA División).**

Esta unidad se coloca en la caja de unidades disponibles aliada; puede entrar en el mapa el turno en el que se obtiene la ficha.

Nota histórica. Esta unidad actuó como reserva estratégica en Medio Oriente y finalmente tomó parte en el ataque de Allenby de 1917.

#### **7.36. Townshend.**

El juego de esta ficha aporta un modificador +2 drm a cualquier ataque en el frente de Iraq antes de que se juegue la ficha de Maude. Se retira del juego tras su uso.

#### **7.37. Atroci dad turca (Turkish Atrocity).**

Esta ficha debe jugarse cuando se obtiene. Si el ANA est  en juego, obtiene un +1 drm durante cualquier ataque este turno (adicional a cualquier drm proporcionado por Lawrence). Esta ficha se retira tras su uso. Si el ANA no se encuentra en juego, se trata como "ning n evento".

#### **7.38. Determinaci n turca (Turk Determination).**

El jugador de las Potencias Centrales obtiene un -1 drm en un combate cualquiera a su elecci n, que involucre a unidades turcas en cualquier frente (incluyendo los Balcanes en la campa a combinada TGWiE). Se retira del juego tras su uso.

#### **7.39. Cuartel general turco bombardeado (Turkish HQ Bombed).**

Esta ficha se juega durante la fase de obtenci n de fichas. Si el cuartel general Yilderim se encuentra en el mapa del frente de Egipto/Palestina boca arriba, se le da la vuelta a su otra cara (sin apoyo artillero). Puede volver a darse la vuelta durante el siguiente turno estrat gico.

#### **7.40. RPs turcos.**

Esta ficha se debe jugar cuando se obtiene. Se a ade el n mero que aparece en la ficha a los RPs turcos en curso, pero este bono no puede emplearse hasta el siguiente turno estrat gico.

#### **7.41. Von der Goltz.**

El jugador de las Potencias Centrales obtiene un -2 drm para un combate cualquiera defensivo en el frente de Iraq. Se retira tras su uso.

#### **7.42. Yudenich.**

Se a ade un +2 drm a un ataque ruso cualquiera en el frente del Caucaso. Se retira tras su uso.

### **7.43. Nuevas fichas TGWiE.**

Las siguientes fichas (7.44 hasta 7.55) se usan en el juego de campaña combinado. También pueden añadirse sólo a TGWiE, ver 17.0.

## **8.0. Nuevas unidades.**

### **8.1. Colocación de nuevas unidades.**

Durante la fase de nuevas unidades cualquier unidad de la caja de unidades disponibles de ambos bandos puede entrar en juego en el mapa de acuerdo con las siguientes instrucciones. Muchas unidades de las cajas no necesitan ser desplegadas desde estas áreas al mapa en la primera oportunidad; sin embargo, una vez que una unidad ha movido desde la caja de su bando al mapa, no puede volver a la caja. El jugador aliado debe acabar con la colocación de sus nuevas unidades antes de que el jugador de las Potencias Centrales empiece con las suyas.

### **8.2. Colocación rusa.**

Las unidades rusas entran en juego por cualquier ciudad amiga controlada y suministrada de Rusia o por hexágonos de fuente de suministros amigos controlados (hexágonos 4836 a 4849). Se deben observar los límites normales del apilamiento.

### **8.3. colocación británica/francesa.**

Las unidades británicas pueden entrar (o reentrar) en el mapa a través del frente asignado, Iraq o Egipto/Palestina. Las unidades que entran por Egipto pueden colocarse en cualquier hexágono aliado controlado al oeste del Canal de Suez. Las unidades de Iraq deben colocarse en Abadán y/o Basora. Se aplican los límites del apilamiento. La unidad DFPS francesa se trata como una unidad británica palestina para esta regla. Si tanto Abadán como Basora están controladas por las Potencias Centrales, las unidades no pueden colocarse en el mapa de Iraq, excepto a través de los cuarteles generales colocados si están disponibles (ver más abajo). En este caso las unidades británicas de Iraq simplemente permanecen en la caja de unidades disponibles.

### **8.4. Colocación persa.**

Las unidades persas entran en juego por cualquier pueblo amigo controlado en Persia. La unidad de cosacos persas entra por cualquier pueblo controlado no CP de Persia en el frente del Caucaso. La Gendarmería persa entra por cualquier ciudad persa controlada por las Potencias Centrales del frente de Iraq. Los Fusileros Persas del Sur entran por cualquier pueblo controlado no CP de Persia en el frente de Iraq.

### **8.5. Colocación armenia y del ANA.**

Las unidades armenias y del Ejército Árabe del Norte (ANA) entran en juego como se describe en las reglas 7.10, 7.11 y 7.12.

### **8.6. Colocación turca.**

Las unidades turcas que entran en juego deben colocarse en las áreas indicadas en la parte trasera de las fichas.

Arabia: se coloca la unidad en la caja de pertenencias de Arabia.

Caucaso: se coloca la unidad en cualquier ciudad CP en suministro regular del frente del Caucaso o en cualquier hexágono fuente de suministros de las Potencias Centrales de este frente.

Iraq: las mismas restricciones que para el Caucaso pero en Iraq (la porción del Imperio Otomano del frente de Iraq).

Siria: se coloca la unidad en Damasco o cualquier hexágono fuente de suministros de las Potencias Centrales del frente de Palestina.

Turquía: se coloca la unidad en la caja de pertenencias de reservas necesarias turcas.

Los cuarteles generales YAG turcos pueden entrar por cualquiera de estas ubicaciones.

Las unidades turcas eliminadas reentran en el mapa y las unidades alemanas que no sean divisiones pueden entrar en juego como si fueran unidades turcas del Caucaso, Iraq o Siria o por colocaciones de acuerdo con la regla 8.7. Las divisiones alemanas deben colocarse en la caja de tránsito del movimiento estratégico (sin ningún coste); sólo pueden entrar en el mapa del Próximo Oriente usando el movimiento estratégico normal.

### **8.7. Colocación por cuarteles generales.**

Las nuevas unidades pueden colocarse fuera de las restricciones indicadas más arriba para ser colocadas adyacentes a un cuartel general suministrado (independientemente del estatus artillero) de su país en el mapa. En el mapa de Próximo Oriente no se pueden colocar más de tres unidades adyacentes a un cuartel general cualquiera y todas deben colocarse en el mismo hexágono. Se aplican los límites normales de apilamiento en el momento de la colocación. Las unidades turcas y las divisiones alemanas nuevas que llegan (no las reconstruidas) siempre deben colocarse como se describe en la regla 8.6 y las unidades británicas deben entrar o reentrar en su frente asignado.

## **9.0. Tiempo atmosférico.**

### **9.1. En general.**

Hay cuatro tipos de tiempo en TGWiNE: claro, húmedo, nieve y caluroso. El tiempo claro no afecta al juego. La nieve y el clima húmedo afectan al movimiento y al combate sólo en el mapa del Caucaso. El clima caluroso afecta al suministro en los hexágonos de desierto de todos los frentes y añade un  $-2$  drm a los ataques en los frentes de Egipto/Palestina e Iraq. El clima del turno en curso está impreso directamente en el marcador de turnos (a diferencia de en TGWiE, el clima no es variable en este juego).

### **9.2. Clima húmedo.**

Cuando el clima es húmedo en el mapa del Caucaso, cuesta un punto de movimiento adicional cruzar lados de hexágono de río y las unidades que defienden en hexágonos de montaña obtienen el movimiento adicional de una columna a la izquierda en la CRT (de un total de dos columnas). El clima húmedo no tiene otros efectos.

### **9.3. Nieve.**

La nieve afecta sólo al frente del Caucaso. Las unidades que defienden en hexágonos de montaña en el Caucaso durante la nieve obtienen un movimiento adicional de una columna a la izquierda en la CRT (de un total de dos columnas). Adicionalmente, todos los ataques

en el frente del Cáucaso durante los turnos de nieve sufren un  $-2$  drm. Excepción: las unidades rusas no sufren este drm si la ficha del evento de la ofensiva de invierno está en juego.

#### **9.4. Clima caluroso.**

En los frentes de Iraq y Egipto/Palestina todas las unidades sufren un  $-2$  drm en ataque durante los turnos de tiempo caluroso (junio-agosto). El clima caluroso también afecta a los hexágonos de desierto en los tres frentes: en los turnos de clima caluroso las unidades pueden trazar suministros hasta pero no a través o fuera de hexágonos de desierto.

### **10.0. Apilamiento.**

#### **10.1. En general.**

El apilamiento es amontonar más de una unidad en un solo hexágono a la vez. Los límites de apilamiento descritos más abajo sólo están en vigor durante la fase de nuevas unidades y al final de la fase de movimiento operacional. Mientras los límites de apilamiento se observen en estos momentos, no hay límites al número de unidades que pueden entrar o pasar por un hexágono determinado durante una fase y turno de juego. Las unidades que se quedan apiladas en exceso en los momentos especificados más arriba son eliminadas por sus propietarios.

#### **10.2. Límites.**

Ambos jugadores pueden apilar hasta seis unidades de su bando, de cualquier tamaño y tipo, por hexágono. Hay algunas excepciones:

- 1) Las Compañías de Defensa del Canal británicas y BN alemana no cuentan para el apilamiento.
- 2) Las unidades de cuartel general, con o sin suministro artillero, no cuentan para el apilamiento, pero nunca puede haber más de una unidad de cuartel general en un solo hexágono.
- 3) Las fortificaciones, unidades aéreas, atrincheramientos y todos los tipos de marcadores informativos no tienen valor de apilamiento por sí mismos. Las fortificaciones cuentan como una unidad para determinar la elección de la CRT.

#### **10.3. Cajas de pertenencias.**

No hay límites de apilamiento en cualquiera de las cajas de pertenencias impresas en el mapa.

### **11.0. Suministro.**

#### **11.1. En general.**

Las unidades requieren suministro para operar con su plena potencia de combate y para realizar movimiento estratégico. Las unidades se encuentran “suministradas”, “fuera de suministro” (OOS) o “en suministro de fortaleza”.

### **11.2. Cuándo chequear el suministro.**

Ninguna unidad puede mover a un hexágono donde quedaría OOS en ese instante. De otro modo, el suministro se chequea al principio de la fase de movimiento estratégico de cada turno de juego. Las unidades OOS o en suministro de fortaleza no pueden realizar movimiento estratégico.

Las unidades OOS al principio de una fase de combate tienen su factor de combate dividido por la mitad (se redondea al alza). En situaciones multi-unidad se suman los factores de todas las unidades y se divide el total por la mitad. Ninguna unidad/apilamiento puede tener su factor de combate reducido a menos de uno. Cualquier unidad OOS durante la fase de desgaste es eliminada.

### **11.3. Trazado de los suministros.**

Las unidades trazan los suministros directamente a un “hexágono fuente de suministros última” o a una fuente de suministro secundaria amiga (ciudades y pueblos) que tracen una línea de suministros a un hexágono fuente de suministros. Las fuentes secundarias pueden cambiar de bando, junto con su uso como suministro secundario, cualquier número de veces durante un juego. Los hexágonos fuente de suministros última, aunque pueden capturarse y usarse por el bando que los captura como fuente de suministros secundaria, no pueden serlo como hexágono fuente de suministros.

Las unidades quedan suministradas cuando pueden trazar un camino no superior a cuatro hexágonos, libre de unidades enemigas y que no pase por hexágonos o lados de hexágono totalmente de mar (no de lago) o por lados de hexágono impasables, desde su posición a un hexágono fuente de suministros apropiado o a una fuente de suministros secundaria que pueda en este turno trazar un camino de cualquier longitud hasta un hexágono fuente de suministros último en el mismo frente.

Cuando se traza la línea de suministros, se cuenta desde la unidad hasta la fuente. No se cuenta el hexágono en el que se encuentra la unidad. Si se traza a una ciudad, pueblo o cuartel general, para que sean efectivas como fuente de suministros, deben ser capaces de trazar una línea de suministros – de cualquier longitud esta vez – a un hexágono fuente de suministros última del mismo frente.

### **11.4. Límites.**

Excepto las restricciones dadas arriba, no hay límites en el número de unidades propias y suministros secundarios que pueden trazar suministros a un hexágono fuente de suministros último apropiado. Los suministros secundarios tienen la limitación de que sólo pueden suministrar a unidades localizadas a cuatro hexágonos de ellas.

### **11.5. Restricción alpina.**

Sólo las unidades de montaña pueden trazar líneas de suministro a y/o a través de hexágonos alpinos.

### **11.6. Suministros de cuarteles generales.**

Los cuarteles generales trazan una línea de suministros a una fuente de suministros última directamente o a través de una fuente de suministros secundaria (no otro cuartel general) de no más de seis hexágonos de longitud. Un cuartel general puede actuar como una fuente de suministros secundaria, igual que las ciudades y los pueblos, pero con la limitación de que sólo puede suministrar a unidades de su propia nacionalidad adyacentes o apiladas con él.

Excepciones: 1) las unidades del Imperio Británico son todas de la misma nacionalidad para esta regla; 2) las unidades alemanas pueden usar los cuarteles generales turcos; 3) la unidad francesa se considera como una unidad del Imperio Británico en TGWiNE para esta regla; y 4) las unidades armenias se consideran rusas para esta regla.

#### **11.7. Fuentes de suministros últimas de las Potencias Centrales.**

Los hexágonos fuente de suministros últimos de las Potencias Centrales son los hexágonos del borde del mapa marcados con un símbolo de fuente de suministro última. Si están ocupados por una unidad aliada, pierden su estatus de fuente de suministro, pero lo recuperan en el momento en el que las unidades aliadas lo dejen vacío.

#### **11.8. Fuentes de suministros últimas aliadas.**

En el frente del Cáucaso, los hexágonos fuente de suministro últimos aliados son todos aquellos hexágonos entre los dos símbolos de fuentes de suministro (hexágonos 4836 a 4849). En el frente de Irak las fuentes de suministros últimas británicas son Basora (hexágono 2252) y Abadán (hexágono 2552) y la rusa (sólo) Hamadán (2436). En el frente de Egipto/Palestina todos los hexágonos al oeste del Canal de Suez son hexágonos fuente de suministro últimos aliados.

#### **11.9. Suministros armenios, árabes y persas.**

Las unidades armenias trazan los suministros como unidades rusas. Las unidades del Ejército Árabe del Norte siempre se encuentran suministradas en Palestina. Las unidades persas (aliadas o de las Potencias Centrales) siempre se encuentran suministradas en Persia, la cual nunca deben dejar (la unidad de los “cosacos persas” es una unidad del ejército ruso y lleva la abreviatura “Ru” a la izquierda de la casilla para indicar esto).

#### **11.10. Suministro costero.**

En el frente del Cáucaso, tanto las unidades rusas como las turcas, siempre se encuentran suministradas en cualquier hexágono costero del mar Negro. Las unidades rusas siempre se encuentran suministradas en cualquier hexágono costero del mar Caspio. Este es el único “suministro costero” en TGWiNE.

#### **11.11. El oleoducto del Sinaí.**

El oleoducto del Sinaí debe ser construido por unidades aliadas para usar los hexágonos de suministro secundario o pueblo (hexágonos 4011, 3611, 3311 y 3112) como fuentes de suministro secundario para unidades no apiladas directamente en esos hexágonos. Las unidades que ocupan los hexágonos fuente de suministro secundario del Sinaí pueden usarlos como tal, independientemente del oleoducto.

Siempre que una unidad aliada ocupe uno de los cuatro hexágonos fuente de suministros secundarios costeros del Sinaí al final de un turno estratégico, este jugador puede colocar el marcador de oleoducto en este hexágono, sujeto a las siguientes condiciones:

- 1) Sólo uno de dichos hexágonos puede tener el marcador de oleoducto colocado en un turno estratégico.
- 2) El oleoducto debe construirse sucesivamente, desde hexágonos fuente de suministros secundario a hexágonos fuente de suministros secundario, yendo de oeste a este. En otras palabras, el oleoducto debe completarse en 4011 y 3611 antes

de construirse en 3311. El marcador siempre debería ocupar el hexágono costero más oriental de los cuatro, cuando este proceso haya sido completado.

- 3) Si una unidad de las Potencias Centrales entra en un hexágono que contenga el oleoducto o cualquier hexágono de suministro costero al oeste del marcador del oleoducto, el marcador se retira a cualquiera de los cuatro hexágonos al oeste de las unidades de las Potencias Centrales y se convierte entonces en el límite del oleoducto. Puede reconstruirse otra vez como se explica más arriba. La presencia de unidades de las Potencias Centrales en un hexágono costero del Sinaí que no contenga una ciudad/fuente de suministros secundaria no tiene efecto, aunque estén al oeste del marcador

### **11.12. Restricciones aliadas en Egipto/Palestina.**

El jugador aliado no puede usar cualquier pueblo o ciudad al norte de la línea de hexágonos xx13 del frente de Egipto/Palestina como fuente de suministros hasta que controle Gaza (2913) o Beersheba (2711).

## **12.0. Movimiento operacional.**

### **12.1. En general.**

Cada unidad tiene un “factor de movimiento” impreso en su esquina derecha. Este es el número de “puntos de movimiento” (MP) disponible para esta unidad para mover durante sus fases de movimiento operacional. Las unidades mueven de un hexágono a otro adyacente, pagando MPs dependiendo del terreno en el que entren.

Los tres frentes del mapa del Próximo Oriente pertenecen a dos grupos que a su vez corresponden a los mapas oriental y occidental de TGWiE. El frente de Egipto/Palestina se considera parte del mapa occidental de TGWiE; los frentes del Cáucaso e Iraq forman parte del mapa oriental. En ambos mapas el movimiento de las unidades de cada jugador tiene lugar sólo durante sus fases de movimiento – ningún movimiento enemigo ocurre en estos momentos (ver 5.4).

### **12.2. MPs en el mapa occidental.**

Las unidades que mueven en el mapa occidental (Egipto/Palestina) usan el doble de sus factores de movimiento impresos.

### **12.3. Límites.**

Los MPs no pueden acumularse de turno a turno, ni prestarse de una unidad a otra. Un jugador puede mover todas, alguna o ninguna de sus unidades en cada fase de movimiento operacional. Las unidades que mueven no necesitan gastar todos sus MPs disponibles antes de parar. El movimiento de cada unidad o apilamiento debe haber acabado antes de que empiece el de otra. Una vez que se ha acabado el movimiento de una unidad o apilamiento, un jugador sólo puede cambiarlo si su oponente se lo permite.

### **12.4. Capacidad mínima de movimiento.**

Todas las unidades con un factor de movimiento superior a cero tienen garantizada su capacidad de mover al menos un hexágono durante su fase de movimiento operacional, gastando todos sus MPs disponibles al principio de su movimiento. Esto no capacita a las



unidades a entrar en hexágonos o cruzar lados de hexágonos que de otro modo serían impasables para ellas.

#### **12.5. Prohibiciones y límites generales.**

Tus unidades nunca pueden entrar en hexágonos que contengan unidades enemigas, ni pueden mover a hexágonos totalmente de mar o cruzar lados de hexágono totalmente de mar. Los lados de hexágono totalmente de lago pueden cruzarse, pero no atacar a través de ellos, en tiempo de nieve en el mapa del Caucaso. Las unidades no pueden entrar en hexágonos de naciones neutrales, excepto como se describe en otro lugar de estas reglas, ni pueden entrar en hexágonos enemigos que contengan fortificaciones enemigas o fortificaciones pesadas intactas. Sólo las unidades de montaña pueden entrar en hexágonos alpinos.

#### **12.6. Movimiento de los apilamientos.**

Para mover como un apilamiento, las unidades deben empezar su movimiento ya apiladas. Las unidades no necesitan mover juntas porque empiecen la fase de movimiento operacional en el mismo hexágono; en tales situaciones, estas unidades podrían mover juntas, individualmente o en sub-apilamientos más pequeños.

#### **12.7. División de los apilamientos.**

Un apilamiento en movimiento puede parar temporalmente para permitir a una unidad o sub-apilamiento dejarlo y mover en una dirección diferente. Las unidades que han dejado el apilamiento inicial pueden reiniciar su propio movimiento, incluso abandonando a otras unidades o sub-apilamientos. Una vez que una unidad o apilamiento empieza su movimiento, debe completarlo antes de que empiece el movimiento del siguiente apilamiento o unidad.

#### **12.8. Diferentes MFs en un apilamiento.**

Si unidades con diferentes factores de movimiento viajan juntas en un apilamiento, el apilamiento debe usar el factor de movimiento de la unidad más lenta. Las unidades más lentas pueden ser abandonadas posteriormente.

#### **12.9. Terreno y movimiento operacional.**

Entrar en muchos hexágonos del mapa cuesta 1 MP; las excepciones son: terreno difícil, montaña y hexágonos alpinos. Entrar en este tipo de hexágonos cuesta 2 MP. En los hexágonos alpinos sólo pueden entrar y/o atacar desde ellos unidades de montaña. Los lados de hexágono de río cuesta 1 MP extra cruzarlos durante el tiempo húmedo. Cruzar los lados de hexágono del Canal de Suez cuesta, para las unidades de las Potencias Centrales (sólo) toda su capacidad de movimiento (las unidades aliadas no pagan ningún extra).

### **13.0. Combate.**

#### **13.1. En general.**

El combate tiene lugar entre unidades opuestas durante las fases de combate de cada turno operacional. El atacante es siempre voluntario. Todas las batallas del mapa occidental se

resuelven antes que las del mapa oriental. El jugador que acaba de completar su movimiento operacional en un mapa dado es el atacante durante la siguiente fase de combate en dicho mapa. La ficha de Allenby permite una segunda ronda de combate (ver 7.9).

### **13.2. Defensores múltiples.**

Si hay dos o más unidades enemigas en un hexágono que está siendo atacado, sólo puedes atacarlas como si fuera una gran unidad, combinando sus factores defensivos.

### **13.3. Ataques multi-hexágono.**

Un hexágono ocupado por el enemigo ser atacado en una fase de combate por tantas unidades como puedan ser llevadas a los hexágonos que la rodean. Un ataque en concreto no puede ser dirigido a más de un hexágono.

### **13.4. Indivisibilidad de las unidades.**

Ninguna unidad que ataque sola puede dividir su factor de ataque y usarlo en más de una batalla. Ninguna unidad que se defiende puede tener parte de su factor de defensa atacado por uno o varios atacantes y otra parte por otras unidades atacantes. Ninguna unidad atacante puede atacar más de una vez por fase de combate y ninguna unidad defensora puede ser atacada más de una vez por fase de combate. Ninguna unidad defensora puede eludir el combate (aunque ver 13.17).

### **13.5. Secuencia de ataque.**

No hay límite al número de ataques que cada jugador puede hacer durante sus fases de combate. No necesita declarar todos sus ataques previamente y puede resolverlos en el orden que desee, siempre que se resuelva uno antes de que empiece el siguiente.

### **13.6. Ataques de apilamientos.**

Las unidades apiladas no necesitan participar en el mismo ataque. Algunas pueden atacar a un hexágono, mientras otras atacan a otros o no atacan a nadie. Los apilamientos que contienen nacionalidades diferentes sufren los efectos de la regla 3.8, incluso si sólo una de las nacionalidades participa en el combate.

### **13.7. Niebla de guerra.**

Ningún jugador puede mirar debajo de la unidad superior de los apilamientos enemigos hasta que se computen las relaciones de combate. Una vez que se conocen las relaciones de combate no puede suspenderse.

### **13.8. Procedimiento del combate.**

Si el atacante tiene más factores de ataque en una batalla que el defensor factores de defensa, este es un “ataque de relación alta”. Para calcular las relaciones, se suman los factores de ataque de las unidades atacantes involucradas y luego los factores de defensa de las unidades defensoras. Se divide el total del atacante entre el total del defensor y se redondea a la baja cualquier resto.

**Ejemplo de relación alta:** 26 factores de ataque contra 7 factores de defensa dan una relación de 3:1 ( $26/7 = 3.71$ , que se redondea a 3), que corresponde a una de las columnas de la Tabla de Resultados de Combate (CRT) impresa en el mapa.

### **13.9. Ataques de relación pobre.**

Si el atacante tiene menos factores de combate, este es un “ataque de relación pobre”. Se divide el total del defensor entre el total del atacante, redondeando el total al alza y se coloca un “1” a la izquierda.

**Ejemplo de relación pobre:** Una fuerza con 5 factores de ataque ataca a otra con 6 factores de defensa. Se divide 6 entre 5 ( $6/5 = 1.2$ ) y se redondea (1.2 se convierte en 2); luego se coloca un “1” a la izquierda del “2”, obteniendo una relación de 1:2.

### **13.10. Límites de las relaciones.**

Las columnas de la CRT van desde 1:2 a 5:1. Relaciones peores que 1:2 siempre producen un resultado de combate de “2/0” ó “4/0”, dependiendo de la CRT (A o B respectivamente). Relaciones superiores a 5:1 se resuelven como 5:1 (pero ver 13.14).

### **13.11. Búsqueda de la CRT.**

Los resultados de combate de la Tabla A se usa si hay tres o menos unidades defensoras (de cualquier tamaño o tipo de unidades de combate pero sin incluir los HQ) involucradas en una batalla; la Tabla B se usa si hay cuatro o más unidades defensoras.

### **13.12. Resultados del combate.**

El número de la izquierda es el resultado del combate del atacante; el número de la derecha es el del defensor. Por ejemplo, en la Tabla A, con una relación 2:1 y una tirada del dado de 2, el resultado del combate es “2/1”. Esto es, 2 para el atacante y 1 para el defensor. Los números significan el número de pasos que cada bando debe eliminar de sus fuerzas involucradas en la batalla. Las pérdidas del atacante siempre se retiran antes que las del defensor en cada batalla.

El primer paso atacante perdido siempre debe pertenecer a una unidad “shocktroop” involucrada en la batalla. De otro modo el atacante puede elegir distribuir sus pérdidas como desee, pero los cuarteles generales nunca pueden usarse para satisfacer pérdidas.

El último paso defensor debe venir de cualquier punto de fuerza de defensa de una fortificación intrínseca (si la hay). De otro modo el defensor puede distribuir sus pérdidas como desee entre sus unidades involucradas que no sean cuarteles generales.

En la Tabla A los resultados “DE” (Defensor Eliminado) aparecen con relaciones 3:1 y mejores. El resultado “DE” significa que TODAS las unidades defensoras involucradas se eliminan inmediatamente (incluyendo cuarteles generales, tanques, fortificaciones, etc.).

### **13.13. Cuarteles generales y cambio de columnas.**

Las relaciones calculadas inicialmente pueden cambiar a causa de los efectos del terreno (ver Tabla de Efectos del Terreno, 18.1), reglas 3.4 y 3.8 y apoyo artillero.

El apoyo artillero ofensivo o defensivo puede provenir de cualquier unidad de cuartel general suministrada con una fuerza de apoyo artillero superior a cero. La unidad de cuartel general que apoya debe encontrarse adyacente a o apilada con al menos una unidad de la misma nacionalidad involucrada en la batalla. No más de un cuartel general capacitado por

bando puede apoyar una batalla determinada, independientemente de cuántos sean elegibles. Se asignan los cuarteles generales antes que cualquier ficha de combate, incluyendo las unidades aéreas, primero los atacantes.

El apoyo artillero atacante cambia la relación a la derecha, la artillería defensiva la cambia a la izquierda. Un cuartel general puede apoyar combates de nacionalidad mixta, siempre que la menos una unidad involucrada sea de la misma nacionalidad. Después de que un cuartel general haya sido usado para apoyar un combate, se le da la vuelta a su lado que muestra apoyo artillero cero. Esta unidad no puede aportar más apoyos hasta que sea dada la vuelta de nuevo durante la fase de recursos del siguiente turno estratégico.

Los cuarteles generales nunca atacan por si mismos, no tienen valores de combate, apilamiento o pasos intrínsecos y no cuentan para elegir la CRT a usar para resolver una batalla. Si se encuentran solos en un hexágono, quedan eliminados en el momento en el que una unidad de combate entre en su hexágono, ya sea por movimiento operacional o por avance tras el combate (ver 13.21).

### 13.14. Modificaciones a la tirada del dado.

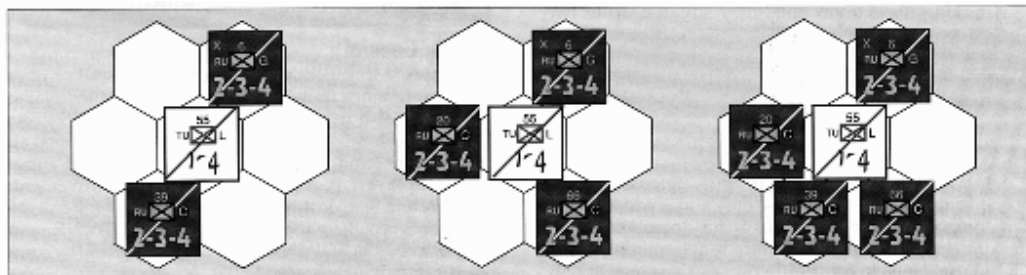
El atacante añade +1 a su tirada antes de consultar la CRT cuando realiza un ataque concentrado. Un ataque concentrado se define como un ataque realizado por unidades desde dos hexágonos directamente opuestos a la posición del defensor o unidades desde tres hexágonos con un hexágono entre cada una o unidades desde más de tres hexágonos (ver abajo los ejemplos). El ataque concentrado no se puede realizar contra defensores en fortificaciones intactas. Excepción importante: el bono de ataque concentrado está disponible para ataques sólo contra los fuertes de Gaza y Beercheba.

El atacante puede añadir +1 si hay más unidades aéreas, después de que las unidades aéreas del defensor hayan sido canceladas (ver 7.6, 7.7 y 7.8). Si hay involucradas en la batalla de 1 a 3 unidades “shocktroop” suministradas en un ataque de las Potencias Centrales, el jugador añade +1 a su resultado del dado. Si hay cuatro o más unidades “shocktroop” involucradas, añade +2.

El atacante puede añadir +1 a su tirada por cada relación de combate que logre por encima de 5:1. Por ejemplo, un ataque con una relación normal de 7:1, debería resolverse como de 5:1, con un modificador del dado de +2.

El defensor puede restar 1 de la tirada si tiene una o más unidades aéreas, después de que todas las unidades aéreas hayan sido canceladas. Puede restar 1 de la tirada si ocupa un hexágono de atrincheramiento. Estos modificadores defensivos son acumulativos, hasta un máximo de -2.

Varias fichas de eventos (Determinación Turca, Kemal, Yudenich, etc...) se pueden jugar solas o en combinación, por parte del atacante o del defensor (el atacante las declara primero) para provocar otras modificaciones del dado.



### **13.15. Efectos acumulados.**

Todos los modificadores de la tirada y los movimientos de columnas son acumulativos en sus efectos. Sin embargo, cualquier resultado de la tirada del dado modificado a un número superior a 6 se considera como 6 y cualquier resultado modificado inferior a 0 se considera 0.

### **13.16. Estatus de las trincheras.**

A diferencia de TGWiE, las unidades en el Próximo Oriente no se consideran atrincheradas en ningún momento con la excepción de las unidades de las Potencias Centrales que ocupen hexágonos de trinchera (los dos hexágonos de la línea de Gaza o los atrincheramientos construidos tras obtener la ficha). Nótese que incluso la línea de Gaza debe ser activada a través del juego de la ficha Crees. Un atrincheramiento activado da -1 drm a las unidades de las Potencias Centrales que defienden en el hexágono.

**Nota del diseñador.** Sí, ambos bandos excavaron trincheras en estos frentes, pero su efecto (con las excepciones señaladas arriba) fue puramente táctico, al contrario que los efectos operacionales y estratégicos de las líneas de trincheras representadas en TGWiE.

### **13.17. Caballería.**

Una fuerza defensora que contenga sólo unidades de caballería puede retirarse antes del combate cuando es atacada por una fuerza que no contenga caballería. La decisión de retirarse debe tomarse antes de que se haya lanzado el dado para solucionar el combate. Las unidades se retiran inmediatamente un hexágono a cualquier hexágono no ocupado por el enemigo; si es posible, la retirada debe hacerse al hexágono más cercano a la más próxima fuente de recursos amiga (última o secundaria, no importa). El atacante puede avanzar hacia el hexágono vacante y puede anunciar otro ataque con estas unidades o mantener alguna o todas sus unidades en su hexágono original y redirigir su ataque desde allí. El ataque subsiguiente puede ser contra la misma caballería que se acaba de retirar, si se ha movido, o puede atacarse a otro hexágono adyacente ocupado por el enemigo.

### **13.18. Caballería no británica.**

La caballería no británica (incluyendo toda la caballería de las Potencias Centrales) nunca puede atacar a hexágonos que contengan infantería enemiga o fortificaciones intactas o pesadas, a no ser que estén apiladas con al menos una unidad de infantería amiga que también esté tomando parte en el mismo ataque. La caballería no británica no apilada con una unidad de infantería no puede recibir apoyo artillero. La caballería no británica no puede atrincherarse y las unidades no de caballería apiladas con ella se considera que no están atrincheradas. A diferencia de TGWiE, la caballería británica mantiene sus capacidades especiales en el mapa del Próximo Oriente (incluyendo en el juego de campaña combinado) a lo largo del juego. Nótese que el Ejército Árabe del Norte se considera una unidad británica para esta regla.

### **13.19. Avance tras el combate.**

Siempre que un hexágono defensor quede vacío, ya sea porque sus unidades han sido eliminadas o por la retirada de la caballería antes del combate, alguna o todas las unidades atacantes supervivientes pueden avanzar a este hexágono, hasta el límite de apilamiento. La decisión de avanzar debe tomarse automáticamente, antes de resolver cualquier otra batalla.

El defensor nunca avanza tras el combate. Deben tenerse en cuenta las prohibiciones del terreno cuando se avance tras el combate.

Las unidades shocktroop atacantes pueden avanzar hasta dos hexágonos tras el combate victorioso. El primer hexágono en el que se entra debe ser el que acaba de dejar el defensor. Si este hexágono es de pantano o montaña el avance queda anulado; si no, se puede continuar avanzando a cualquier otro hexágono adyacente y vacío que no sea alpino.

### **13.20. Fortificaciones.**

Las fortificaciones intactas tienen una fuerza de defensa intrínseca de uno, la cual se usa sólo para la defensa y se añade a cualquier unidad defensora en el hexágono. Este factor no cuenta para el apilamiento, pero cuenta como una unidad para determinar qué CRT usar. Las unidades en hexágono de fortificación también gozan de los efectos aplicables a las trincheras. Una fortificación siempre se considera como el último paso defensor para satisfacer las pérdidas en combate.

Las unidades de la misma nacionalidad que la fortificación intacta que la ocupen siempre se encuentran suministradas para propósitos de defensa y desgaste. Las fortificaciones intactas por sí mismas siempre se encuentran suministradas.

Una vez ocupada por una unidad enemiga, las fortificaciones quedan eliminadas y no pueden reconstruirse. Las fortificaciones aportan el movimiento de una columna a la izquierda para el defensor.

### **13.21. Rendición de las fortalezas.**

Las fortificaciones y cualquier unidad móvil en ellas, las cuales sólo tengan suministro de fortaleza, no regular o naval (nótese que tanto Basora como Abadán están exentas de esta regla ya que ellos son fuentes últimas de recursos), pueden rendirse. Al final de cada turno estratégico una fortaleza aislada se rinde con una tirada de 4, 5 ó 6. No obstante, se tira el dado para la rendición sólo si el jugador oponente tiene un número de unidades de combate adyacente al fuerte al menos igual al número de unidades (no pasos) de la fortaleza, contando el factor defensivo intrínseco de la fortaleza como una unidad. Por ejemplo, si Gaza ha quedado aislada con dos divisiones turcas dentro, tendría que haber tres unidades aliadas adyacentes para lanzar el dado para su rendición.

### **13.22. Kut.**

La ciudad de Kut se localiza en un meandro del Tigris y fue construida por los británicos para fortificarse y defenderse fácilmente, aunque también para cortar fácilmente los intentos de auxilio que llegaban del sur. En el mapa Kut (hexágono 1845) está marcada como un fuerte potencial. Siempre que esté ocupada por unidades aliadas se la considera un fuerte con un movimiento de una columna a la izquierda en defensa y suministro de fortaleza, pero sin la fuerza de combate intrínseca normal. Esta capacidad aliada no se pierde nunca, independientemente del número de veces que Kut cambie de manos.

Cuando está ocupada por unidades aliadas, Kut puede ser sitiada. Siempre que una unidad de las Potencias Centrales ocupe alguno de los tres hexágonos K (1846, 1944 y 1945) marcados en el mapa, independientemente de la presencia de unidades aliadas en cualquier otro hexágono adyacente a Kut, las unidades aliadas de Kut se encuentran “bajo sitio”. Las unidades bajo sitio no pueden dejar o atacar fuera de Kut, ni otras unidades aliadas pueden entrar en Kut hasta que el sitio sea levantado por la retirada de todas las unidades de las Potencias Centrales de los hexágonos K. Las unidades aliadas sitiadas en Kut se considera

que reciben suministro de fortaleza, incluso si de otro modo podrían trazar suministros a una fuente de suministros secundaria. Las unidades bajo sitio son sujeto de la rendición de fortalezas (regla 13.5).

## **14.0. Movimiento estratégico y naval.**

### **14.1. En general.**

El movimiento estratégico representa el uso del ferrocarril o del transporte fluvial para mover largas distancias. El jugador aliado (sólo) puede también usar movimiento naval durante la fase de movimiento estratégico. El jugador aliado siempre realiza todo su movimiento estratégico y naval antes de que el jugador de las Potencias Centrales realice su movimiento estratégico. El movimiento estratégico y naval es el único modo que tienen las unidades para mover entre los diferentes frentes del mapa de TGWiNE y entre los mapas de TGWiNE y TGWiE en el juego de campaña combinado (ver 17.0).

### **14.2. Procedimientos y restricciones.**

Para usar el movimiento estratégico una unidad debe empezar la fase en un hexágono de pueblo o ciudad amigo controlado y suministrado (pero no sólo de fortaleza suministrada). La unidad puede entonces moverse a cualquier otro hexágono, trazando un camino de cualquier longitud entre sus hexágonos de origen y de destino. Tal camino no puede pasar por hexágonos que contengan unidades enemigas, fortificaciones intactas o pueblos o ciudades controlados por el enemigo. Tampoco puede cruzar hexágonos alpinos o lados de hexágono impasables.

Dichas unidades pueden empezar, pero no acabar, su movimiento estratégico próximas a unidades enemigas. No pueden mover a o a través de hexágonos adyacentes a unidades enemigas, incluyendo fortificaciones enemigas intactas, a no ser que estos hexágonos adyacentes se encuentren ocupados por unidades amigas en el momento de mover.

Las unidades de las Potencias Centrales que mueven entre los tres frentes del Próximo Oriente o entre los mapas de Próximo Oriente y del Este en el juego de campaña combinado o las unidades rusas que mueven entre el Cáucaso y el mapa del Este en el juego de campaña combinado, están sujetas a las restricciones descritas más abajo.

Dentro de todas las restricciones, las unidades pueden combatir y realizar movimiento operacional durante el mismo turno en el que hayan realizado movimiento estratégico.

### **14.3. Movimiento estratégico de las Potencias Centrales.**

El jugador de las Potencias Centrales puede mover hasta cuatro unidades por fase de movimiento estratégico. Los cuarteles generales cuentan como dos unidades, independientemente del lado de la ficha que muestren.

Las unidades de las Potencias Centrales que mueven entre los tres frentes del mapa de Próximo Oriente o entre el mapa del Próximo Oriente y el del Este en el juego combinado, deben primero atravesar la caja de tránsito del movimiento estratégico de las Potencias Centrales. Las unidades que usan movimiento estratégico mueven a la caja de tránsito en un turno. En cualquier turno posterior pueden mover a cualquier frente del Próximo Oriente o del mapa del Este (incluso volver a donde habían empezado). Ambos movimientos cuentan contra el límite de cuatro para el movimiento estratégico.

En el juego de campaña combinado, las unidades que mueven entre los mapas del Este y del Próximo Oriente cuentan contra el límite de 24 unidades de las Potencias Centrales.

Las unidades que mueven de frente a frente o de mapa a mapa deben trazar un camino de movimiento fuera de sus mapas iniciales a través de un hexágono fuente última de suministros amigo controlado de un borde del mapa, entonces volver a entrar en el otro mapa/frente a través de otro hexágono fuente de suministros última amigo controlado de un borde del mapa.

El movimiento estratégico es el único modo que tiene el jugador de las Potencias Centrales para poder mover unidades fuera de (nunca a) la caja de pertenencias de Arabia (aunque la 58ª división que entra como refuerzo se coloca directamente en Arabia). Las unidades que han movido estratégicamente fuera de Arabia deben acabar su movimiento en un pueblo/ciudad elegible del Imperio Otomano del frente de Egipto/Palestina.

#### **14.4. Movimiento estratégico aliado.**

Para los aliados en el mapa de TGWiNE, sólo hasta dos unidades rusas pueden usar el movimiento estratégico y sólo dentro de Rusia. En el juego de campaña combinado, las unidades rusas que mueven entre el mapa del este de TGWiE y el Cáucaso deben gastar un turno en la caja de tránsito del Cáucaso/mapa del este del mismo modo que las unidades de las Potencias Centrales usan su caja de tránsito (ver más arriba). Tales unidades cuentan para el límite de ocho unidades rusas en TGWiE. Los cuarteles generales rusos no pueden realizar movimiento estratégico entre los mapas del este de TGWiE y de TGWiNE.

No se permite ningún movimiento estratégico ruso entre los mapas de TGWiE y TGWiNE tras la Caída del Zar, con la excepción de las unidades ya ubicadas en la caja de tránsito del Cáucaso en ese momento.

En el frente de Egipto/Palestina los aliados pueden mover hasta cuatro unidades por fase de movimiento estratégico, pero sólo dentro de Egipto. En el frente de Iraq, los aliados pueden mover hasta cuatro unidades, pero sólo fuera de Persia, excepto Abadán, al sur de la línea de hexágonos xx44 y sólo después de haber jugado la ficha del evento Maude.

Como con las Potencias Centrales, los cuarteles generales aislados también cuentan como dos unidades para propósitos del movimiento estratégico. En el juego de campaña combinado, los cuarteles generales de cada bando no pueden mover mediante movimiento estratégico o naval entre los mapas de TGWiNE y TGWiE.

#### **14.5. Movimiento naval aliado.**

El jugador aliado puede mover hasta tres unidades por mar por fase de movimiento estratégico. Las unidades que usan movimiento naval no pueden usar movimiento estratégico regular durante el mismo turno, aunque por lo demás pueden operar normalmente. Para mover por mar, las unidades mueven directamente desde un puerto amigo controlado a cualquier otro en los frentes de Iraq o Egipto/Palestina.

Nótese que todos los hexágonos al oeste del Canal de Suez se consideran como hexágonos de puerto para esta regla. El movimiento naval en Iraq se permite antes de que la ficha de evento Maude sea jugada (aparte de la ficha de Campaña Anfibia Rusa, no se permite ningún movimiento en el frente del Cáucaso). Los cuarteles generales aliados nunca pueden moverse por mar en TGWiNE.

En el juego de campaña combinado se permite el movimiento naval aliado entre cada mapa y Egipto/Palestina, pero no Iraq. Las unidades que muevan entre Iraq y Europa deben mover navalmente primero a Egipto y en un turno posterior a su destino final. Las unidades



que usan movimiento naval entre Europa y el mapa de TGWiNE cuentan contra el límite aliado de seis unidades en Europa y el límite de tres unidades en el Próximo Oriente.

## **15.0. Unidades del Gobierno Provisional Ruso.**

Inmediatamente después de la Caída del Zar (6.3), el jugador aliado debe reemplazar todas las DIVISIONES de infantería rusa con una capacidad de movimiento de cuatro por una unidad del Gobierno Provisional Ruso. Tales reemplazos tienen lugar siempre que las unidades se encuentren en el mapa, en una caja de pertenencias o en la pila de muertas. Las divisiones reemplazadas se retiran permanentemente del juego.

## **16.0. Reserva turca requerida.**

### **16.1. En general.**

La caja de pertenencias de la reserva turca requerida en el mapa representa a las unidades estacionadas fuera del mapa en Anatolia y otras debilitadas hasta tal grado (a causa de la mortalidad, la deserción, la falta de reemplazos, etc...) que su potencia de combate esta ya representada por otras unidades en el mapa. El número de unidades turcas que deben mantenerse en la caja de reserva depende de una tirada del dado. La diferencia de unidades entre las que hay y las que debería haber al final de un turno estratégico da una diferencia que debe añadirse a la tirada para la rendición turca (ver 4.2).

### **16.2. Determinación de la reserva requerida.**

Al empezar el turno estratégico C y durante cada turno estratégico posterior hasta julio de 1918, el jugador de las Potencias Centrales debe lanzar un dado (en los turnos C y el turno O) ó dos dados (en los turnos D a N) al final de la fase de reemplazo para determinar la reserva turca requerida. Se usa el marcador de reserva requerida en el marcador general de registros para recordar el nivel requerido. Todas las unidades de la reserva requerida deben ser divisiones de infantería (Nota: las Potencias Centrales empiezan con 11 divisiones en la reserva).

### **16.3. Transferencias de reservas.**

Si el número de unidades en la caja de pertenencias de la reserva turca requerida es inferior al número obtenido, el jugador de las Potencias Centrales puede transferir inmediatamente suficientes unidades del mapa para cumplir la diferencia. Este movimiento no tiene nada que ver con el movimiento estratégico u operacional. El jugador de las Potencias Centrales simplemente coge las divisiones de infantería turca necesarias suministradas en el mapa, en la caja de tránsito del movimiento estratégico o la caja de unidades disponibles (no hay prioridades) y se colocan en la reserva. Si no consigue cumplir esto, sufre la penalidad referida en 4.2.

Si el número de divisiones en la reserva es mayor que el número obtenido con el dado, el jugador de las Potencias Centrales puede transferir el número de sobra a la caja de tránsito del movimiento estratégico. Esto no cuenta contra el límite del movimiento estratégico de las Potencias Centrales; sin embargo, las unidades que mueven estratégicamente de la caja de tránsito al mapa en cualquier fase de movimiento estratégico posterior cuenta.

#### **16.4. Campaña combinada TGWiE/TGWiNE.**

Las reglas de la reserva turca se usan en el juego de campaña combinado.

#### **17.0. Juego combinado TGWiE/TGWiNE.**

-----

#### **18.0. Tablas.**

Están impresas en el mapa.

#### **19.0. Notas del diseñador.**

La Gran Guerra en el Próximo Oriente es en principio un añadido al juego la Gran Guerra en Europa del nº 33 de la revista Command, que cubre las campañas contra el Imperio Otomano desde 1914 hasta 1918, pero también se ha diseñado como un juego en sí mismo.

El reto fue tomar un sistema diseñado para representar las campañas que involucraron a millones de hombres, grandes líneas de trincheras y una guerra moderna total y usarlo para simular la guerra cuasi-colonial, con ejércitos mucho más pequeños, desarrollada en el Próximo Oriente. Fue una tarea difícil, pero afortunadamente una solución a muchas de las potenciales trampas fue aportar el sistema de fichas de eventos. Esto aporta un vehículo perfecto para modelar muchas de las diferencias entre la guerra contra Alemania y la guerra contra los turcos dentro del esqueleto del diseño unificado.

Muchos de los demás ajustes influyen más en el balance del juego que en el sistema. El Imperio Otomano luchó en una guerra de tres frentes (excluyendo Galipoli), con pocos suministros militares contra unos oponentes generalmente mejor entrenados, mejor equipados y más numerosos. Que el Imperio lograra sobrevivir cuatro años fue más producto de la incapacidad de los aliados. En el juego de campaña combinado el jugador aliado tendrá más dificultades para enviar fuerzas adicionales desde los frentes de Polonia y Francia; ambos jugadores verán que es más difícil y lento transferir unidades entre Europa y el Próximo Oriente.