

When Eagles Fight



World War 1 Dual Pack

REGLAMENTO

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1.0 Introducción.....	2
2.0 Componentes del Juego.....	2
3.0 Despliegue.....	5
4.0 Cómo Ganar.....	6
5.0 Secuencia del Turno.....	7
6.0 Cooperación entre Poderes Centrales...	8
7.0 Eventos Aleatorios.....	8
8.0 Apilamiento.....	10
9.0 Abastecimiento.....	11
10.0 Nuevas Unidades y Retiradas.....	13
11.0 Movimiento Estratégico.....	16
12.0 Movimiento Normal.....	17
13.0 Combate.....	19
14.0 STAVKA & OberOst.....	23
15.0 La Ofensiva de Brusilov.....	24
16.0 Plan 19 Ruso.....	25
17.0 Variante Schlieffen Este.....	25
Notas para los Jugadores.....	26
Notas del Diseñador.....	28

1.0 Introducción

1.1 En General

When Eagles Fight (o *WEF*) es un wargame para dos jugadores que simula las campañas que tuvieron lugar entre los Poderes Centrales y la Rusia zarista, desde Tannenberg en 1914 a la caída de los Romanov en 1917.

Los jugadores se meten en la piel del comandante supremo de su bando. El jugador de los Poderes Centrales estará normalmente a la ofensiva, intentando capturar las suficientes ciudades rusas como para provocar la revolución en ese imperio. Pero el ejército ruso tiene un destacable poder de resistencia y es capaz de asestar poderosos golpes por sí mismo.

1.2 Escala del Juego

Cada turno del juego representa uno o dos meses. Cada hexágono es igual a 25 millas de un lado al opuesto. Las unidades son

principalmente cuerpos, con unas pocas divisiones, que representan entre 10.000 y 16.000 hombres cada una.

1.3 Límites Temporales

Una vez os hayáis familiarizado con el juego, recomendamos un límite de no más de ocho minutos para que cada jugador complete sus fases de Nuevas Unidades y Retiradas, Movimiento Estratégico y Movimiento Normal de cada turno. Las otras fases pueden llevar tanto tiempo como sea necesario, pero no debe permitirse a ningún jugador más de 15 segundos para decidir si luchará en una batalla. Esta regla no sólo acelera la partida, sino que también obliga al jugador a tomar decisiones precipitadas de la manera que tuvieron que hacerlo sus homólogos históricos.

1.4 Listado de Términos del Juego

La siguiente lista de acrónimos se usa en *When Eagles Fight*, explicando lo que significa cada uno y con la regla principal para consultarlos.

TRC: Tabla de Resultados del Combate (13.8)

MTD: Modificador a la Tirada del Dado (13.11)

CM: Capacidad de Movimiento (12.1)

PMS: Puntos de Movimiento (12.1)

DES: Desabastecida (9.1)

AP: Asalto Preparado (13.0)

TET: Tabla de Efectos del Terreno

PVs: Puntos de Victoria (4.1)

WEF: *When Eagles Fight*, el nombre de este juego

2.0 Componentes del Juego

2.1 Listado de Componentes

Los componentes de *When Eagles Fight* son los siguientes:

- Una lámina con 176 fichas de 1,5 cm
- Una lámina con 88 fichas de 1,5 cm
- Un mapa de 55 x 85 cm
- Dos tarjetas de ayuda para los jugadores (idénticas)
- Este reglamento

2.2 El Mapa de Juego

El mapa representa el terreno militarmente significativo del frente oriental durante la I Guerra Mundial. Se ha superpuesto una retícula de hexágonos (hex) en el mapa para regular la colocación y el movimiento de las unidades. Se considera que una unidad está en un solo hexágono a la vez. Cada hexágono contiene características de terreno naturales o artificiales que pueden afectar al movimiento de las unidades y al combate entre ellas.

El terreno natural y artificial del tablero se ha alterado con respecto a su configuración en el mundo real para que encaje en la retícula hexagonal, pero las relaciones entre el terreno de hex a hex son precisas hasta el grado necesario como para presentar a los jugadores los mismos dilemas espacio-temporales que afrontaron sus homólogos históricos.

Cada hexágono tiene un número de identificación de cuatro dígitos. Se usa para encontrar los lugares más rápidamente (*por ejemplo, Varsovia está en el hex 2419*), y para permitirte anotar las posiciones de las unidades si una partida debe ser interrumpida y el juego debe dejarse a un lado temporalmente antes de ser acabado.

Las tablas y contadores se usan para registrar y resolver diversos eventos y actividades del juego. Los detalles de su uso se explican en la sección correspondiente de las siguientes reglas.

2.3 Las Fichas

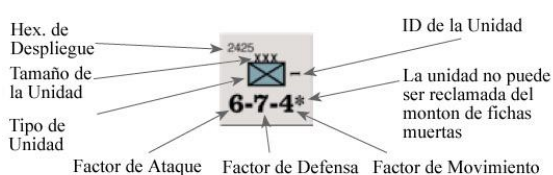
Hay 264 fichas incluidas en el juego, la mayoría de las cuales representan unidades de combate; otras se proporcionan como marcadores informativos y recordatorios. Después de haber leído estas reglas detenidamente al menos una vez, destroquela las fichas. Cortar las esquinas con un cortaúñas facilita su manejo durante la partida.

Cada unidad de combate muestra una serie de datos: nacionalidad, identificación

histórica, tamaño, fuerza de combate, capacidad de movimiento normal, turno de entrada o hex de colocación inicial.

2.4 Ejemplos de Unidades de Combate

Esta unidad es el 1º Cuerpo austro-húngaro. Es un cuerpo de infantería de un paso con una fuerza de ataque (factor) de 6, una fuerza defensiva de 7, y una capacidad de movimiento” de 4. Comienza el Turno de Juego 1 en el hex 2425. El asterisco significa que esta unidad no puede ser reclamada del Montón de Fichas Muertas (véase 2.12 y 10.12).



2.5 Nacionalidad

La nacionalidad de una unidad, y por lo tanto el “bando” en el que está, se indica mediante su esquema de colores.

Bando de los Poderes Centrales

- Unidades Alemanas: Azul Claro
- Unidades Austro-Húngaras: Gris

Bando Ruso

- Unidades Rusas: Verde Oscuro
- Unidad Rumana: Amarillo

** Comentario del Diseñador: El Cuerpo Turco es considerado “alemán” a todos los efectos en la partida (pero véase 10.2).*

2.6 Identificación Histórica

Cada unidad está identificada por un número y/o una letra, abreviación de su nombre histórico completo. Las abreviaciones son las siguientes. Esta información se proporciona a efectos históricos y no afecta al juego.

- BL – Breslau Landwehr (Guardia Nacional de Breslau)
- C – Cáucaso
- CR – Reserva Combinada

- FN – Finlandeses
- FNR –Reserva Finlandesa
- FR –Reserva de Fortaleza
- G – Guardia
- GN – Granaderos
- GR –Reserva de la Guardia
- H – Húngaros
- KMR – Grupo Kummer
- L – Landwehr (Guardia Nacional Alemana)
- LTV – Latvianos
- NWF – Frente Noroeste
- PL – Posen Landwehr (Guardia Nacional de Posen)
- R – Reserva
- RM – Rumanos
- S – Siberianos
- SWF – Frente Sudoeste
- TL – Thorn Landwehr (Guardia Nacional de Thorn)
- TN – Turcomanos
- TU – Turcos
- WL – Woyrsch Landwehr (Guardia Nacional de Woyrsch)

2.7 Tipos de Unidades

Los símbolos en el centro de las fichas indican los tipos de unidades usados en esta campaña. Estos son:

- Infantería
- Cuerpo Activo Alemán
- Infantería de Fortaleza
- Caballería
- Cañones de Asedio

2.8 Tamaño de las Unidades

El tamaño organizativo de una unidad se indica con los siguientes símbolos:

- XXX – Cuerpo
- XX – División
- II – Batallón

Comentario del Diseñador: Un paréntesis encima del símbolo de la unidad significa que es una formación irregular o ad hoc de ese tamaño aproximado. Obsérvese también que las unidades de Fortaleza no tienen símbolo de tamaño de unidad. Sus peculiaridades se discuten en 13.15.

2.9 Factores de Ataque y Defensa

Estos dos “factores de combate” son medidas separadas de la capacidad de una unidad para realizar operaciones de combate ofensivas y defensivas. Su uso se explica en la sección 13.0.

2.10 Factor de Movimiento

Este número es una medida de la capacidad de una unidad para atravesar el mapa. Las unidades pagan diferentes costes de movimiento para entrar a diferentes hexágonos dependiendo del terreno de esos hexágonos.

2.11 Pasos

Todas las unidades del juego son de “un paso” o de “dos pasos”. Aquellas cuyos factores de combate y movimiento sólo están impresos en una cara de la ficha son unidades de “un paso”; las que tienen los factores de combate y movimiento en ambas caras son unidades de “dos pasos”.

Excepción Importante: Véase regla 2.12 a continuación.

Los pasos que contiene una unidad son una medida directa de su capacidad para absorber pérdidas antes de ser eliminada. Cuando una unidad es “eliminada” durante la partida, no significa que todo individuo de ella haya muerto; significa que ha sufrido las suficientes bajas y perdido equipamiento como para resultar inútil en más operaciones de combate.

Si una unidad de dos pasos “sufre la pérdida de un paso”, se gira a su cara reducida (la que tiene los valores de combate y movimiento más bajos). Si una unidad de un paso (o una unidad de dos pasos que ha sido “reducida” una vez) sufre la pérdida de un paso, se retira del mapa (eliminada) y se coloca en el Montón de Fichas Muertas.

Nota para el Juego: El “Montón de Fichas Muertas” es cualquier sitio fuera del mapa que esté a mano para dejar a las unidades eliminadas.

2.12 Fuerza en Pasos Austro-Húngaras



Aunque puede no parecerlo después de leer la regla 2.11, todas las unidades austro-húngaras del juego son unidades de un paso, incluyendo las que están impresas por ambas caras (como la ilustrada aquí). La impresión en el reverso de las unidades austro-húngaras representa la fuerza de estas formaciones después de haber sido reformadas desde el Montón de Fichas Muertas.

Ejemplo: El 1º Cuerpo austro-húngaro comienza la partida como una unidad 6-7-4 de un paso; ignora la información del reverso. Después de que sea eliminada por primera vez de la partida –sufriendo la pérdida de un paso– va al Montón de Fichas Muertas. Si el jugador de los Poderes Centrales gasta un punto de reemplazo, el 1º puede volver al juego, pero como una unidad de un paso con factores 3-4-3 (el reverso).

Comentario del Diseñador: Lo que queremos representar aquí es el hecho de que el ejército austro-húngaro tenía unos niveles de moral y de fuerza disponibles al comienzo de la guerra que nunca fue capaz de replicar posteriormente, una vez las bajas habían comenzado a destruir los cuadros y a suprimir su espíritu combativo.

2.13 Otras Fichas

El uso de las siguientes fichas se explica en la sección o secciones del reglamento indicadas.



Marcadores de Escasez de Munición



Marcador de Comprobación de Victoria/No Hay Verdún



Marcadores de MTD a la Revolución



Marcadores de Control

		Marcadores Recordatorio de Evento Aleatorio
		Marcadores de Reemplazo
		Marcador de Ofensiva Brusilov
		Marcador de Cuartel General Supremo Ruso
		Marcador de Cuartel General del Frente Este Alemán
		Marcador de Turno de Juego

2.14 Unidades Schlieffen Este y Despliegue Libre



Estas unidades se usan en los escenarios Schlieffen (17.0) y de Despliegue Libre (3.9), lo que se señala con “SEV” y “FS” (respectivamente) en la esquina superior izquierda de las fichas.

3.0 Despliegue

3.1 Elección de Bandos y Despliegue

Elegid qué bando dirigirá cada jugador. El “Jugador de los Poderes Centrales” dirige todas las unidades alemanas y austro-húngaras; el “Jugador ruso” dirige todas las unidades de ese ejército y la única unidad rumana. Ambos jugadores cogen entonces todas las unidades de su bando y las dividen en dos montones: uno para las unidades iniciales y un tercero para los refuerzos.

Las unidades “iniciales” tienen números de hex de cuatro dígitos en su esquina superior izquierda; los refuerzos tienen números de turno de uno o dos dígitos en su esquina superior izquierda. Coloca las unidades de refuerzos en las casillas correspondientes del Contador de Turnos impreso en el mapa. Coloca todas las unidades iniciales en los hexágonos impresos en su esquina superior izquierda.

3.2 Rumanía

Rumanía es neutral al comienzo de la partida, y ninguna unidad puede mover a territorio rumano ni atacar a él hasta que esa nación entre en guerra (véase 15.6).

3.3 Movilización Rusa Lenta

La movilización rusa no se había acabado de completar cuando se empezó a hacer campaña. Sus cuerpos se desplegaron con un promedio de un 20% por debajo de su fuerza. Durante el Turno de Juego 1, todas las unidades de combate rusas excepto la infantería de fortaleza tienen sus factores de ataque y defensa reducidos en uno menos que el número impreso en sus fichas. A partir del Turno de Juego 2, los rusos disponen de sus factores de combate completos.

3.4 Turno de Juego Uno

Coloca el marcador de Turno de Juego en la primera casilla del Contador de Turnos. El primer Turno de Juego comienza con la Fase de Movimiento de los Poderes Centrales; se considera que la parte rusa del Turno de Juego 1 ya ha tenido lugar y se salta.

3.5 2º Ejército Austro-Húngaro



Los tres cuerpos del 2º Ejército Austro-Húngaro, sorprendido en mitad de su despliegue en los Balcanes, no pueden mover ni atacar durante el Turno de Juego 1.

Comentario del Diseñador: Los tres cuerpos del Ejército Austro-Húngaro tienen un “/2” impreso detrás de su ID de cuerpo. Esta designación no tiene ningún significado en la partida después del Turno de Juego 1.

3.6 Planificación Sincronizada Austro-Húngara

Los Poderes Centrales deben iniciar al menos tres ataques con unidades austro-húngaras con una proporción de 2:1 o superior durante su fase de combate del Turno de Juego 1.

3.7 Fuerza Completa

Las unidades de dos pasos comienzan la partida con toda su fuerza (dos pasos).

3.8 Control de los Hexágonos

El control de un pueblo/ciudad y de los hexágonos de victoria es importante a la hora de juzgar el abastecimiento, el movimiento estratégico y la victoria. Al comienzo del juego, cada uno de tales hexágonos en Alemania o Austria-Hungría está controlado por el jugador de los Poderes Centrales, y cada uno de tales hexágonos en Rusia, incluyendo la Polonia rusa, está controlado por el jugador ruso. (Puesto que Rumanía es neutral al comienzo del juego, su territorio no está controlado por ningún jugador, véase 15.6.) Durante la partida, el control de un hex cambia de un bando a otro siempre que una unidad terrestre del otro bando entre primero en el hex en cuestión. El cambio en el control es inmediato, y puede ocurrir en el mismo hexágono o hexágonos cualquier número de veces durante la partida. **Excepción:** Las unidades de caballería sólo cambian el control de un pueblo, ciudad o hexágono de victoria de un país enemigo (únicamente) mientras lo ocupen. En el momento en el que lo abandonan, vuelve a ser controlado por el oponente.

3.9 Escenario con Despliegue Libre

El escenario con despliegue libre se juega igual que el escenario histórico, con las siguientes excepciones:

- Todas las unidades de cada ejército (excepto infantería de fortaleza) pueden ser desplegadas en cualquier hexágono de la nación correspondiente. La infantería de fortaleza se despliega de acuerdo al despliegue histórico. El jugador ruso despliega primero.
- Los austriacos reciben tres cuerpos de Caballería y los rusos un cuerpo de Caballería de Cosacos que añaden a su despliegue inicial.
- Ignora las reglas 3.4, 3.5 y 3.6. Todas las demás reglas se aplican igual que en el escenario histórico.

4.0 Cómo Ganar

4.1 En General

Gana la partida el primer jugador que – ganando el control de hexágonos clave que su oponente mantenía al comienzo del

juego– acabe con la voluntad de luchar del otro bando. Cada bando tiene sus propias condiciones de victoria, cuyo cumplimiento se comprueba al final de cada Turno de Juego de septiembre y de marzo/abril. Ambos bandos tienen también la posibilidad de obtener una victoria por “Muerte Súbita” en cualquier momento.

Durante los Turnos de Juego en los que se comprueba la victoria, el jugador ruso siempre la comprueba primero; si ambos bandos cumplen sus condiciones de victoria en el *mismo* Turno de Juego, el jugador *ruso* es declarado ganador.

4.2 Victoria por Muerte Súbita

Cualquiera de los dos jugadores puede obtener una victoria por muerte súbita –y la partida se detiene de inmediato– en el momento en el que una de sus unidades entra en una capital enemiga. El jugador de los Poderes Centrales gana instantáneamente si toma Petrogrado, y el jugador ruso si toma Berlín, Viena o Budapest.

4.3 Victoria Rusa

El jugador ruso es declarado vencedor si al final de cualquier Turno de Juego en el que se comprueba la victoria si ha ocurrido *algo* de lo siguiente:

1. El jugador ruso controla tres o más ciudades de Alemania.
2. El jugador ruso controla el número de hexágonos de victoria austro-húngaros (o más) descritos para ese turno en el Contador de Turnos. *Por ejemplo, si al final del Turno de Juego 11 el ruso controlara 4 o más hexágonos de victoria austro-húngaros, gana la partida.*
3. Si al final del Turno de juego 24, el jugador de los Poderes Centrales no ha provocado la caída del Zar, el jugador ruso es declarado ganador.

Cada Turno de Juego de comprobación de victoria tiene una anotación en el Contador de Turnos similar a “Russ. Victory: #/3.” El primer número se refiere al mínimo número de hexágonos de victoria austro-húngaros que el jugador ruso debe controlar para

reclamar la victoria; el segundo número es el número de ciudades alemanas necesarias. Además de las ciudades, Czernowitz (3229), Przemysl (2726), y el hex de paso de montaña de 2529 cuentan como hexágonos de victoria austro-húngaros. (El hex de paso de montaña 2830 no es un hex de victoria porque el terreno y el tendido de la línea ferroviaria reducen su utilidad como punto de entrada a Hungría.)

4.4 Victoria de los Poderes Centrales (Revolución)

Los Poderes Centrales ganan haciendo caer al Zar. Al final de cada Turno de Juego de comprobación de victoria, suma el número de ciudades que los Poderes Centrales controlan en Rusia y en la Polonia rusa. Tira un dado. Modifica la tirada si es necesario (véase 4.5) y suma al resultado el número de ciudades controladas. Si el total combinado es igual o superior al número impreso junto “*Revolution Occurs*” (“Rev”) en el Contador de Turnos, ha ocurrido una revolución en el Imperio Ruso y el Zar ha caído.

4.5 Modificadores a la Tirada de Revolución

Modifica la tirada de revolución con cada uno de los siguientes puntos que sean aplicables:

1. Más uno (+1) si el Zar ha asumido el control del ejército (Evento Aleatorio A, véase 7.2).
2. Más uno (+1) si se ha iniciado la Ofensiva Brusilov (véase 15.0).
3. Más uno (+1) si el marcador “¡Paz, pan, tierra!” ha sido desplegado (Evento Aleatorio L, véase 7.2). Si el marcador está desplegado y el ruso sobrevive a esta comprobación de victoria, retira el marcador del Contador de Turnos. Vuelve a estar disponible para salir durante una tirada de generación de Eventos Aleatorios. Este proceso puede ocurrir cualquier número de veces durante la partida.
4. Menos uno (-1) si el Zar ha decretado reformas (Evento Aleatorio B, véase 7.2).

5.0 La Secuencia de Turno

5.1 En General

Cada “Turno de Juego” de *WEF* está dividido en dos “Turnos de Jugador” (cada uno de ellos consistente en varios pasos o “fases”) y una serie de fases en las que ambos jugadores realizan actividades. Cada acción que se lleva a cabo durante un turno de juego debe ser ejecutada en la secuencia dada a continuación. Una vez un jugador termina sus actividades para una fase dada, no puede volver atrás para hacer alguna acción olvidada o rehacer una pobremente ejecutada a menos que su oponente tenga la amabilidad de permitirselo.

5.2 Resumen de la Secuencia de Turno

A continuación se proporciona el Resumen de la Secuencia de Turno. El resto de las reglas está organizado, en la medida de lo posible, para explicar las cosas en el orden en que uno se las encuentra durante los turnos de juego. El Turno del Jugador Ruso es el primer turno de jugador en cada turno de juego. **Excepción:** Cuando comienza la partida, se considera que el Turno de Jugador 1 del jugador ruso ya ha tenido lugar, de manera que el juego comienza con la “Fase de Movimiento Normal de los Poderes Centrales”.

I. Fase de Eventos Aleatorios (Del Turno de Juego 5 al 24)

II. Fase de Nuevas Unidades y Retiradas

A. Ruso

- Refuerzos
- Reemplazos
- Retiradas

B. Poderes Centrales

- Refuerzos
- Conversiones
- Reemplazos
- Retiradas

III. Fase de Movimiento Estratégico

A. Ruso

B. Poderes Centrales

IV. Turno del Jugador Ruso

A. Fase de Movimiento Normal Ruso

B. Fase de Combate Ruso

C. Fase de Desgaste Ruso

V. Turno del Jugador de los Poderes Centrales

A. Fase de Movimiento Normal de los Poderes Centrales

B. Fase de Combate de los Poderes Centrales

C. Fase de Combate del OberOst Alemán

D. Fase de Desgaste de los Poderes Centrales

VI. Comprobación de Victoria (Turnos de Juego 2, 6, 11, 15, 20, 24)

6.0 Cooperación Entre Los Poderes Centrales

6.1 En General

Las unidades alemanas y austro-húngaras tienen limitado su movimiento y ataque conjuntos.

6.2 Unidades Alemanas

Las unidades alemanas pueden entrar libremente a y ocupar hexágonos de territorio austro-húngaro usando tanto el movimiento normal como el estratégico. El movimiento estratégico alemán a y a través de territorio austro-húngaro no reduce la capacidad de movimiento estratégico austro-húngaro. Las unidades alemanas pueden trazar sus líneas de abastecimiento a través de territorio austro-húngaro y pueden abastecerse por medio de las fortalezas austro-húngaras cuando están en esos hexágonos.

6.3 Unidades Austro-Húngaras

Las unidades austro-húngaras nunca pueden entrar a territorio alemán ni atravesarlo con ningún tipo de movimiento. Pueden trazar las líneas de abastecimiento a y a través de Alemania. Ninguna unidad austro-húngara puede mover al *norte* de la fila de hexágonos xx20 (a ella *está* permitido) a menos que estén apiladas con una unidad alemana cuando lo hagan; deben permanecer apiladas con la unidad alemana mientras esté al norte de esa línea.

6.4 Cooperación en Combate

Las unidades alemanas y austro-húngaras pueden participar en el mismo combate sólo cuando estén apiladas juntas. Los apilamientos combinados de unidades alemanas y austro-húngaras no pueden cooperar en un combate dado con apilamientos puros de una u otra nacionalidad a menos que esos apilamientos puros se cuenten para el límite de apilamientos combinados.

Límites. Durante 1914 (Turnos de Juego 1-4) sólo una unidad alemana puede ser apilada con unidades austro-húngaras en cualquier momento. A partir del comienzo de 1915 y hasta el final de la partida (Turnos de Juego 5-24), hasta tres unidades alemanas pueden ser combinadas en apilamientos. Si el jugador ruso inicia la Ofensiva Brusilov (véase 15.0), el límite aumenta en una unidad alemana en cada Turno de Juego a partir de ahí, hasta un máximo de seis unidades alemanas. El límite sigue siendo de seis para el resto de la partida.

7.0 Eventos Aleatorios

7.1 En General

Durante la Fase de Eventos Aleatorios de cada Turno de Juego (comenzando a partir del Turno de Juego 5, nunca antes), el jugador de los Poderes Centrales tira dos dados y comprueba el resultado en la columna apropiada de la Tabla de Eventos Aleatorios impresa en el mapa. Esto determina el Evento Aleatorio que acaba de ocurrir (*Por ejemplo, una tirada de "7" en los dos dados al comienzo del Turno de Juego 5 activaría el Evento Aleatorio "A".*) Coloca de inmediato el marcador de Evento Aleatorio en la casilla de turno apropiada en el Contador de Turnos.

7.2 Eventos Aleatorios

Los Eventos Aleatorios representan sucesos históricos fuera del control directo de los jugadores. Algunos simulan efectos en otros escenarios de la guerra; otros, los efectos de decisiones militares tomadas a un nivel de mando superior a aquel que representan los jugadores. Las condiciones previas (si las

hay) y los efectos de cada Evento Aleatorio se describen a continuación.

Comentario del Diseñador: Para conocer más en detalle los procedimientos para la retirada, véase 10.15.

A: El Zar Asume el Mando. Si el Evento B no ha sido activado y Varsovia y, o bien Vilna o Brest-Litovsk están controladas por los Poderes Centrales en este instante, el Zar se declara a sí mismo comandante Supremo de las fuerzas armadas rusas. De manera inmediata y permanente elimina la ficha de la STAVKA de la partida. Suma uno (+1) a todas las tiradas para revolución de las posteriores comprobaciones de victoria. Trátese como “Sin Evento” si el Evento B ya está vigente.

B: El Zar Decreta Reformas. Trátese como “Sin Evento” si el Evento A ya está vigente. Si el Evento A no está vigente, resta uno (-1) de todas las tiradas para revolución durante las posteriores comprobaciones de victoria.

C: Ofensiva Aliada en el Frente Occidental. Reduce los reemplazos alemanes para este Turno de Juego a la mitad. Redondea las fracciones hacia abajo (la mitad de “3” es “1”). Los pasos “perdidos” nunca se recuperan. Este evento puede ocurrir cualquier número de veces durante la partida. Trátese como el Evento K en los Turnos 12-15 si el Evento Verdún no está vigente. Trátese como Evento D después del Turno 15 si el Evento Verdún no ha tenido lugar.

D: Ofensiva Mayor Aliada en el Frente Occidental. Reduce los reemplazos alemanes para este Turno de Juego a la mitad (como en el Evento C). El jugador de los Poderes Centrales debe también retirar dos pasos de infantería alemana. Tira un dado; las unidades retiradas vuelven como refuerzos ese número de turnos más tarde. Sin embargo, si 12 o más pasos alemanes han sido actualmente retirados por cualquier otra razón, incluido el Evento K, esta retirada no se realiza (pero la reducción del 50 por cien de los reemplazos sí que tiene lugar). Trátese como Evento K en los Turnos 12-15 si el Evento Verdún no está vigente.

Si es después del Turno de Juego 15 y todavía no ha tenido lugar la Ofensiva de Verdún (Evento K), debe eliminarse también una unidad de artillería pesada alemana con la infantería (la artillería nunca vuelve). Este evento puede suceder cualquier número de veces en cada partida.

E: Los Italianos Lanzan la Ofensiva Isonzo Contra los Austro-Húngaros. Trátese como “Sin Evento” si sale en el Turno de Juego 5. Si sale en el Turno de Juego 6 o después, reduce los reemplazos austro-húngaros de este turno (usando el procedimiento dado para los alemanes en el Evento C). Este evento puede suceder cualquier número de veces en cada partida.

F. Los Rusos Sufren una Derrota en el Cáucaso. Trátese como “Sin Evento” si sale después de que se haya activado el evento “G”. Si el Evento G no ha salido, retira un cuerpo de infantería rusa cualesquiera. Esta unidad vuelve como parte de las fuerzas enviadas si el Evento G sale más tarde. Este evento sólo puede ocurrir una vez por partida; trátese como “Sin Evento” si vuelve a salir.

G: Victoria Decisiva Rusa en el Cáucaso. En el siguiente Turno de Juego, los rusos reciben los Cuerpos 2TN y 1C como refuerzos, además de cualquier unidad retirada para satisfacer el Evento F. Este evento sólo puede ocurrir una vez por partida; trátese como “Sin Evento” si vuelve a salir.

H: Victoria Aliada en Gallipoli. Trátese como “Sin Evento” si sale antes del Turno de Juego 11. Si sale en el Turno de Juego 11 o más tarde, resta dos (-2) a la tirada de Escasez de Munición Rusa en cada turno en el que los rusos controlen Odessa.

I: Italia Permanece Neutral. Si este evento sale en los Turnos de Juego 5 o 6, trata los Eventos E y J como “Sin Evento” para el resto de la partida. Si este evento sale después del Turno de Juego 6, trátese como “Sin efecto”.

J: Ofensiva Austro-Húngara en Italia. Trátese como “Sin Evento” si sale en los Turnos de Juego 5, 6 o 7. En el Turno de Juego 8 o después, siempre que el Evento I no esté vigente y Lemberg esté controlada

por los Poderes Centrales y la Ofensiva Brusilov no haya tenido lugar actualmente, se pierden todos los reemplazos austro-húngaros de este turno y se retira un cuerpo de infantería austro-húngara cualesquiera del mapa. La unidad retirada vuelve como reacción a la Ofensiva Brusilov como parte del grupo B+1. Este evento puede ocurrir una vez en 1915 y otra en 1916.



K: Verdún. Si este evento sale antes de los Turnos de Juego 12-15, el jugador de los Poderes Centrales debe retirar seis pasos de infantería alemana (como en el Evento D) y una unidad de artillería pesada en este turno, y lo mismo al comienzo del siguiente Turno de Juego. Ninguna de estas unidades retiradas vuelve. Cualquier número de pasos de reemplazo alemanes acumulados se pierde permanentemente, y ya no se pueden acumular pasos de reemplazo alemanes durante el resto de la partida (cualquier que no se hubiese usado en el turno en que se otorgan se pierde). Si este evento no ha salido al final de la Fase de Eventos Aleatorios del Turno de Juego 15, coloca de inmediato el marcador “No Hay Verdun” en el Contador de Turnos. En cualquier momento después de eso en el que salga el Evento C, se trata en su lugar como Evento D. Véanse también las reglas 15.9 y 7.3.

L: ¡Paz, Pan, Tierra! Los bolcheviques han anunciado su plan revolucionario. Si tres o más ciudades rusas y/o polaco-rusas están actualmente controladas por los Poderes Centrales, suma uno (+1) a la siguiente tirada del dado de revolución. Este evento sólo puede ocurrir una vez entre cada turno de comprobación de victoria; en cualquier otro caso, se trata como “Sin Evento”.

7.3 No Hay Verdún



Si el evento “Verdún” no sale entre los turnos 12 y 15, coloca el marcador “No Verdun-Final Victory Check” (“No Hay Verdún-Comprobación de Victoria Final”) en el Turno 24 del Contador de Turnos. A partir del Turno 16, la duración de la partida se acorta en un turno por cada turno que el jugador de los Poderes Centrales tenga una

sola unidad de Artillería Pesada en juego después de que se tire por Eventos Aleatorios.

Ejemplo: Si en el Turno 16 sale el Evento D, se retirará una unidad de Artillería Pesada, pero quedará otra. Mueve el marcador “No Hay Verdún-Comprobación de Victoria Final” al Turno 23 del Contador de Turnos. La partida no acabará más tarde del Turno 23. Si en los Turnos 17 y 18 los alemanes no sacan un evento que elimine su última unidad de Artillería Pesada, al comienzo del Turno 19 el marcador de “No Hay Verdún-Comprobación de Victoria Final” estará en la casilla del Turno 21 del Contador de Turnos. Si entonces, en el Turno 19, sale el Evento Aleatorio C (se trataría como el Evento D porque no ha habido Verdún), se retiraría la última unidad de Artillería Pesada, y el marcador de “No Hay Verdún-Comprobación de Victoria Final” se quedaría a partir de ahí en el Turno 21. Si el marcador “No Hay Verdún-Comprobación de Victoria Final” se moviera al turno actual, ese turno se convierte en el último turno de juego. Obsérvese que se hace una Comprobación de Victoria final en el último turno jugable incluso si normalmente no es un Turno de Comprobación de Victoria.

8.0 Apilamiento

8.1 En General

“Apilamiento” es el amontonamiento de más de una unidad en el mismo hex a la vez. Ambos jugadores pueden apilar hasta tres cuerpos en un hexágono. Las divisiones (XX) cuentan como medio cuerpo

8.2 Apilamientos y Movimiento

Los límites de apilamiento están vigentes en todo momento. Los jugadores deben prestar atención al orden en el que mueven sus unidades, o se arriesgan a que el movimiento de éstas quede bloqueado por anteriores movimiento descuidados. Mientras se observe el límite de tres cuerpos, no hay límite al número de unidades que pueden entrar a y atravesar un hex dado durante una fase de movimiento. Véase 12.5 para más efectos del apilamiento sobre el movimiento.

Véase también la sección 6.0 para más detalles sobre el apilamiento de los Poderes Centrales.

8.3 Sobreapilamiento

Si se descubre que hay sobreapilamiento en un hex en cualquier momento, el jugador oponente puede eliminar el mínimo número de pasos necesarios a su elección hasta que el apilamiento esté dentro del límite.

8.4 El Ejército Rumano



Una vez entra en juego, el Ejército Rumano se apila como si fuese cualquier cuerpo ruso.

8.5 Unidades de Apilamiento Gratuito



Los batallones (II) de artillería pesada alemanes se apilan gratuitamente, pero no puede haber más de uno en el mismo hexágono a la vez. La infantería de fortaleza y los marcadores de cuarteles generales no cuentan para el apilamiento.

8.6 Apilamiento en Combate

A partir del Turno 12 y desde entonces, sólo dos cuerpos (o equivalente) por hex pueden aportar su fuerza de combate a un solo ataque o defensa. Las unidades de apilamiento gratuito no se ven afectadas. Hasta tres cuerpos por hexágono pueden tomar parte en un ataque (y por lo tanto ser elegibles para sufrir bajas y avanzar tras el combate), pero sólo dos cuerpos pueden aportar su factor de combate. Todas las unidades en un hexágono defienden de manera normal, pero sólo dos aportan su factor de combate.

Comentario del Diseñador: Aunque las trincheras nunca fueron tan elaboradas o eficaces en el extenso frente oriental como lo fueron en el oeste, permitieron a los ejércitos defender más terreno con menos tropas. Dados estos límites, a partir del Turno 12 raramente tendrá sentido apilar más de dos cuerpos por hexágono.

9.0 Abastecimiento

9.1 En General

Las unidades necesitan abastecerse para operar con sus factores de combate al completo. Las unidades siempre están en uno de dos estados de abastecimiento: “Abastecidas” (“suministradas”) o “Desabastecidas” (“DES” o interrumpidas).

9.2 Abastecimiento en Movimiento

El efecto del abastecimiento no afecta al movimiento normal.

Un jugador debe comprobar el estado del abastecimiento de toda unidad que quiera mover usando las reglas del movimiento estratégico (véase sección 11.0). Cualquier unidad DES al comienzo de su fase de movimiento estratégico no puede usar movimiento estratégico en ese Turno de Juego.

9.3 Abastecimiento en Combate

Comprueba el abastecimiento de todas las unidades de ambos bandos implicadas en un combate dado en el instante en que comienza la resolución de éste. Las unidades DES al comienzo de la batalla dividen a la mitad su factor de combate pertinente en ese combate. Redondea cualquier fracción (es decir, la mitad de “5” es “3”). Si estás dividiendo más de un factor para la misma batalla, súmalos todos y *después* divide ese total a la mitad, redondeando hacia arriba.

9.4 Desgaste por Falta de Abastecimiento

Comprueba el abastecimiento para todas las unidades rusas (y rumana) al comienzo de la Fase de Desgaste Rusa (Fase IV.C). Comprueba el de las unidades de los Poderes Centrales al comienzo de la Fase de Desgaste de los Poderes Centrales (Fase V.D). Las unidades DES durante la Comprobación del Desgaste por Falta de Abastecimiento de su bando son eliminadas.

9.5 Trazado de las Rutas de Abastecimiento

Las unidades están abastecidas si pueden “trazar una ruta de abastecimiento” (a través de lados de hexágono que tengan algo de

tierra en ellos) despejada de unidades enemigas y de no más de cuatro hexágonos a una fuente de abastecimiento. El trazado se hace imaginándolo; no hay fichas que representen el abastecimiento consumido. Cuando cuentes la longitud de una línea de abastecimiento, no cuentes el hex en que está la unidad, pero sí el hexágono en el que está la fuente de abastecimiento.

9.6 Fuentes de Abastecimiento

Se consideran fuentes de abastecimiento todos los hexágonos de ciudades y pueblos que puedan trazar su propia ruta de abastecimiento de cualquier longitud hasta una línea ferroviaria (únicamente) despejada de unidades enemigas o de ciudades, pueblos y hexágonos PV controlados por el enemigo hasta un borde del mapa amigo. Obsérvese que el hexágono de ferrocarril debe salir del borde del mapa en ese punto, de manera que los rusos no pueden usar los hexágonos 4231, 4232 y 4233 como punto final de su ruta ferroviaria. (Pero véase la nota referente al abastecimiento por mar de Odessa a continuación).

Las unidades de los Poderes Centrales pueden trazar ruta de abastecimiento al borde occidental del tablero (la fila de hexágonos 10xx) y/o al borde sur del mapa dentro de Austria-Hungría. Se considera que Königsberg (hex 2314) tiene una ruta de abastecimiento marítimo permanente; cualquier unidad de los PC que trace una ruta de 4 o menos hexágonos a Königsberg está abastecida.

Las unidades rusas y rumana pueden trazar ruta al borde oriental del mapa. La unidad rumana traza ruta de abastecimiento como si fuera una unidad rusa, y Jassy pasa a estar disponible como fuente de abastecimiento tan pronto como Rumanía entra en guerra. Las unidades rusas y rumana pueden trazar ruta de abastecimiento de 4 hexágonos a Odessa (hex 4233) de la misma manera que las alemanas lo hacen a Königsberg tal y como se acaba de ver.

Los hexágonos de borde del mapa dejan de ser amigos cuando son ocupados por unidades enemigas, pero recuperan el estatus amistoso en el instante en que cesa tal ocupación (un proceso que puede ocurrir cualquier número de veces en cada partida por cada hex de borde del mapa). Para usar una ciudad o pueblo dados como fuente de abastecimiento, deben estar controlados por el bando que los usa. Los hexágonos de pueblo y ciudad pueden cambiar de control cualquier número de veces durante la partida.

***Nota Histórica:** Puesto que habían en Austria-Hungría instalaciones como las fábricas Skoda, puede parecer inapropiado hacer que las unidades austro-húngaras tengan que trazar ruta de abastecimiento fuera de los bordes oeste y sur como sus aliados alemanes. Sin embargo, de hecho, fue la concentración industrial alemana del Ruhr, al oeste fuera del mapa, la que cada vez se ocupó más de la carga logística de ambos ejércitos conforme la guerra se alargaba.*

9.7 Otras Fuentes de Abastecimiento (Limitadas)

Las unidades siempre están abastecidas en las fortalezas intactas (véase 13.15) y en las capitales de sus propias naciones (Berlín para los alemanes, Viena y Budapest para los austro-húngaros, Petrogrado para los rusos). Las unidades que se abastecen de estas fuentes limitadas están totalmente abastecidas a efectos de defensa y chequeos de desgaste solamente; están DES cuando atacan.

Las unidades que están fuera de estos hexágonos sólo pueden trazar ruta de abastecimiento hasta ellos si esas ciudades/fortalezas están también funcionando como fuentes de abastecimiento según 9.6.

9.8 DES Voluntario

Cualquiera de los dos jugadores puede usar movimiento normal (pero no estratégico)

para mover sus unidades a hexágonos en los que quedarán DES.

9.9 Escasez de Munición Rusa



Al comienzo de cada Fase de Combate Rusa (después de colocar el marcador de la STAVKA si va a ser usado en ese turno) el jugador tira un dado y consulta la Tabla de Escasez de Munición impresa en el mapa. Coteja la tirada con el número de Turno de Juego para determinar cuántas unidades rusas sufrirán los efectos de la escasez de munición en ese turno.

Ejemplo: En el Turno de Juego 2, una tirada de "5" significa que cuatro unidades rusas sufrirán escasez de munición.

9.10 Efectos de la Escasez de Munición

Las unidades rusas que sufren escasez de munición dividen a la mitad sus factores de combate (redondeando hacia arriba) durante el resto del Turno de Juego. Las unidades DES y sin munición no vuelven a dividir por la mitad: reduce sus factores a la mitad una sola vez.

9.11 Procedimientos para la Escasez de Munición

Cada jugador puede colocar la mitad de marcadores de escasez de munición (si el número es impar, el ruso se queda la parte más grande). El jugador ruso coloca primero su mitad. Se aplican las siguientes restricciones:

1. Las unidades rusas en fortalezas rusas intactas, en Petrogrado y en ciudades abastecidas dentro de Rusia propiamente no pueden recibir marcadores de escasez de munición. Las unidades en ciudades abastecidas de la Polonia rusa sí pueden sufrir escasez. No pueden marcarse a unidades de caballería rusa.
2. Las unidades de la Guardia rusa ("G") no pueden ser marcadas.
3. Las unidades dentro del alcance de mando de la STAVKA no pueden ser marcadas.

9.12 Modificadores por Escasez



Si el evento aleatorio "H" está vigente y el jugador ruso controla Odessa (4233), resta dos (-2) a la tirada de escasez de munición. Si la Ofensiva Brusilov ha sido completada, suma uno (+1) a la tirada. Estos modificadores pueden ser aplicados al mismo tiempo.

9.13 Límites a la Escasez de Munición

Los marcadores de escasez se colocan encima de unidades en particular, no de hexágonos. Si están disponibles, es posible colocar más de un marcador en un mismo hexágono para que afecte a más de una unidad, pero no es posible colocar más de un marcador por unidad elegible. Si sobran marcadores debido a las restricciones vistas en 9.11, no pueden ser usados en ese turno.

10.0 Nuevas Unidades y Retiradas

10.1 En General

Los refuerzos son unidades que entran (o vuelven) al juego después de que la partida haya comenzado. Cualquier unidad con un número de Turno de Entrada en su esquina superior izquierda es una unidad de refuerzo.

Los reemplazos entran en juego como pasos de fuerza según el calendario impreso en el Contador de Turnos del mapa, y se usan para reclamar unidades eliminadas del montón de fichas muertas o para reponer unidades debilitadas que estén en el mapa.

A ambos jugadores se les pedirá que retiren algunas de sus unidades, ya sea temporal o permanentemente, del mapa. Algunas retiradas son exigidas por eventos aleatorios concretos; otras ocurren automáticamente.

Los refuerzos, reemplazos y retiradas deben realizarse en la secuencia exacta descrita en 5.2. Las restricciones al apilamiento se aplican durante esta fase.

10.2 Entrada de Refuerzos

Los refuerzos rusos entran en el Turno de Juego indicado en la esquina superior

izquierda de las fichas, siendo colocados en cualquier ciudad o ciudades rusas (no de la Polonia rusa) bajo control ruso y con una ruta de abastecimiento operativa en ese instante.

Los refuerzos alemanes entran siendo situados en cualquier hexágono(s) del borde oeste del mapa que no contenga unidades rusas en ese instante o en Königsberg si está controlada por los alemanes. **Excepción:** El Cuerpo TU entra por un hex del sur del mapa que esté dentro de Austria-Hungría.

Los refuerzos austro-húngaros entran por cualquier ciudad o ciudades austro-húngaras controladas por los Poderes Centrales y con una ruta de abastecimiento operativa en ese instante.

10.3 Refuerzos Condicionales Rusos



Los Cuerpos rusos 1C y 2TN están señalados con “REG” en su esquina superior izquierda, lo que significa que su entrada es ocasionada por el Evento Aleatorio G (véase 7.2). Una vez se activa su entrada, estas unidades entran en juego como refuerzos rusos normales.

10.4 Entrada Rumana



El 4º Ejército rumano entra en Jassy (3532 al comienzo del tercer Turno de Juego después de que el ruso declare la Ofensiva Brusilov (de ahí lo de “B+3”).

Ejemplo: Si la Ofensiva Brusilov comenzó en el Turno de Juego 15, el ejército rumano entra en el Turno de juego 18. Véase 15.0.

10.5 Refuerzos Condicionales Alemanes

Los siete refuerzos condicionales alemanes son activados por la Ofensiva Brusilov de la misma manera que los rumanos. Estas unidades entran como refuerzos en el primer, segundo y tercer turnos después del comienzo de la ofensiva. Véase la sección 15.0.

Comentario del Diseñador: Excepto según instruyen algunos eventos aleatorios, no hay refuerzos condicionales austro-húngaros.

10.6 Sin Retrasos

Los refuerzos no pueden ser retenidos por el jugador que los recibe para turnos posteriores. Si por cualquier razón no entran en juego durante el Turno de Juego impreso en su ficha (o exigido por eventos aleatorios, etc., en el caso de refuerzos condicionales), se pierden y quedan permanentemente fuera de la partida.

Comentario del Diseñador: Si tú no los necesitas, el comandante de algún otro frente seguro que sí.

10.7 Refuerzos: Miscelánea

Todos los refuerzos entran en juego abastecidos y con sus capacidades de movimiento normal y estratégico y de combate disponibles para usar en el turno de entrada. Los refuerzos alemanes que llegan por el borde oeste (únicamente) son elegibles para el movimiento estratégico en ese mismo turno como si sus hexágonos iniciales fueran un pueblo o ciudad (véase sección 11.0). Los refuerzos de dos pasos siempre entran con su fuerza completa de dos pasos. A efectos de entrar y/o regresar a la partida, se considera que los refuerzos condicionales son exactamente lo mismo que los refuerzos normales.

10.8 Reemplazos

Los reemplazos son levas de nuevas tropas y equipo (no representado por fichas) que se usan para reponer unidades debilitadas por las bajas en los combates, pero que aún siguen en juego en el mapa, o para reclamar unidades eliminadas. Los reemplazos se reciben y usan en incrementos de “pasos”: cada paso de reemplazo recrea o repone un paso de fuerza de una unidad.

Los reemplazos se conceden por nacionalidad específica: alemanes, austro-húngaros y rusos. Los dos Poderes Centrales no pueden prestarse reemplazos entre ellos. El programa de pasos de reemplazo está

impreso en el Contador de Turnos del mapa. Por ejemplo, en el Turno de juego 6, la anotación “G2/A2/R5” significa que los alemanes reciben dos pasos de reemplazos, los austro-húngaros dos, y los rusos cinco.

10.9 Acumulación de Reemplazos

Al comienzo de la partida, ningún bando tiene pasos de reemplazos acumulados, pero ambos jugadores pueden acumular hasta cuatro pasos para cada una de las tres nacionalidades. Cualquier paso por encima de eso que no se use en el turno en el que se recibe se pierde. (Véase también el Evento Aleatorio K, en la regla 7.2).

10.10 Unidades y Pasos No Reemplazables



Cualquier unidad con un asterisco impreso junto a su factor de movimiento es no reemplazable; nunca puede recibir pasos de reemplazos. Por ejemplo, esta categoría incluye toda la infantería de fortaleza y los batallones de artillería pesada del jugador alemán.

Observa que la infantería de Guardias rusa tiene asterisco en ambas caras. Esto significa que no puede ser repuesta a plena fuerza mientras está debilitada pero sigue en el mapa, y que tampoco puede ser reclamada del montón de Fichas Muertas una vez eliminada.

10.11 Reposición

Una unidad de dos pasos que esté en el mapa y haya sido reducida puede ser repuesta a plena fuerza (girada para que vuelva a mostrar los factores más altos) si está disponible un paso de reemplazos de la nacionalidad correspondiente y la unidad en cuestión está abastecida desde un hex fuente de un borde del tablero amigo. La unidad puede estar adyacente a unidades enemigas. La reposición de las unidades tiene lugar después de que el jugador propietario haya recibido y colocado los refuerzos (y, para el alemán, después de cualquier conversión; véase 10.14 a continuación). Las unidades que han sido repuestas no sufren ninguna penalización al movimiento ni al combate.

10.12 Reemplazos del Montón de Fichas Muertas

Las unidades sin asterisco (véase 10.10) pueden ser reclamadas del Montón de Fichas Muertas en cualquier estado, tanto con un paso como con dos (hace falta un paso para recuperar una unidad con su fuerza reducida, dos para hacerlo con toda su fuerza). Las unidades elegibles pueden ser reclamadas del Montón cualquier número de veces durante una partida, sean cuales sean las circunstancias de su destrucción. Las unidades reclamadas vuelven al juego como si fueran refuerzos.

10.13 Reemplazos: Miscelánea

Una vez usado, un paso de reemplazo queda asignado a la unidad que lo recibe y no puede ser reclamado por ni transferido a otra unidad. Excepto por las restricciones anteriores, no hay límite al número de pasos de reemplazo que ambos bandos pueden asignar durante cada Fase de Nuevas Unidades y Retiradas. No es obligatorio reponer o reconstruir una unidad simplemente porque sea elegible para recibir reemplazos y haya pasos disponibles para hacerlo.

10.14 Conversión de Guarniciones de Fortaleza Alemanas



Hay tres unidades de infantería de fortaleza alemanas que se someten a una conversión parcial en cuerpos de infantería *Landwehr*. Esto ocurre en el Turno de Juego 2 con las guarniciones de Posen y Thron, y en el Turno de Juego 4 con la de Breslau. En esos momentos (asumiendo que la fortaleza original no haya sido tomada por los rusos y que esté abastecida desde un borde del tablero amigo), retira las unidades de infantería de fortaleza originales y reemplázalas, en su lugar, con la nueva ficha de infantería de fortaleza 0-1-0 y el correspondiente cuerpo de infantería *Landwehr*. Si por cualquier razón se ignoran los momentos fijados para la conversión, la oportunidad se pierde.

10.15 Retiradas

Las unidades pueden ser retiradas del mapa para servir en otros escenarios. Las retiradas son indicadas en el Contador de Turnos y debido a la activación de ciertos Eventos Aleatorios. Para ser elegible para la retirada, una unidad debe de estar abastecida desde un hex fuente de un borde del tablero amigo. No es necesario ningún movimiento; coge la unidad seleccionada y déjala a un lado del mapa. (Las retiradas *no* usan las capacidades de movimiento estratégico, véase sección 11.0).

10.16 Retirada de los Guardias Rusos



En el Turno de Juego 13, para facilitar la formación del Ejército de Guardias, el jugador ruso debe retirar su cuerpo “G”. Si la unidad a plena fuerza no está disponible en ese momento por cualquier razón, la retirada se cancela y las tres unidades del ejército de Guardias que llegan en el Turno de Juego 14 no entran nunca.

10.17 Retirada y Regreso de los Poderes Centrales en los Balcanes

En el Turno de Juego 12, para proporcionar tropas para la ofensiva contra Serbia fuera del mapa al sur, el jugador de los Poderes Centrales debe retirar cuatro pasos de infantería alemana y dos pasos de infantería austro-húngara (seis pasos en total). Estas retiradas deben hacerse mediante cualquier tipo de combinación de unidades de uno y/o dos pasos; no es posible cumplir los requisitos de la retirada reduciendo unidades de dos pasos. Las unidades retiradas para la invasión serbia vuelven como refuerzos durante el Turno de Juego 14.

10.18 Retiradas y Regresos debido a Eventos Aleatorios

Siempre que un jugador deba hacer una retirada debido a un evento aleatorio, el procedimiento es el mismo que en 10.16 (incluyendo cualquier regreso).

10.19 Imposibilidad de Retirar

Si alguno de los jugadores no logra satisfacer cualquier retirada obligatoria, le concede de inmediato la partida a su oponente.

Excepciones: No hay efecto en la partida si los alemanes no pueden retirar la artillería pesada o realizar la conversión de las guarniciones de fortalezas debido a que esas unidades están aisladas o en el Montón de Fichas Muertas, o si el ruso no logra realizar la retirada del Cuerpo de la Guardia.

11.0 Movimiento Estratégico

11.1 En General

Movimiento Estratégico es el término que se usa para describir el desplazamiento de las unidades de un sector del frente a otro (frente al desplazamiento dentro el campo de batalla del movimiento normal) por medio de ferrocarril y/o convoyes de carretera. El movimiento estratégico tiene lugar desde centros de población –hexágonos de pueblo y/o ciudad– a centros de población.

Excepción: Durante su turno de entrada, los refuerzos alemanes pueden realizar movimiento estratégico desde hexágonos del borde oeste del tablero.

11.2 Procedimiento

Para ser elegible para el movimiento estratégico, una unidad debe comenzar la Fase de Movimiento Estratégico ya en un hex de ciudad o pueblo desde el que pueda trazarse una ruta de abastecimiento por ferrocarril hasta un borde del tablero amigo. Desde su posición inicial, la unidad puede mover una serie de hexágonos de ferrocarril conectados (dentro de los otros límites dados a continuación) hasta acabar su movimiento en cualquier otro centro de población con control amigo que también esté abastecido por ferrocarril desde un borde del tablero amigo apropiado. Las unidades que usan el movimiento estratégico también pueden usar el movimiento regular y pueden participar en combate en el mismo Turno de Jugador.

Excepción: Véase 11.6 a continuación.

11.3 Límites de los Alemanes

El jugador de los Poderes Centrales puede mover hasta seis unidades alemanas por Turno de Juego usando el movimiento estratégico durante 1914 y 1915, y hasta cinco unidades por Turno de Juego después de eso. Mientras se cumplan las condiciones de 11.2, las unidades alemanas pueden mover de un centro de población a otro en cualquier sitio del tablero (por supuesto, no se puede entrar a Rumanía ni cruzarla hasta que esa nación esté en juego.) Las unidades alemanas que usan el movimiento estratégico dentro de Austria-Hungría *no* reducen la capacidad de movimiento estratégico de esa nación. Durante 1914 y 1915, no más de tres unidades alemanas que usen el movimiento estratégico en cualquier turno dado pueden comenzar o acabar en Rusia (incluida la Polonia rusa). A partir de 1916 en adelante, ese límite es anulado.

11.4 Límites Austro-Húngaros

Los austro-húngaros pueden mover hasta cuatro unidades por turno por ferrocarril pero –además de los límites de 11.2– tales movimientos sólo pueden tener lugar dentro de territorio austro-húngaro.

11.5 Límites Rusos

El jugador ruso puede mover hasta cinco unidades por turno por medio del movimiento estratégico en 1914, cuatro unidades por turno en 1915, y sólo tres por turno a partir de entonces. Además de los límites de 11.2, tales movimientos sólo pueden tener lugar dentro de Rusia o de la Polonia rusa.

11.4 Movimiento Estratégico Fuera del Mapa

Una unidad que usa el movimiento estratégico puede salir del mapa por su borde del mapa amigo y volver a entrar por otro hexágono de ese mismo borde del mapa. **Excepción:** Las unidades rusas que usan el Movimiento Estratégico para salir del mapa *no* pueden mover ni participar en combate en ese mismo Turno de Jugador. Esto es una excepción a la regla 11.2.

12.0 Movimiento Normal

12.1 En General

Toda unidad tiene un “Factor de Movimiento” (o CM) impreso en su esquina inferior derecha. Ese factor es el número de “puntos de movimiento” (o “PMs”) disponibles para que la unidad atraviese la parrilla hexagonal del mapa durante la Fase de Movimiento Normal de su bando.

Las unidades mueven de un hexágono a otro hexágono adyacente (no está permitido “saltarse” hexágonos), pagando los diversos costes para hacerlo dependiendo del terreno del hexágono al que se entra. El movimiento de las unidades de cada jugador tiene lugar sólo durante la Fase de Movimiento Normal de su turno de jugador: no hay movimiento enemigo durante la fase del turno de jugador amigo (**Excepción:** retirada tras el combate, véase 13.22).

12.2 Límites

Los PMs no pueden ser acumulados de turno a turno, ni pueden ser prestados de una unidad a otra. Un jugador puede mover todas, algunas o ninguna de sus unidades en cada Fase de Movimiento Normal. Las unidades que mueven no están obligadas a gastar todos sus PMs antes de detenerse. El movimiento de cada unidad individual o apilamiento debe de ser completado antes de que comience el de otra. Un jugador sólo puede cambiar la posición de una unidad ya movida si su oponente se lo permite.

12.3 Capacidad de Movimiento Mínimo

Una unidad con un factor de movimiento impreso mayor de cero (0) tiene la capacidad de mover al menos un hexágono durante su Fase de Movimiento Normal gastando todos sus PMs disponibles. Esta garantía no permite a las unidades entrar en hexágonos o cruzar lados de hexágono que normalmente serían intransitables para ellas. Por ejemplo, las unidades nunca pueden atravesar lados de hexágono totalmente de mar (como del hex 2412 al 2413).

12.4 Unidades Enemigas

Las unidades amigas nunca pueden entrar a hexágonos que contengan unidades enemigas. Véase 13.18 para una excepción.

12.5 Movimiento de Apilamientos

Para mover juntas como apilamiento, las unidades deben comenzar la Fase de Movimiento Normal de su bando ya apiladas. Las unidades no están obligadas a mover juntas simplemente porque comenzaron la Fase de Movimiento Normal en el mismo hexágono; en estas situaciones, estas unidades pueden mover juntas, individualmente, o en sub-apilamientos más pequeños.

12.6 División de Apilamientos

Al mover un apilamiento, puedes detenerlo temporalmente para permitir que una unidad o sub-apilamiento se separe y mueva por una trayectoria diferente. Las unidades que quedan atrás en el apilamiento original (o “padre”) pueden entonces reanudar su propio movimiento, incluso dividiéndose en otras unidades o sub-apilamientos. Pero, una vez comienzas a mover un apilamiento padre diferente (o unidad individual que comenzara la fase en un hexágono diferente), ya no puedes reanudar el movimiento de un apilamiento anterior sin el consentimiento de tu oponente.

12.7 Diferentes CMs en un Apilamiento

Si unidades con distintos factores de movimiento viajan juntas en un apilamiento, el apilamiento debe usar el factor de movimiento de la unidad más lenta. A medida que la unidad más lenta agota sus PMs, puedes dejarla detrás y continuar con las unidades más rápidas.

12.8 Movimiento Normal y Terreno

Se puede entrar a la mayoría de hexágonos del mapa por el coste de 1 PM cada uno; las excepciones son Bosques, Pantanos y Montañas. Entrar a estos tipos de hexágonos con el movimiento normal le cuesta a una unidad 2 PM por hex (pero los hexágonos de Pantano se tratan como de terreno despejado durante los Turnos de Juego de

enero/febrero). Estos costes están resumidos en la Tabla de Efectos del Terreno impresa en el mapa.

12.9 Ríos

Un hex se considera “hex de río” (además de cualquier otro tipo de terreno que también haya en el hexágono) si hay en él cualquier parte de un símbolo de río. Si más de un río entra o cruza un hexágono dado, sigue siendo sólo un hexágono de río; no hay efectos por múltiples ríos.

No hay coste adicional al movimiento por entrar a un hex de río

Comentario del Diseñador: Sí, los ríos transcurren dentro de los hexágonos en este juego.

12.0 Pasos de Montaña

Los pasos de montaña de los hexágonos 2528, 2529, 2629 y 2830 permiten a las unidades atravesar estos hexágonos de montaña pagan sólo un PM por hex en lugar de los dos normales. Las unidades reciben esta bonificación solamente cuando mueven de un hex de paso a otro hex de paso siguiendo el camino del paso.

Ejemplo: Una unidad en 2628 que mueve a 2528 lo hace por un coste de 1 PM; sin embargo, una unidad en 2628 que mueve a 2629 tendría que pagar 2 PMs porque haciéndolo así no sigue el camino del paso.

12.11 Movimiento Marítimo

No hay “movimiento marítimo” en este juego. Las unidades pueden mover a lo largo de hexágonos costeros (aquellos que contienen tanto tierra como mar) de manera normal, siempre que los *lados de los hexágonos* cruzados contengan algo de tierra. Durante los Turnos de Juego de Enero/Febrero, las unidades pueden usar el movimiento normal (no el estratégico) para cruzar lados de hexágono de lagos, pero nunca pueden atacar a través de estos. Las unidades nunca pueden mover o atacar a través de lados de hexágono completamente de mar.

13.0 Combate

13.1 En General

El combate tiene lugar entre unidades oponentes durante la Fase de Combate de ambos turnos de jugador (y durante la Fase de Combate del OberOst alemana). El ataque es siempre voluntario; el mero hecho de que las unidades estén adyacentes no les obliga a combatir. El jugador que realiza su turno se considera “el atacante”, y el otro es “el defensor”, sea cual sea la situación en el mapa.

13.2 Múltiples Defensores

Si hay dos o más unidades enemigas en un hexágono atacado por tus unidades, sólo puedes atacar al apilamiento como si fuera una unidad defensora mayor y combinada.

13.3 Ataques Multi-Hexágono

Un hexágono ocupado por el enemigo puede ser atacado en una batalla por tantas de tus unidades como puedas usar desde uno, algunos o todos los hexágonos circundantes. No más de un hexágono puede ser el objetivo de un solo ataque. Véase 6.4 para conocer los límites de la cooperación en combate entre alemanes y austro-húngaros.

Ejemplo: Una unidad en 1820 no puede atacar a unidades enemigas en 1919 y 1920 durante la misma fase de combate.

13.4 Indivisibilidad de las Unidades

Ninguna unidad atacante puede dividir su factor de ataque ni usarlo en más de una batalla. No es posible que una parte del factor de defensa de una unidad defensora sea atacado por un atacante, mientras otra parte de ese factor es atacado por otras unidades enemigas. 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.

13.5 Secuencia de Ataque

No hay límite al número de ataques que cada jugador puede fijar durante su Fase de Combate (**Excepción:** véase 3.6). El atacante no tiene que declarar todos sus

ataques de antemano y puede resolverlos en cualquier orden que desee, mientras que complete la resolución de uno antes de comenzar la del siguiente.

13.6 Apilamientos en Ataque

No es necesario que todas las unidades apiladas en un hexágono participen en el mismo ataque. Algunas de esas unidades podrían atacar a un hexágono defensor, mientras que otras lo hacen a otro o, simplemente, no atacan. Ninguna unidad defensora puede rehusar el combate. Véase 13.27 para una excepción a esto último. Véase también la regla 8.6.

13.7 Niebla de Guerra

El jugador ruso no puede mirar bajo la unidad superior de un apilamiento de los Poderes Centrales *hasta después* de que el ataque haya sido declarado. Una vez examinado, el jugador ruso no puede cancelar el ataque. El jugador de los Poderes Centrales siempre puede examinar los apilamientos rusos.

Comentario del Diseñador: Esta disparidad se debe al increíble descuido de los rusos con la seguridad en las comunicaciones durante la guerra.

13.8 Cálculo de la Proporción

Normalmente, el jugador atacante debería procurar tener más factores de ataque implicados en una batalla dada que el defensor tiene factores defensivos. Estas batallas se llaman “ataques con proporciones altas”. Para resolver tales batallas, el jugador atacante debe comenzar calculando la “proporción”. Esto se hace sumando los factores de ataque de todas las unidades atacantes implicadas en la batalla, y entonces sumando los factores defensivos de todas las unidades que defienden en la batalla. Divide el total del defensor entre el total del atacante y redondea cualquier remanente.

Ejemplo de Proporción Alta: 26 factores de ataque vs. 7 factores de defensa dan una proporción de 3:1. Es decir: 26 dividido entre 7 = 3.71, que se redondea hacia abajo

a 3. Para convertir ese “3” en una proporción, debes poner un “1” junto a él, a su derecha. Así, un “3” pasa a ser “3:1” (que se lee “3 a 1”), que se corresponde con el encabezamiento de una de las columnas de la Tabla de Resultados del Combate (TRC) impresa en el mapa.

Nota para el Juego: No olvides los efectos del abastecimiento (DES= dividido a la mitad) cuando calcules la proporción. Véase 7.6.

13.9 Ataques con Proporciones Malas

Las batallas en las que la fuerza atacante tiene menos factores de combate que el defensor se llaman “ataques con proporciones malas”. El procedimiento se modifica en cuanto a que en este caso divides el total del defensor por el total del atacante, redondeando hacia arriba, y en que colocas el “1” a la izquierda.

Ejemplo de Proporción Mala: Una fuerza con 5 factores de ataque está atacando a una fuerza con 11 factores defensivos. Divide 11 entre 5 (11 dividido entre 5 = 2.2), y redondea hacia arriba (2.2 pasa a ser 3), entonces coloca el “1” a la izquierda de ese “2”, lo que da una proporción de 1:3.

13.10 Límites de las Proporciones

Las columnas de proporciones de la TRC van de 1:2 a 5:1. Las proporciones inferiores a 1:2 siempre dan un resultado de combate de “E/0”. Las proporciones superiores a 5:1 se resuelven como 5:1 (pero véase 13.12).

13.11 Modificadores a la Tirada del Dado (MTDs)

Después de calcular la proporción para un ataque, suma los MTDs para esa lucha. Todos los MTDs son generados por el terreno en el que está el defensor y por los lados de hexágono que le rodean; los hexágonos del atacante no tienen efecto.

Los MTDs positivos favorecen al atacante, y los negativos al defensor. Todos los MTDs que se aplican en una batalla dada son acumulativos en cuanto a sus efectos. Tras

determinar todos los modificadores aplicables, combínalos para obtener uno total, ya sea cero, o un número positivo o negativo.

Ejemplo: En una batalla en la que el defensor tuviera un MTD de -3 y el atacante de +2, el efecto final modificaría la tirada de combate en -1. [Es decir, (-3) + (+2) = -1.] El modificador final de -1 se aplica a la tirada del dado para ese combate. Obsérvese que ninguna tirada puede ser nunca modificada a un número inferior a uno ni superior a nueve.

13.12 Ataques con Proporciones Súper Altas

Para ataques superiores a proporciones 5:1, trata cada proporción por encima de 5:1 como un MTD de +1.

Ejemplo: Un ataque con una proporción de 7:1 se resolvería en la TRC (donde no se aplican otros modificadores) como un 5:1 con un MTD de +2.

13.13 MTDs por Terreno

Las Ciudades, Pantanos y Ríos proporcionan cada uno un MTD de -1; las Montañas proporcionan un MTD de -2. Obsérvese que los MTDs son acumulativos, así que, por ejemplo, si un defensor estuviese localizado en un hexágono de Pantano que también contuviera una ciudad, el MTD total por terreno sería de -2.

13.14 Ciudades

Las unidades rusas que defienden en ciudades de la propia Rusia (pero no en la Polonia rusa) reciben un MTD de -2. En todos los demás casos, las unidades que defienden en ciudades reciben sólo un MTD de -1.

13.15 Fortalezas



Las fichas de infantería de fortaleza representan tanto fortificaciones defensivas como a las tropas guarnicionadas que las ocupan. Las unidades que defienden en fortalezas reciben un MTD de -1 además de cualquier

otro modificador. **Excepción:** La ciudad de Koyno (2913) no genera MTD.

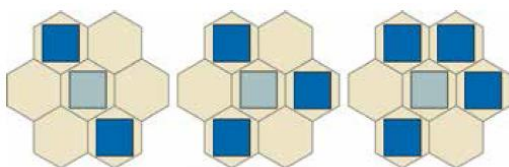
Las unidades que defienden en fortalezas nunca están sujetas al MTD por Asalto Concéntrico, y siempre están abastecidas a efectos de defensa y desgaste (pero no para el ataque). Las fortalezas cuentan a efectos de los límites de apilamiento.

Las unidades de fortaleza que defienden solas se ven afectadas únicamente por los resultados “E”; ignoran los resultados numéricos. Si hay unidades de campaña apiladas en hexágono de fortaleza, las primeras pierden la opción de retirarse del defensor y deben absorber todos los resultados de combate numéricos como pérdidas de paso dentro del hexágono. En situaciones mixtas, la ficha de fortaleza será el último paso defensor superviviente y no se verá afectada hasta que el atacante obtenga un resultado “E” contra ella (véase 13.24).

Una vez una unidad de fortaleza es destruida, no puede nunca volver a entrar en el juego y su hexágono deja de considerarse una fortaleza, incluso si es recuperado por su propietario original.

13.16 Asalto Concéntrico

Si un hexágono defensor es atacado por unidades en hexágonos opuestos, o por unidades en tres hexágonos con un hexágono de distancia entre una y la siguiente, o por unidades en más de tres hexágonos, ese ataque gana un MTD positivo. Si los defensores en esa situación son los austro-húngaros, o un apilamiento combinado austro-húngaro/alemán, o son rusos o rumanos, el MTD es de +2; si los defensores son todos alemanes, el MTD es sólo de +1.



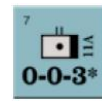
Ejemplos de Asalto Concéntrico

En cada uno de los tres diagramas anteriores, el defensor (gris) está siendo atacado concéntricamente (unidades azul oscuro). Observa que la presencia de unidades amigas para el defensor en hexágonos adyacentes no anula este MTD.

13.17 Ofensiva Brusilov

Las unidades rusas que atacan como parte de la Ofensiva Brusilov pueden recibir MTDs positivos (véase sección 15.0)

13.18 Artillería Pesada Alemana



Los dos batallones de artillería pesada alemanes nunca pueden atacar solos pero, si reciben abastecimiento desde un borde del tablero y están apilados con otras unidades atacantes alemanas (únicamente), generan un MTD de +3. Sólo es posible aplicar un MTD por artillería pesada en una batalla, pero ese MTD puede combinarse con el MTD de +1 por Cuerpo Activo Alemán (véase a continuación 13.19).

Las unidades de artillería pesada no tienen pasos, ni valores de apilamiento o de combate. En combate, comparten el destino del último paso de los Poderes Centrales en el apilamiento que no sea artillería. Pueden avanzar tras el combate (un hexágono sólo) si acompañan a unidades que avanzan desde su hex que no son artillería. Si son atrapadas solas en un hex, las unidades rusas pueden entrar a él sin coste extra, destruyendo al instante las unidades de artillería.

13.19 Cuerpos Activos Alemanes



En cualquier combate que implique a uno o más Cuerpos Activos alemanes a plena fuerza y abastecidos, el jugador de los Poderes Centrales recibe un MTD favorable de uno (+1 en el ataque, -1 en defensa). El modificador no sube de uno indistintamente de los cuerpos activos que estén implicados.

Comentario del Diseñador: Los Cuerpos Activos alemanes contenían el grueso de cuerpos de suboficiales alemanes de anteguerra y eran las únicas unidades a

nivel de cuerpo equipadas con artillería orgánica media. Adjudica la pérdida del MTD en sus reversos al “desorden” y a las enormes bajas en el liderazgo.

13.20 Resolución del Combate

Después de determinar el modificador final al combate, el atacante tira un dado de seis caras. Aplica la cantidad final del MTD al número que salió y consulta la TRC. Comprueba el resultado modificado en la columna de proporciones apropiada para obtener el resultado del combate.

Ejemplo: Una tirada de “6” con un 3:1 da un resultado de combate de “1/E”.

13.21 Resultados de Combate

El número a la izquierda de la barra se aplica a la fuerza atacante; el de la derecha, a la defensora. Los números se conocen como “Puntos de Pérdidas” (o “PPs”) y pueden ser absorbidos de dos maneras: 1) Pérdida de Pasos y/o 2) Retirada del Defensor (Para los resultados con letra, véase 13.24). El defensor debe absorber el resultado del combate completo en una batalla antes de que el atacante absorba el suyo.

13.22 Retirada del Defensor

Solamente el jugador defensor tiene la opción de retirar todas sus unidades implicadas en una batalla un hexágono (nada más) para satisfacer un incremento de su resultado de combate. (Las fortalezas y las unidades que defienden en ellas nunca se retiran; véase 13.15) Las unidades que se retiran pueden mover a cualquier hex adyacente vacío. (Si hay más de uno disponible, escoge aquel que acerque más a la unidad a un borde amigo del tablero).

Estas retiradas tras el combate nunca cuestan PMs y no tienen nada que ver con otros tipos de movimiento, pero estas unidades deben igualmente tener en cuenta las prohibiciones normales al movimiento. *Por ejemplo, no pueden retirarse a través de un lado de hexágono que sea todo de mar.* Obsérvese también que la retirada es una propuesta todo o nada para las unidades implicadas: todas se

marchan, o todas se quedan. La retirada – indistintamente del número de unidades que la efectúen– sólo satisface un incremento del resultado del combate.

Si unidades defensoras de una batalla se retiran a un hexágono que contenga otras unidades amigas, y ese hexágono es atacado en esa misma fase, las unidades que se retiraron al nuevo hexágono no pueden en modo alguno contribuir a la defensa de su nueva localización. Además, si los defensores de ese nuevo hexágono reciben cualquier PP, las unidades que se retiraron allí de la anterior batalla son automáticamente eliminadas y su pérdida no sirve para satisfacer ninguna parte del resultado de combate de la nueva batalla.

La opción de la retirada nunca está disponible para los atacantes.

13.23 Pérdida de Pasos

Cada paso de fuerza que pierda una de las unidades implicadas satisface un incremento del resultado de combate.

Ejemplo: Darle la vuelta a una unidad de dos pasos a su dorso satisface un incremento del resultado del combate; eliminar totalmente la unidad satisfaría dos incrementos, etc.

Las pérdidas de pasos pueden ser repartidas por cada jugador entre sus unidades implicadas como le parezca, mientras que se satisfaga la cantidad de pasos perdidos que exige el resultado de la TRC. (Véase 13.15 y 13.18 para conocer excepciones a lo anterior).

13.24 Resultados de Combate “E”

La “E” significa “Eliminadas”; coge todas las unidades del bando afectado y déjalas en el montón de fichas muertas, sea cual sea su fuerza en pasos.

13.25 Avance Tras el Combate

Siempre que el hexágono del defensor de una batalla quede vacío después de que el defensor haya satisfecho los resultados del

combate, las unidades atacantes supervivientes pueden de inmediato mover al hexágono. Se aplican los límites normales de apilamiento pero, al igual que con las retiradas tras el combate, estos avances no requieren el gasto de PMs. Esta es una opción gratuita que se da a los atacantes vencedores; los defensores vencedores nunca avanzan, simplemente mantienen su posición.

Los avances no son obligatorios, pero la decisión debe de tomarse inmediatamente después de que se resuelva la batalla, y antes de que comience la siguiente. No es necesario que un atacante avance con todas las unidades supervivientes; puede enviar una o más unidades al hex que acaba de ganar, siempre que respete los límites de apilamiento.

13.26 Avance de Asalto

Si el atacante obtiene un resultado de Asalto (“B”) (que siempre incluye un resultado “E” para el defensor), todas sus unidades implicadas en la batalla pueden avanzar hasta tres hexágonos. El primer hexágono al que se entra debe de ser el hex al que se atacó y las unidades deben detenerse al entrar al primer hex de pantano o montaña (excepto cuando se mueve a través de paso de montaña).

Además, las unidades amigas apiladas con o adyacentes a los atacantes que avanzan —y que no han atacado ni atacarán en la misma fase de combate— también pueden avanzar hasta dos hexágonos, respetando los límites normales de apilamiento y de terreno que se acaban de ver. El primer hex al que se avanza puede ser el hex que acaba de dejar vacío el defensor o un hex que acabe de dejar vacío el atacante que inicia el avance de asalto. Este tipo de avance es una opción, al igual que en 13.25. Las unidades de artillería pesada alemanas nunca pueden avanzar más de un hexágono.

13.27 Retirada de la Caballería Antes del Combate

Una o varias unidades de caballería que defienden solas en un hexágono y son atacadas por una fuerza que contiene unidades que no son de caballería pueden retirarse antes del combate. El jugador propietario simplemente anuncia su decisión y las retira un hexágono (como en 13.22) antes de que se tire el dado de resultado. El atacante puede avanzar al hexágono despejado (como en 13.25) y anunciar un nuevo ataque con esas unidades, incluso contra la misma unidad de caballería de nuevo, iniciando así una cadena de movimientos similares.

14.0 STAVKA & OberOst

14.1 En General

Las fichas de la STAVKA y del OberOst representan concentraciones de recursos logísticos y de mando. Las dos unidades tienen efectos diferentes. Ninguna representa una “unidad” real; son marcadores, sin valores de pasos o de combate, que se colocan en el tablero como indicadores de esfuerzos.

14.2 STAVKA



El jugador ruso dispone del marcador de la STAVKA a partir del Turno de Juego 2. No puede ser empleado en dos Turnos de Juego consecutivos. *Por ejemplo, si se usa en el Turno de Juego 2, no puede volver a ser usado hasta el Turno de Juego 4.*

Para asignar la STAVKA a una batalla, el jugador ruso la coloca encima de cualquier unidad rusa que tenga ruta de abastecimiento. Colócala antes de tirar para Escasez de Munición. Todas las unidades rusas en o adyacentes a ese hexágono reciben un MTD favorable de uno cuando atacan o defienden en ese Turno de Juego. Además, las unidades rusas apiladas con o adyacentes a la STAVKA no pueden recibir fichas de escasez de munición (véase 9.11). El MTD no está disponible en un combate si las unidades dirigidas por la STAVKA están

cooperando con unidades no dirigidas por la STAVKA en el mismo combate.

La STAVKA se retira al final del Turno de Juego o siempre que una unidad de los Poderes Centrales entre a su hex. Nunca puede ser eliminada (excepto por el Evento Aleatorio “A”), no puede entregarse para satisfacer pérdidas de pasos, y no puede avanzar ni retirarse tras el combate.

14.3 OberOst

El jugador alemán dispone del OberOst en el Turno de Juego 1.



No puede ser usado en Turnos de Juego consecutivos. Para usarlo, colócalo en cualquier hex que contenga una o más unidades alemanas (únicamente) que reciban abastecimiento desde un borde del tablero amigo al comienzo de su Fase de Combate (normal). Permanece en ese hex hasta el final de la Fase de Combate del OberOst. El OberOst tiene un único efecto. Todas las unidades alemanas (únicamente) que estén en el mapa y abastecidas a dos hexágonos o menos de él al final de la Fase de Combate de los Poderes Centrales pueden atacar durante la Fase de Combate del OberOst. Estos ataques pueden efectuarse contra cualquier unidad o unidades rusas, indistintamente de si las unidades atacantes o defensoras participaron en la fase de combate normal. Traza el alcance para activación del OberOst como si trazaras una ruta de abastecimiento (véase 9.5).

Comentario del Diseñador: El efecto principal de la Fase de Combate del OberOst es permitir a los alemanes preparar ataques concéntricos contra los rusos (y quizá tomar esas fortalezas que son de otra manera demasiado poderosas en un turno de juego). Técnicamente, la unidad del OberOst debería ser llamada Oberste Heeresleitung (OHL) en los Turnos 7 a 10, cuando el equipo H-L se vio obligado a retirarse temporalmente a un segundo plano con la llegada al este del General Falkenhayn.

15.0 La Ofensiva Brusilov

15.1 En General

Entre los Turnos de Juego 15 y 18, inclusive, el ruso puede declarar que inicia la Ofensiva Brusilov. La ofensiva no es obligatoria; es una decisión estratégica. La ofensiva debe ser declarada al comienzo de las fases de combate rusas durante uno de los turnos elegibles. Sólo puede declararse una Ofensiva Brusilov por partida.



Coloca el marcador de “Inicio de la Ofensiva Brusilov” en la casilla actual del Contador de Turnos para mostrar cuando comenzó. La ofensiva dura tres Turnos de Juego. *Por ejemplo, si la ofensiva fuera declarada en el Turno de Juego 15, duraría desde ese Turno de Juego, el 16 y el 17.*

15.2 Efectos

Durante el Turno de Juego en el que la ofensiva es declarada, todos los ataques rusos contra hexágonos que sólo contengan unidades austro-húngaras hechos con proporciones de 1:1 o 2:1 reciben un MTD de +3. Durante el siguiente Turno de Juego, el modificador baja a +2. En el tercer turno de la ofensiva, se reduce a +1.

La ficha de la STAVKA no puede ser usada para apoyar los MTDs de los ataques de la Ofensiva Brusilov.

Comentario del Diseñador: Para lograr la sorpresa, el General Brusilov incumplió la práctica estándar de agrupar reservas en los puntos de ataque, sabiendo que tales concentraciones no pasarían desapercibidas. Esta táctica se refleja en el límite del MTD especial a los ataques hechos con 1:1 y 2:1.

15.3 El Zar

Si el Zar ha asumido el mando (el Evento Aleatorio A está vigente), no se puede hacer más de un ataque ruso al norte de la fila xx20 durante los tres turnos de la Ofensiva Brusilov. Esta restricción se cancela si el jugador de los Poderes Centrales hace a su vez más de un ataque por turno al norte de la

fila de hexágonos xx20 durante la Ofensiva Brusilov.

Comentario del Diseñador: La STAVKA (si no el propio Brusilov) concibió el ataque como una distracción para hacer salir a las reservas alemanas de la “principal ofensiva” de Evert en el norte. Resultó que un asustado Evert fracasó a la hora de asestar un golpe importante. Se asume que si Nicolás II no hubiera estado al mando del ejército, una mano más dura hubiera obligado a Evert a atacar.

15.4 Apilamiento de los Poderes Centrales Aumentado

Los límites de apilamiento austro-húngaros aumentan inmediatamente; véase 6.4.

15.5 Refuerzos Condicionales Alemanes

Estos comienzan a llegar en el primer turno después del comienzo de la ofensiva; véase 10.5.

15.6 Entrada Rumana

Rumanía entra en la guerra junto a Rusia en el Tercer Turno de Juego después de que se declare la Ofensiva Brusilov (B+3). La unidad entra en juego por Jassy (3532), y se trata como una unidad rusa a efectos de abastecimiento y combate, pero nunca puede mover al norte de la fila xx29.

15.7 Revolución

Se suma uno a todas las tiradas de revolución hechas después del comienzo de la Ofensiva Brusilov.

15.8 Munición

A partir del turno posterior a aquel en el que acabe la Ofensiva Brusilov (B+3), suma uno a todas las tiradas de Escasez de Munición Rusa. Esto representa el agotamiento de los almacenes de munición rusos después de haber prolongado una ofensiva mayor.

15.9 Brusilov y Verdún

Si el Evento Verdún ha tenido lugar y el jugador ruso no declara la Ofensiva Brusilov, a partir del Turno de Juego 19 trata todas las Ofensivas Mayores y Menores

aliadas (eventos C y D) como “Sin Evento” para el resto del juego. Además, en el Turno de Juego 22, una unidad de Artillería Pesada alemana vuelve a la partida como Refuerzo de los Poderes Centrales.

Comentario del Diseñador: Al no desviar Brusilov a las fuerzas alemanas, se asume que las fuerzas del Káiser tienen un mejor momento en el frente oeste durante la segunda mitad de 1916, incluso permitiendo la transferencia de algunos grandes cañones al este una vez el tiempo en Francia y Bélgica impide una acción de ofensiva mayor.

16.0 Plan 19 Ruso

Si ambos jugadores están de acuerdo, el jugador ruso puede usar el propuesto Plan 19 en el Escenario con Despliegue Libre. Excepto como se detalla a continuación todas las demás reglas de WEF se usan en el juego.

El Plan 19 tiene los siguientes efectos:

1. Sólo los fuertes rusos de Kronstadt, Riga, Varsovia y Odessa juegan. No uses las otras unidades de infantería de fortaleza.
2. Aumenta la frecuencia de los reemplazos rusos en 2 pasos cada turno entre los Turnos 2 y 6, inclusive.
3. Resta uno (-1) de la tirada de Escasez de Munición Rusa turno durante los Turnos 2 a 6, inclusive.
4. La STAVKA está disponible en el Turno 1 y puede ser usada en todos los turnos hasta el Turno 6. Si es usada en el Turno 6, no puede volver a ser usada en el Turno 8.

17.0 Variante del Plan Schlieffen *de Ty Bomba (usada con permiso)*

Aquí asumimos que, a medida que la “Crisis de Julio” empeoraba, el Estado Mayor alemán cambió de parecer hasta el punto en que abandonó su idea de obtener primero una victoria sobre Francia. Consecuentemente, resolvió permanecer a la defensiva con dos ejércitos en Alsacia-Lorena y

cambiar todo al este para obtener una aplastante victoria sobre los Romanov.

Esta es una variante del Escenario con Despliegue Libre. Deja a un lado las unidades del orden de batalla alemán normal: 1ª Div. de Cab., 8ª Div. de Cab. y la 3R Div. de Inf. Añade al OB inicial alemán las 17 fichas de la variante y las siguientes 12 unidades de los refuerzos históricos alemanes: [cuerpos 6-7-4] - G, 2, 10, 11 y 13; [cuerpos 5-6-4] - GR, 3R, 4R y 10R; el Cuerpo de Caballería 1 Cav [2-2-6]; y ambas unidades de artillería pesada.

Ambos bandos despliegan como en el Escenario con Despliegue Libre. El jugador de los Poderes Centrales tiene el primer Turno de Jugador de cada Turno de Juego. La partida se detiene al final del Turno de Juego 3, en la que se hace una única comprobación de victoria (Ignora la comprobación del Turno 2). El jugador de los Poderes Centrales no recibe sus refuerzos ni las conversiones de fortalezas. Puede usar la ficha del OberOst en todos los Turnos de Juego. Si el Zar no cae, el jugador de los PC pierde.



Notas para los Jugadores

por Ted S. Raicer

[El siguiente comentario asume el escenario histórico]

Jugador Ruso

Puedes ganar la partida en los seis primeros turnos si eres tanto hábil como afortunado, pero si abusas demasiado de esa suerte, puede que te coloques en una situación sin esperanza. Debes mantener un equilibrio

entre atrevimiento y precaución. Austria-Hungría es tu objetivo pero, a menos que comiencen a sufrir bajas, sus tropas están a la altura de las tuyas. Amenaza sus rutas de abastecimiento y usa tu superioridad numérica para hacer que se separen mucho, especialmente al oeste de Krakow. Sobre todo, si la suerte está en tu contra, estate preparado para cancelar el ataque antes de que tus bajas sean mayores.

En el norte, ahorra tanto como puedas del 2º Ejército e intenta mantener la suficiente presión para impedir que los alemanes ayuden a los austro-húngaros: incluso un Cuerpo Activo alemán en una fortaleza austriaca te saldrá caro. El alemán tiene relativamente pocas unidades potentes a su disposición, así que no puede mantener una línea de frente extensa. Puedes mantenerlo ocupado amenazando sus flancos. Ten cuidado con el OberOst: no tienes posibilidad de rescatar unidades cuando quedan rodeadas; morirán en la Fase de Desgaste.

Si no ganas en los primeros seis turnos, la falta de munición y el exceso de alemanes conducirán a la crisis en el verano de 1915. Acéptala. Piensa en lo que tendrás que conservar para permanecer en la partida y planea perder todo lo demás. Tus fortalezas serán el único bloque de verdad con el que tropezarán los alemanes; protégelas tanto como te sea posible.

No tengas miedo de contraatacar, pero no te entusiasmes. Lleva a cabo una retirada ordenada cuando puedas; huye simplemente cuando no puedas. No importa lo negras que parezcan las cosas, no abandones; tu ejército tiene un gran potencial de recuperación. En cuanto a Brusilov, la amenaza es a menudo tan potente como la realidad. Pero si tienes un tiro limpio para destrozarse al ejército austro-húngaro, adelante.

Jugador de los Poderes Centrales

El ejército alemán, incluso aun siendo usado mal, puede infligir muchísimas más bajas de las que recibe. Explotar ese hecho hasta su

máxima extensión es la clave para la victoria de los Poderes Centrales.

WEF se dividirá normalmente en tres o cuatro fases distintas. En los primeros turnos, los austro-húngaros aguantarán por los pelos. No luches por Lemberg; los rusos destrozarán tus flancos. En su lugar, repliégate hacia las montañas. Protege tus fuertes, pero estate preparado para perder Przemysl después de septiembre.

En el Turno 1, los alemanes probablemente intentarán combatir de nuevo por Tannenberg. La mejor defensa es verdaderamente un buen ataque, pero no arriesgues innecesariamente tu Cuerpo "A" alemán. Golpea a los rusos donde sean débiles. Tendrás que esperar a la artillería pesada para atacar sus fuertes más robustos, pero una guarnición sola es un buen objetivo. Probablemente tengas que enviar un par de cuerpos para ayudar a los austro-húngaros, pero no te quedes inmovilizado a la defensiva. Usa la unidad del OberOst todo lo que puedas.

Hacia los Turnos 8 y 9, el ruso debería estar efectuando una retirada total: no aflojes el ritmo. La frecuencia de reemplazos rusos es mucho más alta que la tuya; puede cambiar un montón de espacio por tiempo, y Verdún espera. Tienes unos seis turnos para abatir al ejército ruso; no desperdicies ni uno de ellos. Si el ruso sobrevive más allá del Turno 13, tendrás que combatir en un frente extenso con pocas tropas. No ataques a todos los sitios: ataca a puntos clave. Desangra al ruso, pero recuerda: en una guerra de desgaste, él tiene la ventaja.

Estate atento a la Ofensiva Brusilov, pero no envíes tanto para proteger a los austro-húngaros en el sur como para poner en peligro tu frente en el norte. Brusilov es una espada de doble filo, y los rusos serán cautos a la hora de blandirla.

En cuanto a los eventos aleatorios, la mayoría de ellos no te serán amistosos: acéptalo. Y, como el ruso, nunca abandones.

Estas son mis dos aperturas favoritas del escenario histórico.

Tannenberg

Mueve el WL XXX a Lodz. Mueve el FR XXX al hex 2316; 20 XXX a 2318; IR XXX a 2515; 1 Cav XX a 2416; 1 XXX a 2616; 17 XXX a 2616; 3R XX a 2616. Coloca el OberOst en 2318.

Realiza el combate en este orden:

1, 17 XXX y 3R XX vs. Lumja (2617). El resultado es un B/E automático. Avanza el 1 XXX a 2418, el 17 y el 3R XX a 2617. El FR XXX y el 20 XXX ataca al 1 XXX ruso en 2317 con 1:1 y +3 a la tirada. . Con una tirada de uno o dos, el 1 XXX se retira a 2218 o 2217; con cualquier otra tirada, es eliminado. Cualquier pérdida alemana debe venir del 20 XXX, que avanza al hex 23.17. La fase de combate regular acaba con cuatro cuerpos rusos DES.

Combate del OberOst: El FR, 20,1 y el 17 XXX atacan a los tres cuerpos rusos de 2417 con 2:1 y +3 a la tirada. Hay una probabilidad del 50% de eliminar a los tres cuerpos. En el peor de los casos, se eliminará a un cuerpo y los otros dos se verán obligados a retirarse a 2516. Durante la Fase de Movimiento Estratégico del Turno de Juego 2, llegan refuerzos por ferrocarril a Königsberg, Lotzen e Insterburg Los rusos no podrán hacer demasiado para rescatar a los supervivientes del 2º Ejército.

El Gambito de Osewiec

Mueve tus unidades exactamente como en el plan Tannenberg que hemos visto antes, pero coloca el OberOst en Lotzen. Los combates iniciales también se realizan como se ha visto, pero el 1 XXX y el 3R XX avanzan a 2715, y el 17 XXX a 2716 después de destruir Lumja.

Combate del OberOst: El 1, 17 XXX y el 3R XX atacan Osewiec (2816) con 5:1 con +1 a la tirada. El fuerte quedará eliminado con una tirada de 3 a 6. Si Osewiec cae, alguno o todos los atacantes pueden avanzar

al hex y entonces usar el movimiento estratégico en el Turno 2.

Este gambito puede tener importantes beneficios a largo plazo, pero es definitivamente la estrategia más arriesgada. No sólo hay un 33 por cien de probabilidades de fracasar, sino que además un 2º Ejército ruso que quede más o menos intacto supondrá una constante amenaza a la retaguardia y a los flancos alemanes.

Debes esperar sufrir bajas alemanas superiores a las habituales cuando uses este plan.

1915

Finalmente, unas palabras sobre la Ofensiva del Verano de 1915 alemana. El jugador debe tener cuidado de no caer en un simple avance de oeste a este a través de Polonia, atravesando trabajosamente los fuertes rusos. En lugar de eso, mientras parte del ejército alemán toma Varsovia y Brest-Litovsk (y entonces se encamina hacia el sur, si es necesario, para flanquear a los rusos en Lemberg), el grueso del ejército debería avanzar desde Prusia Oriental, con la intención de capturar Kovno, Szawli y Dvinsk. Esto evita los fuertes rusos y alarga la línea enemiga. Estate atento a la oportunidad de capturar una ciudad rusa con un ataque de caballería. Recuerda: puedes mover a la infantería mediante movimiento estratégico antes de que el ruso pueda reaccionar.



Notas del Diseñador

When Eagles Fight es en realidad una reelaboración de un juego no publicado que

diseñé hace tiempo titulado *Armies of the Czar*. El juego original cubría estas campañas a una escala menor y acababa en septiembre de 1916 tras la Ofensiva Brusilov. *WEG* tiene un enfoque más amplio y continúa la lucha hasta la caída del Zar.

La situación en el frente oriental en la Primera Guerra Mundial era en ciertos aspectos incluso más compleja de lo que lo fue en la Segunda, pero las principales preguntas estratégicas siguen siendo bastante simples: ¿Podría Alemania, luchando en dos frentes, aportar la fuerza suficiente para dejar fuera de la guerra a Rusia? ¿Podría el ineficaz e inestable gobierno ruso mantenerse unido bajo las presiones de la guerra mundial? Para los Poderes Centrales, las cosas se complicaron con la debilidad de Austria-Hungría, de manera que la posibilidad de que Viena se colapsara se mantuvo como la pesadilla de Berlín y la esperanza de Petrogrado durante toda la guerra. Manteniendo el juego centrado en estos temas, pude reducir mucha de su complejidad a la vez que lo mantenía conectado a la historia. El remanente más importante de mi diseño original fueron los Eventos Aleatorios. Al contrario que otros juegos en los que los eventos aleatorios lo único que hacen es añadir variedad, aquí estas reglas son esenciales para una partida satisfactoria. Los jugadores no están luchando estas campañas aislados, y los eventos aleatorios sirven como recordatorio (especialmente para los jugadores de los Poderes Centrales) de que están realizando las operaciones de un solo escenario de una guerra más grande. Es por esa misma razón que los jugadores están limitados al rol de comandantes en el este (u oeste para el jugador ruso), y no al de comandantes supremos.

Quizás las reglas más controvertidas en el juego son aquellas que llevan a la Revolución Rusa. Un jugador de los Poderes Centrales que controla tantas ciudades rusas como su homólogo histórico hizo en marzo de 1917 puede quejarse cuando la tirada de un dado deja al Zar en el poder. ¡"La victoria

es sólo cuestión de suerte!” puede exclamar el perdedor. La suerte tiene un papel en el juego y es intencionado. La realidad histórica fue que nadie en Alemania o Rusia sabía cuánta presión podría soportar la autocracia de la última antes de desmoronarse, y los jugadores de *WEF* se enfrentan a la misma incertidumbre... pero los jugadores saben que contra más ciudades controlen los Poderes Centrales, mayor posibilidad de que haya una revolución. El jugador que quiera minimizar la suerte del dado tiene la capacidad de hacerlo tomando (o conservando) más ciudades.

Por supuesto, tampoco nadie podía estar seguro de lo que llevaría dejar a Austria-Hungría fuera de la guerra, así que, ¿por qué no incluir otra tirada de dado para el colapso de ese imperio? Porque una derrota austro-húngara en el juego no significaría que los Poderes Centrales habrían quedado fuera de la guerra. Cierto, un revés así sobre el esfuerzo bélico de Berlín significaría que la victoria final sobre los Aliados se hubiera visto reducida significativamente, pero por sí mismo no hubiera apartado de la guerra a los Poderes Centrales.

La tabla de resultados de combate pasó por muchos formatos diferentes, pero creo que el que finalmente se ha incluido funciona mejor a la hora de recrear las tácticas usadas en este frente. El resultado de avance de asalto limita realísticamente el movimiento posterior al combate. Los asaltos a esta escala se lograban normalmente agrupando cañones para abrir una brecha en la línea enemiga, como la famosa “Cuña Mackensen”. Sólo los alemanes tenían la suficiente artillería pesada para hacer uso de ese tipo de ataque, pero los rusos pueden conseguir el mismo efecto con las tácticas sorpresa de su Ofensiva Brusilov contra los desventurados austro-húngaros.

No hay caballería austro-húngara ni rusa entre las fuerzas iniciales porque en 1914 esas unidades estaban ligadas a tácticas obsoletas (“¡Carguen!”) que sólo lograban

que se disparase contra los jinetes con resultados nada buenos.

Sólo el ruso sufre los efectos de la regla de escasez de munición porque la escasez a la que se enfrentaban los Poderes Centrales no tenía ni comparación con los problemas de abastecimiento del ejército del Zar. En la primavera de 1915, las unidades de artillería rusas fueron limitadas a cuatro proyectiles por cañón y por día. Muchas divisiones rusas tenían rifles para sólo la mitad de sus hombres, y las balas eran tan escasas como los proyectiles para artillería. Para 1916, mucha de esta escasez fue superada temporalmente, y en el juego el jugador ruso puede respirar con más tranquilidad alrededor del Turno 12.

Aunque la unidad de la STAVKA es importante para los rusos, el uso apropiado del CG del OberOst es vital para que los Poderes Centrales obtengan éxito. Su segunda fase de combate permite a los alemanes preparar devastadores ataques concéntricos contra una parte seleccionada de la línea rusa. En el Turno 1 del escenario de campaña histórica, la fase de combate del OberOst debería permitir a los poderes centrales recrear la victoria de Tannenberg.

WEF es el resultado de más de dos años de trabajo. Creo que proporciona a los jugadores perspectiva sobre las titánicas batallas que ayudaron a estrellarse a tres monarquías. Creo que también abrirá las mentes de los jugadores (y quizá de otros diseñadores) a un gran potencial para los juegos del primer frente oriental que aún está por explotar.



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

CRÉDITOS

Diseñador: Ted S. Raicer

Desarrolladores: Ty Bomba y Chris Perello

Director Artístico: Rodger B. MacGowan

Diseño e Ilustraciones de la Caja: Rodger B. MacGowan

Mapa: Charles Kibler

Fichas: Mark Simonitch

Pruebas de Juego: John Lee, Robert Iseman, Mike Kravitch

Corrección de Texto: Kai Jensen

Coordinación de Producción: Tony Curtis

Productores: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley y Mark Simonitch

Traducción al Castellano: Luis H. Agüe

Dedicación del diseño: A Joanna Speara y al “Buen Soldado Schweik”, que “siempre prefirió el reumatismo al deber”.

Resumen de la Secuencia de Turno (5.2)

I. Fase de Eventos Aleatorios (Del Turno de Juego 5 al 24)

II. Fase de Nuevas Unidades y Retiradas

A. Ruso

- Refuerzos
- Reemplazos
- Retiradas

B. Poderes Centrales

- Refuerzos
- Conversiones
- Reemplazos
- Retiradas

III. Fase de Movimiento Estratégico

A. Ruso

B. Poderes Centrales

IV. Turno del Jugador Ruso

A. Fase de Movimiento Normal Ruso

F. Fase de Combate Ruso

G. Fase de Desgaste Ruso

V. Turno del Jugador de los Poderes Centrales

A. Fase de Movimiento Normal de los Poderes Centrales

B. Fase de Combate de los Poderes Centrales

C. Fase de Combate del OberOst Alemán

D. Fase de Desgaste de los Poderes Centrales

VI. Comprobación de Victoria (Turnos de Juego 2, 6, 11, 15, 20, 24)