

# WHEN EAGLES FIGHT

## **Créditos.**

**Diseño:** Ted. S. Raicer.

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

**Playtesters:** John Lee, Robert Iseman y Mike Kravitch.

**Mapa:** David Fuller.

**Fichas:** Larry Hoffman.

**Producción:** Chris Perello y Beth Queman.

**Dedicatoria del diseñador:** A Joanne Speara y al “Buen Soldado Schweik”, quien “siempre prefirió el reumatismo al deber”.

## **1.0. Introducción.**

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

*When Eagles Fight* es un juego para dos jugadores que simula las campañas disputadas entre las Potencias Centrales y la Rusia zarista, desde Tannenberg en 1914 hasta la caída de los Romanov en 1917. Los jugadores se ponen en el lugar de los comandantes de su bando. El jugador de las Potencias Centrales se encuentra en general en situación ofensiva, intentando capturar las suficientes ciudades rusas para producir la revolución en este imperio. Pero el ejército ruso tiene un destacado poder de resistencia y es capaz de desviar los poderosos golpes a su favor.

### **1.2. Escala del juego.**

Cada turno representa uno o dos meses, dependiendo de la estación. Cada hexágono es igual a 40km de lado a lado. Las unidades son principalmente cuerpos, con unas pocas divisiones, representando entre 10.000-60.000 hombres cada una.

### **1.3. Límites de tiempo.**

Después de familiarizarte con el juego, recomendamos limitar el tiempo que los jugadores se tomen para su fase de nuevas unidades y retiradas, movimiento estratégico y movimiento de cada turno a ocho minutos. Las demás fases pueden durar todo el tiempo necesario, pero no se deben permitir más de 15 segundos para que un jugador decida si combatirá o no en una batalla determinada. Esta regla no sólo acelera el juego, sino que fuerza a los jugadores a tomar decisiones precipitadas del tipo al que tuvieron que hacer frente sus equivalentes históricos.

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

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

Los componentes de una copia completa de *WEF* incluyen estas reglas, el mapa y las fichas. Los jugadores deberían aportar dos dados estándar (de seis caras) para solucionar el combate y los eventos.

**Nota para principiantes.** Los dados no intervienen para nada en el movimiento; resuelven las incertidumbres inherentes incluso a los mejores planes de batalla e introducen los efectos de los acontecimientos que tienen lugar fuera del mapa en los demás frentes.

## 2.2. El mapa de juego.

El mapa representa el terreno militarmente relevante que existía en el frente oriental durante la I Guerra Mundial. Se ha sobreimpreso una red hexagonal encima del mapa para regular la colocación y el movimiento de las unidades. Una unidad se considera que se encuentra en un único hexágono en un momento determinado. Cada hexágono contiene terreno natural y/o artificial que puede afectar al movimiento de las unidades y al combate entre unidades.

El terreno artificial y natural del mapa se ha alterado para adecuar las configuraciones reales a la red hexagonal, aunque las relaciones entre el terreno de hexágono a hexágono se han adecuado al nivel necesario para que los jugadores se enfrenten a los mismos dilemas espacio-temporales que sus equivalentes históricos.

Cada hexágono del mapa tiene un número identificativo de cuatro dígitos. Esto ayuda a encontrar los lugares más rápidamente (por ejemplo, Varsovia está en el hexágono 2419) y permite registrar las posiciones de las unidades si se debe interrumpir una partida y retirarlas antes de que pueda acabar.

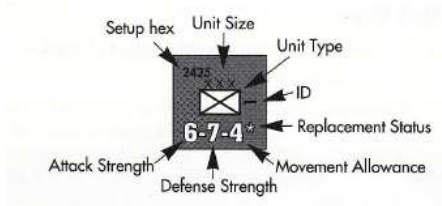
Las tablas y marcadores del mapa se usan para registrar y resolver las funciones del juego. Los detalles sobre su uso se explican en las secciones adecuadas de las reglas.

## 2.3. Las fichas.

En el juego se incluyen 171 fichas, muchas de las cuales representan unidades de combate; se proporcionan otras pocas como marcadores informativos o ayudas a la memoria (las restantes cinco fichas de la plantilla son variantes de un juego editado previamente por XTR). Después de leer las reglas al menos una vez, se separan las fichas cuidadosamente. Para facilitar su manejo durante la partida, se redondean sus esquinas con un cortaúñas.

## 2.4. Ejemplo de unidad de combate.

Esta unidad es el 1<sup>er</sup> Cuerpo Austro-Húngaro. Es un cuerpo de infantería de un paso con una fuerza (factor) de combate de 6, una fuerza de defensa de 7 y una capacidad de movimiento de 4. Empieza en el turno de juego 1 en el hexágono 2425. El asterisco significa que la unidad no puede recuperarse de la pila de muertas (ver 2.12).



## 2.5. Nacionalidad.

La nacionalidad de una unidad, y por ello su “bando”, viene indicada por su color de fondo.

### **Bando de las Potencias Centrales:**

Unidades alemanas – blanco sobre negro

Unidades austro-húngaras – negro sobre gris (ver 2.12)

### **Bando ruso:**

Unidades rusas – oro sobre verde

Unidad rumana – negro sobre amarillo

**Nota del diseñador.** El cuerpo turco se considera una unidad “alemana” para todos los propósitos del juego (aunque ver 10.2).

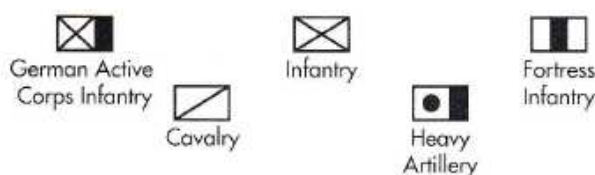
## 2.6. Identificación histórica.

Cada unidad se identifica con un número y/o una abreviatura de sus nombres históricos completos. A continuación se indican las abreviaturas. Esta información se proporciona por interés histórico – no afecta al juego.

BL – Breslay Landwehr	LTV – Letón
C – Cáucaso	NWF – Frente Noroeste
CR – Reserva combinada	PL – Posen Lanswehr
FN – Finlandés	R – Reserva
FNR – Reserva fina	RM – Rumanos
FR – Fortaleza de reserva	S – Siberiano
G – Guardia	SWF – Frente Sudoeste
GN – Granaderos	TL – Thorn Landwehr
GR – Guardia de reserva	TN – Turkestaní
H – Húngaro	TU – Turco
KMR – Grupo Kummer	WL – Woysch Landwehr
L – Landwehr	

## 2.7. Tipos de unidades.

Los símbolos del centro de las fichas indican los tipos de unidades usadas durante estas campañas. Son:



**Nota para principiantes.** Coloca a un lado todas las unidades de infantería de fortaleza y artillería pesada; no los usarás en la partida. Se ignoran todas las referencias a estas unidades de las reglas.

## 2.8. Tamaño de las unidades.

El tamaño de una unidad viene indicado por los siguientes símbolos:

**XXX** – Cuerpos  
**XX** – División  
**II** – Batallón

## 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 ofensivo o defensivo. 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 mover a través de la red hexagonal impresa sobre el mapa. Las unidades pagan diferentes costes de movimiento por entrar en hexágonos diferentes, dependiendo del terreno del hexágono en el que entren.

### 2.11. Pasos.

Todas las unidades del juego son unidades de “un paso” o de “dos pasos”. Aquellas impresas sólo por un lado son “unidades de un paso”; las impresas por ambos lados son “unidades de dos pasos”. **Excepción importante:** Ver regla 2.12 más abajo.

Los pasos que tiene una unidad son una medida directa de su capacidad de absorber bajas en el combate antes de ser eliminada. Cuando una unidad queda “eliminada” no significa que todos los hombres individuales que la componen hayan muerto. Significa que ha perdido los suficientes hombres y material para sostenerla, por lo que la unidad queda incapacitada para participar en posteriores operaciones de combate.

Si una unidad de dos pasos “recibe la pérdida de un paso” se voltea a su lado reducido (el que tiene los valores de combate y/o movimiento más bajos). Si una unidad de un paso (o una unidad de dos pasos que ya ha sido “reducida” una vez) recibe una baja, se retira del mapa (se elimina) y se coloca en la “pila de muertas”.

### 2.12. Pasos de fuerza austro-húngaros.

Aunque no lo parezcan según lo indicado en la regla 2.11, *todas* las unidades austro-húngaras del juego son unidades de un paso, incluyendo las impresas por ambos lados. La impresión del lado reverso de las unidades oscuras austro-húngaras representa la fuerza de estas formaciones tras ser recuperadas de la pila de muertas. Por ejemplo, el 1<sup>er</sup> Cuerpo austro-húngaro empieza la partida como una unidad de un paso de fuerza 6-7-4. Después de ser eliminada de la partida – por sufrir la pérdida de un paso – va a la pila de muertas. Si el jugador de las Potencias Centrales gasta un punto de reemplazo, el 1<sup>er</sup> puede volver a la partida, pero como un cuerpo de un paso con factores de 3-4-3 (el del lado reverso). Desde este momento, independientemente de las veces que la unidad vaya y vuelva de la pila de muertas, se ignora el lado inicial de 6-7-4 y la unidad siempre aparece en el juego como una unidad de un paso 3-4-3.

**Nota del diseñador.** Lo que estamos indicando aquí es el hecho de que el ejército austro-húngaro tenía unos niveles de moral y fuerza al inicio de la guerra que nunca lograron alcanzar más tarde, una vez las bajas comenzaron a destruir los cuadros de mando y a suprimir el espíritu de combate.

### 2.13. Otras fichas.

El uso de las siguientes fichas se explica en los puntos adecuados de las reglas.



**Nota para principiantes.** Deja a un lado todas las fichas indicadas arriba excepto el Marcador de Turnos de Juego; no los usarás en la partida.

### **3.0. Colocación.**

#### **3.1. Elección de bando y colocación.**

Se elige el bando que mandará cada jugador. El “jugador de las Potencias Centrales” comanda todas las unidades alemanas y austro-húngaras. El “jugador ruso” comanda todas las unidades de este ejército y la única unidad rumana. Ambos jugadores cogerán entonces todas las unidades de su bando y las colocarán en dos pilas, una para las unidades iniciales y otras para las unidades de refuerzo.

Las unidades “iniciales” tienen un número de cuatro dígitos en su esquina superior izquierda que indica su hexágono de colocación; los refuerzos tienen un número de uno o dos dígitos en su esquina superior izquierda para indicar su turno de entrada. Se colocan todas las unidades de refuerzo en las cajas de pertenencias del marcador de turnos impresas en el mapa. Se colocan todas las unidades iniciales en los hexágonos impresos en su esquina superior izquierda.

#### **3.2. Rumanía.**

Rumanía es neutral al principio de la partida y ninguna unidad puede mover o atacar a hexágonos de territorio rumano hasta que esta nación entre en la guerra (ver 15.6).

#### **3.3. Movilización lenta rusa.**

La movilización rusa era incompleta cuando la campaña empezó. Sus cuerpos se desplegaron con un nivel de un 20% de inframovilización. Durante la I Guerra Mundial, todas las unidades de combate rusas excepto la infantería de fortalezas tienen unos factores de ataque y defensa un punto menor de lo impreso en las fichas. Empezando por el principio del Turno de Juego 2, los rusos tienen disponible sus factores de combate plenos.

#### **3.4. Turno de Juego 1.**

Se coloca la Ficha de Turnos de Juego en la primera casilla del Marcador de Turnos de Juego. El primer turno de juego empieza con la Fase de Movimiento de las Potencias Centrales; la parte del turno del jugador ruso del Turno de Juego 1 se considera que ya ha tenido lugar y se salta.

#### **3.5. 2º Ejército austro-húngaro.**

Los tres cuerpos de 2º Ejército austro-húngaro, cogidos en mitad de su redespliegue desde los Balcanes, no pueden mover ni atacar durante el Turno de Juego 1.

**Nota del diseñador.** Los tres cuerpos del 2º Ejército austro-húngaro tienen un “/2” impreso detrás de su identificador de cuerpo. La designación no tiene ninguna influencia en el juego después del Turno de Juego 1.

#### **3.6. Planeamiento austro-húngaro.**

El jugador de las Potencias Centrales debe lanzar al menos tres ataques con unidades austro-húngaras durante su fase de combate de Turno de Juego 1.

#### **3.7. Plena potencia.**

Las unidades de dos pasos empiezan el juego a plena potencia (dos pasos).

### **3.8. Control de hexágonos.**

Todos los hexágonos de tierra jugables del mapa se encuentran controlados por un bando u otro, nunca por ambos a la vez. Esto es importante para determinar los suministros, el movimiento estratégico y la victoria. Al principio de la partida, todos los hexágonos de Alemania y Austria-Hungría están controlados por el jugador de las Potencias Centrales; todos los hexágonos de Rusia, incluyendo la Polonia rusa, se encuentran controlados por el jugador ruso (como Rumanía es neutral al principio de la partida, su territorio no lo controla ningún jugador, ver 15.6). Durante la partida el control de un hexágono cambia de bando siempre que una unidad terrestre del bando contrario entre en el hexágono en cuestión. El cambio de control es inmediato y puede producirse cualquier número de veces durante la partida.

### **3.9. Colocación libre del escenario.**

El escenario de colocación libre se juega del mismo modo que el escenario histórico con las siguientes excepciones.

Todas las unidades de cada ejército (excepto la infantería de fortaleza) pueden colocarse en cualquier hexágono de la nación apropiada. La infantería de fortaleza se despliega según la colocación histórica. El jugador ruso coloca primero.

Se ignoran las reglas 3.4, 3.5 y 3.6. Todas las demás reglas están operativas como en el escenario histórico.

## **4.0. Cómo ganar.**

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

La partida la gana el primer jugador que, obteniendo el control de hexágonos clave pertenecientes a su oponente al principio de la partida, termina con la determinación de combatir de su contrario. Cada bando tiene sus propias condiciones de victoria, cuyo cumplimiento se chequea al final de cada turno de juego de Septiembre y Marzo/Abril. También pueden lograr una potencial victoria por “muerte súbita” en cualquier momento.

Durante los turnos de juego de chequeo de la victoria, el jugador ruso siempre chequea sus condiciones primero – si ambos jugadores cumplen sus condiciones de victoria durante el mismo turno de juego de chequeo de la victoria, el ruso es declarado ganador.

### **4.2. Victoria por muerte súbita.**

Un jugador logra una victoria automática, y la partida se detiene inmediatamente, en el momento en el que cualquiera de sus unidades entre en la capital enemiga. El jugador de las Potencias Centrales gana instantáneamente si toma Petrogrado y el jugador ruso gana instantáneamente si toma Berlín, Viena o Budapest.

### **4.3. Victoria rusa.**

El jugador ruso es declarado ganador si al final de cualquier turno de juego de chequeo de la victoria se produce una de las siguientes situaciones.

1. El jugador ruso controla tres o más ciudades de Alemania.
2. El jugador ruso controla el número (o más) de hexágonos de victoria austro-húngaros para este turno indicado en el Marcador de Turnos. Por ejemplo, si al final de Turno de Juego 11 el ruso controla 4 ó más hexágonos de victoria austro-húngaros, gana la partida.
3. Si al final del Turno de Juego 24 el jugador de las Potencias Centrales no ha producido la Caída del Zar, el jugador ruso es declarado ganador.

Cada casilla del Marcador de Turnos tiene la nota: “Rus Vic: #/3”. El primer número se refiere al número mínimo de hexágonos de victoria austro-húngaros que el jugador ruso debe controlar para lograr la victoria; el segundo número es el número de ciudades alemanas necesarias. Además de las ciudades, Czernowitz (3229), Przemysl (2726) y el hexágono del paso de montaña 2529 cuentan como hexágonos de victoria austro-húngaros (el hexágono del paso de montaña 2830 no es un hexágono de victoria porque el terreno y la carretera allí reducen su utilidad como punto de entrada en Hungría).

#### 4.4. Victoria de las Potencias Centrales.

Las Potencias Centrales ganan derrocando al zar. Al final de cada turno de juego de chequeo de la victoria, se suma el número de ciudades que las Potencias Centrales controlan en Rusia y la Polonia rusa. Se lanza un dado. Se modifica la tirada si es necesario (veteranos, ver 4.5) y se añade el resultado al número de ciudades controladas. Si el total combinado es igual o mayor que el número de “Se Produce la Revolución” (“Rev”) impreso en el Marcador de Turnos, se produce una revolución en el Imperio Ruso y cae el zar.

#### 4.5. Modificadores de la tirada del dado para la Revolución.

Se aplican los siguientes modificadores a la tirada del dado.

1. Más uno (+1) si el zar tiene el control del ejército (Evento A, ver 7.2).
2. Más uno (+1) si se ha lanzado la Ofensiva Brusilov (ver 15.0).
3. Más uno (+1) si se ha desplegado el marcador “Peace, Bread, Land!” (evento L, ver 7.2). Si se ha desplegado el marcador y el ruso supera el chequeo de victoria, se retira este marcador del Marcador de Turnos. Puede volver a aparecer durante la tirada del dado para la generación de eventos. Este proceso puede producirse cualquier número de veces durante la partida.
4. Menos uno (-1) si el zar ha decretado reformas (Evento B, ver 7.2).

### 5.0. Secuencia del turno.

#### 5.1. En general.

Cada turno de juego de *WEF* se divide en dos turnos de jugador (cada uno conformado por diferentes pasos o fases) y un número de pasos en los que ambos jugadores realizan actividades. Cada acción realizada por los jugadores debe desarrollarse siguiendo la secuencia dada a continuación. Una vez que un jugador haya terminado sus actividades de una fase determinada, no puede volver a atrás para realizar una acción olvidada o rehacer una mal realizada a no ser que su oponente se lo permita.

#### 5.2. La secuencia del turno.

A continuación se da la secuencia del turno. El resto de las reglas se ha organizado, en lo posible, para explicarlas siguiendo la secuencia del turno. El turno del jugador ruso es siempre el primero en todos los turnos. **Excepción:** cuando empieza la partida, se considera que ya se ha producido el turno del jugador ruso del Turno de Juego 1, por lo que la partida empieza con la “Fase de Movimiento Regular de las Potencias Centrales”.

**Nota para principiantes:** Saltar III.A, III.B, IV.C, V.C y V.D.

- I. Fase de eventos** (de los turnos de juego 5 a 24).
- II. Fase de nuevas unidades y retiradas.**
  - A. Ruso.**
    - 1. Refuerzos.
    - 2. Reemplazos.
    - 3. Retiradas.
  - B. Potencias Centrales.**
    - 1. Refuerzos.
    - 2. Conversiones.
    - 3. Reemplazos.
    - 4. Retiradas.
- III. Fase de Movimiento Estratégico.**
  - A. Ruso.**
  - B. Potencias Centrales.**
- IV. Turno del jugador ruso.**
  - A. Fase de Movimiento Regular Ruso.**
  - B. Fase de Combate Rusa.**
  - C. Fase de Desgaste Ruso.**
- V. Turno del jugador de las Potencias Centrales.**
  - A. Fase de Movimiento Regular de las Potencias Centrales.**
  - B. Fase de Combate de las Potencias Centrales.**
  - C. Fase de Combate OberOst Alemana.**
  - D. Fase de Desgaste de las Potencias Centrales.**
- VI. Chequeo de la victoria** (Turnos de juego 2, 6, 11, 15, 20 y 24).

## **6.0. Cooperación de las Potencias Centrales.**

**Nota para principiantes.** Se salta esta sección. Se trata a las unidades alemanas y austro-húngaras como si pertenecieran a una única nación.

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

Las unidades alemanas y austro-húngaras tienen limitada su capacidad de mover y atacar juntas.

### **6.2. Unidades alemanas.**

Las unidades alemanas pueden entrar y ocupar libremente hexágonos en territorio austro-húngaro usando tanto el movimiento regular como el estratégico. El movimiento estratégico alemán en y a través de territorio austro-húngaro no limita la capacidad de movimiento estratégico austro-húngaro. Las unidades alemanas pueden trazar sus líneas de suministros a través de territorio austro-húngaro y pueden obtener suministros en fortalezas austro-húngaras cuando se encuentren en esos hexágonos.

### **6.3. Unidades austro-húngaras.**

Las unidades austro-húngaras nunca pueden entrar o cruzar por territorio alemán usando ningún tipo de movimiento. Pueden trazar sus líneas de suministros a o a través de Alemania. Ninguna unidad austro-húngara puede mover al norte de la línea de hexágonos xx20 (exclusive) a no ser que esté apilada con una unidad alemana mientras lo hace; debe permanecer apilada con la unidad alemana mientras se encuentre al norte de esta línea.



## **6.4. Cooperación en combate.**

Unidades alemanas y austro-húngaras pueden participar en el mismo combate sólo cuando estén apiladas juntas. Los apilamientos combinados alemanes y austro-húngaros no pueden cooperar en un combate determinado con apilamientos formados sólo por unidades de uno de los ejércitos a no ser que estos últimos apilamientos se cuenten contra el límite del apilamiento combinado.

**Límites.** Durante 1914 (turnos de juego 1-4) sólo una unidad alemana puede apilarse con unidades austro-húngaras en un momento determinado. Desde el principio de 1915 hasta el final de la partida (turnos de juego 5-24), hasta tres unidades alemanas pueden estar en apilamientos combinados. Si el jugador ruso lanza la Ofensiva Brusilov (ver 15.0), el límite aumenta en una unidad alemana cada turno de juego a partir de entonces hasta un máximo de seis unidades alemanas. El límite permanece en seis unidades durante el resto de la partida.

## **7.0. Eventos.**

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

Durante la Fase de Eventos de cada turno de juego (empezando por el principio del Turno de Juego 5, nunca antes), el jugador de las Potencias Centrales lanza dos dados y comprueba el resultado en la columna correspondiente de la Tabla de Eventos impresa en el mapa. Esto determina el evento que va a producirse (por ejemplo, una tirada de “7” al principio del Turno de Juego 5 produciría el Evento “A”). Se coloca inmediatamente el marcador correspondiente al evento en la casilla del turno correspondiente del Marcador de Turnos.

### **7.2. Eventos.**

Los eventos representan acontecimientos que escapan al control directo de los jugadores. Algunos simulan los efectos de acontecimientos en otros escenarios de la guerra; otros representan los efectos de las decisiones militares tomadas por niveles de mando más altos que los representados por los jugadores. Las condiciones previas (si las hay) y los efectos de cada evento se describen más adelante.

**Nota del diseñador:** Para más detalles sobre los procedimientos y detalles de las retiradas, ver 10.15ff.

## **8.0. Apilamiento.**

### **8.1. En general.**

El apilamiento es amontonar más de una unidad en un solo hexágono. Ambos jugadores pueden apilar hasta tres cuerpos en un hexágono. Las divisiones (XX) cuentan como medio cuerpo.

### **8.2. Apilamiento y movimiento.**

Los límites del apilamiento están en efecto en todo momento. Los jugadores deben prestar atención al orden en el que mueven sus unidades o arriesgarse a tener unidades bloqueadas por movimientos realizados anteriormente. Mientras se observe el límite de tres cuerpos por hexágono, no hay límite al número de unidades que pueden entrar o pasar a través de un hexágono determinado durante una fase de movimiento. Ver 12.5ff para más efectos del apilamiento en el movimiento.

**Nota para veteranos.** Ver también la sección 6.0 para el apilamiento de unidades de las Potencias Centrales.

### **8.3. Sobreapilamiento.**

Si un hexágono se encuentra sobreapilado en algún momento, el jugador contrario debe retirar el número mínimo de unidades a su elección necesarias para cumplir los límites del apilamiento.

### **8.4. Ejército rumano.**

Una vez entre en juego, el ejército rumano se apila como cualquier cuerpo ruso.

### **8.5. Unidades de libre apilamiento.**

Los batallones (II) de la artillería pesada alemana se apilan libremente, aunque no puede haber más de uno en el mismo hexágono al mismo tiempo. La infantería de fortaleza y los marcadores de los cuarteles generales no cuentan para los límites del apilamiento.

## **9.0. Suministro.**

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

Las unidades necesitan suministros para operar con sus factores de combate plenos. Las unidades siempre se encuentran o “suministradas” (“en suministro”) o “sin suministros” (“OOS” o “cortadas”).

### **9.2. Suministros y movimiento.**

*El estado de suministros no afecta al movimiento regular.*

Un jugador debe chequear el estado de suministros de todas las unidades que desee mover usando las reglas del movimiento estratégico (ver sección 11.0). Las unidades OOS al principio de su fase de movimiento estratégico no pueden usar este movimiento durante este turno de juego.

**Nota para veteranos.** Leer esta frase otra vez – creéoslo. Queremos decir eso.

### **9.3. Suministros de combate.**

Se comprueba el suministro de todas las unidades de ambos bandos involucradas en un combate determinado en el momento en el que empiece la resolución del combate. Las unidades OOS al principio de la batalla tienen sus factores de combate divididos por la mitad para este combate. Se redondea al alza (la mitad de “5” es “3”). Si se divide más de un factor de combate para la misma batalla, se suman todos los que hay que dividir y entonces se realiza la división.

### **9.4. Desgaste de suministros.**

Se comprueban los suministros de todas las unidades rusas (y rumanas) al principio de cada Fase de Desgaste Rusa (IV.C). Se comprueban todas las unidades de las Potencias Centrales al principio de la Fase de Desgaste de las Potencias Centrales (V.D). Las unidades OOS durante la comprobación del desgaste de suministros de su bando quedan eliminadas.

### **9.5. Trazado de líneas de suministros.**

Las unidades están suministradas cuando pueden “trazar una línea de suministros” (a través de lados de hexágono con algo de tierra en ellos), libre de unidades enemigas y de no más de cuatro hexágonos, hasta una fuente de suministros. El trazado se hace a la vista; no hay fichas que representen el suministro consumido. Cuando se calcula la longitud de la línea de

suministros, no se cuenta el hexágono en el que se encuentra la propia unidad; se cuenta el hexágono en el que se encuentra la fuente de suministros.

#### **9.6. Fuentes de suministros.**

Las fuentes de suministros son todos los hexágonos de ciudad y pueblo que pueden trazar sus propias líneas de suministros – de cualquier longitud – desde su propio hexágono hasta un borde amigo del mapa.

Las unidades de las **Potencias Centrales** pueden trazar suministros hasta el borde oeste del mapa (la línea de hexágonos 10xx) y/o el borde sur del mapa dentro de Austria-Hungría. Se trata a Königsberg (hexágono 2314) como si tuviera una línea permanente de suministros hasta el mar – cualquier unidad CP que trace una línea de 4 ó menos hexágonos hasta Königsberg está suministrada.

Las unidades **rusas y rumanas** pueden trazar sus líneas de suministros al borde este del mapa. La unidad rumana traza sus suministros como si fuera una unidad rusa y Jassy se convierte en un hexágono de suministros disponible cuando esta nación entre en la guerra.

Los hexágonos del borde del mapa dejan de ser amigos cuando están ocupados por unidades enemigas, pero recuperan el estatus de amigo en el momento en el que tal ocupación termine (esta situación puede producirse cualquier número de veces por cada hexágono del borde del mapa). Para usar un hexágono de ciudad o pueblo determinado como fuente de suministros, debe encontrarse controlado por el bando que lo usa. Los hexágonos de pueblo y ciudad pueden cambiar de control cualquier número de veces a lo largo de la partida.

**Nota histórica.** Como había fábricas en Austria-Hungría, tales como las de Skoda, puede parecer inapropiado hacer que las unidades austro-húngaras trazaran sus suministros hacia los bordes oeste o sur del mapa como sus aliados alemanes. De hecho, no obstante, la concentración industrial del Ruhr, fuera del mapa por el lado oeste, proporcionó cada vez más apoyo logístico a ambos ejércitos conforme la guerra avanzaba.

#### **9.7. Otras (limitadas) fuentes de suministros.**

Las unidades se encuentran siempre suministradas en fortalezas intactas (ver 13.15) y en sus propias capitales nacionales (Berlín para los alemanes, Viena y Budapest para los austro-húngaros y Petrogrado para los rusos). Las unidades que obtengan suministros de estas fuentes limitadas están plenamente suministradas sólo para propósitos de defensa y del chequeo de desgaste; se encuentran OOS cuando atacan.

Las unidades fuera de estos hexágonos sólo pueden trazar suministros a ellas si estas ciudades/fortalezas también funcionan como fuentes de suministros, según lo que se indica en 9.6.

#### **9.8. OOS intencionado.**

Ambos jugadores pueden usar el movimiento regular (no el estratégico) para mover a sus unidades a hexágonos en los que quedarán OOS.

#### **9.9. Escasez de munición rusa.**

Al principio de cada Fase de Combate Rusa (después de colocar el marcador Stavka, si está disponible para ser usado este turno), este jugador lanza un dado y consulta la Tabla de Escasez de Munición impresa en el mapa. Se cruza la tirada del dado con el número del turno de juego para determinar cuántas unidades rusas sufren los efectos de la escasez de munición este turno (por ejemplo, en el Turno de Juego 2 con una tirada de “5” cuatro unidades rusas sufrirán esta escasez).

### 9.10. Efectos de la escasez de munición.

Las unidades rusas que sufren escasez de munición tienen sus factores de combate divididos por la mitad (redondeando al alza) durante el resto del turno de juego. Las unidades OOS con escasez de munición no dividen otra vez por la mitad sus factores de combate; sólo lo hacen una vez.

### 9.11. Procedimiento de la escasez de munición.

Cada jugador puede colocar la mitad de los marcadores de escasez de munición (si el número es impar, el ruso coloca la mitad mayor). El jugador ruso coloca su mitad primero. Se aplican las siguientes restricciones.

1. Las unidades rusas en fortalezas rusas intactas, Petrogrado y ciudades suministradas dentro de la misma Rusia no pueden tener estos marcadores sobre ellas. Las unidades en ciudades suministradas dentro de la Polonia rusa pueden sufrir escasez.
2. Las unidades de caballería rusa no pueden ser marcadas.
3. Las unidades de guardia ("G") rusas no pueden ser marcadas.
4. Las unidades dentro del alcance de mando del Stavka no pueden ser marcadas.

### 9.12. Modificadores de la escasez.

Si está en efecto el evento "H" y el jugador ruso controla Odessa (4233), se resta dos (-2) de la tirada del dado para la escasez. Si se ha completado la Ofensiva Brusilov, se añade uno (+1) a la tirada para la escasez. Estos modificadores pueden aplicarse a la vez.

### 9.13. Límites de la escasez de munición.

Los marcadores de escasez se colocan sobre las unidades en particular, no sobre los hexágonos. Si están disponibles, se puede colocar más de un marcador sobre un solo hexágono para que afecte a más de una unidad, aunque no se puede colocar más de un marcador sobre una sola unidad elegible. Si se quedan marcadores libres por las restricciones de 9.11, no pueden usarse este turno.

## 10.0. Unidades nuevas y retiradas.

**Nota para principiantes.** Se ignoran todas las referencias a los reemplazos y retiradas de las reglas dadas a continuación.

### 10.1. En general.

Los **refuerzos** son unidades que entran (o vuelven a entrar) en juego después de que la partida haya empezado. Cualquier unidad con un número de turno de juego en su esquina superior izquierda es una unidad de refuerzos.

Los **reemplazos** llegan en forma de pasos de fuerza según el listado impreso en el Marcador de turnos del mapa y se usan para recuperar unidades de la pila de muertas o para reponer unidades debilitadas sobre el mapa.

Ambos jugadores deberán retirar algunas de sus unidades, tanto temporal como permanentemente, del mapa. Algunas retiradas son obligadas por eventos en concreto; otras ocurren automáticamente.

Los refuerzos, reemplazos y retiradas deben hacerse en la secuencia exacta indicada en 5.2. Se aplican las restricciones de apilamiento durante esta fase.

## 10.2. Entrada de refuerzos.

Los refuerzos rusos entran en los turnos de juego indicados en la esquina superior izquierda de las fichas, colocándose en cualquier ciudad rusa (no de la Polonia rusa) bajo control ruso y con una línea de suministros en funcionamiento en ese instante.

Los refuerzos alemanes entran colocándose en cualquier hexágono del borde oeste del mapa que no contenga unidades rusas en ese momento o en Königsberg si está controlada por Alemania. **Excepción:** El *cuero TU* entra a través de los hexágonos del borde sur del mapa dentro de Austria-Hungría.

Los refuerzos austro-húngaros entran en cualquier ciudad austro-húngara bajo control de las Potencias Centrales y con una línea de suministros en funcionamiento en ese momento.

## 10.3. Refuerzos condicionales rusos.

Los *cueros 1C* y *2TN* rusos están marcados como “REG” en sus esquinas superiores izquierdas, lo que significa que su entrada está ligada al evento G (ver 7.2). Una vez obligadas a entrar, estas unidades entran en juego como refuerzos rusos regulares.

## 10.4. Entrada rumana.

La unidad del *4º Ejército Rumano* entra en Jassy (3532) al principio del tercer turno de juego después de que Rusia declare la Ofensiva Brusilov (por lo tanto, “B+3”). Por ejemplo, si la Ofensiva Brusilov empieza en el turno de juego 15, el ejército rumano entra en el turno de juego 18. Ver 15.0.

## 10.5. Refuerzos condicionales alemanes.

Los siete refuerzos condicionales alemanes aparecen con la Ofensiva Brusilov del mismo modo que los rumanos. Estas unidades entran como refuerzos alemanes en el primer, segundo y tercer turnos después del principio de la ofensiva. Ver sección 15.0.

**Nota del diseñador.** Excepto por lo indicado en determinados eventos, no hay refuerzos condicionales austro-húngaros.

## 10.6. No hay retrasos.

Los jugadores no pueden retener los refuerzos hasta turnos posteriores. Si por algún motivo no han entrado en juego durante el turno de juego impreso en su ficha (u obligadas por eventos, etc. en el caso de los refuerzos condicionales), no aparecen y quedan permanentemente fuera de juego.

**Nota del diseñador.** Si no los necesitas, probablemente sí los necesite el comandante de cualquier otro frente.

## 10.7. Miscelánea de refuerzos.

Todos los refuerzos entran en juego suministrados y tienen todas sus capacidades de movimiento regular y estratégico y de combate completas disponibles durante todo el turno. Los refuerzos del lado oeste (sólo) alemanes pueden realizar movimiento estratégico ese mismo turno, ya que sus hexágonos de entrada están en pueblos o ciudades (ver sección 11.0). Los refuerzos de dos pasos siempre entran con su potencia de dos pasos. Para propósitos de entrada y/o reentrada en la partida, los refuerzos condicionales se consideran exactamente como si fueran refuerzos regulares.

## 10.8. Reemplazos.

Los reemplazos son levas de nuevas tropas y equipamientos (no están representados por fichas) usados para reponer unidades debilitadas por las pérdidas en combate pero aún en

juego en el mapa o para recuperar unidades eliminadas de la pila de muertas. Los reemplazos se reciben y usan como incrementos de “pasos” – cada paso de reemplazo recrea o repone un paso de fuerza de una unidad.

Los reemplazos se conceden por nacionalidad específica – alemana, austro-húngara y rusa. Las dos Potencias Centrales no pueden prestarse reemplazos mutuamente. Los pasos de reemplazo están impresos en el Marcador 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 reemplazo, los austro-húngaros dos y los rusos cinco.

### **10.9. Acumulación de reemplazos.**

Al principio de la partida ningún bando tiene pasos de reemplazo acumulados, aunque ambos jugadores pueden acumular hasta cuatro pasos por cada una de las tres nacionalidades. Cualquier número que supere esta cantidad que no se use, se pierde (ver también evento K, en la regla 7.2).

### **10.10. Unidades y pasos no reemplazables.**

Las unidades con un asterisco (\*) impreso junto a su factor de movimiento no son reemplazables – nunca pueden recibir pasos de reemplazo. Por ejemplo, esta categoría incluye a toda la infantería de fortaleza y a los batallones de artillería pesada alemanes.

Nótese que las unidades de infantería de guardias rusas tienen asteriscos en ambos lados. Esto significa que nunca pueden ser repuestas a su plena potencia cuando queden debilitadas pero aún en el mapa, ni pueden ser recuperadas de la pila de muertas una vez eliminadas.

**Nota para veteranos.** En caso de que te lo hayas saltado antes, esta sería una buena ocasión para leer 2.12 concerniente a los pasos de fuerza austro-húngaros.

### **10.11. Reposición.**

Una unidad de dos pasos reducida en el mapa puede reponerse a plena potencia (voltearse a su lado con los factores más altos otra vez) si hay disponible un paso de reemplazo de la nacionalidad adecuada y la unidad en cuestión están suministrada por una hexágono de fuente de suministros en el borde amigo del mapa. La unidad puede encontrarse adyacente a unidades enemigas. La reposición de unidades se produce después de que el propio jugador haya recibido y colocado todos los refuerzos (y para los alemanes, después de cualquier conversión – ver 10.14 más adelante). Las unidades repuestas no sufren penalizaciones en el movimiento ni en el combate.

### **10.12. Reemplazos de la pila de muertas.**

Las unidades sin asterisco (ver 10.9) pueden ser reclamadas de la pila de muertas, ya sea en su estado de un paso o de dos (se necesita un paso de reemplazo para recuperar una unidad con su fuerza reducida, dos para hacerlo con plena potencia). Las unidades elegibles pueden reclamarse de la pila de muertas cualquier número de veces durante una partida, independientemente de las circunstancias en las que fueron destruidas. Las unidades reclamadas vuelven a la partida como si fueran refuerzos.

### **10.13. Miscelánea de reemplazos.**

Una vez usado, un paso de reemplazo queda asignado a la unidad que lo recibe y no puede ser recuperado o transferido a otra unidad. Excepto por las restricciones dadas arriba, no hay límite al número de pasos de reemplazo que ambos bandos pueden asignar durante la Fase de Nuevas Unidades y Retiradas. No es obligatorio reponer o reemplazar una unidad

simplemente porque esté disponible para recibir reemplazos y haya pasos disponibles para hacerlo.

#### **10.14. Conversión de las guarniciones de fortalezas alemanas.**

Hay tres unidades de infantería de fortaleza alemanas que se someten a una conversión parcial en cuerpos de infantería *Landwehr*. Esto se produce en el turno de juego 2 para las guarniciones de Posen y Thorn y en el turno de juego 4 para Breslau. En estos momentos (suponiendo que las fortalezas originales no hayan caído en manos de los rusos y estén suministradas desde un borde amigo del mapa), se retira la unidad de infantería de fortaleza original y se reemplaza, en el mismo lugar, por la ficha de infantería de fortaleza (0-1-0) nueva y correspondiente al cuerpo de infantería *Landwehr*. Si por cualquier motivo, se pasa el momento fijado para su sustitución, se pierde la oportunidad de realizarla.

#### **10.15. Retiradas.**

Las unidades pueden retirarse del mapa para servir en otros teatros de guerra. Las retiradas se indican en el Marcador de Turnos y también las fuerzan determinados eventos. Para ser elegible para retirarse, una unidad debe estar suministrada desde un hexágono de fuente de suministros del lado amigo del mapa. No se produce ningún movimiento; se coge la unidad seleccionada y se coloca a un lado del mapa (las retiradas no usan la capacidad de movimiento estratégico, ver 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 potencia no está disponible en ese momento por cualquier motivo, se cancela la retirada y las tres unidades del ejército de guardias no entran nunca.

#### **10.17. Retirada y retorno de los Balcanes de las Potencias Centrales.**

En el turno de juego 2, para proporcionar tropas para la ofensiva contra Serbia fuera del mapa en el sur, el jugador de las Potencias Centrales debe retirar cuatro pasos de infantería alemana y dos pasos de infantería austro-húngara (seis pasos en total). Estas retiradas deben hacerse en combinaciones de unidades de uno y/o dos pasos – los requerimientos de retirada no pueden cumplirse con unidades de dos pasos reducidas. Las unidades retiradas para la invasión serbia vuelven como refuerzos durante el turno de juego 14.

#### **10.18. Retiradas y retornos por eventos.**

Cuando un jugador tiene que realizar retiradas debido a un evento, los procedimientos son los mismos que en 10.16 (incluyendo cualquier retorno).

#### **10.19. Fracaso en la retirada.**

Si algún jugador es incapaz de satisfacer cualquier demanda de retirada de infantería, instantáneamente pierde la partida a favor de su oponente.

**Excepciones:** no hay efecto en la partida si el alemán no puede retirar la artillería pesada o realizar una conversión de guarnición de fortaleza, porque estas unidades quedan cortadas o en la pila de muertas o si los rusos fracasan al hacer la retirada de su cuerpo de guardia.

## **11.0. Movimiento estratégico.**

### **11.1. Movimiento estratégico.**

Esto describe el traslado de unidades de un sector del frente a otro (como opuesto a los movimientos regulares en el campo de batalla) mediante ferrocarril y/o convoy por carretera. El movimiento estratégico tiene lugar desde un centro de población – hexágono de pueblo y/o ciudad – a otro centro de población. Excepción: durante su turno de entrada, los refuerzos alemanes son elegibles para el movimiento estratégico desde los hexágonos del lado oeste del mapa.

### **11.2. Procedimiento.**

Para ser elegible para usar movimiento estratégico, una unidad debe empezar su Fase de Movimiento Estratégico ya en un hexágono de pueblo o ciudad desde el que pueda trazarse una línea de suministros a su borde del mapa amigo. Desde su ubicación inicial, la unidad puede mover cualquier número de hexágonos terrestres a través de lados de hexágono de tierra pasables (y dentro de los límites dados a continuación), acabando su movimiento en cualquier centro de población amigo controlado que también se encuentre suministrado hasta el lado amigo del mapa. Las unidades que usan movimiento estratégico también pueden usar movimiento regular y pueden combatir ese mismo turno.

### **11.3. Límites alemanes.**

El jugador de las Potencias Centrales puede mover hasta 6 unidades alemanas por turno de juego usando movimiento estratégico durante 1914 y 1915 y hasta cinco por turno de juego a partir de entonces. Mientras se cumplan las condiciones de 11.2, las unidades alemanas pueden mover de un centro de población a otro centro de población en cualquier lugar del mapa (por supuesto, no se puede entrar en o cruzar por Rumanía antes de que esta nación entre en juego). Las unidades alemanas que usen movimiento estratégico en Austria-Hungría *no* disminuye la capacidad de movimiento estratégico de esta nación. Durante 1914 y 1915, no más de tres unidades alemanas que usen movimiento estratégico en un turno determinado pueden empezar o acabar su movimiento en Rusia (incluyendo a la Polonia rusa). Desde el principio de 1916 se retira este límite.

### **11.4. Límites austro-húngaros.**

Los austro-húngaros pueden mover hasta cuatro unidades por turno por ferrocarril, pero adicional a los límites dados en 11.2, tales movimientos sólo pueden tener lugar dentro del territorio austro-húngaro.

### **11.5. Límites rusos.**

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

### **11.6. Movimiento estratégico fuera del mapa.**

Una unidad que usa movimiento estratégico puede dejar el mapa a través de su lado amigo y volver a través de otro hexágono del mismo lado del mapa.

## **12.0. Movimiento regular.**

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

Todas las unidades del juego tienen una Capacidad de Movimiento (o Factor de Movimiento) en la esquina inferior derecha. Este factor es el número de “puntos de movimiento” (también



llamados Factores de Movimiento, MF o MP) disponibles para que la unidad mueva a través de la red hexagonal del mapa durante la Fase de Movimiento Regular de su bando.

Las unidades mueven de hexágono a hexágono adyacente (no se permite “saltar” hexágonos), pagando diferentes costes por ello, dependiendo del terreno del hexágono en el que entren. El movimiento de unidades de cada jugador se produce sólo durante la fase de movimiento regular del turno del jugador – no se produce ningún movimiento enemigo durante tu propio turno de jugador (excepción: retirada tras el combate, ver 13.22).

### **12.2. Límites.**

No se pueden acumular MP de turno a turno, ni pueden cederse de una unidad a otra. Un jugador puede mover alguna, todas o ninguna de sus unidades, según decida, en cada Fase de Movimiento Regular, a lo largo del juego. Las unidades que mueven no necesitan gastar todos sus MP disponibles antes de parar. El movimiento de cada unidad o apilamiento individual debe completarse antes de que empiece el de la siguiente. Un jugador sólo puede cambiar la posición de una unidad o apilamiento ya movido si su oponente se lo permite.

### **12.3. Capacidad mínima de movimiento.**

Cualquier unidad con un factor de movimiento impreso superior a cero (0) tiene garantizada la capacidad de mover al menos un hexágono durante su Fase de Movimiento Regular, gastando todos sus MP disponibles. Esta garantía no permite a las unidades entrar en hexágonos o cruzar lados de hexágono que de otro modo serían impasables para ellas. Por ejemplo, las unidades nunca pueden mover a través de lados de hexágono totalmente de mar (tales como desde el hexágono 2412 al 2413).

### **12.4. Unidades enemigas.**

Las unidades nunca pueden entrar en hexágonos que contengan unidades enemigas.

**Nota para veteranos.** Ver 13.18 para una excepción.

### **12.5. Movimiento de apilamientos.**

Para mover junto un apilamiento, las unidades deben empezar su Fase de Movimiento Regular ya apiladas juntas. Las unidades no están obligadas a mover juntas simplemente por empezar la Fase de Movimiento Regular en el mismo hexágono; estas unidades pueden mover juntas, individualmente o en pequeños sub-apilamientos.

### **12.6. Escisión de apilamientos.**

Cuando se mueve un apilamiento, puede detenerse temporalmente para permitir que unidades o sub-apilamientos se separen y muevan en una dirección separada. Las unidades que quedan atrás del apilamiento original (o “padre”) pueden entonces reiniciar su propio movimiento, incluso dejando otras unidades y sub-apilamientos. Una vez que un apilamiento padre diferente (o una unidad individual que empiece esta fase en un hexágono diferente) empiece a mover, el apilamiento que estaba moviendo antes no puede reiniciar su movimiento sin el consentimiento del otro jugador.

### **12.7. MF diferentes en un apilamiento.**

Si unidades con diferentes factores de movimiento están moviendo juntas en el mismo apilamiento, este apilamiento debe usar el factor de movimiento de la unidad más lenta. Cuando la unidad más lenta agote sus MF, el apilamiento puede dejarla atrás y continuar moviendo siempre que tenga unidades más rápidas.

## **12.8. Terreno y movimiento regular.**

El coste por entrar en la mayoría de los hexágonos terrestres del mapa es de un factor de movimiento; las excepciones son los bosques, pantanos y montañas. Entrar en este tipo de hexágonos cuesta a una unidad que mueve regularmente dos MP (aunque se trata a los hexágonos de pantano como terreno claro durante los turnos de juego de Enero/Febrero). Estos costes se indican en la Tabla de Efectos del Terreno impresa en el mapa.

## **12.9. Ríos.**

Se considera a un hexágono “hexágono de río” (adicional a cualquier otro terreno que haya en el hexágono) si cualquier porción de un símbolo de río corre por él. Si más de un río entra o cruza un hexágono determinado, se considera como si fuera un hexágono de un solo río – no hay efectos múltiples.

No hay costes de movimiento adicional por entrar en un hexágono de río.

**Nota para veteranos.** Sí, los ríos corren por dentro de los hexágonos.

## **12.10. Pasos montañosos.**

Los pases montañosos de los hexágonos 2528, 2529 y 2830 permiten a las unidades mover a través de hexágonos de montaña pagando sólo un MP por hexágono, en vez del coste normal de dos. Las unidades reciben este bono sólo cuando mueven desde un hexágono de paso a otro hexágono de paso a lo largo del paso.

Por ejemplo, una unidad en 2628 que mueve a 2528 hace este movimiento con un coste de un MP; sin embargo, una unidad en 2628 que mueve a 2629 tendría que pagar dos MP ya que al realizar este movimiento no sigue el curso del paso.

## **12.11. Movimiento en agua.**

No hay “movimiento naval” en este juego. Las unidades pueden mover a lo largo de hexágonos costeros (aquellos que contienen tanto tierra como mar) normalmente, teniendo en cuenta sólo que los lados de hexágono cruzados contengan algo de tierra.

Durante los turnos de juego de Enero/Febrero, las unidades pueden usar movimiento regular (no estratégico) para cruzar lados de hexágono de lago, pero nunca pueden atacar a través de ellos. Las unidades nunca pueden mover o atacar a través de lados de hexágono totalmente de mar.

## **13.0. Combate.**

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

El combate se produce entre unidades contrarias durante la Fase de Combate de los turnos de ambos jugadores (**Veteranos:** y durante la Fase de Combate Ober-Ost alemana). El ataque siempre es voluntario; estar adyacente a una unidad enemiga no hace necesario el combate. El jugador en cuyo turno se está, se considera “el atacante” y el otro es el “defensor”, independientemente de la situación general sobre el mapa.

### **13.2. Defensores múltiples.**

Si hay dos o más unidades enemigas en un hexágono, el apilamiento debe ser atacado como si fuera una unidad defensora mayor combinada.

### **13.3. Ataques multi-hexágono.**

Un hexágono ocupado por el enemigo puede ser atacado en una batalla por tantas unidades como se puedan llevar desde uno o todos los hexágonos que le rodean. En un solo ataque no

se puede atacar a más de un hexágono. Por ejemplo, una unidad en 1820 no puede atacar a unidades enemigas en 1919 y 1920 durante la misma fase de combate.

**Nota para veteranos.** Ver 6.4 para los límites de la cooperación entre alemanes y austro-húngaros en combate.

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

Ninguna unidad que ataque sola puede dividir su factor de ataque y usarlo en más de una batalla. Ninguna unidad defensora puede tener parte de su factor de defensa atacado por uno o varios atacantes, mientras otra parte de este factor de defensa es atacado por otras unidades enemigas. Ninguna unidad atacante puede atacar más de una vez por fase de combate. Ninguna unidad defensora puede ser atacada más de una vez por fase de combate.

#### **13.5. Secuencia del ataque.**

No existe un límite artificial al número de ataques que un jugador puede realizar durante sus fases de combate (excepción: ver 3.6). El atacante no necesita declarar todos sus ataques previamente y puede resolverlos en el orden que desee, mientras se haya completado uno antes de empezar el siguiente.

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

No es necesario que todas las unidades apiladas en un hexágono participen en el mismo ataque. Algunas de las unidades podrían atacar a un hexágono defensor, mientras otras atacan a otro(s) o simplemente no atacan a nadie. Ninguna unidad defensora puede rechazar el combate.

**Nota para veteranos.** Ver 13.27 para una excepción a esto último.

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

El jugador ruso nunca puede mirar debajo de la unidad superior de los apilamientos de las Potencias Centrales hasta que se haya calculado la relación de combate. Una vez hecho dicho examen, el jugador ruso no puede anular este ataque. El jugador de las Potencias Centrales siempre tiene libertad para examinar los apilamientos rusos.

**Nota del diseñador.** Esta disparidad se debe al increíble descuido de los rusos con respecto a la seguridad de sus comunicaciones a lo largo de toda la guerra.

**Nota para principiantes.** En tu partida, ambos jugadores tienen libertad de examinar los apilamientos de su oponente en cualquier momento.

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

Normalmente, el jugador atacante debería esforzarse por tener más factores de ataque involucrados en una batalla determinada que el defensor factores de defensa. Tales batallas se denominan “ataques de relación alta”. Para resolver tales combates, el jugador atacante debe empezar calculando su “relación”. Para hacerlo, suma los factores de ataque de todas las unidades atacantes involucradas en la batalla; entonces suma los factores de defensa de las unidades enemigas que se defienden en la batalla. Se divide el total del atacante entre el del defensor y se redondea a la baja.

**Ejemplo de relaciones altas:** 26 factores de ataque contra 7 factores de defensa dan una relación de 3:1. Esto es,  $26/7=3,71$ , que se redondea a la baja hasta 3. Para convertir este 3 en un ratio, deben colocar un “1” a la derecha. Así, “3” se convierte en “3:1”, que corresponde con una columna de la Tabla de Resultados del Combate (CRT) impresa en el mapa.

**Nota para veteranos.** No olvidad los efectos del suministro (OOS = se divide por la mitad) cuando se calculan las relaciones de combate.

### 13.9. Ataque con relaciones pobres.

Las batallas en las que la fuerza atacante tiene menos factores de combate que el defensor se denominan “ataques con relaciones pobres”. El procedimiento se modifica en que ahora divides el total del defensor entre el total del atacante, se redondea al alza y se coloca un “1” a la izquierda.

**Ejemplo de relaciones pobres.** Una fuerza con 5 factores de ataque está atacando a una fuerza con 11 factores de defensa. Se divide 11 entre 5 ( $11/5=2,2$ ) y se redondea (2,2 se convierte en 3), colocándose entonces un “1” a la izquierda de este “3”, lo que da una relación de 1:3.

**Nota para principiantes.** Los ataques con “relaciones altas” y “relaciones pobres” son simplemente términos de conveniencia, buenos sólo para indicar cuál de los procedimientos de cálculo se usará en una batalla determinada. Se puede tener éxito con ataques con relaciones bajas y fracasos con relaciones altas. En general, no obstante, una relación de combate más alta a tu favor mejorará las posibilidades de tener éxito en cualquier ataque. Esto es, tú quieres atacar en el lado derecho de la CRT. Por supuesto, en situaciones en las que ambos bando tenga la misma cantidad de factores de combate, no se necesitan las matemáticas, la relación será 1:1.

### 13.10. Límites en las relaciones.

Nótese que las columnas de la CRT están encabezadas por relaciones entre 1:2 y 5:1. Relaciones peores que 1:2 siempre darán un resultado de combate de “E/0”. Relaciones superiores a 5:1 se resuelven en la columna de 5:1 (aunque ver 13.12).

### 13.11. Modificadores del dado (DRM).

Tras calcular la relación de combate de una batalla, los jugadores deben totalizar los DRM que se aplicarán a este combate. Todos los DRM generados por el terreno lo son por el terreno del hexágono del defensor; el terreno de los hexágonos del atacante no tiene efecto.

Los DRM positivos favorecen al atacante y los DRM negativos favorecen al defensor. Tras determinar todos los modificadores que hay que aplicar, se combinan en un total único – sea cero o un número positivo o negativo. Por ejemplo, en una batalla en la que el defensor tenía -3 DRM y el atacante tenía +2, el efecto final sería modificar la tirada del dado -1 [esto es  $(-3) + (+2) = -1$ ]. El modificador final de -1 se aplica a la tirada del dado para este combate. Nótese que ninguna tirada del dado modificada puede ser menor de uno o mayor de siete.

### 13.12. Ataques con relaciones súper altas.

Para ataques superiores a 5:1, cada relación múltiple superior a 5:1 aplica un modificador de +1 DRM. Por ejemplo, un ataque con una relación de 7:1 se resolverá en la CRT (donde no se aplican otros modificadores) en la columna 5:1 con un DRM +2.

### 13.13. Terreno y DRM.

Los hexágonos de ciudad, río y pantano generan un -1 DRM y los de montaña un -2 DRM. Nótese que los DRM del terreno son acumulativos; así, por ejemplo, si un defensor está ubicado en un hexágono de pantano que también contenga un río, el DRM por el terreno será de -2.

### 13.14. Ciudades.

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

### 13.15. Fortalezas.

Las fichas de infantería de fortaleza representan tanto a estas tropas de guarnición como a los elementos defensivos que ocupan. Las unidades que defienden en fortalezas reciben un -1 DRM adicional a cualquier otro modificador. La ciudad de Kovno (2913) no genera ningún DRM.

Las unidades que defienden en fortalezas nunca son objeto del DRM por asaltos concentrados y siempre están suministradas (aunque no mientras ataquen). Las unidades de fortaleza no cuentan para los límites de apilamiento.

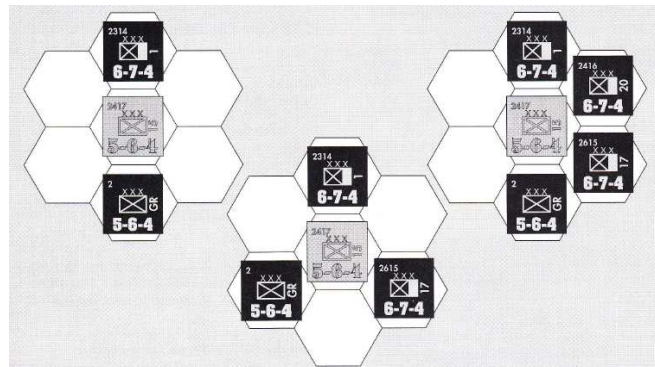
Las unidades de fortaleza que defienden solas se ven afectadas sólo por resultados “E”; ignoran los resultados de números. Si hay unidades de campo apiladas en hexágonos de fortaleza, las unidades de campo ignoran la opción de retirada del defensor y deben absorber todos los resultados de combate como pérdidas de pasos en el hexágono. En situaciones de apilamiento mixto, la ficha de fortaleza será el último paso superviviente defensor y permanece sin verse afectada hasta el momento en el que el atacante logre un resultado “E” contra él (ver 13.24).

Una vez que una unidad de fortaleza quede destruida nunca puede volver al juego y su hexágono no se considera ya una fortaleza, incluso si es recuperado por el propietario original.

### 13.16. Asalto concentrado.

Si un hexágono defensor es atacado por unidades desde hexágonos contrarios o por unidades desde tres hexágonos con uno entre cada uno y el siguiente o por unidades desde más de tres hexágonos, este ataque logra un DRM positivo. Si los defensores en tal situación son todos austro-húngaros o son un apilamiento combinado austro-húngaro/alemán o son rusos o rumanos, el DRM es +2; si los defensores son todos alemanes, el DRM es sólo +1.

En el diagrama inferior, la unidad defensora del centro está sufriendo un asalto concentrado. Nótese que la presencia de unidades amigas del defensor en cualquier hexágono adyacente no anula este DRM.



### **13.17. Ofensiva Brusilov.**

Las unidades rusas que atacan como parte de la Ofensiva Brusilov pueden recibir DRM positivos (ver sección 15.0).

### **13.18. Artillería pesada alemana.**

Los dos batallones de artillería pesada alemana nunca pueden atacar solos, pero cuando están suministrados desde el borde del mapa y apilados con otras unidades alemanas (sólo atacantes, generan un +3 DRM. Sólo se puede aplicar el DRM de una unidad de artillería pesada alemana a una batalla, pero este DRM puede combinarse con el +1 DRM del Cuerpo Activo Alemán (ver abajo 3.19).

Las unidades de artillería pesada no tienen pasos, valor de apilamiento o de combate. En combate comparten el destino del último paso no artillero de las Potencias Centrales del apilamiento. Pueden avanzar tras el combate (un hexágono sólo) acompañando a unidades no artilleras que avancen desde su hexágono. Si son atrapadas solas en un hexágono, las unidades rusas pueden entrar en el hexágono sin ningún coste extra, destruyendo instantáneamente a las unidades artilleras.

### **13.19. Cuerpos activos alemanes.**

En cualquier combate que involucre a uno o más cuerpos activos alemanes a plena potencia y suministrados, el jugador de las Potencias Centrales recibe un DRM favorable de uno (+1 en ataque y -1 en defensa). El modificador no puede ser de más de 1, independientemente de cuántos cuerpos estén involucrados en el combate.

### **13.20. Resolución final del combate.**

Tras determinar el modificador final del combate, el jugador atacante lanza un dado de seis caras. Se aplica el DRM final al número logrado en la tirada y se consulta la CRT. Se cruza el resultado modificado de la tirada con la columna de la relación de combate para lograr un resultado de combate. Por ejemplo, una tirada de dado de “6” en la columna 3:1 da un resultado de combate de “1/E”.

### **13.21. Resultados de combate.**

El número o la letra a la izquierda de la barra se aplican a la fuerza atacante; el número o la letra a la derecha se aplican al defensor. Los números provocan “puntos de bajas” y pueden ser absorbidos de una de las dos siguientes maneras: 1) Pérdida de pasos; y/o 2) Retirada del defensor (para los resultados de la letra, ver 13.24). El defensor siempre debe absorber completamente su resultado de combate en una batalla determinada antes de que el atacante absorba la suya.

### **13.22. Retirada del defensor.**

Sólo el jugador defensor tiene la opción de retirar todas las unidades involucradas en una batalla un hexágono (no más) para satisfacer un incremento de su resultado de combate (las fortalezas y las unidades que se defienden en ellas nunca se retiran, ver 13.15). Las unidades que se retiran pueden mover a cualquier hexágono adyacente vacío (si hay más de uno disponible, la unidad elige el que esté más cerca de su borde amigo del mapa).

Estas retiradas tras el combate no necesitan gastar puntos de movimiento y no tienen nada que ver con ningún tipo de movimiento, aunque estas unidades aún deben tener en cuenta las prohibiciones normales del movimiento. Por ejemplo, no pueden retirarse a través de lados de hexágono totalmente de mar. Nótese también que retirarse es una cuestión de todo o nada para las unidades involucradas – o todas se retiran o todas se quedan. La retirada –

independientemente de cuántas unidades la hagan – sólo satisface un incremento del resultado del combate.

Si las unidades defensoras de una batalla se retiran a un hexágono que contenga otras unidades amigas y este nuevo hexágono queda sometido a un ataque enemigo esta misma fase, las unidades que se han retirado al nuevo hexágono no pueden contribuir a la defensa de su nueva ubicación. Si el defensor de este nuevo hexágono recibe cualquier baja, las unidades que se habían retirado allí de la batalla anterior quedan automáticamente eliminadas y sus bajas no satisfacen de ningún modo el resultado de combate de la nueva batalla.

La opción de retirarse nunca está disponible para el atacante.

### **13.23. Pérdida de pasos.**

Cada paso de fuerza de las unidades involucradas satisface un incremento del resultado del combate. Por ejemplo, voltear una unidad de dos pasos a su lado reverso satisface un incremento del resultado de combate; eliminarla totalmente satisfacerla dos incrementos, etc.

Cada jugador puede distribuir la pérdida de pasos entre sus unidades involucradas como desee, mientras satisfaga completamente la cantidad indicada por el resultado de la CRT (Veteranos: ver 13.15 y 13.18 para excepciones).

**Nota para principiantes.** Si hay que perder más pasos de los presentes en una batalla, se ignoran los que sobren. No se pasan a otra batalla o turno.

### **13.24. Resultados de combate “E”.**

“E” significa “eliminada”: se cogen todas las unidades involucradas del bando afectado y se colocan en la pila de muertas, independientemente de su fuerza en pasos.

### **13.25. Avance tras el combate.**

Cuando el hexágono del defensor en una batalla queda vacío de defensores tras satisfacer el resultado del combate, las unidades atacantes supervivientes pueden inmediatamente mover a ese hexágono. Se aplican los límites normales del apilamiento, pero como en las retiradas tras el combate, estos avances no necesitan del gasto de MP. Esta es una opción libre para los atacantes victoriosos; los defensores victoriosos nunca avanzan.

Los avances no son obligatorios, pero la decisión de hacerlos debe tomarse inmediatamente después de resolver la batalla y antes de que empiece la siguiente. El atacante no necesita avanzar con todas las unidades supervivientes; puede avanzar con una o más unidades, sujeto a los límites de apilamiento del recién ganado hexágono.

### **13.26. Gran avance.**

Si el atacante recibe un resultado de gran avance (“B”) (que siempre se produce en combinación con un resultado defensor de “E”), todas sus unidades involucradas en la batalla pueden avanzar hasta tres hexágonos. El primer hexágono en el que entren debe ser el hexágono recién atacado y las unidades deben detenerse después de entrar en el primer hexágono de pantano o de montaña que no sea un paso.

Además, unidades amigas apiladas con o adyacentes a atacantes que realizan un gran avance – y que no hayan atacado ni atacarán en la misma fase de combate – también pueden avanzar hasta dos hexágonos, sujetas a los límites normales del apilamiento y del terreno. El primer hexágono al que avancen puede ser el hexágono dejado vacío por el defensor o un hexágono recién vaciado por el atacante que realiza el gran avance. Este tipo de avance es una opción, como el de 13.25. Las unidades de artillería pesada alemana nunca pueden avanzar más de un hexágono.

### **13.27. Retirada de la caballería antes del combate.**

Una unidad (o unidades) de caballería que defienda sola en un hexágono y sea atacada por una fuerza que no contenga caballería puede retirarse antes del combate. El jugador propietario anuncia su decisión y se retira un hexágono (como en 13.22) antes de lanzar el dado para la resolución del combate. El atacante puede avanzar al hexágono vaciado (como en 13.25) y anunciar un nuevo ataque con estas unidades – posiblemente contra la misma unidad de caballería otra vez, iniciando así una cadena de estos movimientos.

## **14.0. Stavka y OberOst.**

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

Las fichas del Stavka y el OberOst representan concentraciones de recursos logísticos y de mando. Ambas unidades tienen efectos diferentes. Estas fichas no representan a una “unidad” real; son marcadores, sin pasos ni valores de combate, colocados sobre el mapa como indicadores.

### **14.2. Stavka.**

El marcador del Stavka se encuentra disponible para el ruso durante el turno de juego 2. No puede emplearse en dos turnos de juego consecutivos. Por ejemplo, si se usa en el turno de juego 2, no podría usarse de nuevo hasta el turno de juego 4.

Para asignar al Stavka a una batalla, el jugador ruso lo coloca sobre cualquier unidad rusa con una línea de suministros. Se coloca antes de lanzar el dado para la escasez de armamento. Todas las unidades rusas en y adyacentes a este hexágono reciben un DRM favorable de uno, tanto en ataque como en defensa este turno de juego. Además, las unidades rusas apiladas con o adyacentes al Stavka no pueden tener marcadores de escasez de munición sobre ellas (ver 9.9). El DRM no está disponible en un combate si las unidades dirigidas por el Stavka están cooperando con unidades no dirigidas por el Stavka en el mismo combate.

El Stavka se retira al final del turno de juego o cuando unidades de las Potencias Centrales entren en su hexágono. Nunca puede ser eliminado (excepto por el evento “A”), ni puede usarse para satisfacer la pérdida de pasos, ni puede avanzar o retirarse tras el combate.

### **14.3. OberOst.**

El OberOst está disponible para el jugador alemán en el turno de juego 1. No puede usarse en turnos de juego consecutivos. Para usarlo, se coloca en cualquier hexágono que contenga una o más unidades alemanas (sólo) suministradas hasta el lado del mapa amigo al principio de su Fase de Combate (regular). Permanece en ese hexágono hasta el final de la Fase de Combate OberOst.

El OberOst sólo tiene un efecto. Todas las unidades alemanas (sólo) suministradas a dos hexágonos de él al final de la Fase de Combate regular de las Potencias Centrales pueden atacar otra vez durante la Fase de Combate OberOst. Estos ataques pueden hacerse contra cualquier unidad(es) rusa(s) adyacente(s), independientemente de si las unidades atacantes y defensoras participaron en la fase de combate regular. El alcance de la activación del OberOst se traza como si fuera una línea de suministros (ver 9.5).

**Nota del diseñador.** El principal efecto de la Fase de Combate del OberOst es permitir a los alemanes realizar ataques concentrados contra los rusos (y a las tal vez de otro modo difícilmente ocupables en un turno fortalezas). Técnicamente, la unidad del OberOst debería denominarse *Oberste Heeresleitung (OHL)* en los turnos 7 al 10, cuando el equipo del H-L se vio forzado a pasar a segundo plano debido a la llegada al este del general Falkenhayn.



## **15.0. La Ofensiva Brusilov.**

### **15.1. La Ofensiva Brusilov.**

Entre los turnos de juego 15 y 18, ambos inclusive, el ruso puede declarar que está lanzando la Ofensiva Brusilov. La ofensiva no es obligatoria; es una decisión estratégica. La ofensiva debe declararse al principio de la fase de combate rusa durante uno de los turnos elegibles. Sólo puede declararse una Ofensiva Brusilov por partida.

Se coloca el marcador de “Start Brusilov Offensive” (Inicio de la Ofensiva Brusilov) en la casilla correspondiente del Marcador de Turnos para mostrar cuando empieza la ofensiva. La ofensiva dura tres turnos de juego – por ejemplo, si la ofensiva fue declarada en el turno de juego 15, durará este turno de juego y el 16 y el 17.

### **15.2. Efectos.**

Durante el turno de juego en el que se declara la ofensiva, todos los ataques rusos contra hexágonos que contengan sólo unidades austro-húngaras hechos con relaciones 1:1 ó 2:1 reciben un DRM de +3. Durante el siguiente turno de juego el modificador disminuye a +2. En el tercer turno de la ofensiva se reduce a +1.

La ficha del Stavka no puede usarse para apoyar los DRM de los ataques de la Ofensiva Brusilov.

**Nota del diseñador.** Para lograr la sorpresa, el general Brusilov violó las prácticas habituales de amontonar las reservas en los puntos de ataque, sabiendo que dichas concentraciones no pasaban desapercibidas. Esta táctica se refleja en el DRM especial para los ataques hechos con relaciones 1:1 y 2:1.

### **15.3. El zar.**

Si el zar ha tomado el mando (el evento A está en efecto), no se puede realizar más de un ataque ruso al norte de la línea de hexágonos xx20 durante los tres turnos de la Ofensiva Brusilov. Esta restricción desaparece si el jugador de las Potencias Centrales realiza más de un ataque por turno al norte de la línea de hexágonos xx20 durante la Ofensiva Brusilov.

**Nota del diseñador.** El ataque de Brusilov fue planificado por el Stavka (si no por Brusilov) sólo como una distracción para sacar a las reservas alemanas de la “ofensiva principal” de Ebert en el norte. En este caso, un temeroso Ebert fracasó en su intento de dar un golpe decisivo. Se suponía que si Nicolás II no se encontraba al mando del ejército, alguna mano más severa habría forzado a Ebert a atacar.

### **15.4. Apilamiento incrementado de las Potencias Centrales.**

Los límites del apilamiento alemán y austro-húngaro aumentan inmediatamente, ver 6.4.

### **15.5. Refuerzos condicionales alemanes.**

Estos empiezan a llegar en el primer turno después del inicio de la ofensiva, ver 10.5.

### **15.6. Entrada rumana.**

Rumanía entra en la guerra en el bando de Rusia en el tercer turno de juego después de la declaración de la Ofensiva Brusilov (B+3). La unidad entra en juego por Jassy (3532) y se trata como una unidad rusa para el suministro y el combate, pero nunca puede mover al norte de la línea de hexágonos xx29.

**15.7. Revolución.**

Se suma uno a todas las tiradas de la revolución hechas tras el inicio de la ofensiva.

**15.8. Munición.**

Se resta uno a todas las tiradas rusas para la escasez de munición, empezando en el turno posterior al final de la ofensiva (B+3). Esto representa el sumidero en los stocks de munición rusos que se produjo tras sostener esta gran ofensiva.

## ÍNDICE

1.0. Introducción .....	1
2.0. Componentes del juego .....	1
3.0. Colocación.....	5
4.0. Cómo jugar.....	6
5.0. Secuencia del turno .....	7
6.0. Cooperación de las Potencias Centrales.....	8
7.0. Eventos .....	9
8.0. Apilamiento.....	9
9.0. Suministro .....	10
10.0. Unidades nuevas y retiradas .....	12
11.0. Movimiento estratégico.....	16
12.0. Movimiento regular.....	16
13.0. Combate .....	18
14.0. Stavka y OberOst .....	24
15.0. La Ofensiva Brusilov .....	25