

'TRIUMPH & TRAGEDY



MANUAL

INTRODUCCIÓN

El siguiente Ejemplo Extendido de Partida se ofrece con la intención de introducir a los jugadores en el juego rápidamente. Se recomienda que el jugador despliegue el juego usando las directrices de la sección 5.0 del reglamento, y que entonces siga este

Ejemplo Extendido de Partida, moviendo las fichas tal y como se describe aquí. Obsérvese que todas las unidades/cartas de estas ilustraciones se muestran orientadas desde el punto de vista del lector. En una partida real, estarían orientadas hacia sus respectivos propietarios.

Ejemplo Extendido de Partida

1936 Despliegue

Los tres bandos despliegan sus unidades iniciales según la regla 5.0. Mantén los adhesivos de los bloques encarados hacia su jugador propietario. Recuerda añadir las unidades a plena fuerza de Londres, París y Moscú (mostradas boca arriba). Coloca los marcadores etiquetados POP (POB: población), RES (REC: recursos) e IND (industria) en sus posiciones iniciales impresas en los respectivos contadores.

Todos los jugadores roban entonces su Tamaño de Mano de cartas de Acción inicial: Occidente roba 8, la URSS roba 6, el eje 14 (doble Tamaño de Mano). Esto completa el despliegue.

Cartas robadas al comienzo...



ILUSTRACIÓN 1, DESPLIEGUE: Occidente coloca 4 unidades británicas en Londres, una en Suez, y 3 en la India, más 5 unidades francesas incluyendo una en Argelia. El Eje coloca 14 Cuadros en Alemania, 6 en Italia y 2 Cuadros italianos en Trípoli. La URSS coloca 4 unidades en Moscú, 2 Cuadros en Leningrado y Baku, y otros 5 Cuadros en la URSS. Las unidades a plena fuerza se muestran aquí boca arriba (pero también estarían rectas en una partida real); los Cuadros se muestran como si estuvieran rectos. Todos los marcadores POB/REC/IND se colocan en sus valores iniciales. Occidente roba 8 cartas de Acción, la URSS 6 cartas de Acción y el Eje 14 cartas de Acción.

1936 Nuevo Año

Para comenzar el primer año de la partida (1936), coloca el marcador de Año en 1936 en el Contador de Año, y el marcador de Fase/Estación (*Phase/Season*) en "Nuevo Año" (*New Year*).

Baraja tanto el mazo de cartas de Acción como el de Inversión y colócalos en el mapa, en los espacios indicados (centro oeste y centro este, respectivamente).

Cada jugador roba sin mirar una ficha de Dividendo de Paz, que inspecciona y coloca bocabajo, manteniendo su valor en secreto. Los Dividendos de Paz cuentan para la Victoria Económica, una de las diferentes maneras de ganar.

Finalmente, se tira un dado para determinar el Orden de los Jugadores para 1936. En este ejemplo, sale un "4" y el marcador de "Orden de Turno" (*Turn*

Occidente determina que su Producción es 7, el menor de sus niveles de IND y POB (los jugadores que están en Paz ignoran los REC para la Producción, puesto que se asume que pueden obtener libremente todos los recursos necesarios sin impedimento).

ILUSTRACIÓN 2: Se muestra aquí la Producción de las 3 Facciones para 1936.



Order) se colocan en el triángulo azul cerca de Noruega que contiene un "4", indicando que Occidente es el primer jugador, y señalando en el sentido de las agujas del reloj a la URSS como siguiente jugador, y al Eje después, continuando en el sentido de las agujas del reloj conforme sea necesario.

1936 Fase de Producción

Avanza el marcador de Fase/Estación a "Producción" (*Production*). Occidente, como primero en el Orden de Jugadores de este Año, lleva a cabo su Producción primero. Consultando su contador,



Occidente decide que aumentar la IND es su mayor prioridad, pero la preparación militar tampoco puede ser totalmente ignorada. Compra 5 cartas de Inversión y construye un nuevo Cuadro (unidad de 1 paso) británico en Gibraltar. Esta unidad debe ser una Fortificación, puesto que sólo pueden construirse Fortificaciones fuera del Territorio Natal (en este caso, Gran

Bretaña). Debe de ser británica, porque Gibraltar es una colonia británica. Con su último punto de Producción, Occidente construye otro cuadro de tipo desconocido en París. Debe de ser francés, puesto que es construido en Territorio Natal francés.

La URSS, el siguiente Jugador Activo, tiene una Producción de nueve, limitada por su IND en este punto. Igualmente preocupada por el desarrollo de su IND, compra cuatro cartas de Inversión y construye cuatro nuevos Cuadros: dos unidades en Bielorrusia, y una en Kiev y en Odessa, siendo su tipo desconocido para sus oponentes. Con su último punto de Producción, la URSS compra una carta de Acción.



El Eje tiene un nivel de Producción de 11, limitado por su POB (los REC se ignoran estando en Paz). Compra seis cartas de Inversión y aumenta cinco de sus Cuadros ya existentes a VC 2. Las unidades sólo pueden ser aumentadas en un paso por Producción (y los Cuadros recién construidos no pueden aumentarse más en esa Producción). Esto completa la Fase de Producción.

1936 Fase de Gobierno

Avanza el marcador de Fase/Estación a "Gobierno" (*Government*). Durante la Fase de Gobierno, se juegan cartas siguiendo el Orden de Turno hasta que los tres jugadores "pasan" seguidos, momento en el cual termina el juego de cartas y todos los jugadores deben descartarse si es necesario para no

exceder el Límite de Tamaño de Mano permitido (LT). El LT se muestra en el contador de cada jugador (el número dentro del icono de cartas en abanico). Los jugadores pueden jugar una sola carta de Diplomacia, una carta de Inteligencia o cartas de Fábrica que sumen su actual Coste en Fábricas (o más) durante su turno para jugar cartas.



ILUSTRACION 3A: Occidente comienza el juego de cartas de la Fase de Gobierno de 1936 jugando seis Fábricas (seis es el Coste en Fábricas de Occidente) y aumentando su IND en uno.

Occidente, que va primero, tiene actualmente 13 cartas (las 8 cartas de Acción del despliegue, más las cinco cartas de Inversión compradas en la Producción). Como quiere aumentar su nivel IND, juega dos cartas de Inversión por valor de seis Fábricas e inmediatamente aumenta su IND de siete a ocho. Necesitaba seis Fábricas (o más) porque su Coste en Fábricas (que se muestra junto al icono de "fábrica con signo de dólar" en su contador) es seis, pero este puede verse reducido según se desarrolla la partida (observa los 5/4/3 en blanco). Tiene ahora 11 cartas, comparado con su Límite de Tamaño de Mano de 8 (que a partir de ahora abreviaremos como [M11/8]).

La URSS, con un Coste en Fábricas de siete, juega tres cartas de Inversión por un total de siete Fábricas y aumenta su IND de nueve a 10. Tiene ahora ocho cartas, comparado con su Límite de

Tamaño de Mano de seis [M8/6]. El Eje, similarmente, juega dos cartas de Inversión por un total de cinco Fábricas y aumenta su IND de 12 a 13, lo que le deja con 18 cartas frente a su Límite de Tamaño de Mano de siete [M18/7]. El juego continúa con Occidente de nuevo, que pasa, teniendo aún 11 cartas [M11/8]. La URSS también pasa, conservando aún ocho cartas [M8/6].

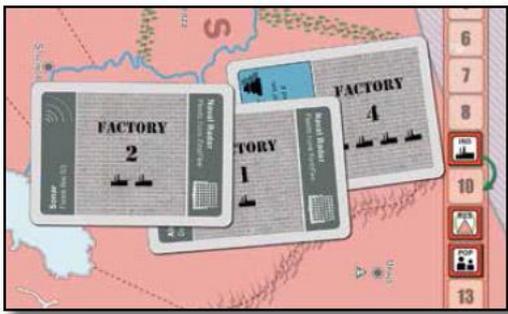


ILUSTRACIÓN 3B: La URSS juega siete Fábricas (su Coste en Fábricas) y aumenta su IND a uno.

El Eje no puede permitirse pasar, pues tiene actualmente 18 cartas [M18/7] y un tercer pase consecutivo terminaría con la ronda de juego de cartas del Gobierno, obligándole a descartarse 11 cartas. Observa que Occidente [M11/8] y la URSS [M8/6] también tendrían que descartarse de tres y dos cartas respectivamente, pero sabiendo que el Eje sobrepasa en 11 su Tamaño de Mano, pueden pasar con seguridad y obligar al Eje a jugar más cartas antes de seguir jugándolas ellos mismos. Esto puede ser ventajoso porque (puesto que las cartas tienen múltiples usos) la opción que prefiera uno puede depender de las cartas que juega el oponente.

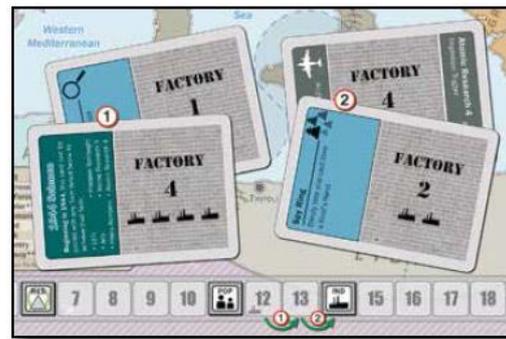


ILUSTRACIÓN 3C: El Eje juega cinco Fábricas (su Coste en Fábricas) y aumenta su IND en uno. Después de que Occidente y la URSS pasen, juega seis cartas de Fábrica y aumenta de nuevo su IND en uno.

El Eje juega ahora dos cartas más que suman seis Fábricas, y vuelve a aumentar su IND en uno a 14 [M16/7]. Tanto Occidente como la URSS vuelven a pasar. La ilustración superior muestra la situación después de que se hayan jugado todas estas cartas de Fábricas (en una partida real, se descartarían y se aumentaría el marcador IND).

El Eje no puede jugar más Fábricas porque sólo puede aumentarse el IND un máximo de dos niveles por Año. En lugar de eso, juega dos cartas de Inversión con la Tecnología "Tanques Pesados" bocabajo, deslizándolas parcialmente bajo el mapa, indicando que añade una Tecnología a su Cámara Secreta *sin* revelar qué Tecnología ha logrado (consúltese Ilustración 4). Las parejas de cartas Tec deben jugarse siempre con el extremo de la Tecnología que interesa *más alejado* del jugador, para que quede claro el uso deseado. Cada pareja Tec en una Cámara Secreta reduce el Límite de Tamaño de Mano efectivo de ese jugador en uno, así que el del Eje tiene ahora 14 cartas frente a un Límite de Tamaño de Mano *efectivo* de seis [T16/6e]. Occidente y la URSS vuelven a pasar.

El Eje ha gastado ahora todas sus cartas de Inversión, quedándose con las 14 cartas de Acción del despliegue inicial en su mano. (Observa que, aunque las cartas pueden jugarse en el orden deseado, es a menudo ventajoso jugar las cartas de Fábricas y Tec primero para conservar las opciones del juego de cartas de Diplomacia abiertas tanto tiempo como sea posible). El Eje juega ahora una carta de Austria (nº31). Las cartas de Diplomacia siempre se juegan de una en una, y también con la Nación deseada mostrada hacia arriba desde el

punto de vista del jugador. Con el Eje con [T13/6], ambos oponentes pasan.

El Eje continúa con cartas de los Países Bajos (nº43), Noruega (nº28), una segunda carta de Austria (nº05), Finlandia (nº54), y Rumanía (nº21), pasando tanto Occidente como la URSS después de cada carta. Esto reduce al Eje a [M8/6].

Entonces el Eje juega una segunda carta de Rumanía (nº06). En este punto, Occidente [M7/6] juego una carta de los Países Bajos (nº22) propia, cancelando la del Eje (ambas cartas se señalan con una



“X” azul en el diagrama de la página anterior). Ambas cartas se descartan boca arriba a un lado del mapa junto al mazo de Acción. La URSS [M8/6] también responde con una carta de Rumanía (nº10), cancelando una de las cartas de Rumanía del Eje y descartándose ambas (las dos cartas se señalan con “X” rojas). Occidente tiene ahora dos cartas por encima de su Límite de Tamaño de Mano, y la URSS y el Eje tienen una carta más del Tamaño de Mano que tienen permitido.

A continuación, el Eje juega una Carta Comodín de Diplomacia “Versailles” (nº24), que usa con Austria. Coloca un marcador de Influencia allí y descarta la carta [M6/6e].

Las Cartas Comodín de Diplomacia no cancelan cartas de los oponentes. En su lugar, añaden de inmediato un marcador de Influencia en la Nación seleccionada (o retiran un marcador de Influencia que haya allí) y son descartadas, de manera que el objetivo pretendido de entre los varios posibles quede claro. En este caso, el Eje aplica la carta a Austria, colocando un marcador de Influencia del Eje en Viena (la capital) y descartando la carta.

Occidente [M10/8] juega ahora la Carta Comodín “Birds of a Feather” (nº12), usándola con EE.UU. y colocando un marcador de Influencia allí, descartando entonces la carta, lo que le deja con [M9/8].

La URSS [M7/6] juega una carta de Inteligencia “Topo” (*Mole*), que especifica que puede inspeccionar la Cámara Secreta de un Rival y entonces usar la carta “Topo” como Carta Comodín para emparejarla con cualquier Tec que tenga en mano y que

coincida con una Tec de las que haya en la Cámara Secreta de un Rival. La URSS inspecciona la Cámara Secreta del Eje, encuentra en ella “Tanques Pesados”, pero no tiene una carta de Tanques Pesados para emparejarla con la carta de Topo, así que esta se descarta simplemente (se señala con una “X” púrpura). La URSS, por supuesto, no informa al jugador de Occidente sobre lo que ha descubierto.

A continuación, el Eje [M6/6e] juega una Carta Comodín “Isolationism” (nº35), aplicándola a EE.UU. para eliminar el marcador de Influencia de Occidente que hay allí [ahora M5/6e]. Tanto Occidente como la URSS pasan.

Finalmente, el Eje juega la Carta Comodín de Diplomacia “Ethnic Ties” (nº09), que puede usar con una Menor Neutral de las enumeradas bajo el “Eje” en la carta. El Eje añade uno de Influencia a Noruega. El Eje tiene ahora [M4/6e].

Todos los bandos pasan, acabándose el juego de cartas del Gobierno.

Esto nos lleva a la Resolución de la Diplomacia (consúltese Ilustración 5). A Occidente y la URSS no les quedan cartas de Diplomacia en juego y no han ganado nueva Influencia, así que no es necesario modificar el tablero.

El Eje añade uno de Influencia a Finlandia, descartando la carta. Finlandia se convierte en una nueva *asociada* del Eje (señalar REC del Eje +1). El Eje hace lo mismo con Rumanía (señalar +1 POB, +2 REC). Como Asociadas, Finlandia y Rumanía aportan sus POB y REC al Eje, pero una Agresión contra ellas (por ejemplo, por la URSS) se trata como simple Violación

de Neutralidad, con no más consecuencias que si fueran Neutrales no alineadas.

El Eje añade entonces un segundo marcador de Influencia a Noruega (el primero de una Carta Comodín que acaba de jugar), descartando la carta. Con dos de Influencia del Eje, Noruega se convierte en Protectorado del Eje (señalar +1 REC del Eje). Como *Protectorado* del Eje, una Agresión contra ella por parte de una potencia rival constituye una Declaración de Guerra contra el Eje además de una Violación de la Neutralidad, convirtiéndolo en una cuestión significativamente más seria. Sin embargo, estas tres Menores *Influenciadas* continúan siendo “Neutrales”, con sus fuerzas militares *únicamente* para su autodefensa.

Finalmente, el Eje añade dos marcadores más de Influencia a Austria, descartando las dos cartas de Diplomacia de Austria. Con 3 de Influencia del Eje, Austria pasa a ser un *Satélite* del Eje, asignando permanentemente tanto sus efectivos militares como los económicos a la Facción del Eje. El Eje añade un marcador de *Control* allí (actualizando también la POB +1 del Eje por su nueva adición) *y además* una unidad alemana de VC 2 *de cualquier tipo deseado*, por supuesto, sin revelar su naturaleza a sus oponentes. El Eje tiene ahora POB 13, REC 10 e IND 14. Puesto que está en paz, los REC son irrelevantes y su próxima Producción será de 13 si no cambia nada.

En este punto, todos los jugadores deben descartarse si es necesario para adaptarse a su Límite de Tamaño de Mano permitido. La URSS [6/6] y el Eje [4/6e] están ambos en o por debajo de su

límite, pero Occidente tiene una carta de más que su [M9/8], así que debe descartarse una carta [8/8].



ILUSTRACIÓN 5: Resolución de la Diplomacia, mostrando las cartas de Diplomacia restantes convertidas en marcadores de Influencia, la actualización de POB/REC debido a las naciones que se acaban de Influenciar, y la colocación de nuevas unidades amigas en los nuevos Satélites (Austria).

1936 Primavera

Tras la Fase de Gobierno llega la Fase de Mando de Primavera. Avanza el marcador Fase/Estación a “Primavera” (*Spring*). Occidente pasa, al igual que la URSS y el Eje.

1936 Verano

Fase de Mando del Verano de 1936

Avanza el marcador Fase/Estación a “Verano” (*Summer*). Occidente, que va primero, pasa. La URSS asigna una carta de Mando bocabajo. El Eje y Occidente

pasan seguidos y la URSS también debe pasar, puesto que ya ha jugado una carta de Mando, lo que termina con el juego de cartas de Mando. La URSS revela una carta de Verano K9 (nº26), lo que le permite nueve movimientos. Naturalmente, va primera, puesto que los otros dos jugadores no han jugado carta de Mando y no tendrán por lo tanto Turno de Jugador de Verano.

Fase de Movimiento de la URSS

La URSS mueve cinco unidades tal y como se muestra. Una unidad mueve cuatro áreas desde los Urales hasta Leningrado. Este es obviamente un movimiento Estratégico, puesto que ninguna unidad tiene una velocidad de movimiento de más de tres áreas, pero el movimiento Estratégico está perfectamente permitido para este movimiento, puesto que nunca sale de Territorio Amigo y, por supuesto, no se está Trabando ni Destrando en combate con unidades Enemigas. Otras unidades mueven desde Kharkov a Kiev, de Stalingrado a Odessa, y dos unidades de Moscú a Bielorrusia. Las otras cuatro órdenes de movimiento no se usan y se desperdician. Puesto que no hay Batallas en las que esté implicada la URSS, no hay Combates que resolver.



La URSS se descarta de su carta de Mando para indicar que su Turno de Jugador está completo.

Fases de Mando de Otoño e Invierno

En Otoño, los tres jugadores pasan. La URSS rechaza la Fase de Mando de Invierno, acabando así el Año de Juego

de 1936 (se avanza el marcador de Fase/Estación en cada caso).



ILUSTRACIÓN 6: Mando y Movimiento de la URSS en el Verano de 1936.

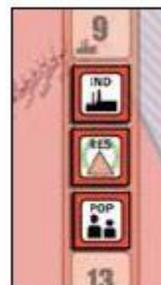
1937 Nuevo Año

Para comenzar el Año 1937:

- el marcador de Año se mueve a 1937,
- el marcador de Fase/Estación se mueve a “Nuevo Año”,
- se vuelven a barajar ambos mazos, incorporándose los descartes,
- [nadie se acerca a la Victoria, así que se ignora la Comprobación de Victoria]
- las tres Facciones roban sin mirar fichas de Dividendos de Paz, puesto que ninguna estuvo implicada en una Batalla en el Año anterior (coloca las fichas bocabajo, ocultando sus valores a los oponentes), y
- se tira un dado para determinar el Orden de Turno. En este caso, sale un “6”, lo que da un Orden de Turno: URSS-Eje-Occidente.

1937 Producción

Mueve el marcador de Fase/Estación a “Producción”.



La URSS es la primera en Orden de Turno. Con POB en 12, REC en 11 (se ignoran para la Producción mientras se está en Paz) e

IND aumentada a 10, la URSS tiene un nivel de Producción de 10. Roba cinco cartas de Inversión y tres cartas de Acción y aumenta dos de sus unidades existentes en un paso cada uno: una en Kiev y otra en Odessa. Eso completa la Producción de la URSS.

El Eje es el siguiente, con POB 13, REC 10 e IND 14, un nivel de Producción de 13 (los REC se vuelven a ignorar). Buscando añadir REC, el Eje se vuelca en una ofensiva Diplomática y roba 10 cartas de Acción y ninguna carta de Inversión, a la vez que aumenta tres unidades existentes: dos en el Ruhr y una en Munich. Esto agota los 13 de Producción del Eje.



Occidente, al ver las cartas que roba el Eje, decide resistir la ofensiva Diplomática de éste. Con POB 12, REC 11 e IND 8, tiene 8 de Producción para gastar. Roba cinco cartas de Acción. Necesitado también de IND, roba tres cartas de Inversión. No le queda Producción para construir unidades.



Esto completa la Fase de Producción de 1937. Viene a continuación la Fase de Gobierno (avanza el marcador de Fase/Estación), pero aquí concluimos esta sección del Ejemplo de Partida.

1939 Primavera

Saltamos ahora hasta la Primavera de 1939 para demostrar otras situaciones en el juego. Se han completado al Producción y el Gobierno y comenzamos con la Fase de Mando de Primavera. Todas las Facciones siguen en paz.

El Eje controla Austria, Hungría Checoslovaquia, Rumanía y Yugoslavia. También tiene Influencia en Suecia, Bulgaria y Grecia, y dos de Influencia en Turquía. Esto le da una Producción de 17 (POB 18, IND 17, REC 15). Tiene 23 unidades que suman un total de 54 VC, con las Tecnologías **Radar Naval** y **Tanques Pesados**.

La URSS controla Persia. Su Producción es de 12 (POB 13, REC 15, IND 12) y tiene 18 unidades que suman 38 VC más la Tecnología **Tanques Pesados**.

Occidente tiene dos de Influencia en EE.UU., aumentando a POB 15, REC 15, IND 12 por una Producción de 12. Tiene 16 unidades que suman un total de 31 VC y la Tecnología **Sonar**.

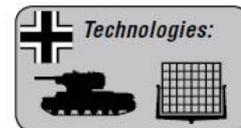




ILUSTRACIÓN 7: Situación en la Primavera de 1939.

Observa que los tres bloques marcadores de REC muestran el triángulo claro porque todas las Facciones están en Paz, y las Facciones en Paz no necesitan considerar los REC a la hora de calcular la Producción. Cuando las Facciones están en Guerra, los bloques marcadores de REC deben mostrar su lado negro sólido, indicando que los REC cuentan para la Producción.

1939 Fase de Mando Primavera

El Orden de Jugadores de 1939 es Occidente/URSS/Eje. Para la Fase de Mando de Primavera, Occidente juega una carta bocabajo, la URSS pasa, y el Eje también asigna una carta bocabajo, Occidente (habiendo jugado) debe pasar, la URSS podría jugar, pero vuelve a pasar, y el Eje también debe pasar, lo que son tres pases consecutivos y concluye la Fase de Mando. El Eje revela una carta G6 que irá primero, y Occidente revela una P4.



1939 Primavera: Turno de Jugador del Eje (G6)

Fase de Movimiento del Eje (6 Movimientos)

El Eje tiene 6 movimientos de unidades. Antes de mover ninguna, Declara una Violación de Neutralidad contra los Países Bajos y España. Por la VdN de los Países Bajos, Occidente y la URSS roban inmediatamente dos cartas de Acción de "Reacción Mundial" (dos cartas porque la *Capital* Ámsterdam tiene un Valor de Concentración de dos, véase Leyenda del Mapa), y se coloca allí una Fortaleza Neutral de VC 2 (Valor de Concentración de 2).



Por la VdN de España, tanto Occidente como la URSS roban otras tres cartas de Acción cada uno (porque la Capital de España tiene Concentración 3), y se coloca una Fortaleza Neutral en cada una de sus Ciudades: una de VC 3 en Madrid (Valor de Concentración 3) y una Fortaleza de VC 2 en Barcelona (Valor de Concentración 2). Observa que *ambas* Ciudades españolas despliegan Fortalezas Defensoras según sus Valores de Concentración, pero sólo la Capital genera cartas de Acción para los oponentes (según su Valor de Concentración). **Nota:** Todas las unidades de las Neutrales Armadas se muestran boca arriba en la Ilustración 8, pero estarían rectas en una partida real hasta que el Combate comience). Cualquier marcador de Influencia en una Neutral Violada es retirado (y se actualiza los POB/REC) cuando se produce una declaración de VdN, pero no hay ninguno en este caso.

El Eje mueve dos unidades desde Alemania a los Países Bajos (estarían permitidas cuatro debido a los dos bordes de Río). Entonces mueve dos unidades de Italia a Barcelona, España, una unidad de Roma y la de Milán, ambas atravesando el Mediterráneo Occidental, ya ocupado por una unidad francesa. Esto es completamente legal, ya que las dos Facciones están en paz. Observa también que, de las dos unidades que entran a Barcelona, sólo una puede ser una unidad Terrestre debido a los Límites por Bordes.



ILUSTRACIÓN 8: Movimiento del Eje.

Otra unidad mueve al Mediterráneo Occidental desde Roma (de nuevo, sin efecto). Finalmente, otra unidad alemana mueve cuatro áreas a través de los Mares Norte, de Noruega y de Groenlandia hasta el Mar de Irminger, obviamente un Movimiento Estratégico. Sólo se pueden realizar Movimientos Estratégicos a través de áreas amigas, lo que incluye Mares Abiertos (definidos como mares no ocupados por unidades Enemigas, véase 1.21).

Fase de Combate del Eje

Hay actualmente dos Batallas: en los Países Bajos y en Barcelona. Ambas son Agresiones (Batallas recién iniciadas) y por ello deben de ser Batallas Activas. Pon boca arriba todas las unidades en ambas Batallas.

1 Batalla del Eje 1: Países Bajos

El Eje decide llevar a cabo la Batalla de los Países Bajos primero. Tiene dos unidades de infantería de VC 4 contra la Fortaleza Neutral de VC 2. Consultando la Tabla de Unidades en el mapa (cada Facción tiene una), la Fortaleza está al principio de la lista, y por lo tanto Dispara primero (no tiene la opción de Retirarse, puesto que las Fortalezas son inmóviles). Dado que sólo tiene objetivos Terrestres, Dispara a G4, tirando dos dados por su VC de 2. El resultado es 4 y 5, obteniendo un Impacto con el 4 (G4 impacta con 1-4), pero fallando con el 5. Se reduce de inmediato a VC 3 una de las Infanterías alemanas de VC 4.

Las unidades de Infantería alemanas responden Disparando (obviamente, declinando la Retirada). La unidad de VC 4 Dispara a la Fortaleza (también una unidad Terrestre) a G3. Saca 1, 3, 3, 4, obteniendo 3 Impactos y eliminando la Fortaleza Neutral. Esto termina la Batalla en el acto, de manera que la segunda Infantería no puede ni Disparar ni Retirarse. Los Países Bajos son Derrotados. Se coloca un marcador de Control del Eje en el área y se aumenta la POB del Eje en uno.

2 Batalla del Eje 2: Barcelona

Se lleva ahora a cabo la Batalla de Barcelona. La Fortaleza española se enfrenta a una Flota de VC 3 y a una Infantería de VC 3 italianas. La unidad Terrestre (Infantería) está realizando una Invasión por Mar, y por lo tanto no puede Disparar ni Retirarse en esta Ronda (no tiene Acción de Combate), pero sufre bajas de manera normal.

La Fortaleza de VC 2 Dispara primero, seleccionando como objetivo a la unidad Terrestre a G4. Saca 3, 5, obteniendo un

Impacto, que reduce a la Infantería italiana a VC 2. A continuación Dispara la Flota italiana a G1, sacando 1, 3, 4, reduciendo el Fuerte a VC 1. La unidad de Infantería Invasora, como se ha dicho, no puede Disparar en esta Ronda.



ILUSTRACIÓN 9: Combate del Eje en la Primavera de 1939.

Esto termina la Ronda de Combate. El Eje declina Reestacionar la Flota italiana. Sólo hay una Ronda de Combate por Turno en una Batalla Terrestre. Esto completa la resolución de esta Batalla para esta Fase de Combate, puesto que no hay Batalla en el Med. Occidental, ya que las Facciones que están en Paz pueden coexistir en Áreas Marítimas sin conflicto. El Eje se descarta de la carta de Mando para indicar que su Turno ha finalizado.



ILUSTRACION 10: Movimiento de Occidente en el Verano de 1939.

Turno del Jugador de Occidente (P4)

El jugador de Occidente jugó una carta de Mando posterior (P4) en Primavera, con la intención de reaccionar a lo que fuera que hiciera el Eje. Sin embargo, ahora es demasiado tarde para responder en los Países Bajos sin Declarar la Guerra al Eje. La posición defensiva de Francia está gravemente debilitada. Occidente tiene que asumir que un asalto a Francia es ahora posible.

Fase de Movimiento de Occidente (4 movimientos)

Occidente tiene 4 movimientos de unidades. Una Declaración de Guerra al Eje cortarían el abastecimiento de los italianos en España si se pudiera conservar el Mediterráneo Occidental, pero se estima que esto no vale la pena. En su lugar, Occidente decide sólo reforzar su postura defensiva.

Envía una unidad británica a París (Convoy). Envía su unidad de Glasgow

al Atlántico Norte y su unidad de Bombay cuatro áreas hasta Suez (Movimiento Estratégico Marítimo), declinando su cuarto movimiento.

Fase de Combate de Occidente

No hay Batallas (las Neutrales Armadas como España se consideran Facciones separadas, así que Occidente no puede Activar esa Batalla), así que Occidente descarta su carta de Mando para acabar su Turno de Jugador.

Fase de Abastecimiento de Primavera

La Fase de Abastecimiento de Primavera se ignora, puesto que todas las Facciones siguen en Paz.

1939 Verano: Fase de Mando

Avanza el marcador de Fase/Estación a "Verano" (*Summer*). Para la Fase de Mando del Verano de 1939, el Eje asigna una carta de Verano G8 (nº22) y Occidente asigna una carta de Verano R9 (nº32). La URSS pasa una vez más. El Eje vuelve a ir primero.



1939 Verano: Turno del Jugador del Eje (G8)

Para comenzar su Fase de Movimiento, el Eje Declara la Guerra a Occidente. Las DdG deben hacerse antes de mover cualquier unidad en un Turno de Jugador. El Eje le da la vuelta a su marcador "Paz con Occidente" (*Peace with West*) a su cara "DdG a Occidente" (*DoW on West*) (que señala el coste de -1 PV sufrido) y Occidente *retira* su marcador de "Paz con el Eje" (*Peace with Axis*) revelando la casilla "DdG del Eje" (*Axis DoW*) debajo, con su anotación de que el Coste en Fábricas de Occidente se reduce en uno (de seis a cinco). Además, el bloque de REC tanto del Eje como de Occidente se giran a su lado con el triángulo negro, que indica que los REC cuentan ahora para la Producción de estas dos Facciones.

Como primero de sus cuatro movimientos, el Eje mueve cuatro unidades alemanas a París: dos de los Países Bajos y dos del Ruhr. Puesto que el Límite por los Bordes entre París y los Países Bajos es de tres unidades *Terrestres* (véase la tabla de Límites por los Bordes en el mapa, en Arabia Saudí), al menos una de estas unidades debe de ser una unidad aérea (lo es). El Eje también mueve una unidad alemana de Berlín al Ruhr (quinto movimiento) y una de Múnich a los Países Bajos, que acaban de quedar vacíos (6). Para su séptimo movimiento, la unidad alemana en el Mar de Irminger mueve al Atlántico Norte (cuesta 2 movimientos) y finalmente la unidad de Roma mueve al Med. Occidental (8).



ILUSTRACIÓN 11: Movimiento del Eje en el Verano de 1939.

Ninguna unidad puede unirse a la batalla de Barcelona porque ahora que el Eje está en Guerra con Occidente, cualquier unidad que mueva al Med. Occidental (o a Marsella) debe detenerse allí. La Flota italiana de Barcelona no puede unirse a la Batalla del Med. Occidental porque no puede

Destrabarse y volverse a Trabajar en el mismo Turno. Por la misma razón, la unidad italiana del Med. Occidental no puede unirse a la Batalla de Barcelona (está Trabada con la unidad francesa, ahora Enemiga al haberse Declarado la Guerra).

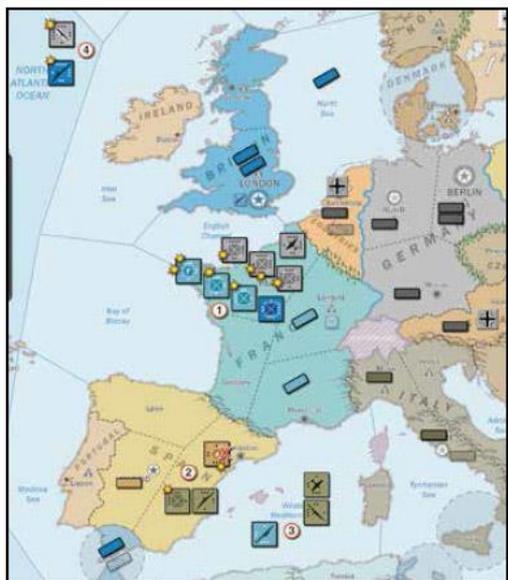


ILUSTRACIÓN 12: Combate del Eje en el Verano de 1939.

Fase de Combate del Eje

El Eje ha comenzado nuevas Batallas en París, en el Atlántico Norte y en el Med. Occidental. Deben lucharse en esta Fase de Combate, así que todas las unidades de estas Batallas se revelan para mostrar que son Batallas Activas en este Turno. El Eje también decide combatir en la Batalla de Barcelona, así que estas unidades se revelan también.

1 Batalla Terrestre del Eje: París

El Eje decide combatir en París primero. Como Declaró la Guerra en este Turno, cuenta con Sorpresa (Primer Disparo para todas su unidades en todas las Batallas temporalmente).

En París, la Fortificación francesa de VC 3 va primero, eligiendo como objetivo a las unidades Terrestres y tirando tres

dados a G4: **1, 3, 6**, lo que le da dos Impactos. Las dos unidades de Infantería alemanas de VC 4 pierden un paso. A continuación va la FA alemana, que ataca a las unidades Terrestres con tres dados a G1, sacando **3, 4, 5** y fallando.

La Infantería francesa, como Defensora, sería normalmente la siguiente en Disparar, pero el Eje tiene *Sorpresa*, de manera que su Infantería Dispara antes que la Infantería Enemiga (a pesar de ser el Atacante) durante este Turno de Jugador únicamente. Las tres unidades de Infantería (ahora con VC 3 cada una) atacan a las unidades Terrestres y obtienen en el Disparo **2, 2, 3, 3, 4, 4, 4, 6, 6**, lo que resulta en 4 Impactos. Las dos unidades francesas de VC 3 son las unidades Terrestres más grandes y reciben los dos primeros Impactos, quedando un Fuerte de 2, una Infantería de 2, otra Infantería de 2 y la Infantería británica de 1. El jugador Occidental asigna los dos últimos Impactos al Fuerte de 2 y a una de las Infantería de 2.

Ahora, los restantes 4 VCs de Occidente pueden contraatacar Disparando (la Retirada ni siquiera se contempla, puesto que París es demasiado importante: si se pierde, todas las unidades francesas desaparecerán). Todas atacan a las unidades Terrestres a G3 y sacan **3, 3, 4, 5**, dos Impactos. Dos de las tres unidades de Infantería alemanas pierden cada una 1 VC.

Esto completa la única Ronda de Batalla Terrestre para esta Batalla en esta Fase de Combate. Las unidades de Occidente (Fuerte 1, Infantería 2, Infantería 1 e Infantería británica 1) se ponen rectas y ocultas, mostrando que son Propietarias y que todavía conservan el Control

Terrestre. Las unidades Agresoras alemanas (FA 3, Infantería 2 y otra Infantería 2) permanecen boca arriba. El Eje puede Reestacionar su unidad Aérea si lo desea (final de una Ronda de Batalla Terrestre) y decide hacerlo, devolviéndola a los Países Bajos (ahora Territorio Amigo) recta y Destrabada.

2 Batalla Terrestre del Eje 2: Barcelona

El Eje decide combatir en Barcelona a continuación. Como es una Batalla en curso, Activar la Batalla en este Turno es opcional. Pero con la Fortaleza reducida a VC 1, vale la pena intentarlo incluso a pesar de que la Infantería italiana está a sólo VC 2 (al menos podrá Disparar en este Turno). La Fortaleza española Dispara primero. La Sorpresa no tiene efecto aquí porque las Fortalezas Disparan antes que la Infantería en cualquier caso: Primer Disparo sólo afecta el orden de Disparo entre unidades Atacantes/Defensoras del mismo tipo (p.e., Infantería). Ataca a Tierra y Dispara 1G4 (un dado a G4) obteniendo un **2**, Impacto. La Infantería italiana se reduce a VC 1.

La Flota italiana de VC 3 Dispara a continuación a 3G1, sacando **1, 3, 6**, obteniendo un Impacto y eliminando el Fuerte español y acabando la Batalla. Las unidades italianas vuelven a su posición recta, ocultas. Resuelta la Batalla Marítima, las unidades Activas allí pueden Reestacionarse. Así que la Flota italiana podría normalmente Reestacionarse, pero actualmente no tiene manera de volver a Territorio Amigo al estar rodeada de Enemigos o de Batallas Navales (véase 13.0). La POB del Eje se actualiza en +1 a 20 por la captura de Barcelona.

3 Batalla Naval del Eje 1: Med. Occidental

El Eje decide combatir en el Mediterráneo Occidental a continuación. El nuevo Grupo de Combate (la Flota italiana) que el Eje ha añadido a esta Batalla Naval puede Disparar en la primera Ronda de Combate, junto con la Fuerza Aérea que ya estaba allí. La FA italiana va primero, disparando 1A1 y sacando **5**, un fallo. Con Radar Naval (¡y Sorpresa!), la Flota italiana atacante Dispara Primero a 2N3, sacando **4, 6**, otro fallo. La Flota francesa aprovecha agradecida la oportunidad de Retirarse a Gibraltar en lugar de Disparar (la Batalla Naval continuaría con escasas probabilidades si Disparara). Al final de la Ronda de Combate Naval, todas las unidades Aéreas deben Reestacionarse, así que la FA italiana se Reestaciona en Roma. Al final de la Batalla Naval, las Flotas Activas que hay allí también pueden Reestacionarse, pero el Eje rehúsa hacerlo, deseando controlar el Mediterráneo Occidental.

4 Batalla Naval del Eje 2: Océano Atlántico Norte

La última Batalla que hay que luchar es en el Océano Atlántico Norte. El Submarino del Eje rehúsa Retirarse, puesto que quiere Bloquear el Atlántico Norte, y Dispara por lo tanto a 3N1, sacando **1, 2, 5** y obteniendo un Impacto. La Flota británica pierde un paso y se queda con VC 3, y devuelve el Disparo con 3S3 (el Sonar le da una Potencia de Fuego S3), sacando **2, 4, 5**, un Impacto. El Submarino pierde un paso y se queda con VC 2.

Esto termina la Ronda de Combate Naval, y el Submarino decide ahora Escapar, poniéndose bocabajo (túmbalo hacia atrás para conservar el VC). La

Flota británica se vuelve a poner recta, oculta, para mostrar que controla el Área Marítima. El Submarino ha perdido la Batalla, pero permanece oculto en algún lugar cerca del área, capaz de acosar a la navegación→

Enemiga (es decir, de Bloquear las Rutas Comerciales). El Eje se descarta de la carta de Mando para acabar su Turno.

Occidente (R9) juega a continuación.



ILUSTRACIÓN 13: Fase de Movimiento de Occidente en el Verano de 1939.

1939 Verano: 2º Turno del Jugador de Occidente (R9)
Fase de Movimiento de Occidente (9 movimientos)

Occidente ve la oportunidad de intervenir en España. Puesto que está ahora en guerra con el Eje, Occidente puede convertir a España en Satélite enviando allí una unidad de Infantería. Así que, como primer movimiento, Occidente envía a la Infantería británica de VC 1 de París a León (París parece una causa perdida). En segundo lugar, con París desmoronándose, mueve la unidad de Marsella a París. Occidente mueve también la Flota francesa de Gibraltar al Océano Atlántico Central

(para evitar que el Submarino alemán se retire allí).

Para su cuarto movimiento, Occidente mueve mediante Movimiento Estratégico una unidad naval seis áreas desde Delhi a Suez, lo que es legal porque todas las áreas implicadas están bajo control amigo o son Mares Abiertos. Entonces mueve una unidad de Suez tres áreas hasta Malta. Este podría ser un movimiento normal de una Flota o una Movimiento Estratégico de cualquier tipo de unidad que sólo mueva dos áreas, pero el jugador de Occidente no necesita revelar qué es. Occidente rehúsa sus otros cuatro movimientos. Como España se



ILUSTRACIÓN 14: Fase de Abastecimiento del Verano de 1939, Líneas de Abastecimiento de las Unidades de Occidente [azul] y del Eje [negras].

Observa el segmento "Bloqueo" del Contador de Fase Estación

convierte ahora en Satélite de Occidente por medio de la Intervención (véase 15.44), Occidente cambia la fortaleza española de VC 3 por una unidad británica de VC 3 de tipo desconocido y coloca un marcador de Control de Occidente en Madrid, actualizando la POB de Occidente en +1 por controlarla.

Fase de Combate de Occidente

El Submarino alemán Escapado del Atlántico Norte amenaza con Bloquear esa zona, lo que privaría a Occidente la POB/REC de EE.UU. y Canadá en la próxima Producción. Consecuentemente, Occidente decide Activar esa Batalla y volver a Trabarse en Combate con el Submarino. Ambas unidades se ponen boca arriba.

Batalla Naval: Atlántico Norte

El Submarino tiene la primera Acción de Combate y, aunque superado en

potencia de fuego por la Flota británica, que es más fuerte, decide no Retirarse, esperando Escapar después de la Ronda de Combate 1 y establecer el Bloqueo en la Fase de Abastecimiento de Verano. Dispara con VC 2 a N1, sacando 4, 5, fallo. La Flota británica de VC 3 Responde a S3 (Occidente tiene la Tecnología Sonar), sacando 2, 5, 5, un Impacto. El Submarino se reduce a VC 1, pero entonces acaba la Ronda de Combate, permitiéndole Escapar. La Flota británica vuelve a ponerse recta, manteniendo el Control del Atlántico Norte, pero con un Submarino Escapado allí bloqueando su Ruta Comercial.

Sin Batalla Terrestre: París

Con una fuerza desventajosa en París, Occidente rehúsa el Combate allí y se descarta de su carta de Mando para acabar su Turno.

Fase de Abastecimiento de Verano

Ahora hay guerra, así que ya no se pueden ignorar las Fases de Abastecimiento. En Orden de Turno, las Facciones en Guerra (es decir, Occidente y el Eje) deben comprobar que todas las unidades *Terrestres* (¡únicamente!) tienen Líneas de Abastecimiento válidas. Puesto que es una Fase de Abastecimiento de Verano, todas las Facciones en Guerra tienen también que comprobar que todos los POB/REC tengan Rutas Comerciales válidas (el Enemigo por lo general “recordará” al oponente los Bloqueos). Observa la casilla “recordatoria de Bloqueos” en el contador de Fase/Estación.

Comprobación de Abastecimiento/ Bloqueos del Verano de 1939: Occidente

Abastecimiento: Occidente no tiene en apariencia problemas de Abastecimiento. Las Líneas de abastecimiento de Occidente se muestran como flechas azules. No se

muestran todas las posibles Líneas de abastecimiento, sólo las suficientes para demostrar que existen Líneas de Abastecimiento válidas para todas las unidades occidentales.

Las unidades *Terrestres* deben poder trazar Líneas de Abastecimiento a una Fuente de Abastecimiento, que puede ser tu Capital Principal (Londres) o una SubCapital amiga Controlada (París o Delhi). Las Líneas de Abastecimiento (que son líneas *militares* de comunicación) *no pueden* atravesar Territorio Neutral ni Controlado por el Enemigo. Las Fortalezas y las unidades ANS están exentas de cualquier consideración relativa al Abastecimiento. Aunque la naturaleza de las unidades Occidentales (Terrestres o no) no se revela, todas sus unidades pueden claramente trazar Líneas de Abastecimiento a una de sus tres Fuentes de Abastecimiento.

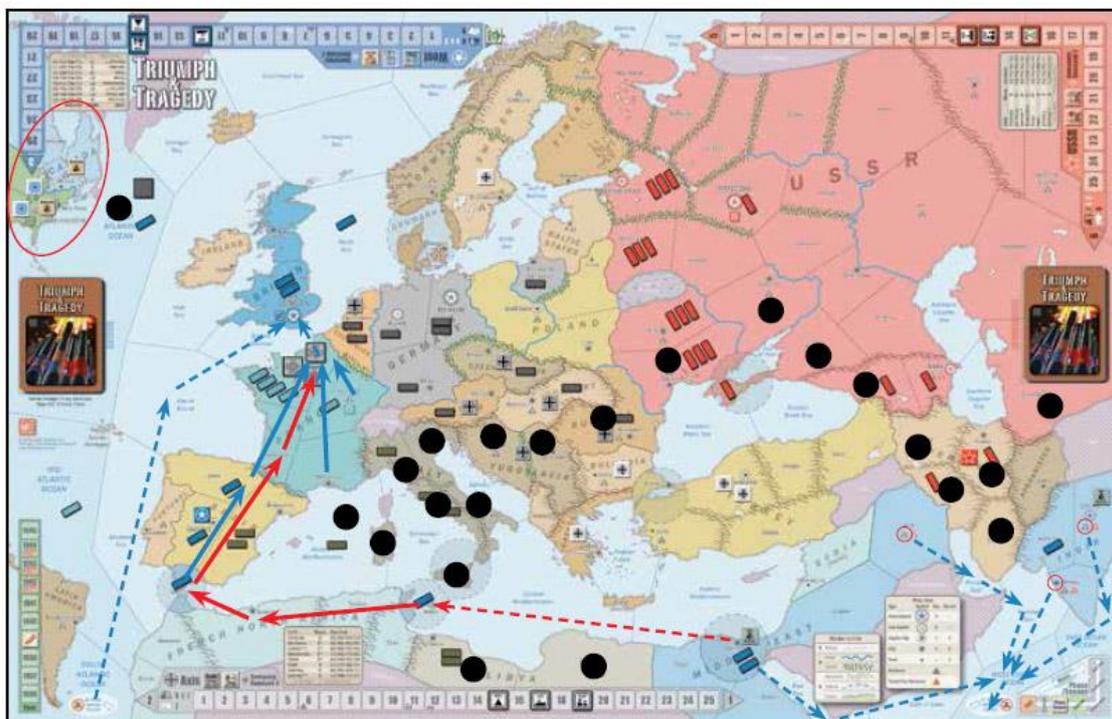


ILUSTRACIÓN 15: Fase de Abastecimiento del Verano de 1939, las Rutas Comerciales para los POB/REC de Occidente se muestran con flechas azules

Bloqueos: Occidente, sin embargo, tiene problemas con las Rutas Comerciales. Los POB/REC controlados deben poder trazar Rutas Comerciales a la Capital Principal de esa Facción, Londres. Como líneas *comerciales* de comunicación, las Rutas Comerciales pueden atravesar *cualquier* área que no esté bajo control Rival (lo que incluye Territorio Neutral y Mares Abiertos). Sin embargo, el problema es que ¡no pueden atravesar Áreas Marítimas que contengan Submarinos Enemigos Escapados! Los puntos negros marcan las áreas que bloquean las Rutas Comerciales de Occidente (hay otras áreas que las bloquean, pero los puntos negros señalan las efectivas).

En la ilustración de la página anterior, las flechas azules muestran Rutas Comerciales de Occidente válidas. Pueden trazarse otras Rutas Comerciales, pero estas son suficientes para mostrar que existen Rutas Comerciales válidas. Las flechas sólidas muestran Segmentos Terrestres para Rutas Comerciales, y las flechas discontinuas muestran Segmentos Marítimos. Las flechas rojas muestran una Ruta Comercial no válida porque no puede llegar a Londres, dado que eso requeriría un segundo Segmento Marítimo desde París y a través del Canal de la Mancha hasta Londres, y sólo está permitido uno.

Debido al Submarino alemán Escapado que bloquea el Atlántico Norte, Occidente no puede trazar una Ruta Comercial ni desde EE.UU. ni de Canadá (óvalo rojo) a Londres. Consecuentemente, se colocan marcadores de Bloqueo en Washington y Toronto (las Capitales que controlan las áreas POB/REC bloqueadas). Si este bloqueo permanece en vigor durante el

Otoño (es decir, en la Fase de Producción), estos POB/REC no podrán contarse en la Producción de Occidente de 1940. ¡Ay!

Bloqueo en el Mediterráneo: La POB de las áreas de Occidente de Oriente Medio y la India pueden trazar Rutas Comerciales a través de la India Occidental, Atlántico Sur y Océano Atlántico Central hasta Londres. Sin embargo, sólo los REC Transafricanos (triángulos rojos) pueden trazar Rutas Comerciales rodeando África: la mayoría de REC (triángulos negros) no pueden hacer esto (obsérvese el icono de triángulo tachado en los Océanos Atlántico Sur e Índico Occidental).

La unidad italiana en el Mediterráneo Occidental bloquea cualquier Ruta Comercial de Occidente que atraviese el Área del Mar Mediterráneo, así que se colocan marcadores de Bloqueo del Mediterráneo en Suez y Delhi (las Capitales de las áreas desde las que se deben trazar las Rutas Comerciales rodeando África). Si este Bloqueo del Mediterráneo permanece en vigor en la Fase de Producción de 1940, los REC negros con círculos rojo de Irak e India no contarán para la Producción de Occidente.

Comprobación de Abastecimiento/ Bloqueos del Verano de 1939: URSS

La URSS continúa en Paz, así que no necesita comprobar ni Abastecimiento ni Bloqueos.

Comprobación de Abastecimiento / Bloqueos del Verano de 1939: Eje

El Eje, sin embargo, está en Guerra y debe comprobar el Abastecimiento y los Bloqueos.

Abastecimiento: Revisando, las Líneas de Abastecimiento pueden atravesar

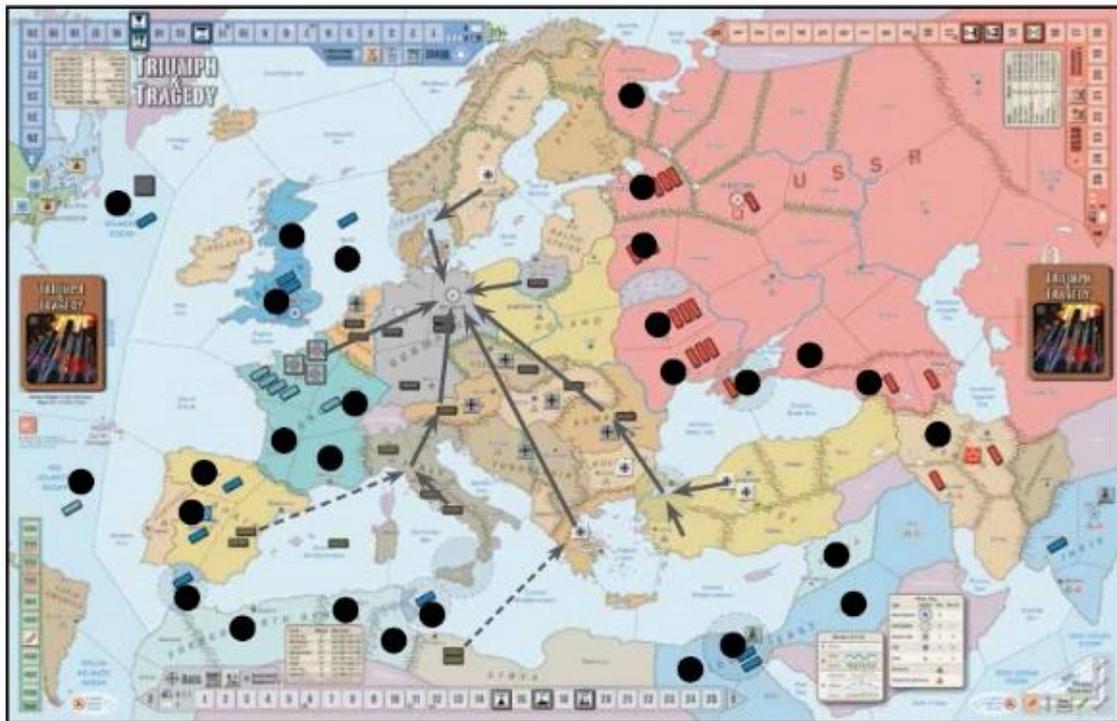


ILUSTRACIÓN 16: Fase de Abastecimiento del Verano de 1939, las Rutas Comerciales para los POB/REC del Eje se muestran con flechas grises

Territorio Amigo o Mares Abiertos, pero no Territorio Rival o Neutral ni Áreas Marítimas controladas por el Enemigo.

Consulta por favor la Ilustración 14: Fase de Abastecimiento del Verano de 1939, Líneas de Abastecimiento de Occidente [azules] y del Eje [negras]. Las flechas negras muestran cómo todas las unidades del Eje excepto el Submarino en el Atlántico Norte pueden obviamente trazar Línea de Abastecimiento hasta Roma o Berlín (aunque todas las Líneas de Abastecimiento del Eje se muestran trazadas hasta Berlín, las unidades del Eje podrían alternativamente haberlas trazado a Roma). Sin embargo, como todas las unidades ANS, los Submarinos están exentos de cualquier consideración relativa al Abastecimiento, así que está bien.

Bloqueos (consúltese la Ilustración 16, arriba): Las Rutas Comerciales del Eje se muestran como flechas negras desde POP/REC controlados hasta la Capital Principal, Berlín. No se muestran todas las Rutas Comerciales posibles, sólo las suficientes para demostrar que existen válidas. Los Segmentos Terrestres se vuelven a mostrar como flechas gruesas, y los Segmentos Marítimos con flechas discontinuas.

Repitiendo, las Rutas Comerciales pueden atravesar *cualquier* área que no esté bajo control Rival (lo que incluye tanto Territorio Neutral como Mares Abiertos). Las Rutas Comerciales del Eje desde los POB/REC de Suecia y Königsberg pueden atravesar las Neutrales Dinamarca y Polonia, respectivamente, para llegar a Berlín en un solo Segmento Terrestre. Lo mismo se puede decir de los POB/REC del Eje en Turquía y los Balcanes. Las Rutas Comerciales del Eje de la POB de Barcelona y Trípoli pueden trazar un

Segmento Marítimo hasta Italia, y de allí un solo Segmento Terrestre hasta Berlín.

1939 Otoño

Avanza el marcador de Fase/Estación a Otoño (*Fall*).

Fase de Mando del Otoño de 1939

Las tres Facciones asignan cartas de Mando. La URSS revela la carta n°44 (D7), el Eje juega la carta n°49 (D7), y Occidente juega la n°33, una carta de Mando de Verano (S9) como Orden de Emergencia (presumiblemente porque no tiene carta de Mando de Otoño).



El orden de Mando es: USSR primero (D7), Eje segundo (I8) y Occidente el último con una Orden de Emergencia (sólo dos movimientos, sin Agresión ni Combate permitidos) con una Prioridad de Mando "S".

1939 Otoño: Turno del Jugador de la URSS (D7)

Fase de Movimiento de la URSS (7 movimientos)

Antes de mover ninguna unidad, la URSS declara una Violación de Neutralidad (VdN) tanto contra Polonia como contra Finlandia, convirtiendo a ambas en Neutrales Armadas.

Por Polonia, ambos Rivales roban tres cartas de Reacción Mundial (Varsovia, la capital polaca, tiene un Valor de Concentración de tres) y se colocan Fortalezas Neutrales en Varsovia (VC 3), Lvov (VC 2) y Vilna (VC 1). Por Finlandia, ambos Rivales roban una carta de Reacción Mundial y se coloca 1

Ningún POB/REC del Eje está Bloqueado.

Fortaleza Neutral en Helsinki (**Nota:** Las Fortalezas de Neutrales Armadas se muestran boca arriba en la Ilustración 17, pero estarían rectas en una partida real.) Si hubiera habido algún marcador de Influencia en estas naciones, sería ahora retirado, y los POB/REC se actualizarían en consecuencia.



La URSS mueve entonces una unidad de Leningrado a Murmansk y a Helsinki, y dos unidades de Bielorrusia a Helsinki a través de Leningrado. La primera unidad (es decir, la de Leningrado) se mueve a Helsinki a través de Murmansk para evitar gastar el Límite por Borde de Bosque entre Leningrado-Helsinki, que es de dos unidades por Fase para Trabarse, lo que permite a las tres unidades de la URSS Trabarse en Combate con la guarnición finlandesa.

Entonces, la URSS mueve una unidad de Kiev y una de Odessa a Lvov. El Límite a los Bordes por Llanura en ambos casos es de tres unidades, así que no hay problema allí. Una unidad mueve de Bielorrusia a Vilna, y una unidad de Kiev mueve a Bielorrusia, siendo los dos últimos movimientos de la URSS. Observa que los Límites por Bordes en el movimiento se aplican sólo cuando se Traban en Combate fuerzas Enemigas: no se consideran para otros movimientos.



ILUSTRACIÓN 17: Movimiento de la URSS en el Otoño de 1939

Fase de Combate de la URSS

Hay tres nuevas Batallas resultantes de las Agresiones de la URSS: en Helsinki, Vilna y Lvov. Estas Batallas deben Activarse para la Resolución del Combate de esta Fase de Combate. La URSS pone boca arriba sus unidades en todas estas Batallas Activas y decide resolverlas de norte a sur.

Batalla Terrestre 1: Helsinki

El Fuerte finlandés Dispara primero, VC 1 a G4 ("1G4"), sacando un **3** y obteniendo un Impacto. El Tanque de la URSS, al ser la unidad Terrestre más grande, pierde 1 VC. Dispara entonces a 2G2, sacando **1,2**, obteniendo 2 Impactos y eliminando a la unidad finlandesa. Esto termina la Batalla, así que las unidades de Infantería de la URSS no efectúan Acción de Combate y las tres unidades victoriosas de la URSS se vuelven a poner rectas. Finlandia ha sido Derrotada: coloca un marcador de Control de la URSS en Helsinki y

aumenta los REC de la URSS en uno a 16.

Batalla Terrestre 2: Vilna

La Fortaleza polaca comienza el Combate con 1G4, sacando un **3** y obteniendo un Impacto, que reduce la Infantería oponente de la URSS a VC 2. Esta responde a 2G3, sacando **2, 4** y obteniendo un Impacto, que elimina a la unidad polaca y termina la Batalla. La unidad de Infantería de la URSS se vuelve a poner recta. Ahora controla el área de Vilna, pero no hay allí POB/REC, así que no es necesario modificar el contador.

Batalla Terrestre 3: Lvov

En Lvov, la Fortaleza polaca Defensora de VC 2 vuelve a Disparar primero, sacando **2, 5**, un Impacto. La URSS aplica este Impacto a una de sus unidades de Infantería de VC 3. La URSS devuelve el Fuego a 5G3, sacando **2, 2, 3, 4, 6**, tres Impactos, más que suficiente para eliminar a la Defensora de Lvov. La URSS vuelve a poner rectas sus unidades y gana el control de Lvov, así que la POB de la URSS aumenta en uno a 14. Como con Vilna antes, no se coloca marcador de Control en Lvov porque no es la Capital de Polonia: hasta que la Capital (Varsovia) sea controlada, Lvov debe ser *ocupada* para mantener el control de la URSS.

Esto termina la Fase de Combate, puesto que todas las Batallas Activas han sido resueltas.

La URSS se descarta de su carta de Mando para acabar su Turno de Jugador.



ILUSTRACIÓN 18: Combate de la URSS en el Otoño de 1939

1939 Otoño: Turno del Jugador del Eje (I8)

Fase de Movimiento del Eje (8 movimientos)

Con sus cuatro primeros movimientos, el Eje mueve una unidad de Múnich y dos de los Países Bajos a París para reforzar esa Batalla, y refuerza los Países Bajos con una unidad de Austria.



ILUSTRACIÓN 19: Movimiento del Eje en el Otoño de 1939

Como quinto movimiento, el Eje mueve la unidad de Königsberg a Varsovia. Puesto que el Eje y la URSS no están en Guerra, esto no es una “Intervención” que convierta a los polacos en un Satélite del Eje tomando partido contra la URSS. El Eje y la URSS son Rivalos y no Enemigos en este punto.

En su lugar, esto se considera un movimiento de “Rapiña” del Eje para ocupar una parte de una Neutral Armada Violada pero no Derrotada (Polonia) y ganarla para sí mismo, sin incurrir en penalizaciones por VdN. Ocupando Polonia, el Eje reclama Varsovia, y puede tomarse su tiempo para derrotar a la Capital porque la URSS no puede ahora hacer nada para disputársela sin Declarar la Guerra al Eje.

Como sexto y último movimiento, el Eje mueve una unidad de Roma al Mar Tirreno. Aunque su oponente lo desconoce, esta es una FA que ahora *patrulla* esa Área Marítima: cualquier Enemigo que entre en el Mar Tirreno tendrá que detenerse y luchar, permitiendo ser identificado. En

Combate, la FA puede Retirarse (las FAs actúan antes en la Lista de Prioridad en el Combate) o quedarse y luchar (aunque las FAs en el mar debe Reestacionarse tras una Ronda de Combate). Observa que las FAs que patrullan el mar deben regresar a Territorio Amigo cuando vuelvan a mover, y que no pueden usar el Movimiento Estratégico cuando muevan a o desde un Área Marítima.

El Eje rehúsa sus otros dos movimientos, contento de dejar su unidad en el Med. Occidental manteniendo un Bloqueo del Mediterráneo y el Submarino Escapado en el Atlántico Norte Bloqueando Norteamérica y esperando sobrevivir al Otoño.

Fase de Combate del Eje

El Eje acaba de Agredir a Varsovia, y por ello *debe* Activar esa Batalla. También Activa voluntariamente la Batalla de París y decide resolver esta primero. El Submarino del Eje del Atlántico Norte no se volvió a Trabar, así que no hay Combate allí (para indicar que se vuelven a Trabar voluntariamente, ambas unidades se pondrían boca arriba).



ILUSTRACIÓN 20: Combate del Eje en el Otoño de 1939

Batalla Terrestre del Eje: París

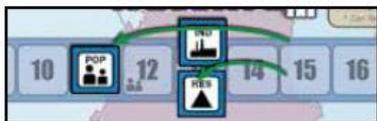
La Fortaleza francesa de VC 1 Dispara primero a 1G4, sacando un **3** y obteniendo un Impacto, reduciendo una Infantería alemana de VC 3 un paso. La FA alemana Dispara a 3G1, sacando **1, 4, 5** y otro Impacto, reduciendo la Infantería francesa de VC 2 un paso. Los restantes 3 VC de Infantería francesa Disparan a 3G3, sacando **3, 4, 5** y un Impacto, reduciendo otra Infantería alemana de VC 3 un paso. Finalmente, los restantes 11 VC de infantería alemana Disparan todos a 11G3, sacando **1, 2, 2, 2, 2, 3, 4, 4, 5, 6, 6** y obteniendo seis Impactos, eliminando a todas las Defensores franceses y acabando la Batalla. Todas las unidades alemanas se vuelven a poner rectas y la FA rehúsa la opción de Reestacionarse. París ha caído; coloca un marcador de Control del Eje allí.

Batalla Terrestre del Eje: Varsovia

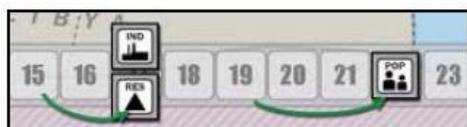
En la Batalla de Varsovia, la Fortaleza polaca de VC 3 Dispara a 3G4 sacando **1, 2, 6**, dos Impactos, reduciendo a la Infantería alemana Atacante dos pasos y dejándola con solo 1 VC. La Infantería alemana devuelve el Disparo a 1G3 sacando un **1**, un Impacto, reduciendo la Fortaleza polaca en 1 VC a cambio. La Ronda de Combate termina y la unidad Propietaria (polaca) se vuelve a poner recta, quedando el Agresor alemán boca arriba. Obsérvese que este fue un asalto algo arriesgado, puesto que la unidad de VC 3 alemana podría haber resultado totalmente eliminada.

Todas las Batallas Activas han sido resueltas. París se ha perdido, de manera que Francia está Derrotada. Las dos unidades francesas restantes (es decir, la Flota en el Océano Atlántico Central y la unidad sin revelar de Lorena) son eliminadas. Las Colonias francesas de

África del Norte y Siria no están controladas por una Facción Rival, así que pasan a ser Neutrales Armadas. Coloca una Fortaleza Neutral de VC 2 en Argelia y una de VC 1 en Siria.



Occidente pierde cuatro de POB (2 por París, Marsella, Argelia) y dos REC (Lorena)



El Eje gana tres POB (no la de Argelia) y dos REC.



ILUSTRACIÓN 21: Movimiento de Occidente en el Otoño de 1939

1939 Otoño: Turno del Jugador de Occidente (Orden de Emergencia)

Movimiento de Occidente (2E)

Occidente, que ha jugado una carta de Mando de *Verano*, está limitado a una Orden de Emergencia con la que puede mover dos unidades que *pueden Trabarse* en Combate en Batallas ya *existentes*, pero que no pueden Agredir (iniciar nuevas Batallas). No está permitido Combate alguno. Occidente mueve su unidad de León a Gibraltar y rehúsa el segundo movimiento.

Sin Combate de Occidente

Teniendo el Combate prohibido con la Orden de Emergencia, Occidente no puede hacer nada para romper el Bloqueo del Mediterráneo en el Med. Occidental ni el Bloqueo del Atlántico Norte de EE.UU. y Canadá. Si Occidente hubiera dado mayor prioridad a la compra de cartas de Acción, esta desafortunada situación podría probablemente haberse evitado.

1939 Invierno

La URSS rehúsa su Turno de Invierno. Esto acaba 1939.

1940 Nuevo Año

Comienza el Nuevo Año de 1940 avanzando el marcador de Año a 1940 y el marcador de Fase/Estación a Nuevo Año. Vuelve a barajar ambos los mazos, incorporando todos los descartes. Ninguna Facción recibe Dividendos de Paz porque Occidente y el Eje están en Guerra y la URSS declaró VdNs contra Polonia y Finlandia en el Año anterior. Se tira un dado para el Orden de Turno con el resultado de 6, lo que da un Orden de Turno: URSS-Eje-Occidente.



1940 Fase de Producción (Guerra) Producción de la URSS

La URSS lleva a cabo su Producción primero. Con POB 14 e IND 12 (REC 16),

su Nivel de Producción es de 12. Opta por un planteamiento equilibrado, comprando cuatro pasos para reparar pérdidas en sus tropas del frente, cuatro cartas de Acción y cuatro de Inversión.

Producción del Eje

El Eje, que va segundo, está en Guerra y debe contar los REC. Con POB 22, REC 17 e IND 17, su Nivel de Producción es de 17. Amenazado por el avance de la URSS en Polonia, construye dos nuevos Cuadros en Berlín y uno en Königsberg y en el Ruhr (gasto de cuatro de Producción). Aumenta las unidades alemanas de Rumanía, Hungría, Checoslovaquia y las cinco Infanterías de París, más la Infantería italiana de Barcelona y la unidad italiana de Milán (10 más gastados). Con sus tres últimos puntos de Producción roba tres cartas de Acción.



Producción de Occidente

Comprobación de Bloqueos

Occidente está en Guerra y debe comprobar Bloqueos y contar REC. Controla POB 11, REC 13 e IND 12, pero definitivamente tiene problemas de Bloqueo. El Bloqueo de EE.UU. y Canadá sigue vigente (no es posible trazar Rutas Comerciales a través del Atlántico Norte con el Submarino alemán allí). Esto significa que la POB 3 y los REC 5 de Norteamérica no se pueden contar para la Producción de Occidente de este Año.

Para mostrar esto, el marcador de “POB Sin Bloquear” (*UnBlocked POP*) de Occidente debe colocarse en el “8” en el contador, tres casillas por debajo del marcador de POB en “11” (que no se toca, puesto que Occidente todavía controla 11 POB, sólo que no puede trazar una Ruta Comercial a tres de estos puntos actualmente). Similarmente, el marcador de “REC Sin Bloquear” (*UnBlocked RES*) debería colocarse en el “8” (13 REC menos 5 Bloqueados), dejando de nuevo el marcador de REC controlados en “13”.

El Bloqueo del Mediterráneo que afecta a la India y a Oriente Medio también sigue vigente, lo que implica que sólo los REC Transafricanos de Occidente que hay allí pueden contarse para la Producción de este Año. Los tres “triángulos negros” de REC de Occidente no cuentan. Para mostrar esto, el marcador de “REC Sin Bloquear” se baja otras tres casillas en el contador, a “5”.



La Producción de Occidente estará limitada a su nivel de REC Sin Bloquear de “5”.

Como resultado de estos Bloqueos, la Producción de Occidente se reduce a un Nivel de tan sólo cinco en este Año. Occidente construye dos nuevos Cuadros en Londres y roba 3 cartas de Acción. Se acercan tiempos difíciles.

La partida continuaría ahora con la Fase de Gobierno de 1940, pero dejamos aquí el ejemplo de partida.

Notas del Diseñador

Por Craig Besinque

Triumph & Tragedy se concibió para que fuera un tipo de juego “más simple” que permitiera a los jugador más libertad de lo que es habitual en un juego de simulación para que pudieran explorar que *otra cosa* podría haber ocurrido en la Europa de las décadas de 1930 y 1940. Todos estamos familiarizados con lo *que ocurrió*, y eso ha sido cubierto sobradamente en el mundo de los juegos, pero a mí me parecía que *podían* haber ocurrido cosas bastante diferentes, y que eso no se había cubierto tan bien.

Este juego asume el alineamiento de Italia con Alemania (el Eje) y de Francia con Gran Bretaña (Occidente), y el mutuo antagonismo entre estas dos facciones, y también entre ambas y la URSS. Estos alineamientos entre facciones se basan en la similitud de sus sistemas político-económicos, pudiéndose separar las tres facciones en líneas generales en los bandos Fascista, Democrático Capitalista y Comunista. Sin embargo, *Triumph & Tragedy* no asume el alineamiento político del período entre las naciones menores de Europa y las tres Facciones que acabamos de definir.

Durante las décadas de 1920 y 1930, tuvo lugar una gran cantidad de cambio político en las naciones menores europeas. La I Guerra Mundial y sus consecuencias supusieron el despedazamiento de imperios y la formación de “estados tapón” basados

en la nacionalidad como Austria, Checoslovaquia, Yugoslavia, los Estados Bálticos y Polonia. Estos nuevos estados (y las Potencias Centrales derrocadas) asumieron formas de gobierno más “democráticas”. También el gobierno autócrata de Rusia fue derrocado y reemplazado por el Comunismo Soviético, que suscitaba posibilidades para un cambio propio (y reacciones a él).

Sin embargo, el primer brote de democracia, no floreció: los viejos antagonismos sobrevivieron y surgieron nuevos miedos y resentimientos, dando como resultado una tendencia de inversión de vuelta a la autocracia y al militarismo. Parte del propósito de este juego es asumir que estos desarrollos fueron fluidos, y que pudieron ser influidos por los deseos geopolíticos de las tres Facciones.

Hacia mediados de los 30, la vuelta a la autocracia estaba bien avanzada, de manera que al Eje se le proporciona una ventaja inicial en influencia sobre las menores europeas, aunque la orientación inicial de las menores es altamente variable y continúa siéndolo incluso más conforme la partida se desarrolla. Hay tendencias incorporadas para reflejar las preferencias de orientación histórica en algunas menores, pero la suerte y las decisiones de los jugadores contribuyen significativamente en el proceso.

El objetivo del juego es obtener una Esfera de Influencia superior, el tradicional objetivo del “*Juego de las Naciones*”. El valor de una Esfera de Influencia en el juego está basado en la población y recursos que contiene y en el nivel de desarrollo industrial de esa Facción, y queda definido por el más

débil de estos tres elementos. Una Esfera de Influencia puede ser expandida de modo pacífico por medio de la Diplomacia, o militarmente a través de la conquista, requiriendo cada método un gasto de diferente tipo de “energía” del juego.

Triumph & Tragedy no está diseñado como un juego “de simulación”, excepto en el amplio sentido de que es geográfica, histórica y militarmente creíble. Generalmente, los juegos de simulación siguen la historia bastante estrechamente para que los jugadores puedan experimentar situaciones similares a las históricas. En casos extremos, los juegos de simulación se diseñan de manera que las significativas desviaciones de la historia son básicamente inviables.

T & T adopta un punto de vista contrario: dentro de las amplias bandas de la *posibilidad* histórica, los jugadores tienen la libertad de poder elegir una extensa variedad de medios para lograr su objetivo final. El sendero de la historia es posible, pero no particularmente probable. Este es un punto de vista que reconoce la capacidad de los pequeños eventos (el asesinato del Archiduque Fernando, por ejemplo) para desviar a la historia de su camino actual.

Los jugadores pueden seguir un camino de desarrollo pacífico o de conquista; la guerra siempre es posible, pero no inevitable. Los jugadores gastan su limitada producción anual en una mezcla de desarrollo de las fuerzas militares, esfuerzos Diplomáticos, investigación Tecnológica y desarrollo industrial. El progreso industrial y Diplomático son visibles para todo el mundo, pero los jugadores desarrollan

sus fuerzas armadas en secreto, y sólo serán reveladas cuando y si el conflicto armado estalla realmente. Una Facción que se ha concentrado en las fuerzas terrestres, marítimas o aéreas puede vivir o morir con esa decisión dependiendo de lo que sus oponentes hayan desarrollado. Las Tecnologías pueden ser desarrolladas en secreto para proporcionar ventajas a las unidades amigas sobre las unidades oponentes del mismo tipo.

Un objetivo principal del diseño es para mí crear una atmósfera de incertidumbre, que añada faroles, engaños, psicología y nervios a las partidas. Las unidades de bloques ocultos proporcionan este aspecto a cambio de un pequeño coste en “carga de juego”. Las cartas proporcionan el mismo beneficio para elementos más abstractos “fuera del mapa”.

Un tema histórico esencial en los 30 fue el rearme de Europa. Una de las primeras decisiones del diseño fue que todas las unidades costaran lo mismo para que todos los jugadores pudieran construir en secreto sus fuerzas armadas. Un corolario fue que el coste de comprar una de las cartas de gobierno, Diplomáticas, de mando, Tecnológicas y económicas sería el mismo que el de un “paso” de fuerza de una unidad.

Dos mazos de cartas separados demostraron ser necesarios. El mazo de Acción empareja las funciones de mando y Diplomáticas, una combinación afortunada puesto que la Diplomacia domina el principio de la partida y el mando llega a ser incluso más crítico a medida que progresa el juego. El mazo de Inversión favorece oportunidades para el desarrollo

Tecnológico e Industrial, un bonito contraste “a largo plazo” frente a las cartas de Acción.

La Diplomacia se presenta como un tira y afloja con las pequeñas naciones de Europa, con diversas fases de alineamiento entre la neutralidad y el compromiso total con una Facción. Esta competición se lleva a cabo mediante juego de cartas, pero los jugadores sólo pueden elegir entre las oportunidades que se les presentan, y deben asignar recursos para obtener esas oportunidades en primer lugar. El mazo de Acción contiene más cartas que pueden influenciar a menores que tenían lealtades volátiles (p.e., Yugoslavia) y menos cartas para aquellas que permanecieron distantes (p.e., Turquía). Las cartas comodín de Diplomacia reflejan las inclinaciones históricas de algunas menores hacia una Facción u otra (p.e., Austria hacia el Eje).

Representar la lucha Diplomática por EE.UU. presentó un problema único. En el juego, EE.UU. jamás puede unirse a las Facciones del Eje o de la URSS, pero esas Facciones pueden resistirse y retrasar la tendencia general de EE.UU. a unirse a Occidente con su influencia Diplomática. Se puede contemplar esto como los intentos de varios movimientos aislacionistas de derechas o de izquierdas en EE.UU.

Las Facciones pueden como alternativa expandir sus dominios invadiendo naciones menores *militarmente* (lo que se llama Violaciones de la Neutralidad), pero esto implica una penalización en el juego: cartas de Acción gratuitas para los oponentes. Estas cartas de “reacción mundial” representan la reacción natural de otras menores buscando protección de tales agresiones.

Parecía divertido que los jugadores pudieran invertir en la investigación de Tecnologías que mejoraran la calidad de sus unidades, especialmente si esto podía mantenerse en secreto. Tecnologías como el Radar o el Sónar tuvieron un notable impacto en la II GM. El “Santo Grial” Tecnológico supremo, la Bomba Atómica, es una Tecnología enormemente cara cuyo logro concede la victoria.

El juego se presta a la competición pacífica y puede ganarse sin una guerra generalizada. Debe recordarse que, en los años 30 del siglo pasado, Europa llevaba en paz cerca de una década, y que se siguió jugando al “Juego de las Naciones” en esos términos. Pero las nubes de la guerra se acumulaban y nadie podía estar seguro de si la paz duraría ni cuánto tiempo. El jugador que confíe en la Diplomacia y descuide la preparación militar demostrará ser un tentador objetivo para sus oponentes.

En una partida de tres bandos, la negociación puede ser un factor interesante y crucial. En *Triumph & Tragedy* no es un requisito que Occidente y el Eje se alineen contra el Eje, ni que ninguna Facción siga las políticas históricas de su liderazgo histórico (Hitler, Stalin o Chamberlain/Churchill). Los jugadores pueden llegar a acuerdos, pero éstos no son vinculantes y es muy probable que sean temporales y oportunistas. Sólo un jugador puede ganar, así que mientras una Facción amenace con predominar, las otras dos tenderán a alinearse contra ella.

En este juego, la guerra tiene un coste. Ha habido cierta resistencia a esta noción entre los jugadores de wargames, pero es tanto realista como buena para el

juego. Si la guerra no tiene coste, entonces nadie dudará en hacerla. Con un coste apropiado, se convierte en una decisión, así que no se sabe quién puede declarar la guerra, ni cuándo o a quién.

En *T & T*, declarar la guerra cuesta una cierta cantidad de Puntos de Victoria y termina con tu Dividendo de Paz anual (cada uno de los cuales vale un promedio de 0,6 PVs). Lo que es más importante: aunque Declarar la guerra te de la ventaja temporal de la Sorpresa durante un turno, también da a la víctima una ventaja potencialmente mucho más duradera: un crecimiento industrial más fácil, que representa la soledad y el esfuerzo aumentado de una nación galvanizada,

Para conseguir un sistema de orden de movimiento sencillo que proporcionara el "ritmo" correcto, establecimos cuatro fases operacionales por año, basadas en las estaciones (con la particularidad de que sólo la URSS podría operar en Invierno, y sólo dentro de la URSS). Las cartas de Mando específicas para una Estación añaden inmediatez a la gestión de cartas, pero demostraron ser complicadas para algunos jugadores y se introdujo como prevención la Orden de Emergencia para mejorar la desagradable situación de no tener cartas de mando válidas. El sistema de Prioridad de Mando proporciona a los jugadores el control parcial (pero no total) sobre el orden de juego en una estación.

Todo esto da como resultado un juego en el que una variedad extremadamente amplia de continuaciones de la partida es posible. Mis ayudantes y yo hemos pasado muchas horas felices diseñando y jugando este juego. Espero que tú también.

Glosario

Acción de Combate: Disparar o Retirarse.

Agresión: entrar a un área únicamente ocupada por unidades Enemigas.

Aliados: en una partida de 2 jugadores, Occidente y la URSS participan juntos como un solo bando.

Apoyo Terrestre: unidades Terrestres amigas presentes.

Asociada: Neutral con 1 de Influencia

Atacante [Combate]: el Jugador Activo en una Batalla Activa.

Ataque de Portaaviones: Acción especial de Combate que permite Disparar a N1 y Retirarse.

Batalla: unidades Enemigas ocupando la misma área.

Batalla Activa: Batalla que se está resolviendo en esta Fase de Combate.

Bloqueo: bloqueo de Rutas Comerciales Enemigas.

Bombardeo Estratégico: bombardeo de la IND de una Capital Principal Enemiga por parte de FAs.

Cámara Secreta: un lugar en el que se mantienen en secreto las Tecnologías Logradas.

Capital: ciudad principal de una Nación.

Colonia: Territorio no Natal propiedad de una Potencia, con su propia Capital.

Control: posesión de un área.

Convoy: unidad Terrestre en el Mar.

Coste en Fábricas: el coste en Fábricas para aumentar el IND en uno.

Cuadro: unidad de VC 1.

Defensor [Combate]: el jugador no Activo en una Batalla Activa.

Destrabarse: salir de una Batalla.

DdG: Declaración de Guerra.

Enemigo: Rival con el que uno está en Guerra.

Escapar (Submarinos): capacidad especial para Destrabarse de una Batalla Naval mientras se permanece en un Área Marítima.

Grupo de Combate: unidades ANS que mueven juntas para Trabarse en Combate Naval.

Impacto: pérdida de 1 VC.

Incursiones: Agresión a un Territorio Enemigo con unidades ANS sin Apoyo Terrestre (“Incursores”).

IND: Industria.

Intervención: envío de unidades Terrestres a una Neutral Violada por un Enemigo.

Invasión Marítima: unidades Terrestres que mueven desde el mar a área Costera Enemiga.

Jugador Activo: El jugador que lleva a cabo su Turno.

Límite del Tamaño de Mano: máximo número de cartas que se pueden tener en la Mano.

Límites a los Bordos: la cantidad máxima de unidades Terrestres que pueden Trabarse en Combate a través de un borde por Fase.

Línea de Abastecimiento: cadena de áreas Amigas que conectan a una unidad con una Fuente de Abastecimiento.

Mares Abiertos: Mares que no están ocupados por Enemigos.

Neutral: una Nación que no es miembro de ninguna Facción.

Neutral Armada: Neutral Violada que ha desplegado sus fuerzas ofensivas.

Nivel de Producción: lo menor de la POB, IND o (si está en Guerra) REC de uno.

Océano: un Área Marítima de doble tamaño.

Orden de Emergencia: Orden que usa una carta de Mando que no es de esa Estación.

Orden de Mando: orden de los Turnos de Jugador de cada Estación, según la Prioridad de Mando.

Orden de Turno: orden de juego para las Fases de Producción y Gobierno.

Partición: ocupación del territorio de una Neutral Violada por un Rival.

POB: Población.

Potencia de Fuego: la capacidad de una unidad para dañar a unidades Enemigas en Combate,

Primer Disparo: la capacidad para Disparar antes que unidades Enemigas del mismo tipo.

Protectorado: Neutral con 2 de Influencia.

REC: Recursos.

REC Transafricanos: REC que pueden trazar Rutas Comerciales alrededor de África (se muestran como triángulos rojos).

Reestacionamiento: movimiento gratuito para las unidades ANS a Territorio Amigo no disputado.

Retirada: salir de una batalla a un área adyacente Amiga.

Rival: Facción oponente.

Ruta Comercial: cadena de áreas no Rivales que conectan los POB/REC con la Capital de uno.

Territorio Natal: el Territorio Nacional de una Potencia.

Trabarse: entrar a un área que contiene unidades Enemigas.

Unidades ANS: unidades Aéreas/ Navales/Submarinas

Unidades Navales: Portaaviones y Flotas.

Unidades Terrestres: Fortalezas, Tanques e Infantería.

VC: fuerza de una unidad en pasos.

VdN: Violación de Neutralidad.

Traducción de Luis H. Agüe para GMT