

1. Instalación

1.1 Procedimiento de instalación

Enciende tu ordenador e inserta el DVD llamado World War One in tu DVD-ROM. El programa setup de inicialización se ejecutará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla para instalar el juego. Si el Autoplay no está activado, ejecuta el programa setup de inicialización haciendo un doble click sobre Mi PC, el icono del DVD-ROM y finalmente en SETUP.EXE.

. Microsoft (R) DirectX 9.0c (R) debe estar instalado en tu PC. Si no es así, tienes que ejecutar el instalador DirectX Installer que puedes encontrar en el DVD-ROM.

. Una vez el juego ha sido instalado, puedes ejecutarlo desde el Menú de Inicio e insertando el DVD llamado World War One.

Tipo de juego

El juego permite un máximo de 4 jugadores con el objetivo de mantener un buen equilibrio entre número de naciones y conveniencia del juego, más de cuatro jugadores no es usual en los juegos por red.

Tus adversarios están controlados por otros jugadores (en el juego multi-jugador) o por una inteligencia artificial (en el juego de 1 jugador). Selecciona el tipo de juego que desees jugar.

Para reanudar un juego guardado, simplemente selecciona y carga el juego guardado que quieras.

Juego Multijugador:

Para jugar en red de manera óptima, recomendamos que todos los jugadores tengan una conexión con un mínimo de 512Kbps y usen el protocolo TCP/IP. El jugador que actúa de host selecciona un escenario de la lista, y es responsable para el ajuste de la velocidad del juego y de guardar los juegos.

Para un juego en red local (LAN), puedes unirte a un juego existente o crear uno nuevo después de una búsqueda automática de una partida.

Para un juego en Internet, necesitas conocer tu dirección IP para unirte a una partida. La dirección IP cambia con cada nueva conexión.

Cómo encontrar tu dirección IP:

- . Asegúrate que estás conectado a Internet;
- . Ves a "Inicio" y selecciona "Ejecutar";
- . escribe "cmd" (Win2000/XP/Vista) y clicas sobre el "OK";

. escribe “ipconfig” en la nueva ventana y presiona la tecla “Enter”.

Tipo de escenario

Selecciona el tipo de escenario que quieres jugar. Están agrupados en dos categorías:

. Batallas: el escenario es de duración corta y cubre solamente una pequeña sección del mapa principal. Estos escenarios son ideales para aprender la mecánica del juego.

. Campañas: la duración del juego depende del año de inicio, pero siempre cubren el mapa entero y todas las funciones están presentes en el juego.

Elige tu escenario y pulsa en “Cargar”.

1.2 Requerimientos del sistema

Especificaciones recomendadas

Procesador: Intel Pentium o AMD Athlon, 1800 MHz

RAM: 2 GB

Tarjeta gráfica: 256 MB RAM, compatible con DirectX 9.0c

Tarjeta de sonido: 16-bit, compatible con DirectX 9.0c (válido para DirectMusic)

DVD: DVD-ROM

Periféricos: teclado y ratón compatibles con Microsoft

Sistema operativo: Windows 2000, XP o Vista

Disco duro: 4 GB de espacio libre en el disco

DirectX: Version 9.0c

NOTAS al Capítulo 2

En azul : Notas y piés de página

En rojo : NO se traducir, en este capítulo concreto siempre es “tooltip”

Traducciones peligrosas : NW por VN, EP por PE, VP por PV.

2. Comprendiendo el juego

Hay algunos conceptos y elementos clave para comprender totalmente esta simulación de la Gran Guerra del 1914 al 1918.

Debes llevar a la victoria a una nación o alianza (Entente o Potencias Centrales) a través del tortuoso camino que fué la Primera Guerra Mundial. Para ganar, debes adquirir la puntuación mayor en puntos de victoria sin perder moral, es decir sin que la “Voluntad Nacional” haya caído a niveles muy bajos. O hacer caer la moral de tus competidores antes de que lo haga la tuya.

Este es un breve resumen de qué elementos se deben conocer para realizar esta misión, en los aspectos básicos del juego: guerra, diplomacia, economía, administración y política, tecnologías y doctrinas militares. En los capítulos que siguen a este en el manual, encontrarás la información más detallada.

2.1 Conceptos importantes

Escalas del juego

World War One es un juego de estrategias jugado por turnos. Cada turno significa uno o dos meses de tiempo real, dividido en fases (siendo la más importante de ellas la Fase Militar).

El año 1914 está dividido en 4 turnos y un turno previo (primeros días de agosto 1914, comprendiendo solamente algunas fases del juego). Los años de 1915 al 1918 tienen 9 turnos cada uno.

Cada tres turnos (cada estación anual), hay una fase de planificación (particularmente útil para la economía y la política).

La unidad de combate militar básica es el cuerpo de ejército.

Países

Los países son la base de la política y la diplomacia en el juego. Están representados en el juego tan fielmente a los datos históricos como ha sido posible. Los países son neutrales o han tomado parte por una de las dos alianzas opuestas en la guerra: las Potencias Centrales (Alemania y Austria-Hungría) y la Entente (Francia, Gran Bretaña y Rusia). Alemania, Austria-Hungría, Francia, Gran Bretaña y Rusia (pero también Italia, Turquía y los EE.UU.) son denominadas en el juego como Potencias Mayores.

Fases en un turno del juego

Fases en un turno del juego son:

- . Eventos (incluyendo la determinación de la iniciativa y el tiempo atmosférico)**
- . Diplomacia y Tecnología**
- . Cambios de frente***
- . Refuerzos**

- . Fase Militar (incluyendo las acciones navales)
- . Test para los sitios (y ajustes de la Voluntad Nacional**)

**de septiembre de 1914 en adelante

***de enero de 1915 en adelante

Fase Militar

Cada alianza juega alternativamente, dependiendo de quién tiene la iniciativa.

Obtener la iniciativa permite a las alianzas:

- .Jugar primero o segundo en un turno (a tu elección);
- .Tener mejores probabilidades de conseguir una Reacción para uno de tus ejércitos durante el turno enemigo.

El orden de juego (en la Fase Militar) es el siguiente:

Nota preliminar importante: ninguno de los pasos de activación siguientes se requieren si la opción “**strict turn order**” no está seleccionada.

- El bando con la Iniciativa jugará su turno. El otro bando permanece pasivo, pero con la posibilidad de algunas acciones militares (Intercepciones, Reacciones).
- El jugador con la Iniciativa activa todos sus ejércitos -uno a uno- en un determinado frente.
- Se empieza activando el Ejército Principal de ese frente. Este ejército puede mover y atacar el enemigo (éste puede interceptar las unidades en movimiento).
- Cuando todas las unidades del ejército activado se han movido, entonces se resuelven las batallas generadas por estos movimientos, una por una.
- Una vez resueltas todas las batallas, el jugador activo puede explotar sus éxitos (con las unidades en la reserva de su HQ activado), donde él haya ganado la batalla. Una vez hecho esto, el jugador activará otro ejército (a su elección) y jugará nuevamente con ese ejército, y así hasta que todos sus ejércitos hayan sido activados.
- Es posible intentar la activación de 2 ejércitos simultáneamente, a partir de un test de coordinación; hecho con los 2 generales al mando de sus respectivos HQs (cada general tiene un valor de coordinación, ¡el mejor es el más pequeño!). En caso de no conseguirlo, sólo un ejército se activará (el otro se activará después). En caso de conseguir la activación simultánea, los 2 ejércitos actuarán a la vez: podrán moverse y luchar juntos.

- La alianza activa puede mover su GHQ una vez, al mismo tiempo como cualquier ejército activado.
- Cuando la alianza activa ha completado todas las activaciones de todos sus ejércitos, puede entonces mover sus unidades independientes, las que no están bajo el comando de un ejército. Por ejemplo todas las unidades en las colonias en Africa. Entonces la fase militar habrá terminado.
- La alianza del oponente (la que no tiene la Iniciativa) juega ahora su turno. Es ahora el jugador activo y la alianza que acaba de jugar (la que tenía la Iniciativa) queda pasiva (excepto para las intercepciones y reacciones). Los roles cambian ahora.

El Calendario

El año de juego se compone de 9 turnos, agrupados en 3 estaciones (cada una termina en una Interfase estacional):

Invierno

Enero-Febrero

Marzo-Abril

Mayo

1ª Interfase estacional (Verano)

Verano

Junio

Julio

Agosto**

2ª Interfase estacional (Otoño)

Otoño

Septiembre

Octubre

Noviembre-Diciembre

3ª Interfase estacional (Invierno)

**Nota importante - Agosto 1914: Sólo agosto de 1914 está dividido en 2 turnos: el pre-turno especial (principios de agosto) y agosto. Esto muestra las fases de movilización y ejecución de los planes de guerra iniciales y la gran intensidad de las operaciones en el inicio de la guerra.

- En agosto, la Entente juega primero en el frente Occidental, seguido por las Potencias Centrales. En el frente del Este, es al contrario.
- Durante septiembre el rol de la iniciativa es el habitual.
- No hay Interfase de otoño en 1914 (al terminar agosto).

Las otras fases (desde septiembre 1914 en adelante):

Fase de Eventos: cada turno, cada Potencia Mayor recibe un número variable de eventos, que pueden ser públicos (de efecto inmediato) o secreto (para ser jugado posteriormente). Los detalles del evento son explicados en la ventana de información del evento. Algunos eventos pueden pedir que elijas entre diferentes alternativas (los efectos se explican normalmente en los **tooltips**).

Diplomacia: cada alianza pueden intentar por turno una misión diplomática en un país neutral de su elección donde tiene un embajador aliado (de valor no nulo). Se realiza un test diplomático, usando como bonificación la suma de los valores de todos los embajadores aliados en ese país neutral, menos la suma de todos los embajadores enemigos (si los hubiera). Los resultados del test pueden ser de ningún efecto o bien un cambio en el Nivel Diplomático en el país neutral objetivo.

Según el nivel obtenido, el país neutral puede cambiar su actitud y comportamiento.

Los resultados se explican en la ventana de información diplomática.

Si el país neutral declara la guerra, puede tener algunos efectos en otros países neutrales con consecuencias que a menudo son adversas (por ejemplo en los Balcanes, o entre Italia y Turquía).

Refuerzos: cada alianza recibe sus refuerzos, tal y como se indica en la ventana de refuerzos que aparece en el inicio de esta fase. Normalmente, los refuerzos aparecen directamente en los ejércitos existentes. Los nuevos ejércitos pueden también ser creados durante la Fase de Planificación (ver Economía más adelante).

De manera similar, las unidades fuera de combate se reubican nuevamente en el juego. Cada país recibe PR (puntos de reclutamiento) y MUN (municiones). El 50% de los PRs pueden ser usados inmediatamente para completar la potencia de los cuerpos que la han visto reducirse durante el combate. La otra mitad de los PRs debería de ser guardada para ser usada durante las batallas (se gasta 1 PR por cada test de moral en una batalla).

Conceptos relacionados:

Iniciativa: cada alianza hace un test de iniciativa para cada frente de guerra, el frente del Este y el frente Occidental, modificado por el valor de su mejor general en jefe (el presente en el frente GHQ). La alianza que obtiene la puntuación más alta recibe la Iniciativa en ese frente.

Tiempo atmosférico: el tiempo puede cambiar dependiendo de las zonas climáticas, basado en la geografía de Europa, y en el turno en curso (el mal tiempo es más frecuente en los turnos invernales). El combate es más difícil cuando hace mal tiempo, y el movimiento y el reconocimiento (ambos aéreo y naval) se ven obstaculizados.

Tecnología: la tecnología es a nivel de alianza (Entente o Potencias Centrales). Cada país elige dos proyectos de desarrollo tecnológico (TECH). Cada proyecto elegido es entonces testado y se determina si el proyecto puede ser llevado a cabo o no. Entonces, en caso de éxito, cada turno el proyecto bajo investigación es testado.

If failed, the project progresses slowly (and its success percentage increases). If successful, that alliance gains the benefits of the TECH and its effects. The Technology Information

window gives more details on these effects.

Naval: las alianzas pueden sacar sus flotas de puerto en diferentes misiones (transporte, raid, control marítimo, intercepciones). Las salidas de la flota alemana están restringidas a la intervención del Kaiser.

Los Frentes

Hay 3 frentes en World War One: dos en Europa, el Occidental y el del Este, y el tercer frente está repartido en el resto del mundo. Los límites de los 2 frentes están indicados en el segundo submodo especial del Mapa Militar (en el modo Mapa Militar, usar la tecla **ab?** dos veces para verlo).

Iniciativa

Tiene los elementos clave:

- En cada frente, la Iniciativa se determina al principio de cada turno. Un número aleatorio [D12] es modificado por el valor de iniciativa de un GHQ.

- Según el frente, los GHQ usados son:

Frente Occidental: Alemania / Francia o Inglaterra.

Frente del Este: Alemania o Austria / Rusia.

. El jugador con el resultado más alto tiene la iniciativa para el turno. En caso de empate, el bando que no tuvo la iniciativa en el turno anterior la obtiene ahora.

Excepción: la Iniciativa está predeterminada en el primer turno de los escenarios. Por ejemplo, en 1914, los valores de iniciativa GHQ son:

Frente Occidental:	Frente del Este:
Joffre (Francia): 4	Gran Duque (Rusia): 3
Moltke (Alemania): 2	Conrad (Austria-Hungría): 4

3. El Menú Principal

La pantalla del Menú Principal permite a los jugadores acceder a las funciones básicas del juego como son la carga de las partidas guardadas, empezar nuevas partidas, y establecer las opciones de juego.

3.1 Opciones

La ventana de Opciones se abre al pulsar la tecla Esc (o el botón indicado en la parte inferior derecha de la interface). Acceder a esta ventana permite habilitar o deshabilitar un gran número de opciones del juego, como la forma de mostrar los **sprites** en el mapa (3D, 2D, estilo wargame), los parámetros de la IA, los distintos modos de juego turno a turno, o incluso modificar algunas reglas del juego eligiendo cuales aplicar y cuales no en cada partida. Existen también **tooltips** para dar información sobre los efectos de las distintas opciones de juego.

3.2 Campañas y Escenarios

Cuando se empieza una nueva partida, los jugadores tienen una lista de escenarios disponibles. Esta lista incluye desde escenarios relativamente cortos hasta partidas que abarcan campañas completas. Los escenarios cortos están limitados en su alcance temporal y envuelven pocos territorios en el mapa del juego. Las campañas completas implican el mapa completo y literalmente a cientos de líderes individuales y unidades.

La lista de escenarios también incluye tutoriales que son ALTAMENTE recomendados para los nuevos jugadores. La mecánica del juego es relativamente simple de aprender pero no os decepcionará porque el sistema

de juego es increíblemente complejo y con muchos matices entre bastidores. Aprender para dominar las sutilezas del juego requiere paciencia y práctica.

Un **tooltip** da una breve descripción de cada uno de los escenarios. Una vez que los jugadores han seleccionado su escenario, para empezar el juego se requiere simplemente escoger uno de los dos bandos (Entente o Potencias Centrales).

3.3 Cargar partidas

En vez de comenzar una partida nueva, los jugadores pueden reanudar una partida guardada por ellos previamente o guardada automáticamente.

3.4 Guardar partidas

Las partidas NO se guardan automáticamente por el sistema a menos que se haya completado un turno. En general, la única ocasión en que un jugador necesita guardar manualmente una partida es cuando abandona el juego mientras está planeando sus movimientos para un nuevo turno y quiere reanudar el juego tal cual cuando vaya a volver a jugar. Los jugadores pueden guardar una partida en cualquier momento pulsando la tecla Esc y accediendo al Menú de Opciones. Desde aquí, los jugadores pueden seleccionar el botón de Partida Guardada y seguir las instrucciones para el guardado.

3.5 Multijugador

3.5.1 **Hosting** la partida

Para crear una sesión de juego multijugador, el primer paso es crear el **Host**. Recomendamos usar el PC con la mejor configuración como **Host**: más memoria RAM, mejor CPU. La mayoría de los cálculos (IA) se realizarán en el PC que actúe de **Host**.

Una vez seleccionado, el jugador **Host** debe crear una sesión de **Host**: inicia el juego, pulsa el botón “Multijugador” (Menú de Inicio) y elige la opción “**Host**”.

Una vez hecho, tienen que ser seleccionadas algunas pocas opciones: el nombre de la sesión, la contraseña de la sesión (opcional) y el nick del **Host**.

Seleccionadas estas opciones iniciales, el jugador que actúa de **Host** llega a la ventana de selección de escenario. Aquí puede seleccionar un escenario si quiere iniciar una nueva campaña o escenario multijugador, pero también puede elegir una partida guardada previamente (ver 3.5.4).

3.5.2 Jugando una partida multijugador

Cuando el jugador Host ha creado una sesión para una partida, el debe enviar su dirección IP a todos los jugadores que quieran jugar en la partida. La manera más rápida de saber la dirección IP es ir al Menú de Inicio de Windows

y seleccionar la opción "Ejecutar". Aparecerá una ventana pidiendo un comando para ejecutar. Escribe "CMD" y dale a la tecla de Enter. Aparecerá el escritorio negro de DOS: ahora escribe "IPCONFIG" y dae a la tecla de Enter. Tan pronto como hayas enviado este comando, te aparecerá la dirección IP en la pantalla. Una vez tengas tu dirección IP, el jugador Host puede comunicar sus "coordenadas de Internet" a todos los otros jugadores. Notad que este procedimiento se supone también para empezar una partida multijugador en una red de acceso local LAN.

Una vez la dirección IP ha sido recibida, cada jugador tiene que lanzar el juego y seleccionar la opción "Multijugador" en el Menú de Inicio. Entonces se tiene que pulsar el botón de "Jugar". Se le pedirán algunas opciones: la dirección IP, la contraseña de la sesión (opcional), el puerto IP (opcional, esto también es comunicado por el jugador Host) y la **check-box "Is Internet game"** (si no se está jugando vía LAN, claro).

Tan pronto como todas estas opciones estén seleccionadas, puede entrar en una nueva ventana, donde se muestran todas partidas actualmente en curso. El botón de "Buscar partidas" sirve para refrescar la lista. El jugador tiene que pulsar en el nombre de una partida de la lista. Tan pronto como haga eso, entrará en la ventana de selección de escenario.

Se ve el escenario seleccionado por el jugador Host y simplemente se tiene que seleccionar la nación/alianza que se quiera controlar, entre aquellas actualmente disponibles, por supuesto. Si se restaura un juego guardado, esa selección no debe hacerse, claro está.

Cuando se termina este último paso, el contenido de la ventana se refresca y se ve la lista de todos los jugadores actualmente conectados con el Host. Se puede notificar al Host que se está preparado para jugar pulsando el botón "Listo". En cuanto todos los jugadores conectados han notificado su estado de "listo", el jugador Host puede comenzar el juego pulsando el botón de "Inicio". Así se informará a todos los ordenadores de los clientes que ya pueden iniciar automáticamente el procedimiento de carga del escenario o del juego guardado.

¡ Entonces el juego mutijugador puede finalmente empezar !

3.5.3 Reanudando una sesión multijugador guardada.

Host y cliente puede seguir el mismo procedimiento descrito anteriormente. Sólo hay un par de restricciones:

. Los jugadores **Host** y cliente deben elegir los mismos nickname usados durante la inicialización de la sesión multijugador, de otra manera no le es posible al juego reconocerlos para iniciar la partida.

. Los jugadores **Host** y cliente no pueden cambiar a nueva nación o alianza.

4. Pantalla Principal e Interfaz

La mayoría de tu experiencia de juego con “World War One: La Grande Guerre 14-18” tundra lugar en la pantalla principal y displays de detalle (Panel de Unidad, Panel de Detalle de Unidad, etc..). El mapa puede ser desplazado moviendo el ratón hacia cada uno de los extremos de la pantalla o usando las flechas de dirección del teclado. La vista del mapa también puede acercarse o alejarse utilizando la rueda del ratón o las teclas Fin, Avance de Página y Retroceso de Página.

4.1 Recorrido por la Pantalla Principal

1. Nación Activa

Aquí se muestran varios elementos de la nación seleccionada, tales como el sistema político, libertad de prensa, nombre, bandera (haz click en ella para acceder a las estadísticas de la nación, únicamente si la controlas) y, lo más importante, Cansancio de Guerra y el actual estado de humor (ánimo) del Parlamento

2. Barra superior de campos de juego

Esta barra contiene los 10 campos de juego o secciones del juego, de izquierda a derecha: Puntos de Reclutamiento (PR – Para construir unidades), Municiones (MUN – Para artillería y ofensivas), Voluntad Nacional (NW), Pérdidas (incide en la moral de la nación), Economía, Informe Diplomático, Capacidad de Transporte por Tren, Capacidad de Transporte Naval, Doctrina de Combate e Investigaciones Tecnológicas.

3. Turno de Juego

El turno actual se muestra aquí (mes y año)

4. Vista de Región

Cuando un área es seleccionada, la vista de región muestra un dibujo con el tipo de terreno, presencia o no de una ciudad y el clima. Iconos adicionales estarán también presentes para informarte de la presencia de vías de tren en la región, recursos (económicos y de reclutamiento), objetivos estratégicos (y su valor), Lugares de Producción, estado del mar y peligros, puertos, etc..

5. Panel de Unidades

En este panel verás que regimientos están presentes en la región. Cuando hagas click en una de ellas tendrás acceso a un informe detallado (por

unidades, no por regimiento). Verás fleches de scroll para regimientos con muchas unidades.

6. Orden de Iniciativa

Los cascos situados en la parte superior del Panel de Unidades indicarán a los jugadores (o bandos) en que lugar jugarán en el presente turno.

7. Registro de partida

La ventana semitransparente mostrará en una lista todos los mensajes del juego, así como los mensajes entre jugadores tipo chat. Puede ser ampliado para una lectura más cómoda.

8. Botones de Acción

Haz click en estos botones (si están presentes entre el 1 y el 5) para comprometer o dar órdenes durante la presente fase. Cuando las órdenes sean validadas, el sexto botón (fin de la fase / fin del turno), localizado abajo a la derecha, estará ahora resaltado.

9. Minimapa, Fase actual y Modos de Mapa

El minimapa te permitirá moverte rápidamente entre secciones distantes en el mapa. El mapa principal centra la vista en la region seleccionada. Debajo del Minimapa deberás ver la sección donde se muestra la actual fase del juego.

Los cuatro botones situados en la zona superior del minimapa son los botones de las distintas vistas de mapa. Haz click en ellos para ver (de izquierda a derecha), el Mapa Militar, el Mapa Estratégico, el Mapa Político y el Mapa Diplomático.

10. Game Control Buttons Botones de Control de Juego

Hay 3 de ellos, de arriba a abajo:

- **Registro y Diálogos:** Un click abre una ventana semitransparente donde todo lo que ocurre durante el juego es anotado. También contiene una ventana para escribirte con otros jugadores durante una partida multijugador.
- **Mensajes:** te permite ver los mensajes de juego (eventos, acciones, etc.). Puedes hacer más grande la ventana para leer más comodamente.
- **Menu:** Este botón abre el menú para guardar, salir, cambiar las opciones (también puedes accede a este menú pulsando la tecla "Esc").

11. Detalles en el Mapa

Cuando el cursor del ratón está en un área sobre el mapa, obtendrás información detallada sobre varios aspectos sobre ese área: nombre, propietario, terreno, clima actual y clima en la zona, infraestructuras, valor estratégico, suministro, etc...

4.2 Regiones Terrestres y Zonas Marítimas

Las fuerzas terrestres y las unidades navales se mueven a través del mapa trazando sus senderos de movimiento a través de cientos de regiones terrestres y zonas marítimas. Manteniendo el cursor sobre una zona marítima aparecerá una ventana que mostrará a los jugadores información específica sobre esa región o zona.

Areas View (Vista de Area)

In military mode, when you click on an **area**, the leftmost panel displays the following items (left to right): En la vista military, cuando haces click en una área, el panel muestra los siguientes items, de izquierda a derecha)

- Bandera de la nación propietaria
- Vista del área (con o sin población urbana), mostrando información visual sobre el terreno y el clima.
- Nivel de las infraestructuras de vías de tren, que indica cuantos cuerpos pueden utilizarlas.
- Otros iconos, principalmente en las ciudades, con valores en terminus de valor económico y de reclutamiento, presencia de puertos, fábricas (municiones, aviones, armas químicas y astilleros). Una estrella (con una figura dentro) indica que la ciudad es un objetivo estratégico (y su importancia).

Cerca, a la derecha, verás la lista de regimientos presentes en el área (puedes hacer click en todos ellos para verlos detalladamente)

4.3 Estructuras

Ciudades, pueblos, fortalezas, puertos, astilleros y factoría (lugares de producción) se conocen colectivamente como “estructuras”. Su presencia en el mapa es indicada por un icono que da a los jugadores una pista visual sobre lo que son. Uno de los principales logros de un jugador es controlar las ciudades que son objetivo y estratégicas con el fin de generar para si y minar para el rival la Voluntad Nacional, o desencadenar una Victoria automática para el escenario que se está jugando.

Ciudades Algunas ciudades son designadas como objetivos o como localizaciones estratégicas. La mayoría de las ciudades actúan como fuente de recursos.

Pueblos Un pueblo es una ciudad pequeña. Los pueblos no generan recursos.

Fortalezas Una Fortaleza representa un entramado de defensas y posiciones óptimas que genera beneficios para las unidades

defensivas. Estas estructuras tienen una habilidad limitada para generar y distribuir suministros para su guarnición. También proveen de un libre pero limitado soporte de artillería cuando una batalla tiene lugar en su región.

Puertos Un Puerto ofrece el beneficio de ser capaz de acumular barcos. Los barcos se representan por un sprite en la zona superior del ancla (azul menor, rojo mayor) que representa el Puerto. Mientras se encuentran en un Puerto, los barcos no pueden ser atacados por barcos enemigos. Los puertos usualmente proveen tanto a las unidades navales como a las terrestres. Los barcos pueden ser reparados mientras se encuentran en Puerto, la velocidad de la reparación dependerá del propio Puerto (mayor o menor, con astillero o sin el)

Astillero Un astillero es mostrado con una grúa en 3D próxima a la ciudad cuando es mostrada. El icono del ancla se usa también como un atajo para entrar en el menú de astillero.

Factorías (Lugares de Producción) Una factoría es mostrada con un icono Redondo y gris en el mapa, generalmente con un dibujo que muestra la producción principal que se realiza allí. De ahí el término “Lugar de Producción”. Cuando un Lugar de Producción no está en funcionamiento, se muestra con un símbolo en rojo encima suyo.

4.4 Áreas y Teatros

Las Áreas están formadas por regiones que se encuentran geográficamente interconectadas. Teatros representan una colección de áreas geográficamente interconectadas. Usa el filtro de mapa listado en el apartado siguiente (4.5 Filtros de Mapa) para ver las Áreas y Teatros presentes en el escenario que estás jugando.

4.5 Filtros de Mapa

Situados justo debajo del minimapa en la pantalla principal, hay dos filas de botones. Estos cuatro botones distintos permiten a los jugadores ver la distinta información en el mapa de juego.

Modo Militar

El modo militar (y el estratégico, que es prácticamente el mismo) es el más utilizado en el juego. El mapa muestra los distintos tipos de terreno en las diferentes áreas, la presencia de pueblos y ciudades, ríos y fronteras, todas las unidades militares y los movimientos que tienen ordenados (combates, asedios). La niebla de Guerra está activa y te impide ver las unidades enemigas que están lejos de tus unidades y áreas (aunque hay varias estrategias para remediarlo, como espías o reconocimientos aéreos).

La tecla “**Tab**” permite alternar entre los diferentes filtros del propio Mapa Militar (en orden): Suministros, Frentes, Reconocimiento, Tiempo, Clima y Regiones (para política y diplomacia)

Modo Estratégico

El mismo que el military, con el añadido de los objetivos estratégicos (ciudades) que son mostrados en el color de la nación que los posee.

Modo Político

Las Áreas están coloreadas según su dueño. También date cuenta de que, en todos los modos de mapa, las ciudades capitales están mostradas con una bandera más grande de lo normal de la nación que las posee (mientras que las banderas que indican el control de áreas son más pequeñas)

Modo diplomático

Un filtro de color se aplica en el mapa para mostrar todos tus aliados (en verde) y todos tus enemigos (en rojo). Las naciones neutrales se muestran utilizando un color acorde a su nivel diplomático.

4.6 Interfaz de Juego

El sistema de juego gira alrededor de la actividad que tiene lugar en la pantalla principal y que se divide en los distintos paneles. El interfaz está diseñado para permitir a los jugadores hacer click con el botón izquierdo para activar o seleccionar las diferentes piezas o elementos. Además, las ventanas emergentes permiten a los jugadores obtener información simplemente manteniendo el cursor sobre los diferentes elementos (botones, regiones, unidades...) del juego. La ventana emergente es instantánea por defecto, aunque puede ser modificada dicha característica en las opciones del juego.

Presionar la tecla Esc en tu teclado te permitirá cerrar cualquier ventana que esté abierta. Si presionas dicha tecla en la vista principal volverás al menu de opciones.

Nota: Una lista de atajos de teclado está disponible en la sección “Apéndice” de este manual.

Nota: Si aparece en verde se trata de un añadido mío, por ejemplo una aclaración sobre algo que no queda del todo claro.

Nota: Si aparece en rojo significa que no termino de entender lo que dice y no termino de ver clara la traducción.

5. Organizando tus fuerzas.

El éxito en “Primera Guerra Mundial: La Grande Guerre 14-18”, está determinado en gran medida, por tu capacidad a la hora de organizar tus fuerzas militares.

Para aprovechar al máximo sus formaciones militares más grandes, como el Cuerpo o Ejércitos, es importante, en primer lugar entender los símbolos y la información que encontrarás sobre las unidades de grado inferior.

Las unidades militares son de dos tipos: de combate y no combate (unidades de apoyo), pueden ser unidades terrestres o navales. Hay docenas de tipos de unidades de tierra y 10 unidades diferentes de tipo naval.

Cada unidad tiene sus propias características: El tipo (la infantería, la caballería, buques de guerra, unidades de apoyo, etc.), el Valor De combate (el ataque, la defensa, el apoyo, la potencia de fuego, y la gama de fuego), la Resistencia (para barcos y fortalezas), la Moral, el Movimiento o la velocidad, y el Valor de Reconocimiento (aviones).

Asimismo los líderes tienen varias características, valoradas entre 1 y 6: ataque y valores de defensa, obstinación, despedida (Lo que cuesta relevarlo del mando quizás) y valores de coordinación; y algunas capacidades específicas (todos son detallados sobre tooltips de los líderes). Los Combates son fuertemente influenciados por la doctrina militar empleada: en 1914, esto es la Guerra de Movimiento, una batalla fluida. Pero hacia el final de 1914, las tropas comienzan a cavar iniciándose la fase de guerra de trincheras, se hace presente entonces la doctrina de Potencia de fuego. Cuando esta doctrina está activada, los ataques no son numerosos pero violentos y muy costosos en términos de víctimas, y el movimiento es sumamente limitado. Es decir, cuesta mucho avanzar. Sólo alrededor del final de la guerra, cuando la doctrina de Guerra Combinada es puesta en práctica, el campo de batalla ve algún movimiento otra vez. Es decir, intenta recrear las distintas fases que todos estudiamos en el Instituto.

Las unidades militares de tipo terrestre son divididas en 3 categorías Principales:

HQ (oficina central): una unidad por Ejército. Un HQ es usado principalmente para identificar su Ejército y activar las unidades que manda en cada ronda. Un HQ también es usado para mantener varias unidades en la reserva.

- Cierta HQ tiene un general histórico cuyos valores sustituyen él del HQ.
- HQ es identificado por un símbolo de Estrella al lado de su sprite sobre el mapa así como su número de ejército.

Cuerpo (sobre todo infantería o caballería): son las unidades de combate, únicas unidades que pueden ser comprometidas en las líneas de combate

durante una batalla. "El cuerpo" es la unidad estándar y tiene un lado reducido (indicado por una raya blanca sobre el contador).

Unidades de Apoyo: estos consisten en la artillería (pesada, de sitio o costera), Fuerzas Aéreas (cazas, bombardero, zepelín), tropas de asalto y tanques. Proporcionan beneficios durante el combate pero no participan directamente en el mismo.

Los ejércitos y HQ

Las fuerzas terrestres de cada país son divididas en uno o varios Ejércitos, cada uno tienen un número concreto (Ciertas unidades tienen el nombre que usaron históricamente).

Un HQ representa un Ejército. Este manda su propio cuerpo (con su número de ejército). (Ejército nº I, Ejército nº II, etc.)

También puede comandar otro cuerpo (sin un número de ejército). Estas unidades sueltas son divididas en uno o varios montones.

Mirar debajo para ver más detalles.

5.1 Entendiendo el Panel de Unidad

El Panel de Unidad es un instrumento versátil para la inspección, la selección, y la organización de tus fuerzas (Unidades, Líderes, Navíos, Fuerzas, Cuerpos, Carros de Suministro, etc.).

Si clicas con el botón izquierdo sobre tus unidades (incluyendo a Líderes y guarniciones) sobre el mapa, surge una ventana conocida como Panel de Unidad. Dicha ventana aparecerá a lo largo del borde inferior de la pantalla.

Las Unidades

Cuando usted pulsa sobre un grupo de unidades militares, el panel de unidad muestran más información (mirar la imagen de debajo):

1 - General (en el lado izquierdo) y HQ (en el lado derecho), con indicación de sus valores y, posiblemente, capacidades especiales.

2 - Reservas: si ejército tiene un HQ, entonces una caja semitransparente se muestra en el centro de la pantalla. Puedes ampliarlo para ver su contenido pulsando sobre el símbolo + (puede contener de 0 a 6 unidades de combate por regla general).

3 - Misiones: para algunas unidades (HQ, Aviones, Barcos), son posibles algunas misiones específicas. Los botones mostrados aquí le permiten asignar

una misión a la unidad. Con un clic sobre uno de los botones de misión la activa y con otro la cancela.

4 - Unidades: Por lo general se trata de cuerpos de ejército (unidades de combate), escuadrillas de buques de guerra, o unidades de apoyo (artillería pesada, tanques, escuadrillas aéreas). Mirar debajo para más detalles. □

5 - Tipo de Movimiento: En la parte alta del panel de unidad hay 4 botones que le permiten seleccionar el tipo de movimiento que el ejército usará: normal, administrativo (el doble más rápido pero no puede combatir), transporte naval o transporte ferroviario. Estos botones aparecerán sólo cuando la Fuerza ha sido activada para el movimiento.

El Panel de Unidad muestra las unidades que forman el ejército que usted seleccionó sobre el mapa. Los botones de flecha a la derecha del Panel de Unidad le permiten ver el resto de unidades que forman el ejército en caso de quedar ocultas. **Puede que las unidades que forman el ejército sean tantas que todas no puedan aparecer en el panel de unidad, entonces simplemente le damos a la flecha de la esquina superior derecha para ir viendo el resto de unidades.** Sólo una Ejército puede ser vista a la vez.

Si múltiples Fuerzas están presentes en la misma posición sobre el mapa, en una misma provincia, serán mostradas como 'barras' bajo el sprite de unidad mostrado en el mapa. Estas Fuerzas adicionales pueden ser vistas pulsando sobre sus barras respectivas. Otro modo de hojear las unidades apiladas dentro de un área es pulsar el botón derecho del ratón sobre el montón mostrado sobre el mapa, o dándole a la barra de espacio en el teclado.

5.2 La Información de unidad

El término "unidad" se refiere a las formaciones militares que son representadas por un solo sprite en el mapa y que pueden moverse de forma independiente. Las unidades pueden variar en el tamaño del Cuerpo a Divisiones, Escuadrillas Navales o aéreas, baterías de artillería, Ejército HQs, y Líderes individuales.

Note que el tamaño y la fuerza son dos conceptos diferentes.

En el Panel de Unidad, cada unidad es identificada por una imagen que muestra la información específica de la unidad. Esta información incluye (mirar debajo, de izquierda a derecha y de arriba abajo):

Unidad de combate terrestre.

- Círculo rojo con el valor de potencia de fuego, un plus para las rodas de combate (de 0 a +3).

- Una raya amarilla donde se muestran el número de ejército a la que la unidad está asignada (vacío para unidades independientes)
- Símbolo de OTAN mostrando el tipo de unidad.
- El estado de la moral de unidad, una bandera de color que varía (de mejor a peor: Naranja - Élite, Púrpura - Veterano, Amarillo - Activo, Gris - Reservista, Blanco - Movilizado)
- Nombre de Unidad
- Una placa mostrando los valores ofensivos y defensivos de la unidad, así como su potencial de movimiento (en Puntos de Movimiento).

Artillería.

- Círculo negro con el valor de apoyo, un plus para combatir, valores de (de 0 a +3)
- Una raya amarilla donde se muestran el número de ejército a la que la unidad está asignada (vacío para unidades independientes)
- Símbolo de OTAN mostrando el tipo de unidad.
- El estado de la moral de unidad, una bandera de color que varía (de mejor a peor: Naranja - Élite, Púrpura - Veterano, Amarillo - Activo, Gris - Reservista, Blanco - Movilizado)
- Nombre de Unidad
- Una placa mostrando los valores ofensivos y defensivos de la unidad, así como su potencial de movimiento (en Puntos de Movimiento).

Escuadrón aéreo

- Círculo negro con el valor de apoyo (el apoyo táctico y el bombardeo estratégico), se trata de un plus para combatir con valore de 0 a +5.
- Una cámara mostrando al valor de reconocimiento (Sólo para unidades aéreas)
- Símbolo de la OTAN mostrando al tipo de unidad
- El nombre de Unidad
- una placa mostrando al valor de combate aéreo y los valores defensivos de la unidad, así como su potencial de movimiento (en Puntos de Movimiento) y, además el alcance.

Unidades Navales

- Círculo negro con el valor de apoyo en rojo, un plus para combatir (de 0 a +3) cuando se usa como artillería de apoya durante operaciones anfibias o bombardeos de fortalezas costeras.
- Un símbolo negro con objetivo blanco, muestra el alcance de las armas pesadas de la unidad; L (largo alcance), M (alcance medio) o la S (corto alcance)
- Placa gris mostrando el tipo de unidad □

- Un número que indica el número real de barcos dentro de la escuadrilla
- un símbolo de explosión amarillo/rojo que indica que la unidad ha sido alcanzada durante un combate, el número indica las veces que ha sido alcanzada.
- El nombre de unidad.
- Una placa mostrando al fuego ofensivo y los valores defensivos de la unidad, así como su velocidad (usada calcular la ventaja táctica en las batallas navales).

Bajo la imagen de cada unidad hay 2 botones: el primero permite a la unidad ser enviada a la reserva de HQ. El derecho repone las pérdidas de la unidad (a cambio de puntos de reclutamiento). Para unidades navales y aéreas, el botón derecho es substituido por un botón de Reparación (la reparación será emprendida durante la siguiente fase de Planificación).

Unidades dañadas. Muestran una raya horizontal blanca en medio de la imagen de la unidad.

El panel de Detalle de unidad. Presiona dos veces con ratón sobre una unidad para abrir el panel de Detalle de Unidad. El panel de Detalle de Unidad consiste en una presentación más explícita de la unidad.

5.3 La Colocación de las Unidades

Los jugadores nunca pueden ir más allá de ciertos límites en colocación de sus unidades. Este límite se muestra en términos de cuerpo por región.

Límites por región □

- El límite por región es de 6 cuerpos de ejército
- Las unidades de Apoyo (la artillería, tanques, las Fuerzas Aéreas) no se incluyen en este límite.
- HQ, generales, unidades colocadas en HQ y unidades de reserva, fortalezas, y unidades de guarnición (dentro de la fortaleza a la cual pertenecen) no se incluyen en este límite.
- Nunca se puede apilar unidades de Ejércitos diferentes durante la fase Militar, excepto en la región de combate (si los Ejércitos fueran activados conjuntamente). Esta regla no es aplicada jugando en el modo WEGO.
- Un HQ nunca puede ser apilado con otro HQ en la misma región. Lo mismo para un GHQ con otro GHQ

Casos Especiales

- El límite de colocación es diferente en ciertos terrenos especiales.
- Desierto: 2 cuerpos (en vez de 6).
- Montaña: 4 cuerpos (en vez de 6). Los tanques están prohibidos.

- Montaña alta (Alpina): Sólo 1 cuerpo de montaña y ninguna unidad de apoyo.

La cooperación militar

- Sólo ciertos Ejércitos puede comandar unidades extranjeras: Oriente (Francia), Sud (Alemania), Zentr (Rusia), Alpen (Austria).
- Cada Ejército inglés puede comandar 2 cuerpos Aliado.
- El Ejército belga puede incorporarse a cuerpos amigos.
- Ninguno otro Ejército puede integrar fuerzas extranjeras (excepto en raras excepciones sólo al principio de la partida).

Excediendo los límites.

Lo límites de apilamiento, pueden ser excedidos durante la fase de movimiento, pero ellos deben ser respetados al final de dicha fase, antes de que las batallas sean resueltas. Cualquier unidad sobreapilada será movida a una región adyacente, hacia el reverso y la fuente de suministro más cercana (cuando la fase de movimiento termina, antes de las batallas), o la unidad será eliminada. Desde luego, en caso de una batalla, las unidades enemigas no se incluyen en los límites de colocación de unidades amigas ([aliadas supongo](#)).

Apilamientos y Batalla.

Antes de la resolución de una batalla, una región puede contener unidades de bandos. Sin embargo, una región sólo puede contener un apilamiento, de un bando o del otro, al final del combate (uno de los lados habrá sido destruido o se habrá retirado).

5.4 La Artillería

La Artillería es la unidad de apoyo principal debido a su importancia en el combate. Existe en tres tipos: pesada, de sitio o artillería costera. La artillería actúa principalmente como apoyo y aumentando el valor de la unidad apoyada durante una batalla.

Los Tipos de Artillería Diferentes

Hay 3 tipos diferentes de artillería:

- Artillería Pesada: Apoya unidades en el combate, si tiene munición para gastar.
- Artillería de Sitio: Es usada durante sitios bombardeando fortalezas (pero puede ser usado como la artillería regular pesada en el campo también).
- Artillería Costera: Es parecida a la artillería de sitio (aunque más débil). Puede atacar a una Flota enemiga al pasar por un estrecho o durante un

desembarco. La Artillería Costera puede ser inmóvil (colocada al principio del juego, sin la posibilidad de movimiento) o móvil.

El Empleo de la Artillería

Las condiciones de empleo son:

- La artillería de apoyo puede ser usada tanto para el combate como para sitios de fortaleza. La artillería se puede colocar con otras unidades o en la reserva de HQ (o GHQ).
- La Artillería puede usar como "apoyo" durante una ronda de combate. Añade su valor de apoyo a la unidad "comprometida". Sólo 1 artillería puede ser usada e apoyo por ronda; 2 en el caso de ser una batalla mayo. **Cuando los dos flancos están activos.** (es decir una artillería por cada flanco).
- También, la misma artillería sólo puede proporcionar apoyo en una batalla por cada Activación. Sin embargo, a veces, puede participar en una segunda batalla, en el caso de abrirse una brecha en un flanco.
- Cada artillería usa 1 munición por ronda.
- Cada unidad de artillería pertenece a un Ejército. Sólo pueden prestar apoyo a su Ejército asignado.
- La mayor parte de la artillería, sin un número de ejército (**Sin estar asignada a ningún ejército**), puede ser asignado a cualquier Ejército o colocada en la reserva de un GHQ estratégico.

La Artillería de Sitio

Todos los tipos de unidades de Artillería pueden ser usadas durante un sitio para tratar de destruir una fortaleza o neutralizarla temporalmente. Pero la artillería de sitio especialmente, esta diseñada para esta tarea, sobre todo, debido a una potencia de fuego mucho mayor y a las posibilidades intrínsecamente más altas de anotar resultados favorables sobre la fortaleza sitiada. Tenga en cuenta que bombardeando fortalezas, la artillería móvil costera puede actuar como la artillería de sitio.

Fortalezas

Una fortaleza puede ser usada como artillería "estática". En todos los casos, automáticamente dispara 3 veces de forma libre (En cada batalla, las balas son tomadas de los depósitos de fortaleza).

5.5 Ejércitos y HQs

Cada Ejército (Se refiere al ejercito del país en general, a sus Fuerzas Armadas) tienen una Oficina central General (GHQ), conducido por un Comandante en jefe (p.ej. Joffre para Francia en 1914), sosteniendo la reserva estratégica del país.

Cada una de las potencias tiene más de una de estos Ejércitos. Estos Ejércitos (y sus unidades subordinadas es decir sus Cuerpos de Ejércitos), y no las unidades individuales que los forman, son representados por sprites en el mapa.

La formación básica de Cuerpo de ejército es el HQ (la Oficina central), donde el general que comanda ese cuerpo se encuentra, así como las reservas de ejército.

Es posible tener unidades, que forman parte del cuerpo de ejército, en otra parte, se les llama "Separaciones" (DET), por lo general no lejos del HQ para ser suministrado y correctamente comandado.

El HQ es a menudo el apilamiento principal del ejército, sostiene la reserva de ejército (que sirve para apoyar batallas o para cerrar o aprovechar brechas).

Los HQs puede ser conducido por un general histórico, o pueden no tener ninguno (Los HQs tienen sus propios valores estándar). Los generales históricos tienen capacidades que afectan a los valores estándar del HQ lo que proporciona primas suplementarias o penas adicionales (**bonus o malus**)

- Cada apilamiento de ejército (HQ o DET) sostiene las unidades del juego: el cuerpo de ejército (unidades de combate usadas en batallas) y unidades de apoyo (usado como bonus para ayudar al cuerpo que entra en combate). Un apilamiento puede mantener a 6 cuerpos (el máximo), en la mayor parte de terrenos, excepto en montañas y desiertos (4 cuerpos).
- Un apilamiento puede sostener unidades de apoyo sin restricción
- El HQ también puede tener además de su apilamientos sobre el mapa, algún cuerpo en la reserva (es decir, en la retaguardia). Por regla general, cada HQ tiene 2 cuerpos en la reserva, pero algunos generales históricos pueden tener más (o menos). La reserva puede mantener unidades de apoyo de forma ilimitada.
- El cuerpo en la reserva está acostumbrado a intervenir en batallas, interceptar (en la guerra de movimiento), o explotar una brecha después de una batalla victoriosa.

El General De ejército

Al asignar un general histórico a un HQ, éste se queda con el HQ y es movido con él. Puede cambiar su asignación durante cada **Interphase.??**

Sin embargo, también existen HQs sin generales históricos. En caso de combate, un general "desconocido" es escogido al azar y colocado con el HQ (hasta el final de la batalla).

Contenido del Ejército.

Un HQ puede comandar unidades situadas en su rango de Mando (o en la reserva) hasta un límite habitual máximo de 7 cuerpos y cualquier número de unidades de apoyo. Sin embargo,

- HQs de Alemania y EE.UU. pueden comandar 8 cuerpos.
- Cada bando (no cada poder principal) puede tener un Ejército "Principal" por Frente (Oriental u Occidental). Su límite es 12 cuerpos.
- HQS de los países Menores puede comandar todas sus unidades nacionales, sin límite.
- ☐ Si un HQ comanda un apilamiento, le llaman un apilamiento "independiente". Es jugado después de que todos los HQS son jugados y activados.

El Ejército Principal (mostrado sobre el mapa por un símbolo de estrella diferente): tiene en cada frente un Ejército Principal uno en el frente Occidental, y otro sobre el frente Oriental. Permiten a cada ejército principal sostener 12 cuerpos (válido para todas las naciones). En el principio del juego, en Planes de guerra indican los ejércitos principales de cada alianza. Los jugadores pueden cambiar sus ejércitos principales libremente.

En el modo de juego de De ejército por ejército, cada ejército principal será el primero en ser activado cada vuelta (sobre cada frente).

El cambio del Ejército Principal

Cada jugador puede nombrar, si él lo desea, un nuevo Ejército Principal (entonces la capacidad aumentará a 12 cuerpos), en el lugar del viejo. La capacidad del Ejército ex-principal se reduce automáticamente.

Recuerde: Cada bando tiene 1 Ejército Principal por Frente (Oriental y Occidental).

Esto es por bando, y no por el país. Sobre el Frente Oriental, cambiar el Ejército Principal no es posible hasta octubre de 1914.

Reserva del HQ

Cada HQ tiene una reserva. Un cuerpo puede ser colocado en la reserva para ser usada durante una batalla o realizar una brecha en caso de una victoria.

- Cada HQ tiene por lo general una capacidad de 2 a 3 cuerpos y cualquier número de unidades de apoyo. El cuerpo puesto en la reserva no está físicamente sobre el mapa, y no está directamente representado.
- Este cuerpo puede aparecer en la región de su HQ durante el movimiento (excepto en caso de una batalla). Una vez que son desplegados en el juego, no se considera que están en la reserva.
- Unidades colocadas " en la reserva " de HQ de su Ejército serán usadas:

1. intervenir como refuerzo en cualquier batalla realizada por este Ejército, en la rango del HQ (en 1914), participa con 1 cuerpo por ronda;
2. En caso de la victoria, sólo las unidades en la reserva pueden realizar una brecha o un contraataque (si la batalla ocurre a 2 regiones del HQ)
3. Las unidades también pueden ser sacadas de la reserva, aparecer en la región del HQ (durante la fase de movimiento).

Colocar Unidades en la Reserva de un HQ

Cuando un HQ es activado, el jugador(actor) puede colocar unidades en la reserva, si están a 2 regiones del HQ.

- Máximo de Cuerpo: Use la capacidad de la reserva del HQ (arriba a la derecha) o el valor de brecha del general (inferior izquierda) (el primer valor) más cualquier número de artillería y un luchador.
- Es posible colocar unidades en la reserva del HQ al principio de la fase activación del Ejército, **then to take them out again right afterwards, in the HQ's region, to shift them during movement.**

El GHQ (Cuartel General central)

Cada potencia principal tiene como mínimo de un GHQ que representa el centro de mando supremo. Sin embargo, Alemania tiene 2 GHQ (uno para el Este y uno para el Oeste).

La mayor parte de los GHQs tienen un comandante en jefe histórico cuyos valores tienen prioridad sobre el del GHQ. Un GHQ generalmente funciona sólo sobre el frente donde se encuentra y tiene varios usos:

- Permite coordinar a varios HQS.
- ☐ Solo puede tener unidades Estratégicas en la reserva (sobre todo útil en la Guerra de Trincheras).
- Permite a una activar una Reacción del ejército durante el turno del jugador contrario (Si la prueba de Reacción tiene éxito).
- ☐ Finalmente, en caso de ser un GHQ alemán, austriaco, ruso o francés, se puede determinar la Iniciativa sobre el Frente relevante.

Colocando Unidades en la Reserva GHQ Estratégica

El jugador puede tomar cualquier unidad, de cualquier parte, y colocarla en la Reserva GHQ Estratégica, excepto en los siguientes casos:

- La unidad debe estar situado en el mismo frente (Oriental u Occidental) en el que está el GHQ, con conexión por tierra.

- La unidad no debe estar situado más allá de 1 **caja Fuera de mapa.** (Off-map box.) (Creo que se refiere a estar en otro continente, es decir, fuera de Europa, creo)
- La unidad debe estar suministrada y ser de la misma nacionalidad que el GHQ.
- Las unidades no asignadas a un Ejército no pueden ser enviadas a la reserva estratégica. **Tengo dudas en esta???**
- La capacidad de Reserva de GHQ no debe ser excedida (la capacidad aparece reflejada en el lado superior derecho).

Excepciones: las unidades que inmóviles, en el ultramar, o en cajas Fuera de mapa, (**En otros continentes??**) no pueden ser colocadas dentro de la reserva de GHQ.

Las unidades del GHQ que están en la Reserva Estratégica además del movimiento normal, puede realizar un movimiento administrativo o usar el ferrocarril.

5.6 Las Flotas

Una Flota es una agrupación administrativa de tipo naval, que está activa y tiene un carácter militar (p. ej. barcos). Todos los detalles están presentados en la sección de Guerra Naval de estas reglas.

5.7 Otras Unidades

Si una Fuerza no forma parte de un Ejército, se considera como una Fuerza Independiente. (Las unidades que se encuentran en ciudades y depósitos como guarnición por lo general caen en esta categoría.) Una Fuerza Independiente por definición, es la que se encuentra fuera de la jerarquía de mando. Unidades "independientes" son todas las unidades que no están mandadas por un HQ.

En el modo de juego de-ejército-por-ejército estas unidades juegan al final de la Fase Militar después de que el jugador activo ha terminado de jugar con todos sus HQs.

Movimiento. ☐ Tienen el movimiento normal o administrativo o pueden moverse por ferrocarril. Una unidad independiente puede ser desplegado en un Ejército al final de su movimiento (si el jugador así lo desea).

6. Refuerzos.

Durante la Fase de Refuerzo, cada país en guerra recibe unidades de refuerzo. Estas unidades deben ser colocadas en un HQ, o en una ciudad (no una ciudad pequeña (town)) en su propio país o en el GHQ "Reserva" de este país

(Mirar 2. F). Los jugadores también reciben Puntos de Reclutamiento (RP) para que las unidades que tengan pérdidas puedan reponer las bajas.

6.1 La Colocación de Refuerzos

Las unidades de refuerzo pueden ser colocadas (teniendo en cuenta los límites de colocación):

- En uno de los apilamientos o en la reserva de un HQ.
- En una ciudad no aislada nacional (no una ciudad pequeña).
- Directamente en la Reserva general de GHQ del país.

Las unidades con un número De ejército deben ser colocadas directamente con su HQ.

Hay dos ventanas que abren cuando usted clic el botón de refuerzo. Uno (1) es una ventana vertical a la izquierda que cataloga todos sus ejércitos sobre el mapa. La verdadera ventana de refuerzo (2) está a lo largo de la parte inferior de su pantalla.

Si está vacío usted no tiene ningún refuerzo disponible para colocar. Esto no significa que no tuviera ninguno. En realidad quiere decir que todos sus refuerzos para este turno han sido colocados en la reserva o en los ejércitos creados por usted, automáticamente. Use su ventana de mensajes para ver donde fueron colocados.

Si los refuerzos debe llegar a una ciudad concreta, y esta ciudad ha sido capturada por el Enemigo, entonces, los refuerzos llegarán a la ciudad nacional más cercana.

Los cuerpos mermados recuperarán su fuerza durante la Fase de Refuerzo (con RP), en ambos bandos simultáneamente.

No hay fase de Refuerzo durante el primer turno del escenario.

6.2 Puntos de reclutamiento (RP)

Al principio del juego, cada país tiene un stock de reclutas, llamado "RP".

Estos RP son usados para reforzar unidades que han sufrido bajas (durante la fase de Refuerzo), así como sostener pérdidas durante el combate (durante las batallas en la fase Militar).

En cada turno, los países reciben una cantidad de RP. Estos RP son añadidos a la stock y serán usados:

- Para recuperar un cuerpo que se ha visto reducido por las bajas. Cada país puede gastar la mitad de su stock de RP por turno para hacer esto.
- Cada HQ sólo puede reforzar 2 unidades para su Ejército.

- El Ejército Principal puede reforzar 4 unidades (el que puede tener hasta 12 cuerpos).
- El GHQ puede reforzar 2 unidades de su reserva.
- Un país también puede reforzar 2 unidades en cualquier parte, así como cualquier número de guarniciones situadas en fortalezas. En total, un HQ O EL GHQ pueden reforzar 4 unidades por turno, o 6 si es el Ejército Principal.
- O, con los RP restantes, para reponer las pérdidas sufridas durante el combate, cuando una unidad se ve disminuida y tras superar un test de moral.
- un país menor puede reforzar hasta 4 cuerpos.
- Los RP no puede ser usados por un cuerpo aislado.

El stock de RP

Los RP se acumulan de un turno a otro. Sin embargo, existe una capacidad máxima por país (al final de la fase de Refuerzo), igual para doblar la cantidad de RP que se suman por turno. **(Esto último no lo tengo muy claro)**

Capacidad máxima en 1914-1915

Alemania 32, Austria 24, Francia 24, Rusia 34,

Inglaterra 12, Italia 24, Turquía 20, Países menores 10.

7. Líderes

Los líderes tienen una gran importancia en la eficacia y en la eficiencia de sus unidades militares. Sus niveles de liderazgo reflejan las habilidades históricas que tuvieron, y que afectan a los diferentes aspectos del juego, aunque la mayoría están relacionados con el combate en batallas.

7.1 Los Líderes

Los líderes son generales (G) o almirantes (A) que el jugador (o los escenarios del juego) asignan a los cuarteles generales (HQs) y a las flotas respectivamente. Tener un líder es, en la mayoría de los casos, una ventaja comparado con no tener ninguno.

Estas informaciones van ligadas a los líderes :

7.1.1. Generales

. Nombre y retrato: con propósito histórico y de fácil identificación. Algunos nombres se han reducido debido al tamaño de los títulos.

. Rango: El rango es el nivel de precedencia de los líderes. El valor del rango va desde la A (el nivel más veterano) a la Z (el menos veterano). El rango se usa para determinar el comandante al mando cuando hay más de un líder.

. El valor ofensivo (G) es el número de estrellas mostradas a la izquierda del retrato del general. Cada estrella significa +1 punto en el bonus modificador de combate, y en la batalla es comparado con el valor defensivo (ver abajo), el valor neto de la comparación es el que se aplica para la resolución de la batalla.

. El valor defensivo (G) también se indica con estrellas. En la resolución de las batallas, se resta del valor ofensivo. Si el general atacante no tiene ninguna estrella, esto quiere decir que sufrirá una penalización (por ejemplo sucede a menudo en el escenario de 1914 de Serbia, debido a que el general serbio es un excelente líder defensivo 2**, mientras que sus enemigos austriacos tienen un valor ofensivo menor o no tienen valor ofensivo).

. Coordinación: El valor de coordinación es la dificultad para coordinar el ejército. El modo de "activación ejército a ejército" (ver la ventana de Opciones) requiere que sólo pueda moverse un ejército por cada activación. Cuando esta regla está vigente, los jugadores pueden tratar de coordinar uno o varios ejércitos con el actualmente activo. En caso de tener éxito, los jugadores pueden mover más de un ejército. Esto tiene un coste. Intentando tales acciones, el valor de coordinación de los ejércitos se reduce. Como más alta es la suma, más difícil es la tentativa. Comúnmente una coordinación tiene éxito si una tirada de dados es más alta que el nivel de dificultad (la suma). Cada cuartel general (HQ) tiene un valor de coordinación intrínseco, que puede ser afectado por el general que comanda el ejército.

. Persecución: El valor de persecución es el número máximo de cuerpos que pueden ser colocados en la reserva del cuartel general (HQ). El cuerpo puede ser colocado en la reserva del cuartel general (HQ) para ser usado durante una batalla o para realizar una persecución del ejército vencido en caso de victoria. Cada HQ tiene una capacidad variable de la reserva que se refiere sólo a los cuerpos (no a la artillería o las unidades de apoyo que son "libres"). Cada HQ tiene un valor intrínseco de la reserva, que puede ser modificado por el general que comanda el ejército.

. Destitución: El valor de destitución es la resistencia del General en ser destituido: reemplazado en el mando por otro líder. Como más alto sea este valor, más difícil será quitar a tal líder del mando. Es la medida del coste político de retirarle el mando.

. Obstnacion: El valor de obstinación de los generales indica el número mínimo de rondas durante la batalla que se debe seguir luchando cuando un líder está al mando. Cada ronda de la batalla principal se cuenta dos veces con la guerra

móvil (pero sólo una vez en la guerra de trincheras). De todos modos, en las batallas menores se cuenta siempre una vez por ronda.

7.1.2. Almirantes

- . Nombre y retrato: lo mismo que para los generales.

- . Rango: lo mismo que para los generales.

- . Agresividad: El valor de agresividad de los almirantes es un modificador de la tirada de Comprobación de Ventaja que se realizan durante las rondas de combate naval. Cada jugador elige en cada ronda un tipo de ventaja naval : agresiva, táctica o reactiva. ¡Se trata entonces de explotar las capacidades del almirante que está al mando! Si se consigue, la ventaja Agresiva acorta el rango de disparo, da un bonus en el caso de disparo de salvas, pero también penaliza la siguiente comprobación de ventaja en el siguiente combate.

- . Reacción: El valor de reacción de los almirantes es un modificador de la tirada de Comprobación de Ventaja que se realiza durante las rondas de combate naval. Cada jugador elige en cada ronda un tipo de ventaja naval : agresiva, táctica o reactiva, intentando explotar una de las capacidades del almirante que está al mando. Si se consigue, la ventaja de Reacción hace el campo o rango de disparo extenderse a media distancia, da un bonus redesplegando los barcos, y causa una penalización a tu oponente en la siguiente comprobación de ventaja en el siguiente combate.

- . Táctica: El valor de táctica de los almirantes es un modificador de la tirada de Comprobación de Ventaja que se realiza durante las rondas de combate naval. Cada jugador elige en cada ronda un tipo de ventaja naval : agresiva, táctica o reactiva, intentando explotar una de las capacidades del almirante que está al mando. Si se consigue, la ventaja Táctica no limita el campo o rango de disparo, da un bonus en el disparo de salvas y en cualquier comprobación de intervención de una segunda flota (refuerzos).

7.1.3 Comandantes en jefe

Son los generales designados al GHQ. No influyen directamente en las batallas, pero actúan en el nivel estratégico más alto, con los siguientes rasgos siguientes adicionales:

- . Nombre y retrato: lo mismo que para los generales.

- . Rango: lo mismo que para los generales.

- . Reacción: El valor de reacción mide las posibilidades para intentar con éxito una reacción durante el turno enemigo. Como más bajo sea este valor, más posibilidades existen para conseguir una reacción. Las reacciones pueden ser realizadas sólo si los modos “estrictamente basado en turnos” y la “activación

ejército a ejército” están activados (ver la ventana de Opciones). Cada GHQ tiene un valor de reacción intrínseco que puede ser afectado por el Comandante en jefe que lidera el GHQ.

. Iniciativa: El valor de la iniciativa es la bonificación que se aplica durante las Pruebas de Iniciativa. Tales pruebas son realizadas en el principio de cada turno para determinar el orden de juego entre los jugadores. Cada GHQ tiene un valor intrínseco de la iniciativa que puede ser afectado por el Comandante en jefe que lidera el GHQ.

7.2 Atributos del Líder y Habilidades Especiales

Además del liderazgo que da bonificaciones en los Modificadores de Combate, los Líderes también tienen atributos individuales o habilidades especiales que los diferencian el uno del otro, para conseguir el mejor uso de tus líderes, se debe estar seguro siempre de poner al hombre correcto en el trabajo correcto.

Algunos Líderes poseen las Habilidades Especiales que les dan ventajas en ciertas circunstancias. Las Habilidades Especiales que un Líder posee son indicadas por los iconos de Habilidad Especial que aparecen sobre su ficha de Líder. Una lista completa de estas Capacidades Especiales y sus efectos sobre el juego se encuentra en la sección de Apéndice de este manual. En breve son los siguientes:

Bonificación de asalto: Este líder se beneficia de una bonificación en los asaltos durante los sitios.

No puede ser despedido: Este líder probablemente pertenece a la familia real, no puede ser despedido por una opción política. Sólo los eventos pueden permitir su despido.

Bonificación para el Despido: Este líder es sospechoso de traición, se obtiene una bonificación en los intentos de despido.

Bonificación para el gas: Este líder se beneficia de una bonificación al usar Gas de Combate.

As de la aviación: Este líder es famoso por sus habilidades en el combate aéreo (dogfighting). Se beneficiará de una gran ventaja táctica en todos los combates aéreos.

Lugarteniente: Este líder no comanda el ejército entero, pero puede llevar un Cuerpo (al cual él concede sus habilidades), siendo un teniente del comandante del ejército.

Bonificación en el uso del ferrocarril: Si es del comandante en jefe del GHQ, la red de ferrocarriles del frente de su GHQ se beneficiará de una bonificación de capacidad.

Líder de la Ofensiva Principal: Si es del comandante en jefe del GHQ, este líder concede una mejora inmediata de la Moral Nacional cuando se lanza una nueva gran ofensiva. Además, puede conllevar otras ventajas en combates, gracias a su conocido carisma y a su obstinación.

Malentendido en el GHQ: Cuando dos comandantes en jefe de dos GHQS aliados están localizados en el mismo frente, tienen esta "habilidad" desfavorable, las fuerzas aliadas sufren una penalización en la adquisición de la Iniciativa sobre aquel frente cada turno, mientras los dos líderes comanden sus respectivos GHQS.

Bonificación en la supresión de motines: Si es del comandante en jefe del GHQ, este líder ayuda a prevenir motines dentro del ejército. Comandando un ejército, ayuda en reprimir motines y disminuye los efectos negativos. Si él es un comandante en jefe de un GHQ y un motín estalla, todos los ejércitos bajo su mando se benefician de una bonificación en la represión del motín.

Bonificación en las salidas navales: Si es del almirante de la principal flota nacional, este líder ayuda promoviendo una salida naval con aquella flota. El jugador alemán, por ejemplo, sólo puede ordenar una salida naval con su flota principal si el Kaiser Guillermo está de acuerdo (comprobación aleatoria). En tal caso, gracias a su conocido carisma, este líder sería capaz de influir positivamente en la opinión del Kaiser.

Anulación de la penalización en la moral para nacionalidades: Unidades que pertenecen a nacionalidades menores (por ejemplo la nacionalidad eslava de Austria-Hungría) sufren habitualmente una penalización de la moral luchando contra tropas que pertenecen a la misma nacionalidad. Este líder anula tales penalizaciones gracias a su conocido carisma.

Bonificación en Cortina de Fuego: Este líder se beneficia de una bonificación adoptando la doctrina de combate de Cortina de Fuego.

Riesgo de suicidio en caso de derrota: ¡Este líder tiene un alto concepto del honor! En caso de ser derrotado en la batalla, ¡puede suicidarse!

Bonificación en el uso de tanques: Este líder se beneficia de un bonus usando tanques.

7.3 La designación o el Relevo de Líderes del Mando(de la Orden)

Esto puede ser hecho vía Acciones Políticas (ver la sección en este manual). Los líderes relevados del mando (por ejemplo por despido) pueden causar una pérdida de Moral Nacional. En algunos casos especiales, los líderes también pueden ser relevados del mando por eventos.

8. Control Militar, Tiempo, Niebla de Guerra

EL control militar del territorio en “Primera Guerra Mundial: La Grande Guerre 14-18” es manejado automáticamente. Asimismo el tiempo meteorológico es calculado por el juego y su efecto se aplica a las unidades, al movimiento y al combate. Finalmente, el juego también maneja la Niebla de Guerra.

8.1 El Control de las Regiones

El control militar de las regiones se consigue cuando fuerzas amigas (**propias o de aliados supongo**) entran en una región. Conseguir el control de militar tiene una importancia fundamental por motivos de suministro, pero también porque ganas VPs (**Puntos de victoria supongo**) al alcanzar objetivos territoriales. Además, el control del ferrocarril es también esencial para el tránsito de suministros.

8.2. El Tiempo Atmosférico

Como todos los generales descubrieron, el tiempo puede ser el mejor amigo de un general o su peor pesadilla. Efectos meteorológicos son aplicados sobre meteorológica cada zona concreta. Por ejemplo, las condiciones meteorológicas en una región puede ser bastante diferentes a las de una región adyacente. El sistema meteorológico tiene en cuenta las variaciones de la temperatura según la estación en que nos encontremos. Por lo tanto, la probabilidad de tiempo inestable es mayor durante los meses de invierno (noviembre a febrero).

El tiempo para cada Zona Meteorológica se determina en cada turno completo (**Recordemos que el cada turno se dividía en diferentes fases, el manual dice que el tiempo se calcula cuando pasa el turno completo, es decir, cuando vuelves de nuevo a la primera fase**). El tiempo afecta principalmente, a la capacidad de movimiento y, en menor grado, al combate.

8.2.1 Zonas Meteorológicas

Hay 5 zonas meteorológicas. Usted puede verlos en el modo de mapa militar, usando el tabulador para navegar entre los diferentes filtros proporcionados por el juego.

- Mediterráneo
- Templado
- Continental
- Severo
- Desierto

En cuanto las unidades entran una Zona Meteorológica diferente, los nuevos efectos del tiempo se aplican inmediatamente. Note que el resto del mundo es

asignado a una de estas zonas (incluso si teóricamente "el nombre" usado para la zona meteorológica no es realmente apropiado) (Como por ejemplo que ponga clima mediterráneo a la zona del Congo)

8.2.2 La Tabla Meteorológica

Para determinar el tiempo en cada Zona Meteorológica, el juego comprueba la Tabla Meteorológica (teniendo en cuenta el mes). En general:

- En Verano (meses: Junio, julio, y agosto): el Tiempo siempre esta estable en cualquier parte del mapa.
- En la Zona de Desierto: el Tiempo siempre está estable.
- En septiembre de 1914, el tiempo está siempre estable.

8.2.3 Tipos Meteorológicos y Efectos

Son los siguientes:

Tiempo Bueno Ninguna modificación a movimiento y reglas de combate.

Lluvia

Efectos Principales:

- El coste de movimiento aumenta en +1 por región (excepto si es por tren).
- El Defensor en un Llano recibe un +1 de valor defensivo.

Efectos Secundarios:

- Llanos de Inundación (Flood plains) son considerados Pantanos. (mola)
- Los desembarcos y el transporte naval son prohibidos.

Nieve

Efectos Principales:

- Todas las unidades, excepto HQ, tienen -1 MP de movimiento.
- el Defensor recibe una +1 de valor defensiva en todas partes.
- el Atacante recibe un -1 al D12 (ni idea que es el D12) para el combate.

Efectos Secundarios:

- Ríos principales y menores, y lagos no se tienen en cuenta (porque se congelan) en la zona meteorológica "Severa". (mola también esto)
- Los desembarcos y el transporte naval son prohibidos.

8.3 Niebla de guerra

El juego recrea la incertidumbre en cuanto a las posiciones enemigas y sus intenciones. Es lo que se conoce como "Niebla de Guerra". Esencialmente, se

oculta la posición de las fuerzas enemigas a no ser que el jugador sea capaz de detectar su presencia. Tenga presente, sin embargo, que la capacidad a la hora de descubrir a un enemigo se compensa con la capacidad del enemigo para ocultarse.

Estas reglas simulan la incertidumbre típica de la guerra.

Mirando las fuerzas enemigas

No se pueden observar las fuerzas enemigas excepto a través del reconocimiento aéreo o gracias a un evento. Salvo en estos dos casos, la única forma de conocer la composición de una fuerza enemiga es en el momento en que se produce una batalla, lo que además ocurre de forma progresiva.

9. Suministro

El mayor desafío para cualquier líder militar consiste en suministrar a un ejército todos los bienes y servicios que necesita para mantenerse por sí mismo en el campo de batalla.

- El Suministro es comprobado al principio de cada turno, antes del movimiento, para todas las unidades del frente que es jugado. El suministro es comprobado también al final de la Fase Militar.
- El Suministro es comprobado principalmente por HQS y los ferrocarriles. Cada unidad debe estar a un máximo de 2 regiones de una fuente de suministro **o el relevo?? (sí mismo que debe ser 2 regiones del otro??)**, sabiendo que un ferrocarril permite estar a cualquier número de regiones siempre que estén unidas por una línea de ferrocarril hasta la fuente de suministros.
- El Suministro influye a la hora de colocar los refuerzos, la fuerza de la unidad y durante el combate.

9.1 Definición de Fuente de Suministro.

Cuando mandamos un relay (**se traduce como relevo, no lo termino de comprender**) una "R" (**No sé a qué se refiero con esto, parece un concepto del juego**) es usada. Para un país, las fuentes de suministro y sus relevos (relay) son:

- La capital de una potencia Principal aliada.
- Una ciudad aliada, o una ciudad unida por ferrocarril, por un río grande o por mar a otra ciudad aliada.
- Ferrocarriles aliados conectados a una fuente de suministros aliada (Mirar C debajo).
- Un puerto principal vinculado a puertos aliados a través de mares abiertos. Los puertos menores suministran 1 sólo ejército (mirar debajo)

- Ríos grandes que unen ciudades aliadas o puertos, a no ser que una de las orillas este bajo el control del enemigo.
- HQ de un país (a algunos HQs aliados si pueden cooperar) si se encuentran en un rango de 2 regiones de una fuente de suministro o un relevo (**relay**) válido. Sin embargo, este HQ sólo puede actuar como un relevo (**relay**) para 1 HQ (ningún HQ remoto puede ser añadido a este eslabón). (**Vamos que sólo puede suministrar a un HQ, y que ese HQ a su vez, no puede suministrar a otro más**) □
- Lo mismo para un GHQ. (R)
- Una fortaleza suministra a su guarnición. También puede suministrar un cuerpo fuera de su propia guarnición (sólo en su propia región).
- Una ciudad (city) (no una ciudad pequeña (town)) puede suministrar 1 cuerpo en su región, incluso si está aislado.

9.1.1 Definición

Una ciudad aislada es una ciudad que no puede establecer comunicación con otra aliada ya que el camino está bloqueado, por unidades enemigas, por ZOC (**no sé qué será, un bloqueo quizás**) enemigo, o por regiones prohibidas (**Probablemente se refiera a regiones inaccesibles**)

- El suministro puede pasar por un estrecho aliado. (**no sé a qué tipo de estrecho se refiere usa el termino strait**)
- Un puerto menor unido a puertos aliados a través de mares abiertos sólo puede suministrar un Ejército, y éste no puede ser el Ejército Principal del frente. (Si fuera así, no sería suministrado.) Para suministrar más, es necesario que los Ejércitos en cuestión estén dentro del alcance de 2 puertos menores al mismo tiempo

Ejemplo: En Francia del Norte, los Ejércitos británicos son suministrados por 2 puertos menores los de Calais y Dunkerque, o por el ferrocarril que llega desde París. Si un puerto es tomado y el ferrocarril cortado (ejemplo. Arras), no pueden ser suministrados de forma normal. Sólo un Ejército británico podrá estar suministrado por el puerto menor restante.

9.1.2 La distancia de Suministro

La Distancia de suministro es 2 regiones desde una Fuente o un Relevo (**Relay??**), No importa el tiempo atmosférico o el tipo de terreno a la hora de ser suministradas. (**provided that they are passable by supplied units??**).

No se cuenta la región en la que está la unidad que va a ser suministrada, se cuenta la región intermedia y la región en la que esta la fuente de suministros. La presencia de una unidad enemiga o una fortaleza enemiga sin tomar, puede bloquear el suministro de una región.

9.1.3 El suministro por Ferrocarril

Un apilamiento de unidades se considerado suministrado si se encuentra dentro de un rango de 2 regiones (1 en caso de ser desierto) de un ferrocarril que esté conectado a una fuente de suministro aliada. La distancia a lo largo de los carriles hasta la fuente de suministro es ilimitada. (Coste = 0 regiones).

La línea ferroviaria en cuestión no puede ser cortada por la presencia de una unidad enemiga, o por el ZOC (el alcance de los cañones de la fortaleza??) de una fortaleza enemiga. (creo que si la fortaleza está sitiada no se tiene en cuenta, es decir, no corta la línea de suministros)

Nota: "Una sección" ferroviaria es la parte de carril entre 2 ciudades (city) o pueblos. (town)

9.1.4 El Suministro por Mar

Un puerto grande o dos menores puede actuar como fuente de suministro. Además, un HQ localizado sobre una playa en la que ha desembarcado (cabeza de playa) es un relevo (relay quizá se refiere a que te suministra un HQ, por eso lo de relevo, tiene sentido.) de suministro si el mar adyacente no está controlado por el enemigo y permite alcanzar un puerto como fuente de suministro

La distancia de suministro en el mar es ilimitada, siempre y cuando el mar o mares por los que pasa la ruta de suministro no está bajo el control enemigo.

El control básico del Mar es:

- El Báltico y Mar Negro por los Poderes Centrales, □
- Mar del Norte y Adriático ** no están controlados por nadie.
- El resto de mares controlados por la Entente.

** El Adriático será controlado por los Poderes Centrales si Italia se une a ellos.

9.1.5 El sitio de una Fortaleza Enemiga

Una fortaleza enemiga que no esté bajo sitio tiene un ZOC alrededor de ella con un efecto obstructor para el suministro. (Excepto en regiones donde hay unidades amistosas, antes de mover).

Una fortaleza sitiada no tiene ningún ZOC mientras el sitio dure. No bloquea el suministro, excepto en su región.

9.2 Efectos negativos por la falta de Suministro

Los viejos veteranos dicen que un ejército viaja sobre su estómago. Los soldados necesitan el alimento adecuado y el agua para mantener una buena

condición física, necesaria para realizar operaciones militares. Por lo tanto, pequeñas fuerzas bien suministradas, por lo general, son capaces de derrotar a fuerzas enemigas más grandes sin provisiones. Un buen comandante se esforzará por mantener sus fuerzas siempre suministradas, sin embargo, pueden darse situaciones que provoquen que la unidad se quede sin línea de suministros.

9.2.1 La carencia de Suministro

Unidades sin línea de suministros inmediatamente son identificadas con este símbolo que aparecerá al lado del sprite. Tiene los siguientes efectos:

- Atacan y defienden con la mitad de su fuerza (**rounded down, minimum value**
- **1), after all terrain, weather, etc. modifications.** □
- la Potencia de fuego del cuerpo es cero (+0).
- Sufren una -2 de moral durante el combate.

Excepción: Las unidades sin línea de suministros en una ciudad grande (no en una ciudad pequeña town) defienden normalmente sin penalizaciones, pero el ataque lo realizan con la mitad de su fuerza.

9.2.2 HQ sin línea de suministros

Un HQ puede estar sin línea de suministro si está demasiado lejos de una Fuente de Suministro (o un relevo). Esto es independiente al suministro de las unidades de su Ejército (que todavía pueden ser suministradas).

Esto no tiene ninguna consecuencia directa sobre las unidades bajo su mando. Sólo afecta a las propias capacidades del HQ:

- Ello no puede ser un relevo de suministro. (**Creo que esto confirma mis sospechas, una unidad puede ser suministrada desde una fuente de suministros, la capital de un potencia por ejemplo, o puede ser suministrada desde otro HQ, cuando ocurre eso se le denomina relevo, en inglés relay**)
- Ninguna es posible abrir brecha.

Sin embargo, su general conserva todas sus capacidades, incluidas sus bonificaciones al combate D12 (**sigo sin saber qué es eso de D12**) (las estrellas), tanto en el ataque como en la defensa, y los mismo para sus capacidades especiales (tanques, gas, etc.)

9.3.1 Un apilamiento Aislado

Sufrir el aislamiento es diferente y más severo que no tener línea de suministros. Un apilamiento esta "aislado":

- Si está totalmente rodeado y sin acceso a una fuente de suministro amiga (o de un relevo);
- O si no puede no tiene un camino libre de 5 regiones hacia una fuente de suministro amiga (o un relevo).

El camino puede estar bloqueado por:

- El ZOC de una fortaleza no sitiada del enemigo
- Regiones ocupadas por un cuerpo del ejército enemigo
- Regiones infranqueables (lago, mar, cresta de montaña o alta montaña, país neutral)

Las consecuencias.

- Una unidad aislada no pueden usar ningún RP (**no sé lo que es un RP**) en el combate.
- Cada unidad aislada hará una prueba de atrición al final del turno.
- Durante el 2º turno consecutivo de aislamiento, cada unidad aislada será destruida.

9.3.2 Ejército Aislado

Si el apilamiento está con su HQ, se aplica la susodicha regla al montón también

Un Ejército aislado (incluyendo su HQ) puede usar sólo 1 RP y 2 MUN en caso de combate (será restado de la reserva nacional). Esto es una excepción.

- Si el Ejército con su HQ está aislado en una ciudad nacional, o aislado y unido por ferrocarril a una ciudad nacional, puede usar el valor azul de la ciudad como el número máximo de RP utilizable en la batalla (en vez de un sólo RP) (este consumo debe todavía será restado de la reserva nacional).
- Un Ejército aislado no puede usar otro RP. Así, si se queda aislado, es condenado a la destrucción.
- Un Ejército aislado nunca puede destruir sus unidades para obtener RP
MUN y RP no tengo ni idea lo que son, pero en principio parece que afectan al combate, es probable que en el mismo manual esté explicado.

9.3.3 Destrucción Automática

Al final del siguiente turno, si la unidad todavía está aislada, automáticamente es eliminada.

Excepción: 1 cuerpo en una ciudad o en una fortaleza no arriesga nada, no sufre atrición, mientras no se mueva (una vez que está dentro de la ciudad o la fortaleza).

NOTAS SOBRE LA TRADUCCIÓN (O CASI TRADUCCIÓN) AL CAPÍTULO 10

Algunas palabras y frases están en rojo porque o bien la traducción afecta a otros capítulos y la traducción no es directa, bien porque no soy capaz de traducirlo.

En la página 33, traduzco "coordination roll" como "tirada del dado para la coordinación" y hago referencia a la explicación de la página 34. En general me he ido de la traducción literal en este asunto para hacerlo lo más comprensible posible.

Traduzco "command" como "mando", y así con el resto de las composiciones, "command distance" como "distancia de mando", "command capacity" como "capacidad de mando", "command range" como "rango/radio de mando", etc.

Traduzco el "army to army" como "ejército a ejército", el "WEGO" lo dejo tal cuál.

Traduzco "Fortress" y "Fort" por fortificación y fortaleza, no respectivamente.

Traduzco "range" por "radio/rango".

"stack" la dejo en inglés. Un stack es cualquier agrupación de unidades, puede ser un "army" o bien un "department". Podría ser "grupo de unidades", "agrupación", "columna".

"breakthrough" la dejo en inglés. Es el movimiento/ataque que se hace con la reserva de un ejército que ha resultado victorioso en una batalla. Podría ser "persecución" o "brecha".

"sprite" la dejo en inglés. Es el iconito que aparece sobre el icono de la unidad, sirve para señalar el tipo de movimiento de la unidad, por ejemplo. Podría ser "icono", "señalador".

"Field Combat" la dejo en inglés. Fácil de entender, pero no sé como traducirlo, "combate campal", "combate normal", "combate terrestre".

En la página 35 entiendo que en inglés dice que el Báltico lo controla la Entente??? No lo he traducido así, o está mal el manual en inglés o soy yo que no me entero.

10. Órdenes

El juego es jugado, por defecto, en el modo WEGO. Esto quiere decir que cada jugador (la nación o el bando) da las órdenes de todos sus movimientos y luego, cuando todos los otros jugadores han hecho lo mismo, sus movimientos y órdenes son resueltas automáticamente por el motor del juego.

En la ventana de Opciones, se puede elegir la activación especial que hace del juego un desafío para quien lo juega: la regla de activación "ejército a ejército", que fuerza al jugador a activar (y a jugar) sus ejércitos uno tras otro, haciendo algo más difícil la planificación de movimientos y del combate (por ejemplo, la dificultad en coordinar correctamente las fuerzas, o la posible reacción enemiga entre los movimientos propios).

10.1 Modo WEGO de activación de ejércitos y unidades

Para activar un ejército, selecciónelo e indique unas órdenes. Los ejércitos identificados con el símbolo de un candado están inmovilizados y no pueden ser activados. Los ejércitos indicados con un símbolo de bandera roja deben ser activados y atacar una región o unidad enemigos.

Cuando un ejército es activado, se pueden colocar unidades en su reserva del HQ, mientras estas unidades estén en un radio de 2 áreas del HQ. También se pueden quitar unidades de la reserva, donde se encuentre el HQ. Es automático y abstracto; no hay ningún camino que trazar, siempre que el HQ no esté aislado. En caso de aislamiento, colocar unidades en la reserva es imposible.

10.2 Modo de activación ejército a ejército

Este modo sólo es posible después de seleccionarlo en el menú de opciones. Es mucho más difícil de jugar, pero más realista.

Modo ejército a ejército

Durante la fase Militar, el jugador primero activa un ejército, y hace sus movimientos a través del mapa. Después, se resuelven las batallas. Entonces el jugador activa un segundo ejército, y comienza otra vez, etc.

Secuencia de un Ejército Activado

Cada ejército se activa uno a uno (o juntos si el dado permite que actúen coordinados, ver página 34). El ejército activado se juega según la siguiente secuencia:

- . Movimiento de todas las unidades e intercepciones del enemigo
- . Refuerzos antes del combate (Mirar la página 21?).
- . Combate.
- . Retirada.
- . **Breakthrough**

Base

El jugador activa primero su Ejército Principal en el frente. Entonces se realizan los movimientos, grupo a grupo de unidades para este ejército. Las batallas ocurren, una tras otra. Finalmente, si el jugador sale victorioso en alguna batalla, puede realizar **breakthrough** con su reserva.

El jugador entonces activa un segundo Ejército, y comienza la misma secuencia entera otra vez. Entonces un tercer Ejército, etc. También puede intentar activar varios Ejércitos a la vez, después de que una coordinación sea ganada a partir de una tirada de dado (ver tirada de dado de activación en página 34).

Primera Activación - Ejército Principal

Un jugador siempre debe activar su Ejército Principal primero (el que tiene una capacidad de 12 cuerpos).

Recuerda: sólo existe un Ejército Principal por bando para cada Frente: Este y Oeste.

A partir de septiembre de 1914, un jugador puede cambiar su Ejército Principal cada turno, excepto en el frente Oriental (allí hay que esperar hasta octubre de 1914 para poder hacer este cambio).

Mandos

- . El HQ activado empieza por verificar su mando. Cada HQ puede comandar hasta 7 cuerpos, excepto Alemania y EEUU que pueden tener 8 cuerpos por HQ.

- . Cada bando tiene permitido un Ejército Principal por frente, con una capacidad de 12 cuerpos.

- . Una distancia de mando de cada cuerpo a su HQ debe ser verificada bien antes o bien después de su movimiento (como se quiera).

- . Las regiones intermedias no deben contener ninguna unidad enemiga (o región prohibida).

Atención: si el HQ ataca una región enemiga, la región enemiga atacada se ignora. Para el mando, se considera que el HQ está en la región de la que partió (justo antes de la batalla).

Durante el combate, es posible exceder la capacidad de mando (ejemplo : refuerzos provenientes del GHQ, etc.)

Ejemplo : el II HQ alemán tiene un rango/radio de mando de 3. Se encuentra en Mulhouse y ataca Belfort. Para el mando, se considera que el II HQ está siempre en Mulhouse (que es la región de partida para el ataque). Este HQ podría mandar sobre cuerpos que al final de su movimiento estén hasta 3 regiones de allí.

Coordinación de ejércitos

En el modo de “ejército a ejército”, es posible activar varios ejércitos juntos, siempre que la tirada del dado de activación de ejércitos lo permita.

Principio

El jugador puede “coordinar” varios ejércitos los cuales serían activados al mismo tiempo. Estos ejércitos pueden estar a distancia el uno del otro, y actuar de manera totalmente separada. Ellos pueden sin embargo, atacar juntos una región (algo que 2 ejércitos no coordinados no pueden hacer).

Tirada de dado para la coordinación

Durante una activación, el jugador puede intentar coordinar varios ejércitos. Se usa el valor de coordinación del HQ. Si un HQ tiene un general histórico, se usa siempre el valor de coordinación del general. El test se hace con un D12 y tiene

éxito si el resultado es mayor o igual al total del valor de coordinación de estos ejércitos.

Modificadores:

-1 Si 3 o 4 ejércitos intentan una coordinación.

-2 Si uno de estos ejércitos tiene distinta nacionalidad.

Estos 2 modificadores negativos se añaden al resultado del test.

Restricciones

El número total de ejércitos a coordinar durante 1 turno no puede exceder el valor de combinación del GHQ. Estos se aplica tanto si hay una como varias coordinaciones (con éxito o no).

10.3 Órdenes de movimiento

Las fuerzas se mueven a través del mapa del juego con la intención de conseguir ciertos objetivos y entrar en combate contra las fuerzas enemigas. Los movimientos son siempre

voluntarios y, también, hay ciertos beneficios derivados de mantenerse estático.

Cada movimiento se verá afectado por las capacidades de movimiento de las unidades en movimiento, el terreno, y la presencia de unidades enemigas (de manera notable su ZOC). Cada turno, las unidades de tierra pueden usar la capacidad de movimiento indicada en su contador (3er valor a la derecha), expresado en términos de Puntos de Movimiento (PM).

10.3.1 Aspectos generales

. Cada HQ tiene permitidos 4 PM (Puntos de Movimiento) para moverse. Los cuerpos tienen de media 3 o 4 PM, los cuerpos de caballería 6, y muchas de las unidades de apoyo tienen 3. El GHQ tiene un potencial de 6 PM. Así puede colocar en la reserva unidades no aisladas tomadas de cualquier lugar del frente, independientemente de la distancia. **It may release units from reserve at any time, in the area where it is currently located.**

. Sólo puede haber 1 HQ en una área, al final de todos los movimientos (no en el modo WEGO).

. El terreno influye en el movimiento y genera un coste en PM para todas las unidades. Con tiempo despejado o soleado, el terreno vacío tiene un coste de 1 PM, todos los otros terrenos varían entre 1 y 2 PM. Este coste aumenta con nieve o lluvia.

- . Los ríos mayores tienen un coste adicional de +1 PM (exceptuando puentes, por ejemplo en áreas con ciudades amigas). En los ríos más grandes (p.ej. el Danubio en los Balcanes), pueden ser cruzados en ciudades ribereñas (o con riesgo en el paso si no hay ninguna ciudad adyacente).
- . Las unidades de tierra pueden moverse libremente entre regiones vacías u ocupadas por unidades aliadas.
- . Las unidades pueden entrar directamente en una región que contiene unidades enemigas para entrar en combate.
- . Un grupo de unidades siempre se mueve según la capacidad de la unidad más lenta. Sin embargo, es posible dividir el grupo en 2 para poder avanzar más rápidamente.
- . Las fortificaciones obstruyen el movimiento enemigo. Incluso si está sitiada, no está permitido el **breakthrough** en esa región.

10.3.2 Tipos de movimiento

Además del movimiento "normal", hay también tres otros tipos de movimiento (se eligen pulsando en el botón indicado sobre el panel de unidad).

- . Normal: un grupo de unidades puede moverse hasta su asignación de PM (p. ej. el valor de PM de su unidad más lenta).

Sprite

Botón

- . Administrativo: un grupo de unidades puede moverse hasta el doble de sus PM, siempre que se mueva exclusivamente en territorio aliado y nunca a través de áreas adyacentes al enemigo.

Sprite

Botón

- . Ferrocarril: un grupo de unidades puede moverse largas distancias por ferrocarril, desde una ciudad o pueblo a otra ciudad o pueblo, con un coste variable en PM. Cada país tiene una capacidad de transporte por ferrocarril limitada. La mayoría de los tramos de línea de ferrocarril tienen una capacidad de transporte de 5 cuerpos, pero hay muchos tramos limitados (de 1 a 4 cuerpos) en las líneas secundarias.

Sprite

Botón

. Naval: cada potencia tiene una capacidad de transporte marítimo. Las Potencias Centrales están normalmente penalizadas en muchas zonas marítimas, excentuando el Báltico, controlado por ellos la mayor parte del tiempo.

Sprite

Botón

10.3.3 Gasto de PM y coste de entrada en una región

Como norma:

- . Una unidad no está obligada al movimiento o a que se usen todos sus PM durante la Fase de Movimiento.
- . Los PM usados son renovados en cada nueva fase.
- . Los PM no usados no se guardan de una fase a la siguiente.
- . El comienzo de una batalla no tiene coste suplementario de PM para las unidades en movimiento.

Cada región cuesta un cierto número de Puntos de Movimiento (PM) para ser atravesada a la unidad que se mueve (incluso si la región contiene unidades aliadas). Este número depende del tipo de terreno y del tiempo (mirar la [section 2 – Terrain Summary](#)). Una unidad siempre puede moverse al menos a una región, no importa el coste (exceptuando una región prohibida).

- . Alta montaña (alpina): sólo las unidades de montaña pueden entrar allí.
- . Ríos mayores: atravesar un río mayor no cuesta nada si la región de partida o la de llegada contienen una ciudad o pueblo aliados, o si hay una línea de ferrocarril aliada que conecte las dos orillas. Además la región de llegada no debe contener ninguna unidad enemiga.
- . Ciudad/Pueblo: no se consideran terreno en sí; se usa el terreno de la región que los rodea.

Obstáculos por Fortalezas

Una fortificación enemiga bloquea el movimiento, a no ser que haya sido sitiada al menos por un turno completo. El [breakthrough](#) no es posible cuando la región está tomada (y empieza el sitio).

- . Los ejércitos activados posteriormente están también bloqueados, incluso si la fortaleza ha sido inmediatamente tomada (por bombardeo o por asalto).
- . En el caso de ataque enemigo, el ejército sitiador no puede contraatacar (incluso si la fortaleza ha sido tomada).

. Si el ejército sitiador intenta y consigue una Reacción, puede jugar y ser activado durante el turno opuesto. Esto ocurre sin tener en cuenta los efectos de bloqueo de la fortaleza. Esto no se aplica a partir de la guerra de trincheras (en 1915).

. Durante el turno previo de agosto de 1914, una fortaleza tomada no tiene efecto de bloqueo durante el turno de agosto (que le sigue). Esto es una excepción.

. Si el sitio lleva al menos un turno, cruzar la región es posible y tiene un coste de 1 PM (mientras dure el sitio). El efecto de bloqueo no se aplica.

Regiones de Batalla/Prohibición - Prohibición

Durante la Fase de Movimiento, las unidades no pueden entrar en una región donde un ejército aliado haya disputado una batalla durante ese turno. Esto está terminantemente PROHIBIDO, no importa si esta batalla se ganó o perdió.

Excepciones:

Esto se autoriza sin embargo en el caso de un **breakthrough**, después de una batalla, no importa qué ejército se hiciera con la victoria. O si un ejército se mueve una segunda vez, en “Reacción”, durante el turno opuesto. Puede atacar libremente siempre que se quiera. O, si el enemigo ha llevado a cabo una Reacción y gana una batalla, se puede atacar la misma región otra vez (cuando sea tu turno).

Ejemplo: en agosto de 1914, el I Ejército alemán ataca el Ejército británico en Mons y sale victorioso. El II Ejército está entonces activado. Está estrictamente prohibido atravesar Mons en agosto (excepto en el caso de un **breakthrough**).

Movimiento y combate

Las batallas son resueltas después de que el jugador activo haya seleccionado el fin de todos los movimientos (o de sus ejércitos activados en el modo “ejército a ejército”).

Cambio en la asignación de ejércitos

Es posible reasignar directamente unidades independientes o unidades de un ejército al ejército activado, bajo 2 condiciones:

1. Es una unidad no perteneciente a un ejército específico (con su número);
2. Finaliza su movimiento en el radio/rango de mando del HQ.

Lo contrario también puede ser, es posible enviar una o más unidades a otro ejército (con un cambio en el mando). Estas unidades no pueden entonces mover otra vez (cuando este otro ejército esté activado).

. Reassignments are free beginning in August 1914.

- . Durante el preturno de agosto, sólo es posible entre ejércitos activados.
- . Rusia es una excepción en los dos casos, empezando en septiembre 1914.
- . Por otra parte, los jugadores no pueden cambiar sus generales de ejército durante todo el 1914. Eso es necesario para esperar a la Fase Intermedia (en invierno 1914).

Reserva GHQ

De la misma manera, las reservas estratégicas del GHQ pueden activarse y ser directamente asignadas a un ejército activado (y así jugado) en cualquier momento (exceptuando el combate, es 1 refuerzo por turno).

HQ y el enemigo

Un HQ siempre puede llevar sus cuerpos de reserva al juego, y esto puede hacerlo en cualquier momento (exceptuando el combate, que sólo permite 1 refuerzo por turno).

Si la región, donde está un HQ vacío (sin unidades), es capturada, el HQ debe inmediatamente intentar una retirada. Si eso no es posible, se destruye, pero vuelve al juego durante la próxima Fase de Refuerzo.

Movimiento del GHQ

Cada GHQ tiene 6 PM. Su reserva estratégica se mueve por supuesto con él, incluso si sus PM son inferiores a 6.

Un GHQ se mueve a pie o por ferrocarril. Este puede moverse durante la Fase Militar en el momento de la activación de un Ejército Principal (jugando en el modo de activación “ejército a ejército”).

Por ferrocarril, cada unidad en la reserva del GHQ se cuenta como 1 en la capacidad de ferrocarril de su país. El GHQ en sí mismo no se cuenta.

Moltke: el GHQ alemán (Oeste) mueve al inicio del turno, antes de las activaciones de los ejércitos alemanes. Es una penalización y cesa en octubre de 1914, cuando Falkenhayn reemplaza Moltke en el GHQ.

10.3.4 Transporte marítimo

Las unidades son transportadas desde un puerto aliado a otro puerto aliado. El transporte tiene 0 PM de coste si el transporte se lleva a cabo en el mismo mar.

- . Cuesta 1 PM desembarcar en la región del puerto de llegada (no importa el tipo de terreno). El transporte usa 0 PM de puerto a puerto, en el mismo mar.
- . No está permitida la intercepción enemiga en la región del puerto de llegada.
- . Más allá de una área de mar, cada unidad transportada tiene un efecto negativo de 1 PM por cada mar adicional atravesado; -2 PM para la caballería.
- . Las unidades transportadas por mar pueden moverse, pero no pueden iniciar voluntariamente un combate.

El procedimiento de transporte marítimo está detallado en las Reglas Navales (sección 14).

10.3.5 Movimiento Administrativo

Cuando un ejército está activado una o más unidades pueden llevar a cabo un movimiento administrativo.

- . El potencial de movimiento de las unidades se dobla. En el caso de tiempo lluvioso, un efecto de -1 PM actúa antes de doblar los PM.
- . Todos los movimientos deben llevarse a cabo en territorio aliado que ha sido conquistado por más de un turno completo (tras el frente).
- . Las unidades no tienen permitido moverse en contacto con unidades enemigas, excepto en el cruce de un gran río a través de una ciudad o fortaleza. El contacto puede existir en la salida, però deben abandonarlo tan pronto como es posible.
- . Las unidades que usan movimiento administrativo no pueden usar el ferrocarril, ni ferrocarril convertido, ni movimiento naval. Sólo pueden moverse a pié, no haciendo nada más.

Un HP (y su reserva) pueden hacer un movimiento administrativo, però en este caso su ejército no puede llevar a cabo ningún ataque durante el mismo turno.

El GHQ (i su reserva) no pueden hacer ningún movimiento administrativo. Su capacidad de movimiento es siempre de 6 PM.

10.3.6 Movimiento por ferrocarril

Durante el movimiento de unidades, el jugador tiene permitido mover cierto número de unidades mediante ferrocarril. Este movimiento se produce solamente sobre vías aliadas.

El número de unidades autorizadas a moverse por ferrocarril está limitado por nación y también está de acuerdo con la capacidad de los tramos de vía usados.

- . Es necesario para una unidad estar en una región con ferrocarril en el inicio de su turno.
- . La unidad debe estar suministrada al inicio de su movimiento por ferrocarril.
- . La unidad “usa” 2 PM si el tren embarca en una ciudad o pueblo i desembarca en otra ciudad o pueblo. Por otra parte, la unidad usa 3 PM (Añadir 2 PM para la caballería).
- . Si el ferrocarril se mueve por 20 regiones o más, añadir 1 PM.
- . Un cuadro fuera del mapa significa 20 regiones.
- . Una ZOC enemiga nunca previene el movimiento ferroviario.
- . La unidad no puede entrar en territorio neutral, a menos que tenga acceso a ello (Ver reglas diplomáticas).

Ferrocarril e intercepciones: un grupo de unidades moviéndose por tren no pueden ser interceptadas, incluso en la región donde desembarcan del tren.

Capacidad ferroviaria

La capacidad ferroviaria está limitada como sigue:

- . Distancia: La unidad puede mover 40 regiones como máximo en tren, no importa el tipo de terreno o el tiempo.
- . Capacidades de vía de tren: El máximo número de unidades (cuerpos, artillería, etc.) que pueden moverse por ferrocarril está limitado por país y por turno. Por ejemplo, en 1914, tenemos:

	GB	Egy	Ger	Fra	A-H	Rus	Ita	Tur	**menores
1914	14	1	20	14	11	10	9	6	3

**menores: Serbia, Rumania, Grecia, Bulgaria, Bélgica, Holanda.

- . Países aliados: Los países del mismo bando pueden usar la red de ferrocarril de los demás, deduciendo la capacidad ferroviaria del país propietario de ella (ej. Los británicos i los americanos pueden usar la red francesa en Francia, deduciéndolo de la capacidad de Francia).
- . Un HQ o un GHQ transportados cuentan como 0, però cada unidad localizada en su reserva cuenta como otra unidad normal.

Límites por tramo de ferrocarril

Un tramo que une 2 ciudades o pueblos no puede tener más de 5 unidades pasando por él, durante el mismo turno.

Además, ciertos tramos tiene capacidad reducida. El número de unidades que pueden ser transportadas está indicado por un número (1-4) en un círculo gris dentro la imagen de la región en la interface principal.

Nota de pié de página: Cuando este número es 2 o 1, el suministro por capacidad de ferrocarril se reduce también de la misma manera.

Recuerda: Un tramo de ferrocarril es el que hay entre 2 ciudades o pueblos.

Conversión de vía de tren

Sprite

Botón

Para usar vías de tren capturadas al enemigo (para el movimiento y el suministro), es necesario “convertir” estas vías al estándar de nuestro bando (y reparar los daños y los sabotages sufridos).

Una unidad de infantería debe adaptar el ferrocarril para ser convertido, usando 1 PM suplementario. Ni la caballería, ni la artillería, ni un HQ pueden convertirlo.

Uno puede convertir varias regiones ferroviarias de una vez, con una o varias unidades, comenzando primero con la región conectada (y después las siguientes).

Las vías también pueden ser convertidas durante una Reacción enemiga.

Una región con una fortaleza sitiada enemiga no puede ser convertida, mientras la fortaleza no haya sido tomada.

Ferrocarriles rusos

Los ferrocarriles rusos no tienen la misma medida que los demás. Por consiguiente, para usar ferrocarriles conquistados rusos, los Poderes Centrales deben usar 2 PM suplementarios (en vez de 1) para convertir una región con una unidad de infantería.

El ruso también debe usar 2 PM suplementarios cuando quiera convertir una región con vías de los Poderes Centrales a su red nacional.

10.4 Movimientos de Intercepción i Reacción

10.4.1 Intercepción enemiga

Durante la Fase Militar enemiga, se puede ver el movimiento del ejército enemigo activado. Tan pronto como uno de sus grupos de unidades se mueve adyacente a uno de los nuestros, o ataca uno de nuestros grupos, una información aparece en una ventana.

- . Tienes la opción de interceptar el movimiento del grupo enemigo. Solamente pulsando el botón de OK y la interceptación tendrá lugar. Sé consciente que hay un límite en el tiempo para tomar la decisión.

- . Por defecto, la interceptación tiene lugar con el mínimo número de cuerpos presentes en tu grupo de unidades (pero existe la posibilidad de modificarlo en la ventana de interceptación).

- . La interceptación sucede automáticamente (no hay tes) i tu grupo de unidades entre en el área donde se encuentra el enemigo. Tiene lugar una batalla (después de todos los otros movimientos del ejército enemigo activado), donde tú eres el defensor, con todos los beneficios de los efectos del tipo de terreno y del tiempo.

Sé consciente que no puedes interceptar a través de un río mayor, o en una ciudad o fortaleza enemigas.

Nota que cuando un grupo enemigo es interceptado, el interceptor puede a su vez ser interceptado también en el turno por el enemigo.

N.B. La interceptación sólo es possible en la guerra de movimiento (por ejemplo normalmente en 1914). Cuando las trincheras existan, la regla no se aplicará.

10.4.2 Reacción del ejército enemigo

El bando enemigo tiene la opción de interrumpir el juego del lado activo y tomar el control y mover 1 ejército en reacción. Esto no es una interceptación (la cuál tiene lugar durante el movimiento enemigo) pero es una manera de contrarrestar el movimiento del oponente (entre la activación de dos de sus no-coordinados ejércitos). Esta reacción está permitida una vez por frente, y la elección puede hacerse después de cada activación de un ejército enemigo (hasta que se consigue o el último ejército enemigo haya jugado).

Un test de reacción es necesario y su éxito depende del valor del Comandante en Jefe en el GHQ, de la distancia entre el GHQ y el ejército que quiere hacer la reacción, y finalmente de quién tiene la iniciativa en el frente en ese turno.

Si se pasa el test, el ejército enemigo se activa inmediatamente. Una vez que este ha jugado (y las batallas consiguientes han sido resueltas), el jugador activo al principio, reasume su turno normalmente (el oponente no puede hacer otra reacción en este frente).

. Si el test no se pasa, el oponente ha perdido su oportunidad, y no tiene opción de poder hacer una reacción en el mismo frente durante este turno.

Test de Reacción

El valor de Reacción del GHQ nacional es para ser usado en “tomar el control” y hacer actuar un ejército predesignado, durante el turno del oponente.

Puede ser solamente un intento de Reacción por cada bando (y no país), por frente y cada turno, siendo el resultado un éxito o un fracaso. La Reacción puede tener lugar:

- . entre dos activaciones
- . después de la primera activación del enemigo, y antes de la última.

Una Reacción tiene éxito cuando el resultado del D12 es mayor o igual que el valor de Reacción del GHQ.

. Modificadores

-2 si el jugador no tiene Distancia de Iniciativa desde el GHQ al HQ del ejército activado.

-0 distancia de 1 a 2 regiones (no efecto)

-1 a 3 regiones

-2 a 4 o 5 regiones

-3 a 6 y 9 regiones

-4 a 10+ regiones

Gran Bretaña / Estados Unidos: Sus GHQs ignoran todos los mares europeos de puerto a puerto. Excepto Londres-Mons, distancia 3 regiones.

Londres – Ostende (puerto): 1 – región vcía: 2 – Mons: 3

Para determinar la distancia entre el HQ y el GHQ, las reuniones bajo control enemigo o las regiones prohibidas no pueden ser usadas.

Si el HQ y el GHQ no están en contacto (no importa la razón), es necesario aplicar la peor distancia de penalización: -4.

Efectos

En el caso de conseguir una Reacción, el enemigo activa inmediatamente el ejército designado y lo juega con normalidad. El ejército así se juega dos veces:

- . Si el enemigo ya ha jugado: lo jugó durante su turno. Lo juega nuevamente, esta vez en reacción.

- . Si el enemigo no ha jugado todavía: lo juega ahora en reacción, después lo jugará una segunda vez durante su turno.

Esta regla favorece al jugador con Iniciativa porque no tiene efecto negativo a la Reacción.

Una vez la “Reacción” ha terminado (con éxito o no), el jugador activo continúa sus actividades en el frente que está en juego.

Otra Reacción enemiga no puede ser intentada durante este turno en este frente.

10.5 Bloqueo de Movimiento y Zona de Control

La naturaleza simultánea de **World War One: La Grande Guerre 14–18** en los movimientos y en los segmentos de resolución significa que los jugadores (y el ordenador IA) deben anticipar las actividades de su oponente. La presencia de fuerzas enemigas y de fortificaciones inhibe el movimiento aliado en una región de tierra durante la parte de resolución de un turno.

10.5.1 Recordatorio de Zona de Control

Cada unidad de combate influencia las 6 regiones que la rodean (como si fuera un hexágono), llamándose “Zona de Control” o “ZOC”.

- . Un **stack** que contiene al menos un cuerpo tiene una zona de control (ZOC) en las 6 regiones adyacentes.

- . Un **stack** sitiando una fortaleza no tiene ZOC.

Excepciones

Una ZOC no se extiende por determinados terrenos:

- . un río mayor (no confundir con un río menor)
- . un lago o una región marítima
- . la alta montaña (alpina) o una cordillera de montañas

Una ZOC no se extiende:

- . en una región ocupada por un **stack** enemigo
- . o si hay una fortificación enemiga
- . en las regiones con efectos de la ZOC de un país neutral

Efectos de las ZOC

- . Una ZOC permite la intercepción de un stack enemigo (durante su movimiento).
- . Una ZOC no corta el suministro.
- . Una ZOC no corta el movimiento por ferrocarril (no hay intercepción).
- . Sin embargo, la ZOC de una fortificación no sitiada corta el suministro.

10.6 Órdenes de combate

Los jugadores no emiten órdenes de combate por sí. El combate se ejecuta automáticamente (bajo ciertas condiciones) si las fuerzas oponentes están presentes en la misma región y al menos un bando está asumiendo un Asalto o una Postura Ofensiva.

10.7 Cavando trincheras

Las trincheras dan beneficios defensivos dependiendo de su nivel (1 a 3). No se consideran estructuras. No están gobernadas por las reglas del combate de asedios. Las trincheras son atacadas usando el procedimiento de resolución del **Field Combat**.

Los niveles de trinchera no se muestran gráficamente en el mapa en sí mismo pero sí en los **sprite**, con sacos de arena (+ un valor numérico) en la base de las unidades 3D, o en un valor impreso en el cuadrado del símbolo de la OTAN.

10.8 Unidades inmovilizadas

Muchos escenarios tienen fuerzas que empiezas el juego como “fijas”. Las “fuerzas fijas” están indicadas con el icono de un candado.

10.9 Conversión de unidades en PR y viceversa

Cuando un país tiene pocos PR, el jugador puede decidir:

- . reducir un cuerpo intacto (no importa dónde) – ganando 1 PR. También es posible reduciendo guarniciones en una fortaleza.
- . eliminar un cuerpo – ganando 2 PR en el caso de un cuerpo completo o 1 PR si el cuerpo está reducido (**flipped**). No está permitido eliminar completamente una guarnición en una fortaleza.

La unidad debe estar suministrada y ha de ser de la misma nacionalidad.

El jugador puede repetir esta acción tantas veces como crea necesario, durante su turno de juego.

12. Combate de asedio

El Combate de asedio es distinto del combate abierto de campaña en el cual un bando defiende una fortificación. Por lo general, las ciudades y los pueblos sin fortaleza resultan capturados con el área que los contiene a menos que haya una fortaleza presente. Inmediatamente después de las batallas (y los avances), si hay una fortaleza enemiga presente, se la considera bajo asedio. El asediante puede disparar sobre la fortaleza con su artillería (se gasta 1 MUN por cada unidad que dispara) para tratar de debilitar o destruir las defensas de la fortaleza.

La prueba de asedio tiene lugar al cabo de la fase militar de ambos bandos. Todas las fortalezas asediadas hacen la prueba individualmente (para lo cual se emplea su valor de resistencia, el cual puede haberse reducido a raíz de los bombardeos del asediante). Cuanto más importante sea la fortaleza, más duradero será el asedio. También es importante saber que cada turno que pasa aumenta la probabilidad de que la fortaleza se rinda. Cuando la prueba sea un éxito, la fortaleza se rinde y se retira del juego.

La captura de una fortaleza tiene un impacto importante en términos de VN (negativo para el perdedor, positivo para el asediador) dado que estas estructuras por lo general protegen posiciones(ubicaciones) claves estratégicas. Los sitios de fortaleza ya son marcados sobre el mapa del juego. Cada Fortaleza es representada por una fortaleza 'el contador' en la interfaz.

12.1 Las fortalezas y sus efectos

Todas las ciudades y pueblos en el mapa que son sitios de la fortaleza también son indicados por un símbolo de la fortaleza en el mapa, bajo la forma de bastiones localizados cerca los edificios de la ciudad del sprite.

Si una fortaleza ya no está presente (después de su destrucción), la fortaleza ya no es operacional y la ciudad o pueblo entonces se mostrará como una ciudad normal.

Dos tipos de fortalezas existen: los grandes (con valores reducidos posibles) y los pequeños (solamente un nivel). Las fortalezas se pueden eliminar o reducir así en ciertos casos.

12.1.1 La guarnición de la fortaleza

Ciertas fortalezas tienen un cuerpo "de guarnición" con su nombre. Esta unidad siempre debe ser colocada bajo el contador de fortaleza.

El cuerpo de guarnición no puede intervenir en el combate excepto en caso de un asalto contra la fortaleza. Este nunca participa en batallas exteriores, y no puede atacar unidades de asedio en caso de un asedio.

Excepción: Alemania - cada cuerpo de la guarnición alemana puede dejar su región, o ser conectado a un Ejército alemán cuando es activado.

12.1.2 Los efectos de la fortaleza

La fortaleza tiene un **ZOC** todo alrededor de ella, mientras no se asedie. Una fortaleza asediada puede también suministrar a 1 cuerpo en su propia región, incluso si se aísla.

Interceptación y Fortaleza: La interceptación no puede ocurrir en la región que contiene una fortaleza amistosa o enemiga, porque entonces no es una región vacía.

Caballería y fortaleza: una unidad de la caballería, sin ayuda de la infantería, no puede entrar en una región donde se encuentra una fortaleza enemiga (la caballería no puede sitiar la fortaleza).

12.1.3 Batalla en el campo circundante

En caso de ataque en una región con una fortaleza, una batalla en el campo abierto al exterior de la fortaleza ocurre primero.

El Defensor puede colocar 1 o 2 unidades de combate en la fortaleza antes de la batalla. Sus otras unidades (si él tiene alguna) en cualquier caso, deben aceptar el combate en el campo abierto. Cuando una batalla en el campo abierto se produce, la fortaleza no se ataca directamente. Pero puede ayudar al defensor.

- ❖ La fortaleza es usada como una artillería, con un valor de 2 en 1914 (sin importar el valor que marque)
- ❖ La fortaleza dispara 3 veces libremente en cada batalla (**sin gasto de MUN**), entonces usa 1 MUN por tiro a partir de la cuarta ronda.
- ❖ Excepción: El serbio (Belgrado) y belga (Lieja y Amberes) sus fortalezas puede disparar sin usar MUN, un número ilimitado de veces.
- ❖ La fortaleza agrega +1 al valor de la defensa de la unidad ocupada si el terreno es llano. Esto, si la fortaleza es grande o pequeña, reducida o no.
- ❖ Alemania, Austria: el cuerpo en la fortaleza puede llegar como refuerzos durante la batalla, como cualquier otro refuerzo (vuelve allí luego).
- ❖ Francia, Rusia: "las guarniciones" no pueden salir. Es necesario realizar una acción Política para liberarlos (durante la **Interfase**, mejor al final de 14).
- ❖ En caso de derrota, el defensor puede retirar hasta 2 unidades de combate en el interior de una fortaleza amistosa. El atacante puede realizar inmediatamente su asedio y/o poner en marcha un asalto.
- ❖ En caso de victoria, el atacante puede sitiar la fortaleza enemiga, y poner en marcha inmediatamente un asalto. Sus cuerpos que fueron desorganizados están listos para el combate otra vez, y pueden participar en el asalto.

12.1.4 Batalla para liberar una fortaleza asediada

Si una batalla se produce en el exterior para romper el asedio, la fortaleza se puede utilizar como artillería de apoyo para 3 rondas. Dispara sin usar MUN durante estas 3 rondas. Cuando comienza la cuarta ronda la fortaleza no puede disparar y ningún cuerpo dentro de ella puede participar en la batalla.

12.1.5 El efecto de una fortaleza capturada sobre el valor VN

- ❖ La pérdida de una fortaleza lleva una pérdida de VN de -1 más el valor del VN de la ciudad o del pueblo (en caso que hubiera).
- ❖ El ganador gana VN +1, y +1 para una ciudad, o +2 si la ciudad es un objetivo (el símbolo de estrella).

Sin embargo, es posible que el perdedor se beneficiará de un resurgimiento nacional. Si es acertada, en vez de perder el VN, el poder transforma su pérdida en un beneficio de VN. En este caso, él gana el equivalente en VN (al final, ambos lados ganan VN).

12.2 Colocación del asedio

La colocación de un asedio a una estructura puede ser un proceso que lleva mucho tiempo. Esto consiste en bajar gradualmente la defensa del defensor y la moral. Para sitiarse una fortaleza, es necesario ser apilado en su región y ganar cualquier batalla en el campo circundante (si la hubiera).

Una vez que se establece el asedio, el asediador tiene la opción entre esperar a que la fortaleza se rinda, bombardear la fortaleza, o lanzar un asalto (o una mezcla de los tres).

Éste es el único caso cuando los apilados de oposición pueden coexistir en la misma región después del combate.

Las unidades sitiadas dentro de una fortaleza no pueden intentar ningún ataque y tener no más de capacidad ofensiva para mientras el asedio dure. No pueden venir refuerzos si una fuerza amistosa está luchando una batalla afuera. Su papel es puramente defensivo (contra un asalto).

El asediador puede continuar muy bien un asedio con un cuerpo reducido, sin considerar al cuerpo enemigo adentro.

Recuerde: una caballería solamente no puede asediar una fortaleza

Si las fuerzas exteriores atacan al asediador, él se beneficia del terreno de la región para la defensa.

Mientras el asedio dure, el ferrocarril no es usable (si hay alguno).

12.2.1 Prueba de rendición

Una vez que el asedio se establece, y a partir de la ronda siguiente, una prueba de rendición se realiza automáticamente durante la fase final (antes de ajustes del VN). La fortaleza se rinde sobre los 10 + .Hay severas modificaciones que influyen en este resultado:

- +1 por la ronda (acumulativa) del asedio: para ser contado a partir del principio real de la prueba (o al principio del 2º turno).
- +1 Si el sitiado tiene uno o dos cuerpos
- ? valor de la resistencia de la fortaleza
- 2 puerto: excepto si el mar circundante está bajo control del sitiador.

Si la fortaleza se entrega, se eliminan todas las unidades interiores (todo el HQ capturado reaparecerán en la ronda siguiente) y el contador de la fortaleza se saca del mapa. Estas unidades no cuentan como pérdidas. Generales capturados "históricos" definitivamente son sacados del juego.

Excepción: si es una fortaleza costera, el defensor puede evacuar a su cuerpo hacia un puerto amistoso situado en el mismo mar.

12.2.2 Artillería y resultados del asedio

Pesada, costera y la artillería del asedio se pueden utilizar ciertamente para reducir una fortaleza sitiada, extendiéndose en la tabla de disparo del asedio.

- ❖ El sitiador escoge su artillería, utiliza 1 MUN para cada uno, después realiza sus disparos de asedio, una después de la otra..
- ❖ Toda la artillería pesada dispara junta, usando la mitad de sus valores de apoyo como bonus, haciendo un redondeo.
- ❖ La artillería de asedio dispara unidad por unidad sobre la fortaleza, usando la mitad de su valor de apoyo como bonus. La artillería móvil costera es similar a la artillería de asedio.

En todos estos casos, un ataque contra la fortaleza puede seguir, sin importar el resultado de los disparos. Para cada disparo, un modificante negativo igual al valor de resistencia de la fortaleza debe ser aplicado.

Cada resultado se aplica inmediatamente.

☐ **Falla** (-): no sucede nada

☐ **Reducción** (R): se mueve de un tirón "se neutraliza" una fortaleza grande o si está movida de un tirón ya. Se neutraliza una pequeña fortaleza. Una fortaleza neutralizada no tiene ningún valor de la defensa en caso de asalto(Si no hay presente un cuerpo en la ronda

de asalto, no obstante es necesario). Sin embargo, si no hay asalto, o se retira el cuerpo presente, la fortaleza “recupera” y recupera sus capacidades defensivas en la vuelta siguiente. Una fortaleza grande permanece no obstante en su lado reducido.

□ **Eliminación (E):** la fortaleza directamente es eliminada y sus rendiciones de guarnición inmediatamente. Ninguna pérdida es considerada para el Defensor.

12.3 Asaltar una fortaleza

Si el tiempo es una consideración importante a tener en cuenta, una fortaleza puede ser atacada rotundamente antes que esperar un largo asedio. Un asalto directo es resuelto de igual modo que un combate de campaña, pero la fuerza defensiva de la fortaleza sacará una gran ventaja defensiva gracias a las fortificaciones de la fortaleza.

12.3.1 Asalto – el atacante

El Asediador puede decidir lanzar un asalto sobre la fortaleza. Incluso si el contador de fortaleza es neutralizado por los disparos del asedio y sin el cuerpo dentro, es sin embargo necesario lanzar un asalto (con 2 pérdidas automáticas para el asediador). La fortaleza se toma así automáticamente.

Si el contador de la fortaleza no se neutraliza o si hay cuerpos adentro, el asalto ocurre. Hay consideraciones estándar a considerar:

- ❖ Se ignoran los valores de los generales (atacante y defensor)
- ❖ El Atacante sostiene 2 pérdidas automáticas por ronda, esto es resultado “2” (no hacer caso del resultado de combate). Él registra 2 pérdidas y 1 PR por ronda, después él hace una comprobación de la moral para su cuerpo.
- ❖ El atacante utiliza la tabla del asedio para el asalto
- ❖ Solamente se verifica el resultado del defensor.
- ❖ La batalla sigue siendo una batalla simple, con 1 cuerpo ocupado por ronda.
- ❖ El Atacante usa 1 MUN por ronda si él dispara con su artillería (en ayuda). Él no agrega este bonus **, este permite solamente que él anule el bonus de la artillería del defensor (** excepto si la fortaleza ha sido neutralizada).

12.3.2 Asalto – el defensor de la fortaleza

La fortaleza es dicha capaz cuando no es neutralizada. Limitan al defensor a confiar a 2 cuerpos a la defensa a lo máximo. El Defensor no cuenta sus pérdidas sostenidas durante el asalto.

Bonus defensivos:

Se ignora el terreno (ciudad, bosque, montaña, foso, etc...).

+ ? Valor de la defensa (fortaleza)

+3 la artillería de fortaleza (la fortaleza no usa ninguna MUN para disparar durante un asalto).

Valor de la potencia de fuego: la fortaleza confiere un valor del fuego de "+3" a la unidad dedicada a combate (no importa el valor real del fuego de la unidad).

Comprobación de la moral: El defensor tiene un bonos de +2 a la moral (como si estuviera atrincherado). Esta bonus no puede ser reducido (se aplica incluso en 1914).

- ❖ El defensor ignora el resultado **de la sacudida**
- ❖ El defensor no utiliza ningún PR durante el asalto.

El contador de la fortaleza:

Si el defensor no tiene más cuerpos elegibles para luchar, entonces utiliza el contador de la fortaleza como su última unidad para la defensa del asalto. La fortaleza defiende con su valor de defensa (+ su apoyo de artillería, y tiene un +3 en el valor de potencia de fuego). En tal caso:

- ❖ Si el resultado continuo es "1" o "M" o "2", se reduce la fortaleza (las partes negativas); si no, se neutraliza.
- ❖ cualquier "1/2" resultado es ignorado.
- ❖ Durante la ronda siguiente, la fortaleza neutralizada se entrega. No obstante, el atacante sostiene 2 pérdidas (para esta última ronda del asalto).

12.3.3 Asalto – El defensor en una fortaleza neutralizada

Si la fortaleza ha sido neutralizada (por los disparos del asedio), aplique la misma situación que arriba, pero la fortaleza sólo da 1 bonus defensivo a todo el cuerpo que esta dentro. Además:

- ❖ La fortaleza no confiere ningun bonus de artillería, ni valor de fuego.
- ❖ El defensor no no hace caso del resultado **"sacudido"**.
- ❖ Si el contador de la fortaleza (neutralizado) luchara , la fortaleza automáticamente se rinde (pero el atacante sin embargo tiene 2

pérdidas).



12.3.4 Despues del asalto (en todas las situaciones)

En términos de pérdidas del combate (para el propósito de la suma de VN), el defensor sufre 0 pérdidas si él se opuso al asalto, o 1 pérdida por cuerpo si la fortaleza fue tomada. Esto, para la batalla entera del asalto.

El Defensor no usa ningún PR, incluso si él debe hacer comprobaciones de la moral. Él es inmune al uso de PR (**PR es igual a puntos de reclutamiento**).

PARTE 4 – GUERRA AEREA

13. UNIDADES AEREAS

En 1914, en el comienzo del conflicto, la fuerza aérea se encuentra todavía en su infancia. Sólo tiene un papel secundario de reconocimiento. A partir de 1915 y gracias al desarrollo tecnológico, se va ampliando su participación, siendo su papel al final de la guerra crucial y decisivo.

13.1 La Fuerza Aérea

En 1914, en el comienzo del conflicto, los aviones siguen siendo un arma nueva y sus capacidades no están probadas. Las nuevas tecnologías deberán desarrollarse para convertir la aviación en un arma útil de combate.

Las Fuerzas Aéreas se constituyen en escuadrones aéreos, de entre 50 y 100 aviones. Existen en este periodo tres tipos de aparatos:

- Aviones Ligeros. También conocido como "cazas" (pequeñas aeronaves, monoplanos, biplanos y triplanos utilizados para el reconocimiento, combate aéreo y apoyo táctico).
- Aviones Pesados. También conocidos como "bombarderos" (con bombas de todo tipo, no están disponibles normalmente al inicio del juego).
- Los "zeplines" alemanes. Dirigibles utilizados como bombardero (sólo disponibles para Alemania).

DESCRIPCION DE UNIDADES AEREAS

- El círculo negro indica al valor de apoyo (apoyo táctico y bombardeo estratégico), un bono al combate de 0 a 5 puntos.
- El recuadro gris indica el valor de reconocimiento de la unidad.
- El símbolo OTAN muestra el tipo de unidad (en este caso un símbolo de infinito)
- Nombre de la unidad.
- En la parte inferior una placa indica los valores de combate aéreo, valor defensivo de la unidad/velocidad (en puntos de mov), y el rango de alcance.

VALORES DE LAS UNIDADES AEREAS

Cada aparato tiene 4 valores: Combate aéreo, velocidad/defensa, reconocimiento y apoyo táctico. Estos valores tienen mucha influencia en el rendimiento de la aeronave y pueden ir cambiando durante el desarrollo del juego representando los diferentes avances tecnológicos.

El rango de alcance

El rango de alcance es un indicador clave para la unidad aérea. Cada una de estas unidades dispone de un rango de acción para llevar a cabo su misión (valor en la parte inferior derecha de la placa de la escuadra). Este es el número de regiones a las que la unidad aérea puede volar.

Hay que tener en cuenta que el rango también es la capacidad de movimiento de la unidad, es decir, se utiliza para el movimiento, movimiento estratégico y redistribución de la unidad.

Nota: las unidades de aire pueden ser redistribuidas mediante movimiento por ferrocarril con el HQ o con GHQ. Si el HQ o el GHQ se mueven por ferrocarril, la Fuerza Aérea se mueve con ellos, no importa la distancia recorrida. Cada escuadrón aéreo cuenta como 1 unidad (es decir, equivalente a 1 cuerpo) para el uso de la capacidad ferroviaria.

Valor de reconocimiento

El número en negro sobre recuadro gris es el valor de reconocimiento de la unidad aérea. Básicamente, para tener éxito en una misión de reconocimiento, debemos obtener una tirada igual o inferior a ese valor.

Apoyo táctico y bombardeo estratégico

Este valor es la cifra en rojo sobre círculo negro. Este valor se utiliza tanto para determinar el éxito en las misiones de bombardeo como en el caso de apoyo táctico terrestre en las batallas en las que el avión se ha comprometido. Este valor también se utiliza en la tabla de bombardeo estratégico de la guerra.

Combate aéreo, Velocidad / Defensa

Los dos primeros indicadores, el valor de combate aéreo y el valor de velocidad / defensa, son usados en combate. Respectivamente, en ataque y en defensa.

El aparato con mayor valor de velocidad puede recibir una bonificación de 1 punto en su tirada en caso de combate aéreo, o infligir una penalización de -1 sobre el enemigo, cuando se resuelva un duelo aéreo (selección aleatoria).

ASIGNACION A EJERCITOS

Cada unidad es asignada directamente a un HQ o al GHQ. La ficha de la unidad aérea será colocada en su stack correspondiente (o en la reserva).

- Un HQ puede comandar 1 caza y 1 bombardero (o Zeppelin). No se permiten utilizar aeroplanos extranjeros de naciones aliadas.

- El GHQ puede comandar 2 cazas y 2 bombarderos (o Zeppelines). La mitad de estas unidades pueden ser aviones extranjeros de naciones aliadas.

INTERCEPTACION

Antes de una batalla aérea se realiza un cálculo para la posible interceptación del enemigo. La batalla tendrá lugar en caso del éxito de este cálculo. La interceptación no es posible al principio de la guerra, hasta que el valor de combate aéreo de los aparatos sea 1 o más.

- Cuando se alcanzan esos valores de combate aéreo, el enemigo puede interceptar nuestros aparatos en la región que tengamos como objetivo, con un Grupo de Caza consistente en un máximo de 4 aparatos. Los cazas de interceptación deben tener la región objetivo dentro de su rango de acción.
- No es necesario que planifiquemos la misión de interceptación. Lo realizará el motor del juego automáticamente.

13.2 Misiones Aéreas

Para establecer una misión aérea simplemente debemos clicar en el botón de misión (reconocimiento, bombardeo táctico o estratégico).

No es necesario que se seleccione el objetivo. Por ejemplo, si seleccionamos reconocimiento, los escuadrones aéreos iniciarán el reconocimiento de las áreas que estén en su rango de acción (se puede usar la tecla Tab para filtrar en el mapa las misiones de reconocimiento).

Cada escuadrón puede intentar 1 misión (si existe interceptación, previamente se resolverá la batalla aérea que esta genere) por turno.

ELEGIR UN TIPO DE MISION

El sistema de misiones es más bien restrictivo, por lo que el jugador deberá decidir antes de cualquier batalla qué misión desea realizar, en el caso de que algún aparato sobreviva a ésta. Los aparatos aliados y enemigos que sobrevivan a una batalla pueden realizar misiones de reconocimiento (el atacante), o cualquier tipo de bombardeo, sea táctico o estratégico, sobre la región objetivo.

ÉXITO EN LA MISION

Para tener éxito en una misión, un aparato debe obtener una tirada de valor menor o igual a su Indicador de Misión. Es decir, su valor correspondiente, sea reconocimiento o bombardeo táctico/estratégico.

Existen varios modificadores a este valor:

- +1 Terreno difícil (bosque, pantanos, colinas, montañas)
- +1 Lluvia o Nieve

- +1 Escuadrones con dotación reducida de aviones o con daños (unidad con banda blanca)
- +1 La unidad tomó parte en la batalla previa a la misión.
- +1 Zeppelin

En caso de que la tirada sea **1**, el resultado siempre se tomará como exitoso, mientras que si el resultado de la tirada es de **6** siempre se tomará como fallido, independientemente de los modificadores.

Ejemplo: en Octubre de de 1916, un caza británico vuela a Lille para realizar una misión de reconocimiento. Es interceptado, y se enzarza en una batalla aérea. Sobrevive al duelo, aunque el aparato sufre daños. El piloto intenta el reconocimiento de la región de Lille. Su valor de reconocimiento es 4 (número en el margen superior derecho de la ficha de la unidad). El tiempo es lluvioso. El jugador de la Entente obtiene una tirada de 2 (dado) +1 (batalla previa) +1 (avión dañado) +1 (lluvia) = 5 La misión de reconocimiento falla ya que el resultado es mayor al valor de reconocimiento del aparato (valor 4).

Reconocimiento

Todos los aparatos pueden realizar este tipo de misión. El reconocimiento permite conocer el número de Cuerpos que están presentes en un stack enemigo en el frente de combate (hace desaparecer la niebla de guerra).

- El reconocimiento da un bono a todos los bombardeos de artillería: bombardeo preliminar, bombardeo de asedio o bombardeo con gas.

Apoyo Táctico

No es posible realizar este tipo de misión al principio de la guerra. Podrá ser ejecutada cuando el valor de combate aéreo sea de 1 o más. Cazas y bombarderos pueden ejecutar esta misión, pero no los Zeppelines alemanes.

- El éxito en una misión de Apoyo Táctico provee de un bono de **+1** al valor de combate de aquellas unidades apoyadas (valor de ataque o defensa, dependiendo de la situación), durante cada ronda de combate del turno.
- Durante una Gran Batalla, este bono aplica a **una única sub-batalla**. Con dos diferentes cazas o bombarderos ejecutando dos diferentes misiones de Apoyo Táctico, el bono se aplicaría a ambas sub-batallas.

NB: Con la táctica de combate “Soporte Aéreo”, 2 escuadrones aéreos pueden dar apoyo a la misma sub-batalla, lo cual daría un bono de **+2** (no aplica si la táctica de combate no está disponible). Si esta táctica de combate no está disponible solo se mejora el valor de Apoyo Táctico en **+1**.

Bombardeo Estratégico

No es posible realizar este tipo de misión al principio de la guerra. Esta acción requiere del descubrimiento tecnológico de las Bombas Ligeras y Bombas Pesadas.

- El grupo de combate en este tipo de misiones debe estar formado solo por **1 ó 2 bombarderos o Zeppelines** (ningún caza). El objetivo debe ser una ciudad enemiga que posea un Valor Económico (EP), y que se encuentre en el rango de acción de la unidad.
- Un grupo de combate de Zeppelines alemanes no podrá ser interceptado hasta que la Entente no descubra la tecnología de “Gran Altitud”.

La resolución de una misión de Bombardeo Estratégico se realiza de la misma forma a la de Apoyo Táctico. Si la misión tiene éxito, la ciudad objetivo sufrirá una reducción de capacidad de producción por valor de **2 EP**.

REPARACION DE APARATOS

Los aviones dañados (se representan con el reverso de la ficha) deben ser reparados durante la Fase de Refuerzos. Cada jugador puede reparar (la ficha gira hacia su posición normal) uno o más escuadrones clicando sobre indicador de reparación que aparece bajo el símbolo del escuadrón. Durante la siguiente Interfase, las reparaciones equivalentes al número de **aviation sites** que tu nación tenga activas serán gratuitas (**excepto aquellas bajo la Producción Civil**). Cualquier reparación que exceda de ese valor costará 2 EP durante la siguiente Fase Económica.

AVIACION NAVAL

Algunos escuadrones tienen el símbolo de un **ancla**. Estos escuadrones son Aviación Naval. Normalmente son cazas, aunque Gran Bretaña posee un bombardero naval, y Alemania tiene Zeppelines navales. Un avión naval puede usarse **o** como el resto de unidades aéreas, **o** asignarse a una flota para patrulla naval. No puede hacer ambas cosas.

Si un encuentro naval tiene lugar en una zona marina adyacente a la unidad, cada avión asignado como patrulla naval contará como una “Unidad de Reconocimiento” para el **Test de Sorpresa** (ver Combate Naval).

13.3 Batallas Aéreas

Atacar (o responder a un ataque) es imposible mientras que el valor de combate aéreo sea de 0 o menos. Si el valor es superior, y se produjese una interceptación, tendría lugar una batalla aérea.

Una batalla se resuelve en 2 rondas en donde cada unidad dispara a una unidad enemiga. Durante cada una de las rondas, las unidades aéreas se alinean frente a frente. Este despliegue es simultáneo y secreto. Por cada unidad que encara a un enemigo tiene lugar una acción de combate.

Las unidades aéreas enfrentadas dispararán simultáneamente, como si muchos duelos estuvieran ocurriendo a la vez

RESOLUCION DE DUELOS AÉREOS

Cada duelo usa el siguiente procedimiento:

- Un jugador subtrae el valor de Velocidad/Defensa del avión objetivo a su valor de Combate Aéreo (esto le da un número de columna para la Tabla de Combate Aéreo).
- El oponente hace lo mismo
- Se realizan los disparos. Todos los resultados de combate son aplicados simultáneamente
- Después de que ambos jugadores resuelvan todos sus duelos iniciales y se hayan aplicado los resultados, se iniciará la 2ª ronda de combates. Se resolverán los duelos por segunda vez.

NB: Si un jugador tiene una ventaja de Velocidad, se beneficiará de un bono de **+1** en su valor de Combate Aéreo o infringirá una penalización de **-1** en el valor de Combate Aéreo de su oponente (el motor del juego solo se aplicará uno de los modificadores, aleatoriamente). **Si, a pesar de su ventaja en el valor de Velocidad, el combate es contra muchos enemigos, no se les aplicará penalizaciones. Esto simulará la dificultad de combatir en inferioridad numérica.**

RESULTADO DE COMBATES AÉREOS

La Tabla de Combate Aéreo puede dar los siguientes resultados:

(D) El Defensor tiene 1 baja. La ficha del escuadrón se muestra por el reverso. Si se produjese el mismo resultado por segunda vez el escuadrón sería eliminado.

(A) El Atacante tiene 1 baja. La ficha del escuadrón se muestra por el reverso. Si se produjese el mismo resultado por segunda vez el escuadrón sería eliminado. *(Este resultado A representa un fallo de motor, algún defecto de fábrica en las alas o contratiempos similares).*

(E) El escuadrón Defensor es destruido.

(-) Sin efecto.

Algunas veces la Tabla de Combate Aéreo muestra el descubrimiento de un nuevo As entre nuestras filas o la muerte de un As enemigo.

FINALIZANDO UNA BATALLA AÉREA

Al finalizar la primera ronda de combates algunas unidades aéreas pueden optar por romper el contacto con el enemigo. En ese caso, vuelven junto a su HQ o su GHQ y aterrizan allí. Si, como resultado de esa retirada, el enemigo tiene unidades que no han sido utilizadas, éstas pueden ser intentar la misión que tuvieran asignada.

Al final de la segunda ronda, si un jugador todavía tiene cazas, puede atacar a los bombarderos que estuvieran desplegados en la retaguardia del grupo. Este nuevo combate solo es de una ronda y los cazas enemigos son ignorados. Al final de la batalla aérea, los aparatos sobrevivientes, aliados y enemigos, deben ejecutar su misión o aterrizar **(en el caso del interceptor).**

Ejemplo: Un caza ruso intercepta a un caza y un bombardero austriacos. La batalla comienza con un duelo entre los dos cazas (el bombardero queda temporalmente a parte). Al final de la segunda ronda, el caza ruso permanece

en el aire. En ese momento ataca al bombardero austriaco (que no puede evitar la lucha).

Ejemplo: En Mayo de 1915 un caza francés intenta efectuar un reconocimiento sobre una región alemana (dentro de su rango de acción, 5 regiones). Una base alemana de cazas asignada a un GHQ lo intercepta (está en el rango de acción del GHQ). El GHQ se beneficia de la tecnología de "Motor" por lo que ahora su valor de Combate Aéreo es 1 por lo que puede realizar la interceptación y atacar al caza francés que todavía tiene un valor de Combate Aéreo de 0, y por tanto no puede defenderse. La batalla comienza pero solo el alemán puede disparar:

-El caza alemán tiene un valor de Combate Aéreo de 1, y el francés un valor de 0, para una diferencia final de +1

-El caza alemán utilizará por tanto la columna +1 de la Tabla de Combate Aéreo. Su tirada es de 6, obteniendo un resultado fallido a su ataque.

Al final de la primera ronda de combate el piloto francés decide que la prudencia es la mejor parte del valor, se retira y aterriza a salvo en casa.

CASO ESPECIAL: EL ZEPPELIN

Solo los alemanes poseen Zeppelines. Para los propósitos del juego se tendrán en cuenta como bombarderos especiales.

- Los Zeppelines son inmunes a los cazas hasta que no se descubra la tecnología de "Gran Altitud" por parte de la Entente.
- Por otro lado, y debido a la altitud en la que operan, los Zeppelines tienen una penalización de **+1** cuando ejecutan una misión de bombardeo o reconocimiento, debido a la falta de precisión.
- A partir de 1918 un Zeppelín tiene una posibilidad del 50% del ser destruido cuando intente un bombardeo aéreo. Esto representa las mejoras realizadas en las técnicas de defensa Anti-Aérea.

13.4 LOS ASES

Los ases son pilotos destacados o Comandantes de Ala. Aparecen o desaparecen al azar, **como indica la Tabla Aérea**. Su presencia provee de bonos durante las batallas aéreas.

EL NACIMIENTO DE UN AS

En Agosto de 1914 no existían los Ases. Un As puede aparecer en una batalla aérea en algunos casos especiales. El **símbolo** del As aparecerá en el escuadrón en que aparezca este personaje.

- Cada As tiene su vida particular. Cuando un As desaparece no reaparecerá otra vez.
- Cuando aparece un As, la **Moral Nacional** se incrementará en un **NW +1** al final del turno.

USO DE LOS ASES

Un As concede un bono de +1 a sus tiradas de combate, **además** de un -1 a la tirada de **muerte** de su oponente (a excepción de Von Richtoffen que tiene un bono de +2/-2).

Un As puede ser asignado a otro escuadrón, o intercambiado con otro As al inicio de la fase Militar en su turno de jugador.

MUERTE DE UN AS

Durante un combate aéreo un As enemigo es derribado si:

- Su propio avión tiene un resultado específico como parte de su resultado de combate.

- El escuadrón del As es destruido.

La muerte de un As enemigo proporciona un NW+1 al final del turno para la nación que haya derribado a dicho As, y un NW-1 a la nación del As derribado.

13.5 LA FUERZA AEREA EN 1914

Las Fuerzas Aéreas tenían un rol limitado en 1914. Básicamente estaban conferidas exclusivamente para misiones de reconocimiento, y no tenían capacidad combativa.

- Cada escuadrón solo puede llevar a cabo una misión de reconocimiento por turno.
- Cada escuadrón debe estar asignado a un HQ o GHQ. Es posible cambiar su asignación al inicio de cada Fase Militar, durante el turno del jugador.
- Ningún combate aéreo puede tener lugar en 1914.

PARTE 5 – LA GUERRA EN EL MAR

14. Guerra naval

El aspecto naval de la Primera Guerra Mundial: La grande Guerre 14-18, mientras que es poco probable ser decisivo en la mayoría de los panoramas, es sin embargo una parte importante de cualquier planificación estratégica.

En general, la guerra naval en este juego simula la batalla naval enorme, las incursiones sobre las costas enemigas, transporte naval y los aterrizajes anfibios, los asaltantes entrenados para la lucha cuerpo a cuerpo del comercio e incluso las minas de ultramar o la guerra submarina.

14.1 Definiciones

La guerra naval es manejada esencialmente vía la asignación de misiones con unidades navales. Cada Poder Principal tiene escuadrillas de barco, que son apiladas juntos como flotas de guerra. Cada escuadrilla de barco por lo general representa varios barcos (1 a 5 cada uno). Los mares y océanos son divididos

en regiones grandes de mar y regiones costeras (por lo general con la bandera "del propietario").

14.1.1 Control del Mar

Un mar es "controlado" por un lado o "disputado" (nadie lo controla). Controlar un mar proporciona algunas ventajas:

- ❖ libre movimiento,
- ❖ libre refuerzo por mar,
- ❖ suministros por mar,
- ❖ bonus de la sorpresa por mar,

No controlar un mar anula todas estas ventajas.

Por defecto el control de los mares es catalogado debajo.

- ❖ **Potencias centrales:** Mar Baltico
- ❖ **Mares disputados:** North Sea, Adriatic Sea*, Black Sea**
- ❖ **Entente:** restos de mares (Canal inglés, Atlántico Norte, *** del este y mediterráneo occidental, y todo el de ultramar y océanos).

Notas:

El Adriático es controlado por las potencias centrales si Gran Bretaña está en paz, o si Italia está en las potencias centrales laterales.

*** El Mar Negro es controlado por Rusia si no esta en guerra con Turquía.*

Se disputa el el mediterráneo del este si Italia está en las potencias centrales laterales.

El mar de Mármara se considera parte del mediterráneo del este para las misiones. Este mar y los estrechos (Bosporus y los Dardanelos) son controlados por Turquía. No hay movimiento posible allí mientras Turquía sea neutral.

Importante: el control del Mar del Norte tiene una influencia directa en el bloqueo.

14.1.2 Puertos

Los puertos proporcionan el refugio, la reparación y el anclaje para las flotas y son los sitios de principio y los sitios de final de cualquier movimiento naval. Si el Enemigo conquista un puerto, la flota escapa a otro puerto amistoso. Hay sobre todo dos clase de puertos:

- **Mayor:** la capacidad es 2 flotas de guerra, tienen buenas instalaciones de reparación.

- **Menor**: la capacidad se limita a 2 escuadrillas de barcos, y las instalaciones de reparación son bajas.

14.1.3 Flotas de guerra

Los barcos son apilados juntos en flotas de guerra en montones hasta 2 escuadrillas de barco cada uno. Hay 3 tipos de flotas (con el coste de PE asociado para la activación): flotas grandes (3 PE), flotas medias (2 PE) y pequeñas flotas (1 PE).

- ❖ Si una flota contiene los acorazados (B, BB o BC), debe contener por lo menos 1 DD o CL como pantalla.
- ❖ Cada flota tiene información: Nombre y velocidad, tamaño y coste.
- ❖ Una flota grande (3 PE) debe tener 1 B, BB o BC.
- ❖ Una flota media (2 PE) debe tener por lo menos 1 CA o CL (o mejor).

14.1.4 Unidad de escuadra naval



- ❖ Un círculo negro con un valor de apoyo en rojo, una bonificación al valor de combate (de 0 a +3) cuando se usa a modo de apoyo artillero durante desembarcos anfibios o bombardeos de fortalezas costeras
- ❖ Un símbolo de objetivo negro con una letra que muestra el alcance del armamento de las baterías pesadas de la unidad; puede ser L (larga distancia), M (media) o S (corta distancia).
- ❖ Una placa gris que muestra el tipo de unidad
- ❖ un número que indica la cantidad de barcos dentro de la unidad.
- ❖ Un símbolo de explosión amarillo/rojo que se muestra cuando la unidad ha sufrido impactos, con el número de los mismos.
- ❖ Nombre de la unidad.
- ❖ Una placa que muestra los valores de fuego (durante el ataque) y protección (defensiva), así como su velocidad (usada para calcular la ventaja táctica en las batallas navales).

Cada escuadrilla de barco representa de 1 a 5 barcos, y tener los tipos de barco siguientes (identificado por el cuadrado(la plaza) gris sobre el contador).

BB:Acorazados modernos

BC:Cruceros (acorazados rápidos)

B: Acorazados más viejos

AC:Cruceros acorazados

CL: Cruceros ligeros

DD: Destructores

SS: Submarinos

14.1.5 Admirantes

Un almirante tiene 3 valores (0 a 3) indicando agresividad, la reacción, táctico y el suyo letra de la fila ($A > B \dots$).

Durante batalla el panorama del juego coloca a cada almirante automáticamente en un acorazado (de un B, de un BB o A.C. de un tipo) el motor o.

Una flota sin almirante vale 0 (en agresividad, la reacción y factores tácticos).

14.1.6 Canal, estrecho, invierno

Una flota de guerra puede pasar a través de un canal amistoso (Kiel y Suez). Si cualquier región es controlada por el enemigo, se bloquea este movimiento.

Todos los estrechos son pasables a cualquier lado, excepto los estrechos turcos mientras todavía existan las fortalezas en la entrada (es decir los Dardanelos). Todos los estrechos pueden también ser minados (por el dueño)

El paso a través de estrechos hace la flota sea descubierta (véase a los asistentes del juego).

Gibraltar es pasable por cualquier flota de guerra. Las flotas en Petrograd, Archangelsk, Kronstadt y Helsinki no pueden moverse hacia fuera o adentro a partir de Nov-Diciembre a Marzo-Abril (durante estas 3 rondas)

14.2 Operaciones navales

Por lo general, Operaciones Navales son ejecutadas durante la Fase Militar, porque no hay o la actividad naval esta muy limitada.

14.2.1 Secuencia naval

Las fases entre paréntesis se juegan solamente cuando ocurre una salida de ambos lados en los mismos mares.

1. Movimiento

2. Salida al Mar

(3. Chequeo naval del encuentro)

(4. Misiones de la incursión y del transportes)

(5. Control de los Mares)

Fase #1 – Movimiento

Cada flota puede subir a 5 mares de su puerto de principio (no más), en ningún riesgo.

Fase #2 – Salida al mar

La marina de guerra alemana puede intentar hacer una salida en el Mar del Norte, pero será ejecutado solamente si es acertado en una prueba secreta del permiso de Kaiser Wilhelm II (es decir las órdenes de la salida son hechas por el jugador pero no ejecutadas si el Kaiser la ha rechazado). Si están permitidos, ambos lados ejecutan misiones con sus warfleets, y un encuentro naval puede ocurrir.

Fase #3 – Encuentro naval

Si una flota entra en mar, se utiliza el procedimiento siguiente. El motor del juego comprueba si ocurre un encuentro en el mar. Si hay un contacto, se produce una batalla naval (al principio cada bando escoge una táctica de combate y luego se pasa a la prueba de sorpresa y el encuentro inicial es resuelto).

Fase #4 – Batalla naval

El comienzo de la batalla naval. Cada lado primero dedica su “flota del explorador”, una flota rápida con los cruceros (A.C.) o los cruceros.

- ❖ Fuegos de cada escuadrilla de la nave, con 1 o 2 tiros por la ronda de combate.
- ❖ Una segunda flota de guerra puede reforzar la batalla, se hace una comprobación de la intervención (que depende de la naturaleza de la batalla naval).
- ❖ El combate finaliza cuando una flota se retira. La flota victoriosa ejecuta su misión (si es posible) o vuelve a su puerto.
- ❖ Se repite este procedimiento si otras flotas entran en el mar.

Fase #5 – Misiones de incursiones y transportes

Si una flota de guerra tiene una misión del transporte o de la incursión, esta misión ahora se ejecuta.

Fase #6 - Control de los mares

Un lado gana control enemigo de un mar disputado para 1 ronda si ejecuta la misión del “control”, y
y gana cualquier batalla naval.

- ❖ El control del mar dura una ronda solo.
- ❖ Todas las unidades navales deben terminar la fase naval en un puerto.

14.2 Movimiento y misiones navales

Cuando un lado decide "una salida en el mar", fase 3 puede ser más largo que de costumbre, y usa un procedimiento detallado. Órdenes de movimiento navales dependen de Misiones

14.2.1 Flota de Kaiser Wilhelm II “Luxus”

Kaiser Wilhelm II estuvo muy preocupado sobre su flota hermosa de guerra (el Hoch Ve Flotte), sobre todo sus acorazados y por lo tanto se opuso cualquier contrato aventurado naval en el que ellos podrían estar implicados.

Al principio de los Proyectos Navales, Alemania hace una comprobación del secreto D12 para ver si las flotas de guerra con acorazados (la B y BB) puede ir al mar en Mar del Norte o en otra parte en un incontrolado control del mar (es decir de Mar Báltico).

- ❖ Esto no se aplica en su flota de exploracion BC
- ❖ Cuando el Almirante Scheer ordena el " **Hoch Mirar** "(**la flota principal de Alemania**), él añade un +2 bonus a la comprobación. Si esto tiene éxito, Kaiser deja a sus acorazados puestos al mar esta ronda.

Si ocurre una batalla naval importante y Alemania es el vencedor con un valor neto del aumento de 5 VN ó más, el Wilhem II estará tan contento que de aquí en adelante, esta regla no se aplicará más.

14.2.2 Comprobación del Mar y Validez de Misión

Un jugador debe comprobar qué mar (amistoso, disputado o enemigo) irá la flota. Este mar debe estar al menos a 1 lejos del puerto nacional de la flota.

Cada jugador asigna misiones, después hay una comprobación para naval encuentro, y si es acertada, una batalla naval sobreviene, o si no, nada sucede.

Mares enemigos: Tenga cuidado, si una flota entra en un mar controlado por el enemigo, esto tiene una pena para la sorpresa y sobre la marcha atrás.

Estrechos : (Gibraltar, Danish and Turkish Strait) cualquier flota enemiga que pase será revelada.

Transporte: Isi el enemigo ejecuta una misión en su mar controlado en donde usted conduce un transporte naval, usted tiene que ejecutar una misión del “transporte” con una flota (protegerla) o abortar el transporte naval.

Motín: Comenzando en 1917 +, Alemania debera tratar con motines cuando ponga una flota en el mar.

Escogiendo misiones

Cada jugador elige la “misión naval” para sus flotas y escuadrillas : En puerto, patrulla, transporte, incursión y control.

- ❖ Un jugador puede pedir hasta 2 flotas juntas, con la misma misión. Si ocurre una batalla naval, sólo una flota enganchará al principio. La 2da flota puede reforzar más adelante. La flota del explorador, si es presente, es siempre la primera flota dedicada (fallando eso, la flota con

el PE más bajo).

- ❖ El jugador puede también asignar diversas misiones a sus flotas, pero no podrán luchar juntas fácilmente si ocurre una batalla.

Rango

Las flotas pueden ser ascendidas a 4 Movimientos cada ronda. Las zonas no costeras (abiertas) de mar (incluyendo los de ultramar sobre los globos en el derecho inferior del mapa de juego del ordenador) cuestan 1 cada uno. Cada zona costera de mar usa 0 de este movimiento, pero sólo para aquellos mares costeros que lindan con los mares abiertos cruzados.

Misiones y Coste(PE)

Cada misión tiene un coste en Puntos Económicos (PEs). Esto viene además del coste que cada nación paga al activar las flotas en cuestión.

En puerto (0 PE): La flota no navega ni hace en la práctica ejercicios de formación cortos cerca de su base. La flota no tiene coste de PE.

Patrulla (0 PE): La flota patrulla el mar para encontrar posiblemente al enemigo. Tal misión tiene un valor del contacto de "3" (véase abajo)

(1 PE): La flota escolta un convoy militar de la tropa, límite para un puerto amistoso, o intentar un aterrizaje en una playa enemiga. El valor del contacto es "0".

Incursión (1 PE): La flota intenta bombardear una ciudad costera enemiga. El valor del contacto es "2".

Control (3 PE): La flota intenta tomar el control total del área de mar. El valor del contacto es "4".

COSTE:

El coste de una misión será pagado durante la fase siguiente (aprovisionar el carbón de nuevo). En aquel momento, el motor toma los valores del PE de las flotas, más todos los costes de misión gastados. Cada vez, el coste del final es:

Flotas Activación Coste(PE) + Misión Coste (PE)

NOTA: El coste del final se dobla para una misión del control.

Ejemplo: Francia envía su flota mediterránea (pe 3) + su flota del explorador (1 pe) en una misión del control en el Adriático (pe 3). ¡La suma es pe 7, ser doblado porque esto es una misión del control = $pe\ 7 \times 2 = 14$! Este coste es pagado durante la interfase siguiente. ¡El envío de la flota francesa del conjunto

Ejemplo: Italia envía su Flotta Crusere (1 pe) + Flotta Mare (pe 3) en una misión de la incursión (1 pe). El coste es Crusere 1 + Flotta Mare 3 + la incursión 1 = pe 5.

Además, Gran Bretaña paga a cada interfase un PE del 4 el coste naval adicional (esto representa el mantenimiento de un establecimiento y de unas potencias navales más grandes)

14.2.3 Valor del contacto y la prueba naval del encuentro

Cada misión tiene un valor del “contacto” (excepto “en” la misión portuaria). Sirve para determinar la probabilidad de un encuentro en el mar.

Encuentros automáticos.

No se hace ninguna prueba en los casos de abajo, donde el encuentro es automatico.

- ❖ Controles dobles: Si ambos jugadores tienen una misión del control, sus flotas se reúnen automáticamente en el mar.
- ❖ Desembarque: Si un jugador intenta un desembarque, el encuentro es automático.
- ❖ Estrecho: si una flota enemiga intenta cruzar un estrecho, el encuentro es automático. Los estrechos son: Los Dardanelos (en el mar de Mármara). Gibraltar (en el mediterráneo, antes de la puerta). Estrechos daneses (en el Báltico).

Prueba del encuentro

Una prueba del encuentro se hace para determinar si ocurre una batalla naval. La prueba es hecha calculando la diferencia de los lados en valores del contacto, más modificadores del tiempo y del control, y compararla con el nivel del peligro del mar. Si la prueba da un valor igual o mayor, una batalla ocurre.

Modificadores:

- +? El contacto valora diferencia (según misiones)
- 2 Lluvia o tiempo de nieve
- +1 mar enemigo

Si un contacto es establecido, la primera flota dedicada es " la flota de explorador ". Fallando esto, cualquier 1-o flota 2-pe. Por el momento, ninguna otra flota puede participar en la batalla.

14.2.4 La mayoría de las salidas más comunes de mar e “insinuaciones”

Éstas son las situaciones mas comunes que los jugadores verán:

- ❖ .Si ambos lados eligen una misión del “control”, sus flotas se encuentran y una batalla naval ocurre automáticamente.
- ❖ Si el alemán escoge sólo una Incursión o una Patrulla, las flotas por lo general deben comprobar para el encuentro para ver si realmente ellos encuentran el uno al otro.
- ❖ Hay un riesgo de la sorpresa en el mar. El jugador con sorpresa recibe muchos bonus (las sorpresas son infrecuentes).
- ❖ Para estar seguro se debe utilizar dos flotas juntas. Primero la flota del explorador (con los cruceros rápidos) y luego la flota poderosa (con todos los acorazados lentos).
 - Si una batalla naval ocurre, la flota de explorador lucha primero (en un riesgo de sorpresa bajo). Entonces la 2a flota tratará de entrar en la batalla más tarde.
 - En el Mar del Norte, las salidas comunes están, al lado:

Alemán: Salida de la flota del explorador solamente para poner en marcha una incursión contra Gran Bretaña (o una patrulla); o la salida de dos con el **Hoch See** considera la flota para aplastar la flota británica del explorador (la esperanza de ello es sola, sin la Flota De casa), pero esto requiere el permiso de Kaiser.

Británicos: Salida de la flota del explorador solamente en patrulla, con o sin la flota casera o, de vez en cuando, una misión del control (muy costosa) para tener la mejor ocasión de interceptar y de machacar las flotas alemanas.

- ❖ Una enorme batalla naval es a menudo tácticamente a la ventaja del Alemán, pero la ley de números, cuando la flota británica **De casa** viene, lo cambia en una ventaja británica y fuerza al alemán a hacer una marcha atrás rápida para escaparse.
- ❖ En el mediterráneo, la flota austríaca permanece a menudo en puerto, porque la flota francesa es superior (incluso peor si Italia es entente), pero sobre todo debido a el coste económico escarpado de la activación. Puede cambiar si Italia se ha unido a los poderes centrales, pues las flotas italianas y austríacas combinadas pueden demostrar un desafío para la marina de guerra francesa.

14.3 Táctica Naval y Tipos de Batalla

Si un encuentro naval ocurre, la naturaleza del combate dependerá de la táctica que los jugadores escogen y sobre la posibilidad. Las opciones de los jugadores tienen una influencia directa sobre las batallas posibles.

14.3.1 Táctica del combate

Si ocurre un encuentro naval, cada jugador debe elegir una táctica del combate de éstas ofrecidas al principio de la batalla. Se divulgan simultáneamente cuando la lucha comienza.

Hay 5 diversas tácticas: El cruce en T el T, L línea de la batalla, columna de C, un arco del círculo, F libera la formación. Cada táctica tiene una ventaja o una desventaja, dependiendo de la táctica enemiga con la cual se cruza. Hay:

T: Bonus +1 para la sorpresa

L: Bonus +1 a todos 2nd Los disparos y a la Agresividad del almirante (rondas 1 y 2)

C: Bonus +1 para la ventaja naval y a la agresividad del almirante (rondas 1 y 2)

A: Bonus +1 para traer en la 2da flota de refuerzo

F: Penalización -1 a la Reacción del almirante enemigo (valor negativo posible)

Las táctica se cruzan en la carta de las táctica que demuestra las interacciones entre las táctica elegidas.

Tactical Chart					
Enemy	Player				
	T	L	C	A	F
T	(T)	L	-	A L	F ² C ²
L	-	-	C	A ² C ²	F ² A
C	T ² L	L T	-	A ²	-
A	T	-	C ²	-	F L
F	T	L ² C	C A	-	-
Results: T: Surprise +1 (T): Roll. Even: Allies get T, Odd: Centrals get T L: +1 all 2nd shots (rounds 1 and 2), Agress +1 C: Tact. Advantage +1 (round 1 and 2), Agress: +1 A: 2nd fleet: Bonus +1 F: Enemy admiral Reaction -1 2: Bonus +2					

Cada lado hace una remisión su táctica con el de su enemigo. La caja resultante contiene 1 letra (generalmente igual que la táctica), o 2 letras (la táctica y otra letra), o nada.

Cada jugador se beneficia de la prima dada por las letras.

- ❖ Si la letra es seguida por el "2", la prima es +2 en vez de +1.
- ❖ si ambos jugadores eligen "T", sólo un jugador conseguirá la prima de la sorpresa. D6: incluso entente, energías centrales impares.

14.3.2 Navales renovadas

En los mares europeos (es decir los mares no representados en los globos del mundo), el jugador con las unidades más renovadas tiene una prima para la prueba de la sorpresa del mar: submarinos (SS) y unidades de aire navales (con un ancla). La prima iguala la diferencia de los números de unidades renovadas.

Todas las unidades renovadas (incluso las amistosas del mismo lado) se agregan juntas. Todas las unidades tienen un rango de 2 mares.

Submarino: Cada submarino (SS) cuenta como 1 unidad renovada.

Planes navales: Cada plano con un símbolo de la “ancla” cuenta como 1 unidad renovada o 2 unidades si el indicador renovado alcanza -1 (el mejor valor). Esto se aplica en tiempo claro solamente. Deben ser basados en una ciudad o un pueblo costera. Estos planos navales son generalmente combatientes. Sin embargo, Gran Bretaña tiene un bombardero naval, y Alemania tiene un zepelín naval. Ambos tienen un ancla.

Flota de Harwich (Gran Bretaña): Esta flota cuenta como 1 unidad renovada en el Mar del Norte, el canal inglés y el Atlántico Norte. La flota no necesita puesto hacia fuera al mar en la misión, pues se considera como hacer la misión renovada rutinaria en los mares antedichos.

Portaaviones: El CV británico furioso (si está construido) se puede asignar a una flota (e.g. flota de Harwich), y a las cuentas como plano naval para el mar renovado.

14.3.4 La Prueba de Sorpresa

Durante la 1a ronda de un encuentro, una flota puede beneficiarse de la sorpresa. La sorpresa es bajo la influencia del valor de Nueva renovación, la táctica escogida, el tipo de mar y la velocidad de unidades navales complicadas.

+ ?renovados navales (dependiendo de diferencia de las unidades)

+1letra “T”; o +2 si ² de T

-1el enemigo Controla el mar

-1estrecho enemigo (cruzado o en la puerta)

+1 mar controlado por un aliado

+3 la flota más rápida (eventualmente) (ex. velocidad 4 - > 3+)

Un lado que obtiene un resultado \square dos veces el resultado de él de su opositor consigue la ventaja de Sorpresa.

Nota: la velocidad de una flota es la velocidad de su escuadrilla de barco más lento.. p. ej. una flota de explorador (con \square 4) contra una flota común (la velocidad \square 3 +). Le recomiendan tener una flota de explorador como la 1a flota (la 2a flota, más despacio, viniendo más tarde).

14.3.5 Efectos de la sorpresa

Si un lado consigue la ventaja de la sorpresa, consigue las ventajas siguientes:

- \square \square una bonus de +3 o-3 modificante para determinar el tipo de encuentro naval. El-3 modificante es usado si el jugador quiere evitar una batalla.
- \square la posibilidad "de Atrapar" la flota enemiga.
- \square na Ventaja automática Táctica durante las 2 primeras rondas.
- \square una prima de +1 para todo el 2o tiro comprueba durante las 2 primeras rondas (además "del L" la carta táctica)..
- \square el lado sorprendido tiene una-1 pena intentando traer su segunda flota en al final de la 1a ronda (o la 2a ronda de Ser atrapada).

14.3.6 ¿Tipo de batalla naval?

Al principio, solamente se dedica la 1ra flota (es decir flota del explorador). El tipo de batalla se determina aleatoriamente, con algunos modificantes para la sorpresa según lo indicado arriba. Tipo de carta de la batalla:

K escaramuza

M contrato de reunión

B batalla

S choque

T trampa si sorpresa en un lado; si no, utilice el choque de S

Modificantes: Basado en las misiones de los ambos lados

+?el almirante más agresivo

-1 Incursión

-1 Tiempo de la lluvia de nieve

+0Patrulla, transporte

+1Control

+3Sorpresa; o -3 para evitar una batalla naval

NOTA: hay un aumento del valor del almirante por 1, en el caso de la letra táctica C o L. El valor de un almirante puede ser 0 si la flota ejecuta una incursión o un transporte. Si la flota enemiga está implicada en un aterrizaje naval, y si el tipo de la batalla es K o M, puede ser aumentado a S (una batalla del "choque"), pero éste no se aplica a un transporte naval simple (puerto-a-puerto amistoso).

14.3.7 Rango inicial

El rango inicial para la 1ra batalla ronda se determina aleatoriamente también, entre el siguiente. De largo y medio son los rangos iniciales más probables.

(S) = Rango corto

(M) = Rango medio

(L) = Rango largo

Este rango inicial se compara con los rangos de las naves reales.

NOTA: el rango debe ser por lo menos una de las escuadrillas de la nave (cualquier jugador). Cuando sus 2 flotas están en batalla (si su 2da flota tiene éxito su intervención), cada flota guarda sus propios rangos.

14.3.8 Description of the Five Types of Battle

"K" = Escaramuza

Cada lado dedica solamente 1 escuadrilla de la nave para 2 rondas. Esta escuadrilla de la nave se elige según la prioridad: A.C. > CA > CL > DD > B o BB dentro de la gama de disparo.

- ❖ No hay 2do refuerzo de la flota posible.
- ❖ La batalla para automáticamente en el extremo de la 2da ronda (eventualmente).
- ❖ Cada flota se retira a su puerto original o procede con su misión.

"M" = Contrato de reunión

Cada flota dedica todas sus escuadrillas de la nave para 2 rondas

- ❖ No hay 2do refuerzo de la flota posible.
- ❖ La batalla para automáticamente en el extremo de la 2da redonda (eventualmente)

"B" = Batalla

Cada lado contrata todas sus escuadrillas de barco a tiro. La batalla continúa un número ilimitado de rondas.

Al final de cada ronda, cada lado comprueba para su 2a intervención de la flota (-1 penalización si la misión es diferente). Si, esto entra en el rango largo (L)

"S" = Choque

Cada lado dedica todas sus escuadrillas de la nave dentro del rango de tiro. La batalla empieza para un número ilimitado de rondas.

En el extremo de la primera ronda, la 2da flota refuerza la batalla, en el rango (I). Esto es automático si tienen la misma misión. Si no es sorprendido se hace un test de intervención.

"T" = Trampa

Cada flota dedica todas sus escuadrillas de la nave dentro del rango de tiro. La batalla empieza para un número ilimitado de rondas.

El almirante de la interceptación es el almirante que se beneficia de la sorpresa. Su opositor es el almirante atrapado.

Las penalizaciones para los almirantes:

- ❖ Él no puede retirarse durante la primera ronda
- ❖ Él debe esperar hasta el extremo de la 2da ronda, con una penalización de -1, intentar reforzar con su 2da flota (ninguna penalización luego).

Almirante de la interceptación:

- ❖ Él consigue automáticamente la ventaja táctica durante las primeras dos rondas. En el extremo de la 1ra ronda, él puede traer en la 2da flota (la misma misión), El rango de la 2da flota es el rango largo (I). Si la 2da flota tiene una diversa misión, se produce una prueba de la intervención.
- ❖ Los submarinos (SS) en el rango (2 mares), pueden meterse aleatoriamente en la trampa (oportunidad del 50%). Si sí, en el paso del torpedo de la 1ra ronda (después de todas las salvadas del fuego), ataque de los submarinos. El enemigo no puede contestar. El rango se determina aleatoriamente, la oportunidad que será S, el 50% del 50% será M. Cada blanco submarino se determina aleatoriamente, según la prioridad siguiente: B, BB o A.C. primero; entonces CA > CL > DD.

14.3.9 La flota más rápida

Una flota más rápida puede limitar o aún retirarse antes de la batalla naval. Hay los 50% que, cuando la flota del explorador (más rápida) resuelve una flota enorme del acorazado (más lenta), introduce en una batalla limitada, o puede retirarse..

- ❖ Batalla limitada: La flota del explorador dedica una batalla naval, como arriba. Pero el enemigo puede dedicar solamente el número de

escuadrillas de la nave iguales a la flota del explorador unas (ex. la flota del explorador tiene 3 escuadrillas de la nave solamente, después el enemigo dedica el máximo 3 también).

- ❖ Retírese: La flota del explorador puede enganchar a una batalla limitada o retirarse y a retratamiento (la batalla ha terminado) o retirar y guardar el contacto sin una lucha porque él cuenta con la 2da interceptación amistosa de la flota pronto, para dedicar la batalla (en el rango largo).

Si no hay lucha, no hay batalla naval (así pues, ningún ganador o perdedor).

14.4 Acoplamiento a combate naval

Las batallas navales son extremadamente costosas en términos de VN para el perdedor, los acorazados son artículos verdaderos del orgullo nacional y la pérdida de ellos es un soplo decisivo a la moral nacional.

14.4.1 Resumen y secuencia

Las rondas de batallas navales siguen los siguientes pasos:

- 1 - Determinación de la ventaja: Táctico, agresivo, reacción
- 2 – La determinación del rango
- 3 - Escuadrillas dedicadas cambiantes
- 4 - Salvedades del fuego (1ros y 2dos tiros) (y pruebas de la supervivencia) 5 - el torpedo ataca (libre, pero solamente una vez por la flota) 6 - reparaciones en el mar (y los test de muerte del almirante).
- 7 - 2da intervención de la flota (eventualmente)
- 8 - Retratamiento (y búsqueda)

Esta secuencia completa constituye " una ronda de combate". Note que en una batalla larga, sobre la *4 y 5 rondas de la noche (donde las salvas son mucho menos eficientes, pero torpedean ataques más peligroso). Una batalla naval dura tantas rondas como los jugadores quieren .

14.4.2 Presentación y pasos

Cada jugador consigue todas sus primeras escuadrillas de la nave de la flota (la flota del explorador) y puede formar su "línea de batalla" con BC., el BB y B. AC. Los tipos de corriente alterna pueden ser añadidos si en el rango (M o S). Otro CL Y DD no son hechos caso (excepto si el rango es S), y son en la sección de reverso de la ventana de batalla.

Note que la segunda flota (si la hay) puede reforzar la batalla más tarde (por una prueba), al final de cada ronda, dependiendo el tipo de batalla.

Los submarinos (SS) no participan en la batalla excepto durante una batalla "de Trampa" (Mirar 94. H).

Paso (1): prueba de la ventaja

Cada lado selecciona una "Ventaja" (en secreto): Táctico, Agresividad, o Reacción. Hay una prueba arbitraria hecha, donde el valor de Almirante correspondiente a la opción es añadido, más el bonus suplementario dependiendo(según) el tipo de encuentro, la ventaja de velocidad y ronda.

- ❖ el encuentro de "C" proporciona 1+ bonus (ronda 1 y 2).
- ❖ La flota más rápida (eventualmente) tiene un bonus de +2

Si su lado consigue el resultado más alto, recibe la ventaja elegida (táctica, agresividad o reacción), con tal que las condiciones abajo se cumplan, y obtiene el bonus siguiente:

Ventaja táctica: (opción inicial: Táctico)

Si su cuenta modificada es dos veces más alta que su opositor, usted consigue la ventaja táctica para la ronda actual.

Efectos:

- usted elige el rango del fuego (L, M o S) (pero no L S) (excepto en la primera ronda).

- bonus+1 a todos sus tiros de las salvas.

- bonus +1 a su segunda prueba de la intervención de la flota.

Ventaja de la agresividad: (opción inicial: Agresividad)

Si su cuenta modificada es apenas superior a su opositor, usted consigue la ventaja de la agresividad para la actual ronda.

Efectos:

- la gama de fuego debe ser más corta (ninguna opción) (la L \square M; o M \square S) (excepto: 1a ronda);

- bonus +1 a todos sus tiros de salvas para 3 escuadrillas de barco;

- pero, usted sufre -1 de penalización a su siguiente comprobación de Ventaja (después de la ronda) (acumulativo, si esto ocurre otra vez).

Ventaja de la reacción: (opción inicial: Reacción)

Si su cuenta modificada es apenas superior a su opositor, usted consigue la ventaja de la reacción para la ronda actual.

Efectos:

- el rango de fuego es Medio (ninguna opción) (excepto sobre la 1a ronda);

- usted coloca todas sus escuadrillas navales como usted quiere (Mirar el paso de □ 3).

- su opositor consigue -1 de penalización de su siguiente comprobación de Ventaja (después de la ronda) (no acumulativo).

Nota: Si un jugador ha obtenido sorpresa, él consigue automáticamente la ventaja táctica para las dos primeras rondas.

Paso (2): Cambio del rango de fuego (excepto en la primera ronda)

Hay 3 rangos del fuego, por orden decreciente: $L > M > S$. Durante la primera ronda el rango es calculado por la carta de rango inicial. Entonces, para la segunda ronda (y más allá), el rango cambia al medio (m), excepto si un jugador consigue una ventaja (táctico o agresivo).

Si un jugador tiene una ventaja:

- Táctico: el jugador puede escoger el rango (pero no la $L \square S$).
- Agresivo: el rango debe ser más corto ($L \square M$; or $M \square S$)

Paso (3): Escuadrillas dedicadas cambiantes (excepto en la primera ronda)

Cada lado puede intercambiar 1 escuadrilla de la nave (para otra) entre la primera línea y la parte posterior. Si un lado tiene la ventaja de la reacción, puede cambiar alguno o todas sus escuadrillas navales.

Paso (4): Fase del fuego

Hay 2 salvas de fuego resueltas uno tras otro. Todas las salvas de fuego son simultáneas. Ellos son resueltos simultáneamente. Una prueba de supervivencia se aplica después de las 2as salvas de fuego.

- ❖ Fuegos de cada escuadrilla de la nave contra una blanco (generalmente la que está delante de ella en la línea de batalla). Varias escuadrillas de la nave pueden disparar juntas contra el mismo objetivo.
- ❖ Los tiros entonces son resueltos. Un tiro por escuadrilla de barco, y luego tal vez un 2o tiro (para comprobar).
- ❖ Recuerde que solamente las escuadrillas de la nave dentro del rango pueden disparar.

Fuego - ataques del torpedo (excepto en la primera ronda)

Los ataques del torpedo por la DD y el CL pueden ocurrir al principio con con la segunda ronda.

Los ataques del torpedo se ejecutan automáticamente, el juego selecciona el mejor CL o la DD que se utilizará (que puede disparar) y también cuáles son

sus blancos (un diverso blanco cada uno), solamente ocurre después de todas las salvedades del fuego.

Fuego - 1ra salva

Cada escuadrilla de la nave ejecuta un tiro. Cada “escuadrilla de la nave” contiene realmente varias naves (1 a 5). La lista y los nombres exactos se pueden considerar en los comentarios emergentes y en la ventana de los detalles de las unidades.

Tener varias unidades es importante por 2 razones. La razón principal es la mejor capacidad de sostener daño, pero hay también la posibilidad para tirar una segunda vez (se consider las 2das salvas).

Cada salva de la escuadrilla de la nave es resuelta comparando el valor de la salvedad, es decir la diferencia entre el valor del fuego del tirador y el valor de la protección del blanco, y después disparar, es decir “balanceo” un dado para el efecto. Las primas y las penalizaciones son aplicadas siempre que sea relevante, las principales son las siguientes:

☐ **Modificadores del valor de la salva**

- +1** Blanco mucho más lento (velocidad 3+ < 4+)
- 1** blanco mucho más rápido (velocidad 4+ > 3+)
- 1** si dos o más escuadrillas de la nave estan disparando en el mismo blanco (dificulta el control del fuego).
- 2** si el tirador está también actualmente bajo ataque del torpedo (las maniobras de la evasión)

☐ **Modificadores del fuego**

- +1** Ventaja táctica (todas las escuadrillas)
- +1** Ventaja agresiva (3 escuadrillas)
- +1** Telémetro alemán
- 1** Cáscaras navales defectuosas británicas
- 1** Rango largo
- 1** Penalización de la pequeña nave.
- 1** 2da salva de fuego
- 1** Noche (rondas 4 y 5)

El resultado obtenido no puede ser ninguna pérdida, o una ocasión del 50% para 1 golpeado, o 1 a 6 golpes, y a veces un golpe crítico

Cáscaras británicas: Hay una ocasión del 50% que las escuadrillas británicas de la nave pueden tener una pena, debido a funcionamiento naval defectuoso de las cáscaras. Esto está cancelada cuando los Británicos adquieren la tecnología de las “**cáscaras navales**”.

Telémetro alemán: Todas las escuadrillas alemanas de la nave consiguen un bonus de +1 debido al equipo de extinción de incendios superior.

Pequeña nave: si la escuadrilla de la nave de disparo es un tamaño más pequeño que su blanco, consigue una penalización -1 para cada “nivel” de la diferencia $DD < CL < CA < (B, BB \text{ o } A.C.)$. Puede infligir solamente 1 golpe, y ningún golpe crítico puede ocurrir. Pero esto no se aplica a los torpedos.

Fuego - 2da salva

Cada escuadrilla de la nave que contiene las unidades 2+ se da derecho a un 2do tiro. Cuanto más naves que la escuadrilla contiene, más alta es la ocasión. Las primas siguientes se aplican:

+ # unidades navales

+1 Si la línea de táctica de la batalla del archivo está en efecto (las rondas 1 y 2)

+1 sorpresa(rondas 1 y 2)

Sin embargo, todos los 2dos tiros tienen una penalización de -1 en los resultados del disparo.

Ningún segundo disparo: Una escuadrilla de barco con sólo 1 unidad nunca puede ejecutar un 2o tiro. El mismo se aplica a destructores (DD o DE).

Resultados y golpes - **escuadrillas dañadas**

Cada resultado puede infligir varios golpes en la **escuadrilla** enemiga de la nave, y a veces un golpe crítico directo. Los golpes son indicados por un símbolo de la explosión en el contador de la **escuadrilla** de la nave, con el valor interior indicando el número de tales golpes..

Básicamente, una **escuadrilla** de la nave puede sostener hasta 3 golpes. Sobre la recepción de un 4to golpe, se daña” y se mueve de un tirón la **escuadrilla** de la nave “al dorso (raya blanca en contador). Si hay golpes superiores (es decir, 5 o más), se guardan exceso de los golpes mientras que se mueve de un tirón la **escuadrilla**.

Una **escuadrilla** dañada de la nave puede también sostener hasta 3 golpes. Sobre la recepción de un 4to golpe (o más), la **escuadrilla** dañada de la nave debe hacer una prueba de la supervivencia, después de que se hagan todas las salvas de fuego.

Escuadrilla de barco solo: Una escuadrilla de barco solo (1 unidad) tiene sólo un lado. Para recibir un 4o golpe (o más), esto debe hacer una comprobación de Supervivencia.

Pruebas críticas del golpe y de la supervivencia

Hay a veces un especial y un resultado muy peligroso del fuego de la salva, llamados un “golpe crítico”. Viene además del daño regular del golpe descrito arriba. En tales casos, la escuadrilla de la nave de la víctima debe pasar una prueba inmediata del “golpe crítico”.

La prueba de la supervivencia sucede después de que se hagan todas las 1ras y 2das salvas de disparo (pero antes de que los ataques del torpedo, si cualquiera). Cualquier **escuadrilla** dañada de la nave o solo-envía la escuadrilla debe pasar una prueba de la supervivencia si consigue 4 golpes (o más).

Todos envían las **escuadrillas** que la víctima de éstos tendrá un 50% de hacer que una de las naves en la escuadrilla estalle y que se hunda. La **escuadrilla** se dañará también. Observe sin embargo que las **escuadrillas** alemanas sufrirán el daño crítico el solamente 17% de la época (no 50%) de representar su concepto, nivel y entrenamiento mucho mejores de los equipos del control de daño.

Si una **escuadrilla** de la nave no tiene no más unidades, se quita la **escuadrilla**.

Flotillas del destructor (DD y DE)

Las escuadrillas de la nave de la DD (o DE) tienen un número de unidades más elevado que generalmente. Pueden nunca ser aniquiladas.

Si una prueba de la supervivencia falla u ocurre un golpe crítico, el resultado de la explosión es que la **escuadrilla** es dañada con 3 golpes. En tal caso, la DD puede no disparar más sus armas, pero puede todavía ejecutar ataques del torpedo.

Paso (5) - Fase del torpedo (una vez por flota de guerra)

Cada flota de guerra puede ejecutar 1 ataque del torpedo por batalla naval, con tal que tenga por lo menos 3 escuadrillas de la DD o del CL. Esto una vez para la 1ra flota del explorador y una vez para la 2da flota. Un ataque del torpedo ocurre solamente en (m) de mediano alcance o (s) de corto alcance.

□ Procedimiento del torpedo

Cada uno de los 3 fuegos de la DD o del CL en una diverso blanco (opción).

Fuego defensivo: Cada blanco dispar otra vez (las nuevas 1ras y 2das salvas) + 2 CL o CA (investigación) (si están dentro del rang del fuego, e incluso si han tirado ya).

Resolución que torpedea: Cada DD/CL, después del fuego defensivo, ejecuta 1 a 3 ataques del torpedo. Se dirige esto como una salva con un valor +4. Ningunos modificantes del fuego de la cáscara se aplican, solamente los modificantes del torpedo.

Batalla de la trampa: observe que en caso de un ataque submarino, no hay fuego defensivo.

Paso (6) - Reparaciones en el sino del mar y de los almirantes

Cada test lateral de la posibilidad de la reparación para cada escuadrilla de la nave que ha sostenido “golpes” durante esta ronda. Con suerte, las reparaciones se pueden ejecutar mientras esta en el mar, y ésta quita 1 golpe de los daños recibidos durante esta ronda (solamente). Los golpes recibidos durante los rondas anteriores no se pueden reparar en el mar.

Una escuadrilla dañada de la nave no se puede mover de un tirón de nuevo a su parte delantera “completa” por este procedimiento.

Almirantes muertos

Si una escuadrilla de la nave, con un almirante a bordo, ha recibido el golpe 1+ o ha estallado (golpe crítico), este almirante debe comprobar para saber si ha muerto. La ocasión es el 5%, pero salta hasta el 50% si el almirante estaba a bordo de la unidad que se hundió. Otra unidad de la misma escuadrilla de la nave rescata a un almirante superviviente, que estaba a bordo de una unidad.

Paso (7) - Segunda intervención de la flota

Cuando ocurre una batalla naval, una 2da flota puede intervenir, dependiendo del tipo de la batalla, en el extremo de la primera ronda. Esta 2da flota debe ser una flota amistosa en el mismo lado; no hay penalización para la nacionalidad. Sin embargo, para intervenir, esta 2da flota no puede cruzar un estrecho neutral o enemigo (e.g. una flota británica en el Mar Egeo no podría intervenir a favor de una flota rusa amistosa en el Mar Negro, y viceversa).

En la mayoría de los casos, intervención tiene ocasión del 50% de tener éxito, pero hay modificantes y penas, por ejemplo:

- ❖ La táctica “A” de la batalla (arco del círculo) da un bonus de +1
- ❖ Si la misión de la 2da flota es diferente, hay una penalización -1
- ❖ Si la misión de la 2da flota está “en puerto”, esta pena se empeora a -3.
- ❖ Hay otros modificantes para la noche y el tiempo.

Rango: La 2da flota llega siempre al rango largo (L)

Coste: Una 2da flota en puerto pagará el coste de una misión del control cuando interviene. Una flota ya en el mar (en la misión) no paga nada más.

Mar controlado: Un lado en un mar amistoso puede traer tantas flotas como él desea en el extremo de la segunda ronda.

Paso (8) - Retirada

Cada jugador puede decidir retirar de nuevo a su puerto. Esta decisión es tomada pulsando en el botón relevante de la ventana de la batalla naval al final de la ronda. Los casos posibles són:

- ❖ **Nadie se retira:** La batalla empieza. Comienza la ronda de una nueva batalla
- ❖ **Retirada de ambos jugadores:** termina la batalla y ambas flotas vuelven hacia sus puertos.

- ❖ **Retirada de un jugador:** Es generalmente acertado si él obtiene un resultado de la prueba cuyo valor es ☐ **Sea Hazard.** (debe ser menor que el peligro del mar)

- La primera tentativa del retratamiento de una flota consigue una penalización de +1
- Si una flota ha ejecutado un ataque del torpedo esta ronda, consigue un bonus de -1 (para esta ronda solamente).

- ❖ Si la prueba falla, la batalla empieza, y una nueva ronda se resuelve.
- ❖ Si la prueba tiene éxito, la flota se retira y vuelve virar hacia el puerto, pero estará sujeta a una búsqueda para interrumpirla.

Escapar: Usted puede retirarse automáticamente (ninguna comprobación) si su opositor no tiene ninguna **escuadrilla** de barco para afrontar su escuadrilla de

barco mejor en el tamaño (p.ej. AC contra CL) o si todas sus escuadrillas de barco son más rápidas (4-> 3 +).

14.4.3 Efectos de una batalla naval

El resultado de una batalla naval tiene un inmediato impacto importante en el valor nacional, dependiendo de la magnitud de la victoria o de la derrota...

Batallas navales y VN

La batalla naval tiene un efecto inmediato sobre el VN. Cada lado cuenta sus pérdidas, por la unidad (lo que la nacionalidad de la nave es):

3BB, BC (por unidad hundida)

1½ AC

2B

1CL

1Acorazado dañado (BB, B and BC, dorso)

3Retirada (para la flota que se retira)

El lado con el valor más bajo es el vencedor, el otro lado, con el valor más grande es el perdedor. El ajuste de VN de cada lado por la diferencia neta. NOTA: en caso de tablas, el perdedor es el jugador que se retira.

Sin embargo, hay un límite al aumento/a la pérdida del VN, dependiendo de la categoría de la batalla abajo:

Escaramuza: Ningún lado tenía cualquier BB, B o A.C.: el máximo ganó/perdió: VN +-2.

Batalla de menor importancia: Un lado tenía solamente 1 a 2 unidades de BB, de B o A.C. de tipo: el máximo ganó/perdió: VN +-4.

Batalla importante: Ambos lados tenían unidades 3+ de BB, de B o A.C. de tipo: el máximo ganado/perdió: VN +-15

Agosto/septiembre de 1914: si el vencedor está en (o los alcances) el nivel 40 del VN, él puede guardar su aumento adicional del VN hasta finales de septiembre (en el ajuste del VN).

Gran Bretaña gobierna los mares: cuando los Británicos pierden una batalla naval por primera vez, Gran Bretaña perderá un VN adicional -4 (humillación nacional para Gran Bretaña).

Flota mezclada de la nacionalidad: las otras potencias con las naves presentes en la batalla consiguen mitad del aumento/pérdida del VN (redondeada), con VN +-3 límite.

Efecto de batallas sobre las misiones del control (fase #5)

Un lado consigue control de un mar para 1 turno si ha planeado una misión del “control”, y si venció todas las flotas enemigas o es solo en el mar.

Control de Mar del Norte del alemán: Si Alemania controla el Mar del Norte, para un turno, el bloqueo no tiene ningún efecto sobre potencias centrales durante la fase siguiente (no se requiere ninguna prueba). Además, considere que la flota alemana tiene éxito automáticamente en una incursión en Inglaterra, contra cualquier ciudad costera.

14.5 Unidades navales y suministros

Las unidades navales no llevan suministros solo, aunque su presencia en un mar permita u obstaculice el paso de los suministros.

14.5.1 Suministros y distancia

La capacidad de transporte de mar es resuelta para cada nación. Cada unidad militar (cuerpo, ayuda) cuenta como 1. Esto en puertos importantes o dos de menor importancia pueden actuar como suministro del suministro (véase suministros).

Además, cualquier HQ localizado sobre una playa que desembarca (la cabeza de puente) es un relevo de suministro si el mar adyacente no es enemigo controlado y permite a un puerto de fuente de suministro para ser alcanzado.

La distancia de suministro en el mar es ilimitada, mientras el mar o mares cruzados para el suministro no son en el control enemigo.

14.5.2 Control del mar

El suministro vía el mar es válida mientras TODOS LOS mares cruzados para el suministro no estén bajo control enemigo.

El control estándar del mar del defecto es: Báltico y el Mar Negro para las potencias centrales, y el resto de mares por el entente, excepto el Mar del Norte y los mares adriáticos que siempre se consideran disputados (las potencias centrales controladas para estos último si Italia los ensambla).

14.6 Transporte naval y desembarques anfibios

Ambos lados tienen misiones de los transportes. Pueden utilizar estas misiones para hacer desembarcos anfibios.

- ❖ **Transporte de mar:** De un puerto amistoso a otro puerto amistoso.
- ❖ **Desembarque del mar:** En una playa enemiga. Se parte en dos la capacidad del mar .

Las unidades de la tierra pueden no seguir siendo recipientes a bordo del transporte en zonas del mar indefinidamente. Las unidades de la tierra desembarcan automáticamente (es decir deje los transportes navales) cuando la fuerza naval de transporte entra en un puerto. Pueden también desembarcar en una región sin un puerto (es decir desembarque anfibio).

Al igual que el caso históricamente, el jugador del entente tendrá generalmente un comando indiscutible de los mares que rodean Europa. Esta ventaja se puede utilizar a menudo para amenazar a estiramientos grandes de la costa costa con la invasión.

14.6.1 Capacidad de transporte de mar

La capacidad de transporte de mar es resuelta para cada nación. Cada unidad militar (cuerpo, ayuda) cuenta como 1. Esta capacidad varía a partir de un año al otro, para las diversas potencias. Ver la siguiente tabla:

Nation	1914		1915	1917	1918	1919
GER	6	6	6	6	6	6
AUS	3	3	3	3	3	3
ENG	9	9	9	9	9	9
FRA	6	6	6	6	6	6
ITA	4	4	4	4	4	4
RUS	3	3	3	3	3	3
USA	0	1	2	3	4	4
TUR	2	2	2	2	2	2
Minors	0	0	0	0	0	0

Se permite la ejecución de un transporte de mar en un mar controlado amistoso sin una flota (a menos que las salidas de una flota del enemigo en esta área).

14.6.2 Misión del transporte de mar

Las unidades militares seleccionadas son transportadas a un puerto amistoso la fricción y cayéndolos a la destinación, una vez que usted ha seleccionado el botón naval del movimiento en el interfaz. Una vez que han alcanzado su destino, pueden moverse luego, pero no se permiten atacar (voluntario).

Penalización de la distancia: Cada unidad transportada utiliza 1 MP. por el mar adicional cruzado durante el viaje (que comienza con el 2do mar). la MP. 2 se utiliza para la caballería debido a un cargamento más largo y las operaciones de la descarga.).

Batalla naval y transporte

Si una batalla naval ocurre durante un desembarco, el enemigo puede forzar una batalla del “choque” (por lo menos). Si se derrota la flota y los retidos, el cuerpo transportado puede sufrir pérdidas, y las unidades se vuelven a su punto de partida.

Sino de unidades transportadas: un ataque se resuelve como el fuego de la salva, usando el valor +0, porque cada cuerpo (cheque de la moral y gasto del PR permitido). Cualquier resultado de “3 golpes” elimina la unidad. Las unidades de ayuda y el HQ no son afectados.

14.6.3 desembarcos del mar (y asaltos de carros anfibios)

La mayoría de los importantes desembarcos y del asalto de carros anfibios se permiten solamente durante el “buen tiempo” (es decir asoleado). Al seleccionar las unidades para tal operación, considere que utilizan encima dos veces de la cantidad normal de capacidad de transporte naval.

Las unidades invasoras deben desembarcan en una región enemiga de la playa donde se arrastran y se dejan caer las unidades de tierra.

Importante: no hay invasión posible en una región de la playa con una fortaleza O.N.U-neutralizada.

Escolta y Apoyo Naval

Para que las unidades navales (especialmente las naves pesadas) para proporcionar el acompañamiento y la ayuda del desembarque a una operación anfibia, la flota o la necesidad en cuestión de la escuadrilla eligió una misión naval del transporte y se arrastre y se cae en las zonas costeras del mar adyacente a la playa del desembarco del objetivo.

Cabezas de puente

La región de la playa ahora es una cabeza de puente, es decir actúa como puerto de menor importancia para la fuente, mientras un HQ amistoso permanezca en él (y es proveído por el mar).

Para traer refuerzos por el mar en una cabeza de puente, la capacidad naval todavía se parte en dos para la región de la playa de la invasión. Es importante conquistar un puerto.

Batalla de desembarco

Estas batallas tienen algunas reglas específicas, como sigue:

- ❖ El Atacante lucha sólo con sus unidades desembarcadas. Ninguno refuerzo puede llegar durante la batalla.
- ❖ El atacante puede utilizar los PR normalmente
- ❖ Las escuadrillas de barco del Atacante (si hay alguno) en la misión de transporte y localizado en las zonas adyacentes costeras de mar apoyan a la artillería durante la batalla (sin gastar MUN). Una B. BB, aC o la corriente alterna requieren por subbatalla
- ❖ Ningún gas o tanque se puede utilizar durante el desembarco. No se permite ningún bombardeo.

El resultado de las batallas de desembarco es el siguiente:

- ❖ **Fracaso:** Si se pierde la batalla de desembarco, el atacante debe reembarcar todas sus unidades, y sufre una adición de 1 golpeada por el cuerpo (1 PR y una prueba de moral).
- ❖ **Éxito:** Se captura la playa. Solamente 1 unidad de la reserva del HQ puede hacer brecha (y 1 región solamente, incluso para la caballería), excepto en las regiones de Sedd-UL-Bahr y de la playa de la Kum-Col rizada (estrechos turcos) donde el terreno áspero previene cualquier brecha.

14.7 Incursiones costeras

Un flota de guerra con una misión de la “incursión” puede moverse y bombardear una región costera enemiga. El objetivo de la incursión es causar daño económico y pérdida del VN.

14.7.1 Resolución de la incursión

El propósito de la incursión está bombardeando una ciudad o un pueblo costera. La flota no se debe haber forzado para abortar después de una batalla naval antes eso. Cualquier ciudad o pueblo costera puede ser un blanco, con dos excepciones:

un puerto (menor) que contiene una flota de guerra enemiga no se puede apuntar por una incursión costera.

- Londres no se puede apuntar por una incursión costera.

Hay una ocasión del 50% que la incursión se realice con éxito. Si es así la ciudad o el blanco de la ciudad de la incursión sufre un golpe por B, BB o A.C. interior de la unidad del acorazado (no escuadrilla) la flota de ataque. Sin embargo, una ciudad puede recibir en los golpes del máximo 2 y no se hace caso una ciudad puede recibir máximo de 6 golpes, todos los excesos de golpes.

14.7.2 Efectos de la incursión

Cada uno golpeada contra una ciudad o un pueblo , baja la producción de PE 2 durante la fase económica próxima (coste del civil y de los militares que reconstruyen), no importa qué el valor teórico de la producción de la ciudad puede ser. Estos golpes se quitan en el final de la fase siguiente.

Gran Bretaña (solamente): cada vez que se bombardea una ciudad o un pueblo británica, el VN es modificado inmediatamente por el VN -2.

Ejemplo: Incursión contra Hartlepool en diciembre de 1914

La flota alemana de Erleuchtung (flota del explorador) ejecuta una incursión en el Mar del Norte contra la región costera de Hartlepool (ciudad británica). El tiempo es lluvioso. Esta incursión cuesta a Alemania 2 (**Erleuchtung**) + 1 (incursión) = PE 3. Debido a peligro del mar en **wheather** pobre no hay batalla naval a pesar de una tentativa británica de interceptar con sus flotas en una misión del control en el Mar del Norte. ¡La flota alemana alcanza la costa inglesa, y ejecuta su incursión con éxito! A.C. Moltke y Von der Tann infligen 2 golpes a Hartlepool (ciudad) y Gran Bretaña pierde inmediatamente 2 VN

14.8 Varias reglas

14.8.1 Colocación de mina

Las minas (cortas para los campos de minas navales) se ponen en las regiones costeras (amistosas o enemigas) con 1 mina (escuadrilla) por la región. Las minas se pueden poner durante la fase del refuerzo dentro de 3 zonas costeras del mar de una ciudad o de un pueblo costera amistosa (y será quitado tan pronto como sea no más el caso).

Excepción: Una mina no tiene ningún efecto si está colocada en un país neutral (ex. Salónica mientras Grecia esté en la paz).

Ataques de Minas

Las minas atacan cualquier flota de guerra enemiga que entra en la zona costera del mar en donde se localiza. Cada mina ejecuta 2 ataques, sobre una flota enemiga (seleccionada al azar si más de una flota está presente). Cada ataque se resuelve en la carta de minas.

- ❖ Los ataques de la mina se resuelven inmediatamente, antes de cualquier batalla naval o desembarque.
- ❖ Una escuadrilla de barcos de un tipo aleatoriamente seleccionado se admite las flotas del blanco y ejecuta una prueba de la supervivencia.
 - Si estalla, pierde una unidad.

- Si no estalla, la escuadrilla se mueve de un tirón a dañado, o si se daña ya, consigue 3 golpes.

Baterías costeras

Una unidad de artillería costera puede atacar automáticamente en cualquier flota enemiga en la misión dentro de la zona costera del mar adyacente a la región donde se localiza la batería.

- ❖ Hay dos tipos de la artillería costera: móvil e inmóvil.
- ❖ La artillería costera actúa en todos los efectos como “mina” y puede intentar hasta 2 ataques por zona costera del mar.
- ❖ Una artillería costera móvil tiene un bonus de +1 en la resolución de cada ataque.

14.8.2 Asaltantes alemanes De ultramar

En la campaña 1914, Alemania comienza con 4 escuadrillas del asaltante entrenado para la lucha cuerpo a cuerpo del CL en sus colonias (cajas del apagado-mapa), y también tiene su flota de Extremo Oriente (almirante Spee) en la caja del apagado-mapa del archipiélago de Bismarck.

Cada vuelta que pasan en el mar, estos asaltantes entrenados para la lucha cuerpo a cuerpo dañará automáticamente el comercio británico, cálculo del coste hasta 4 golpes por vuelta en 1914 (= el PE 2 por golpe) y por unidad. Para eliminarlos, la marina de guerra real tiene que perseguirlos, y los hunde uno por uno (se requieren las misiones del control)

14.8.3 Submarinos tácticos (SS)

La mayoría de las potencias navales tienen un submarino táctico (SS) al principio del juego (Alemania tiene 2). Un submarino táctico no se asigna a una flota de guerra. Actúa solamente como unidad renovada naval, y puede participar en una batalla naval solamente durante las trampas (ocasión del 50%).

- ❖ Un submarino no necesita ejecutar una misión en el mar para funcionar, este se dirige automáticamente.
- ❖ Un submarino puede cambiar de frente como cualquier apilado de la unidad naval.
- ❖ Si un submarino cambia de frente, no puede ejecutar una trampa en el mar durante la misma vuelta.

Submarino alemán en el vagabundeo: un submarino táctico alemán puede actuar solamente en el Mar del Norte o el canal para atacar a la marina de guerra real cada ronda (con un riesgo limitado).

NOTA: todas estas escuadrillas submarinas tácticas (SS) son diferentes de las escuadrillas del Submarino alemán" (sólo usado para la Guerra Submarina).

14.8.4 Reparaciones navales en puerto

Unidades navales que permanecen en un puerto importante nacional o amistoso para una o más fases después de una batalla, pueden ser reparados sin coste alguno. El procedimiento es el siguiente:

1a fase: (después de la batalla):

Todos los golpes son quitados del DD (O DE) Y CL.

2a fase: Todo el DD dañado y CL son reparados (boca arriba).

Todos los golpes son quitados de la B, BB, aC y la corriente alterna.

3a fase: Toda la B dañada, BB, aC y la corriente alterna es reparada (boca arriba).

Después de un período de un año que sigue la batalla (es decir 3 fases han transcurrido), se reparan todas las unidades navales dañadas.