15. Fase intermedia

Una fase intermedia ocurre después de la ronda normal cada mayo, agosto y Nov-Diciembre. Substituye e incluye la secuencia del VN hecha normalmente al final dela ronda. Al final del año, hay una fase intermedia “anual”..

SECUENCIA

I) Prueba de parlamento

Cada bando hace una prueba de parlamento

II) Guerra estratégica

1. Bloqueo (Alemania, Austria)

2. Guerra submarina (Inglaterra)

III) Adjustes en el VN

1. Normal al final del turnos se ajusta el VN

2. En la fase intermedia se ajusta el VN

IV) Acciones Políticas

1. Puesta en práctica de Acciones Políticas

2. VN ajustes debido a Acciones Políticas

V) VN a lo largo de la Guerra

Si el VN es muy alto, se ajusta hacia abajo. Del 1916 hacia adelante, se hacen las pruebas de la fatiga de la guerra.

VI) Pruebas de la inestabilidad

1. La prueba de la inestabilidad comprueba si el VN esta en la fona de la inestabilidad.

2. Problemas sociales (huelga, motín, etc.…)

3. Nueva prueba De gobierno

VII) Producción

1. Cálculo de Presupuesto Nacional (sobre la Carta Económica)

2. Gastos y Producción

VIII) Generales

Cada Poder puede asignar de nuevo a todos sus generales a cualquiera de su HQ, en secreto (excepto los que tienen asignaciones obligatorias).

DETALLES

Prueba de parlamento

Cada energía prueba la resolución y la moral del su parlamento usando un D12. Si el resultado es □ **9**,el parlamento mueve un espacio hacia derrotismo (hacia la izquierda).

-1 si el parlamento ha movido ya a la izquierda un espacio este año

-1 si el estado del paralamento es belicista (nivel +0)

-2 si el estado del parlamento es Paficista (nivel -1)

-1 Alemania, Francia, Inglaterra*, Estados Unidos.

+1 Turkia

Modificadores adicionales que comienzan en 1915:

+1 Russia,a menos que una gran ofensiva (amigo o enemigo) está en curso en el frente ruso

+1 Inglaterra, si pierde submarinos □ 100 PE, ó **+2** si □ 150 PE

+1 si una gran ofensiva se pierde en los tres últimos turnos.

-2 si una gran ofensiva sucede en los tres ultimos turnos

+1 si uno (o más) Regimen comunista C esta en juego (no importa donde)

Si el D12 cambia 2 naturales o 3, el Parlamento mueve un espacio hacia la Unión Sagrada (a la derecha).

Excepción: un Poder Principal en la Revolución no cambia (porque su Parlamento cambia cada ronda).

Inglaterra* : si su guerra de submarinos genera +1 de penalización (pierde □ 100 pe), No cuenta el bonus -1 de los britanicos.

Guerra Estratégica

si los Poderes Centrales son sujetos al bloqueo de Acuerdo, Alemania y Austria-Hungría cada uno hace mover un D12 sobre la tabla de Bloqueo.

Si Alemania ha decretado la Guerra Submarina contra Inglaterra, Alemania mueve un D12 sobre la tabla Submarina.

Ajustes suplementarios al VN- ajustes de la fase intermedia

Después de que todos los ajustes de final de ronda se han realizado al VN,

estos ajustes adicionales se hacen en este orden:

Parlamento

+/- ? según su actitud (**+2** to **-2**) (doblado si prensa libre)

Producción civil

+4 nivel 8 or 9 **+1** nivel 2 or 3

+3 nivel 6 or 7 **+0** nivel 0 or 1

+2 nivel 4 or 5

Situación militar total (alrededor de todas las fracciones para arriba) - max. +2 / -2

+1 isi una potencia importante enemiga se ha entregado

+½ Por la ciudad consquistada de una potencia grande (excepto Damascus, Baghdad, Mosul y Jerusalem)

-½ por la ciudad nacional perdida* (or **-¼** por ciudad rusa perdida* para Russia)

□ **Ignorar* estos VN perdidos si la potencia sufre actualmente de un enemigo)*

Gran ofensiva

Guerra del bloqueo y del submarino

+/- ? el bloqueo (Alemania y Austria-Hungary)

- ? Guerra submarina (Inglaterra)

Situación social

-1 Huelga

-1 Rebelión

Mejora de la potencia de fuego (última fase intermedia)

+1 cuando la mejora entra en efecto

Nuevo BB ó BC

+1 por nueva unidad individualmente construida del acorazado

Eventos

+/- ? según el evento (por ejemplo Rasputin en Rusia, etc…)

Acciones Políticas

Cada Poder Principal puede intentar un cierto número de Acciones Políticas ahora. Estos son probados, puestos en práctica si es necesario, y su impacto sobre VN se realiza.

VN a lo largo de la guerra

Empezando in 1915+,un ajuste final se hace si el VN es muy alto.

- **en 1915**

  Si el VN está entre 35 y 40, el VN es reducido por 2 (pero no debajo de 34).

- **en 1916+**

  Si el VN esta entre 29 y 40, el VN es reducido por 2 (pero no por debajo de 28)

Pruebas de la inestabilidad

Todas las potencias cuyo VN esta en la fona de inestabilidad (VN 20) se hacen las pruebas de inestabilidad..

Entonces se hace cualquier prueba social que resulte.

Y finalmente, las potencias con nuevos gobiernos mejoran su VN (con el riesgo de debilitar a sus parlamentos).

Producción

El ingreso se calcula para cada potencia y se registra en su carta del presupuesto. El ingreso es dado directamente por la tabla del presupuesto, según el nivel de producción civil y la pérdida posible de ciudades (El ingreo para las ciudades nacionales perdidas, dada en naranja en el mapa, se debe restar).

Cada poder entonces puede emprender su producción y gastos (municiones, la investigación tecnológica)

Aviso Importante: el Ingreso es determinado por la Producción Civil al principio de la fase intermedia. Acertado " la Transición a una Economía De guerra " Acciones Políticas en la misma fase intermedia no son contados (esta vez). La Producción Civil artificialmente es aumentada en +1 nivel si el Poder tiene una Huelga o una Rebelión (+2 para ambos). Esto bajará al pasar el ingreso.

Los Generales

Cada potencia puede reasignar a todos sus generales entre su HQ, excepto esos generales cuya asignación sea fija. Sin embargo, una potencia no puede cambiar a su comandante en jefe en este tiempo.

LA FASE INTERMEDIA ANUAL

En el final de cada fase intermedia del invierno, una fase general especial del despliegue sucede. Esto ocurre a partir de el invierno 14.

Despliegue estratégico

Todos los frentes son considerados tranquilos en diciembre y enero (el combate se cesa al final de noviembre, y comienza de nuevo en febrero). Esto permite al tiempo para realizar cambios de frente estratégicos sobre cada frente. En cada sector del Frente (el francés, el ruso, el italiano, etc. …), los jugadores libremente pueden cambiar de frente todos sus Ejércitos.

Cada lado igualmente puede redistribuir todas las unidades entre los Ejércitos diferentes de cada frente (y también el GHQ).

Entre los frentes

Entre los frentes: el límite de 1 ejército + 6 cuerpos/artillería puede ser cambiado de frente (si hay una conexión de la tierra, o a través de los mares controlados).

En Turquía: límite de 4 totales del cuerpo/de la artillería (con o sin el HQ).

Conversión de railes

Todas las secciones de carril conquistadas se convierten automáticamente (si pueden ser conectadas con su red)..

¿Frente Discontinuo - final de 1914?

El “frente” de una potencia es la posición el suyo más avanzado en las unidades de suministro para el enemigo. Si un frente no se forma a finales de 1914, cada jugador puede durante la fase intermedia del invierno, colocar a un cuerpo para formar el frente, uno por uno tomando rondas (en la orden de la iniciativa pasada).

- Cada unidad debe ser colocada en el contacto con otra unidad suministrada (y también estar en el suministro).
- Prohiben que ello tome una ciudad enemiga o la ciudad, situada sobre el frente, en esta manera.
- si los huecos o regiones vacías existen entre los frentes amistosos y enemigos, regiones "incontroladas" no forman la tierra de un ningún hombre para la vuelta de febrero-enero de 1915. Estas regiones no son

consideradas "tomadas" por el Enemigo cuando son introducidas (durante esta ronda)

- Es imperativo que el frente ser formado hacia el final del febrero-enero de 1915 dé ronda. Si no es, uno de los lados entonces puede considerar las regiones que son todavía incontroladas como siendo conquistadas del Enemigo en cuanto él entra en ellos (esto, comenzando en abril-marzo de 1915).

PERDIDAS Y VN

En este tiempo, a pesar de la censura de la prensa, las pérdidas vinieron cada vez más ser resentido tanto por la población como por los soldados en el frente.

El Efecto de Pérdidas

Si una potencia sufre 4 o más pérdidas, su VN cambia. La potencia computa el total de sus pérdidas, dividido por el número dado por la tabla siguiente. El resultado es la reducción al VN. Alrededor de todas las fracciones para arriba.

Año :	**1915-16**	**1917+**
Russia	8	7
Alemania	7	6
Otros	6	5

La cuenta de pérdidas, desde luego, comienza en 0 en cada nueva ronda.

Excepción: Pérdidas rusas sobre el Frente armenio no son contadas. Sólo sus pérdidas sobre el ruso y cuenta de frentes balcánica.

Si una potencia sufre sólo 3 o menos, su VN no se cambia.

El Oso ruso

Rusia no hace caso de sus pérdidas en 1 ataque por vuelta sobre el Frente ruso ajustando su VN por encima. Este ataque debe ser una batalla "secundaria".

Rusia también no hace caso de todas las pérdidas sobre el Frente armenio (la frontera turca), si ataca o defiende al ajustar su VN.

16. Las armas de agosto - primer turno 1914

16.1 Secuencia especial del turno

El turno de agosto de 1914 es muy especial y único. Su secuencia de ronda es original y nunca ocurrirá otra vez en el juego. Esto ha sido hecho para representar circunstancias mismas especiales en el principio de la guerra, sobre todo en sus primeros días.

16.2 Planes de guerra

Una vez que han ocurrido algunos acontecimientos históricos (véase el párrafo siguiente cerca de la diplomacia inicial 1914), los jugadores deben tomar sus primeras medidas: seleccione que plan de guerra sus naciones solicitarán el mes inicial de la guerra. También las opciones para estos planes serán seleccionadas.

Sólo Alemania y Austria-Hungría (para los Poderes Centrales) y Francia y Rusia (para el Acuerdo) tienen que seleccionar planes de guerra (los menores no hacen, y otros mayores son todavía neutrales).

Opción de los planes de la guerra

Cada potencia afectada en la alianza escogerá un Plan inicial De guerra de la lista que le ofrecen en la ventana que aparece cuando usted pulsa sobre el botón planes de guerra al lado del minimapa. El plan ofrecido es el que de la nación actualmente seleccionada. **Para seleccionar planes de guerra para otra nación, pulse sobre el territorio nacional y luego sobre el botón planes de guerra otra vez (nota: Esto será mejorado en la futura versión del juego permitiendo la opciones directamente dentro de esta ventana).**

- Cada Plan da un inicial VN así como el número de acontecimientos para ser escogidos y guardado(mantenidos), y una descripción apropiada del plan. El Plan histórico confiere los mejores valores, y siempre es presentado primero por defecto.
- Ciertos planes de la guerra se señalan al opositor, porque son detectados automáticamente por el servicio secreto de oposición.

Opción de Opciones

Para ser elegido al mismo tiempo que los planes de la guerra.

Cada potencia elegirá la opción hasta 2 (su opción) de la lista ofrecida a él. Las opciones permiten la modificación de ciertos hechos o la adquisición de ciertas ventajas.

- Cada uno tiene un coste en VN y eventos
- Algunas Opciones aún dan ventajas al lado contrario (en VN o eventos).
- Por defecto, " la moral buena " la Opción era la única escogida por cada poder en 1914.

Revelación de Proyectos y de Opciones

La revelación de planes de guerra y de opciones se hace vía una ventana del telegrama que aparece una vez que su selección se haya completado para cada lado. Hay, raramente, una situación específica: si el VN final es > 40, la potencia en cuestión convierte el exceso en eventos mostrados.

16.3 Eventos

Una vez que se ha seleccionado los planes de guerra, los jugadores recibirán sus eventos iniciales. Solamente alguno de ellos serán guardados por el jugador. Los acontecimientos se muestran para el lado del jugador (es decir para la entente o las potencias centrales), y no para cada nación en ese lado (son globales).

Los acontecimientos aparecen en una ventana donde la sección izquierda cataloga todos los acontecimientos mostrados; la sección media contiene una descripción de cada acontecimiento; y la sección derecha cataloga todos los eventos seleccionados por el jugador para el futuro empleo. Una vez que el jugador ha seleccionado el número de eventos requeridos, el botón en la ventana parpadeará.

16.4 Diplomacia Inicial

En la primera vuelta del juego, se emprende una fase especial de la diplomacia. No se reproducirá después durante la guerra o en otros panoramas.

Importante: en general, cuando suben los niveles diplomáticos en una nación, esto es favorable a las energías centrales. Cuando van abajo, está a favor del entente.

0. Situación inicial

Una fase especial de la diplomacia ahora ocurre, llegado la orden indicada y en vista de la cronología siguiente ÷

- Para el momento, la Austria-Hungría sólo ha dado un ultimátum a Serbia. La guerra no ha sido declarada oficialmente. La reacción en cadena diplomática aún tiene que ocurrir, y nadie está en la guerra (aún).
- Gran Bretaña y Rumania tienen un nivel indeterminado (y desconocido) al principio de la guerra.
- Suiza es totalmente neutral (no hay diplomacia posible).

1. Nivel de Gran Bretaña

El nivel de Gran Bretaña se determina aleatoriamente, estando entre 1 y 5. El país es Favorable-Entente. .

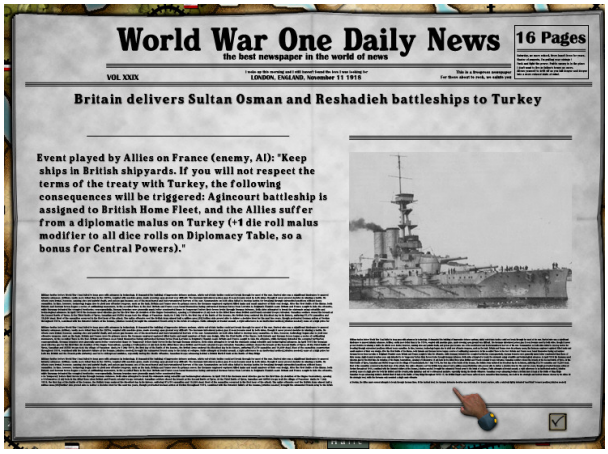
2.Ayuda turca

There are two events concerning Turkey that occur almost immediately at game start:

El oro el acontecimiento del Kaiser: el jugador alemán debe decidir si él concede un préstamo de PE 20 a Turquía o no. Esta acción no se revela a los jugadores del entente.

Si sí, los Poderes Centrales obtienen una prima diplomática de +1 al D12 con Turquía. Los tesoros de Alemania y Turquía serán ajustados por consiguiente.

Él acontecimiento Acorazados turcos: El Sultán de acorazados Selim y



Reshadieh han sido comprados en Gran Bretaña por Turquía, y su construcción acaba de terminar. Ellos esperan la entrega. El jugador de Acuerdo debe anunciar si realmente Gran Bretaña honrará el contrato.

 Si Turquía recibe su unidad de escuadrilla naval BB como un refuerzo el 14 de agosto y Gran Bretaña recibe el BB Agincourt la escuadrilla con sólo 2 acorazados. En el cambio, el Acuerdo obtiene una-1 prima diplomática sobre Turquía.
 Si no, Gran Bretaña guarda(mantiene) los barcos y recibe el BB Agincourt la escuadrilla con 4 acorazados, y Turquía no recibe nada. En tal caso, los Poderes Centrales tienen una +1 prima diplomática sobre Turquía.

3. La Colocación de Embajadas (embajadores)

Cada poder principal comienza con diplomáticos, verdaderos y señuelos (que tiene un valor de 0), así:

- France : emb 2 + emb 1 + one 0 (señuelo)
- Russia : emb 1 + emb 1 + one 0 (señuelo)
- Great Britain: emb 1 + emb 1 (incluso si es neutral) + one 0 (señuelo)
- Germany: emb 2 + emb 1 + Amb 1 + two 0 (señuelo)
- Austria : emb 1 + emb 1 + one 0 (señuelo)

Todos estos diplomáticos comienzan en sus capitales respectivas nacionales. Cada lado puede enviar un máximo de 2 emb (embajadores) por nación objetivo. Estos embajadores pueden ser colocados en cualquier país (incluyendo Serbia). Más tarde en esta fase, los países más neutros sufrirán una Prueba automática Diplomática(veer 8. a 13. pordebajo)..

4. El crucero de Goeben

Otro acontecimiento histórico ocurre. El jugador alemán debe decidir si su unidad naval de Goeben, que está actualmente en el mediterráneo, busca refugio en Constantinople (Turquía) o en Pola (Austria-Hungría). Para que la nave vaya a Turquía, una prueba se hace en esa nación, influenciada cerca si

Alemania ha concedido el préstamo de oro, y si Gran Bretaña ha entregado los buques de guerra (las dos acciones se anula). Hay un 50% que Turquía diga sí, antes de que los susodichos modificadores sean tenidos en cuenta.

- Si Turquía permite al Goeben en Constantinopla, y Alemania escoge esta acción, entonces Alemania cede el Goeben a Turquía y obtiene +1 remota prima suplementaria diplomática sobre Turquía. El Goeben cambia de "manos" y es renombrado Yavuz Selim, y el almirante alemán Souchon es ahora el nuevo comandante de la flota turca.
- Si Alemania decide no enviar a Constantinopla, el Goeben debe volver a Pola (en la Austria-Hungría). Es integrado en el Explorador flota de guerra austriaco (Kreuzer). Souchon esta todavía en el mando.

Nota: el movimiento de Goeben: en ambos casos, es automático y ninguna interceptación es posible

5.<u>Ultimátum a Serbia y la Guerra</u>

Serbia debe responder al ultimátum austriaco. Una Prueba Diplomática inmediatamente ocurre (incluso si ningún jugador ha colocado cualquier embajado en Serbia).

- Normalmente, Serbia rechaza uno de los puntos del ultimátum y la Austria-Hungría declara la guerra en ella. ¡En casos raros (la Opción austriaca), Serbia acepta los puntos de todo el ultimátum y se hace un vasallo de Austria-Hungría, pero la guerra todavía estalla (porque Rusia rechaza aceptar el hecho!)
- En todas las situaciones, la guerra estalla y las reacciones en cadena Diplomáticas son probadas.

6. <u>Opción de Póker Diplomático</u>

Si Alemania ha escogido esta opción (independemente del plan), la reacción en cadena de naciones es emprendida antes del Ultimátum a Bélgica .

7.<u>Ultimátum a Bélgica</u>

Si Alemania ha escogido el Plan de Schlieffen, esto puede desear forzar su camino en Bélgica, y así primero debe presentar el éste un ultimátum, que espera la subvención de un derecho de paso. Una Prueba Diplomática ocurre, y si no dan al derecho de paso (por lo general cuando el nivel belga no es 8 +), Alemania declara la guerra en Bélgica. En tal caso, el nivel de US baja(disminuye) por 1 (a favor de la entente).

Alternativamente, con el Rupprecht plan de guerra, Alemania puede declarar guerra en Suiza (pero en ese caso, el ultimatum se considera siempre ser rechazado).
Si Alemania no hace nada contra Bélgica (planes de guerra con excepción de Schlieffen), Francia puede después hacer el mismo un ultimátum a Bélgica.

8. La Reacción de Gran Bretaña

Si Bélgica es atacada por Alemania, el nivel británico puede inmediatamente disminuir. La misma prueba es hecha, con efectos invertidos si Francia ataca Bélgica.

Una prueba diplomática inmediata de Gran Bretaña ocurre, y su nivel se ajusta otra vez, con el resultado ahora aplicándose.

- Si Gran Bretaña incorpora la guerra o va a la intervención limitada, el jugador del entente recibe 1 embajador británico adicional. En ambos casos, la movilización británica ocurre, y el BEF se desembarca en el final de la fase militar del entente, en el 14 de agosto.
- Si Gran Bretaña está en la guerra, el nivel diplomático de Estados Unidos va abajo por 1

9.Reacción en cadena de países europeos

Ciertos países europeos de menor importancia dominantes se prueban, en esta orden, incluso si ningún jugador ha colocado ningún embajador ahí. Resultados según la sección de abajo.

- **Reacción de Italia:** La prueba diplomática de Italia ocurre automáticamente.
- **Reacción de Rumania:** El nivel de Rumania se determina aleatoriamente (entre 0 y 7). Entonces la prueba diplomática de Rumania ocurre..
- **REACCIÓN DE BULGARIA:** LA PRUEBA DIPLOMÁTICA DE BULGARIA OCURRE AUTOMÁTICAMENTE.
- **REACCIÓN DE GRECIA:** LA PRUEBA DIPLOMÁTICA DE GRECIA OCURRE AUTOMÁTICAMENTE.
- **REACCIÓN DE TURQUÍA:** LA PRUEBA DIPLOMÁTICA DE TURQUÍA OCURRE AUTOMÁTICAMENTE.

16.5 Movimientos Preliminares y Ofensivas Obligatorias

Los ejércitos identificados en el mapa con una BANDERA ROJA tienen la obligación de hacer un ataque preliminar (debido al plan de guerra). Por lo tanto en la fase obligatoria del ataque 1914, esas unidades deben hacer movimiento hacia un área con las unidades enemigas.

16.6 Varios

Una vez que las fases iniciales (incluyendo los ataques obligatorios) son completadas, una ronda "normal" ocurre, comenzando con la Fase Militar. El movimiento y ataques son manejados según las reglas normales.

17. DIPLOMACIA

La Diplomacia es un factor importante en el desarrollo de la Primera Guerra Mundial, y afecta tanto a las grandes potencias, como a los pequeños países, sean beligerantes o no. En los Apéndices encontraremos una completa información de todos los países involucrados.

La Diplomacia entra en juego cada turno, incluyendo la particularmente activa fase de Agosto de 1914. El objetivo de la diplomacia en este juego es asegurar que el mayor número de las naciones inicialmente neutrales se ponen de nuestro lado en la partida. Aunque también puede provocar participaciones activas de nuestros aliados, incluyendo la declaración de guerra a los jugadores enemigos, normalmente la diplomacia nos proporcionará una serie de beneficios útiles. (Ver 2 abajo)

Cada bando puede intentar **1 acción diplomática** sobre país neutral de su elección (ej. Esto quiere decir que habrá al menos dos países que pasan la prueba de diplomacia cada turno). Para realizar este proceso, un Embajador de nuestro país debe estar presente (uno con un valor que no sea 0; los embajadores con valor 0 son usados como señuelos). Se realiza un test de diplomacia, donde se suman juntos todos los valores de los Embajadores de nuestro país, y donde se resta el valor de la suma de los Embajadores enemigos presentes, dando este resultado un bono o una penalización. El resultado del test indicará si ha habido algún efecto o si por el contrario hay cambios en el nivel diplomático del país neutral (lo cual se indica por pasos en varios niveles diplomáticos)

Según el nivel alcanzado por el jugador de la alianza, la nación neutral puede cambiar su comportamiento. Los resultados y efectos serán indicados directamente en la ventana de información.

Si una nación neutral declara la guerra, esto puede tener consecuencias (a menudo adversas) sobre otras naciones neutrales (particularmente en el caso de los Balcanes o entre Italia y Turquía).

EL MAPA DIPLOMATICO

El filtro de mapa diplomático (botón de Diplomacia justo encima del minimapa) nos mostrará el mapa en el modo Diplomacia. Este modo muestra todas nuestras naciones amigas (ej. Miembros de nuestra alianza y naciones en guerra con nuestros enemigos) en color verde. Todos nuestros enemigos

aparecerán en color rojo. Las naciones neutrales aparecerán coloreadas de acuerdo al nivel diplomático que tengan en ese instante.

En las regiones donde se encuentre la capital de la nación, se mostrará la bandera nacional un poco más grande de lo habitual. Bajo la bandera encontraremos un icono indicando su actual estado diplomático de esa nación respecto a la nuestra (si quieres más detalles, incluido su estado respecto a nuestro enemigo, deberemos abrir la Ventana de Diplomacia).

LA VENTANA DE DIPLOMACIA

A la Ventana de Diplomacia se accede mediante dos pasos. Primero seleccionamos una región de un país, segundo clicamos en el botón de Diplomacia en la barra superior. Muestra su información de esta manera:

Insertar gráfico de Ventana de Diplomacia

Arriba a la izquierda podemos ver la bandera y el nombre del país seleccionado. La flecha del semicírculo superior indica hacia donde tiende el país: en la parte izquierda y en verde aparece la Entente, y en la parte derecha y en rojo la Potencias Centrales. En el pequeño círculo de la figura aparece reflejado el nivel diplomático actual del país.

En la sección central se puede ver la lista de cada tipo de acuerdos o relaciones (en adelante los llamaremos tratados) que la nación en cuestión puede tener con cada bando (relaciones con la Entente en el lado izquierdo, con las Potencias Centrales en la derecha). Los tipos de tratados aparecen descritos a continuación:

- Una cruz roja indica que el tratado no está permitido
- En caso de que esté permitido encontraremos una barra de progreso que muestra lo cerca que estamos de cerrar un tratado con un bando determinado, o se indica que tratado está en vigor.
- En todos los casos las cifras revelan el nivel necesario para cerrar el tratado, indicándonos lo cerca que estamos de conseguirlo…

Más abajo podemos ver cada uno de los diplomáticos que están actualmente en el país.

Los tres botones que encontramos en la parte inferior se emplean para realizar las siguientes acciones especiales:

- Declarar la guerra a la nación seleccionada
- Pedir o Dar ayuda económica. (Solo si es un aliado).
- Rendirse al enemigo

Se puede obtener más información de las diferentes naciones en la Ventana de Estadísticas (se accede a ella clicando en la bandera que encontramos en la parte superior izquierda de la ventana)

Insertar gráfico de Ventana de Estadísticas

SECUENCIA DIPLOMATICA EN EL JUEGO

- Los Embajadores se reciben una vez al año (durante la Interfase de Invierno).
- Los jugadores pueden adquirir Embajadores durante las Interfases de Verano y Otoño, con un coste.
- Cada turno, los jugadores pueden intentar Acciones Diplomáticas en un país extranjero en cual tengan al menos un Embajador
- Cuando se realiza el Chequeo Diplomático, el nivel diplomático del país se modifica, y el país en cuestión se acerca a uno u otro bando.
- Cuando la acción diplomática se resuelve, todos los Embajadores situados en ese país se retiran.

17.1 LAS ALIANZAS

La Primera Guerra Mundial se libró entre dos alianzas: las Potencias Centrales (inicialmente Alemania y el Imperio Austro-Húngaro, más posiblemente Italia) y la Entente (inicialmente Francia y Rusia, más posiblemente Gran Bretaña). Cada nación que se involucre en la guerra será alineada en una de estas dos alianzas, dependiendo a que bando apoye o que nación le haya declarado la guerra (en ese caso se alineará en la alianza que se oponga a su enemigo).

Las naciones beligerantes combaten unas contra otras, permaneciendo siempre dentro de una de las alianzas. El resto de naciones son neutrales, existiendo diferentes grados de neutralidad. Por regla general, todas las naciones neutrales tienden hacia uno u otro bando, bien sea hacia la Entente como hacia las Potencias Centrales. Algunas naciones son muy estáticas diplomáticamente hablando y normalmente no sufren muchos movimientos (pero un evento puede hacer que las cosas cambien rápidamente; es el caso de EEUU por ejemplo).

ALIADOS, NEUTRALES, ENEMIGOS

A las unidades de un misma alianza se les permite con-existir dentro de la misma área o zona marítima. Comparten suministros y se defenderán juntos si son atacados por un enemigo común. No podrán atacar juntos a menos que una cooperación militar tenga lugar (decidida por acción diplomática, reglas de escenario, configuración o eventos).

Las unidades neutrales no pueden acceder a áreas propiedad de otra nación, y no lucharán si se encuentran localizadas en la misma zona marítima que otras unidades de otras naciones.

17.2 DIPLOMATICOS

Cada gran nación tiene una serie de Diplomáticos, también llamados Embajadores, disponibles al inicio del escenario (normalmente localizados en la capital de la nación). Deben ser enviados a las capitales de las naciones neutrales para llevar a cabo sus acciones diplomáticas (mediante la ventana de Administración de Diplomáticos).

PUNTOS DIPLOMATICOS, O "AMB"

Cada gran nación tiene una cantidad anual de Embajadores, señalada como AMB. Cada nación puede comprar Embajadores adicionales, durante cada Interfase.

Una gran potencia recibe a sus Embajadores una vez al año durante la Interfase de Invierno. La cantidad de recibida va en función de un valor fijo (BASE), modificado por un Modificador Geopolítico, mostrado en los Apéndices.

Además, durante cada Interfase (incluida la de la Invierno), una gran potencia puede comprar Embajadores, gastando 5 EP por AMB, mediante la Ventana de Producción (ver a continuación)

Insertar gráfico de Ventana de Producción

Cada gran potencia tiene una cantidad de AMB que consiste en:

- Invierno : Cantidad anual + compra
- Verano y Otoño : Solo compra

El Embajador tiene una imagen genérica (para respetar la Niebla de Guerra) y su valor individual puede oscilar entre 0 y 3 (un Embajador de valor 0 es un señuelo).

Cada potencia puede recibir un Embajador señuelo (valor 0) por Interfase.

17.3 VENTANA DE ADMINISTRACION DIPLOMATICA

La Ventana de Administración Diplomática se utiliza para la gestión de acciones diplomáticas, como por ejemplo la asignación de diplomáticos "en viaje" o el inicio de una acción diplomática en un país neutral.

ENVÍO DE DIPLOMÁTICOS

Seleccionar el Embajador que queremos enviar, y a continuación el país objetivo al que queremos enviarlo. Validar mediante el botón “Send on Station” (“en viaje” ¿?) y aparecerá un pequeño icono del mundo al lado del Embajador, así como la bandera del país al que le hemos enviado. **Como máximo cada alianza puede enviar 2 Diplomáticos a una misma nación.**

Insertar gráfico de Ventana de Administración Diplomática

Cuando hacemos doble clic en la bandera de una nación en la Ventana de Administración Diplomática, se abre inmediatamente la Ventana Diplomática del país en cuestión, ofreciéndonos toda la información que necesitemos.

SOLICITANDO AUDIENCIA PARA LOS EMBAJADORES

Una vez que el embajador está “en viaje” puede permanecer inactivo a la espera de sus ordenes (no es necesario que el jugador realice ninguna acción). O puedes hacer que solicite una audiencia, que será la próxima acción diplomática que emprendas (por lo tanto se puede pedir solo una audiencia por turno).

También se puede solicitar audiencia con un Embajador que este de camino hacia el país de destino. Para hacer esto debemos primero enviarlo, una vez que la orden de envío está aprobada y validada, debemos clicar en el botón “Enviar en Misión”. Esto hará que el diplomático ejecute la acción diplomática inmediatamente después de su llegada (es decir, durante la fase diplomática actual).

NB: Los Embajadores pueden ser desplegados en sus propios países mientras éstos son naciones neutrales (por ejemplo un embajador norteamericano en EEUU).

17.4 RESOLUCION DIPLOMATICA

Las Acciones Diplomáticas pueden tener lugar cada turno. **Cada bando** puede intentar **1 Acción Diplomática** por turno (lo que quiere decir que un máximo de dos naciones neutrales se verán afectadas diplomáticamente cada turno).

Para designar el objetivo de una Acción Diplomática, el jugador debe abrir la Ventana de Administración Diplomática y elegir un país neutral donde se encuentre un Embajador propio con un valor de entre 1 y 3 puntos (los embajadores valor 0, contemplados como señuelo no pueden emprender acciones).

Se realizará un Chequeo Diplomático. Ver los Apéndices de Diplomacia para revisar los modificadores a este chequeo. *NB: Un jugador puede elegir también no hacer nada, y perderá su acción diplomática para ese turno.*

Cuando un jugador ejecuta una Acción Diplomática en un país:

- Los Embajadores de los diferentes bandos presentes en ese país son revelados.
- La Acción Diplomática se resuelve inmediatamente, el marcador diplomático del país se ajusta y se aplica el resultado.
- El Embajador es retirado.

Mientras la acción diplomática no se resuelva el Embajador permanecerá en ese país (un máximo de 2 Embajadores por bando). El jugador enemigo no puede retirarlos, pero el jugador propietario del Embajador puede enviarlo a otra parte.

PROCESO DE CHEQUEO DIPLOMATICO

El proceso de Chequeo Diplomático se desarrolla de la siguiente manera:

- Se restan los valores de los Embajadores de ambos bandos. La resta siempre se hace en este orden: **AMB Potencias Centrales – AMB Entente**

  La diferencia nos da el número de la columna a emplear en la Tabla Diplomática. Esta columna tiene los siguientes modificadores:

  - País Pro-Entente : 1 columna a la izquierda
  - País Pro-Centrales: 1 columna a la derecha
  - País Aislacionista (ej EEUU): 2 columnas hacia la columna 0 (hacia la derecha o izquierda dependiendo de la situación)

- Hay algunos modificadores para cada país que dependen de la situación política y militar. Por ejemplo:

  - La situación general de la guerra, en particular la toma de control de algunos objetivos estratégicos por tu alianza (ej El control por parte de Rusia de la ciudad fortificada austriaca de Przesmyl influencia fuertemente a las naciones menores de los Balcanes).
  - El grado de influencia conseguido en la anterior misión con la nación neutral objetivo.
  - El resultado de algunos eventos históricos, o las estratagemas diplomáticas jugadas (especialmente importantes en 1914 para que el Imperio Otomano entre en guerra).

- Y finalmente el equilibrio de poder, especialmente para países neutrales clave como Italia o el Imperio Otomano, al igual que para algunas naciones menores de los Balcanes. Normalmente tienden hacia la alianza opuesta a la que ha favorecido a sus vecinos.

- La tirada resultante nos da un valor, con el que se ajusta el nivel diplomático. Un resultado bajo suele beneficiar a la Entente, uno alto juega a favor de las Potencias Centrales.

- El nuevo resultado diplomático es efectivo de inmediato. En los Apéndices se explican los resultados en detalle, dependiendo del nuevo nivel diplomático.

PROMESAS

A partir de 1915, durante la Interfase, ambos bandos pueden hacer sus "promesas", mediante Acciones Diplomáticas, a Italia y a Rumanía, si todavía no están guerra, con el objetivo de obtener bonificaciones diplomáticas.

La Entente puede realizar Acciones Diplomáticas para reconocer los "derechos" de Bulgaria en los Balcanes, con el objetivo de que no se conviertan en Pro-Centrales (pero hay penalizaciones aplicadas por la Entente sobre sus vecinos).

Algunas promesas tienen consecuencias indirectas en la Paz o en la estabilidad del país (pérdida del Noroeste, influencia en el Parlamento, etc), especialmente para el Imperio Austro-Húngaro.

17.5 SITUACION DE LA NACION Y NIVELES

Todas las naciones aunque permanezcan en paz tienen una alineación respectiva hacia cada bando, bien sea Pro-Entente, Pro-Centrales, Neutral o Aislacionista. Esta alineación propia del país puede cambiar de acuerdo con su Nivel Diplomático.

NIVELES DIPLOMATICOS

La relación entre las naciones neutrales y las dos alianzas opuestas son evaluadas a través de un sistema diplomático de niveles. Cada nivel otorga ventajas específicas y beneficios cuando sea favorable a una u otra alianza (on the other hand, the opposite side is, at best, unaffected, and more likely penalized by the level's effects).

Estos niveles afectan directamente tus negociaciones diplomáticas. Como resultado de la misma acción diplomática es posible que más de un nivel sea superado y/o alcanzado al mismo tiempo.

Encontramos los siguientes niveles:

- **Ayudas a la Agricultura**: Se reciben Puntos Económicos (EP) en cada fase de Planificación y te afectan menos los bloqueos (particularmente interesante para las Potencias Centrales)
- **Ayuda Económica:** Se reciben Puntos Económicos (EP) en cada fase de Planificación.
- **Ayuda Militar:** Se reciben Puntos Económicos (EP) y Munición (MUN) en cada fase de Planificación.
- **Derechos de Paso:** Una nación neutral permite el paso a través de su territorio (mediante tren o con movimiento normal), pero no puedes permanecer en él. Los suministros pueden cruzar la frontera y el territorio neutral.
- **Intervención Limitada:** Una nación neutral envía una fuerza para ayudar en la guerra, normalmente uno de sus ejércitos (o cuerpos), quizás unos barcos de guerra…su entrada en la guerra solo es cuestión de tiempo.
- **Entrar en Guerra:** Una nación neutral se suma a una alianza y declara la guerra al bando contrario.

NB: Se utiliza la bandera de Suiza para señalar una nación como neutral.

17.6 DECLARACION DE GUERRA

Una nación debe declarar la guerra a otra antes de atacarla. Esto se debe hacer directamente en la Ventana Diplomática. Si queremos que una nación se sume a nuestra alianza debemos enviarle una misión diplomática.

ENTRADA EN LA GUERRA DESPUES DE AGOSTO DE 1914

Una Potencia Mayor puede declarar la guerra a un país que se encuentre en paz. No está permitido el “ataque sorpresa” (todavía estaban en uso las buenas maneras). El país objetivo de la declaración de guerra se alineará a la otra alianza, e inmediatamente iniciará su movilización.

DECLARACION DE GUERRA A UN PAIS NEUTRAL

Hay que tener en cuenta que cuando una Potencia declara la guerra, voluntariamente, a un país neutral (clicando el botón de “Declarar la Guerra”), se rompe la cadena habitual de reacciones diplomáticas de otros países neutrales (como normalmente ocurre cuando una nación menor entra en la guerra por deseo propio y como consecuencia de un declaración realizado en

una acción diplomática y mediante un Embajador), ya que esta declaración de guerra es involuntaria para el país neutral.

17.7 PAZ

Cuando una nación es ocupada militarmente por completo (todas sus ciudades ocupadas), se firma automáticamente una paz incondicional y la nación se rinde. Algunas naciones se pueden rendir tan pronto como su capital sea capturada (automáticamente o mediante un test). Pero otras naciones, como Bélgica, Suiza, Serbia o Rumanía nunca se rinden mientras tengan fuerzas de combate en el mapa.

También puedes seleccionar una de las naciones de tu alianza y pedir la paz (o sea rendirse). En ese caso estarás más cerca de tu derrota en la partida.

17.8 PAZ SEPARADA

Una Paz Separada se puede intentar mediante el uso de acciones políticas especiales. Es posible para Rusia en el caso de la Entente y el Imperio Austro-Húngaro en las Potencias Centrales. Estas potencias pueden entablar conversaciones secretas de paz con la alianza enemiga.

Estas conversaciones, por otro lado, pueden ser sinceras o un farol. Si son un farol, la nación que haya iniciado las conversaciones puede tener grandes pérdidas de Voluntad Nacional (NW) si las negociaciones se descubren. Si las propuestas de paz son sinceras, la nación puede acabar en paz con un resultado bastante correcto.

17.9 CASOS ESPECIALES

A continuación se describen las principales tendencias diplomáticas “especiales” de varios países. El Apéndice de Diplomacia da más detalles de estas tendencias, país a país.

RIVALIDAD EN LOS BALCANES

Los países balcánicos (Bulgaria, Rumanía, Grecia y Serbia), Turquía e Italia desconfían unos de otros y se odian intensamente. Cuando un país de estos se alinea con una alianza, los otros países reaccionan en mayor o menor medida con una acercamiento hacia el otro bando.

Además, aún estando en paz, los países balcánicos (Bulgaria, Rumanía y Grecia) son cautos, y por tanto, los Embajadores son menos eficientes en 1914. Cuando una Acción Diplomática tiene lugar allí en este año, solo se tienen en cuenta las columnas de +2 y -2 de la Tabla Diplomática, incluso si el diferencial entre embajadores es mayor (incluido el bono Pro-alianza).

SERBIA

En Serbia se permite el uso de la diplomacia solo en Agosto de 1914. Después de esto no es posible su utilización. Dependiendo del resultado, Serbia puede alcanzar una movilización parcial o completa, o puede aceptar el ultimátum Austro-Húngaro.

En cualquier caso la Gran Guerra tiene lugar, y no puede ser evitada. No importa lo que ocurra. Rusia declarará la guerra al Imperio Austro-Húngaro.

BULGARIA

Bulgaria es Pro-Potencias Centrales ya que quiere vengar su derrota en 1913, cuando fue derrotada por una coalición de todos sus vecinos.

La Entente está en desventaja, a menos que reconozca las demandas de Bulgaria, las cuales ofenden al resto de países balcánicos, especialmente a Grecia. Ver Promesas y Acción Diplomática.

GRECIA

Grecia duda entre la opinión de su Rey Constantino (Pro-Potencias Centrales) y la de su Primer Ministro Venizelos (Pro-Entente).

La actitud de la nación es errática y poco fiable, y oscila hacia un bando a otro al azar. Incluso un test que obtenga un buen resultado Pro-Entente puede, extrañamente, convertirse en una tendencia hacia las Potencias Centrales.

Todo esto se comprueba en cada Chequeo Diplomático aplicado a Grecia (cuando una Acción Diplomática se resuelve).

Hay además 2 reglas especiales para Grecia (Ver Apéndices Diplomáticos):

- La Entente puede intentar un golpe de estado en Atenas.
- La Entente puede desembarcar tropas en Salónica (de acuerdo al tratado de 1829)

RUMANIA

Rumanía está ligada a un tratado con el Imperio Austro-Húngaro. Pero, debido a disensiones internas, en Agosto de 1914 este tratado puede, o bien ser roto o mantenerse. Un chequeo secreto se realiza durante la especial Fase de Diplomacia de Agosto de 1914, justo antes del chequeo de reacción de Rumania. El resultado es aleatorio, pero con tendencia a favorecer a la Entente. Su rango va de 0 a +7.

IMPERIO OTOMANO

La posición de Turquía es Pro-Potencias Centrales, pero puede ser influenciada por algunas decisiones clave en Agosto de 1914, tales como la decisión de Gran Bretaña de proporcionar a Turquía los modernos barcos de guerra ya comprados por ella con anterioridad. Alemania podrá sobornar a Turquía (Evento de "El Oro del Kaiser"), y incluso enviarles su poderoso crucero de batalla BC Goeben.

Mientras que se mantenga en paz y con actitud Pro-Potencias Centrales (nivel 3 o más), Turquía les proporcionará un AMB 1. El Embajador turco será jugable por las Potencias Centrales (incluyendo el despliegue del mismo en Turquía).

ESTADOS UNIDOS DE AMERICA

Los Estados Unidos usan una regla especial. Al inicio de la guerra su nivel es 23. Su actitud es Aislacionista hasta que adquiera el nivel 13, y declarará la guerra a las Potencias Centrales con nivel -5. Ver USA en los Apéndices para más detalles.

ITALIA

Italia, a pesar de ser un miembro de las Potencias Centrales, se ha distanciado de la Triple Alianza, e intenta ofrecer sus servicios al mejor postor.

- Italia está dividida y es poco fiable, y su actitud viene determinada por el azar. Un resultado favorable a la Entente puede favorecer a las Potencias Centrales y viceversa. **PERO** si el Nivel Diplomático italiano es valor 0 **y** si la Entente tiene al menos el mismo número de AMB que las Potencias Centrales, Italia siempre será Pro-Entente (no es necesaria la tirada en este caso).

- Esto se chequea en cada Acción diplomática que tenga lugar en Italia.

- Por otra parte Italia hace demandas voraces, y esto limita la eficacia de los Embajadores en 1914: como en los Balcanes, en la Tabla Diplomática solo se usan las columnas de +2 y -2, incluso en el caso de que el diferencial sea mayor (incluida la bonificación Pro-Alianzas).

- En 1915 Italia será muy receptiva a las promesas de territorios.

REGLA ESPECIAL PARA ITALIA : D'ANNUNZIO

Al inicio de 1915, cada Acción Diplomática que involucre a Italia implica un chequeo previo de la regla de D'Annunzio (famoso poeta y orador italiano). El procedimiento detallado de este chequeo aparece en los Apéndices.

- Si el chequeo tiene éxito, D'Annunzio proporciona un potente crecimiento diplomático, y la posterior Acción Diplomática no tendrá en cuenta el valor de los Embajadores del otro bando ni sus modificadores favorables. La bonificación de D'Annunzio se suma a estos efectos. Esto puede colocar a Italia en uno de los dos bandos en un solo turno.

- La probabilidad de éxito se incrementa en 1915, y normalmente hacia la Entente (ya que Italia no tiene buenas relaciones con el Imperio Austro-Húngaro)

- Si el Imperio Austro-Húngaro promete Trentino a Italia, la penalización de -2 a las Potencias Centrales se reduce a -1.

- Si Francia se rinde se cancela la regla D'Annunzio.

GRAN BRETAÑA

Debido a la Entente Cordiale (1904) y a los tratados militares con Francia de 1907 y 1911, Gran Bretaña es "oficialmente" un miembro de la Entente. Como consecuencia, Gran Bretaña nunca podrá entrar en la guerra a favor de las Potencias Centrales.

- A diferencia de otros países, en Agosto de 1914, el Nivel Diplomático de Gran Bretaña es desconocido para las Potencias Centrales. Debido a esto, las Potencias Centrales no estarán seguras de la reacción de Gran Bretaña al inicio de la guerra. El Nivel Diplomático de Gran Bretaña oscila al azar entre 1 y 5.

- Además, si Alemania invade Bélgica, Gran Bretaña reacciona y se realiza un ajuste de nivel, entre -2 y nada, con lo que hay una gran probabilidad de entrada en la guerra.

- Si Francia invade Bélgica se realiza un chequeo similar pero el ajuste es positivo, a diferencia del caso anterior.

Además, a partir del inicio de 1915, los británicos reducirán automáticamente su nivel en -1 durante cada inicio de Interfase.

Aún estando en paz, la diplomacia británica es Pro-Entente. Dependiendo del Nivel Diplomático, provee a la Entente de 0 a 3 AMB durante cada Interfase.

En Agosto de 1914 provee a la Entente con 2 AMB. El jugador de la Entente puede utilizarlos libremente, incluso desplegándolos en Gran Bretaña.

SUGERENCIAS SOBRE DIPLOMACIA

1 Coloca a tus Embajadores (valor de 0 a 3; valor 0 es un señuelo) en países neutrales para ponerlos de tu parte. Estás limitado a un máximo de 2 AMB por país. Tendrás 1 Acción Diplomática cada turno en un país neutral de tu

elección, donde tengas un Embajador que no sea un señuelo. Una vez realizada la acción los Embajadores de ambos bandos serán retirados y la actitud de la nación menor se verá afectada.

2 Para tener éxito en una Acción Diplomática asegúrate de colocar suficientes Embajadores "buenos", esperando que el contrario tenga menos que tu. No olvides las bonificaciones geopolíticas y las penalizaciones que pueden existir para las naciones neutrales a favor de un bando u otro.

3 Puedes recibir nuevos Embajadores cada Interfase. El número dependerá del país que juegues, pero también de tu reputación, basada en la situación militar (por ejemplo obtendrás más Embajadores si ganas una Gran Ofensiva, menos si la pierdes…)

4 Piensa en que puedes comprar Embajadores en cada Interfase. Una Potencia puede comprar Embajadores extra para ganar más eficacia diplomática.

5 Algunas naciones neutrales pueden entra en la guerra mediante una Acción Diplomática, como por ejemplo Gran Bretaña, Italia, el Imperio Otomano o los EEUU en el caso de las Potencias, o como por ejemplo Bélgica, Bulgaria, Grecia o Rumania entre las naciones menores. Algunas naciones lejanas geográficamente del conflicto, como por ejemplo Japón o Brasil, pueden hacerlo más por eventos históricos o semi-históricos. Una nación neutral se une a la guerra cuando su nivel diplomático alcanza un nivel crítico. En ese caso, entra en guerra junto a su bando contra sus oponentes. La Diplomacia ya no es posible en estos casos y solo se puede intentar negociar la paz.

6 Piensa en concentrar tus Embajadores en las naciones neutrales de mayor interés para tu alianza, con el propósito de conseguir el mayor impacto diplomático posible (o reducir el del enemigo). Recuerda que no puedes dar nada por garantizado.

7 Gran Bretaña es Pro-Entente, así que aunque no se una a la guerra en un principio, puedes dar por sentado que lo hará en los primeros meses del conflicto. Italia y Rumania son también muy "receptivas"" a las promesas sobre sus objetivos de guerra, que tu puedes decidir potenciar como Acción Diplomática durante las diferentes Interfases.

8 Existen muchos modificadores al chequeo que afectan a cada país en concreto. Obviamente lo más decisivo es el número de Embajadores que tengas desplegados, pero hay más cosas a tener en cuenta. El número de Embajadores determina la columna usada en la tabla de resolución, mientras que otros modificadores afectan la tirada del dado. En muchos de estos modificadores a las tiradas no puedes influir. Puede ser que los tengas o no.

Como la captura de ciudades enemigas, Belgrado por ejemplo. Hay algunos a los que tienes que mostrar atención, como por ejemplo el modificador nacional.

Por ejemplo, no enviar ningún Embajador austriaco a Rumania o Italia, si es posible, y dejar a los rusos que manejen la diplomacia de la Entente en Bulgaria.

9 No malgastes recursos en Japón si juegas con las Potencias Centrales. Es muy difícil alejarlos de la influencia de sus amigos británicos, y hay un evento que les hace declarar la guerra a Alemania independientemente del nivel diplomático que tengan.

10 Italia. La mejor baza de las Potencias Centrales es atraerlos a su lado al principio. Elige la opción "Poker Diplomático" con Alemania, durante la Fase de Planes de Guerra, y tendrás una tirada de dados que determinará si Italia hará honor a su tratado con Alemania (Con la opción de Poker Diplomático Alemania espera a las declaraciones de guerra que les realizan otros países). Usar la baza de la entrega de Trentino por parte de los austro-húngaros también es una opción, que probablemente acerque a los italianos a ese bando inmediatamente. Pero si atendemos a los planes de guerra históricos, los italianos permanecerán neutrales inicialmente, para paulatinamente ir tendiendo hacia el lado de la Entente a una velocidad impredecible. Italia será un claro objetico de los Embajadores de la IA y un debería ser un destino favorito de los jugadores humanos de ambos bandos. Como la Entente deberías intentar acelerar su entrada en la guerra a tu favor y como líder de las Potencias Centrales intentar retrasar ese acontecimiento lo más posible.

18. Politica

La política es uno de los aspectos clave del juego, especialmente cuando la guerra móvil se detiene a finales de 1914 y las tropas de los diversos frentes empiezan a cavar trincheras. Los jugadores planifican sus elecciones políticas durante el juego normal. Sin embargo, estas acciones políticas se llevan a cabo durante la fase intermedia estacional (cada tres turnos). El número de acciones políticas permitidas es limitado, pero cubre diversos campos que son necesarios para conducir la nación hasta la victoria. Hay que realizar algunas elecciones cruciales. Las acciones políticas están influidas por el tipo de gobierno o régimen de la nación (democracia, monarquía, asistocracia), la libertad de prensa (o la falta de la misma) y la actidud del parlamento (al cual hay que someter algunas decisiones políticas, dependiendo del régimen).

Todas las acciones políticas posibles son seleccionables y se pueden gestionar desde una única ventana de acciones políticas, y la mayoría tienen muchos elmentos en común:probabilidad de éxito (en porcentaje), impacto en la Voluntad nacional en caso de éxito o fracaso y, por supuesto, cargas y beneficios espeficios para cada una.

Estas acciones afectarán a los tres siguientes campos: Voluntad Nacional, conducta bélica y diplomacia.

Todas las medidas se pueden tomar directamente de la ventana de las acciones políticas. Seleccione la acción en la lista situada en el lado izquierdo de la ventana (usted puede utilizar alternativamente las flechas de movimiento en sentido vertical localizadas en la parte inferior de la página también), después seleccione el botón de la "tentativa" para que la acción exacta active su tentativa (el nombre de la acción será hecho en la lista en la mano izquierda de la lista).

18.1 El Gobierno

En cada país (Principales sólo), el gobierno (p. ej. el jugador decide sobre las Acciones Políticas que ocurrirán en el país durante la fase intermedia corriente. Dependiendo(según) el Régimen Político y sobre el Parlamento, estas acciones serán más o menos eficientes.

18.1.1 Régimen Político

Hay 4 tipos de regímenes políticos para los Poderes Principales:

- "**A**": Autocracia (o dictadura): Rusia, Turquía. Con este régimen político, el parlamento es totalmente ineficaz (y casi) inútil.
- "**M**": Monarquía Constitucional: Alemania, Austria-Hungría. Con este régimen, el parlamento tiene una influencia limitada.
- "**D**":Democracia: Francia, Italia, Gran Bretaña y los Estados Unidos. Con este régimen, el parlamento tiene una influencia fuerte.
- "**C**": Comunismo: En el principio del juego, ningún país tiene este régimen. En el escenario de 1918, Rusia lo tiene.

Para descubrir cuál es el régimen de una potencia , señale el ratón en el símbolo situado debajo de la bandera en la sección superior izquierda del interfaz.

18.1.2 Acciones Políticas

Cada Poder ejecuta " Acciones Políticas " SÓLO durante la fase intermedia, excepto unos. Dan a la secuencia detallada debajo y los detalles de cada uno en los Apéndices.

El nivel da al número de acciones políticas que un gobierno puede intentar del VN. Esto es un número entre 1 y 8 (el máximo). La información puede ser vista aquí. Las Acciones Políticas tienen muchos efectos sobre otros elementos, y ellos siempre influyen en VN (positivamente o negativamente).

18.1.3 Las acciones gubernamentales morales y nuevas aciones

La “mejora de la acción de la moral nacional” tiene un efecto leve de azar sobre el valor del VN, por +1 si tiene éxito. Si no , no hay efectos secundarios. Puede ser hecho una vez por ronda, pero la cantidad usada se descuenta del total de acciones políticas posibles en la fase intermedia siguiente (así que guárdese para no privar su nación de acciones mucho más importantes más adelante).

También, Si el VN está en la Zona Inestable (p. ej. VN debajo 20) al final de un turno, el jugador puede intentar levantarlo varios puntos (hasta el nivel 27), para instalar un nuevo gobierno, pero esta Acción consumen una de sus siguientes acciones y pueden debilitar el Parlamento (se verá más adelante).

Estas dos son las únicas acciones que pueden ser intentadas en turnos normales, p. ej. fuera de la fase intermedia.

18.2 Estado de Parlamento y la Prensa

El Parlamento es representativo de la gente, pero esta representación es más o menos exacta dependiendo(según) el tipo de régimen. También, el grado de libertad de la prensa es un factor importante sobre cambios de VN (en particular debido al impacto de los reportajes de prensa sobre la conducta de guerra).

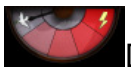
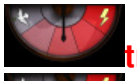
18.2.1 Representación Nacional

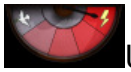
Cada Poder Principal tiene su situación de Parlamento mostrado debajo de la bandera en la sección superior izquierda del interfaz principal. Por lo general, el Parlamento tiene una verdadera función política sólo en el "M" y regímenes "D". Esto actúa de una manera más eficiente en una Democracia "D" que en una Monarquía Constitucional "M".

De otra parte, el Parlamento no tiene ninguna verdadera función en la Autocracia "A" o el Comunismo "C", pero el estado de Parlamento todavía es usado, porque este representa la opinión de la gente.

18.2.2 Estados del parlamento

1. Hay 5 niveles para el estado del Parlamento. de menos favorable a más favorable a la guerra:

-  Derrotismo (-2)
- Pacifismo (-1)
-  **tratante de la guerra** (French: Va t'en Guerre) (+0)
- Intransigente (French: Jusqu'au Boutisme) (+1)

-  Unión sagrada (French: Union Sacrée) (+2)

Estos cinco niveles se demuestran como diversos iconos del parlamento. Con cada nivel, hay un modificador asociado (+2 a -2) asociados a los impactos directamente en el éxito o la falta de algunas acciones políticas, y estas primas/penalizaciones modifican otras pruebas, pero especialmente la prueba de la inestabilidad del VN.

El nivel del parlamento también influencia el VN durante cada fase intermedia.

Nota Indirecta Gráfica: sobre la demostración de Parlamento, " las áreas malas " están a la izquierda mientras "el bueno" están a la derecha. No hay ningún mensaje ocultado político en esto. Solamente se hizo así por hacerlo de alguna forma.

Durante cada fase intermedia, cada Poder Principal comprueba su Parlamento, que puede cambiar su nivel).

18.2.3 La Prensa

El estado de la prensa (Libre(Gratis) o Censurado) se indica debajo de la bandera de la nación, en la sección superior izquierda de la interfaz.

- En el principio del juego, cada Poder Principal instala la censura de la Prensa. Esto es automático (la decisión Histórica), los jugadores no tienen ninguna opción.
- Si una Revolución ocurre, y el nuevo régimen es "D" o "M", la libertad de la prensa automáticamente es presentada de nuevo.

Una Prensa Libre(Gratis) baja el divisor de pérdida sobre el VN, así enormemente creciente el aspecto desastroso de tomar numerosas pérdidas y el Parlamento y la Gente sabe de ello . Esto explica un poco más de la decisión histórica … Sin embargo, hay todavía unas ventajas cuando la Prensa es libre, como por ejemplo la cantidad de variación del VN durante la fase intermedia.

18.3 Nacional Will

Nacional Will a representar el esfuerzo Nacional y su creencia en la victoria. En el juego Básico, Nacional Will (a VN) ser usado sólo como un modificador Principal para la comprobación de la moral.

18.3.1 Un Valor Fluctuante

Cada potencia tiene un valor de VN indicado sobre la sección superior izquierda del interfaz. Este valor fluctúa muy a menudo

- Las variaciones del VN se hacen en el final de cada turno, comenzando a finales del septiembre de 1914. Los ajustes ocurren durante la fase

final del turno. Esto se refiere principalmente a las pérdidas continuas y a la situación militar en 1914.

- ❖ Todos los efectos de agosto - la prevuelta incluida - y septiembre (pérdidas de unidad, ciudades o fortalezas tomadas) es contada juntos y aplicada al final de septiembre.
- ❖ Otro (más importante) el juego de ajustes es hecho durante la fase intermedia (mirar la sección 2 encima)

18.3.2 Variaciones del Valor nacional (VN)

Nacional Will a variar en situaciones diferentes. Compruebe la sección 2.5.1 encima para detalles. En 1914, hay algunos casos especiales que necesitan más explicación, así:)

La Gran Victoria: +/- ? según cómo los objetivos del plan de la guerra han generado las victorias o las derrotas que seguían las batallas principales de combate. Esto se hace finales del septiembre de 1914. Esto se describe, para cada potencia , en su descripción de los planes de la guerra, si la hay.

VN y test de moral: La voluntad nacional actúa como uno de los modificantes principales al test de la moral (el segundo ser moral de la unidad). Esta prima/efecto negativo puede variar a partir el +2 a -2 y afecta a todas las unidades de una potencia. La mayoría de los países comienzan con un VN+2 en agosto de 1914. Sus unidades son particularmente felices durante los test de la moral. Pero esto no durará…

La zona de la inestabilidad: El VN puede lograr la “zona de la inestabilidad”, comenzando del nivel 20 y bajar a veces. Si éste es el caso, las pruebas sociales deben ser temidas. Sin embargo, en 1914, ninguna revolución puede ocurrir. Es necesario no hacer caso de la prueba de la revolución. Usted pasa directamente a la prueba de la entrega (si ocurre, muy raro).).

18.3.3 Pérdida de la capital en 1914

La pérdida de la capital en el primer año de la guerra (1914) tiene un impacto adicional muy negativo en el parlamento y el nacional, y arriesga la provocación de una reacción desastrosa de la fatiga de la guerra.

Cuando su capital es tomado por el enemigo, aquí están los efectos que se aplicarán en el final del turno(solamente), así como los efectos permanentes.

Para países con capitales 'duales', aquí está la lista y ciudades aplicables:

- ❖ Austria-Hungary: pierde Vienna ó Budapest.
- ❖ Russia: pierde of Petrograd y Moscow.

En 1914, este final de efectos de turno debe ser aplicado al final del turno de diciembre-noviembre, incluso si la capital cayó antes.

Efectos en el final del turno:

Aplicado en la orden de la prioridad abajo, durante el ajuste del VN:

1. Ajuste del VN: aplique los efectos de todas las pérdidas y ciudades perdidas, etc… sobre el VN, por reglas habituales.

2. El parlamento efectúa: movimientos aleatoriamente, de tres niveles (ocasión del 50%), de dos niveles (el 40%) o de un nivel (el 10%) hacia derrotismo.

3. Prueba de la fatiga de guerra: la ocasión una del 33% será hecha inmediatamente. Una pena de el +10% por el HQ destruido durante el año apenas jugado es aplicada además de el resto de primas/de efectos negativos.

4. Prueba de la inestabilidad: (si procede) la ocasión negativa adicional agregó, de el 10% en la 1ra prueba, entonces el 20% en el segundo, y el 30% en el tercero. El resto de primas o efectos negativos se aplican normalmente.

5. Pruebas sociales: para ser hecho después (huelga, motín, rebelión, revolución), si se da el caso. Recuerde, en 1914, ninguna revolución, así a esta prueba no se hace caso. Si se da el caso, la prueba de la entrega se hace con un modificador negativo adicional del 20%.

6. Prueba patriótica: para ser hecho por último, con un modificador negativo de el 20%.

7. Nuevo gobierno (en la opción del jugador): traiga el VN de nuevo a 27, inmediatamente realizando una prueba en el parlamento, ocasión del 17% de perder un nivel.

Efectos permanentes:

- Prueba de la fatiga de guerra: una penalizacion adicional de el 33% (sera aplicada luego).

- Prueba del motín: penalización agravada hasta el 33% en vez del 17%.

- Prueba de la entrega: una penalización adicional de el 33%.

- Prueba patriótica: una penalización adicional de el 33%.

Sin embargo, se anulan todos estos efectos tan pronto como se vuelva a tomar la capital.

18.4 Fatiga de la guerra y reacción patriótica

Cuando una potencia importante para su gran ofensiva (o pierda su capital), puede sostener el contador una contrachoque en términos de VN, si esto no hiciera que la guerra se terminara. Esto es debido al Cansancio De guerra.

18.4.1Cansancio De guerra

Comenzando en 1916, el Cansancio De guerra y la fatiga general tienen las consecuencias que se hacen cada vez más inquietantes. En 1916, el riesgo es bajo; esto se hace el principio sustancial en 1917 y peor en 1918.

- Si un jugador comienza y falla unagran ofensiva, hace una prueba de la fatiga de la guerra en el final del turno, momentos antes de la prueba social (NOTA: En caso de ofensiva mezclada, el comandante en jefe principal hace la prueba solamente))
- Una derrota “importante” sufrió en una ofensiva enemiga también exige una prueba de la fatiga de la guerra para el defensor.
- Si una potemcoa pierde su capital, realiza una prueba especial de la fatiga de la guerrat (ver anterior).

18.4.2 La prueba de la fatiga de la guerra

Cuando una prueba de la fatiga de la guerra ocurre y esta tiene éxito, una lista de reacciones se ejecuta. La prueba básica recibe algunos modificadores a su ocasión generalmente del 33% de la ocurrencia, como sigue:

-5%	Alemania, Gran Bretaña
+5%	**Revolución**
-5%	para Austria-Hungría (o Francia) en el frente italiano
-5%	Gran Bretaña, Francia, Italia si los Estados Unidos están en la guerra
+5%	Todas las potencias centrales si los Estados Unidos están en la guerra
+5%	Falla la gran ofensiva (ien ataque) ó derrota importante (en defensa)
+5%	Contraofensiva enemiga en curso (frente occidental)
+25%	ninguna gran ofensiva realizada durante este año

-10%	n 1916**
+5%	1918+

NOTA: observe esto:

- La prima antedicha de el 10% de 1916 ** no se aplica si se ha tomado su capital (Rusia: Moscú + Petrograd).
- El efecto negativo de la contraofensiva (frente occidental) se aplica cuando el enemigo ha puesto en marcha un ataque y ha reconquistado una región que fue tomada durante la ofensiva.
- O si el enemigo lanza y tiene éxito en una gran ofensiva (que pare la ofensiva en curso en doctrina del fuego).

Efectos negativos

Si la prueba "falla", el VNde la potencia baja inmediatamente en la zona de la inestabilidad y su estado del parlamento deteriora, como sigue:

1st Efecto: El parlamento mueve 1 nivel hacia derrotismo (hacia la izquierda).

 ¡Importante! Comenzando en 1918, la situación interna se derrumba: ¡el parlamento va directamente al derrotismo!

2nd Efecto: El VN va directamente a ajustar 20 (movimiento ascendente que no hará caso si su VN está ya en la zona de la inestabilidad). Entonces la potencia pierde un valor al azar 2-12 del VN, seguido por una prueba adicional de la inestabilidad.

3rd Efecto: Las pruebas sociales (huelga, motín, etc…) ocurren inmediatamente luego, con un efecto negativo adicional de el 10% (a excepción de la prueba de rendición.

4th Efecto: Las tropas de Stosstrüppen/del asalto pueden ni ser recibidas o ser producidas, hasta el final del año en curso.

5th Efecto: caso especial para las potencias centrales. Si Alemania "falla en" una prueba, el resto de las potencias centrales deben sufrir los efectos siguientes:

- Austria-Hungría, Turquía (o Italia) aplica los efectos precedentes 1, 2 y 4 arriba.
- él modificadpr del VN para todos los aliados menores de las potencias centrales va directamente a valorar "- 1".

Derrota importante

Una derrota “importante” también exige una prueba de la fatiga de la guerra para el defensor. El defensor sostiene una “derrota importante” en defensa, si él pierde por lo menos lo siguiente:

- Frente occidental: 1 ciudad nacional

- Frente del este: 2 ciudades (nacional o enemigo)

- Por todas partes: derrotado en una batalla de tierra importante

En 1918+, igual que arriba o la pérdida de 1 ciudad nacional exige una derrota importante (lo que el frente es).

Rusia: solamente “las ciudades la Rusia madre” son “nacional” para esta regla (ninguna en Polonia, Lituania, y así sucesivamente…)

Turquía: solamente las ciudades turcas en Anatolia se aplican.

18.4.2 Reacción patriótica

Cuando una energía importante se bate en su país, siguiendo una gran ofensiva enemiga, puede beneficiarse de una reacción patriótica positiva.

Presentación

Si baten al defensor dentro de su borders* del país que sigue una gran ofensiva enemiga, o si él pierde una ciudad nacional o una fortaleza (incluso con una ofensiva secundaria), él puede beneficiarse de una prueba patriótica de la reacción.

- Russia*: las provincias de Polonia, de Lituania y de Latvia no cuentan (ni hacen Finlandia, Moldavia, Georgia, Armenia, Kars, Azerbaidjan, Kazhakstan).
- Turquía: solamente Anatolia.

La derrota del defensor puede provocar una reacción patriótica positiva. Una prueba ocurre en el final del turno de la derrota, después de ajustes del VN y de pruebas sociales.

La prueba de la reacción patriótica

La prueba tiene ocasión del 33% de ser acertada, es decir una reacción patriótica ocurre. Los modificadores que se aplican son:

-10% Perdida de la capital

+? evento

Efectos positivos:

Si la reacción patriótica tiene éxito, aplique los efectos siguientes:

- ¡El VN se levanta inmediatamente al VN 35!
- El estado del parlamento se mueve a la derecha, hacia la unión sagrada, de un número al azar de niveles: +2 (ocasión del 70%), +3 (el 15%) o +4 (el 15%)
- La producción de la guerra se intensifica. El nivel de las disminuciones civiles de la producción (D6): incluso 2 cuadrados; 1 cuadrado impar (éste, sin efecto sobre el VN(os recuerdo que es el valor nacional).

18.5 Acciones políticas

Las acciones políticas son la mejor manera por la cual un gobierno puede influenciar a su nación. La victoria y la derrota se determinan según criterios políticos, tales como alcanzar o no alcanzar objetivos de la guerra, que la clase de paz fue obtenida, el resultado del conflicto, el estado real del país, etc.

Las reglas políticas colocan a los jugadores como los jefes políticos de sus países, más allá de materias terminantemente militares, para obtener la victoria.

La fase política se basa en el concepto nacional y en las acciones políticas del jugador..

La mejor manera del gobierno de influenciar el VN es con acciones políticas.

18.5.1 Descripciones de las acciones políticas

Cada potencia selecciona secretamente durante la fase intermedia las acciones políticas (hasta su permiso máximo para la fase intermedia dicha). Después todas las acciones políticas se revelan y se comprueban simultáneamente.

Hay dos casos especiales:

- Turquía puede intentar solamente una acción política por turno.
- Estados Unidos no pueden intentar ninguna acciones política.

Moral y voluntad

- mejorar la voluntad nacional reforzará el parlamento (así que lo apoya sus acciones políticas y gobierno futuros)
- Forme a un nuevo gobierno (mejora la voluntad nacional pero da inestabilidad política)
- Cambie el régimen político (mejora drasticamente la Voluntad nacional, pero aumenta seriamente la inestabilidad política).
- Restaurar el orden (para suprimir huelgas, motines y rebeliones)

Conducta y economía de la guerra

- Mejorar la economía de la guerra (reduce el nivel de producción civil, hace nuevos centros de la producción disponibles)
- Solicitar un prestamo de guerra
- Llame a los reclutas (Gran Bretaña debe aprobar leyes del reclutamiento primero)
- Liberar guarniciones de fortalezas para uso en campo
- Cooperación militar (permite que las tropas de la misma alianza luchen junto sin penalizaciones)
- *Despida un líder (y su consecuencia , designe al nuevo líder) [NOTA: planificado directamente en el mapa]]*
- *Despedir al comandante en jefe del CGP (nota:planificado directamente sobre el mapa)*
- Bloqueo (y una versión más eficaz, bloqueo de neutrales)
- Guerra submarina (y la Guerra submarina más letal Sin restricciones)
- Organice los convoyes (para contrarestar la guerra submarina)
- Forme un cuerpo expedicionario (para luchar en ultramar)

Diplomacia

- Ofrezca una paz sincera o de farol!
- Hacer las promesas a Italia (Trentino para las potencias centrales, Túnez para los aliados)
- ¡Aceptar los objetivos belicos de italia o utilizar los discrusos belicosos de D'Annunzio!
- Hacer promesas a Rumania (aliados) o reconocer los objetivos bélicos de Bulgaria (potencias centrales)
- Crear el gobierno general de Polonia (tropas polacas para las potencias centrales)
- Intento de golpe de Estado en Grecia (para que se una a tu bando)

Los detalles de todas las acciones antedichas están en los apéndices.

18.6 Malestar social y apuros

En la zona de la inestabilidad del VN o después de ciertos acontecimientos, el malestar social puede ocurrir en una potencia. Éstos son: Huelga, motín, rebelión o revolución (y rendición).

18.6.1 Pruebas sociales

Las pruebas sociales se al final del turno, después de cualquier prueba de la inestabilidad, según valores dependiendo del nivel del VN (cuanto más bajo es el VN, más alta es la ocasión esas pruebas son acertadas!.

Las pruebas sociales se hacen en este orden:

1 huelga

2 Motín

3 Rebelión

4 Revolución

5 Rendición** (** si no ha habido revolución).

Si se pierde su capital, orden de la prueba reversa de la revolución/de la entrega (Rusia o Austria: una capital perdida ya es suficiente para esto). Cada prueba social se hace por separado, y los efectos siguientes se aplican:

- Como resultado de cada prueba, el VN puede cambiar (de un modo u otro).
- En cada prueba, hay ocasión del 3% que usted evita todo el apuro social, y entonces ocasión del 3% que usted tiene apuro de todos modos.
- En 1914, ninguna revolución puede ocurrir. El juego procede directamente a la prueba de la entrega (si procede).
- Gran Bretaña: si esta en la guerra submarina una penaliazación a la prueba (cuando pierde 100 PE), bonus intrínsic británica de el 10% en pruebas sociales no se aplica más.

18.6.2 Huelga

Comenzando con el nivel 20 o menos para el VN, se comprueba un aspecto de la huelga. La ocasión baja para que una huelga ocurra se liga directamente al nivel actual del VN, cuando más bajo es el VN más alta es la ocasión del `cambio'. ¡Por ejemplo, en el nivel 20, la ocasión baja de la huelga es el 3%, pero en el nivel 5 salta hasta el 50% e incluso alcanza el 90% en el nivel -6 o menos!

Para esta prueba de la huelga, los bonus y las penalizaciones siguientes se aplican :

+5% Gran Bretaña, Francia, Alemania

-5% Rusia, si las potencias centrales no han atacado en el frente ruso en los tres últimos turnos.

-5% si el régimen C está en juego (no importa dónde) (ambos lados)

-5% Gran Bretaña, si pérdidas submarinas 100 PE, or **-10%** if 150 PE

+/- ? Evento.

Efecto sobre el VN

Si la llamada de la huelga tiene éxito, un marcador de la “huelga” se coloca automáticamente en una ciudad dentro de la potencia víctima y el país pierde 1-3 niveles de VN. Si la llamada de la huelga falla, no hay efecto.

Cada país puede tener solamente una “huelga” en un momento dado para un turno dado. Si una segunda llamada de la huelga tiene éxito en el mismo turno, no se pone ninguna huelga adicional.

Efecto económico

Los resultados de la huelga en un aumento “temporal” de +1 en el nivel a la producción civil. La potencia no consigue aumento del VN cada fase intermedia que resultaría de otra manera de la producción civil más alta, pero sin embargo sufre sus efectos.

Represión

Para terminar la huelga, usted debe esperar hasta una fase intermedia posterior y realizar con éxito el orden del restablecimiento de la acción política .

Ejemplo: Francia tiene una producción civil de 5. En la fase intermedia , una huelga ocurre. Francia calcula su ingreso económico como si su producción civil fuera 6 (no 5). En la fase intermedia siguiente, Francia recibe +2 VN (para su nivel civil verdadero de la producción de 5, no 6). Francia puede entonces intentar terminar la huelga (por una acción política).

18.6.3 Motín

Comenzando con el nivel 14 o menos para el VN, se comprueba un motín. La prueba del motín determina si tiene éxito. Esta prueba se hace además (pero después) de la prueba de la huelga. La ocasión baja trabaja exactamente como para huelga, es decir es directamente proporcional al nivel del VN (cuanto más bajo es el nivel, más alta es la ocasión). La ocasión baja es el 3% en el nivel 14. A la ocasión de la prueba, los modificadores siguientes son aplicados:

+/ ? para el parlamento.

+10% si **amigo** o enemigo ** una gran ofensiva amistosa está en curso (** en cuál participa la potencia)

-10% falta de una gran ofensiva amistosa ** (en el mismo año; no haga caso de este modificador si un motín ha tenido éxito ya desde entonces)

-5% si una ciudad nacional es controlada por el enemigo (- 2 si el capital)

+5% si usted controla una ciudad de un principal enemigo .

+5% Alemania, Gran Bretaña, Estados Unidos

-5% Rusia, Austria-Hungría, Turquía

-5% if regime **C** is in play (no matter where) (both sides)

-5% Inglaterra perdidas submaniras □ 100 PE, ó **-10%** si □ 150 PE

+/- ? evento

Efecto en el VN

la potencia pierde aleatoriamente 1-6 puntos del VN. Pero si el motín falla, se invierte el efecto: la potencia gana 1-6 puntos del VN

Efecto político (motin tiene exito)

El parlamento: ocasión del 50% que el parlamento cambie de puesto un nivel hacia derrotismo (a la izquierda). Si no, no hay efecto.

Efectos militares (si motín acertado)

La potencia pierde toda la capacidad ofensiva para 2 a 4 turnos . Ningunos ataque permitido. Además:

Todos los cuerpos tienen una penalización -1 en las comprobaciones para la duración de la moral.

Cada ejército sufre las pérdidas al azar, 1-6 para cada ejército, modificado como sigue:

-1 por la estrella defensiva si hay un general en el HQ del ejército (excepto el - 3 de Petain y de Kornilov por cada uno)

-1 si el ejército no ha luchado (en ataque o defensa) desde la fase intermedia pasada.

-1 Alemania, Gran Bretaña, Estados Unidos

+1 Austria-Hungría, Turquía

Las pérdidas son infligidas al cuerpo intacto primero. Si el número de pérdidas excede el número de unidades, 2 pasos son perdidos para cada cuerpo de exceso (pero cualquier resto no es hecho caso a partir de entonces).

Si eligen a un cuerpo reducido (o un cuerpo sufre 2 pérdidas), debe pasar un test especial inmediato de la moral inmediatamente. Esto, sin pérdida del PR. Esto se hace con la penalización (única) de -1, no haciendo caso de el resto de los modificadores.

Si el motín sucede al final del turno (o la fase intermedia), cualquiera de las unidades de combate se volverá en 2 turnos (no el turno siguiente).

Despiden y se substituyen al comandante en jefe en GHQ aleatoriamente por otro general disponible (elegido por el jugador). No se gana ningun bonus al VN. Excepciones: el Tsar, el bajá de Enver, el Petain, el Kornilov, y el Kronprinz permanecen siempre en el lugar en GHQ (no pueden ser despedidos).

Final del motín

El motín dura a partir 2 a 4 turnos, resueltas aleatoriamente. Luego, está automáticamente encima.

Ejemplo: en mayo de 1917, un motín ocurre en el ejército francés. Informan al jugador francés que el motín durará 3 turnos en total. El motín dura 2 turnos más (junio y julio). En agosto, el ejército francés será de nuevo capaz de combate ofensivo.

18.6.4 Rebelión

Comenzando con el nivel 4 o menos para el VN, se comprueba una rebelión. La prueba de la rebelión determina si tiene éxito. Este se hace además (pero después) de la huelga y el motín . La ocasión baja trabaja exactamente como para huelga o motín, es decir es directamente proporcional al nivel del VN (cuanto más bajo es el nivel, más alta es la ocasión). La ocasión baja es el 3% en el nivel 4. A la ocasión de la prueba, los modificadores siguientes son aplicados:

+/- ? Parlamento

+5% Gran Bretaña, Francia, Alemania

-5% Rusia, si las potencias centrales no han atacado en el frente ruso en los tres últimos turnos.

-5% Inglaterra perdidas submarinas □ 100 PE, ó **-2** si □ 150 PE

-5% si el régimen C está en juego (no importa dónde)

+/- ? evento

Efecto en el VN

Si la rebelión tiene éxito, un marcador de la rebelión se coloca en una ciudad con un sitio de la producción. Entonces, la potencia pierde aleatoriamente 1-6 puntos del VNo. Si la rebelión falla, se invierte el efecto: la potencia gana 1-6 puntos de VN

Cada país puede tener solamente una “rebelión” a la vez. Si una segunda rebelión tiene éxito, no se coloca ninguÌ□n adicional.

Efecto político (motín tiene exito)

El parlamento: ocasión del 50% que el parlamento cambie de puesto un nivel hacia derrotismo (a la izquierda). Si no, no hay efecto.

Efecto económico (si la rebelión tiene exito)

Como una huelga, los resultados de la rebelión en un aumento “temporal” del nivel +1 a la producción civil. Además, la ciudad objetivo no produce nada (ningún PE) y todos sus sitios de fabricación llegan a ser inactivos. Guárdese que los efectos de una huelga y de una rebelión se pueden agregar juntos.

La Represión

Para someter la rebelión, usted debe esperar hasta una fase intermedia posterior y realizar con éxito el orden del restablecimiento de la acción política .

18.7 Rendición

Comenzando con el nivel -2 o menos en la pista del VN, si ninguna revolución acaba de ocurrir (véase la sección siguiente), la rendiciçón es posible. La prueba de la rendición determina si ocurre. La probabilidad trabaja exactamente como para la huelga, motín o la rebelión, es decir es directamente proporcional al nivel del VN (cuanto más bajo es el nivel, más alta es la ocasión). La ocasión es el 3% en el nivel 4. A la probabilidad de la prueba ahi que aplicar los modificadores siguientes:

+/- ?	Parlamento
+5%	Gran Bretaña, Francia, Alemania
-5%	Rusia, si las potencias centrales no han atacado en el frente ruso en los 3 últimos turnos.
-10%	Perdidas submarinas de inglaterrra □ 100 PE, ó **-20%** si □ 150 PE
-5%	si el régimen C está en juego (no importa dónde))
-5%	1916
-10%	1917
-15%	1918+
+/- ?	evento

Effecto

Si la prueba es acertada, las rendicion de esa potencia es incondicional inmediatamente. Vea la regla 18.7.1 abajo.

Si la potencia no se rinde, no hay efecto. El VN no cambia.

18.8 Revolución

No hay revolución posible en 1914 (ir directamente a la prueba de la rendición si la hubiera). Si se pierde su capital, orden reversa de la revolución/de la prueba de la rendición (Rusia o Austria: una capital perdida).

Comenzando con el nivel 4 o menos en la pista del VN Y si una rebelión acaba de ocurrir, una revolución puede ser posible. La prueba de la revolución determina si sucede. Este se hace solamente después de una prueba acertada de la rebelión. Observe que los Estados Unidos son inmunes a la revolución, y no sucede.

La posibilidad trabaja exactamente como para la Huelga, el Motín o la Rebelión, p. ej. es directamente proporcional al nivel de VN(cuanto más bajo es el nivel, más alta es la ocasión). La ocasión es del 3% en el nivel 4. A la posiblidad de la prueba, los modificadores son los siguientes:

+/- ? Parlamento

+5% Gran Bretaña, Francia, Alemania

-5% Rusia, si las potencias centrales no han atacado en el frente ruso en los 3 últimos turnos.

-5% perdidas submarinas de inglaterra 100 PE, ó **-2** si 150 PE

-5% si el régimen C está en juego (no importa dónde)

+/- ? evento

Efectos:

- Si ocurre una revolución, aplique 18.7.1 abajo. Un nuevo régimen político se pone en el lugar, los efectos de la revolución después se aplica a él, etc…..
- Si no ocurre la revolución, el VN no cambia. Una prueba de la rendición se hace (si el valor del VN lo indica).

18.8.1 Primera revolución rusa (descripción compleja y completa)

Las revoluciones pueden ocurrir en cualquier potencia importante (excepto los Estados Unidos) durante el juego, aunque es generalmente raro. Algunas potencias son más inmunes a este acontecimiento, y otras son más propensas él. Se ejecuta una prueba de la revolución cuando el VN es muy bajo.

Principios generales

Una revolución puede ocurrir en cualquier país, pero Rusia es la que tiene más riesgo (debido a sus penalizaciones para las pruebas sociales), las reglas abajo se escriben para este caso. Esto se aplica a cualquier pais. Recuerde, ninguna revolución puede ocurrir en 1914.

Una revolución puede ocurrir en el final del turno, durante los test sociales, cuando elVN es muy bajo.

- Si la Revolución estalla, un nuevo régimen político (A, M, D o C) es instalado (escogido al azar).
- La Revolución tiene efectos arbitrarios caóticos, más o menos serios dependiendo(según) el nuevo régimen político. Estos efectos tienen una duración limitada (al final, la Revolución se estabiliza).
- Además, otras Revoluciones pueden ocurrir: un poder actualmente en la Revolución puede ser sujeto a otras Revoluciones subsecuentes. Estas Revoluciones continuas pueden ser provocadas de la misma manera como la primera, o cuando el opositor juega un acontecimiento especial.

Nuevo Régimen Político

Cuando la Revolución estalla, el jugador debe comprobar la reacción del Zar Nicolas la reacción II, con -2 de bonus si Rasputín está en el juego

dos posibilidades existen:

2-5: régimen **M** (Monarquía constitucional), Nicolas II recoge el Czar.

6-12: Nicolas II abdica (y Rasputin se elimina del juego).

Si el Czar abdica, el jugador juega otro D12 para el nuevo régimen:

2-3: régimen **A** (Ejército), general Kornilov instala una dictadura. Lo designan directamente en el GHQ ruso.

4-5: régimen **M** (Monarquía constitucional), Michel IV acepta ser coronado el nuevo Czar.

6-11: régimen **D** (Democracia), La republica se instala.

12: régimen **C** (Comunismo), los Bolcheviques tomán el poder

Los Efectos Inmediatos de la Revolución

La Revolución tiene efectos inmediatos. Estos efectos dependen del nuevo régimen político. Mirar la Lista de Regímenes Políticos debajo y aplique los efectos que corresponden al nuevo régimen.

Revolución Efectos Arbitrarios

Estos efectos se aplican cada turno, comenzando con el siguiente.

Aplique estas consecuencias mientras la revolución “no se estabilice”:

Parlamento: the el estado del parlamento fluctúa. Se hace el 1D6 al principio de cada turno:

1 derrotismo, 2-3 pacifismo, 4-5 tratado de guerra, intransigente 6..

con un **-1** D6 modificador si un nuevo gobierno ha estado instalado durante el turno anterior (excepto la nueva revolución o un golpe destado)

Penalalización: la revolución da una penalización permanente -1 en ciertas pruebas.

- esta penalización se aplica a la prueba de la inestabilidad, también a todas las pruebas sociales: huelga, motín, rebelión, revolución y capitulación.

- para la prueba de la inestabilidad, la penalización -1 cancela y substituye el modificador de Rusia.

- la penalización de -1 no se aplica si los Poderes Centrales atacan sobre el Frente ruso durante el mismo turno . Excepto, desde luego, si el ruso es el primero en atacar.

Inestabilidad del VN:La inestabilidad se comprueba cada turno. Hay dos casos:

elVN está fuera de la zona de la inestabilidad: se hace el test pero modificado por el efecto de la revolución -1, no se hace caso del resto de los modificadores. Si el VN baja, pero permanece fuera de la zona de la inestabilidad, no hay 2do/3ro test.

el VN está dentro de la zona de la inestabilidad: el test se ejecuta normalmente, con todos los modificadores, incluyendo el modificador de la revolución -1. Un 2do, y quizá incluso un tercet test puede ocurrirr (no importa el año actual).

Militares: todas las comprobaciónes de la moral sufren un -1 de penalización.

Deserciones: se hace el 1D12, y el resultado es el número de pérdidas. Estas pérdidas son repartidas como el ruso quiere, con 1 pérdida por Ejército. Si una pérdida se aplica a un cuerpo reducido, una comprobación inmediata especial de la moral es ejecutada. Esta comprobación tiene un -1 de penalización (sólo), los otros modificadores no se tienen en cuenta. Estas comprobaciónes

de la moral, cuando siendo aplicado a unidades reducidas, no gastan ningún PR

Economia (durante la fase intermedia)

- la potencia puede producir solamente MUN y el cuerpo (no tanques, aviones, BB…). Puede comprar EMB, y paga tecnología…

- ningún aumento del VN para el nivel civil de la producción.

Fatiga de la guerra: penalización +1 al test de la fatiga de la guerra.

Régimen político: cada régimen tiene efectos especiales. Vea abajo.

Prensa libre "revolucionaria"

A la prensa se le concede la libertad completa si el nuevo régimen es D o M. Pero las pérdidas del combate tienen un efecto más profundo. El divisor de la pérdida es reducido por 1.

Por ejemplo, en 1917 Rusia tiene una revolución, y se libera su prensa (el régimen D). El divisor ahora es el VN - 1/6 pérdido (en vez de/7).

¿Estabilización de la revolución?

En el final de la tercera fase intermedia que sigue la revolución (es decir, un año más tarde), se valora de nuevo la situación. Una prueba se hace para determinar si los efectos de la revolución desaparecen o continúan hasta la fase intermedia siguiente.

No hay prueba de la estabilización para los regímenes A y C (para A, el tiene éxito automáticamente en el final de la 2da fase intermedia , porque la estabilización de C no es posible).

Test estabilización (D12): **9+**

+/-? Parlamento

+1 régimen D, Kerenski

+/-? evento

Si la prueba de la estabilización tiene éxito::

-Para los efectos al azar de la revolución (la regla D. arriba no se aplica más).

- Si el régimen es D o M, las elecciones democráticas ocurren. Se hace el 1D6, y el parlamento se convierte:

[1] Pacifista, intransigente [2-3] belicista, [4-5], unión sagrada [6].

- Si el régimen es A: ninguna elección, ningulún cambio en el parlamento.

- Los riesgos de una nueva revolución se bajan: bonus +2 a cualquier prueba futura de la revolución (cancelada si este test acciona una nueva revolución).

- De ahora en adelante, Rusia tiene un modificador +0 a su prueba de la inestabilidad y a todas las pruebas sociales (cancele la penalización de -1).

Si la prueba de la estabilización falla:

- Los efectos de toda la revolución se aplican hasta la fase intermedia siguiente (3 turnos más adelante).

-Una nueva prueba ocurrirá durante la fase intermedia siguiente (y así sucesivamente).

Lista de regímenes políticos

Régimen monárquico "M" - Nicolas II

Ninguna ventaja especial.

Nicolás II no abdicó o el nuevo Czar es Miguel IV. Los efectos inmediatos de la revolución: Rasputin se le pega un tiro:

Parlamento: su nuevo estado es "tratante de guerra" este turno. Variaciones al azar en los turnos siguientes.

VN: sube a 27.

Prensa : libre

Economia : la producción civil se levanta por 2 (de hecho una penalización).

GHQ: el comandante supremo(Czar ó Grand-Duke) es revocado.

Régimen Democratico "D" - Kerenski (histórico en febrero de 1917)

Ventaja principal: Kerenski reduce los riesgos sociales, y da bonus a una gran ofensiva, y algunas ventajas secundarias al entente.

Kerenski puede ser instalado de dos maneras:

- aleatoriamente durante el test de la revolución

- o si el entente intenta un golpe de estado "Azul" (jugando el evento "Kerenski") para provocar una nueva Revolución.

Efectos inmediatos de la revolución: Polivanov (si es ministro)se activa y a Rasputin se le pega un tiro.

Parlamento: su nuevo estado es “intransigente” (+1) este turno. Entonces, variación al azar cada turno.

VN: sube a 27

Prensa: libre

Economia:la producción civil se levanta por 2 (una penalización).

GHQ: el comandante supremo es revocado (Czar ó Grand-Duke).

Otros efectos (específicos a Kerenski):

Test Social: Kerenski toma un **+10%** bonus a todos los test. Test (la huelga, el motín, etc.), que cancela la penalización del-10 % debido a la Revolución.

Acción"Restaurar el ordenr": **+1** bonus para el D12 para esta acción poliítica.

Patriotismp: **+1** bonus para el test de la reacción patriotica, así como al test nacional del resurgimiento (cuando se toma una ciudad o una fortaleza) (véase 44.D).

EL Kerenski evento no es eficaz.

Régimen militar de la dictadura "A" - Kornilov

Ventaja principal (entente): Kornilov pone fin a la revolución, y continúa luchando en el lado de los aliados.

Kornilov obtiene el poder e instala una dictadura militar. Rusia continúa la guerra. Kornilov puede obtener poder de dos maneras:

- aleatoriamente, durante un test de la revolución (resultado 2-3);

- o si el jugador del entente juega el acontecimiento de la “política”, e intenta un golpe de estado “blanco” para tomar el poder.

Los efectos inmediatos de la revolución: Rasputín se le pega un tiro.

El parlamento: su nuevo estado es "Tratante de guerra" este turno. Entonces, la variación arbitraria cada turno , con una bonus del +10 %.

VN: sube a 35

Prensa: censurada

Economia : la economía de guerra entra en efecto; la producción civil se disminuye en 2 (pero no más abajo que 0).

Otros efectos (espeficicos para Kornilov):

Revolución: aplique los efectos de la Revolución hasta la 2a fase intermedia después del golpe de estado. Entonces la Revolución automáticamente es estabilizada.

Penalización : potencias centrales tienen un +2 de bonus para colocar una paz Separada con Rusia (veer 106.A).

Régimen Comunista "C" - Lenin

Ventaja principal (Potencias Centrales): el Bolchevique VN de Rusia se derrumba rápidamente. Lenin tarde o temprano pedíra la la paz y capitulará.

Lenin puede obtener el poder de dos modos:

-al azar según el test de Revolución (resultado 12 +);

- o si el jugador de las potencias Centrales juega el acontecimiento político "Lenin" (*37) e intenta un golpe de estado "Rojo" para provocar una nueva Revolución.

Los efectos inmediatos de la revolución: Polivanov (si es el ministro) es despedido, y a Rasputín se le pega un tiro.

Parlamento: su nuevo estado es "Derrotismo" y no se mueve. No hay variaciones arbitrarias.

NW: sube a 27

Prensa: censurada.

Economia : la producción civil se levanta por 2 (penalización).

GHQ: El comandante supremo es revocado . Es remplazado por otro GHQ general (Brusilov ó Alexeiev, si falla esto , entonces nadie.

Diplomacia : se borran todos los embajadores rusos.

Otros efectos (especificos para Lenin):

Revolución Mundial: todas las Pruebas Sociales para los poderes de ambos lados tienen una penalización adicional del-10 % (la propaganda comunista) (el efecto es permanente).

Diplomacia : Russia no consigue más embajadores.

Inestabilidad:

- la zona de la inestabilidad abarca la pista entera delVN (para esta potencia).

- la prueba de la inestabilidad se resuelve con un efecto total -3. No se úsan los otros modificadores (excepto eventos).

- si la 1ra prueba de la inestabilidad baja el VN, una 2da prueba ocurre, después una 3ro prueba (si el VN baja otra vez), no importa el año actual.

Pruebas sociales: todas las pruebas sociales utilizan un efecto total -3. No usa los otros modificadores (excepto eventos). Esta penalización también se aplica a la prueba de la rendición.

Ningún nuevo gobierno puede ser instalado en el régimen "C".

Revolución: No hace caso de cualquier prueba de la revolución . Va directamente a la prueba de la rendición . (si són requeridos estos test).

Fase intermedia:

- cuando el régimen "C" está en efecto, la fase intermedia se simplifica mucho: Ningún ajuste del VN, no acciones politicas y producción,

- MUN flujo = **0**

- PR flujo = **9 PR** (reducido por la mitad).

Estabilización: la revolución no puede ser estabilizada.

Patriotismo: ninguna reacción patriotica si las potencias centrales atacan el territorio ruso.

Rendición: la prueba de la rendición se resuelve con una penalización -3 D12. Si el resultado es una rendiciñon incondicional, mientras que en régimen "C", no se da ninguna indemnidad de la guerra a las potencias centrales.

Penalización de la victoria: no importa que lado prevaleció militarmente, la mera existencia de un régimen "C" inflige -3 de penalización VP por régimen C en el juego...

El evento de Lenin (si no se ha jugado ya) ahora se convierte en “propaganda” si está jugado contra Bolshevik Rusia.

18.8.2 Revoluciones rusas sucesivas

Rusia revolucionaria puede ser la víctima de muchas revoluciones, que pueden cambiar el régimen otra vez.

Presentación

Cuando la revolución ha comenzado, Rusia es más inestable que antes, y otra revolución puede suceder:

- Cualquier revolución provocada por un valor bajo en el VN comprueba los resultados para otra revolución. Un nuevo régimen polítcio surge.

- o provocada por el jugador , jugando con un evento al azar:

- El entente puede intentar un “golpe blanco” para instalar una dictadura militar (régimen de “A”) y para poner rápidamente fin a la revolución. El jugador aliado tiene que jugar el evento “político” con la opción de Kornilov..

- Las potencias centrales pueden intentar un “golpe rojo”, jugando el evento de “Lenin”, para intentar instalar el régimen “C”. Si es así surge una nueva revolucción , los bolcheviques toman el poder.

- Las potencias de la entente pueden provocar una insurrección "Azul", jugando el evento "Kerenski", intentando instalar un régimen "D". Esto puede ser de interés , si el régimen presente es M o especialmente C.

- Todo el esto da lugar a la alta imprevisión de una revolución. Puede dar lugar a resultados extensamente diversos. El patrón histórico delos bolcheviques que toman el poder es solamente una de las varias hipótesis proporcionadas por el juego.

Nuevo régimen político

Si la Revolución es provocada por el VN bajo (no es por una acción del jugador)), Nicolas II automáticamente abdica (si todavía es el Czar). Una penalización del +20 % se aplica si el opositor juega el evento "de Lenin", de otra manera las posibilidades son:

15%: régimen **A** (militar), General Kornilov instala una dictadura. Su contador del comandante supremo se pone en el GHQ ruso.

25%: régimen **M** (Monarquía constitucional), Grand-Duke Michel acepta para ser coronado nuevo Czar.

50%: régimen **D** (Democracia), se proclama la república. El contador de Kerenski se pone automáticamente en Petrograd.

10%: regime **C** (Comunismo), Los bolcheviques tomán el poder. El contador de Lenin se pone automáticamente en Petrograd.

Especial: Las potencias centrales pueden jugar el evento de “Lenin” para infligir una penalización del +20% a esta prueba. ¡Si el resultado no es el régimen de “C”, las potencias centrales reclaman el evento , para jugarlo otra vez más adelante!

El golpe “blanco”

Kornilov representa la reacción contrarrevolucionaria y militarista (para instalar una dictadura). No hay ningún contador de evento Kornilov, pero Kornilov aparece como una opción al evento "Político"

El jugador aliado puede accionar un golpe directo jugando este evento , y eligiendo la opción de “Kornilov”.

El golpe es imposible si:

- este acontecimiento falla.
- el régimen político es “M” o “A”.
- Las potencias centrales atacán contra el frente ruso en el mismo turno.
- una gran ofensiva rusa está en curso (o acaba de terminar).
- un motín ruso se produce en el mismo turno.

Un test directo del golpe se hace al final del turno, después de los ajustes del VN y de los test sociales.

Si Rusia realiza una gran ofensiva, Kornilov consigue un bonus para su golpe (éxito o derrota!).

El golpe tiene éxito si el resultado es 12+..

+1 por turno de juego desde la última revolución , máximo +3

+1 Una gran ofensiva Rusa falla ó +2 si tiene éxito.

+2 Kornilov como GHQ

-2 La revolución se estabiliza.

-4 Evento Lenin (o Lenin tiene actualmente el poder)

+/-? otro evento

Si el golpe tiene éxito, Kornilov toma el pdoer. Se pone su contador en Petrograd (al reverso del contador de Rasputin) en vez de Kerenski o de Lenin (dependiendo del jefe de estado actual). Esta personalidad se elimina para el resto del juego. Apliqua los efectos del golpe (véase abajo).

Si el golpe falla:

- El VN baja por el 1D6.

- un motín estalla en el Ejército (Mirar debajo).

- Kornilov es quitado del juego. Este general no aparecerá mas, hasta el final del juego.

- Si las potencias centrales han usado el evento “Lenin”, pueden retirarlo , para jugarlo otra vez más adelante.

- **-1 de** penalización para cualquie insurrección roja o azul, y a cualquier prueba de la lealtad (véase abajo)..

-otro golpe Blanco es posible después de la siguiente fase intermedia. Todos los modificadores serán calculados de nuevo desede cero (después de esta fase intermedia), pero Kornilov no estára presente.

Insurrección “roja”

Imposible si han eliminado a Lenin del juego.

Las potencias centrales puede intentar provocar una Revolución Bolchevique, jugando el evento "de Lenin" (*37). Aún así , hay 2 requisitos para provocar esta insurrección:

- una revolución ha ocurrido ya;

- Las potencias centrales no atacan en el frente ruso en este turno.

La insurrección se juega en varios pasos, en un orden exacto. El propósito de estas reglas es obtener una pérdida enorme del VN , entonces la prueba de la revolución tendrá éxito.

Lealtad del ejército: una primera prueba se hace para revelar la lealtad del ejército al gobierno, al enfrentar la insurrección (1D6). El resultado será un bonus a la prueba de la inestabilidad.

[1] no leal; **[2-4]** bonus **+1; [5-6+]** bonus **+2**

D6 modificadores:

+1 régimen M

+1 La revolución es estabilizada

+1/-2 exito / fracaso de una gran ofensiva rusa

-1 fracaso de un golpe Blanco

El ejército es "leal" en un resultado 2+..

Test de la inestabilidad: entonces se resuelve, incluso si el marcador del VN está fuera de la zona de la inestabilidad. La variación del VN es "D12 - 7 +/- los modificadoes", con los únicos modificadores siguientes:

-1 Revolucióonn (excepto si esta estabilizada)

+/- ? Parlamento

+? Lealtad del ejército (0 a +2)

+/-? evento

Si hay una pérdida del VN una 2a prueba es resuelta, con una-2 penalización adicional. Si hay todavía otra pérdida, se ejecuta una 3a prueba con un-3 de penaliación.

Pruebas sociales: ejecuta las pruebas en el orden habitual (la huelga de trabajadores, el motín, la rebelión, la Revolución) con los modificadores siguientes solamente:

Huelga de los trabajadores:

-1 Lenin esta en el juego

+1 Kerenski sostiene el poder (régimen D)

+? Lealtad del ejército (0 a +2)

-1 Revolución (excepto si esta estabilizada)

-1 fracaso de un golpe Blanco

-1 régimen **C** en el juego (da igual donde este)

+/-? evento

Motín: lo mismo que la huelga de trabajadores, añadiendo lo siguiente:

+/? Parlamento

-2 fracaso de una gran ofensiva rusa

Rebelión y revolución: lo mismo que la huelga de trabajadores, añadiendo lo siguiente:

+/? Parlamento

Si la Prueba de Revolución tiene éxito : la Revolución Bolchevique estalla, Lenin toma el poder. Lenin aparece en Petrogrado, substituyendo Kerenski o Kornilov. Quienquiera estaba en el poder es eliminado hasta el final del juego. Aplica los efectos inmediatos arbitrarios de la nueva Revolución.

Sino ocurre ninguna revolución , se supende la inresurección . El evento de Lenin se guarada (no se pierde)

Puede ser puesto otra vez y ser jugado. El VN ruso sube a 27.

No se hace ninguna prueba de la rendición durante una insurreción roja.

Insurrección "azul"

No posible si Kerenski se ha eliminado del juego.

El entente puede intentar accionar una revolución republicana jugando el evento de "Kerenski".

Esta insurrección se juega como la insurrección roja, con las diferencias siguientes:

-Lealtad: -2 D6 bonus en el régimen C

- alboroto: D6 para el regimejn A ó C, or D12 para el régimen M(siendo indiferente la lealtad)

- test de la inestabilidad: Se añade +3 en el régimen C

- test social: se añade +2 en el régimen C

Huelga de los trabajadores: los modificadores se alteran:

+2 en el régimen C

-1 revolución (excepto en el régimen C)

-1 prensa libre

-+? lealtad del ejercito (0 a +2)

+/-? evento

Motín: lo mismo, con estas adciones:

-2 fracaso de una gran ofensiva rusa

Rebelión y revolución: como los trabajadores quitan , y agregan:

+1 prensa censurada (cancela la penalización -1 para la prensa libre)

-1 Si un motín acaba de empezar

Éxito: igual que la insurrección roja, el carácter de Kerenski se coloca en Petrograd.

Fracaso: lo mismo como el fracaso de insurrección Rojo.

18.8.3 La Revolución en la otra parte de Europa

La revolución puede entrar en erupción en cualquier otro país, aunque sea menos probable. El principio y los efectos son similares a la revolución rusa. Si la revolución aparece en una potencia central, se invierten los papeles de los jugadores aliados y de las potencias centrales en algunos test,, el golpe blanco, la insurrección roja, el etc.

La revolución

Todas las potencias europeas pueden tener una revolución. Los Estados Unidos son inmunes.

Se aplica el procedimiento de la revolución rusa arriba, así como los efectos inmediatos y el azar. Sin embargo, cada potencia tiene sus reglas específicas para comprobar si hay un nuevo régimen político.

Caracteres

Los líderes revolucionarios “rusos” Kerenski, Kornilov y Lenin pueden ser jugados, incluso si sucede la revolución en otra parte.

En este caso, considere que estos caracteres tienen un diverso nombre, tal como Rosa Luxemburgo, Bela Kun, Horty, Mussolini, etc.

Cada carácter representa una facción del revolucionario o del contrarrevolucionario, que habría sido muy activa en una revolución.

Pruebas de la inestabilidad

Mientras la revolución no se estabilice, cancela la potencia del modificador. Es substituida por la penalización de la revolución -1.

Revolución alemana

usa el 1D12: sobre **9+** más el resultado, el Kaiser abdica. Además, el Kaiser se queda a la caveza de Alemania, y el régimen se convierte en el "D".

Si el Kaiser abdica, se ejecuta otro D12 para determinar que tipo de régimen se instala:

2-8: régimen un general alemán instala una dictadura.

9-11: régimen D, se proclama la republica.

12: régimen C, los spartakists tomán el poder.

Ludendorff es el Kornilov alemán; Max de Bade es Kerenski; Rosa Luxemburgo es Lenin.

Revolución austro-húngara

ejecuta el 1D12: sobre **8+** más el resultado, el emperador abdica. Si no, el emperador guarda su poder y el régimen se convierte en D.

Si el emperador abdica, o si una 2da revolución estalla más adelante, la Doble-Monarquía se derrumba. Fractura de Austria y de Hungría. Ambos se entregan inmediatamente (véase 108.C).

Revolución británica

ejecuta el 1D12: sobre **8+** más el resultado,el rey abdica. Si no, el rey permanece como jefe de la nación. El régimen sigue siendo "D", pero el estado de parlamento pasa al "derrotismo"

Si el rey abdica, se ejecuta otro D12 para determinar el nuevo régimen:

2-4: régimen A, un general británico instala una dictadura.

5-7: régimen D, Edward VIII recibe la corona.

8-9: régimen D, la república se proclama.

10+: régimen C, los comunistas toman el poder.

Haig es el Kornilov británico; Churchill es Kerenski; MacDonald es Lenin.

Revolución Francesa

La tercera república se suprime automáticamente. Se ejecuta 1D12 para determinar el nuevo régimen:

2-5: régimen A, un general francés instala una dictadura

6-8: régimen D, la cuarta republica se instala.

9+: régimen C, los comunistas toman el poder.

Petain es el francés Kornilov; Briand es Kerenski; Longuet es Lenin.

Revolución italiana

ejecuta el 1D12: sobre 5**+** más el resultado ,el rey abdica. Si no, él permanece en su trono, el régimen sigue siendo "D", pero el estado del parlamento pasa al "derrotirsmo".

Si el rey abdica, se ejecuta otro D12 para determinar el nuevo régimen:

2-5: regimén A,un general italiano instala una dictadura.

6: regimén D, Humbert II acepta para ser coronado el nuevo rey.

7-8: regimén D, la república se proclama.

9+: regimén C, los comunistas toman el poder.

Díaz es el Kornilov italiano; Gioletti es Kerenski; Mussolini es Lenin.

Revolución turca

ejecuta el 1D12: sobre 7**+** más el resultado, El Sultan Abdica.. Si no, él permanece en su lugar y el régimen se convierte en M.

Si el Sultan abdica, se ejecuta otro D12 para determinar el nuevo régimen:

2-6: regimén A, un general turco instala una dictadura..

7-8: regimén M, Mehemet V es el nuevo sultán del otomano.

9+: regimén D, la república se proclama.

El régimen "C" nunca puede aparecer en Turquía. Kemal es el turco Kornilov; Cemal pacha es Kerenski.

Nota: los nombres de los caracteres revolucionarios son provisionales, y no se deben considerar como resultado de un estudio histórico profundizado. No

había revolución fuera de Rusia, fuera de rusia no éxiste confirmación histórica de estas especulaciones.

19. Producción

La economía aprovisiona a las naciones principales del juego con los medios necesarios para el reclutamiento de sus unidades, así como de todo el material y equipamiento requerido para el sustento del esfuerzo de guerra (reclutamiento, municiones, recursos económicos). El PE, llamado Punto Económico, es el recurso económico estándar que se usa en este juego.

Las naciones menores (y las neutrales) tienen otro tipo de sistema económico y sus ingresos y gastos son llevados automáticamente por el juego.

La Fase de Producción ocurre cada Interfase, empezando por primera vez en el invierno de 1914.

Los jugadores pueden construir sus municiones y reclutar los refuerzos necesarios para emprender y proseguir la guerra. Los paises menores tienen un sistema de Producción simplificado.

19.1 La Economía

19.1.1 Ganancia de Puntos Económicos (PE)

Cada potencia principal recibe Puntos Económicos, llamados PE, en cada Interfase.

Este ingreso depende del nivel de Producción Civil (ver abajo), exceptuando el de Turquía, que tiene un ingreso fijo.

Los PE son producidos por las ciudades de las naciones principales (y también algunos más de las colonias y de las conquistas), también pueden recibirse en eventos, y a partir de la diplomacia (ayuda extranjera, préstamos).

Los PE pueden mantenerse de una Interfase a otra. El número de PE no gastado se puede ver en el box de “tesoro".

El número máximo de PE que pueden ser mantenidos en el tesoro es de 20 (exceptuando la primera Interfase).

Ingresos y Préstamos de guerra

Cada potencia principal puede ganar PE por la Acción Política "Préstamos de guerra" (Ver Política), con las potencias de la Entente (Occidentales) hay un límite.

Ingresos y Situación Militar

Cuando las ciudades son tomadas por el enemigo, otra potencia recibe los ingresos de estas ciudades. Estos ingresos se muestran en púrpura al lado de las ciudades.

. La potencia que ha conquistado una ciudad recibe la mitad los ingresos de ésta, redondeando el valor hacia abajo.

. Caso Especial: Francia recibe el 100% de los ingresos económicos de Estrasburgo y Metz al ser conquistadas (ciudades de la Alsacia-Lorena).

Ingresos y Diplomacia

Acuerdos comerciales y Diplomáticos (la Ayuda Agrícola o Económica) con países neutrales pueden proporcionar un ingreso adicional (por ejemplo, los países escandinavos o Holanda con Alemania). Estas ayudas dependen de su nivel diplomático. Si el país neutral es conquistado por el enemigo, el comercio queda paralizado, y el país menor no proporciona más PE.

Los Estados Unidos conceden créditos automáticamente (p.ej. Ayuda Económica) a las potencias de la Entente cuando el nivel diplomático de los EE.UU. alcanza el nivel 13 (p.ej. cuando los EE.UU. se convierten en pro-Entente).

Ingresos y Estrategia de Guerra

Gran Bretaña puede declarar el Bloqueo a las Potencias Centrales mediante un evento o acción política. Cuando este bloqueo es efectivo, Alemania no recibe más el ingreso de sus colonias y comercio. Si este bloqueo se alarga en el tiempo, tiene efectos sobre la economía y la moral de las Potencias Centrales. Estos efectos se hacen más graves si el bloqueo se extiende a países neutrales.

Por otra parte, Alemania puede comenzar la Guerra Submarina para bajar el ingreso de PE y la moral británicos. Estos efectos empeoran con la puesta en práctica de la Guerra Submarina por todos los medios (Acción Política alemana).

19.1.2 Puntos de Reclutamiento (RP)

Los PR sólo son producidos por las ciudades propias de cada nación. ¡Cada turno, no cada mes!, una nación recibirá una cantidad de PR calculada sobre la cantidad neta de posibles PR producidos por sus ciudades. Los PR serán usados para producir nuevas unidades de combate y, lo más importante, reponer las pérdidas sufridas durante las batallas (ya que si la reserva de PR es baja o nula, y no se pueden reponer las pérdidas con PR, las unidades son destruidas - Ver Combate).

PR y Situación Militar

Cuando una ciudad es conquistada por el enemigo, la potencia inicialmente propietaria de esa ciudad no recibe más PR. Estos PR son mostrados en azul al lado de las ciudades.

. Los paises no reciben PR de las ciudades que conquistan.

. Caso Especial: Francia recibe el 100% de los PR de Estrasburgo y Metz al ser conquistadas (ciudades de la Alsacia-Lorena).

PR y Diplomacia

Los PR pueden recibirse de otros paises vía acuerdos diplomáticos (p.ej. España envía voluntarios).

19.1.3 El Presupuesto

Cada nación tiene un presupuesto, donde el jugador puede ver sus ingresos (PE y PR), y sus gastos. Con sus PE, las naciones pagarán costes de mantenimiento, compra de municiones (MUN), salidas del puerto y operaciones para sus flotas, y la investigación tecnológica. Y, último pero no lo menos importante, la compra de nuevas unidades de combate y unidades navales, para las cuales son también necesarios los PR.

También se puede invertir dinero en la mejora de las unidades, instalación de campos de minas para proteger la costa, o en la diplomacia.

Todas las naciones principales también tienen que pagar costes de mantenimiento para sus fuerzas armadas (ver abajo) y pueden ver su presupuesto reducido debido al efecto de Bloqueo o pérdidas por Estrategia de Guerra (submarinos, bombardeos, incursiones).

Mantenimiento Militar

Cada potencia debe pagar una cantidad constante para el mantenimiento de sus ejércitos y de la armada, y entrenar los reclutas, etc. Este coste no varía durante toda la guerra.

19.1.4 Sitios de Producción

Para comprar los materiales necesarios para la guerra (como municiones, aviones, gases de combate, navíos), hay que usar los lugares específicos de producción para cada material, normalmente localizados en las ciudades principales de cada país, pero no siempre operativas para la economía de guerra (ver siguiente sección).

. Las municiones (MUN) para la artillería se producen en las fábricas de munición,

. Los gases de combate son producidos en las plantas químicas,

. Las unidades aéreas son construidas en las fábricas de aviones

. Las unidades aéreas son construidas en fábricas de aviones (hay 2 especiales para los dirigibles alemanes).

. Los buques de guerra se construyen en los astilleros, antes de las pruebas y de unirse a las flotas de combate.

19.2 Producción Civil y Militar

No todos los sitios de producción específicos están disponibles cuando la guerra comienza en 1914. La mayor parte de ellos son usados de hecho para la producción civil y deben ser convertidos al estado de economía de guerra alguna vez durante el conflicto.

Mientras la Producción Civil es alta (p.ej. muchos de los sitios de producción están inactivos, sus trabajadores están asignados a producciones no bélicas), la moral nacional permanecerá alta (porque el valor del número de fábricas todavía civiles es añadido al nivel de NW en cada Fase de Planificación). Pero, por supuesto, la producción de materiales esenciales para la guerra permanecerá baja.

19.2.1 Producción Civil

La Producción Civil de una potencia muestra cuánto la economía de este país está implicada en la producción de guerra, y cuánto está todavía dedicada a las necesidades civiles. Esta participación es medida por el indicador de "Producción Civil", en un rango de 9 a 0 (de completamente civil a la dedicación absoluta a la economía de guerra).

. El ingreso de PE de un país depende de su Producción Civil.

. El número de MUN producidas también depende de la Producción Civil, con un efecto multiplicativo cuando la Producción Civil disminuye.

. Al ejecutar la Acción Política "Adaptar a la Economía de Guerra " (Ver abajo), el nivel de Producción Civil puede ser reducido. The lower this level, the higher the proportion of Wartime.

. Turquía tiene una Producción Civil ficticia. Tiene un ingreso fijo de 35 PE cada Interfase (menos el ingreso perdido por ciudades turcas conquistadas por el enemigo).

Efectos sobre NW

La Producción Civil tiene un efecto positivo sobre la NW durante cada Interfase.

Por otra parte, cada vez la Producción Civil es bajada voluntariamente usando la Acción Política A-4, la NW disminuye -4.

19.2.2 La ventana de Producción

Esta ventana se usa sobretodo para las producciones detalladas en las secciones siguientes, sean de unidades de combate o de apoyo. Solamente se seleccions cual thumbnailes relevante cuando quiere concentrarse en una producción particular (por defecto se abre la ventana con la sección “ALL”, mostrando toda la producción en curso, y así teniendo que scroll cuando la actividad es importante).

En el lado izquierdo se pueden ver las unidades en producción.

En el lado derecho se encuentran los botones para el tiempo de producción y los botones para la mejora de potencia de fuego (símbolo de la ametralladora) o para reparar las unidades dañadas.

La parte inferior de la ventana da un resumen de la información de la que usted tiene que ser consciente entrando en la producción (de la izquierda a la derecha): Los PR acumulados, el flujo de PR por turno, el coste de reclutamiento en PE, el dinero todavía disponible y la fecha actual en el juego.

19.3 Producción de unidades de combate terrestres

Todas las unidades tienen un coste de fabricación (en términos de PE/PR) y también un tiempo de producción expresado en el número de turnos. Una ventana propia de cada tipo de unidad indica qué está disponible para construir para cada país. Se puede tener acceso a ello pulsando sobre el botón apropiado de la barra superior de la interfaz principal.

Nota de Diseño: se puede acceder a la ventana del presupuesto mediante el boton $ desde las ventanas de construcción, tecnología y armamento.

19.3.1 Construcción de cuerpos

Cada potencia puede construir un cuerpo nuevo o destruido anteriormente. Las unidades destruidas pueden ser reconstruidas en cualquier Interfase posterior.

Sin embargo, una fortaleza destruida no puede ser reconstruida de nuevo. De la misma manera que una unidad naval hundida tampoco puede ser reconstruida.

Para cada tipo de unidad hay 2 costes diferentes dependiendo del tiempo de construcción. El jugador elige cómo de lenta o rápida será la construcción de las nuevas unidades.

Tiempo de construcción: La construcción de un cuerpo puede programarse para estar lista como refuerzos en un determinado turno o en otro, el tiempo de construcción dice el número de turnos (no meses). Clica sobre el botón adecuado para iniciar la construcción con el tiempo escogido. Recuerda que el coste es mayor si se quiere construir el cuerpo en menos tiempo.

Límite : Una potencia puede construir nuevos cuerpos en una cantidad limitada por la mitad de su número de PR básico (redondeado por encima).

La reconstrucción de unidades africanas no cuesta ningún 0 PR. No hay ningún efecto en la cantidad de PR ni límites en la creación de nuevos cuerpos.

19.4 Municiones

Cada potencia puede producir "MUN" para usarla en su artillería. El MUN es producido por turno, pero a diferencia del PR, los jugadores pueden escoger cuánto MUN van a producir en cada nación de su bando.

Cada potencia controla sus lugares de producción de MUN. Cada potencia también tiene un factor multiplicador para la producción de municiones. El factor multiplicador de la producción así como qué lugares de producción de munición están activos, se basan en el nivel de producción civil.

Los costes referidos a la munición se pueden calcular en la Tabla de Municiones (ver Apéndice) y se basan tanto en el número de lugares de producción activos como en el número de puntos de Munición producidos por turno (el valor máximo = lugares activos x el factor multiplicador de producción). El número en la ventana da el coste de PE. Todo esto se calcula automáticamente al deslizar el marcador sobre la barra en la ventana de compra de Municiones.

Algunos puntos específicos :

. Rusia gasta más PE por cada punto de munición, comparándolo con las otras potencias. Esto se muestra en la tabla de munición; no hay un cálculo especial.

. Debido a que sólo tiene una fábrica (en Constantinopla) Turquía produce 2 MUN en cada Interfase (nunca más), gastando 4 PE.

. El número de municiones producidas no puede ser mayor de 30.

. Sólo pueden ser usados los lugares de producción de municiones aliados.

19.5 Reclutamiento

Cada potencia recibe cada turno Puntos de Reclutamiento durante la Fase de Refuerzos, y el flujo de PR nuevo es constante.

El flujo de PR se calcula durante cada Interfase con el siguiente proceso :

. Cada potencia tiene un número básico, calculado a partir de la suma de todos los valores de PR (de las ciudades que controla).

. La potencia entonces debe restar el número de cuerpos que ha creado durante la Interfase.

El resultado es el flujo de PR. La potencia obtendrá este número de PR durante cada uno de los siguientes 3 turnos.

Sin embargo, en 1917, y otra vez en 1918, el número básico de flujo mensual de PR de la mayoría de naciones se reduce en 1, debido a las bajas y víctimas que llevan acumuladas en todo el conflicto.

Ejemplo: Durante el invierno de 1914, Austria-Hungría tiene una cantidad base de 12 PR. Tiene grandes bajas en la región de Galitzia contra los rusos. Necesita reconstruir 5 cuerpos durante su Interfase. El flujo de PR calculado es 7 Pr (12-5), y estos PR se reciben durante los 3 turnos siguientes.

19.6 Unidades de apoyo

Cada potencia puede construir unidades de apoyo : artillería, aviación y tanques* (* siempre que la tecnología esté disponible).

El coste de contrucción de una unidad de apoyo depende de la potencia que la construya. Pero hay sólo un sólo coste por cada tipo de unidad y para cada potencia (a diferencia de los cuerpos).

El tiempo de construcción sigue unas normas especiales, siendo como mínimo de 4 turnos. Estos son los casos especiales :

. Si algunas unidades de apoyo (incluso de diferente tipo) son construidas simultáneamente, cada unidad, empezando por la segunda, necesita más tiempo para su construcción.

. La primera unidad es construida en 4 turnos, la segunda en 5 turnos, la tercera en 6 turnos, etc.

. Las unidades se ajustan a un programa de refuerzos automáticamente, una a una por turno, empezando en cuatro turnos en adelante.

Atención, a efectos de esta norma, las Stosstruppen y las Tropas de Asalto no se consideran unidades de apoyo.

No todas las unidades de apoyo están disponibles cuando empieza el juego. Algunas de ellas se van añadiendo como posibles para cada potencia en distintos años. Esto es particulamente así en el caso de la aviación. Estas unidades llegan a estar disponibles y pueden ser construidas durante la Fase Intermedia de Invierno que precede al año de su aparición.

19.6.1 Construcción de aviones

Durante cada Interfase de Invierno, aparecen como disponibles nuevos aviones para el proceso de construcción. Son unidades de apoyo. Una vez construidas, las unidades aéreas se asignan en un HQ o en un GHQ (Ver 84.B).

19.6.2 Tanques

Alemania, Austria, Gran Bretaña, Francia, Rusia y los Estados Unidos pueden producir Tanques. Estos son los requerimientos :

. Es necesario tener diponible la tecnología “Tanques Pesados”.

. Al principio, el ratio de producción está limitado a 1 tanque por turno empezando por la siguiente Interfase.

. El tiempo de construcción de un tanque es de 4 turnos.

. Los tanques son unidades de apoyo. Es necesario escalar su producción en diferentes turnos (por ejemplo mezclados con otras unidades de soporte).

19.7 Mejora en la potencia de fuego

Algunos cuerpos no están equipados con todos los cañones, metralletas, morteros, etc que ellos podrían tener. Es posible mejorar entonces su potencia de fuego.

En la Ventana de Producción, al lado de la lista de unidades, están los botones. Cada botón puede ser clicado para mejorar en 1 punto de potencia de fuego.

El número pequeño mostrado es el coste que la nación debe invertir para proveer todos los cuerpos similares con más armas para mejorar sus potencias de fuego.

Los costes varían de un tipo de cuerpo a otro, debido al número de unidades en cada tipo.

Está permitido pagar parte del coste en diferentes turnos (a plazos). En ese caso, el box se marca de manera especial (en círculo por ejemplo). Hasta que el coste no esté completamente pagado, ningún cuerpo recibirá sus armas adicionales.

. Cuando el coste está completamente pagado, la nueva potencia de fuego se aplica empezando en la siguiente Interfase. Mientras, el box está partly checked (sólo con un stroke por ejemplo). Durante la Interfase, el box está completamente checked (con un segundo stroke).

Si un cuerpo se convierte en un cuerpo de asalto (marcador de Tropas de Asalto/Stosstruppen), este cuerpo, aunque ahora sea de élite, no puede mejorar su potencia de fuego.

como otros cuerpos de élite. Su máxima potencia de fuego será la misma.

Potencia de fuego máxima por tipo de unidad :

+3 Élite y Veterana

+2 Activa, Reserva y Recluta

The reduced side firepower is lowered by -1 (when the unit is reduced, white stripe showing on counter).

19.8 Construcción Naval

Las potencias mayores pueden construir barcos de guerra (algunos de ellos ya programados antes del inicio de la guerra), en forma de nuevas escuadras navales. Para cada escuadra, la potencia construirá todos los barcos que se suponen que forman parte de ella.

19.8.1 Astilleros

Hay hasta cuatro boxes a la derecha de cada barco. Representan sus fases de construcción. El valor mostrado en cada box es el coste en PE de esta construcción.

Durante cada Interfase, el jugador puede marcar 1 box por unidad y pagar el coste de construcción mostrado. El principio usado es a mayor gasto, más rápida es la construcción del barco, debido a que se dan más pasos del proceso de construcción.

Aumentar la velocidad de contrucción es posible. Depende del número de astilleros navales activos (dependiendo a su vez del nivel de Producción Civil).

Se puede dar un paso adicional en la construcción por cada astillero activo. Máximo de 2 pasos en cada barco.

Cuando se han dado todos los pasos de contrucción, la unidad está disponible.

El barco se añade a la escuadra naval tan pronto como está completada.

Efectos sobre NW: por cada BB o BC fabricados se ajusta el NW en +1.

La ganancia de +1 en NW ocurre durante la Interfase, si la unidad está al llegar en el siguiente turno.

19.8.2 Reparación de unidades navales

Verlas reglas navales, capítulo 14.

19.8.3 Submarinos alemanes

Alemania puede construir de 1 a 3 submarinos en cada Interfase (no más), la cantidad depende del número de astilleros activos. Estos submarinos no están físicamente en el mapa. Se usan para los propósitos de la Guerra Estratégica. El coste por unidad es :

. Un submarino cuesta 15 PE,

. 2 submarinos cuestan un total de 25 PE,

. y 3 submarinos tienen un coste total de 30 PE.

19.9 Tropas de Asalto (Stosstruppen)

Las potencias mayores pueden construir estas unidades. Se llaman “Tropas de Asalto” (Entente) o “Stosstruppen” (Potencias Centrales). Ambos casos son lo mismo.

Alemania puede producir 1 Stosstruppen por turno, empezando en la Interfase siguiente a partir de que la tecnología “Stosstruppen” esté disponible.

Los Stosstruppen se construyen en 4 turnos.

Una vez creada, la unidad se posiciona junto a un cuerpo intacto que no haya luchado en el turno anterior. Este cuerpo se convierte en un “cuerpo de asalto”.

19.9.2 Stosstruppen para Austria-Hungría, Italia, Turquía (Potencias Centrales)

Austria-Hungría y Italia pueden producir sus propias Stosstruppen.

19.9.3 Tropas de Asalto en la Entente

Las potencias de la Entente también pueden producir sus “Tropas de Asalto”, si tienen la tecnología requerida o tan pronto consiguen descubrir su propia tecnología de “Tropas de Asalto”.

Ellos producen 1 Stosstruppen por turno, siempre a partir de la siguiente Interfase.

19.9.4 Límite de tropas (Potencias Centrales y Entente)

La cantidad de tropas de asalto posible está limitada para cada potencia.

19.9.5 Fin de la producción de Stosstruppen (Potencias Centrales y Entente)

Cuando una potencia falla un test de War Weariness, ni puede recibir ni puede producir más Stosstruppen o Tropas de Asalto hasta el fin del año en curso.

19.10 Otros Gastos de Construcción y Producción

Las potencias en el juego pueden gastar en otros campos, particularmente en los siguientes :

19.10.1 Embajadores

Cada potencia puede reclutar AMB para su diplomacia con paises neutrales. Cada

AMB tiene un coste de 5 PE. Hay un límite de embajadores para cada potencia (ver los Apéndices de Diplomacia).

19.10.2 Nuevos Cuarteles Generales (HQs)

Alemania e Inglaterra pueden construir nuevos Ejércitos. El correspondiente HQ aparece tan pronto como un cuerpo perteneciente al nuevo Ejército aparezca en el juego. El Ejército aparece en una ciudad propia de la nación que lo ha construido.

19.10.3 Investigación Tecnológica

Cada bando puede dedicar fondos a la investigación tecnológica (ver siguiente capítulo). El coste total por bando tiene un máximo de 40 PE. Cada potencia puede invertir parte de este total de investigación tecnológica global por bando.

19.10.4 Minas navales

Cada potencia (excepto Turquía) puede construir minas navales (1 PE cada unidad). Estas minas están disponibles al turno siguiente. Se depositan en zonas navales costeras, durante la fase de Refuerzos, arrastrando el contador de campo de minas desde el box de Refuerzos y dejándolo sobre el mapa.

19.12 Varios

Existen distintas reglas para los siguientes temas :

19.12.1 Lugares de producción de MUN americanos

Los Estados Unidos pueden prestar de 1 a 5 lugares de MUN a la Entente, dependiendo de su nivel diplomático. Durante cada Interfase, estos lugares se asignan automáticamente a distintas potencias de la Entente, con los siguientes límites : Francia (3), Gran Bretaña (3), Italia (2), Rusia (1, excepto invierno : 0).

Ninguna potencia puede usar más lugares de producción de MUN que los mostrados en la tabla de Municiones (última línea).

Una vez en guerra, los Estados Unidos pueden prestar hasta 5 lugares de producción de MUN más a la Entente.

19.12.2 Comercio de PE y MUN (Ayuda Económica)

Cada potencia puede dar PE o MUN a otra potencia amiga de la misma Alianza durante la Interfase, siempre que exista una conexión por tierra (ferrocarril) o por mar. Los factores a tener en cuenta son:

. Una cesión de MUN no se considera flujo de MUN, el traslado es inmediato.

. Sin embargo, hay un límite para cada potencia donante. Yet, the same power may give up this same limit to several different friendly powers.

. Turquía no puede ser donante.

Entente: (capacidad de ayuda)

. Gran Bretaña, Francia: 30 PE y 20 MUN.

. Rusia, Italia: 10 PE y 5 MUN.

Nota: Rusia no puede recibir más de 10 PE y 5 MUN a través de Vladivostok, o 20 PE y 10 MUN cuando Archangelsk está comunicado por ferrocarril (a partir de 1916). Durante el invierno, Rusia no puede recibir ayuda.

. Estados Unidos: Nada, la ayuda está contemplada en el préstamo de sus lugares de producción de municiones.

Potencias Centrales: (capacidad de ayuda)

. Alemania: 30 PE y 20 MUN.

. Austria-Hungría, Italia: 10 PE y 5 MUN.

19.12.3 Caso de Turquía

Turquía es un caso especial. Este país obtiene en cada Interfase 35 PE de ingresos fijos, durante toda la guerra, independientemente del valor de PE de sus ciudades.

Turquía solamente tiene un lugar de producción de municiones en Constantinopla. Produce 2 MUN en cada Interfase, gastando 2 PE por cada punto de MUN. Si Constantinopla es conquistada por el enemigo, la producción de MUN finaliza.

20. Tecnología

Los avances de la tecnología se lleva a cabo a través de esquema de los proyectos de la tecnología (después se llaman TEC), los dos bandos invierten en investigación. La investigación tecnológica se lleva a cabo cada turno.

La investigación tecnológica se lleva a cabo a escala de alianza, dentro del mismo bando (Entente vs. Potencias Centrales). Cada nación destinará una porción de su presupuesto a la investigación.

La ventana de información proporciona todos los detalles que se debe conocer acerca de las tecnologías, sus campos de aplicación (naval, terrestre, aéreo o general), y los beneficios que proporcionan (nuevas armas o doctrinas, por ejemplo), etcétera.

20.1 Los tipos de tecnologías

Cada bando consigue su propio sistema de proyectos de la tecnología (algunos de ellos existen solamente en un bando). Las tecnologías se clasifican en los dominios principales siguientes: tierra, aire, naval y genérico.

Para el juego histórico , cada proyecto se asigna a una nación de la alianza en cuestión (para el entente, los proyectos son cualquiera ruso, franceses o Británicos; y para las potencias centrales son alemana o austríaca). Esto es importante porque la nación de recepción podrá ser la primera en utilizar la tecnología, incluso entre sus miembros de la alianza.

Cada proyecto tiene generalmente un año (dentro de 1914 a 1917)

- Los proyectos con un año mayor al año en curso no se colocán dentro del cuadro de tecnología.
- Durante la fase intermedia de invierno, los proyectos de la tecnología del próximo año se ponen en el cuadro de la tecnología (es decir están disponibles para la investigación) .

Todas las tecnologías son identificadas y únicas, pero en algunos casos, la misma tecnología tiene más de un uso, pues hay varias variantes (e.g. gas y los morteros).

También algunas tecnologías tienen una posibilidad de principio básica para ser descubiertas que es más alto que el 16 % regular, por lo general el 33 % en cambio. Se supone para representar una especie de mando por aquel lado

sobre aquel tipo específico de tecnología (p.ej. Alemania tiene una ventaja inicial tecnológica en la guerra de combate de gas, entonces su tecnología de Gas de Cloro tiene la posibilidad del 33 % de éxito en vez del 16 %)

20.2 Procedimiento

Comenzando en octubre de 1914, cada lado realiza automáticamente una cierta investigación tecnológica, al principio de cada turno del juego, durante la fase del planeamiento.

Comenzando en 1915, cada lado puede además invertir PE hasta 40 porfase intermedia , para realzar la investigación. Esta cantidad de PE se puede repartir entre sus diversos miembros.

Secuencia

Cada lado ejecuta su investigación durante la fase del planeamiento de cada turno. Las acciones se ejecutan simultáneamente. Los trabajos de proceso de la investigación:

- Cada fase del planeamiento, ambas alianzas cada uno pueden elegir hasta cinco proyectos de investigación tecnológicos (TEC). Éstas son las TEC que serán investigadas.
- Se realiza una prueba inicial la primera vez para determinar si las TEC pueden investigarse o no. En caso de fracaso, la investigación es abandonada y podrá reiniciarse en otro momento.
- En caso de éxito, los proyectos vuelven a ponerse a prueba en cada turno.
    - Si la prueba fracasa, el proyecto recibe una mejora leve (su porcentaje de éxito aumenta de cara al siguiente turno).
    - En caso de éxito, la TEC en cuestión es descubierta y una nación de tu bando recibe sus beneficios inmediatamente (otras naciones del mismo bando los recibirán más adelante, y las del bando contrario “sabrán” de ello incluso más tarde).

Número máximo de proyectos en curso

Un lado no puede tener más de 5 proyectos de la tecnología en la investigación al mismo tiempo. No más de dos proyectos pueden venir de la misma nación.

Tan pronto como haya 5 proyectos de la tecnología en la investigación, no se investigan más de proyectos. Ese lado tiene que esperar hasta que la investigación tenga éxito y abra un espacio para investigar otra.

20.2 Presupuestos de la investigación

Cada lado puede invertir 40 PE por fase intermedia (que comienza en el invierno 1914) para realzar su investigación. Esta es hecha simplemente moviendo el deslizante en la parte inferior de la ventana tecnológica. Cuanta más alta es la cantidad pasada, más alta es la ocasión de hacer un descubrimiento.

Ninguna potencia necesita pasar 40 PE por sí misma. El coste se puede repartir entre todas las potencias en el mismo lado (Turquía excluida). Los jugadores deciden libremente cómo este coste está partido, con un mínimo de 5 PE por potencia.

Nota: Turquía no puede gastar e Italia puede no puede gastar mas de 10 PE.

20.3 Descubrimientos y progresión de la investigación

Cada lado ejecuta un test de la investigación para las tecnologías bajo investigación. El proyecto se prueba bajo su porcentaje de la ocasión del éxito, que se indica en su descripción en la ventana tecnológica.

Nota: +17% para las potencias centrales, cuando la tecnologia "DEUSTSH" está disponible.

Hay dos resultados posibles para cada prueba:

- Si tiene éxito: Se descubre la tecnología relevante, y el proyecto se da a la potencia principal de investigación de ese lado cuya bandera aparezca en la caja de la tecnología. ¡Esta potencia se beneficia del efecto de la tecnología, pero sin la revelación de esta todavía!

Excepciones: Las tecnologías relacionadas con las trincheras y la aviación se demuestran y se aplican inmediatamente. No pueden ser mantenidas secretas.

- Si el test falla, la tecnología no se descubre todavía, recibe un procentaje de descubrimiento para el turno siguiente (a largo plazo tentrá éxito).

20.3.1 Progresión de la tecnología

En el final de la fase de la tecnología, cada lado tiene uno de sus proyectos que avance por la oportunidad de éxito adicional del 16%, elegido al azar. Esto también incluye esas tecnologías se han probado pero que han fallado.

Si el lado ha invertido a PE 40, un segundo proyecto en la lista avanzará por el 16%, o el inicial avanzará alternativamente el 33% (la opción es al azar).

20.4 Puesta en práctica y uso

Cuando una potencia importante lleva a cabo un proyecto descubierto pero aún secreto de la tecnología, puede divulgarlo en todo momento para disfrutar de las ventajas de esta tecnología.

El resto de las potencias aliadas en la misma alianza también disfrutan de las ventajas de la tecnología, pero con un retardo de un turno.

Sin embargo, algunas tecnologías requieren la existencia y el conocimiento de otra tecnología antes de ser utilizadas(e.j. fuego a través del disco del propulsor, y los tanques ligeros). Esto no se aplica a investigar estas tecnologías, apenas a usarlas. (Véase la lista de tecnologías en apéndices.)

Cuando una tecnología primero es usada, la existencia y la disponibilidad del proyecto es revelada al opositor. Cada turno subsecuente, la tecnología hace una prueba, y en un máximo de tres turnos más tarde (puede ser antes si la prueba tiene éxito) se hace Público, que quiere decir que el opositor ahora puede usarla como si fuera suya (como si la hubiera investigado).

20.5 Efectos de dominio público

Cuando un proyecto de tecnología alcanza " el Dominio Público ", fácilmente puede ser aprendido por el enemigo. El lado enemigo solamente tiene que seleccionar su propio proyecto de tecnología (si lo tiene) y tendrá una posibilidad de éxito del casi 100 % (pero todavía tiene que ser investigado).

Recordar: Cada lado tiene su propia tabla de la tecnología, y algunas tecnologías pueden no estar disponibles, incluso si són de dominio publico.

Algunas tecnologías no se pueden adquirir del el enemigo, incluso si són de dominio público: los tanques (pesados y ligeros) y tecnologías específicas de cada lado (véase los apéndices). Cada lado debe desarrollar los suyos propios.

20.6 Casos específicos

Las tecnologías que aumentan el combate trincheras y del “gas” son adquiridas automáticamente por el enemigo al alcanzar el “dominio público”; No hay necesidad de investigar la tecnología.

Las tecnologías pertinentes del “trincheras” son morteros y minas. Su adquisición también se traduce a un aumento inmediato del nivel de trincheras en el mapa.

PARTE ?–DOCTRINAS Y TÁCTICA

21.Doctrinas y táctica del combate

En 1914, la guerra se lleva a cabo de acuerdo con la “Doctrina de guerra móvil”, que se describe en el anterior apartado de guerra.

A finales de 1914, si uno de los bandos no se ha hecho con la victoria, las tropas empezarán a cavar trincheras de cara a lo que se llamará guerra de trincheras, y los mandos adoptarán la “Doctrina de la potencia de fuego”. Mientras esté en vigor, los ejércitos defensivos se beneficiarán de una gran protección merced al atrincheramiento, caracterizada por el nivel de trinchera (de 0 a 3), ¡valor que se suma al de la defensa de las unidades atrincheradas! . Esto hará que la mayoría de los ataques se conviertan en verdaderas

carnicerías, a menos que se aplique una gran cantidad de bomarderos artilleros (de tipos que deberán probarse durante las ofensivas). La tabla de combate cambia y el número de ataques por turno se ve ahora limitado. Cada nación debe ahora planificar grandes ofensivas anuales o perderá Voluntad Nacional.

Mediante la investigación tecnológica (y las armas que de ella surjan), así como a partir de los resultados obtenidos durante estas grandes ofensivas (puesto que son lo campos de prueba de las nuevas tácticas de combate), mejorará y evolucionará la doctrina. En teoría , hacia finales de la guerra en 1918 (o antes), las naciones pueden adoptar la "Doctrina combinada" que refuerza el movimiento y la fluidez en el campo de batalla gracias a nuevas tácticas de infiltración, tropas de asalto, tanques , apoyo aéreo y diversas mejoras que reducirán la eficacia de los niveles de atrincheramiento.

21.1. Generalidades de doctrinas

Cada país tiene una "doctrina militar". La doctrina militar determina qué tabla del combate se utiliza. Representa el modo dominante de pensamiento militar y se utiliza para descubrir nuevas "táctica del combate", el último que tiene impacto directo en modificadores y la resolución de la tabla del combate.

Cada país comienza con la doctrina de la guerra del movimiento. Francia también tiene una táctica del combate llamada "choque"

21.1.1 Tres diversas doctrinas

Para los escenarios en 1914, 2 doctrinas primarias existen, resumiendo a un estado de ánimo de los militares y de los estados principales:

Guerra del movimiento: la maniobra principal.

Potencia de fuego: la potencia de fuego domina y las trincheras protegen.

Cada país comienza con la doctrina de la guerra del movimiento, y puede moverse usando la potencia de fuego en lo más temprano posible en octubre, y lo más tarde posible en noviembre -diciembre 1914 . En todo caso, durante estos 2 turnos, la doctrina de la potencia de fuego (guerra de trincheras) es solamente una etapa de la transición (mezcla de características de las dos doctrinas).

Una 3ra doctrina "combinada "existe que está disponible más adelante en la guerra, alrededor 1917-18, que está reintroduciendo el movimiento y la fluidez en los campos de batalla gracias a las nuevas tácticas de la infiltración, a las tropas del asalto, a los tanques, a la ayuda de aire y a las varias mejoras que reducirán la eficacia de los niveles de trincheras.

Comenzando en ciertas fechas, es posible pasar a la doctrina siguiente

(extremo 14 para la potencia de fuego, y generalmente a veces durante 1917 o al principio de 1918 para combinado). El desarrollo de ciertas táctica del combate facilita el desarrollo de la doctrina combinada.

Durante el combate, los jugadores tendrán ventajas y desventajas ligadas a cada doctrina y táctica del combate que los atan.

Cada doctrina es equivalente a una táctica "básica" del combate. Otras tácticas propuestas son opción adicional, después siendo descubiertas (vía tecnología, el evento o con la prueba durante una gran ofensiva (ver más adelante).

21.2 Doctrina del movimiento

Esta Doctrina recomienda el espíritu de maniobra y la investigación de movimiento, que atrae al cerco y a la destrucción del Enemigo. Esto también da las ventajas y desventajas siguientes:

Ventajas

- en defensa, cuando el jugador se retira en el final de un combate, él puede reducir el resultado por 1 pérdida (a su unidad dedicada). Para hacer esto, él debe retirarse a 1 región adicional. Excepción: El resultado de "E" (eliminado) no se puede reducir, y debe ser aplicado sin compromiso…
- Durante la retirada del opositor, el jugador puede interceptar sus unidades móviles
- En defensa, el jugador puede reforzarse con las unidades adyacentes que siguen un ataque.
- El defensor, si él sale de una batalla victoriosa en defensa, puede poner en marcha un contraataque en la región de donde el ex-Atacante vino.
- Retirada antes de la posibilidad del combate de la caballería.
- Francia solamente, en llanos **: la potencia de fuego del cuerpo francés es aumentada en +1 en valor. En ataque como en defensa.*

**: una ciudad/un pueblo no es un terreno lleno. Es necesario considerar el terreno circundante en la misma región.

NOTA: Esto toma en la consideración el fuego directo muy eficiente del cañón francés de 75m m al principio de la guerra, especialmente en llano.

Desventajas

- Se prohíbe atrincherarse mientras esta doctrina esté en efecto.
- La artillería pesada vale 2 en ayuda (en vez del valor estándar de 3). Excepción: la artillería no es disminuida en un combate de asedio contra una fortaleza sitiada.
- Francia solamente, en bosque **, pantano, montaña: La potencia de fuego francesa del cuerpo es disminuida por -1 en valor, excepto si este valor de la potencia de fuego vale +1 (ex. 41-5-4, etc…). Esto, en ataque tan bien como en defensa.*

**: una ciudad/un pueblo no es un terreno lleno. Es necesario considerar el terreno circundante en la misma región.

NOTA: esto demuestra la dificultad del fuego indirecto por el cañón francés de 75m m al principio de la guerra mientras esté en terreno dificil.

21.1.1 Transición a la guerra de trincheras

En octubre de 1914, Nov-Diciembre, la guerra del movimiento desaparecerá progresivamente y se transformará en la guerra de trincheras. En 1915 a más tardar, la transformación es completa.

Prueba del paso - finales del septiembre de 1914

La incertidumbre existe en octubre de 1914. Cada lado tiene una ocasión del 50% de cambiar a la guerra de trincheras. Esto se prueba a finales del septiembre de 1914. El atrincheramiento será automático para las unidades sin movimiento (empezando con el nivel 0).

En octubre de 1914

Hay una evolución parcial hacia la guerra de trincheras (primer paso). Si un lado está aplicando la doctrina de la potencia de fuego (es decir guerra de trincheras) en un frente, los efectos siguientes se aplican (para este frente):

- La tabla de trincheras se convierte en la nueva tabla del combate cuando ese lado es el defensor en una batalla.
- La tabla del test de la moral permanece el mismo según lo utilizado en la guerra del movimiento (porque está en una etapa de la transición hacia las trincheras)
- Reacción: sólo 1 autorizó el ataque voluntario.
- Brecha: cualquier número de ataques libres.
- Interceptación: el defensor tiene solamente una ocasión del 50% de interceptar en cada tentativa.
- (Solamente en octubre), si el enemigo todavía está en la guerra del movimiento, su ataque recibe un modificador negativo de -1.
- El resto de las reglas de la guerra del movimiento todavía se aplican normalmente (el refuerzo, caballería retira, contraofensiva).

En nov el diciembre de 1914

La evolución parcial hacia la guerra de trinchreas continúa (segundo paso).

- El paso a la guerra de trincheras llega a ser automático y obligatorio para todas las naciones. Aplique los mismos efectos que en octubre, añadiendo:
- ZOC del defensor (zona del control) llega a ser fijo (véase abajo)..
- El defensor tiene un bonus de +1 a todos sus tests de la moral (prima de las trincheras, según el nivel de atrincheramiento).

ZOC fijo de las trincheras

Un ZOC fijo no corta la fuente, ni el movimiento por railes, sino que bloquea el movimiento en el caso siguiente:

- Un apilado amistoso puede incorporarse a una región vacía y después no moverse directamente hacia otra región, si estas 2 regiones se sitúan en el ZOC enemigo (fijado). Las estancias amistosas del apilamiento serán bloqueadas en la 1ra región (vacía).
- Excepción: a menos que para ir directamente al ataque un enemigo apile el ejercicio del ZOC. Si el enemigo 2+ apila el ejercicio ZOC, sólo el apilado más cercano se puede atacar directamente.
- El turno siguiente , el apilado puede progresar en la segunda región, etc…

Recuerde: Un apilado que sitia una fortaleza enemiga no ejercita un ZOC. La presencia de unidades amistosas en una región (ante su movimiento) neutraliza al enemigo ZOC. No hay ZOC a través de un río importante.

Ejemplo: 2 unidades enemigas, separadas por una región vacía, ejercitan un ZOC fijo entre sí mismos. El jugador envía a 3 cuerpos en la región vacía, sin poder ir más lejos (porque él no se prepone atacar 1 de estos apilados).

A partir de 1915

La guerra de trincheras ahora está en la operación completa. La doctrina de la potencia de fuego es la frecuente para cada nación.

21.3 Doctrina de la potencia de fuego

Esta doctrina aboga esa potencia de fuego, particularmente de que de la artillería, es el rey del campo de batalla. Es la doctrina de la defensa, de la artillería (pesada) y de las trincheras.

Ventajas

para el atacante:

- El atacante puede realizar un bombardeo preliminar antes de combate.
- Posibilidad de comenzar una gran ofensiva anual en los frentes franceses, rusos, e italianos.

Para el defensor:

- El atacante debe utilizar la tabla de trincheras para el combate.
- El defensor se atrinchera siempre, como un bonus a sus valores de la defensa del combate de unidades, el valor actual del nivel de trincheras (+0 a +3).
- El defensor tiene un bonus de +2 a todos sus tests de la moral (bonus de atrincheramiento).
- El atacante tiene un -1 en las tablas del combate si él todavía está en la doctrina de movimiento (1914 solamente).

Desventajas

La doctrina del movimiento se abandona permanentemente (igual para la táctica del choque).

Las reglas siguientes llegan a ser obsoletas: Retirada antes del combate, interceptación, refuerzo, contraofensiva.

La brecha en caso de victoria llega a ser más difícil

Nuevas táctica posibles del combate

Deben ser desarollados (véase abajo): Bombardeos pesados, gas del combate, presa de balanceo, infiltración, bombardeos de destello, brazos combinados, ayuda aérea, defensa profundizada.

21.4 Doctrina combinada

Esta doctrina se funda en el uso de brazos y de táctica del combate junta, de obtener una brecha en el campo de batalla. Esta doctrina se adquiere generalmente alrededor del centro o de finales de 1917, o (lo más ciertamente posible) a más tardar a principios de 1918.

Ventajas (esto es un resumen)

- El atacante tiene +1 en la tabla del combate durante una turno.
- Cada ataque le obliga a estar “en el movimiento”; cuál permite, además, la interceptación como en doctrina del movimiento.
- El jugador puede atacar y cambiar la región cada turno para realizar su batalla principal (durante una gran ofensiva).
- El jugador tiene un bonus +2 para aprender táctica del combate.
- El bombardeo de destello llega a ser más eficiente.
- Los refuerzos enemigos llegarán con más dificultad durante batalla.

Desventajas

- En defensa, las unidades consideradas como estar “en el movimiento” tienen su nivel del atrincheramiento disminuido por -1.

Mudanza desde potencia de fuego a la doctrina combinada

De 1916+, una nación puede intentar una prueba para alcanzar doctrina o espera combinada. Hacer la tentativa tan pronto es propensa a no tener éxito. Esta doctrina se funda en el uso de todos los brazos y táctica del combate, de obtener una brecha en el campo de batalla. Aquí están los requisitos básicos:

- Es obligatorio comenzar (o continuar) una gran ofensiva, con una ptencia importante de su lado (excepto Turquía). Pero usted no puede comenzar la batalla principal con los ejércitos de diversas nacionalidades.
- Un D12 se juega para la prueba, que tiene éxito en 12+.

+1 por turno en 1918+ (a partir de Enero-Febrero)

+1 para cada táctica obtenida: Infiltración, bombardeo de destello, brazos combinados, aéreos Soporte (+1 to +4)

+1 Tecnología: Stosstruppen (tropas de asalto)"C" (centrales)

+3 por la batalla victoriosa (región tomada) en el frente francés (en 1916+)

-1 por test fallado

- Una táctica del combate adquirida durante el mismo turno no cuenta para que la prueba alcance doctrina combinada, sólo las táctica adquiridas durante las vueltas precedentes cuentan.

En caso de éxito, la potencia pasa a la doctrina combinada. En el turno siguiente, el resto de potencias del comandante y el resto de países de menor importancia de los 2 lados pasan automáticamente a esta doctrina.

Ejemplo: en marzo el abril de 1918, las centrales intentan una prueba con Alemania. Las primas son: +2 (2da vuelta de 1918) +3 (infiltración, bombardeo de destello, ayuda aérea) +1 (tecnología de Stosstruppen C), para una prima de +6. El D6 da 6, modificado a 12: ¡es un éxito!

El alemán pasa inmediatamente a esta doctrina y pone en marcha una gran ofensiva contra los Británicos en el frente occidental.

Durante el turno siguiente, en mayo de 1918, esta doctrina es sabida por todos.

Efecto sobre la adquisición de nuevas tácticas del combate

Cada potencia , en doctrina combinada, tiene un bonus de +2 en todas sus pruebas de la adquisición (es decir aprendiendo) para las táctica del combate.

Nueva flexibilidad en las grandes ofensivas

De aquí en adelante, todavía se requiere para planear una gran ofensiva al principio del año, pero el objetivo primario es simplemente un "recordatorio", porque cada área puede ser apuntada y cada ejército participa en la ofensiva.

Autorizan al enemigo a hacer un contraataque que comienza en la región atacada, durante su propio turno del juego.

En caso de bombardeo normal o pesado, hay no más un período de calma en el extremo del 4ta ronda. La batalla principal se realiza en 10 rondas (máximo) sin interrupción. Lal "Obstinación" del atacante comienza a comenzar en el 5ta ronda.

Bombardeo de destello

El bombardeo de destello llega a ser más eficiente. Es posible ahora realizar 2 golpes de fuego haciendo 2 grupos de la artillería (artillería del máximo 3 por

grupo). El atacante toma solamente el mejor resultado de las 2 golpes de guego (su opción).

- Para la superioridad de la artillería, tome el total de toda la artillería.
- El coste de MUN se basa en el número total de artillería que usó.

El " Estático / en Movimiento " Estado

Cuando un apilado se mueve o los ataques, se marca y se señala como “en el movimiento”. Si el apilado ataca y pierde la batalla, permanece “en el movimiento” (y vuelve a su región de la salida). Un apilado en el movimiento puede convertirse en “estático” otra vez (es decir demostrando la mirada atrincherada) si no se mueve durante su turno siguiente del juego.

Un apilado en el movimiento tiene 2 ventajas y 2 desventajas:

- puede interceptar como en doctrina del movimiento.

- el bonus/el modificador negativo de generales se amplía otra vez a +-2, dependiendo de la diferencia verdadera en las estrellas de los generales (y no limitado a +-1 como en la guerra de trincheras estándar)

- por una parte, el apilado “en el movimiento” pierde 1 nivel de atrincheramiento en defensa (min. +0).

- En defensa, el general no juega para una bonus de la estrella.

- Infiltración: ninguna penalización -1 para el atrincheramiento alemán (esto es una desventaja de menor importancia).

Un apilado estático se beneficia no obstante de todas las reglas de doctrina del trincheras, como de costumbre.

Interceptación en el movimientot

Durante el turno de oposición del juego, un aliado “en el movimiento” puede interceptar cualquier apilado enemigo que se traslade a una región vacía adyacente.

El apilado aliado “en el movimiento” se traslada así a la región donde ocurrirá la interceptación. Los movimientos del apilado enemigo son interceptados.

El apilado aliado “en el movimiento” se considera en defensa allí (aunque la interceptación vino de él), con solamente un nivel de atrincheramiento de +0. Obligan al adversario a atacar, pero lo prohíben realizar un bombardeo preliminar.

Excepciones: no hay interceptación posible a través de un río importante, un lago, o en una región de la alta-montaña.

Nota: esta regla es en particularmente interesante después de una brecha, porque es posible que a veces puedan haber regiones vacías detrás.

Cambio de los refuerzos

Los atacantes y los refuerzos de los defensores llegan normalmente de una

distancia de 3 regiones de la batalla, incluyendo los del GHQ. De más de 3 regiones, los refuerzos pueden llegar solamente cada otra ronda de una batalla…

Si el GHQ se sitúa más de 3 regiones lejos, su artillería pesada en reserva (si tiene cualesquiera) puede llegar, pero tarde, solamente durante la 2da ronda de la batalla.

Excepción: Si el atacante utiliza un bombardeo normal o pesado, no hay restricción de la distancia en la llegada de refuerzos (ni para la llegada de la artillería pesada del GHQ).

Recordatorios importantes - frente occidental

Si el defensor retira y tiene por lo menos a 2 cuerpos listos de “combate” **, ninguna brecha ocurre (** o 3 cuerpos si el atacante se beneficia de la letra “E "). El atacante conquista la región de la batalla, sin poder progresar más lejos.

Una unidad está “lista para el combate” si ni fue sacudida ni desorganizada, durante la ronda anterior.

Si el defensor tiene su presente del HQ, él puede sacar fácilmente unidades de su reserva durante la retirada (sacadas en cualquier momento) (eventualmente), y tiene así 2 cuerpos a beneficiarse para esta regla.

21.5 Guerra de trincheras y táctica combinadas

La ventaja principal de las nuevas doctrinas es permitir la investigación en nuevas tácticas. Estas tácticas permiten que las ventajas verdaderas sean obtenidas durante una ofensiva. Poseer varias tácticas permite que sus ventajas sean acumuladas.

Recordatorio: la táctica del choque (doctrina de la guerra del movimiento) está disponible en 1914 para Francia solamente. Se pierde tan pronto como Francia pase a la doctrina del fuego.

Adquisición de una táctica del combate

Todas las táctica descritas después de que éste pueda ser principio adquirido en 1915, bajo doctrina del fuego (o combinado), según el mismo procedimiento.

Un total de 2 tácticas serán descubiertas cada año, para ambos lados juntas.

1. Al principio de 1915, los dos lados pueden investigar 1 táctica cada uno. Igual ocurre en 1916, en 1917, etc… Cuando se investiga una nueva táctica, ésta ocurre durante una gran ofensiva (solamente) y tiene éxito solamente cuando se pasa una prueba del éxito.

Cuando se pide la prueba, se juega un D12. Todos los modificadores siguientes se agregan para arriba dependiendo del año en curso en juego. Si el resultado es 12+, se descubre la táctica del combate.

+1 por turno (enero-febrero incluido), acumulativo

+1 si la potencia ha sostenido por lo menos 20 pérdidas (el año en curso)

+1 si la potencia se ha batido durante una gran ofensiva

+1 la 1ra prueba del año (ambos lados)

+2 esta 1ra prueba fue fallada por el enemigo

+1 para *** algunas específicas tecnologías (a favor de ciertas tácticas)

+2 en la doctrina combinada.

-1 por test fallado

-2 para las táctica siguientes del difficultad del `: Bombardeo de destello, infiltración, ayuda aérea, defensa profundizada, brazos combinados

-4 para encontrar la 2da táctica (si la 1ra fue encontrada ya por el mismo jugador)

***Tecnologías específicas del ***: (según la táctica exigida)
- Gas del combate: +1 por el gas sabido (clorina, fosgeno, mostaza)
-Bombardeo de destello: +1 lanzallamas, +1 ametralladoras
- Infiltración: Los +1 tanques pesados, +1 Stosstruppen (o tropas del asalto), +1 lanzallamas
- Ayuda aérea: +1 aerodinámico, maniobrabilidad +1
-Defensa profundizada: +1 antitanques (+2 para el entente si tiene sus contadores #7 y #31).
Cuando se encuentra la 1ra táctica, el lado puede investigar una segunda táctica.

Cuando se descubre una táctica, las otras potencias del mismo lado, tan bien como el lado enemigo, “aprenderán automáticamente” esta táctica, pero con un retardo (véase abajo).

Importante: al principio de cada año, todos los modificadores a partir del año antes están cancelados, y usted comienza otra vez con todos los valores reajustados a cero.

El límite de 2 táctica por año

Cada año, solamente 2 tácticas se pueden descubrir para ambos lados juntas. En total, para la guerra entera, solamente 8 táctica existen: así dos se pueden encontrar por año, a partir la 1915 a 1918.

Tan pronto como se hayan descubierto las 2 tácticas, no hay pruebas por el año en curso. Es necesario esperar el próximo año.

Aprendizaje de otros países

Cuando se descubre y se utiliza una táctica, será automáticamente descubierta por las otra potencias, entre 1 y 3 turnos más adelante. Esto es automático.

Entente:
- Poderes occidentales (Francia, Gran Bretaña, Italia, los Estados Unidos, Bélgica, Holanda, Suiza): diferencia de 1 turno entre ellos, o 2 trunos después de un descubrimiento ruso.
- Rusia: 2 turnos después de los poderes occidentales.
- Menores Turquía y de Balcan: después de 3 turnos.

Potencias centrales:
- Alemania, Austria-Hungría, Italia y menores no-Balcánicos (Bélgica, Holanda, Suiza): después de 1 turno.
- Menores--> Turquía y de Balcan: después de 3 turnos.

Lado opuesto: todos los países del discover del ladoopuesto, la táctica en cuestión 3 de tres turnos automáticamente luego. Si la misma táctica era investigada actualmente, otra se debe seleccionar como investigación.

21.6 Bombardeos de la artillería

Hay cuatro tipos de bombardeos de la artillería, además el estándar (es decir el normal, que está disponible en 1914).

21.6.1 Bombardeos pesados

Este tipo de bombardeo aumenta la eficacia de bombardeos preliminares usando una gran cantidad de MUN.

Ventajas

- Durante los bombardeos preliminares, el atacante puede optar por un "bombardeo pesado", con una intensidad de 2, o un "bombardeo masivo" con una intensidad de 3.
- La ventaja es una diferencia positiva del cambio en las columnas en la tabla del bombardeo::

  intensidad 2 □ 1 columna

  intensidad 3 □ 2 columnas

Desventajas

- Cada artillería utiliza mun 2 o 3 (dependiendo de la intensidad) en vez de 1.
- Los bombardeos de destello no se pueden utilizar en la conjunción. Ni presa de balanceo o una tentativa de la infiltración..

21.6.2 Bombardeos de destello

Este bombardeo es una versión alternativa a bombardeos pesados. Esto consiste en causar un bombardeo breve y muy violento, sin dar el tiempo de Defensor para enviar refuerzos.

Condiciones

Es necesario tener por lo menos artillería 2 o 3 (pesada, cerco o costero), con un mínimo de total del valor de 6 ayudas, para hacer un bombardeo de destello.

Impacto en el aprendizaje de las tácticas

El bombardeo de destello tiene un efecto negativo de -2 para su prueba de aprendizaje, compensado por dos +1 bonus vía las tecnologías de la ametralladora y del lanzallamas.

Ventajas

- Solamente la artillería del HQ del enemigo puede intervenir enseguida en contrabateria, contra un bombardeo de destello.
- La artillería enviada en el refuerzo del GHQ por el defensor llega después del bombardeo de destello (pero antes del principio de la batalla).
- El defensor tiene ocasión del 50% de enviar 1 unidad para reforzar (en vez de 2 unidades) a las líneas de frente, momentos antes de los bombardeos preliminares.
- No hay período de calma durante la batalla principal. Las rondas de la batalla se realizan sin la interrupción.
- en la Doctrina Combinada, 2 pruebas de fuego son hechas (y MUN usado en consecuencia) pero sólo el mejor resultado de los dos es aplicado.

Desventajas

- Hasta solamente 3 artillerías el máximo puede participar en el bombardeo de destello (o doblar eso en doctrina combinada, para 2 fuegos).
- Este bombardeo utiliza 3 de MUN por artillería.
- Los bombardeos pesados no se pueden utilizar en la conjunción.

21.6.3 Presa de balanceo

Éste es un método específico de bombardeo de la artillería, ejecutado simultáneamente y sincronizado con los ataques durante la batalla. La presa de balanceo no es un bombardeo preliminar.

Condición

El único bombardeo preliminar autorizado es bombardeo de destello.

Después del bombardeo de destello, la artillería puede ser reutilizada.

Es necesario tener artillería 4 presente (no importa cuáles) hacer una presa de balanceo: 1 artillería para la artillería de la presa de balanceo +1 para la ayuda, para un total de 2 artillerías por secundario-batalla.

Ventajas

- Durante la batalla, la artillería asignada a la presa de balanceo hará un bombardeo por ronda contra la unidad enemiga "dedicada" cada ronda momentos antes de resolver el combate. En caso de éxito, la presa de balanceo aumenta pérdidas y reduce la defensa.

Desventajas

- La presa de balanceo es delicada y su eficacia es imprevista.
- LA 4 ARTILLERÍA CADA EMPLEO 1 MUN ; **4 MUN** por ronda
- Se prohíbe en montaña.
- La táctica de la infiltración no se puede utilizar en la conjunción. Es no obstante posible utilizar Stosstruppens (tropas de asalto) o los tanques.

Procedimiento de la presa de balanceo

Artillería pesada: la artillería 4 usada para la presa de balanceo se selecciona.

Fuego: dos fuegos (uno por secundario-batalla) se hacen en la tabla de la presa de balanceo, antes de cada combate de la ronda, con los modificadores siguientes::

+1 si el atacante tiene una artillería del cerco (en esta secundario-batalla)

+1 General Nivelle (Francia), para cada uno de las 2 secundario-batallas, si él está en GHQ

+1 si el atacante se beneficia de la carta "R" (la orden de la batalla)

+1 por ofensiva victoriosa ** con la presa de balanceo (máximo +2)

-1 para cada pérdida de cohesión

-1 si el enemigo tiene un presente de la artillería del cerco (en esta secundario-batalla)

-1 si el Defensor se beneficia de la carta "I" (la Orden(el Pedido) de Batalla)

-1 si el defensor tiene una fortaleza

-1 si el defensor sabe la táctica "defensa del combate profundizada"

Gran Ofensiva victoriosa **: Frente (francés o italiano) y del este occidentales (ruso) solamente. Si la región se ha tomado con el uso de la presa de balanceo durante el combate. Se adquiere el bonus tan pronto como la gran ofensiva sea oficialmente victoriosa.

Cohesión : cada vez que un combate no da ninguÌ□n resultado, la presa de balanceo pierde su cohesión. Los combates iguientes en esta secundario-batalla tienen una penalización -1 (acumulativa). Cada secundaria-batalla tiene su propia cohesión de combate.

Resultados del combate

Hay tres resultados posibles:

- si el resultado es □ **8**, esto es un fracaso (la pérdida de cohesión para esta subbatalla, -1 penalización para los siguientes combates, seran acumulados)
- si el resultado es de **9 a 12**, tiene éxito. El combate tiene 2 efectos, antes y después de que se juege el resultado del combate de la ronda
  - antes: la trinchera enemiga tiene un resultado temporal de “r2” (para el combate que sigue).

  - después: el resultado del combate es agravado por un nivel

- Si el resultado es 13+, tiene éxito con efectos máximos:
  - antes: la trinchera enemiga tiene un resultado temporal de “r3” (para el combate que sigue).

  - después: el resultado del combate es agravado aún más, por dos niveles

La batalla continúa así ronda en ronda. Observe que el atacante puede parar su presa de balanceo en un tiempo una secundaria-batalla, y continuar la batalla sin ella.

21.7 Guerra de gas

El uso de un gas da dos bonus : uno para los bombardeos preliminares, el otro (al azar) aumenta el valor del combate de los atacantes. Además, el primer uso del gas de la clorina provoca un efecto del terror.

21.7.1 Aprendizaje

Cada tecnología del gas sabida proporciona un bonus de +1 a la prueba del descubrimiento del gas del combate (clorina, fosgeno, y mostaza). Los requisitos para el uso son los siguientes:

- Usted debe tener la tecnología del gas #1 (Chorine), una artillería, y haber descubierto esta táctica
- El primer gas que se utilizará es gas de la clorina.

- Los gases se utilizan en el orden siguiente: Clorina (#1), fosgeno (#2), entonces gas de mostaza (#3). Tan pronto como se utilice un gas, el siguiente se puede utilizar cualquier ronda siguiente, con un mínimo de 1 retardo de turno entre ellos.
- es posible descubrir los gases en cualquier orden. Un gas indisponible consiste “en esperar”. Está disponible para el uso #2, tan pronto como se haya jugado el gas precedente.
- Importante: el gas #1 “clorina” está automáticamente disponible para el enemigo tan pronto como la tecnología sea de dominio publico.

21.7.2 Uso doble de un gas

Estos dos usos se aplican juntos durante una batalla.

Uso #1: El bombardeo preliminar (uso permanente) esta táctica da un bonus de +1 a los bombardeos preliminares.

Uso #2: Valor del ataque (uso de breve duración)

Este uso del seond se limita a tiempo. Un gas se puede utilizar durante 3 turnos consecutivos (vuelta del uso + dos otras). Luego, este gas llega a ser obsoleto para este uso. El uso #2 de un gas da un bonus al azar al valor del combate del atacante. En la práctica, el atacante juega un D6 en la tabla del gas. El resultado indica el bonus del ataque que él obtiene, en la primera ronda de la batalla. También, un renovado aéreo (para el bombardeo preliminar) da un bonsu de +1 al gas.

Bonus/efectos negativos del uso de el gas:

+1 Sitio De gas Disponible - Producción Paisana en nivel 4 (todos los poderes pero ITA, TUR, menor)

Para Alemania: Civ. prod. nivele 6 +1; prod. nivel 2 +3

+1 Renovado aéreo acertado

+1 el general que ataca tiene la capacidad del combate del gas

+1 Coronel Brüchmüller está en el juego (las potencias centrales solamente)

+1 se utiliza el gas de mostaza (el gas #3)

-1 el entente tiene tecnología “química” (las potencias centrales solamente)

- ? 1 por el gas poseído por el enemigo (- 1 a -3))

Cada vez que un gas se sabe por el enemigo, todos los gases pierden su eficacia.
El bonus obtenido se agrega al valor del combate del atacante, para la 1ra ronda de la batalla (para ambas sub-batallas). Entonces este bonus disminuye por -1 para cada uno que sigue (hasta que no se convierte en nada).

21.7.3 Terror del gas – el primer uso

La primera vez que gas de la clorina (se utiliza el gas #1), la sorpresa toma totalmente y debe experimentar el enemigo una “prueba del terror”. El efecto de esta prueba es adicional a las 2 ventajas descritas previamente. Como jugador, cuando primero usa el gas, usted tiene la opción entre un uso “limitado” sin riesgo a sus unidades o un uso “masivo” con de riesgo elevado a sus unidades.

Uso limitado:

- 1 cuerpo de las unidades del defensor es afectado por el gas (elegido al azar). Solamente hace la “prueba del terror” antes de la batalla.
- Esta opción no tiene ninguÌ□n riesgo para el atacante.
- Esto causa un efecto diplomático negativo del nivel -1 sobre los Estados Unidos contra su lado. Iguales con Gran Bretaña si sigue siendo neutral.

Uso masivo:

- El uso del gas de la clorina es masivo y todos los cuerpos del defensor hacen una “prueba del terror”.

- Una comprobación separada a su propio lado se hace con un D12: en 8+, sus unidades también sufren del efecto del gas (controlado gravemente…) y todo su cuerpo que ataca debe hacer una prueba del terror…

- El HQ y las unidades en reserva nunca son afectados.

- La causa masiva del uso da un -2 nivel a el cambio diplomático negativo con los Estados Unidos. Iguales con Gran Bretaña si sigue siendo neutral.

Prueba del terror

1. Si el uso es limitado, un cuerpo del defensor hace su test de la moral con un bonus especial, en vez del bonus de +2 por atrincheramiento. Este bonus especial se determina aleatoriamente con un D12: (2-5) +0; (6-7) +1; (8) +2; (9) +3; (10-12) +4

Entonces el cuerpo hace su test de la moral. El resto de bonus/modificadores negativos cuentan (VN, moral, etc…).

- - Si el cuerpo solamente es "Sacudido", esto deja el combate listo para la primera ronda.
- Si el uso es masivo, todos los cuerpos del defensor r hacen un test de la moral con este bonus especial. Si el atacante sufre el efecto del gas también, él no se beneficia del bonus especial. Él hace el test de la moral normalmente.

21.8 Táctica de la infiltración

Esta táctica permite el uso de Stosstruppen(tropas de asalto) y de los tanques. La meta es reducir las trincheras enemigas al principio de la batalla.

Aprendizaje

La táctica de la infiltración tiene una penalización -2 para su prueba de aprendizaje, compensada por tres +1 bonus obtenidos con la adquisición de las tropas pesadas del tanque, de Stosstruppen (tropas de asalto)(o del asalto para los aliados) y las tecnologías del lanzallamas.

Ventaja

- ❖ La infiltración permite a Stosstruppen (tropas de Asalto para los Aliados) o Tanques para ser usados y reducir trincheras enemigas si el jugador tiene las tecnologías correspondientes.

Desventajas

- Aunque esta táctica se utiliza para Stosstruppen y los tanques, cada uno de éstos es separado. La infiltración es intentada por cualquiera , pero no por ambos al mismo tiempo (durante la misma batalla).
- Esto es necesario para realizar una batalla importante (con +4 cuerpos)
- 2 Stosstruppen o los 2 tanques se deben utilizar en la 1ra ronda (una unidad distribuida por subbatalla para usar Infiltración)
- El único bombardeo preliminar autorizado es bombardeo de destello.
- La táctica de la presa de balanceo no se puede utilizar con la infiltración.

Procedimiento de Infiltración (por subbatalla)

El procedimiento es igual para las Stosstruppens y los tanques, pero cada uno se resuelve de una diversa manera, según sus propios resultados ofensivos.

Unidades especiales: 2 Stosstruppens o los 2 tanques máximos realizar la infiltración en la 1ra ronda (1 unidad por sub-batalla).

No ambos al mismo tiempo (es necesario tomar una decisión: Stosstruppen o el tanque).

Bajas de las trincheras enemigas: un modifcador **D12** (un para cada subbatalla) se usa, también distinguiendo los Tanques y las tropas de Asalto.)

+1 si el general tiene “la capacidad de asalto” o del “tanque”

+1 por ofensiva victoriosa anterior ** (región tomada) con las táctica de la infiltración (máximo +2)

+1 en 1918+

-1 contra las trincheras alemanas (excepto mientras que este “en el movimiento” en doctrina combinada)

-1 ofensiva secundaria

- agregar para los Stosstruppens:

+1 Tecnología de la ametralladora

+1 por la tecnología de Stosstruppen (Alemania)

-2 el defensor tiene la táctica profundizada de la “defensa”

 agregar para los tanques:

+ ? los valores del tanque, para determinar (véase abajo)

-1 el defensor tiene la táctica profundizada de la “defensa”

Gran Ofensiva victoriosa **: Frente (francés o italiano) y del este occidentales (ruso) solamente. Si la región ha sido tomada usando la infiltración. Se adquiere el bonus tan pronto como la gran ofensiva sea oficialmente victoriosa.

Resultados de la infiltración

si el resultado es **8**, nada sucede.

Si el resultado es a partir el 9 a 12, las trincheras enemigas pierden -1 de nivel

Si el resultado es 13+, las trincheras enemigas pierden -2 niveles

NOTA: cada sub-batalla tiene su propio resultado.

21.9 Ayuda aerea

Esta táctica permite que los combatientes y los bombarderos utilicen con más eficacia su misión aérea de la “ayuda táctica”, a favor de unidades porque se enganchan a la batalla.

Learning

Aerial Support tactic has a **-2** penalty for its learning test, compensated by two **+1** bonuses through the acquisition of Aerodynamic and Maneuverability Technologies.

Aprendizaje

2. Los aumentos aéreos del valor de la ayuda por 1.
3. Es posible en adelante utilizar 2 combatientes (o bombarderos), en vez de uno, por secundario-batalla en una misión de ayuda táctica.

desventajas

- Ninguna

21.10 Defensa profundizada

Esta táctica debilita el bombardeo preliminar y los efectos del combate y el funcionamiento de ciertas nuevas armas o tropas (es decir los tanques y Stosstruppen).

Aprendizaje

Esta táctica es solamente reservada para la defensa.
La defensa profundizada tiene una penalización de -2 para su prueba de aprendizaje, compensada por un bonus de +1 con la adquisición de la tecnología antitanques #7.

Coacciones

Esta táctica no puede ser utilizada a menos que la táctica de la infiltración se haya utilizado ya (con los tanques o Stosstruppens).

Ventajas

- Un bombardeo "normal" "o pesado" tiene una -2 de penalización
- Un bombardeo "de destello" sólo tiene una-1 de penalización
- Una presa de balanceo tiene una penalización de -1.
- Un Stosstruppen tiene una penalización de -2 para reducir las trincheras enemigas en una táctica de la infiltración. Asi mismo, un tanque tiene una penalización de -1.

Desventajas

- El primer uso tiene éxito solamente después de que una prueba se haga con un D6, usando un resultado inferior al valor de la reacción del GHQ. Si la prueba falla, la táctica es ineficaz. Es necesario intentar otra vez en la ronda siguiente , durante la batalla defensiva siguiente (repeted como el GHQ falla en la prueba).
- Si la prueba tiene éxito, la táctica se solicita normalmente ambos lados. No hay otra prueba necesaria en el futuro.

21.11 Armas combinadas

Esta Táctica permite a Aviones, Tanques y tropas de Asalto (Stosstruppens) para ser usados juntos con efectos máximos.

Aprendizaje

Las armas conbinadas tienen una penalización de -2 para la prueba de aprendizaje

Ventajas

- Si el jugador emplea en común, en la misma batalla, un tanque o un Stosstruppen (aliados: Asalte a la tropa) con un combatiente (en ayuda táctica), él se beneficia de un bonus suplementario de 1 en valor del combate (ataque o defensa).
- Esto también se aplica, con un tanque y una tropa de Stosstruppen juntos en una batalla.

Desventajas

- Ninguna

21.12 Stosstruppen (tropas de asalto)

Stosstruppen (tropas del asalto para los aliados) son las unidades de la infantería que se entrenan especialmente en técnicas de la infiltración. Tienen varias reglas especiales del combate.

21.12.1 Presentación

Stosstruppen puede ser creados y ser utilizados una vez que se adquiere la tecnología de Stosstruppen. Stosstruppen no son unidades sino tropas del cuerpo entrenadas para las táctica de la infiltración. En este juego, considérelas como marcadores que se adjuntan a un cuerpo en particular de la infantería (no puede ser ajuntados al cuerpo de caballería).

Marcador y cuerpo adjuntado

Cuando está confiado en batalla, cada marcador de Stosstruppen se adjunta a un cuerpo intacto de la infantería o de la montaña (nunca cuenta en el amontonamiento de los límites).

- Las unidades en cuestión del cuerpo adquieren así el estado de un "cuerpo del asalto" y su moral se convierte en élite.
- Este cuerpo intacto no debe haber luchado durante el turno precedente.
- Las permanencias de marcador se vincularon a su cuerpo y no pueden ni moverse, ni luchar por separado de este cuerpo.

21.12.2 Stosstruppen y trincheras

Stosstruppen puede beneficiarse de la táctica de la infiltración. Esta táctica tiene el efecto de disminuir las trincheras enemigas al principio de la batalla. Para utilizar la táctica de la infiltración, es necesario:

- realice una batalla importante (cuerpo 4+);

- tenga por lo menos 2 cuerpos del asalto comprometidos en la 1ra redonda (uno por sub-batalla). Otras unidades se pueden utilizar entonces libremente en rondas subsecuentes.

Si hay solamente 1 cuerpo del asalto, la táctica de la infiltración no puede ser utilizada, pero el cuerpo del asalto guarda sus capacidades normales y puede ser utilizado en la batalla (bonus en moral del combate y de la élite).
Cada vez que la batalla "principal" de una gran ofensiva se gana usando la infiltración de Stosstruppen, (región tomada), la táctica de la infiltración se hace cada vez más eficaz con el Stosstruppen: un bonus permanente de +1 para reducir las trincheras se adquiere (el máximo +2).

21.12.3 Stosstruppen y envolvimiento (batallas del flanco)

Si, durante combate, el jugador gana una sub-o-batalla con un cuerpo del asalto, éste genera una batalla del flanco (bonus +3) para las rondas siguientes en la segunda sub-batalla (en vez de una batalla del flanco).

Si, en caso de una brecha, un cuerpo de asalto avanza y participa en una nueva batalla, esto automáticamente crea una Batalla de Envolvimiento (bonus +3).

Excepción: si la nueva región de batalla contiene una fortaleza o si el Defensor tiene la Táctica De combate " la Defensa profundizada " esto no se aplica.

21.12.4 Stosstruppen y pérdidas continuas.
En general, tales cuerpos del asalto son sensibles a la pérdida y pueden perder sus capacidades especiales.

- Para la 1ra pérdida continua, ambos los reducen cuerpos y su marcador (la raya blanca). El bonus de Stosstruppen se convierte en +1 en ataque, y +0 en defensa.
- Con la 2da pérdida o si el cuerpo sostiene un resultado de “M”, el cuerpo hace un test de la moral (como normal) y pierde su marcador del asalto y el cuerpo deja de ser un cuerpo del asalto.

Un cuerpo reducido del asalto (que sostiene 1 pérdida) puede ser traído de nuevo a la fuerza completa con 2 PR durante la fase del refuerzo. Sin embargo, cuesta el coste normal doble de un cuerpo reducido para mover de un tirón a un cuerpo del asalto de nuevo a la fuerza completa.

21.12.5 Fina de los Stosstruppen (Potencias centrals, Entente)
Cuando una potencia falla en una prueba de la fatiga de la guerra, no puede ni recibir ni producir a las tropas de Stosstruppen/del asalto, hasta el fina del año en curso.

21.13 Tanques
Los tanques son unidades de ayuda especial. Tienen varias reglas especiales del combate.

21.13.1 Presentación
Los tanques son usables y pueden ser creados una vez que se adquiere la tecnología pesada del tanque. Recuerde que la producción de los tanques es lenta .

Los tanques ligeros también existen. Esta tecnología es solamente accesible si la tecnología pesada del tanque se posee primero.

Los tanques son unidades de ayuda y siguen siempre todas las reglas referentes a estas unidades. Las 2 categorías del tanque son distinguidas por su silueta: pesado y ligero. Sus valores del movimiento y de la ayuda son diferentes (un tanque ligero es más débil y más rápido). Otras diferencias también existen (brecha, la destrucción, etc…)

el valor de los tanques es incierto. Es necesario probar su valor antes de cada batalla.

Tanques –Terreno y movimiento

Un tanque no cuenta en limite de amontonamiento

Un tanque es ineficaz en montaña o en pantano (su valor de la ayuda se convierte en nada y no hay infiltración posible, etc…).

Un tanque solitario, sin el cuerpo de la ayuda, no tiene ninguÌ□n valor del combate.

Valor de los tanques

Los tanques son difíciles de hacer uso con eficacia. Su valor de la ayuda en ataque es incierto. Debe "ser probado" durante batallas.
Su valor es inicialmente nada. Es necesario dedicar algunos tanques a una batalla para tener la certeza de su nuevo valor. El número de los tanques necesarios depende del tamaño de la batalla:
□ **2 Tanques** en una gran ofensiva
□ **4 Tanques** durante durante una ofensiva limitada (es más difícil). ;

Todos los tanques se deben dedicar a una batalla, cuanto antes. La ofensiva debe tener 4 rondas pasadas como minimo (excepto por supuesto, si el defensor se retira antes).
La prueba dará un nuevo valor.
Hay solamente una tirada para el valor del tanque por ronda y por lado. No importa cauntas batallas ocurren con los tanques.
En la defensa, un Tanque siempre merece 1 (sin una prueba), en cada situación.

Test del valor del tanque

Cuando un jugador usa 2 o 4 Tanques (dependiendo(según) la ofensiva), una Prueba ocurre para todos los Tanques).
Usted sólo puede hacer una prueba por vuelta. Si otros Tanques son comprometidos en otra parte, el mismo valor de Tanque es usado.
ATENCIÓN, si los Tanques son comprometidos en una gran Ofensiva, las permanencias de valor de Tanque es el mismo de una ronda a otra . No hay ninguna prueba adicional durante la ofensiva entera.
Tirada de **D12** (en ataque):

2-3 valor **0**12-13 valor **3-4**

4-9 valor **1** 14+ valor **5** ó **6** □ el tanque pesado solamente

10-11 valor **2** (según su valor impreso)

<u>modificadores</u>

+ ? el valor pasado obtuvo (+0 en el principio)

+1 Tecnología del tanque ligero

+1 evento Estienne / Más lleno (Acuerdo)

El valor obtenido es usado para Tanques pesados y ligeros.

Si el jugador no compromete el número de Tanques necesario (Mirar encima), no hay ninguna prueba. El Tanque tiene el valor obtenido antes (o 0 como defecto).

Si una gran Ofensiva aliada es realizada usando Tanques (en todas partes), ninguna prueba de valores de Tanque ocurre en otra parte.

En todos los casos, sólo puede haber una prueba de valor de Tanque por ronda (para un lado).

Los valores de tanque sólo pueden aumentar en la prueba. Una vez que un nivel es alcanzado, el tanque no pierde este nivel.)

Tanques: Entente y Potencias Centrales

Cada lado tiene su propio valor del tanque, desarrollándose durante las ofensivas. No obstante un límite existe: el boquete entre el valor del adversario puede ser no mayor de 2. por consiguiente, el lado con el valor más bajo tendrán siempre sus tanques crecientes con este método.

21.13.2 Tanques en combate
Los tanques como ayuda

Un tanque agrega su valor de la ayuda a una unidad aliada "dedicada". Pero es frágil y con riesgos de ser detruido en el combate. Así, es mejor tener varios tanques presentes para beneficiarse de la ayuda para varias rondas

Un tanque puede apoyar a cualquier cuerpo , con la condición que un cuerpo nacional está en el apilado al principio de la batalla (si lo comprometen o no).

Esta ayuda del tanque es adicional a la ayuda de la artillería. Un tanque no gasta MUN que se pueda usar.

Recordatorio: un tanque siempre tiene el valor 1 en defensa (a no ser que tenga más)

Tanques y trincheras

Los tanques pueden beneficiarse de la Táctica de Infiltración. La infiltración tiene el objetivo de disminuir trincheras enemigas al principio de la batalla.

Para usar la Infiltración, es necesario realizar una batalla principal (4 + el cuerpo) y tener al menos 2 Tanques para compromete en la 1a ronda (una por subbatalla). Entonces, el jugador puede comprometer tanques adicionales como él deseé.

Cada vez la batalla "Principal" de una Gran Ofensiva es ganada (la región tomada), la Táctica de Infiltración se hace cada vez más eficaz con Tanques: bonus permanente de +1 para reducir las trincheras (máximo +2).

Si hay el solamente un tanque, la táctica de la infiltración no puede ser utilizada, pero el tanque guarda su bonus normal (ayuda en combate).

Tanques y batallas

Un tanque, dedicado una vez a combate, debe permanecer allí la batalla entera. No puede ser desunido hasta que la batalla sea completa o se destruyen los tanques.
Por una parte, nada obliga al jugador a dedicar un nuevo tanque si un tanque se destruye durante una ronda (respetando el minimo de tanques dedicados) . Pero, si se hace ,este nuevo tanque debe permanecer unido.
Un HQ puede enviar los tanques de su reserva para reforzar durante una batalla, así como un cuerpo. Iguales para el GHQ.

Los tanques y las pérdidas que sostienen

Si la unidad dedicada a combate tiene sostiene una pérdida (incluso en cuál no inflige ninguÌ□n daño), el tanque favorable puede ser destruido. Esto se comprueba en la tabla de la destrucción del tanque:

Tanques ligeros

Los tanques se pueden colocar en la reserva del HQ o de GHQ. Un tanque ligero no cuenta en la capacidad de la reserva. Los tanques ligeros en reserva se pueden utilizar durante un flanco o una brecha profundizada.

Tanques pesados

Los tanques pesados se pueden colocar en la reserva de un HQ, pero pueden no participar en una brecha profundizada. Los tanques pesados en reserva se pueden utilizar solamente en una brecha del flanco (nunca profundizada).

El GHQ puede también tener tanques pesados en su reserva.

21.13.3 Producción de los tanques (en cadena)

Alemania, Austria, Inglaterra, Francia y los Estados Unidos pueden producir los tanques. Rusia puede construirlos también, pero el más temprano 2 años después de que las otras potencias han producido su primera unidad de tanque. Los requisitos y los bonus son:

- Es necesario poseer la tecnología del “tanque pesado”.
- En el principio, la tarifa de producción se limita al 1 tanque por fase intermedia
- **Un tanque se construye en 4 turnos**
- Los tanques son unidades de ayuda. Es necesario escalonar su producción sobre varios turnos (es decir mezclado con las otras unidades de ayuda).

(Ver 19.6.2 (producción)para más detalles.).

PARTE X – ASPECTOS ESTRATÉGICOS

22. Guerra estratégica

La guerra estratégica se resuelve durante cada fase intermedia. Apuntando sobre el poder económico de los países enemigos, y sus voluntades nacionales (VN). Hay dos clases de guerra estratégica, una por lado.

1. **Bloqueo** (Entente)
2. **Guerra submarina** (Potencias centrales)

22.1 El bloqueo

Gran Bretaña puede declarar el "bloqueo de las potencias centrales". Cuanto más largo es el bloqueo, mayores son sus efectos sobre la economía y la voluntad nacional de las potencias centrales.

22.1.1 Presentación

Gran Bretaña *puede declarar el bloqueo de las potencias centrales nada más se incorpore a la guerra. En la versión actual del juego, esto se hace a través de un evento, que tiene éxito automáticamente. En algunos casos raros, esta decisión se puede retrasar y después será ofrecida más adelante al jugador de la entente en las opciones políticas británicas. Advertencia: no confundir el "bloqueo de las potencias centrales " con el "bloqueo de los neutrales" (que es una variante más fuerte).*

- La declaración del bloqueo causa un efecto diplomático sobre el comercio de los países neutrales y los E.E.U.U.
- El bloqueo se puede extender a los países neutrales, pero esto requiere una acción política específica para Gran Bretaña, pero a consecuencia tendrá efectos diplomáticos negativos.

El efecto en segundo lugar inmediato del bloqueo además de la diplomacia es privar a las potencias centrales de su comercio exterior marítimo y del acoplamiento con las colonias alemanas. Las rentas de las potencias centrales por lo tanto se computan sin sus comercios y colonias. Sin embargo, en los primeros meses después de que se ejecute el bloqueo, las potencias centrales todavía reciben parte de su comercio efecto "positivo" (del bloqueo), pero no durará mucho.

Tan pronto como el bloqueo entre en acción, un test se realiza en cada fase intermedia, empezando en el invierno de 1914.

Veer apartado 22.2 para más detalles.

22.1.2 Última declaración

Si Gran Bretaña declara el bloqueo a las potencias centrales más tarde, después del invierno de 1914, las columnas del invierno 14 serán utilizadas para la primera fase intermedia y los efectos aumentarán regularmente cada fase intermedia.

22.2 Efectos del bloqueo

22.2.1 Efectos diplomáticos

Cuando se declara el "bloqueo de las potencias centrales", algunos países neutrales reaccionan y sus niveles diplomáticos cambian de puesto hacia las potencias centrales. Si Gran Bretaña decreta el "bloqueo de los neutrales", sucede lo mismo con efectos aún más drásticos.

Los efectos diplomáticos son inmediatos y se ajustan los niveles diplomáticos como sigue:

- Países Bajos, Dinamarca, Noruega, Suecia:
  - Bloque potencias centrales: +1 ó +2 (50% de posibilidad cada uno).
  - Bloque a los neutrales: +1, +2 ó +3 (33% de posibilidad cada uno).

- Estados Unidos: su nivel sube 1 debido a el bloqueo de las potencias centrales,, y otros 2 más cuando se decreta el bloqueo a los neutrales.

22.2.2 Efectos económicos del bloqueo

Durante cada fase intermedia , Alemania y Austria-Hungría cada uno hacen un test por separado en la carta del bloqueo. (véase abajo).

Cada potencia verifica el resultado en la columna apropiada de la fase intermedia (invierno 1914, verano 1915, etc). Cada columna representa los efectos lentamente cada vez mayores del bloqueo. El resultado es la pérdida (o en algunos casos raros el aumento) de PE y VN:

- 1er número: aumento/pérdida de PE

- 2do número: aumento/pérdida de VN

Test # (Mod)	W1914	Sp1915	Su1915	W1915	Sp1916	Su1916	W1916	Sp1917	Su1917	W1917	Sp1918	Su1918
0	25|3	25|3	20|2	15|2	15|2	10|1	5|1	0|-1	0|-1	-5|-2	-10|-3	-10|-4
1	25|3	20|2	20|2	15|2	10|1	5|1	0|0	0|-1	-5|-2	-5|-3	-15|-4	-15|-4
2	25|3	20|2	20|2	10|1	10|1	0|0	-5|-1	-5|-2	-5|-3	-10|-3	-15|-4	-20|-5
3	25|3	20|2	20|2	10|1	5|1	0|0	-5|-1	-5|-2	-5|-3	-10|-3	-20|-4	-25|-5
4	25|3	20|2	15|2	5|1	5|1	0|0	-5|-1	-5|-2	-10|-3	-15|-3	-20|-4	-25|-5
5	20|2	20|2	15|2	5|1	0|0	-5|-1	-5|-2	-10|-2	-10|-3	-15|-3	-20|-4	-30|-5
6	20|2	15|2	15|2	5|1	0|0	-5|-1	-10|-2	-10|-2	-15|-3	-20|-4	-25|-5	-35|-6
7	20|2	15|2	10|1	5|1	-5|-1	-10|-1	-10|-2	-15|-3	-15|-3	-20|-4	-25|-5	-35|-6
8	15|2	15|2	10|1	5|1	-5|-1	-10|-1	-15|-2	-15|-3	-20|-3	-25|-4	-30|-5	-40|-6
9	15|2	10|1	10|1	0|0	-5|-1	-15|-2	-15|-2	-20|-3	-20|-4	-25|-4	-30|-5	-40|-6
10	15|2	10|1	10|1	0|0	-10|-1	-15|-2	-20|-2	-20|-3	-25|-4	-30|-5	-35|-5	-45|-6
11	10|1	10|1	5|1	-5|-1	-10|-1	-20|-2	-20|-3	-25|-4	-30|-4	-35|-5	-40|-6	-45|-7
12	10|1	10|1	5|1	-5|-1	-15|-2	-20|-2	-25|-3	-30|-4	-35|-5	-40|-5	-45|-6	-50|-7
13	10|1	10|1	0|0	-5|-1	-15|-2	-25|-3	-30|-4	-35|-5	-40|-5	-45|-6	-50|-7	-55|-8
14	10|1	10|1	0|0	-10|-	-20|-	-30|-	-35|-	-40|-	-45|-	-50|-	-55|-	-60|-

	1	2	3	4	5	6	6	7	8

- Austria-Hungría no pueden ganar más de 5 PE, y tampoco aumentar su VN. Solamente Alemania puede ganar VN. Por una parte, el PE y las pérdidas de VN no tienen ningún límite para cualquier país.
- Austria-Hungría es más sensible al bloqueo. Sus problemas internos aumentan los efectos del bloqueo. Tiene una penalización de +2.
- Si Italia está en guerra con la entente, también es víctima del bloqueo con un bonus de -1.(no se si se refiere a que esta en guerra contra la entente o que esta a su lado)
- Son muchos los modificadores, especialmente en la situación diplomática de Países Bajos y Suecia (surtidores principales de Alemania).
- La tecnología "Ersatz" de las potencias centrales proporciona un bonus de -1.
- Alemania y Austria-Hungría no sufren ningún efecto del bloqueo si Alemania gana el control del Mar del Norte (durante este turno). No se tiene en cuenta en esta fase intermedia los efectos del bloqueo.
- Alemania puede también sufrir de una escasez agrícola, que aumenta los efectos del bloqueo
  (ver abajo).

22.2.3 Escasez agrícola - Alemania (solamente)

Alemania necesita importar una cantidad enorme de productos agrícolas, porque su producción agrícola es tá por debajo de sus necesidades. En 1914, tiene una escasez de 7 puntos (requisitos necesarios 16 – y tiene una producción interna de 9). Alemania debe adquirir estos 7 puntos que le faltan. Lo puede hacer de dos maneras: negociando con los países neutrales (con la obtención de un acuerdo diplomático de ayuda agrícola), o por conquista militar.

Los siguientes países cada uno proporciona 1 punto, pero solamente si sus niveles diplomáticos están dentro de ciertos límites (que sean ACEPTABLES en 1914, y es algo fácil de seguir):

- nivel **0+**: Países Bajos, Dinamarca, Noruega y Suecia.

- nivel **1+**: Rumania, Bélgica e Italia.

- Si un nivel de país de menor importancia está debajo del límite o si está

en guerra contra las potencias centrales , no proporciona ningún punto agrícola.

- Cuando un país de menor importancia (de esta lista) es conquistado militarmente por las potencias centrales (se ocupan todas sus ciudades) o si está en la guerra en el lado de las potencias centrales , Alemania consigue 1 punto agrícola.
- Alemania puede conseguir 1 punto agrícola adicional cuando conquista Polonia o Ucrania rusa. También consigue estos 2 puntos si la paz se firma con Rusia.
- Si Francia es atacada y pide la paz, la escasez agrícola de Alemania termina totalmente.

23. Guerra submarina

23.1 Definición y comienzo

Alemania puede declarar la guerra submarina. Utiliza el "U-barco" con este fin. La guerra submarina da una sacudida eléctrica a las naciones comerciales neutrales, y a los E.E.U.U. más que al resto de países.

Los U-barcos se fijan automáticamente fuera del mapa del juego para atacar los buques mercantes de Gran Bretaña. Los aliados pueden defender sus buques mercantes con un "acompañamiento" de buques de guerra enviados en patrulla en zonas del mar adyacente a Gran Bretaña.

Hay dos grados para la guerra submarina: Restricción total sin restricción.

La guerra submarina se resuelve durante cada fase intermedia , con la secuencia siguiente:

1. U-Barcos ataques de lanzamientos de torpedo.
2. Gran Bretaña: pérdida de PE y de VN
3. Escoltas hunden Submarinos alemanes (U-BARCOS)

Comenzar la guerra submarina

Alemania debe intentar y tener éxito en la acción política de la “guerra submarina” para comenzar la guerra submarina restringida.

- La guerra submarina será eficaz durante la fase intermedia siguiente. Si la acción política se juega en el invierno de 1914, la guerra submarina ocurrirá en la primavera de 1915.
- La declaración de la guerra submarina tiene un efecto político negativo sobre los países neutrales.
- Una vez que se declara la guerra submarina, el jugador alemán puede extenderse declarando la guerra submarina “total” (puede incluso hacerlo en la misma interfase). Los efectos son más destructivos, pero los países neutrales, especialmente los Estados Unidos, reaccionarán más fuertemente.

La tabla siguiente será utilizada para la resolución

- 1ro número: pérdida/ganancia de PE

- 2nd número: pérdida / ganancia de VN

Result / U-Boats	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
0	-2|-1	-4|-1	-8|-1	-8|-1	-10|-1	-12|-1	-14|-1	-16|-2	-18|-2	-20|-2
1	-4|-1	-8|-1	-16|-2	-16|-2	-16|-2	-16|-2	-16|-2	-18|-2	-18|-2	-20|-2
2	-4|-1	-8|-1	-16|-2	-16|-2	-16|-2	-18|-2	-20|-2	-24|-2	-26|-2	-30|-2
3	-6|-1	-12|-1	-18|-2	-18|-2	-20|-2	-24|-2	-28|-2	-32|-2	-36|-2	-40|-3
4	-6|-1	-12|-1	-18|-2	-20|-2	-24|-2	-30|-2	-34|-2	-40|-3	-44|-3	-50|-4
5	-8|-1	-14|-1	-20|-2	-24|-2	-30|-2	-36|-2	-42|-3	-48|-4	-54|-4	-60|-5

6	-8|-1	-14|-1	-20|-2	-28|-2	-34|-2	-42|-3	-48|-4	-56|-4	-62|-5	-70|-6
7	-8|-1	-16|-2	-24|-2	-32|-2	-40|-3	-48|-4	-56|-4	-64|-5	-72|-6	-80|-7
8	-8|-1	-18|-2	-28|-2	-36|-2	-44|-3	-54|-4	-64|-5	-72|-6	-82|-7	-90|-8
9	-10|-1	-20|-2	-30|-2	-40|-3	-50|-4	-60|-5	-70|-6	-80|-7	-90|-8	-100|-9
10	-20|-2	-30|-2	-40|-3	-50|-4	-64|-5	-80|-7	-90|-8	-100|-9	-110|-9	-120|-10
11	-30|-2	-40|-3	-50|-4	-60|-5	-74|-6	-90|-8	-100|-9	-110|-10	-120|-10	-130|-11
12	-40|-3	-50|-4	-64|-5	-80|-7	-94|-8	-110|-9	-120|-10	-130|-11	-140|-11	-150|-12
13	-50|-4	-60|-5	-80|-7	-100|-9	-120 -10	-140|-11	-150|-12	-160|-13	-170|-13	-180|-14
14	-60|-5	-80|-7	-100|-9	-120|-10	-140|-11	-150|-12	-170|-13	-180|-14	-190|-14	-200|-15

23.2 Guerra submarina restringida

La primera fase intermedia aumenta las perdidas por las sorpresa causda. Durante esta fase intermedia se utiliza el modificador “total” de la tabla (se verá la tabla más adelante). Durante las fases intermedias siguientes se utiliza las reglas submarinas estándar de la guerra.

torpedos de los U-barcos

Alemania usa un D12 para la flota entera del U-Barco. Hay dos sistemas de modificadores, dependiendo de que guerra submarina esta en efecto.

- Durante la guerra submarina restringida, se dividen en dos las pérdidas

de PV, y la pérdida del VN es reducida por 1.

- Cuando Alemania descubre la tecnología del "U-barco" (una versión más mejorada de los U-barcos), recibe una bonus permanente de +1 para la guerra restringida, y un bonus permanente de +2 para la guerra total.
- El entente puede tener la tecnología de "Asdic", que proporciona una penalización de -1.

23.3 Guerra submarina (sin restricción)

Cuando la guerra submarina total está en juego, el modificador de la tabla , es el de dos columnas a la derecha para los submarinos

El nuevo factor es ése durante la guerra total, las pérdidas anteriores de la fase intermedia puede proporcionar un bonus para la fase intermedia siguiente.

- Durante la guerra total, Gran Bretaña puede organizar los "convoyes", eligiendo la acción política correspondiente. Esto da una penalización variable a los U-barcos, dependiendo del número de escoltas el DDS, DES y CLs (ésta es una función del cociente del enviar-a-U-barco: 1-1, 3-2, 2-1, etc…)

23.4 Lucha de la guerra submarina

Es manejada de un modo genérico, no hay ningún manejo físico y sigue adelante en el mapa por sí misma.

- Las potencias centrales construyen y asignan los U-barcos a la guerra estratégica
- El jugador del entente puede asignar o reasignar los buques de guerra al deber de "escolta", para proteger los buques mercantes. Esto se refiere solamente a los buques de guerra: DD, DE y CL de Gran Bretaña, de Francia y de los Estados Unidos.

Construir U-barcos

Los alemanes utilizan su procedimiento normal en la ventana de la producción para construir U-Barcos .

U-barcos de hundimiento

Los escoltas del entente intentarán hundir los U-barcos cada fase intermedia. Gran Bretaña puede intentar solamente destruir un U-Barco por el escolta de la DD disponible. El Exceso de los U-Barcos no son afectados. Las naves de la DD o del DE se deben enviar en patrulla en un mar adyacente a Gran Bretaña

Durante la guerra submarina restringida, una puntuación de +5 hunde un U-Barco

-1 **Tecnología U-Barco**. (potencias centrales)

+2 Asdic tecnología . (Entente)

+1 1918+

Durante la guerra submarina total , una puntuación de +6 hunde un U-Barco

+1 Asdic Tech. (Entente)

+1 Convoys

+1 1918+

Los U-barcos destruidos pueden ser reconstruidos.

"Asdic" (Entente)

El momento que se divulga la tecnología de "Asdic", 1 U-barco se hunde inmediatamente y automáticamente. En las fases intermedias siguientes, Asdic proporciona un bonus de +1 permanente a los barcos que hunden a los u-barcos (o +2 para la guerra submarina restringida) y a una penalización de -1 a las tentativas de lanzamientos de torperdos de los u-barcos.

Convoyes aliados

Una vez que la guerra total se declara, comenzando con la fase intermedia siguiente, Gran Bretaña puede declarar el uso de "convoyes" intentando y teniendo éxito en la acción política relevante (históricamente, tomó las pérdidas importantes sufridas en 1917 para convencer a los Británicos en el Ministerio de marina de organizar los convoyes).

Si la acción política es un éxito, los convoyes se organizan para proteger los buques mercantes, comenzando en la fase intermedia siguiente.

El uso de convoyes da una penalización variable a los U-barcos. Esta penalización es una función del cociente "escoltas (DD, DE y CL)/U-barcos". Dividiendo el número de escolts por el número de U-barcos, y redondeando. El resultado neto es el valor de la penalización.

Ejemplo: con 18 escoltas contra 7 Submarinos alemanes 18 / 7 = 2,59 (redondeando a 2), que da-2 de penalización.

23.5 Guerra submarina y efectos diplomáticos

Cuando se declara la guerra submarina restringida, algunos países neutrales reaccionan en la oposición a ella, y cambian de lado hacia la entente. Igual sucede con la guerra submarina total, pero las reacciones son más fuertes.

Los efectos diplomáticos son inmediatos, y los marcadores diplomáticos se mueven a el número siguiente de niveles::

- **Países Bajos, Dinamarca, Noruega, Suecia:**
  - Restringida: -1 nivel
  - All-Out: -1; -2 ó -3 niveles (33% probabilidad de cambiar).
- **Grecia, Portugal:** -1 nivel cada vez.:
- **Estados Unidos**: su nivel baja -2 niveles cada vez.

Caso de España

Si España alcanza el nivel diplomático 21, los U-barcos alemanes se suministran y prolongan la guerra submarina. Esto da a Alemania una oportunidad del 50% cada fase intermedia de obtener un bonus de +1 en la tabla submarina de la guerra. Cancela esta regla de bonus si Francia se rinde.

24. Fuera de mapa y guerras coloniales

La guerra se extiende fuera de Europa hacia otros países, las colonias y hacia ultramar. En el juego se incluyen un número de "cajas fuera de mapa" y cada una representa una colonia, un territorio o un país extranjero.

24.1 Descripción de las “cajas fuera de mapa”

Cada caja tiene la siguiente información:

Tamaño / **Batallas**: Este valor es el número de batallas que deben ser combatidas y ganadas para la conquistar el recuadro.

Suministros: Las unidades están suministradas en cualquier lugar en las cajas fuera de mapa.

Enlaces: Enlazan un recuadro con sus adyacentes, ya sea otro recuadro o el mapa.

Flechas: Movimiento terrestre normal (carreteras, caminos). Cuando una unidad entra en una caja se detiene allí, no importa cuántos puntos de movimiento conserve (a menos que se desplace en tren). Para salir del recuadro, la unidad gasta sólo un punto de movimiento.

Línea de ferrocarril: Indica una conexión por ferrocarril. Una caja fuera de mapa equivale a 20 regiones para el movimiento por ferrocarril.

Regiones de entrada: Varias cajas están adyacentes a Europa, y están vinculadas al mapa principal a través de las regiones de entrada. Estas regiones de entrada están marcadas con el nombre de la casilla de conexión.

24.2 Características específicas de las guerras coloniales.

Cuando una caja fuera de mapa es atacada, se produce una batalla.

Cada recuadro fuera de mapa tiene un Valor de conquista. Es el número de batallas que deben ser combatidas y ganadas para su conquista.

24.2.1 Conquista parcial

Cada batalla victoriosa proporciona un "punto de batalla ganada" en la casilla respectiva del valor de conquista. Para la conquista del recuadro el atacante tiene que permanecer en él y seguir luchando. Por lo tanto, al final de un turno, un recuadro fuera de mapa puede contener unidades de lados opuestos.

Si la casilla está vacía, el atacante obtiene 1 “punto de batalla ganada” en un solo turno por cada unidad atacante que tenga en la caja.

Ejemplo: Alemania invade las colonias británicas en África. Alemania cuenta con dos unidades de África, Gran Bretaña no tiene unidades de defensa. El jugador alemán no conquista todo el cuadro, pero gana un valor de dos puntos. El cuadro tiene un valor de 9, por lo que todavía restan 7 puntos para la conquista (es decir, en teoría, 4 turnos, siempre que el alemán no traiga refuerzos, y el jugador británico no defienda).

24.2.2 Conquista total

Cuando el último apilamiento defensivo es vencido o se alcanza el valor de la conquista, el cuadro se considera plenamente conquistado.

Cuando la casilla está conquistada, no hay necesidad de guarnición. El ocupante recibe la mitad del valor de EPs (redondear al alza).

Recuerde: si Alemania conquista una caja fuera de mapa de África sólo obtiene los ingresos si no hay bloqueo.

El ocupante gana 1 NW por caja completamente conquistada en Asia o África (la ganancia se suma al final del turno). El defensor no pierde NW.

25. Victoria en la Gran Guerra

25.1 ¿La victoria en 1914?

Históricamente, los primeros meses fueron de un estancamiento en los frentes oriental y occidental… pero ¿qué puedes conseguir tú?

.

25.1.1 A casa antes del otoño

En 1914, la victoria se logra por medios militares en el campo de batalla, por la captura de la capital del oponente (en la práctica, la más emblemática de cada lado, París y Berlín). La guerra de trincheras aún no ha comenzado y las batallas, movimientos y contra movimientos asolan toda Europa. Puedes ganar y, por tanto, obtener la victoria parcial a finales de 1914, o puedes decidir continuar la guerra con la esperanza de una victoria decisiva más tarde.

Victoria de la Entente: Berlín es capturado por los alemanes

Victoria de las Potencias Centrales: París es capturado por los rusos.

25.1.2 La victoria en 1915 o más adelante

La guerra de trincheras se ha enquistado y puede durar años. Por lo tanto, desde 1915 en adelante, la victoria se convierte en algo político: debe forzarse la capitulación bando contrario.

Como la guerra se prolonga, el cansancio de la guerra y las bajas humanas pasarán un duro peaje a la voluntad nacional (NW) de cada país, hasta que llegue a un umbral crítico. Graves problemas sociales hacen erupción, y baja más aun el NW, y más peligrosa se vuelve la situación (huelgas, motines, capitulación y finalmente la revolución).

Para evitar lo peor y limitar los riesgos, cada país tiene que reaccionar y tratar de mejorar su NW, a través de acciones políticas y militares, con victorias en el

campo de batalla (incluyendo la conquista de la capital enemiga, importante, pero ya no decisiva).

Pero todo lo anterior, sumado a la duración de la guerra, debilitará el gobierno nacional, lo que a su vez afectará al NW. Por lo tanto, el objetivo es obligar al oponente a ser políticamente frágil a fin de reducir su NW y enviarlo más allá de los umbrales críticos, antes de que nos ocurra a nosotros.

Para ganar:

Potencias Centrales: Francia y Rusia deben rendirse.

Entente: Alemania debe rendirse

Puede que incluso nos interese una rendición voluntaria para evitar una derrota aún más infame (en las peores condiciones).

Al final de la guerra, la "calidad" de la victoria tendrá que ser evaluada.

25.2 capitulación voluntaria

Es posible entrar en negociaciones de paz con el enemigo durante la interfase de invierno, ya sea para alcanzar una paz por separado o engañarle. Una verdadera propuesta de paz tiene pocas perspectivas de éxito, con todo el odio acumulado en los años de guerra y las complicadas maniobras diplomáticas que supone. Puedes concertar una paz por separado sólo con Rusia y Austria-Hungría (en función de tu bando).

25.2.1 Principios generales

Las reglas de paz son muy específicas. Existen cuatro tipos de paz:

Rendición incondicional (para todos), rendición voluntaria (Alemania y Francia), paz separada (Austria-Hungría, Rusia) y paz general.

Cualquier nación puede ser forzada a una rendición incondicional, si su nivel de NW es lo suficientemente bajo. Entonces es necesario realizar un test de rendición incondicional. Si el test tiene "éxito", la nación se rinde incondicionalmente al enemigo.

Francia y Alemania tienen la posibilidad de rendirse voluntariamente (sin test de rendición). El jugador puede elegir esta solución si la guerra está probablemente perdida. Esta opción ofrece condiciones un poco mejores que las de un test de rendición incondicional.

Además, una paz por separado puede ser propuesta a Rusia (por la Entente) y Austria-Hungría (por las Potencias Centrales). Estos dos poderes son los únicos que pueden "aceptar" esa solución, en contra de la voluntad del jugador que los controle.

La Paz General se produce cuando Alemania se rinde, o cuando Francia y Rusia demandan la paz. Si eso ocurre, todos las demás naciones siguen su ejemplo.

25.2.2 Principio de Negociaciones

Jugando la Acción Política de "Negociar la paz" se podrán proponer negociaciones de paz al lado opuesto. Concretando, se intenta negociar con Rusia (si juegas con las Potencias Centrales) o con Austria-Hungría (si lo haces con la Entente), para alcanzar una paz por separado.

Todas las naciones de tu bando deben elegir esta acción simultáneamente (salvo Turquía) pero sólo un test común puede ser resuelto. Hay un "líder" para negociar:

Potencias Centrales: Alemania.
Entente: Francia o Rusia.

Sólo esta nación gana o pierde NW, en función del resultado de la acción (véase el gráfico más abajo).

Tu propuesta puede ser sincera o puede ser un farol. Esta elección es secreta.

Tu oponente puede responder sí o no y esto tendrá consecuencias sobre las negociaciones.

Si Entente responde sí, significa que Francia y Gran Bretaña participan en las negociaciones. Asimismo, si las Potencias Centrales responden afirmativamente, significa que Alemania participa en las negociaciones. Si la respuesta es negativa, significa que Rusia y Austria-Hungría negociarán solas (dependiendo de tu bando).

Si tu propuesta es sincera, se juega un test de Paz. La paz es aceptada o rechazada, independientemente de lo que tu oponente piensa o quiere (sin embargo pueden influir en esta decisión).

Si tu propuesta es un farol, no se ejecutará el test de Paz por que el verdadero objetivo era tender una "trampa" al enemigo y hacerle perder NW.

Nota: En el frente oeste, no es posible la paz por separado, sólo una rendición incondicional.

25.2.3 Objetivos Diplomáticos

Ser "sincero" te permite obtener un test de paz separada, con una penalización si tu oponente respondió que sí, pero sin penalización en caso de que no responda. Todavía, conseguir la paz es difícil y pierdes NWs si fallas.

Si tú oponente responde no, *the United States level* sube un punto (si eres las Potencias Centrales) o lo baja (si eres la Entente).

Un farol te permite reducir el NW de tu oponente si él ha aceptado negociar (cayó en tu "trampa").

Si lanzas un farol a tu oponente y no responde, no ocurre nada.

Por lo tanto el enemigo por lo general debe rechazar cualquier negociación, para evitar un farol (y una pérdida de NW).

Por otro lado, la aceptación de las negociaciones da una mejor oportunidad para evitar una paz por separado, ya que un mayor número de personas en torno a la mesa hacen menos probable las perspectivas de una paz por separado.

Si Francia y Gran Bretaña ayudan a Rusia, con el lanzamiento de ofensivas o una ayuda económica, las posibilidades de una paz por separado se reducen. Lo mismo si Alemania ayuda a Austria-Hungría.

Si Rusia o Austria-Hungría aceptan la paz (con éxito en el test), el tratado es una paz blanca o una paz victoriosa (en tu favor). Esto no es una rendición incondicional, esta paz que trae menos VP.

** Nota: no hay sanciones y bonificaciones en el test.

25.2.4 Oferta NW y la paz por separado

Si su oferta de paz es sincera, se realiza un test de Paz.

Si la paz es aceptada (éxito en el test), la voluntad nacional recibe una bonificación / penalización al azar, tanto para el bando ganador (bonificación) y el perdedor (penalización). En caso de fallo, los valores de penalización son peores.

La paz por separado con Rusia

Un paz por separado es posible sólo si una ciudad rusa (cualquiera, por ejemplo, una ciudad polaca) ha sido conquistada por las Potencias Centrales.

Oferta de Alemania a Rusia

El test se realiza con un D12. Con un resultado de 9 +, Rusia acepta a firmar una paz por separado con las Potencias Centrales.

Modificadores: considerar sólo el año en curso.

-2 El oponente respondió "sí" (Francia y Gran Bretaña participan en la negociaciones).
-1 Si 2 o más ciudades rusas están ocupadas.
-1 Gran ofensiva aliada en el frente francés, al menos durante dos 2 turnos.
-1 Por turno adicional, empezando con el 4 º turno de la ofensiva aliada.

-1 Las Potencias occidentales han dado 40 PE a Rusia (año en curso).
-1 Ciudad o fortaleza (alemana o austriaca), controlada por Rusia.
+ / -? Parlamento ruso (el valor inverso: -1 se convierte en 1, etc.)
+1 Derrota rusa durante una Gran ofensiva alemana en el Frente Este.
+1 Petrogrado o París controlados por el jugador alemán (+2 ambas)
+1 El régimen de Rusia es M o -2 si Rusia esta dirigida por Kornilov.
+1 Se ha producido el evento Sixte de Borbón-Parma.

Si el test falla Alemania pierde 1 NW (además de su oferta). La paz no se firmada aún.

Si el test es positivo Rusia firma el acuerdo de paz. Se aplican los efectos siguientes

Efectos de la Paz en Rusia.

Alemania debe dejar 13 cuerpos de guarnición en la frontera con Rusia.

Rusia cede la Polonia y Finlandia rusas a Alemania.
Lublin, Dubno y Lutsk a Austria-Hungría.
El Imperio Otomano, si participa en la guerra recibe Georgia.
Rumanía, si está la guerra del lado de las Potencias Centrales, recibe Besarabia.

Alemania obtiene 1 punto para su "agricultural shortage", a 2 points flow of MUNs, 10 EPs como indemnizaciones de guerra, y un bono de 2 VP.

Alemania recibe un AMB adicional durante cada Interfase de invierno.

La paz por separado con Austria-Hungría

La paz por separado es posible sólo si una ciudad austro-húngara ha sido conquistada por los Aliados.

Oferta de Rusia o Francia a Austria-Hungría

El test se realiza con un D12. Con un resultado de 9 +, Austria-Hungría firma una paz por separado con la Entente.

Modificadores: considerar sólo el año en curso.

-2 El oponente respondió "sí" (Alemania forma parte de las negociaciones)
-1 Si 2 + ciudades de Austria están ocupadas.
-1 Si la Entente hizo promesas a Italia (Trento e Istria) o Rumanía (Transilvania) (-2 en caso de que se den ambas situaciones)
-1 El Comité checo Masaryk es reconocido por la Entente (evento # 46) o la propuesta de Wilson está en vigor (-2 para los dos casos conjuntamente)
-2 Victoria alemana o austriaca en el Frente Ruso o italiano (en el caso de que Italia forme parte de la Entente)

-1 Alemania ha dado 60 PE a Austria-Hungría (año en curso)
+ / -? Parlamento austriaco (el valor inverso: -1 se convierte en +1, etc.)
+1 Derrota austriaca durante una gran ofensiva rusa o italiana.
+1 Rusia ha firmado la paz (ignorar este modificador si el Comité Masaryk ha sido reconocido)
+1 Italia no es hostil a las Potencias Centrales (ya sea en paz o formando parte de las Potencias Centrales)
+2 Budapest o Viena ocupada por Rusia (+4 ambos)
+3 Sixte de Borbón-Parma (evento # 57)

Si la prueba falla, Rusia o Francia (líder) pierde un punto NW (además de su oferta). La paz no está firmada.

Si el test tiene éxito, Austria-Hungría firma el acuerdo de paz con los efectos siguientes.

La paz por separado con Austria-Hungría

Italia debe dejar 10 cuerpos de guarnición en la frontera con Austria.

Austria-Hungría cede Gorizia, Trieste, Pola, Trento, Bolzano, Cima Presanella, Cima Vetrana y Col Brenner a Italia.
Rusia, si sigue en guerra recibe Galicia.
Rumanía, si esté en la guerra del lado de la Entente, recibe Transilvania.
Serbia recibe Croacia y Bosnia.

Italia recibe 10 EPs como indemnizaciones de guerra y un bono de 2 VPs.

Italia recibe un AMB adicional durante cada Interfase de invierno.

25.3 rendición incondicional

Una nación puede rendirse sin condiciones, si su NW es muy baja, especialmente después de un test de rendición (véase voluntad nacional y zona de inestabilidad) que lamentablemente tiene un resultado positivo. (Tenga en cuenta que cuando Francia se rinde, la escasez de alimentos de Alemania termina permanente y totalmente. Ver 22.2.3).

- La nación se rinde, y firma una paz desastrosa. La lista de cláusulas se muestra a continuación (depende de la nación que se rinda).
- Si una potencia es totalmente ocupada (todas sus ciudades), se rinde automáticamente.
- Alemania y Francia pueden rendirse "voluntariamente" (son los únicos con facultades para poder hacerlo)

25.3.1 Rendición de Rusia

Si Rusia se rinde incondicionalmente, se aplican los efectos de la victoria comentados anteriormente.

25.3.2 Rendición de Austria-Hungría

Si Rusia se rinde incondicionalmente, se aplican los efectos de la victoria comentados anteriormente.

25.3.3 Rendición de Alemania

Si Alemania se rinde incondicionalmente, se firma un tratado de paz muy duro, con los siguientes efectos:

- Esta rendición finaliza la guerra. Todas las demás Potencias Centrales firmarán la paz también.

- Alemania cede todos sus dominios coloniales a Gran Bretaña, Alsacia - Lorena a Francia y el corredor de Danzig a Rusia.

- Francia obtiene 50 EPs como indemnizaciones de guerra y 10 VPs de bonificación.

- ¡Asimismo la armada alemana es hundida!

25.3.4 Rendición de Francia

El juego puede continuar incluso si Francia se rinde, porque Rusia puede estar todavía en guerra (que puede ser victoriosa con la ayuda de Gran Bretaña).

- Si Francia firma una rendición incondicional, acepta muy duras condiciones, con los siguientes efectos.

- Alemania debe dejar 12 cuerpos de guarnición en la frontera francesa.

- Francia no debe ceder ninguna región a las Potencias Centrales, pero Alemania recibirá 50 EPs por indemnizaciones de guerra, 1 point for her “agricultural shortage”, a 2 points flow of MUNs, 10 de VP de bonificación.

- ¡Además, la Marina francesa en su conjunto es cedida a Alemania!

- Alemania recibe un punto adicional de AMB durante cada Interfase de invierno.

25.3. Rendición de Gran Bretaña

El bloqueo comercial es cancelado inmediatamente. La libertad de los mares se reinstaura.

Gran Bretaña cede Nigeria y Sudáfrica a Alemania. Además, Alemania recibe 40 EPs como indemnizaciones de guerra, a 1 point flow of MUNs, y 5 VPs de bono. ¡El conjunto de marina francesa es cedido a Alemania!

Alemania recibe un punto adicional de AMB durante cada Interfase de invierno.

25.3.6 Rendición de Italia

- Austria-Hungría debe dejar 5 cuerpos de guarnición en la frontera italiana.

- Italia cede Libia y Rodas al Imperio Otomano, si están en guerra. Austria-Hungría obtiene 10 EPs como indemnizaciones de guerra, 1 punto para su "escasez agrícola" y 3 VPs de bonificación.

- Austria-Hungría recibe un punto adicional de AMB durante cada Interfase de invierno

27.3.8 Rendición de Turquía

- Austria-Hungría debe dejar 5 cuerpos de guarnición en la frontera italiana.

- Turquía cede Mesopotamia y Palestina a Gran Bretaña, Siria a Francia, a Rusia Ereván, Smyrne a Grecia y a Persia Armenia.

- Gran Bretaña tiene 10 EPs por indemnizaciones de guerra y 1 VP de bonificación.

- Gran Bretaña recibe un punto adicional de AMB durante cada Interfase de invierno.

25.3.9 Rendición de e EE.UU.

- Ninguna región es cedida por los EE.UU., pero Alemania tiene 30 EPs por indemnizaciones de guerra y a 1 point flow of MUNs.

- Alemania recibe un punto adicional de AMB durante cada Interfase de invierno.

25.3.10 Conquista Total

Si una gran potencia nacional pierde todas sus ciudades (en Europa), se rinde incondicionalmente.

- Para Rusia, todas las cajas fuera de mapa deben ser conquistadas también.

- Para Francia y Alemania, se aplican los efectos de la rendición incondicional (los más duros).

Rendición voluntaria de Francia / Alemania

Test de rendición.

Si uno (o ambos), Francia o Alemania, creen que el resultado de la guerra es desastroso, pueden demandar para la paz y la rendición incondicional.

Pidiendo paz voluntariamente reducen la magnitud de la derrota.

Rendición voluntaria de Alemania (Resultados Históricos)

En tal caso, se aplican las condiciones de la rendición incondicional de Alemania descritas anteriormente, pero la cantidad de VPs ganados por el enemigo equivale a 7.

Rendición voluntaria de Francia

En tal caso, se aplican las condiciones de la rendición incondicional de Francia descritas anteriormente, pero la cantidad de VPs ganados por el enemigo equivale a 7.

25.4 Paz General

Si Alemania se rinde, o si Francia y Rusia demandan la paz, la paz se vuelve generalizada para todas las naciones que siguen en guerra.

25.4.1 Fin de la guerra - la rendición de las Potencias Centrales

Si Alemania llega a firmar una paz con los Aliados, las otras Potencias Centrales automáticamente firman también un acuerdo de paz.

25.4.2 Fin de la guerra - la rendición de la Entente

Si Francia y Rusia firman la paz con las Potencias Centrales, las otras naciones de la Entente automáticamente firman también un acuerdo de paz.

Evaluación de la Victoria en la Gran Guerra después de 1914

Tabla de puntos de victoria

La " magnitud de la victoria " se evalúa para el lado victorioso, en función de los tipos de la paz que recibió en el Este (Austria / Rusia) y el Oeste (Alemania / Francia).

El lado victorioso se añade los VPs del Este y el Oeste:

- Potencias Centrales victoriosas: Oeste (Francia), Este (Rusia)
- Entente victoriosa: Oeste (Alemania), Este (Austria-Hungría)

- Si hay otra nación enemiga que se ha rendido antes del acuerdo de paz el lado ganador recibe una bonificación de VPs.

- Cada poder, amigo o enemigo, que se volvió comunista, da una penalización acumulativa de -3.

- Existen varios grados de victoria: desde la victoria decisiva (la mejor) a la inminente revolución bolchevique (la peor).

- Las otras naciones del enemigo (el Reino Unido, Estados Unidos, Italia y Turquía) aceptan firmar la paz, en condiciones aceptables.

25.4.2 Las consecuencias de la guerra

A continuación hay aproximaciones a lo que podría suceder en los próximos años en Europa.

Victoria decisiva: Tu bando obtiene un éxito total. Las principales naciones enemigas se han rendido en las peores condiciones posibles. Obtienes la supremacía en Europa hasta finales de siglo, y eres el líder de facto de la Sociedad de Naciones. Los riesgos de una Segunda Guerra Mundial se han evitado por mucho tiempo.

Gran Victoria: Tu lado ha ganado la guerra, pero quizás no la paz. Tus principales enemigos se han rendido para evitar la derrota total. La paz ha sido firmada, pero aún hay resentimientos en ambos lados. Hay un elevado riesgo de una Segunda Guerra Mundial, pero tu bando es el favorito para ganarla.

Victoria menor: Tu lado tiene un éxito tibio. Tu principal enemigo está fuera de acción por algún tiempo. La paz, entre los vencedores, no es viable, la Segunda Guerra Mundial va a estallar pronto, y su lado no está unido.

¡Venganza!: La victoria militar es incompleta. El enemigo espera para obtener su venganza. La Segunda Guerra Mundial estallará dentro de 20 años, y su victoria, pagada tan cara, volverá a estar en peligro. El lado enemigo tendrá la posibilidad de prevalecer de nuevo.

¿Revolución Mundial?: La Gran Guerra termina con una mala paz, pero más importante, con la aparición del comunismo en Europa, en una o varias naciones. El riesgo de una propagación de la Revolución Bolchevique en el mundo es muy fuerte, ya que no existe ningún otro poder capaz de instalar su orden mundial. La Paz de los Pueblos se extenderá, sólo tienes que esperar.

Ejemplo histórico: Alemania se rindió voluntariamente al Oeste (7 VP) y Austria-Hungría se rindió (7 VP) = 14 VP. Tienes que restar 3 VP por la Revolución Bolchevique en Rusia. El resultado = 11 VP. Es una **victoria menor**. La Gran Guerra no ha instalado una larga paz en Europa.

PARTE 11 – ESTADISTICAS DEL JUEGO

28. Estadísticas del Juego

Se detalla más adelante. Para entrar en la sección de estadísticas del juego, haga click en la bandera de la nación en la parte superior izquierda de la interfaz.

29. Varios

Nota sobre Mensajes de Personalización.
Esta opción está disponible en el menú principal (tecla Esc). Puedes cambiar la visualización por defecto. Muchos se limitan a los mensajes de registro para evitar la avalancha de información sobre los jugadores.

30. Opciones

La ventana de opciones se abre pulsando la tecla Esc (o el botón apropiado en la zona inferior derecha de la interfaz). Esta ventana te permite mofificar gran cantidad de las opciones del juego, tales como el tipo de ficha (3D, 2D, estilo OTAN), los parámetros de la IA, la modalidad de turnos del juego, e incluso modificar algunas reglas del juego decidiendo cuales queremos que se apliquen y cuáles no. Aparecen textos de ayuda si nos situamos encima de las opciones diferentes que nos darán una idea de los efectos que generarán esos cambios.

Introducir imagen Ventana de Opciones

PARTE 12 – APENDICES

a. TERRENO

TERRENO	MOVIMIENTO	COMBATE
LLANO (tierra claro) El terreno LLANO representa zonas abiertas o cultivadas, usualmente alrededor de ciudades o asentamientos.	No tiene impacto sobre los movimientos estándar (excepto en **lluvia** donde el PM se modificaría en **+1**).	Sin efecto
BOSQUE (verde) El BOSQUE es un terreno cubierto de árboles donde los espacios abiertos son inexistentes o muy limitados.	Movimiento lento. Coste de 2 PM. 3 PM para la caballería.	Defensor : +1 a la defensa en todas las rondas de combate.
JUNGLA (idem BOSQUE) Siempre localizada en las cajas anexas al mapa principal. La JUNGLA es un terreno cubierto de plantas tropicales donde los espacios abiertos son inexistentes o muy limitados.	Idem BOSQUE	Idem BOSQUE
PANTANO (azulado con un símbolo de los pantanos). El PANTANO es un terreno blando, con zonas cubiertas de agua.	Movimiento muy difícil. Coste de 2 PM. 3 PM para la caballería.	Defensor : +1 a la defensa en todas las rondas de combate.
LLANURA INUNDADA (azulado con un símbolo de pantano). Bien por evento o bien con un clima lluvioso un terreno LLANO puede convertirse en una LLANURA INUNDADA.	Aplicar movimiento sobre LLANO o PANTANO según la situación.	En caso de inundación: Defensor: +1 a la defensa en todas las rondas de combate.

DESIERTO (amarillo con dunas). El DESIERTO representa áreas áridas. No afecta al movimiento o al combate pero SI lo hace en los suministros, que se ven drásticamente reducidos.	Sin efecto	Sin efecto
COLINAS (marrón claro con el símbolo de colinas). Representa zonas abruptas en las cercanías de las zonas montañosas.	Ralentiza el movimiento (+1 PM cada tres regiones).	Sin efecto
MONTAÑA (marrón con el símbolo de montaña). Representa zonas densamente arboladas y montañosas.	Movimiento lento. Coste de 2 PM. 3 PM para la caballería.	Defensor : +2 a la defensa en la primera ronda de combate. +1 a la defensa en las sucesivas rondas. Las tropas de montaña reciben un bono de defensa permanente de +3. En el ataque reciben un bonus permanente de +2.
ALTA MONTAÑA. (marrón oscuro con el símbolo de montaña). Representa zonas montañosas de gran altitud.	Ninguna unidad, excepto las de montaña, pueden entrar en estas zonas. Coste de 3 PM.	Idem MONTAÑA
PLAYA DE DESEMBARCO (borde amarillo en la línea de costa). Esta zona indica que un desembarco es posible. No es un terreno por si mismo. Para otros efectos se aplicará el terreno sobre la que esté situada.	Se aplica el del terreno de la región donde esté situada la playa. No obstante la unidad gasta todo su primer movimiento en el desembarco.	Se aplica el del terreno donde esté situada la playa.
CAMINOS y CARRETERAS	Se considera como terreno LLANO.	Se aplica el del terreno donde esté situado el camino o paso.
CIUDAD	Sin efecto	Sin efecto
CAPITAL	Sin efecto	Defensor : +1 a la defensa en todas las rondas de combate.

PUERTO MENOR Y CABEZAS DE PLAYA. Un PUERTO MENOR proporciona seguridad a los buques así como se pueden realizar en él pequeñas reparaciones. Una CABEZA DE PLAYA funciona coo un puerto menor en una playa donde se encuentre un HQ.	Acelera el embarque o desembarco de unidades de tierra transportadas por mar.	Sin efecto
PUERTO MAYOR. Un PUERTO MAYOR proporciona seguridad a los buques así como se pueden realizar reparaciones en él. Más fácilmente si además tiene un astillero.	Acelera el embarque o desembarco de unidades de tierra transportadas por mar.	Sin efecto
RIO MENOR Y CANALES. Los CANALES y RIOS MENORES son un obstáculo al movimiento debido la escala del juego.	No tiene impacto sobre los movimientos estándar (excepto en **lluvia** donde el PM se modificaría en **+1**).	Defensor : +1 a la defensa en la primera ronda de combate.
RIO MAYOR. Un RIO MAYOR supone un serio obstáculo al movimiento cuando no existen puentes.	Movimiento : +1 PM excepto en ciudades amigas.	Buena posición defensiva cuando te atacan a través de uno. +2 a la defensa en la primera ronda de combates. +1 en las sucesivas rondas de combate.
GRAN RIO. Idem que un RIO MAYOR pero más arriesgado de cruzar.	Riesgo de pérdida de tropas si se cruza. (50% chance of losing 1 step on 2 lowest morale units) excepto en ciudades amigas.	Buena posición defensiva cuando te atacan a través de uno. +2 a la defensa en la primera ronda de combates. +1 en las sucesivas rondas de combate.
INTRANSITABLE. Lagos y Crestas de cordilleras.	No se pueden atravesar ni entrar en estas zonas.	No se combate en estas zonas.
ZONA OCEANICA. Representa los grandes espacios abiertos marinos, lejanos a la costa.	Prohibido el movimiento a unidades navales excepto las embarcadas.	Sin efecto sobre el combate.
ZONA COSTERA. Representa la zona de mar que bordea la costa.	Menor coste para las unidades navales que la ZONA OCEANICA.	Puede contener campos de minas marinas.

b. DIPLOMACIA

VALORES DIPLOMATICOS BASE PARA NACIONES MAYORES

El Valor Diplomático Base (modificado como sigue) es el número de nuevos diplomáticos que cada nación puede desplegar cada interfase. A parte de estos, existen una serie de diplomáticos "señuelo" (por ejemplo diplomáticos con valor "0").

GRAN BRETAÑA

BASE 3

+1 por 5 EP gastados en diplomacia (max +2)

GEOPOLITICA

+1 Bruselas pertenece a la Entente (Si Bélgica es invadida por las Potencias Centrales)

+1 Si Damasco y Jerusalén (las dos simultáneamente) o Bagdad están ocupadas por el Ejército Británico (no acumulativo)

+1 Si una capital enemiga de los Balcanes es ocupada por el Ejército Británico

+1 Si Constantinopla o Roma es conquistada por el Ejército Británico

+1 Si Gran Bretaña lanza y vence en una Gran Ofensiva en el Frente Francés (la más reciente, comenzando en 1915).

+1 Victoria Mayor Naval (valido durante un año)

-2 Derrota Mayor Naval (valido durante un año)

-1 Suez conquistada por las Potencias Centrales

-1 Si una ciudad británica es ocupada por Alemania

-1 Si el Parlamento es derrotista o se pierde Londres.

FRANCIA

BASE 3

+1 por 5 EP gastados en diplomacia (max +2)

GEOPOLITICA

+1 Si Metz o Estrasburgo están en poder francés (no acumulativo)

+1 Si una capital enemiga de los Balcanes es ocupada por Francia

+1 Si Constantinopla o Roma son ocupadas por Francia

+1 Si Francia lanza y vence una Gran Ofensiva en el Frente Francés (la más reciente, comenzando en 1915)

+1 Victoria Mayor Naval (valido durante un año)

-1 Si Francia lanza y sale derrotada de una Gran Ofensiva en el Frente Francés (la más reciente, comenzando en 1915)

-1 Derrota Mayor Naval (valido durante un año)

-1 Si Argel es conquistada por las Potencias Centrales

-1 Si Lille, o Nancy, o Lyon son ocupadas por las Potencias Centrales

-1 Si el parlamento es derrotista o se pierde París

RUSIA

BASE 2

+1 por 5 EP gastados en diplomacia (max +2)

GEOPOLITICA

+1 Si Constantinopla o Budapest son ocupadas por el Ejército Ruso

+1 Si Koenigsberg o Presmzyl o Erzerum son ocupadas por el Ejército Ruso

+1 Si una capital enemiga de los Balcanes es ocupada por Rusia

+1 Si Rusia lanza y vence una Gran Ofensiva en el Frente Ruso (la más reciente, comenzando en 1915)

-1 Si Rusia lanza y sale derrotada de una Gran Ofensiva en el Frente Ruso (la más reciente, comenzando en 1915)

-1 Si Minsk o Kiev o Riga son ocupadas por las Potencias Centrales (no acumulativo)

-1 Si el parlamento es derrotista o se pierde Petrogrado

ESTADOS UNIDOS DE AMERICA

BASE 3

+1 por 5 EP gastados en diplomacia (max +3)

GEOPOLITICA

+1 Victoria Mayor Naval (valido durante un año)

-1 Derrota Mayor Naval (valido durante un año)

-1 Si Estados Unidos está en guerra con Méjico

-1 Si el Parlamento es derrotista

ITALIA

BASE 1

+1 por 5 EP gastados en diplomacia (max +1)

GEOPOLITICA

+1 Si Trieste o Trento están en poder de Italia (no acumulativo)

+1 Si una capital enemiga de los Balcanes es ocupada por el Ejército Italiano

+1 Si Italia vence en una Gran Ofensiva en el Frente Italiano (la más reciente, comenzando en 1915)

+1 Victoria Mayor Naval (valido durante un año)

-1 Derrota Mayor Naval (valido durante un año)

-1 Si una ciudad italiana es ocupada por las Potencias Centrales

-1 Si el parlamento es derrotista o se pierde Roma

Si Italia apoya a las Potencias Centrales : Sustituir Potencias Centrales por Entente

Reemplazar el modificador de Trieste y Trento por +1 Si Niza es ocupada por Italia

ALEMANIA

BASE 4

+1 por 5 EP gastados en diplomacia (max +3)

GEOPOLITICA

+1 Si Paris es tomada por el Ejército Alemán

+1 Si Bruselas o Varsovia o Petrogrado son ocupadas por Alemania (por cada una de ellas con un max +3)

+1 Si una capital enemiga de los Balcanes es ocupada por el Ejército Alemán

+1 Si Constantinopla o Roma son ocupadas por Alemania

+1 Si la Guerra Submarina es un éxito (Gran Bretaña pierde ≥ 100 EP durante la última interfase)

+1 Si Alemania lanza y vence una Gran Ofensiva en el Frente Francés o Frente Ruso (la más reciente, comenzando en 1915)

-1 Si Alemania lanza y sale derrotada de una Gran Ofensiva en el Frente Francés o Frente Ruso (la más reciente, comenzando en 1915)

+1Victoria Mayor Naval (valido durante un año)

-1 Derrota Mayor Naval (valido durante un año)

-1 Si 3 ciudades de Alemania están ocupadas por la Entente.

-1 Si el parlamento es derrotista o se pierde Berlín

IMPERIO AUSTRO-HUNGARO

BASE 2

+1 por 5 EP gastados en diplomacia (max +2)

GEOPOLITICA

+1 Si Kiev o Venecia son ocupadas por Austria (por cada una de ellas, max +2)

+1 Si una capital enemiga de los Balcanes es ocupada por el Ejército Austriaco

+1 Si Constantinopla o Roma son ocupadas por Austria

+1 Si Austria lanza y vence una Gran Ofensiva en el Frente Italiano o Frente Ruso (la más reciente, comenzando en 1915)

+1Victoria Mayor Naval (valido durante un año)

-1 Derrota Mayor Naval (valido durante un año)

-1 Si Trieste o Sarajevo o Kracovia son ocupadas por la Entente (no acumulativo)

-1 Si el parlamento es derrotista o se pierde Viena o Budapest

TURQUIA

BASE 1

+1 por 5 EP gastados en diplomacia (max +1)

GEOPOLITICA

+1 Si El Cairo está en poder de Turquía

+1 Si una capital enemiga de los Balcanes es ocupada por el Ejército Turco

-1 Si Erzerum o Bagdad o Izmir son ocupadas por la Entente

-1 Si el parlamento es derrotista o se pierde Constantinopla

Si Turquía apoya a la Entente: Sustituir Entente por Potencias Centrales

Ignorar el modificador de El Cairo

NIVEL DIPLOMATICO DE LAS NACIONES – BASE 1914

II GRANDES POTENCIAS

GRAN BRETAÑA

Nivel Secreto en el inicio (de 1 a 5 determinado al azar al inicio de la partida en Agosto de 1914)

Pro-Entente

<u>Modificadores de cambio en el Status</u>

-1 Si Bélgica cede ante ultimátum de las Potencias Centrales (derechos de paso aceptados)(Ver Bélgica, resultado 8+) o por evento.

+/- 1 Si Turquía o Italia ha declarado la guerra a la Entente/Potencias Centrales (-2 Si ambos lo hacen a la Entente).

-2 Si las Potencias Centrales han declarado la guerra a Bélgica en 1914 (+1 Si Bélgica es de la Entente)(+/- 1 en 1915+)

-1 Cada vez que las Potencias Centrales declaren la guerra a un país menor (que no sean Bélgica, Luxemburgo o Serbia)(+1 si son de la Entente)

-1 Si el diferencial de "ciudades objetivo" entre las Potencias Centrales y la Entente sea ≥ 3 (lo mismo +1 a la inversa para la Entente) (Solo aplicable a "ciudades objetivo" de potencias mayores)

+1 Si Alemania ha escogido el Plan de Guerra "Moltke" o "Kronprinz" (anulado en el caso de que Bélgica sea invadida por las Potencias Centrales)

+1 Si Constantinopla es invadida por Rusia

Nivel Diplomático. (resultado) El Status va de 0 a 8 (o 10***)

0 Gran Bretaña declara la guerra a las potencias Centrales

1-2 *Solo si Bélgica es invadida por las Potencias Centrales (de otra forma se aplica el resultado inferior de 3-4)*

Gran Bretaña declara una "Intervención Limitada" en Bélgica contra las Potencias Centrales. La guerra todavía no está oficialmente declarada:

- La BEF desembarca en un puerto belga al final de la Fase Militar de la Entente, preferentemente Antwerp. Las unidades del BEF deben mover 1 región desde cualquier puerto belga (sin atacar, ni interceptar). Cualquier ataque sobre la BEF o si las Potencias Centrales tienen Antwerp bajo asedio se considerará inmediatamente como una declaración de guerra contra Gran Bretaña.
- La Diplomacia Británica se activa. La Entente recibe 2 AMB Británico cada interfase, más 3 base AMB durante la interfase de invierno.
- Gran Bretaña pone a disposición de Francia 1 MUN

3-4 Gran Bretaña es Pro-Entente pero no entra en la guerra. La Entente recibe 2 AMB Británico cada interfase, más 3 base AMB durante la interfase de invierno. A principios de invierno de 1914 el Nivel Político de Gran Bretaña baja -1 nivel al principio de cada interfase. Francia recibe el uso de 1 MUN.

5-6 Mismo resultado que 3-4 pero en este caso Gran Bretaña está políticamente indecisa y prudente. La Entente recibe 2 AMB Británico cada interfase (compra), más solo 2 base AMB durante la interfase de invierno. Francia recibe el uso de 1 MUN.

7-8 Mismo resultado que 5-6, Gran Bretaña continúa políticamente indecisa y prudente. La Entente recibe 2 AMB Británico cada interfase (compra), más solo 1 base AMB durante la interfase de invierno. Francia recibe el uso de 1 MUN.

El nivel puede ser de más de 8 solo en el caso de que ocurra una invasión de Bélgica por parte de la Entente. Con un 9+ Gran Bretaña se convierte en Neutral. La Entente ya no recibe AMB Británicos (se retiran los existentes). Su Nivel Político deja de

disminuir en cada interfase. Las zonas marítimas controladas por Gran Bretaña pasan a ser aguas abiertas para los dos bandos. Francia no recibe MUN.

Nota: Si Gran Bretaña declara la guerra 1915+, todos los refuerzos correspondientes a 1914 llegan tan pronto se realiza la declaración de guerra. La BEF se convierte en el I y II Ejército.

Gran Bretaña en Paz :

Unidades Navales alemanas de Superficie: Alemania puede repatriar a el BC Goeben y su escolta, así como su Escuadrón del Lejano Oriente.

Tendencia Anti-Alemana: Los niveles en Gran Bretaña bajan en 1 al inicio de cada interfase, comenzando en invierno de 1914. Ignorar si Francia ha invadido Bélgica o si Gran Bretaña ya no es Pro-Entente (9+).

U-Boats alemanes: Cada U-Boat completada baja el nivel diplomático de Gran Bretaña en 1.

Buques de Guerra alemanes: Cada buque de las clases YORCK y MACKENSEN botado antes o durante la interfase de verano de 1916 el nivel diplomático británico bajará en 1, por buque.

Comercio Británico: Gran Bretaña ayuda a la Entente económicamente. Francia y Rusia reciben cada una de ellas 30 EP más un flujo de 1 MUN por interfase, desde principios del invierno de 1914. El flujo de MUN se incremente en 1 por cada interfase hasta alcanzar un flujo de 5 en cada una de ellas. Francia tiene además un arsenal de MUN británico a su disposición. En el caso de que Francia invada Bélgica esto se verá reducido a 15 EP y un flujo max de 2 MUN por interfase. En el caso de que Gran Bretaña se sitúe 9+ cesará toda ayuda por parte de Gran Bretaña.

Si Rusia pierde Petrogrado o se rinde toda la ayuda que recibía irá a parar a Italia o Turquía en el caso de que alguna de ellas esté en guerra contra las Potencias Centrales.

Comercio de las Potencias Centrales: Alemania gestiona su comercio, así como los ingresos procedentes de sus colonias, que es de 32 PE. Austria-Hungría 10 PE por su comercio en el Mediterráneo.
El evento del comercio submarino "Deutschland" en Baltimore se ha obviado.

Producción Civil Británica: Baja en 1 el nivel cada interfase.

→ mark off 6 naval unit squares per Interphase, as long as it is at peace

En 1916 se crea el III Ejército Británico +3 Cuerpos de la Commonwealth + 1 Artillería (II) + 1 Artillería (sin número de ejército) + 1 tanque pesado + 1 caza

En 1917 se crea el IV Ejército Británico + todos los cuerpos de la Commonwealth + 1 Artillería de Asedio + 2 Tanques Pesados + 2 Cazas. La producción de tanques se realizará a poca velocidad industrial (1 tanque pesado por turno). El resto de unidades (que no sean refuerzos) todavía no se han construido.

Control de los Mares: Gran Bretaña, mientras esté en paz, impone neutralidad en las siguientes zonas marítimas: Mar del Norte y el Canal de la Mancha. Ningún buque en misión de combate de ambos bandos puede estar en estas zonas. Incluido los German Raiders. La Entente siempre respeta este punto aunque está autorizada a utilizar transportes a través del Canal. Si los alemanes no respetan este punto esto se considerará como una declaración de guerra. En este caso la Grand Fleet y la Scouting Fleet entrarán en el Mar del Norte en misión de "Control".

Los German Raiders pueden operar contra el comercio Nor-Atlántico Francés. En este caso el nivel británico bajara 1 nivel con cada acción.

Eventos : Los eventos "Torpedoing" , "Lusitania", "Seizure of Neutrals" y "Lawrence de Arabia" no se aplicarán mientras Gran Bretaña esté en paz.

Gas: -1 al nivel diplomático durante el uso del 1er ataque con gas por parte de la Potencias Centrales o -2 si su uso es de forma masiva la primera vez. (+1/+2 si es por parte de la Entente).

Estados Unidos: Su nivel diplomático no podrá situarse por debajo de 14 si Gran Bretaña está en paz.