

**REGLAMENTO**

**ÍNDICE DE CONTENIDOS**

1.0 Introducción..... 2  
 2.0 Componentes del Juego..... 2  
 3.0 Despliegue..... 5  
 4.0 Victoria..... 6  
 5.0 Secuencia del Turno..... 8  
 6.0 Apilamiento..... 8  
 7.0 Abastecimiento..... 8  
 8.0 Refuerzos, Reemplazos y Retiradas.... 10  
 9.0 Atrincheramiento..... 11  
 10.0 Control del Mando..... 11  
 11.0 Movimiento Estratégico..... 12  
 12.0 Movimiento Operacional..... 13  
 13.0 Combate..... 14  
 14.0 Posiciones Preparadas y Cañones de Asedio..... 16  
 15.0) Fichas (Opcionales) de Señuelo..... 18  
 16.0 Escenario de la Batalla del Marne..... 18  
 17.0 Escenario Corto Campaña Histórica. 19

**1.0 Introducción**

**1.1 En General**

*1914: Glory's End* es un wargame para dos jugadores que simula la campaña inicial en el frente oeste en la I Guerra Mundial, desde la Batalla de las Fronteras al último intento alemán de ganar la guerra ese año en Ypres. Los jugadores se meten en la piel de los comandantes supremos de ambos bandos. El jugador alemán estará normalmente a la ofensiva, intentando capturar los suficientes pueblos y ciudades franceses como para provocar un colapso político, pero los jugadores aliados son también poderosos y capaces de asestar fuertes contragolpes por sí mismos.

**1.2 Escala del Juego**

Cada turno del juego representa tres días. Cada hexágono es igual a 9.5 millas (15.4 km) de un lado al opuesto. Las unidades

representa brigadas (5.000 a 8.000 hombres), divisiones (15.000 a 18.000 hombres) y cuerpos (30.000 a 55.000 hombres).

### 1.3 Límites Temporales

Una vez os hayáis familiarizado con el juego, recomendamos un límite de no más de diez minutos para completar el turno de cada jugador. Esta regla no sólo acelera la partida, sino que también obliga al jugador a tomar decisiones precipitadas de la manera que tuvieron que hacerlo sus homólogos históricos.

### 1.4 Listado de Términos del Juego

La siguiente lista de acrónimos se usa en *1914: Glory's End*, explicando lo que significa cada uno y con la regla principal para consultarlos.

- TRC: Tabla de Resultados del Combate (13.0)
- MTD: Modificador a la Tirada del Dado (13.12)
- ZFs: Zonas Fortificadas (14.3)
- PPs: Puntos de Pérdidas (13.17)
- AM: Asalto de Marcha (13.23)
- PMs: Puntos de Movimiento (12.1)
- SMN: Sin Mando (10.1)
- DES: Desabastecida (7.1)
- AP: Asalto Preparado (13.0)
- RR&R: Refuerzos, Reemplazos y Retiradas (8.1)
- ME: Movimiento Estratégico (11.1)
- TET: Tabla de Efectos del Terreno
- PVs: Puntos de Victoria (4.1)

## 2.0 Componentes del Juego

### 2.1 Listado de Componentes

Los componentes de *1914: Glory's End* son los siguientes:

- Dos láminas con 176 fichas de 1,5 cm
- Un mapa de 55 x 85 cm
- Dos tarjetas de ayuda para los jugadores (idénticas)
- Una libreta de hojas de turno
- Este reglamento
- Dos dados de seis caras (que también se usan en *When Eagles Fight*)

### 2.2 El Mapa de Juego

El mapa representa las áreas de Europa Occidental en las que se luchó la campaña de 1914. Se ha superpuesto una retícula de hexágonos (hex) en el mapa para regular la colocación y el movimiento de las unidades. Se considera que una unidad está en un solo hexágono a la vez. Cada hexágono contiene características de terreno naturales o artificiales que pueden afectar al movimiento de las unidades y al combate entre ellas. El terreno natural y artificial del tablero se ha alterado con respecto a su configuración en el mundo real para que encaje en la retícula hexagonal, pero las relaciones entre el terreno de hex a hex son precisas hasta el grado necesario como para presentar a los jugadores los mismos dilemas espacio-temporales que afrontaron sus homólogos históricos.

Cada hexágono tiene un número de identificación de cuatro dígitos. Se usa para encontrar los lugares más rápidamente (por ejemplo, la ciudad de Antwerp está en el hex 1226), y para permitirte anotar las posiciones de las unidades si una partida debe ser interrumpida y el juego debe dejarse a un lado temporalmente antes de ser acabado.

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

### 2.3 Las Fichas

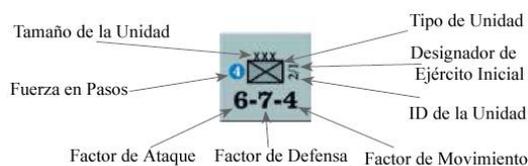
La mayoría de fichas incluidas en el juego representan unidades de combate; otras se proporcionan como marcadores informativos y recordatorios. Después de haber leído estas reglas detenidamente al menos una vez, destroquelas las fichas. **Consejo:** Cortar las “orejas de perro” de las esquinas con un cortaúñas facilita su manejo y apilamiento durante el juego.

Cada unidad de combate muestra una serie de datos: nacionalidad, identificación histórica y organizativa, tamaño, fuerza en pasos y de combate, capacidad de

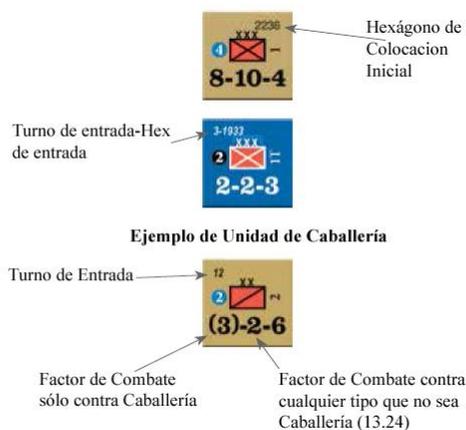
movimiento operacional, e información del turno de entrada o de la colocación inicial.

## 2.4 Ejemplos de Unidades de Combate

La unidad que se ve a continuación es el 2º Cuerpo de Infantería alemán. Cuando está a “plena fuerza” consta de “cuatro pasos de fuerza” (cada cara de las fichas representa un paso, véase 2.11). Con toda su fuerza (cuatro pasos) tiene un “factor de ataque” de 6, “un factor defensivo” de 7 (véase 2.9), y un “factor de movimiento” de 4 (véase 2.10). Comienza la partida en el mapa como parte del 1ª Ejército Alemán (véase 3.3 y 3.4).



Las tres unidades representadas a continuación muestran información no mostrada en la ilustración anterior. La unidad superior comienza la partida en un hex específico, tal y como indica el dígito de 4 números en su esquina superior derecha. Las otras dos unidades son refuerzos; entran en la partida en el turno indicado por el primer número de la esquina superior izquierda. La unidad francesa en el medio también tiene un número de hex de 4 dígitos que indica *el hexágono* en el que entra en el turno indicado. La unidad de más abajo es una división de caballería, que tiene factores de combate diferentes a los de las unidades de infantería (véase 13.24).



## 2.5 Nacionalidad

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

### Bando Aliado

- Unidades Belgas\*: Azul Claro
- Unidades Británicas: Canela
- Unidades Francesas: Azul Oscuro

### Bando Alemán

- Alemanes: Gris

*\* Comentario del Diseñador: Es posible –si el jugador alemán decide no invadirla– que Bélgica no se implique activamente en el juego (neutral). Bélgica nunca puede estar en el bando alemán (véase 3.7).*

## 2.6 Identificación Histórica

Cada unidad está identificada por un número y/o una letra, abreviación de su nombre histórico completo. Las abreviaciones son las siguientes:

- B – Bávaras
- BR –Reserva Bávara
- C – Caballería
- Co – Coloniales
- DL – *Deckungstruppen am Oberrhein des Landwehr* (Tropas de Reserva de la Guardia Nacional Alemana en el Rhin Superior)
- E – Ersatz (Reemplazos)
- FR – Fortaleza en Reserva
- G – Guardia
- GR – Reserva de la Guardia
- I – Hindúes
- L – *Landwehr* (Guardia Nacional Alemana)
- LFD –División de Fortaleza de Lille
- M – Marroquíes
- N – Naval
- NR – Nueva Reserva
- R – Reserva
- T – Territoriales (Guardia Nacional Francesa)

## 2.7 Tipos de Unidades

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

- ☒ Infantería
- ⚓ Infantería Naval
- Infantería de Fortaleza
- ▧ Caballería
- ◼ Cañones de Asedio

## 2.8 Tamaño de las Unidades

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

**XXX** – Cuerpo

**XX** – División

**X** – Brigada

**I** – Batallón

**Comentario del Diseñador:** Un paréntesis encima del símbolo de la unidad significa que es una formación irregular o ad hoc de ese tamaño aproximado. Nos referiremos a esas unidades como “grupos”. Las unidades de Fortaleza no tienen símbolo de tamaño de unidad (véase 14.0).

## 2.9 Factores de Ataque y Defensa

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

**Comentario del Diseñador:** Los factores de combate que se muestran en las unidades de caballería y de cañones de asedio son excepciones al acuerdo general que se acaba de describir. Para más detalles sobre esto, véase 13.24 y 13.25 para la caballería y 14.7 para los cañones de asedios.

Obsérvese también que los grupos franceses “R” son más fuertes en defensa que sus cuerpos hermanos activos (los 5-4-4). Los grupos de reserva tenían tres divisiones cada uno en lugar de dos.

## 2.10 Factor de Movimiento Operacional

Este número es una medida de la capacidad de una unidad para atravesar el mapa durante la “Fase de Movimiento Operacional” en cada turno. Las unidades pagan diferentes costes de movimiento para entrar a diferentes hexágonos dependiendo del

terreno de esos hexágonos y de los lados de hexágono que los bordean (véase 12.0).

## 2.11 Pasos

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

Las unidades de tres y cuatro pasos están representadas por dos fichas cada una. Sólo una de estas fichas puede estar en el mapa a un mismo tiempo. Las fichas con valores más bajos (con un punto grande en su esquina superior izquierda) se sustituyen por las de valor más alto conforme la unidad sufre bajas (véase 13.20); la ficha de valores más altos puede ser sustituida por la de valores más bajos si la unidad recibe reemplazos (véase 8.6).

Los pasos que contiene una unidad son una medida de su capacidad para absorber pérdidas antes de ser eliminada. Cuando una unidad es “eliminada” durante la partida, no significa que todo individuo de ella haya muerto; significa que ha sufrido las suficientes bajas y perdido equipamiento como para resultar inútil en más operaciones de combate. Si una unidad de dos pasos o de varios pasos sufre “la pérdida de un paso”, se gira a su cara reducida (la que tiene el paso de valor más bajo). Si una unidad de un paso (o una unidad de dos, tres o cuatro pasos que ha sido “reducida”) sufre la pérdida de un paso, se retira del mapa (“eliminada”) y se coloca en el montón de “fichas muertas”.



## 2.12 Otras Fichas

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

	Marcador de Movilización (3.3)
	Turno de Juego (5.2)
	Señuelo Alemán / Marcador de Control (4.2 y 15.0)
	Señuelo Británico / Marcador de Control
	Señuelo Francés / Marcador de Control
	Marcador de Fuera de Mando (10.0)
	Reemplazos Disponibles (8.6)
	Marcador de Puntos de Victoria Positivos (4.2)
	Descanso y Reposición (8.6)
	Zona Fortificada (14.3)
	Marcador de Atrincheramiento Completado (9.2)

## 3.0 Despliegue

### 3.1 Elección de Bandos y Despliegue

Elegid cuál de los dos escenarios jugaréis y qué bando dirigirá cada jugador. El “Jugador alemán” dirige todas las unidades alemanas; el “Jugador aliado” dirige todas las unidades de los ejércitos francés, británico y (si esta nación entra en juego debido a la invasión alemana) belga.

Divide las unidades de cada bando en tres montones: uno para las unidades “iniciales” (aquellas que tienen un número de hex de ejército inicial o de colocación inicial en su esquina superior izquierda), otro para las

unidades sustitutas, y un tercero para los refuerzos. Coloca las unidades de refuerzos de ambos bandos directamente en la Tabla de Registro de Turnos impresa en el mapa, colocando cada una en la casilla correspondiente del turno de juego durante el que entrará.

### 3.2 El Escenario Histórico

Este escenario comienza con la neutralidad de Bélgica y Luxemburgo ya violada por los alemanes. (El ejército belga está por lo tanto ya activo en el bando aliado; no hay ejército luxemburgués.) Holanda y Suiza son neutrales y ningún bando puede violar sus territorios durante la partida.

*Comentario del Diseñador: Ninguna unidad puede entrar a territorio suizo durante ningún escenario. Los alemanes pueden violar la neutralidad de Holanda; véase 3.7.*

### 3.3 Despliegue de la Campaña Histórica

Coloca todas las unidades iniciales con números de hex específicos, incluyendo los Marcadores de Movilización, directamente en esos hexágonos.

A continuación, el jugador alemán debería alejarse temporalmente del mapa mientras el francés coloca en él todas sus unidades iniciales con un número de “Indicador de Ejército Inicial” (véase 2.4). Todas estas unidades deben ser colocadas en Francia (¡únicamente!) en o hasta tres hexágonos de la ficha de movilización correspondiente. Pueden ser apiladas (dentro de los límites normales) con otras unidades de su propio ejército y/o con unidades iniciales que no pertenezcan a ningún ejército inicial. Las unidades que pertenecen a algún ejército no pueden comenzar apiladas con unidades que pertenezcan a otro ejército.

Después de eso, el jugador francés debe alejarse del mapa mientras el jugador alemán coloca en él todas sus unidades iniciales con un número de “Indicador de Ejército Inicial”. Deben ser colocadas en o hasta a tres hexágonos de la ficha de movilización correspondiente en Alemania, Luxemburgo

o Bélgica. (Nota: en este escenario, al menos una unidad alemana elegible debe comenzar en cada uno de estos dos países.) Ninguna unidad alemana puede ser desplegada en ningún hex de Francia. Los límites de apilamientos descritos en el párrafo anterior se aplican.

Durante este proceso, ningún jugador puede examinar los apilamientos del otro.

### 3.4 Unidades “0”



El 1º Cuerpo de Caballería francés y varias unidades del bando alemán se señalan como pertenecientes al ejército “0” (cero). Esto significa realmente que comenzaron la campaña bajo el control directo de sus cuarteles generales supremos. A efectos del despliegue, ambos jugadores las asignan a cualquiera de sus ejércitos iniciales (o, en el caso del alemán, a varios). Una vez asignadas, las unidades “0” despliegan como si el número de ejército asignado estuviese impreso debajo de su propia ID de unidad.

**Comentario del Diseñador:** El 2 de agosto, el GCG ordenó al 4º Ejército francés de la reserva que se posicionara a la izquierda del 3º Ejército. Sin embargo, esa concentración no se completó hasta el 14 de agosto, razón por la que el 4º comienza en el hex 3223.

### 3.5 Escenario con Despliegue Libre

Este escenario permite a ambos jugadores elaborar sus propios planes de movilización para sus unidades de ejércitos iniciales, pero al coste de añadir un considerable tiempo de duración al juego. Es decir, ambos jugadores comienzan desplegando las unidades iniciales de su bando que tienen hexágonos específicos de despliegue en sus esquinas superiores izquierdas directamente en esos hexágonos. Entonces el jugador alemán se aparta temporalmente del mapa mientras el jugador aliado despliega sus cinco marcadores de movilización de ejército en el mapa para que sirvan como ayuda visual para el resto de su despliegue.

En este escenario, ningún jugador está obligado a situar sus marcadores de movilización de ejército en los hexágonos impresos en esas fichas. El jugador aliado puede colocar sus marcadores en cualquier lugar de Francia, y el jugador alemán puede colocar los suyos en cualquier lugar de Alemania (no más de uno por hex en ambos casos, y véase también 3.7).

Tras desplegar los marcadores de movilización de ejército, el jugador aliado despliega las unidades de sus ejércitos iniciales, incluyendo las unidades “cero” y los señuelos, directamente en el mapa dentro de los mismos límites dados para el escenario histórico. Por ejemplo, cada unidad francesa debe comenzar a tres hexágonos o menos de su propio marcador de movilización de ejército y dentro de territorio francés, sin apilarse con unidades de otros ejércitos numerados, etc.

Después de que todas las unidades de ejércitos iniciales hayan sido colocadas, el jugador aliado apunta los números de hexágonos de estas unidades iniciales en una hoja de papel, creando una lista, deja ese papel fuera de la vista, y retira del mapa sus unidades de ejércitos iniciales, incluyendo las unidades “0”, los señuelos y los marcadores de movilización. Entonces el jugador aliado se aparta mientras el alemán repite el mismo proceso para las unidades de ejércitos iniciales alemanes.

Una vez los planes de ambos bandos han sido registrados de la manera descrita, el jugador alemán se aparta mientras el jugador aliado saca su lista y redisplaya exactamente como antes. Entonces el jugador aliado se aparta y el jugador alemán hace lo mismo en su lado. El juego está ahora desplegado.

**Comentario del Diseñador:** Que los jugadores se aparten una última vez es para que ninguno de ellos observe el despliegue exacto de las unidades señuelo del otro o la composición de sus apilamientos. Este proceso puede simplificarse razonablemente

*si ambos jugadores poseen una copia de 1914 y acuerdan llegar a la partida con sus bandos ya determinados y sus propios planes de movilización ya seleccionados y anotados en la lista.*

### 3.6 Neutralidad

El estatus de neutralidad de Bélgica y Luxemburgo en el escenario con Despliegue Libre es determinado por la colocación inicial alemana. Si el jugador alemán no coloca unidades en uno (o en ninguno) de esos países, éstos son neutrales –lo que significa que su territorio no puede ser violado– durante el resto de la partida. (El jugador alemán puede decidir violar ambos, ninguno, o uno y no el otro, como le parezca.)

El jugador alemán también puede violar la neutralidad de Holanda durante su despliegue inicial en el escenario con Despliegue Libre. Si Holanda es invadida de esa manera, se considera que también se ha unido al bando aliado.

En tales casos, la regla 7.11 (el Cuello de Botella de Liege) deja de estar vigente. Si Holanda es violada, los refuerzos de los Turnos 5 y 14 alemanes no aparecen (se consideran fuera del mapa, combatiendo a los holandeses en el norte). El jugador alemán pierde 15 PV por invadir Holanda, pero el jugador aliado no gana nada por ello.

**Importante:** Durante la planificación de la movilización, el jugador alemán no puede colocar sus marcadores de movilización de ejércitos en ningún hexágono adyacente a Holanda, Bélgica y/o Luxemburgo (1017, 1117, 1218, etc., al sur de 2717). Puede situar allí a unidades de combate reales y dentro de Bélgica y Luxemburgo. Esta distinción es importante para limitar la penetración alemana de los territorios neutrales a la profundidad adecuada para la fecha de inicio del juego.

*Comentario del Diseñador: Es importante comprender que en ambos escenarios, si la neutralidad de un país dado no es violada*

*durante el despliegue alemán tal y como se describe en las reglas anteriores, entonces no puede ser violada por ningún bando durante el resto de la partida.*

### 3.7 Entrada Condicional Británica

El jugador aliado debería incluir unidades británicas en su despliegue en ambos escenarios. Si los alemanes no violan la neutralidad de Bélgica, los británicos no se colocan en el mapa al principio de la partida; déjalos a un lado del mapa. Los británicos entran en juego en el turno del jugador aliado después de que el jugador alemán tenga 20 PV o más. Los británicos entran en cualquier hexágono(s) de puerto francés controlado por los aliados. Todos los reemplazos y refuerzos británicos pasan a estar disponible según el calendario histórico previsto, pero no pueden entrar en el mapa antes de que Inglaterra entre en guerra.

*Comentario del Diseñador: Aunque los británicos fueron a la guerra aparentemente por el “pedazo de papel” belga, su interés real era mantener un equilibrio de poder en el continente. Si ese equilibrio se fastidia demasiado (un valor de 20 PV), entrarán en guerra. Asumimos que igualmente se movilizan incluso aunque no estén implicados, de ahí el ritmo de refuerzos históricos.*

### 3.8 El Río Meuse

Varias reglas en las secciones subsiguientes restringen las acciones que tienen lugar al oeste o al este del “Río Meuse”. A estos efectos, se considera que ese río va desde el lado de hex 1520/1620 al lado de hex 3621/3720, y desde allí siguiendo la “Línea Meuse” señalada en el mapa hasta el Río Marne en 3921/3922, después siguiendo el Marne hasta el borde sur del mapa.

*Comentario del Diseñador: En ambos escenarios, todas las unidades iniciales comienzan la partida con su fuerza en pasos completa.*

## 4.0 Victoria

### 4.1 En General

La partida se gana acumulando Puntos de Victoria (PVs), que se obtienen capturando hexágonos clave en el territorio del oponente y, en un caso, destruyendo unidades enemigas. Lleva la cuenta de los PVs totales en el contador impreso en el mapa, modificándolos arriba o abajo durante cada turno de juego. La victoria se estima para cada jugador durante la “Fase de Comprobación de Victoria” de su bando al final de sus turnos de jugadores.



El jugador aliado gana la partida si, al comienzo de cualquiera de sus Fases de Comprobación de Victoria anteriores al Turno de Juego 30, tiene 20 o más PV. El jugador alemán gana la partida si, al comienzo de cualquiera de sus Fases de Comprobación de Victoria anteriores al Turno de Juego 30, tiene 30 o más PV. Obsérvese que sólo la victoria aliada se comprueba durante los turnos del jugador aliado, y que sólo la victoria alemana se comprueba durante los turnos del jugador alemán. El jugador alemán comienza la partida con 0 (cero) PV; el jugador aliado comienza con -7 (siete negativos) PV. (Estos totales tendrán que ser modificados si algún país neutral es violado.)

Haz sólo una comprobación de victoria mutua al final del Turno de Juego 30. Si ningún jugador ha ganado la partida en ese punto (alcanzando o excediendo su nivel de PV requerido), se considera un empate. Si ambos jugadores han alcanzado su nivel de PV en ese momento, aquel que lo haya excedido por la suma más grande gana. (Si ambos han excedido sus niveles de victoria por la misma cantidad, es un empate.)

### 4.2 Hexágonos de PV

Los hexágonos de PV son aquellos que contienen números de PV en rojo y/o negro. Los Hexágonos de PV con números rojos son para el jugador aliado; los que tienen números negros son para el alemán. Por ejemplo, Le Havre (2244) es un hex PV

alemán que vale 4 PV para ese jugador. Vogelseheim (3912) es un hex PV aliado que vale 4 PV para ese jugador. Lille (1632) es el único hex PV que da PV (5) a ambos jugadores.

Cuando un jugador gana el control (véase 4.7) de uno de sus hexágonos de PV, aumenta su total de PV en esa cantidad. Ganar PV no hace que baje el total del otro bando; los dos se calculan por separado. Por ejemplo, si el alemán captura el hexágono de París, el total de PV alemán aumenta 10 puntos; el total de PV aliado no se reduce en esa cantidad.

Es posible para ambos bandos ganar, perder y recuperar PV de los mismos hexágonos de PV cualquier número de veces durante una partida. Simplemente modifica el total de PV del bando que gana/pierde la cantidad correspondiente cada vez que ocurra el ciclo.

*Comentario del Diseñador: En los casos en los que la forma del frente no deje instantáneamente claro qué bando controla algún hex PV, simplemente señálalo de manera apropiada con una ficha de marcador de control/señuelo de los incluidos en la caja.*

### 4.3 Hexágonos de PV Condicionales

Aquellos hexágonos de PV con la letra “c” tras el número de PV (por ejemplo, Le Cateau (2013), en donde pone “5c”) se llaman “Hexágonos de PV Condicionales”. Ganar el control de tales hexágonos sólo proporciona PV si se han cumplido ciertos requisitos previos.

Ningún jugador recibe PV por controlar hexágonos de PV condicionales de su bando hasta la Fase de Comprobación de Victoria Mutua del Turno de Juego 30. Los hexágonos condicionales alemanes –los puertos canales de Boulogne (1439), Calais (1337), Dunkirk (1335) y Ostend (1032)– otorgan PV en el Turno 30 solamente si París fue puesto en peligro en algún momento durante la partida. Esto se considera que ha ocurrido en el momento en el que una o más

unidades alemanas abastecidas estén dentro del perímetro “¡París está en Peligro!” (*Paris is in Danger!*) impreso en el mapa.

**Comentario del Diseñador:** La distinción entre hexágonos PV normales y condicionales está pensada para combatir – si no eliminar– los efectos de la retrospectiva. Es decir, tanto Alemania como los Aliados fueron a la guerra con lo que resultaron ser expectativas poco realistas de conseguir una victoria rápida y decisiva. Los alemanes esperaban tomar París, destruyendo así la moral y las comunicaciones del ejército y de la nación francesa. Los franceses –quienes subestimaron tremendamente el tamaño de las fuerzas alemanas dispuestas contra ellos– esperaban anular la invasión alemana con operaciones ofensivas propias lanzadas desde Alsacia-Lorena y desde las Ardenas. Esta reevaluación está representada por los PV condicionales. En términos de juego, los aliados consiguieron una apuradísima victoria obteniendo sus 15 PV del Frente Oriental (véase a continuación) y conservando Ypres al final del Turno de Juego 30.

#### 4.4 PV por el Frente Oriental

Durante la Fase de Comprobación de Victoria Aliada del Turno de Juego 30, dicho jugador recibe 15 PV en reconocimiento de las debacles austro-húngaras de Serbia y Galicia (que aseguraron que los Poderes Centrales no ganaran la guerra en el este en 1914). Si el jugador alemán decide no hacer su retirada del Frente Oriental en el Turno de Juego 4 (véase 8.8), esta recompensa para los aliados aumenta a 20 PV en lugar de los 15 normales.

#### 4.5 El Ejército Belga



El jugador aliado pierde 1 PV por cada división belga eliminada y 2 PV por cada cuerpo belga. (Los fuertes belgas y las Zonas Fortificadas destruidos no cuentan.) Se considera que una división o un cuerpo belga ha sido “eliminado” –sólo a efectos de esta regla– la primera vez que entran en un hexágono de

fuera de Bélgica, incluso si posteriormente vuelven a entrar en territorio de su país. Si una unidad belga que ha dejado su país es posteriormente eliminada de verdad, no se asignan PV por ella de nuevo.

#### 4.6 Plan XVII

Para satisfacer los requisitos del Plan XVII, el jugador aliado debe lanzar al menos siete ataques (PA y/o MA) contra hexágonos de Alemania no más tarde del final del Turno de Juego 5. Para que sea considerada una “Batalla del Plan XVII”, una fuerza atacante debe de contener al menos seis pasos. Cada vez que el jugador aliado lleva a cabo una Batalla del Plan XVII (sin importar el resultado real), gana 1 PV. Los ataques que cumplan esta condición, pero que sean lanzados tras el Turno de Juego 5 o por encima de los siete primeros ataques no generan más PV. El jugador aliado debería usar (en este momento no tienen otra utilidad) fichas de Movilización de Ejércitos Iniciales alemanes (numerados 1-7) para llevar la cuenta de cuántos ataques del Plan XVII ha hecho.

**Comentario del Diseñador:** Esta es otra regla que tiene como objetivo frustrar la retrospectiva de los jugadores. Es decir, el ejército francés entró en la guerra completamente dominado por una cultura organizativa dirigida hacia la ofensiva a cualquier coste. La actitud psicológica y de mando no puede simplemente ser abandonada sin penalización. En términos de juego, esto representaría el caos político y la confusión en el mando que hubieran dado como resultado que Francia simplemente hubiese desechado el Plan XVII sin intentar probarlo. Observa, no obstante, que la regla está escrita para que no tengas realmente que atacar a Alemania: si crees que eres lo bastante bueno para obtener esos siete PV de otro sitio, eres libre de intentarlo.

#### 4.7 Control de los Hexágonos

El concepto de “control de un hexágono” (qué bando “posee” un hex dado en cualquier momento) es importante a efectos

de estimar los PV (y, para los no principiantes, el movimiento estratégico). Un bando controla un hex si cualquier de lo siguiente puede aplicarse:

1. Ese hex comienza la partida bajo el control de ese bando y no ha ocurrido nada (véase a continuación) desde entonces para cambiar ese estatus. Al comienzo de la partida, los alemanes controlan todos los hexágonos de Alemania y todos aquellos (si los hay) de Bélgica, Luxemburgo y Holanda en los que se desplieguen unidades alemanas. Los Aliados controlan todos los hexágonos de Francia, junto con todos aquellos de Bélgica, Luxemburgo y Holanda que no contengan unidades alemanas. (Si uno o más de los países neutrales no son violados, estos hexágonos no están en juego y el control de los hexágonos no tiene importancia en ellos.)

2. Una unidad de ese bando entra en el hex. La unidad no necesita permanecer en el hex para mantener el control; el control dura hasta que una unidad enemiga entra al hex.

#### 4.8 Control de un Hexágono por la Caballería

Como excepción a la regla 4.7 (2), la caballería debe permanecer en un hexágono para que su bando retenga el control. Si la caballería va a mover, el control de ese hex dura sólo mientras que la unidad de caballería permanezca en él. Si la caballería está apilada con la infantería, o si la caballería entra en un hex que ya controlaba su bando, el control sigue perteneciendo a su bando.

#### 4.9 Control de Hexágonos y Estado del Abastecimiento

El control y el estatus de PV de un hex no se ve afectado por el estado del abastecimiento de las unidades que hay en él.

## 5.0 La Secuencia de Turno

### 5.1 En General



Cada “Turno de Juego” de *1914: Glory’s End* está dividido en dos “Turnos de Jugador”, a su vez divididos en varios pasos (o “fases”). Durante algunos turnos de juego, ciertas

fases se saltan; dichas omisiones se hacen costar en el resumen que viene a continuación.

Cada acción que se lleva a cabo durante un turno de juego debe ser ejecutada en la secuencia dada a continuación. Una vez un jugador termina sus actividades para una fase dada, no puede volver atrás para hacer alguna acción olvidada o rehacer una pobremente ejecutada a menos que su oponente tenga la amabilidad de permitirse.

### 5.2 Resumen de la Secuencia de Turno

A continuación se proporciona el Resumen de la Secuencia de Turno. El resto de las reglas están organizadas, dentro de lo posible, para explicar las cosas en el orden en que uno se las encuentra durante los turnos de juego. Observa que el Turno del Jugador Aliado es el primer turno de jugador en cada turno de juego.

#### I. Turno del Jugador Aliado

A. Fase de Refuerzos y Reemplazos (No hay en el Turno 1)

B. Fase de Atrincheramiento (Sólo en los Turnos 10-30)

C. Fase de Control de Mando (No hay en el Turno 1)

D. Fase de Movimiento Estratégico (No hay en el Turno 1)

E. Fase de Movimiento Operacional y Combate de Marcha

F. Fase de Combate Preparado

G. Fase de Desgaste (7.12)

H. Fase de Comprobación de Victoria Aliada (No hay en el Turno 30\*)

\* En el Turno de Juego 30 se hace una comprobación de victoria mutua al final del turno, sumando en ese momento todos los PVs condicionales.

#### I. Turno del Jugador Alemán

A. Fase de Refuerzos y Reemplazos (No hay en el Turno 1)

B. Fase de Atrincheramiento (Sólo en los Turnos 10-30)

C. Fase de Control de Mando (No hay en el Turno 1)

- D. Fase de Movimiento Estratégico
- E. Fase de Movimiento Operacional y Combate de Marcha
- F. Fase de Combate Preparado
- G. Fase de Desgaste (7.12)
- H. Fase de Comprobación de Victoria Alemana (No hay en el Turno 30\*)

## **6.0 Apilamiento**

### **6.1 En General**

“Apilamiento” es el término usado para describir el amontonamiento de más de una unidad en el mismo hex a la vez. Generalmente, ambos jugadores pueden apilar hasta nueve pasos por hexágono; sin embargo, ningún jugador puede tener más de dos unidades de tamaño cuerpo en un hex.

Los cañones de asedio, zonas fortificadas, atrincheramientos y todos los marcadores informativos pueden apilarse gratuitamente. Es decir, no cuenta para el total de apilamiento del hex en el que están.

### **6.2 Apilamiento Entre Aliados**

Con una excepción, las unidades aliadas de diferentes nacionalidades no pueden apilarse juntas. La excepción son las unidades de Infantería Naval británica, que pueden apilarse con cualquier unidad aliada. Las unidades aliadas de diferentes nacionalidades pueden entrar libremente y atravesar los hexágonos de las otras mientras no acaben su movimiento estratégico u operacional apiladas con ellas.

### **6.3 París**

Las unidades aliadas de todas las nacionalidades pueden mover a y a través de los hexágonos de París (3036, 3037, 3136); sin embargo, sólo las unidades francesas pueden acabar su movimiento allí.

### **6.4 Apilamientos y Movimiento**

Los límites de apilamiento están vigentes en todo momento. Los jugadores deben prestar atención al orden en el que mueven sus unidades, o se arriesgan a que el movimiento de éstas quede bloqueado por anteriores movimiento descuidados. Mientras se observe el límite de 9 pasos, no hay límite al

número de unidades que pueden entrar a y atravesar un hex dado durante una fase de movimiento. Véase 12.5 para más información sobre el apilamiento y el movimiento.

## **6.5 Sobreapilamiento**

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

## **7.0 Abastecimiento**

### **7.1 En General**

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

### **7.2 Cómo se Abastece a las Unidades**

Las unidades están abastecidas cuando son capaces de trazar una “línea de abastecimiento” de no más de cinco hexágonos (a través de lados de hexágono que tengan al menos algo de tierra en ellos), despejados de unidades, fortalezas o zonas fortificadas enemigas, hasta una fuente de abastecimiento apropiada. Las líneas de abastecimiento de ambos bandos pueden ser trazadas a y a través de hexágonos controlados por el bando opuesto siempre que tales hexágonos estén despejados de unidades enemigas tal y como se acaba de describir. Las líneas de abastecimiento – excepto como se indica en 7.8 y 7.9– no pueden ser trazadas a través de hexágonos completamente de mar. El trazado se hace imaginándolo; no hay fichas que representen el abastecimiento consumido. Cuando cuentes la longitud de una línea de abastecimiento, no cuentes el hex en que está la unidad, pero sí el hexágono en el que está la fuente de abastecimiento.

### **7.3 Fuentes de Abastecimiento**

Por lo general, el abastecimiento alemán se traza al borde este del tablero, y el

abastecimiento aliado a los bordes oeste y sur en Francia. Las unidades de ambos bandos que están a cinco hexágonos o menos del borde del tablero de su bando pueden trazar línea de abastecimiento directamente a ese borde.

Los hexágonos del borde del mapa dejan de ser amigos cuando son ocupados por unidades enemigas, pero recuperan el estatus de amigos en cuanto tales bloqueos son eliminados (un proceso que puede ocurrir cualquier número de veces en cada partida y en cada hex de borde del mapa).

Las unidades de ambos bandos pueden también trazar una línea de abastecimiento a cualquier hexágono de pueblo o ciudad amigos controlados que puedan trazar su propia línea de abastecimiento –de cualquier longitud– a un borde del tablero amigo. Pueblos y ciudades pueden igualmente cambiar de control cualquier número de veces durante la partida (excepción, véase 7.10); sin embargo, un jugador debe haber tenido el control de una ciudad o pueblo al comienzo del turno de juego para que sus unidades puedan usarlo como fuente de abastecimiento durante ese turno de juego.

Las unidades enemigas adyacentes no tienen efecto en ninguna fuente de abastecimiento; sólo las unidades enemigas en estos hexágonos afectan al abastecimiento.

#### **7.4 DES Voluntario**

Está permitido a ambos jugadores usar el movimiento operacional (pero no el estratégico) para mover a sus unidades a hexágonos en los que quedarán DES.

#### **7.5 Cuándo Comprobar el Abastecimiento**

La regla general es que se comprueba el estatus del abastecimiento de cada unidad sola o apilamiento siempre que se vaya a realizar cualquier tipo de movimiento u operación con ella.

Las unidades DES no pueden atrincherarse, realizar combate de marcha, usar el

movimiento estratégico ni recibir reemplazos. El estatus DES no reduce el factor de movimiento operacional de una unidad, pero estas unidades no pueden realizar combate de marcha. Las unidades que comienzan el movimiento operacional abastecidas se consideran abastecidas durante todo el movimiento. Comprueba el estatus del abastecimiento de las unidades implicadas de ambos bandos como primer paso al calcular la proporción de cada asalto preparado. Toda unidad DES al principio de la Fase de Desgaste de su bando pierde un paso.

#### **7.6 Abastecimiento y Asaltos Preparados**

Las unidades DES de ambos bandos reducen a la mitad sus factores de combate en un asalto preparado. Redondea hacia abajo cualquier fracción. Por ejemplo, una unidad atacante con un factor de ataque de “5” atacaría realmente con un factor de tan sólo “2” debido al estado de su abastecimiento.

#### **7.7 Abastecimiento de Fortalezas**

Las fortificaciones –junto con cualquier unidad móvil de la misma nacionalidad apilada con ellas– siempre están abastecidas a efectos de defenderse en combate y de evitar pérdidas en la Fase de Desgaste (¡únicamente!). Las Zonas Fortificadas y las trincheras no proporcionan ningún tipo de abastecimiento.

#### **7.8 Abastecimiento Costero Aliado**

Las unidades aliadas en hexágonos costeros siempre están abastecidas a efectos de defenderse en combate y de evitar pérdidas en la Fase de Desgaste (¡únicamente!).

#### **7.9 Abastecimiento Portuario Aliado**

Las unidades británicas y belgas que puedan trazar una ruta de abastecimiento de cinco hexágonos o menos a un puerto amigo controlado están abastecidas a todos los efectos menos en el movimiento estratégico. Las unidades francesas en esta situación están abastecidas sólo a efectos de evitar pérdidas en la Fase de Desgaste.

Obsérvese que Rouen (2442) y Antwerp (1226) son puertos interiores. Para que puedan proporcionar abastecimiento portuario, el jugador aliado debe también controlar sus hexágonos de acceso del río: 1126, 1127 y 1227 para Antwerp; 2243, 2244, 2342, 2343 y 2443 para Rouen. Estos hexágonos están identificados en el mapa con bandas diagonales.

### 7.10 Abastecimiento Belga

Las unidades belgas sólo pueden trazar abastecimiento a Bruselas (1525). Si no puede trazarse línea a Bruselas, sólo pueden usar abastecimiento costero y/o portuario. Las unidades aliadas que no sean belgas no pueden usar Bruselas como fuente de abastecimiento. Una vez Bruselas esté bajo control alemán, nunca recupera su estatus como fuente de abastecimiento belga si es reconquistada por los aliados (una excepción a la regla 7.3).

***Comentario del Diseñador:** A lo largo de estas reglas, cuando se usan los términos “abastecida” o “totalmente abastecida” – por ejemplo, “para que una unidad... debe de estar abastecida”– se refieren al abastecimiento descrito en la regla 7.3. Siempre que una acción o situación dependa de abastecimiento de fortaleza, costero o portuario, estos términos específicos se usarán con ese sentido exacto.*

### 7.11 Abastecimiento de Cuellos de Botella

Mientras la fortaleza belga de Liege (1621) permanezca en el mapa, ninguna unidad alemana puede trazar abastecimiento a o a través de ningún hexágono de Bélgica al oeste del Río Meuse.

Cuando el alemán controle Abbeville (2038), las unidades francesas y británicas al norte de la fila de hexágonos 20xx sólo pueden usar abastecimiento costero y portuario.

### 7.12 La Fase de Desgaste

Toda unidad DES al comienzo la Fase de Desgaste de su bando pierde un paso, con las siguientes excepciones:

- Las Fortificaciones (7.7) y las unidades apiladas con ellas no sufren Desgaste.
- Las Zonas Fortificadas y las Trincheras no sufren Desgaste.
- Las unidades aliadas en Hexágonos Costeros (7.8).

### 7.13 Abbeville

En el Escenario de Campaña Histórica (únicamente), las unidades alemanas pueden atravesar Abbeville, pero no acabar su movimiento allí a menos que ya controlen Antwerp, Ostend, Dunkirk, Calais, y Boulogne. Pueden atacar a y avanzar tras el combate a Abbeville, momento en el que se levanta esta restricción.

## 8.0 Refuerzos, Reemplazos y Retiradas

### 8.1 En General

Los refuerzos son unidades que entran en juego por primera vez después de que la partida haya comenzado. Cualquier unidad con un número de “Turno de Entrada” en su esquina superior izquierda es un refuerzo. Las unidades de refuerzo se colocan en el mapa –según se describe a continuación– como primer paso de la Fase de Refuerzos, Reemplazos y Retiradas (RR&R) de su bando.

Los reemplazos entran en juego como pasos de fuerza según el calendario a continuación. No hay fichas de unidades de reemplazo reales en el juego; su llegada y posible acumulación se registra en la tabla impresa en el mapa. Los reemplazos se usan para reclamar unidades eliminadas del montón de fichas muertas y para reponer unidades reducidas que aún permanecen en juego. Los reemplazos son absorbidos por o se recuperan del montón de fichas muertas como segundo paso de la fase RR&R de cada bando.

Sólo al jugador alemán se le pide que retire unidades del juego durante el transcurso de la partida. La retirada alemana se lleva a cabo como último paso de la Fase RR&R del Turno de Juego 5 (véase 8.8).

## 8.2 Refuerzos Alemanes

Los refuerzos alemanes entran a través de Cologne (1415) o por el borde este del mapa (1015-4511). Los refuerzos de Cologne están señalados “1415” después de su turno de entrada; los refuerzos del borde este están señalados “E”.

## 8.3 Refuerzos Británicos



Los refuerzos británicos, con la excepción del Cuerpo Indio que llega en

el Turno 24, pueden entrar a través de cualquier ciudad portuaria controlada por los aliados. El Cuerpo Indio (señalado con una “S” en su esquina superior izquierda) entra por el borde sur del mapa. La Brigada Naval británica (no la División Naval) puede entrar desembarcando en cualquier hex costero no ocupado por una unidad alemana.

En el improbable caso de que los alemanes controlen todos los puertos, los refuerzos británicos (excepto el Cuerpo Indio) pueden entrar al juego por el borde oeste del mapa.

## 8.4 Refuerzos Franceses

Los refuerzos franceses señalados con una “S” en su esquina superior izquierda entran de la misma manera que el Cuerpo Indio británico. Los dos señalados “P” pueden entrar a través de cualquier hex de París; los otros entran por los hexágonos específicos impresos en sus fichas.

*Comentario del Diseñador: No hay refuerzos belgas.*

## 8.5 Refuerzos con Entrada Específica

Las unidades de refuerzo con un hexágono de entrada específico impreso en su ficha sólo pueden entrar siendo colocadas en ese hex exacto. Si el hex de entrada está controlado por el enemigo o DES si no es una ciudad portuaria, o apilado al límite durante el turno de entrada requerido, la entrada debe retrasarse hasta una Fase RR&R posterior de ese bando en la que la condición que causa el bloqueo desaparezca. El hex de entrada no puede cambiarse. Las unidades que entran por un borde del mapa

pueden hacerlo siendo situadas en cualquier hexágono del borde designado que no esté ocupado por unidades enemigas en ese instante.

El jugador que los recibe puede retener los refuerzos para turnos posteriores.

Las unidades de refuerzo deben trazar línea de abastecimiento desde el instante en que entran.

Las unidades de refuerzo entran a plena fuerza e inmediatamente disponen de todas sus capacidades normales de movimiento y combate. Colocar unidades de refuerzo en el mapa no gasta sus capacidades de movimiento para ese turno.

## 8.6 Reemplazos



Los reemplazos se reciben y registran como pasos de fuerza; un factor de reemplazo puede reponer (o recrear del Montón de Fichas Muertas) un paso de fuerza de una unidad de combate elegible. Los reemplazos pueden ser acumulados de turno a turno; ningún bando tiene acumulados al comienzo de la partida.

A partir del Turno de Juego 4, tanto los franceses como los alemanes reciben tres pasos de reemplazo por turno de juego. Los británicos reciben dos pasos en el Turno de Juego 7 y otro paso en el Turno de Juego 29. Los belgas nunca reciben reemplazos. Los reemplazos aliados son específicos de una nacionalidad y no pueden cambiarse, darse o prestarse entre países.

## 8.7 Límites de los Reemplazos

Sólo las unidades de infantería debilitadas (no la infantería naval) pueden recibir reemplazos mientras siguen en el tablero, y sólo los cuerpos de infantería eliminada (incluyendo cuerpos ad hoc) pueden ser reclamados del Montón de Fichas Muertas. En todos los casos, ninguna unidad elegible puede recibir más de un paso de reemplazos por turno de juego; los cuerpos de infantería del Montón de Fichas Muertas siempre vuelven con un paso de fuerza (aunque en

turnos posteriores pueden recibir nuevas reposiciones).

Los cuerpos de infantería alemana reclamados vuelven al juego por el borde este del mapa. Los cuerpos de infantería británica reclamados vuelven al juego a través de cualquier puerto controlado por los Aliados: Los cuerpos de infantería francesa reclamados vuelven al juego por el borde sur del tablero en Francia.

Si la neutralidad belga es violada, las unidades alemanas en Francia al oeste del Meuse (véase 3.7) no pueden recibir reemplazos antes del Turno de Juego 10.



Las unidades que reciben reemplazos en el mapa deben de estar totalmente abastecidas. Las unidades que reciben reemplazos (incluidos cuerpos de infantería reclamados del Montón de Fichas Muertas) no pueden realizar ninguna otra acción durante ese turno de jugador (señálalas con una ficha "R&R").

### 8.8 Retirada Alemana para el Frente Oriental

Durante el Turno de Juego 5, el jugador alemán tiene la opción de retirar unidades para reforzar el frente oriental. La decisión de retirarse es de todo o nada: no es posible una retirada parcial, ni puede retrasarse para un turno de juego posterior. Si el jugador alemán decide no efectuar la retirada, el jugador aliado recibe 20 PV al final del Turno de Juego 30 en lugar de los 15 normales.

Para cumplir los requisitos de la retirada, el alemán debe eliminar dos cuerpos de infantería cualesquiera que estén a plena fuerza y que tengan un factor de ataque de al menos "5". Los cuerpos seleccionados deben estar abastecidos en ese momento. No salen del mapa: simplemente se retiran del mapa de manera permanente. Además, debe reducir un cuerpo cualquiera de caballería abastecido en un paso.

## 9.0 Atrincheramiento

### 9.1 En General

A partir del Turno de Juego 10, el jugador puede intentar atrincherar a sus unidades de infantería abastecidas (incluida la infantería naval) durante su Fase de Atrincheramiento de cada turno de juego. Al comienzo de la Fase de Atrincheramiento, tira un dado. Con una tirada de 1, 2 o 3, puede atrincherar a una unidad abastecida a elección del jugador; con una tirada de 4, 5 o 6, puede atrincherar a una o dos unidades de infantería abastecidas (a su elección). Además, un jugador siempre puede atrincherar a cualquier número de sus unidades de infantería abastecidas que comiencen la Fase de Atrincheramiento en un hex adyacente a una unidad enemiga atrincherada.

### 9.2 Excavar Trincheras



No pueden construirse trincheras en hexágonos que contengan fortalezas o zonas fortificadas. Para indicar su construcción, coloca una ficha de trincheras invertida (con la cara con el símbolo del pico y la pala) sobre la unidad o unidades seleccionadas. Las unidades que se están atrincherando no pueden efectuar ningún movimiento o ataque en ese turno (ni pueden haber sido seleccionadas para recibir reemplazos en la Fase RR&R precedente). Otras unidades amigas que no están directamente implicadas en la excavación pueden mover al hex y atravesarlo, incluso atacar desde él, sin interrumpir a la unidad que excava.



Al final de la Fase de Combate Preparado del mismo turno de jugador, dale la vuelta al marcador de trincheras para que muestre su cara completada. Las trincheras de ese hexágono están ahora completas y totalmente operativas.

**Comentario Histórico:** En este momento inicial de la guerra, la decisión de atrincherarse no solían hacerla los comandantes superiores; era un proceso iniciado como reacción natural de los soldados atrapados en situaciones estáticas,

*especialmente después de la carnicería de las primeras semanas de combate. Así, la construcción de trincheras era al principio poco sistemática, extendiéndose gradualmente por todo el frente. La capacidad de las unidades para atrincherarse gratuitamente si están adyacente a trincheras enemigas representa el fenómeno “¡Eso parece una buena idea!”.*

### 9.8 Eliminación de Trincheras

Una trinchera amiga es eliminada si su hex se queda sin ningún paso de infantería (los señuelos no cuentan) al final de cualquier Fase de Combate Preparado propia. Una trinchera enemiga desprovista de unidades defensoras reales es eliminada en el instante en que una unidad amiga mueve o avanza tras el combate a ese hex.

*Comentario del Diseñador: El número de marcadores de trinchera incluidos en la caja no representa un límite absoluto de atrincheramiento durante la partida. Los marcadores de trinchera se pueden reciclar infinitamente durante el juego. Si necesitas más marcadores de trinchera, haz algunos con fichas en blanco o pide otra hoja de fichas.*

### 9.4 Caballería y Trincheras, Fortalezas y Zonas Fortificadas

La caballería nunca puede mover ni atacar a hexágonos de trinchera, fortaleza o zona fortificada enemigos. Puede entrar a y atravesar una trinchera, fortaleza o zona fortificada amiga, pero no puede acabar su movimiento en hexágonos de trinchera.

### 9.5 Efectos del Combate en Trincheras

Las unidades que defienden trincheras sólo pueden ser atacadas mediante asalto preparado, nunca por asalto de marcha, e ignoran todos los resultados de retirada. Las fichas de trinchera no tienen guarnición intrínseca, y carecen de valores y pasos de combate por sí mismas (véase 14.4).

*Comentario del Diseñador: Para más información sobre Fortalezas y Zonas Fortificadas, véase la sección 14.0.*

## 10.0 Control del Mando

### 10.0 En General

**OOC**

Al comienzo de cada una de sus Fases de Control de Mando después del Turno de Juego 1, el jugador que mueve tira un dado. Si saca de “1” a “5”, no hay efecto; si el resultado es un seis, el jugador oponente puede señalar de inmediato tres apilamientos del jugador propietario con un marcador de “Sin Mando” (SMN).

### 10.2 Efectos por SMN

Las unidades señaladas SMN (*OOC*) operan de manera normal excepto:

- 1) su capacidad de movimiento operacional se reduce a la mitad (redondeando hacia abajo las fracciones);
- 2) no pueden realizar movimiento estratégico;
- 3) no pueden realizar marchas forzadas (véase 12.10);
- 4) no pueden atacar (AM o AP); y
- 5) no pueden recibir reemplazos

### 10.3 Límites al SMN

Retira todos los marcadores SMN del mapa al final de cada turno de jugador; ambos bandos nunca tendrán marcadores SMN en el tablero al mismo tiempo. El estatus SMN no impide que una unidad que se está atrincherando termine de excavar.

### 10.4 (Opcional) Tte. Cor. Hentsch

Usa esta regla sólo si ambos jugadores están de acuerdo. Si el jugador alemán saca un seis durante su chequeo SMN, y en ese momento hay una o más de sus unidades dentro del perímetro “¡París está en Peligro!” impreso en el mapa, sigue el procedimiento dado anteriormente, y añade el siguiente efecto:

Todas las unidades alemanas dentro del perímetro deben usar el movimiento operacional en ese turno –siguiendo una ruta lo más directa posible– para intentar acabar su movimiento fuera del perímetro. Las unidades que muevan no pueden lanzar AMs durante el movimiento. Ninguna unidad alemana fuera del perímetro puede mover o atacar a éste durante este turno de juego.

Sólo se recurre a esta regla una vez por partida, y debe de ser la primera vez que salga un 6 en el chequeo SMN y haya unidades alemanas apropiadas dentro del perímetro. Si el alemán ya controla uno o más hexágonos de París cuando eso ocurra, ignora enteramente esta regla para esta partida.

**Nota Histórica:** Esta regla simula la ruptura de la cadena de mando alemana que llevó a Moltke a conceder tan extraordinaria autoridad al Teniente Coronel Hentsch como para que éste ordenara alejarse de París.

## **11.0 Movimiento Estratégico**

### **11.1 En General**

El Movimiento Estratégico (ME) es el término que se usa para describir el desplazamiento de las unidades a través de distancias relativamente largas, normalmente por medio del ferrocarril, pero también por el mar. No se muestran realmente líneas ferroviarias en el mapa (a esta escala, prácticamente todos los lados de hexágonos de él estarían atravesados por una o más), sino que sus efectos se simulan por medio del control de pueblos y ciudades (los cuales, por supuesto, eran también terminales y cruces ferroviarios vitales).

Ambos bandos pueden mover hasta **ocho pasos** por ferrocarril durante cada uno de sus turnos de jugador (pero véase 11.3). La infantería y los cañones de asedio pueden usar ME; la caballería, las fortalezas, las zonas fortificadas y los atrincheramientos, no. Las unidades que usan el movimiento estratégico no pueden realizar ninguna otra operación en ese turno de jugador.

### **11.2 Procedimiento para el ME**

Una unidad elegible para que comience su Fase de ME en un hexágono de pueblo/ciudad abastecido que estuviese bajo control amigo al comienzo de ese turno de jugador, y que no esté adyacente a ninguna unidad enemiga, puede usar ME en esa fase. La unidad puede mover cualquier distancia hasta otro pueblo/ciudad amiga que tampoco

esté adyacente a unidades enemigas, teniendo en cuenta las siguientes restricciones:

1. El ME puede ser de cualquier longitud, pero las unidades que muevan deben seguir pudiendo trazar un camino de hexágonos a través de lados de hexágono que normalmente pudieran cruzar. No pueden trazarse caminos para ME a o a través de hexágonos adyacentes a unidades enemigas.
2. Si la neutralidad de Bélgica ha sido violada, las unidades alemanas no pueden usar ME en Francia, al oeste del Meuse, antes del Turno de Juego 10.
3. Si la neutralidad de Bélgica ha sido violada, las unidades francesas que comienzan la Fase de ME de su bando al este del Meuse no pueden usar ME para mover al oeste de ese río hasta que una o más unidades alemanas estén en Francia y al oeste del Meuse. (Los franceses estaban seguros de que los alemanes no usarían sus cuerpos en reserva para extender su línea al oeste del Meuse en Bélgica y, por lo tanto, no habían hecho planes para desplazar fuerzas por ferrocarril para hacer real tal amenaza.)
4. Las unidades británicas y francesas nunca pueden usar ME en Bélgica, y las unidades belgas nunca pueden usar ME fuera de Bélgica
5. Las unidades británicas y francesas no pueden usar ME al norte de la fila de hexágonos 20xx durante los turnos en que Abbeville (2038) esté controlada por los alemanes.

### **11.3 Reducción al ME Aliado**

Durante los turnos en los que los alemanes controlen Melun (3334) o consigan aislarlo de su abastecimiento habitual, la capacidad de movimiento ferroviario aliada se reduce en cuatro pasos. Durante los turnos en los que los alemanes controlen o aislen el hexágono de París 3136, la capacidad de movimiento ferroviario aliado se reduce en cuatro pasos. (*La pérdida de Melun cortaría el enlace directo entre la Francia oriental y la occidental; la pérdida del extremo sur de París alteraría buena parte de toda la red ferroviaria francesa.*)

#### **11.4 ME Fuera del Mapa**

Una unidad que usa ME puede salir del mapa por un borde de mapa amigo y volver a entrar por otro hexágono de borde de mapa amigo (oeste y sur para los aliados, este para los alemanes).

#### **11.5 Movimiento Marítimo Aliado**

A partir del Turno de Juego 8, los aliados pueden mover hasta cuatro pasos por mar durante su Fase de ME. El Movimiento Marítimo se considera Movimiento Estratégico, pero su límite de pasos se calcula por separado con respecto al del movimiento ferroviario. Ninguna unidad puede usar tanto el movimiento ferroviario como en el marítimo durante el mismo turno de jugador.

Los requisitos para la elegibilidad y las restricciones son generalmente los mismos que los del movimiento ferroviario, con el límite añadido de que sólo tiene lugar de ciudad portuaria a ciudad portuaria. Las unidades británicas pueden usar el movimiento marítimo para salir y entrar a ciudades portuarias belgas, y la Brigada Naval Británica (no la división) puede usar el movimiento marítimo para ir de un hexágono costero a cualquier otro hexágono costero. Los dos puertos interiores (Antwerp y Rouen) no pueden ser usados para el movimiento marítimo si cualquiera de sus hexágonos de acceso están ocupados por los alemanes en el momento del movimiento.

*Comentario del Diseñador: No hay invasiones anfibas: no puedes usar el movimiento marítimo para entrar a un hexágono de puerto o de costa ocupado por unidades alemanas.*

### **12.0 Movimiento Operacional**

#### **12.1 En General**

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

Las unidades mueven de un hexágono a otro hexágono adyacente (no está permitido “saltarse” hexágonos), pagando los diversos costes para hacerlo dependiendo del terreno del hexágono al que se entra. El movimiento de las unidades de cada jugador tiene lugar sólo durante la Fase de Movimiento Operacional de su turno de jugador: no hay movimiento enemigo durante la fase del turno de jugador amigo (excepto retirada tras el combate, véase 13.18).

#### **12.2 Límites**

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

#### **12.3 Capacidad de Movimiento Mínimo**

Una unidad con un factor de movimiento impreso mayor de cero (0) tiene la capacidad de mover al menos un hexágono durante su Fase de Movimiento Operacional gastando todos los PMs disponibles al comienzo de su movimiento, siempre que no haya recibido reemplazos, comenzado a cavar trincheras o usado el ME en este turno. Esta garantía no permite a las unidades entrar en hexágonos o cruzar lados de hexágono que normalmente serían intransitables para ellas. *Por ejemplo, las unidades nunca pueden atravesar lados de hexágono totalmente de mar (como del hex 1839 al 1939).*

#### **12.4 Unidades Enemigas**

Las unidades amigas nunca pueden entrar a hexágonos que contengan unidades enemigas.

### 12.5 Movimiento de Apilamientos

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

### 12.6 División de Apilamientos

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

### 12.7 Diferentes PMs en un Apilamiento

Si unidades con distintos factores de movimiento viajan juntas en un apilamiento, el apilamiento debe usar el factor de movimiento de la unidad más lenta. Por supuesto, conforme la unidad más lenta agota sus PMs, puedes dejarla atrás y continuar con las unidades más rápidas.

### 12.8 Movimiento Operacional y Terreno

Se puede entrar a la mayoría de hexágonos del mapa por el coste de 1 PM cada uno; las excepciones son Bosques, Pantanos y Montañas. Los hexágonos de Bosque cuestan 2 PMs cada uno; los Pantanos y Montañas cuestan tres. Estos costes están resumidos en la Tabla de Efectos del Terreno impresa en el mapa.

### 12.9 Ríos Mayores

Los Ríos Mayores transcurren entre hexágonos, siguiendo lados de hexágono, en lugar de estar dentro de los hexágonos como

los tipos de terreno descritos anteriormente. Todas las unidades pagan 1 PM extra (+1 PM) para cruzar un lado de hexágono de río mayor: este coste por cruzar es además del coste en PM del tipo de terreno al que la unidad está cruzando.

**Comentario del Diseñador:** *No hay coste adicional por cruzar ríos menores.*

### 12.10 Marchas Forzadas Alemanas

Entre los Turnos de Juego 2 y 6, ambos inclusive, las unidades de infantería alemana que comienzan su movimiento operacional abastecidas y con control de mando en hexágonos al oeste del Meuse pueden añadir 1 PM a su factor de movimiento operacional. Ninguna unidad puede iniciar una MA (véase 13.23) durante un turno de jugador en el que use Marchas Forzadas. El jugador alemán puede hacer que algunas unidades muevan con Marchas Forzadas mientras que renuncia a hacerlo con otras, según decida.

**Nota Histórica:** *La especificidad de esta regla en lo referente a tiempo y localización refleja la planificación logística del Plan Schlieffen. Los alemanes habían calculado la velocidad de las marchas, adjudicado carreteras a unidades específicas y preparado detalladamente el abastecimiento para apoyar la rápida marcha necesaria del ala derecha a través de Bélgica.*

## 13.0 Combate

### 13.1 En General

El combate tiene lugar entre unidades oponentes durante la Fase de Asalto Preparado (AP) en ambos turnos de jugador y durante las Fases de Movimiento Operacional de ambos bandos; véase 13.23. El ataque es siempre voluntario; el mero hecho de que las unidades estén adyacentes no les obliga a combatir. El jugador que realiza su turno se considera “el atacante”, y el otro es “el defensor”, sea cual sea la situación en el mapa.

### 13.2 Secuencia de Ataque

No hay límite al número de ataques que cada jugador puede fijar durante su Fase de AP. El atacante no tiene que declarar todos sus ataques de antemano y puede resolverlos en cualquier orden que desee, mientras que complete la resolución de uno antes de comenzar la del siguiente.

### 13.3 Procedimiento para el Combate

Usa el siguiente procedimiento para cada combate individual:

- 1) Determina qué unidades participarán (13.4-13.7).
- 2) Modifica la fuerza de las unidades debido al abastecimiento si es necesario (7.6)
- 3) Calcula la proporción (13.9-13.11).
- 4) Determina los modificadores a aplicar a la tirada del dado (13.12-13.16).
- 5) Tira un dado de 6 caras y aplica el Modificador a la Tirada del Dado (MTD) final al resultado. Coteja el resultado final con la columna de proporción apropiada de la Tabla de Resultados del Combate (TRC) impresa en el mapa para obtener un resultado para el combate (13.17). (Por ejemplo, una tirada final de “6” con una proporción 3:1 da un resultado de “0/2R”).
- 6) Aplica los resultados al defensor (13.18-13.20), y después al atacante (13.20).
- 7) Lleva a cabo los ataques tras el combate (13.21), si los hay.

### 13.4 Múltiples Defensores

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

### 13.5 Ataques Multi-Hexágono

Un hexágono ocupado por el enemigo puede ser atacado en un Asalto Preparado por tantas de tus unidades como puedas usar desde uno, algunos o todos los hexágonos circundantes. Sin embargo, no más de un hexágono puede ser el objetivo de un solo AP. Por ejemplo, una unidad en el hex 1820 no puede atacar a unidades enemigas en los hexágonos 1919 y 1920 durante la misma Fase de AP.

### 13.6 Indivisibilidad de las Unidades

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

### 13.7 Apilamientos en Ataque

No es necesario que todas las unidades apiladas en un hexágono participen en el mismo ataque. Algunas de esas unidades podrían atacar a un hexágono defensor, mientras que otras lo hacen a otro o, simplemente, no atacar. Ninguna unidad defensora puede rehusar el combate.

### 13.8 Niebla de Guerra

Ningún jugador puede mirar bajo la unidad superior de un apilamiento enemigo hasta que llega el momento de calcular la proporción para resolver el combate. Una vez examinada, el atacante no puede cancelar el ataque.

### 13.9 Cálculo de la Proporción

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

*Ejemplo de Proporción Alta: 26 factores de ataque vs. 7 factores de defensa dan una proporción de 3:1. Es decir: 26 dividido entre 7 = 3.71, que se redondea hacia abajo a 3. Para convertir ese “3” en una proporción, debes poner un “1” junto a él, a su derecha. Así, un “3” pasa a ser “3:1”*

(que se lee “3 a 1”), que se corresponde con el encabezamiento de una de las columnas de la TRC impresa en el mapa.

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

### 13.10 Ataques con Proporciones Pobres

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

**Ejemplo de Proporción Pobre:** Una fuerza con 9 factores de ataque está atacando a una fuerza con 11 factores defensivos. Divide 11 entre 9 = 1.22, y redondea hacia arriba (1.22 pasa a ser 2), entonces coloca el “1” a la izquierda de ese “2”, lo que da una proporción de 1:2.

### 13.11 Límites de las Proporciones

Las columnas de proporciones de la TRC van de 1:2 a 5:1. Las proporciones inferiores a 1:2 siempre dan un resultado de combate de “2/0”. Las proporciones superiores a 5:1 se resuelven como 5:1 (pero véase 13.13).

### 13.2 Modificadores a la Tirada del Dado (MTDs)

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

Los MTDs positivos favorecen al atacante, y los negativos al defensor. Todos los MTDs que se aplican en una batalla dada son acumulativos en cuanto a sus efectos. Tras determinar todos los modificadores aplicables, combínalos para obtener uno total, ya sea cero, o un número positivo o negativo. Por ejemplo, en una batalla en la

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

### 13.13 Ataques con Proporciones Súper Altas

Para ataques superiores a proporciones 5:1, trata cada proporción por encima de 5:1 como un MTD de +1. Por ejemplo, un ataque con una proporción de 7:1 se resolvería en la TRC (donde no se aplican otros modificadores) como un 5:1 con un MTD de +2.

### 13.14 MTDs por Terreno

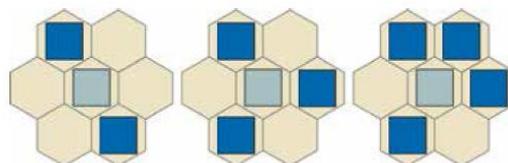
Las Ciudades, Pantanos y ambos tipos de Río proporcionan cada uno un MTD de -1; las Montañas proporcionan un MTD de -2. Obsérvese que los MTDs son acumulativos, así que, por ejemplo, si un defensor estuviese localizado en un hexágono de Pantano que también contuviera una ciudad, el MTD total por terreno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

### 13.15 MTDs por Río

Para que el defensor reciba el beneficio de defender detrás de río, todas las unidades atacantes deben atacar a través de estos lados de hexágono. Si uno o más de los ataques vienen a través de un lado de hexágono que no sea de río, no se recibe el MTD por río.

### 13.16 Asalto Concéntrico

Si un hexágono defensor es atacado por unidades en hexágonos opuestos, o por unidades en tres hexágonos con un hexágono de distancia entre una y la siguiente, o por unidades en más de tres hexágonos, ese ataque gana un MTD de +2.



*Ejemplos de Asalto Concéntrico*

En cada uno de los tres diagramas anteriores, el defensor (gris) está siendo atacado concéntricamente por las unidades azul oscuro. La presencia de unidades amigas para el defensor en hexágonos adyacentes no anula este MTD. El MTD por atraque concéntrico nunca se usa contra fortalezas; puede ser usado cuando se ataca a zonas fortificadas y a trincheras.

### 13.17 Resultados de Combate

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

### 13.18 Retirada del Defensor

El jugador defensor debe retirarse un hexágono con todas sus unidades en una batalla si su resultado de combate en la TRC contiene la letra “R”. El jugador defensor tiene la opción de retirarse siempre que su resultado numérico del combate sea mayor que “0” (cero). Al contrario que en muchos otros wargames, las retiradas no reducen las pérdidas de pasos del defensor.

Estas retiradas tras el combate nunca cuestan PMs y no tiene nada que ver con otros tipos de movimiento, pero estas unidades deben igualmente tener en cuenta las prohibiciones normales al movimiento. Por ejemplo, no pueden retirarse a través de un lado de hexágono que sea todo de mar. Obsérvese también que la retirada es una propuesta para todas las unidades implicadas. Es decir, no puedes retirar sólo una o algunas de las unidades defensoras de un apilamiento y dejar otras detrás. Todas se marchan, o todas se quedan. Las unidades nunca se pueden retirar fuera del mapa o a un país neutral.

Si unidades defensoras de una batalla se retiran a un hexágono que contenga otras unidades amigas, y ese hexágono es atacado en esa misma fase, las unidades que se

retiraron al nuevo hexágono no pueden en modo alguno contribuir a la defensa de su nueva localización. Además, si los defensores de ese nuevo hexágono reciben cualquier PP, las unidades que se retiraron allí de la anterior batalla son automáticamente eliminadas y su pérdida no sirve para satisfacer ninguna parte del resultado de combate de la nueva batalla. Los atacantes nunca pueden retirarse.

### 13.19 Direcciones y Preferencias de las Retiradas

Una unidad sólo puede retirarse en las direcciones mostradas para su bando en la brújula de retirada del mapa. Si una retirada en una de esas tres direcciones no es posible por cualquier razón, las unidades no pueden retirarse, y las que estuvieran obligadas a retirarse por el resultado del combate son eliminadas en su lugar.

Cuando más de una ruta de retirada está disponible para una unidad, debe, *si es posible*, mover a un hexágono que: 1) no esté adyacente a una unidad enemiga y 2) no contenga unidades amigas. (El caso nº1 tiene prioridad sobre el caso nº2.) El no poder satisfacer alguna o ambas de estas preferencias no es fatal para la unidad que se retira, pero esta regla debe de ser respetada siempre que sea posible.

Una o más unidades que sólo puedan retirarse de manera que entren en un hexágono con otras unidades amigas en el que excederían el límite de apilamiento se retiran allí, y entonces inmediatamente un hexágono más. Si el segundo hexágono de retirada hace que excedan *de nuevo* el límite de apilamiento, se realiza una tercera, cuarta, etc, retiradas hasta que se encuentra un hexágono apropiado. Las unidades apiladas no pueden dividirse al retirarse a menos que de no hacerlo violaran el límite de apilamiento del hexágono al que se retiran.

**Nota:** El jugador que se retira no puede usar esta regla para convertir esta retirada tras el combate en una segunda forma de movimiento estratégico. Dentro de los

límites que se acaban de describir, una unidad en retirada debe detenerse en el primer hexágono apropiado al que llegue.

### 13.20 Pérdida de Pasos

Cada paso de fuerza que pierda una de las unidades implicadas satisface un incremento del resultado de combate. Por ejemplo, darle la vuelta a una unidad de dos pasos a su dorso satisface un incremento del resultado del combate; eliminar totalmente la unidad satisfaría dos incrementos, etc.

Las pérdidas de pasos pueden ser repartidas por cada jugador entre sus unidades implicadas como le parezca. Es decir, el jugador atacante decide cómo distribuir las pérdidas entre sus unidades atacantes implicadas, y el defensor decide cómo hacerlo con las unidades defensoras implicadas. Ambos pueden reducir y/o eliminar como les parezca, mientras que satisfagan la cantidad de pasos perdidos que exige el resultado de la TRC.

### 13.21 Avance Tras el Combate

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

Los avances no son obligatorios, pero la decisión debe de tomarse inmediatamente después de que se resuelva la batalla, y antes de que comience la siguiente. Además, no es necesario que un atacante que avanza intente apilarse completamente en el hexágono recién ganado; puede enviar sólo una o algunas de las unidades, en lugar de todo un apilamiento.

### 13.22 Límites a los Asaltos Preparados

Para poder atacar durante una Fase de AP dada, una unidad no puede haber movido (ME o MO) ni realizado ninguna otra acción durante ese mismo turno de jugador. La mejor manera de llevar la cuenta de esto es desplegar todas tus unidades con un encaramiento común; entonces, cuando una unidad mueva o realice una acción que la descalifique (mueve de alguna manera, recibe reemplazos en el campo o viene del montón de fichas muertas, se atrinchera o ataca), rócala 180 grados. Al final de cada turno, asegúrate de que todas tus unidades están de nuevo encaradas en la misma dirección antes de pasar el turno a tu oponente.

### 15.23 Asaltos de Marcha

Los Asaltos de Marcha (AM) tienen lugar durante tu Fase de Movimiento Operacional. Simplemente mueve una unidad o apilamiento atacante a un hexágono defensor y deténlo. Comprueba si esa unidad o apilamiento atacante tendría suficientes PMs para entrar el hexágono que va a ser atacado si no hubiera en él unidades enemigas. Si la fuerza atacante tiene suficientes PMs, entonces se puede proceder al AM; si no, esa fuerza no puede realizar el AM.

Un AM se resuelve inmediatamente, antes de que tenga lugar cualquier otro movimiento o combate durante esa Fase de Movimiento Operacional. Se aplican todos los procedimientos para el AP descritas antes. No habrá MTD por ataque concéntrico, por supuesto, y las fortalezas, zonas fortificadas y trincheras no pueden avanzar tras el combate. Los atacantes del AM supervivientes no pueden mover más (después del avance tras el combate) ni pueden hacer AP en ese mismo turno de jugador.

*Comentario al Juego: No hay “AMs de varias rondas”. Una fuerza que falla un AM simplemente se queda en su hexágono durante el resto del turno.*



### 13.24 Caballería

La disposición de los factores de combate en las unidades de caballería es diferente a la de otras unidades. El primer número (entre paréntesis) se usa tanto en ataque como en defensa cuando se combate únicamente contra unidades de caballería enemiga. El segundo número se usa tanto en ataque como en defensa cuando se lucha contra una fuerza enemiga que contenga uno o más pasos que no sean de caballería. La caballería nunca puede ser usada para atacar (AM o AP) fortalezas, zonas fortificadas o atrincheramientos.

### 13.25 Retirada de la Caballería Antes del Combate

Una o varias unidades de caballería que defiende solas en un hexágono y son atacadas por una fuerza que contiene unidades que no son de caballería pueden retirarse antes del combate. El jugador propietario simplemente anuncia su decisión y las retira un hexágono (como en 13.19) antes de que se tire el dado de resultado. El atacante puede avanzar al hexágono despejado (como en 13.21) y –sólo en el caso de los APs– anunciar un nuevo ataque con esas unidades, incluso contra la misma unidad de caballería de nuevo, iniciando así una cadena de movimientos similares.

### 13.6 Ataques Inter-Aliados

Con una excepción, está prohibido a las unidades aliadas de diferentes nacionalidades participar juntas en el mismo AP. La excepción son las dos unidades de infantería navales británicas, que pueden cooperar en APs y AMs con unidades aliadas de cualquier nacionalidad.

## 14.0 Posiciones Preparadas y Cañones de Asedio

Hay tres tipos de posiciones preparadas en el juego: fortalezas (“fuertes”), zonas fortificadas (“ZFs”) y trincheras. Los dos primeros tipos comienzan la partida en el mapa; las trincheras se construyen durante la partida (y se describen en la sección 9.0). Los Fuertes y ZFs pueden ser destruidos

durante la partida, pero nunca construidos o reconstruidos. Las unidades que defienden en algún tipo de posición preparada sólo pueden ser atacadas mediante APs y siempre pueden ignorar cualquier resultado de retirada a que obligue la TRC.

### 14.2 Fortalezas



Las fichas de fortalezas representan tanto fortificaciones defensivas como las tropas guarnicionadas que las ocupan. Las unidades que defienden en fortalezas nunca están sujetas al MTD por Asalto Concéntrico, y siempre están abastecidas a efectos de defensa y desgaste (pero no para el ataque). Las fortalezas cuentan a efectos de los límites de apilamiento.

Las unidades móviles en hexágonos de fortaleza pueden ignorar cualquier resultado de retirada a que obligue la TRC. La ficha de fortaleza debe ser el último paso defensor superviviente que se use para satisfacer la pérdida de pasos.

El resultado del combate del atacante (el resultado de la TRC, no el número del dado usado para comprobar el resultado) siempre aumenta en 2 puntos de pérdida en cualquier AP contra una fortaleza.

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

*Nota Histórica: La Fortaleza de Liege es relativamente débil para justificar la infiltración de Ludendorff en la ciudad. La fortaleza de Maubeuge es relativamente fuerte para simular el pobre reconocimiento alemán; creían que era una posición más fuerte de lo que realmente era. Usar un factor de defensa inflado demostró ser la única manera de hacer que el jugador alemán tratara en el juego este lugar con el mismo respecto que su homólogo histórico en la campaña real.*

### 14.3 Zonas Fortificadas (ZFs)



Las ZFs no ocupadas por unidades móviles amigas bloquean el movimiento estratégico enemigo y detienen el movimiento operacional enemigo. La caballería enemiga y los cañones de asedio que mueven solos (o juntos sin infantería) no pueden entrar en ZFs. Las unidades de infantería enemigas pueden usar el movimiento operacional para entrar en ZFs. Las unidades de infantería enemiga pueden usar el movimiento operacional para entrar en ZFs enemigas intactas que no contengan unidades móviles defensoras, pero la infantería que mueve debe detener su movimiento en ese hexágono (elimina el marcador de ZF).

Las ZFs no abastecen a unidades móviles que estén con ellas mediante el abastecimiento de fortaleza, pero ellas mismas no están sujetas a desgaste.

Las ZFs son siempre automáticamente destruidas cuando son atacadas por cañones de asedio. Las unidades móviles que defienden las ZFs siempre reciben un MTD de -1 (menos uno). Al contrario que las fortalezas, las fichas de ZF no tienen un valor de combate o de pasos intrínseco, y son destruidas cuando se mueve sobre ellas (si no están defendidas) o cuando el último paso de fuerza de una unidad móvil dentro de ellas es eliminado.

### 14.4 Trincheras



Las trincheras no tienen valor de combate ni de pasos, y son destruidas cuando una unidad enemiga mueve a ellas o cuando no están apiladas con una unidad de infantería amiga al final de la fase de AP amiga (véase 9.3). Los cañones de asedio no tienen efecto sobre las trincheras. Las trincheras no proporcionan abastecimiento de fortaleza a las unidades móviles defensoras que están en ellas, pero tampoco desaparecen durante las fases de desgaste cuando están DES. Las unidades en trincheras no pueden ser atacadas mediante AM y pueden ignorar las Retiradas.

### 14.5 Retirada Desde Posiciones Preparadas

Siempre que un defensor efectúe una retirada voluntaria de cualquier tipo de posición preparada, esa fortaleza, ZF o trinchera es automáticamente eliminada donde esté. En el caso de las fortalezas, su fuerza intrínseca de un paso no cuenta para satisfacer el requisito de PP del resultado del combate.

### 14.6 Uso Obligatorio

Todas y cada una de las unidades móviles defensoras en un hexágono que contenga una posición preparada de cualquier tipo deben usar esa posición como parte de su defensa. No es posible “encontrarse con el enemigo fuera de las fortificaciones.”

### 14.7 Cañones de Asedio



El jugador alemán tiene dos unidades de artillería de cañones de asedio de 305 mm y una de 420 mm. Los cañones abastecidos pueden ser usados para atacar a fortalezas y ZFs durante la Fase de Asalto Preparado de todos los Turnos del Jugador Alemán. Los cañones de asedio no tienen valores de combate ni de pasos por sí mismos, y deben de estar en un hexágono con una o más unidades de infantería atacantes (¡sólo en AP!) para disparar. Los cañones de asalto no se pueden entregar nunca para satisfacer las pérdidas en combate, ni pueden avanzar tras el combate, ni pueden retirarse tras el combate en defensa. En este último caso, son eliminados cuando el último paso móvil de su hexágono haya desaparecido. (Si las unidades móviles se retiran, los cañones son automáticamente destruidos. Su eliminación no satisface ningún requisito de PPs.)

Los cañones de asedio que están solos en un hexágono bloquean el ME enemigo, pero si son atrapados solos en un hexágono por una unidad enemiga que efectúa movimiento operacional, los cañones son automáticamente eliminados sin ni siquiera detener el movimiento.

#### 14.8 Cañones de Asedio vs. ZFs

Las fichas de ZF atacadas por cañones de asedio son automáticamente eliminadas (pero no otros defensores móviles que puedan estar en el hexágono). El procedimiento es: los cañones disparan, la ficha de ZF se retira, y entonces se realiza el AP de manera normal.

#### 14.9 Cañones de Asedio vs. Fortalezas.

Los ataques de cañones de asedio contra fortalezas precisan de una tirada del dado y de su comprobación en la Tabla de Cañones de Asedio impresa en el mapa. El resultado es o sin efecto (-) o la eliminación de la fortaleza (E).

Si una fortaleza es eliminada por los cañones, retira la ficha de fortaleza. Si el hexágono está por lo demás desprovisto de unidades defensoras, la infantería alemana designada para efectuar AP en el hexágono puede avanzar tras el combate (pero no puede efectuar AP desde ese hexágono durante esa fase). Si había otras unidades defendiendo el hexágono, ejecuta el AP, pero ignora los efectos que la fortaleza ahora destruida hubiera generado. Si los cañones no eliminan la fortaleza, la fuerza designada para el AP debe lanzar su ataque (sumando el valor defensivo de la guarnición y aumentando los PPs del atacante en dos, etc).

#### 14.10 Modificadores a los Cañones de Asalto



Las fortalezas de Verdún (2822), Toul (3320), Epinal (3716) y Belfort (4115) estaban entre las más modernas obras defensivas del mundo en aquel momento. Las tiradas de ataque de los cañones de asedio contra estas fortalezas se modifican según la cantidad mostrada después del signo más (+) junto a los factores de defensa de esas unidades. *Por ejemplo, el modificador para la fortaleza de Verdún es +3.*

### 15.0 Fichas (Opcionales) de Señuelo

#### 15.1 Uso de Fichas de Señuelo



Si ambos jugadores lo acuerdan, se puede usar esta regla para añadir otro nivel de Niebla de Guerra al juego. El número de Fichas de Señuelo proporcionado es un límite del diseño. Las unidades señuelo se colocan en el despliegue inicial de cualquier Escenario de Campaña, ateniéndose a las restricciones dadas en las reglas de despliegue como si fueran unidades "0". Pueden conformarse apilamientos enteros compuestos por señuelos, mientras que en otros pueden haber señuelos y unidades reales, según cada jugador desee. Los señuelos pueden colocarse en la parte superior o dentro de los apilamientos. Cada señuelo es permanentemente eliminado de la partida en el instante en que es atacado por una unidad enemiga real. Todas las unidades señuelo tienen un factor de movimiento de 4.

#### 15.2 Fichas de Señuelo en Defensa

Si un apilamiento defensor que sólo contiene unidades señuelo es objetivo de un AM, todos los señuelos se retiran inmediatamente y el apilamiento enemigo que lanzó el AM puede reanudar su movimiento (e incluso iniciar de nuevo un AM) si le quedan suficientes PMs. En la misma situación en el caso de AP, de nuevo se elimina de inmediato el apilamiento de señuelos, y el atacante puede avanzar tras el combate y entonces (si el jugador propietario lo desea) efectuar un AP con la misma fuerza de nuevo. No está permitido un segundo AP, sin embargo, si alguna de las unidades atacantes no logra realizar el avance tras el combate.



## 16.0 Escenario de la Batalla del Marne

### Introducción

Este es un escenario corto (de cinco turnos de juego) que cubre los combates que tuvieron lugar alrededor del Marne y la retirada alemana al Río Aisne. Todas las reglas de 1914 están vigentes a menos que se haga notar lo contrario.

### 16.1 Área de Juego

Usa el mini-mapa del Marne proporcionado. Las unidades que se vean obligadas a retirarse fuera del mapa quedan fuera de la partida, pero no eliminadas a efectos de Puntos de Victoria. Excepción: las unidades alemanas que se ven obligadas a retirarse por los bordes este u oeste del mapa se consideran eliminadas. El jugador alemán puede trazar su fuente de abastecimiento final a cualquier hexágono del borde norte del mapa, y el aliado a cualquier hexágono del borde sur.

### 16.2 Despliegue

El número entre paréntesis es la fuerza inicial en pasos de esa unidad. Coloca los tres fuertes de París en el mapa; no se usa ninguna otra unidad de fuerte o ZF.

**FEB:** 1 XXX(4) 3334; 2 XXX(3) 3235; 4 XX(2) 3235; 19 X(1) 3235; 1 Cav XX(2) 3333.

**Ejército Francés:** 1 Cav XXX(1) 3237; 9 XXX(3) 3230; 18 XXX(3) 3631; 4 XXX(2) 3036; 42 XX(2) 3130; 7 Cav XX(1) 3224; 12 XXX(3) 3326; 17 XXX(3) 3327. Col

XXX(2) 3325; 9 Cav XX(1) 3433; 1 XXX(3) 3231; 2 XXX(3) 3324; 3 XXX(2) 3331; 10 XXX(3) 3231; 11 XXX(3) 3229; 4R Grp (3) 3332; 5RGrp (3) 2936; 45 XX(2) 3037; M XX(2) 2936; 61R XX(2) 3036; 62R XX(2) 3036; 4T XXX(2) 3136; 2 Cav XXX(2) 3433.

**Ejército Alemán:** 1 Cav XXX(1) 3232; 2 Cav XXX(2) 3233; 3 Cav XXX(2) 3124; 2 XXX(3) 3133; 3 XXX(2) 3232; 4 XXX(2) 3233; 4R XXX(3) 2934; 9 XXX(3) 3131; Gd XXX(2) 3129; 7 XXX(3) 3131; 10 XXX(2) 3030; 10R XXX(3) 3031; 12 XXX(3) 3029; 12R XXX(3) 2928; 19 XXX(3) 3027; 8 XXX(3) 3226; 8R XXX(3) 3225; 18 XXX(3) 3124.

Coloca el Marcador de Turno de Juego en la casilla del Turno 8 (4-6 de septiembre). El escenario termina cuando concluye el Turno de Juego 12 (16-18 de septiembre).

Coloca el Marcador de Reemplazos Franceses en la casilla "3" del Contador de Reemplazos. Esos son los reemplazos franceses para el Turno 8.

Coloca el Marcador de Reemplazos Alemanes, y los dos Marcadores de Victoria, aliado y alemán, en la casilla "0" del contador. No hay reemplazos británicos en este escenario. Coloca Marcadores de Control alemanes en: 2435, 2331, 2932, 2529, 2829 and 2627.

### 16.3 Reglas Especiales del Escenario

El escenario comienza con el Turno del Jugador Aliado del Turno de Juego 8. Se ha tirado para control de mando y los hexágonos 3235, 3334 y 3333 (la FEB) están SMN. Los jugadores pueden usar la Regla Opcional 10.4 si ambos lo acuerdan.

El 7 XXX(4) francés entra mediante movimiento estratégico durante el Turno 8. El 15 XXX(4) y el 7R XXX(4) alemanes entran mediante movimiento estratégico durante el Turno 10. El jugador alemán recibe tres pasos de reemplazo por turno comenzando en el Turno de Juego 9, al igual

que el francés (además de los tres franceses al comienzo del escenario). Las unidades eliminadas de ambos bandos (incluyendo cuerpos de infantería) no pueden ser reconstruidas. El jugador alemán está sujeto a las restricciones de las reglas 10.4 y 11.2.

#### 16.4 Victoria

Ambos jugadores obtienen puntos según se describe a continuación. El jugador con el total más alto al final del Turno de Juego 12 es el ganador (el empate es posible). Además, el jugador alemán (¡únicamente!) puede obtener una victoria automática al final de cualquiera de sus turnos de jugador capturando cualquier hexágono de París o el hexágono 3334 (Melun).

**PV Aliados:** 2 PV por cada cuerpo alemán (de cualquier tipo) eliminado. 2 PV por mantener Laon y otros 2 PV por mantener Rethel al final de Turno de Juego 12. 1 PV por mantener Reims, Chalons, Vitry, Epernay o Chateau Thierry (1 PV por cada uno) al final del Turno de Juego 12.

**PV Alemanes:** 1 PV por cada PASO británico eliminado. 2 PV por cada cuerpo francés eliminado (de cualquier tipo). 1 PV por cada división francesa eliminada. 1 PV por cada unidad abastecida al sur de la fila de hexágonos 31xx al final del Turno de Juego 12.

### 17.0 Escenario de Campaña Histórica Corto

#### Introducción

Este escenario cubre los diez primeros turnos de la campaña. Todas las reglas de la Campaña Histórica normal se aplican a menos que se haga constar otra cosa.

#### 17.1 Despliegue

Usa el Despliegue de la Campaña Histórica.



#### 17.2 Reglas Especiales del Escenario

Las unidades alemanas no pueden acabar su movimiento en Boulogne, Calais o Dunkirk a menos que (a) París haya sido puesto en Peligro y (b) Antwerp y Ostend estén bajo control alemán. Pueden atacar a estos hexágonos, así como avanzar a ellos tras el combate, momento en el que la restricción para ese hexágono concreto (únicamente) se levanta.

#### 17.3 Victoria

Ambos jugadores obtienen puntos de victoria según se describe en las reglas de Campaña. El jugador alemán obtiene una victoria inmediata si obtiene el control de cualquier hexágono de París (la partida se detiene automáticamente). El jugador aliado gana inmediatamente si captura dos ciudades cualesquiera de Alemania (la partida se detiene automáticamente). De no ser así, el jugador alemán gana si ha puesto París en Peligro y tiene al menos 25 puntos de victoria más que los aliados al final del Turno 10. Para este escenario, el jugador alemán obtiene 5 PV por cada cuerpo de infantería abastecido adyacente a un hexágono de París al final del Turno 10. Si el jugador alemán no gana, el jugador aliado lo hace.



GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

© 2014 GMT Games, LLC

## CRÉDITOS

**Diseñador:** Ted S. Raicer

**Desarrolladores:** Ty Bomba y Chris Perello

**Director Artístico:** Rodger B. MacGowan

**Diseño e Ilustraciones de la Caja:** Rodger B. MacGowan

**Mapa:** Charles Kibler

**Fichas:** Mark Simonitch

**Pruebas de Juego:** Jim Eliason, Jack Green, Rian van Meeteren

**Corrector de Pruebas:** Kai Jensen

**Coordinación de Producción:** Tony Curtis

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

**Traducción al Castellano:** Luis H. Agüe

**Diseño dedicado a:** A mi padre, Theodore Racier, cuyo nacimiento en 1914 lo comenzó todo.



## Resumen de la Secuencia de Turno (5.2)



### I. Turno del Jugador Aliado

- A. Fase de Refuerzos y Reemplazos (*No hay en el Turno 1*)
- B. Fase de Atrincheramiento (*Sólo en los Turnos 10-30*)
- C. Fase de Control de Mando (*No hay en el Turno 1*)
- D. Fase de Movimiento Estratégico (*No hay en el Turno 1*)
- E. Fase de Movimiento Operacional y Combate de Marcha
- F. Fase de Combate Preparado
- G. Fase de Desgaste
- H. Fase de Comprobación de Victoria Aliada \*

*\* Al final del Turno de Juego 30 se hace una comprobación mutua.*



### II. Turno del Jugador Alemán

- A. Fase de Refuerzos y Reemplazos (*No hay en el Turno 1*)
- B. Fase de Atrincheramiento (*Sólo en los Turnos 10-30*)
- C. Fase de Control de Mando (*No hay en el Turno 1*)
- D. Fase de Movimiento Estratégico (*No hay en el Turno 1*)
- E. Fase de Movimiento Operacional y Combate de Marcha
- F. Fase de Combate Preparado
- G. Fase de Desgaste
- H. Fase de Comprobación de Victoria Alemana