

CHURCHILL

BIG THREE STRUGGLE FOR PEACE



REGLAMENTO

ÍNDICE DE CONTENIDO

1.0 Introducción.....	2
2.0 Componentes.....	2
3.0 Conceptos Clave.....	2
4.0 Secuencia de Juego de Conferencias.....	4
5.0 Procedimiento para Conferencias.....	8
6.0 Segmento de Decisión.....	10
7.0 Fase de Guerra.....	14
8.0 Post-Mortem de Conferencia o Victoria Aliada.....	17
9.0 Escenarios.....	18
10.0 Variante con Orden del Día Secreto.....	22
11.0 Reglas en Solitario.....	23

Apéndices

Glosario.....	24
Ejemplo Ilustrado de Partida.....	25
Apéndice y Trasfondo de las Cuestiones Históricas.....	31
Notas del Diseñador.....	32
Créditos.....	35
Índice.....	36

1.0 Introducción

Churchill es un juego para uno a tres jugadores en donde eres uno de los Tres Grandes: Churchill (RU), Roosevelt (EE.UU.) o Stalin (URSS). El objetivo del juego es manipular el final de la II Guerra Mundial de manera que sea relativamente ventajoso para tu nación. Pero este no es un juego de competición directa. *Churchill* es un juego de “cocompetición”, donde cooperas a la vez que compites contra tus oponentes. Este no es un wargame de por sí, sino una lucha política entre aliados para conformar el mundo de posguerra. Si eres demasiado agresivo, puedes destrozr la alianza creando un mundo de posguerra más peligroso. El ganador de la partida es el jugador que mejor logra imponer su visión estratégica de esa paz.

Nota para el lector: El transcurso de la partida y las instrucciones básicas están incluidos en la sección de conceptos clave (3.0) y en la secuencia del juego (4.0). Los procedimientos detallados se cubren más tarde en secciones posteriores, pero el objetivo es impartir las reglas básicas del juego por medio de los conceptos clave y de la secuencia de juego, así que por favor lee esta sección cuidadosamente antes de proceder a leer el resto de reglas. El despliegue del juego se describe en la sección 9.

2.0 Componentes

- 1 Mapa montado (55 x 85 cm)
- 1 Reglamento (*este manual*)
- 3 Tarjetas de ayuda para los jugadores (28 x 43 cm)
- 1 Lámina de fichas (cartón grueso, sin matriz)
- 90 fichas de plástico traslúcido (30 de cada color: verde, azul, rojo; para las Redes Clandestinas)
- 3 Bloques* grandes de madera (uno de cada, rojo, azul y verde; para los Líderes)

- 5 peones (3 negros para Cuestiones Globales; 1 rojo para el Anillo de Espías de la URSS del Proyecto Manhattan; 1 azul para la Bomba-A estadounidense)

- 7 Bloques* medianos (2 verdes, 3 azules, 2 rojos; para marcadores de Frente Militar)

- 4 cilindros octogonales de madera (2 verdes y 2 azules; para control de Teatro)

- 14 cubos pequeños de madera (6 negros para reservas del ejército alemán; 4 kakis para reservas de la armada del Eje; 1 marrón oscuro para reservas del ejército italiano)

- 45 cilindros de madera (15 de cada: verdes, azules, rojos; para Alineamiento Político)

- 6 dados de seis caras (tres juegos de verde, azul, rojo)

- 1 dado de diez caras (**nota:** El “0” del dado de diez caras siempre se lee como “10”, *no como “0”*, como ocurre en otros juegos)

- 30 Cartas de Conferencia

- 4 Cartas de Líderes

- 21 Cartas de Asesores de EE.UU. (Roosevelt en el dorso)

- 21 Cartas de Asesores de la URSS (Stalin en el dorso)

- 21 Cartas de Asesores del RU (Churchill en el dorso)

- 1 Hoja de adhesivos (para aplicar a los bloques de Líderes y de Frente; véase página 35 para instrucciones)

- (* Los ejemplos de bloques se muestran con los adhesivos pegados)



3.0 Conceptos Clave

3.1 Resumen

Una partida de *Churchill* se juega como una serie de *conferencias*. Cada uno de los tres escenarios (entrenamiento, torneo y campaña) consta de un número de

conferencias (tres, cinco y diez, respectivamente), acabando todos los escenarios después de la décima conferencia o cuando el Eje se rinde. Durante una *conferencia*, representas a uno de los Tres Grandes (Churchill, Roosevelt o Stalin) y a sus asesores (siete cartas de asesores cada uno por conferencia), donde *propones*, *avanzas* y *debates* cuestiones. Una vez se ha jugado la última carta de asesor, los jugadores determinan quién ganó la conferencia y entonces llevan a cabo cada cuestión de la conferencia, cambiando la situación política y militar en el tablero. La conferencia concluye con las fuerzas militares Aliadas –llamadas *Frentes*– intentando avanzar en el *Contador de Frente* hacia Alemania y Japón. Cuando tanto Alemania como Japón se han rendido, la guerra termina, y los jugadores llevan a cabo un recuento final de Puntos de Victoria (PVs) para determinar al ganador de la partida.

3.2 Mapa

El mapa está dividido en dos secciones diferentes: la sección de conferencias y la sección militar.

3.2.1 La sección de conferencias es donde tienen lugar la mayoría de interacciones y representa una mesa de conferencias redonda. La parte central de esta sección es el “centro de la mesa” o la “casilla cero”. Partiendo del centro de la mesa están los contadores nacionales, cada uno asociado a un jugador y conectado a la silla de su Líder, con casillas numeradas del uno al seis.

Las cuestiones comenzarán en el centro de la mesa y moverán hacia tu silla o las de tus aliados. Al final de la conferencia, ganas todas las cuestiones que estén en tu lado de la mesa o en tu silla. (También se ganan las cuestiones si avanzan toda la distancia hasta la silla de un Líder.).

El Contador de Puntuación en la parte superior de la sección de conferencias puede ser usado (opcionalmente) para llevar los puntos de la partida. Cada jugador debería usar dos de sus marcadores de Red Clandestina para señalar su puntuación en términos de x10 y x1 puntos. Por ejemplo, una puntuación de 21 se mostraría con un marcador en la casilla 2 del contador x10 y en la casilla 1 del contador x1.

3.22 La sección militar está dividida en los Teatros Europeo y Pacífico. En el centro del Teatro Europeo está Alemania, y en el del Pacífico está Japón. Alemania y Japón se conocen colectivamente como las potencias del Eje. Una serie de *Contadores de Frente*, divididos en casillas, bajan en espiral hacia las potencias del Eje. La última casilla de cada contador (excepto el del Frente del Mediterráneo) es una de las potencias del Eje.

Cada *Contador de Frente* tiene un *marcador de Frente* Aliado específico (RU, EE.UU., URSS) asociado con él. Durante la *Fase de Guerra*, cada Frente debe intentar avanzar hacia una potencia del Eje. La casilla a la que el marcador de Frente intentará avanzar durante esta conferencia se conoce como *casilla de entrada*. Cuando uno o más *marcadores de Frente* entran en una potencia del Eje, esa potencia se rinde. La rendición de ambas potencias del Eje termina la partida, y la victoria se determina.

3.23 Hay países y colonias adyacentes a varias casillas de *Contadores de Frentes*, pero los *marcadores de Frente* nunca entran a ellas. Basándose en las cuestiones de las conferencias y en las actividades de los servicios secretos de cada jugador, se colocan marcadores de *Redes Clandestinas* y *Alineamiento Político* para mostrar qué naciones Aliadas tienen influencia política allí. Esta influencia se traducirá en PVs que

se usarán para determinar al ganador de la partida.

Las cinco colonias son Siam, Indias Orientales Holandesas, Vietnam, Laos/Camboya y Malasia. Todas las demás casillas de este tipo son países.

3.24 Otra parte del mapa militar es el *Contador de estado de la Bomba-A*, que avanza con la cuestión *Investigación de la Bomba-A*, llevando a su despliegue potencial contra Japón. El contador también ofrece a la URSS oportunidades para robar tecnología para su propio programa de armamento atómico.

Nota sobre la ortografía: Decidí usar la ortografía de los países de la época tal y como se usaba en las transcripciones de las conferencias. En algunos casos puede diferir de la ortografía moderna.

3.25 El mapa militar tiene un Frente Ártico. Este Frente no tiene contador para las ofensivas militares, pero pueden desplegarse en él marcadores de apoyo naval. El Frente Ártico contiene casillas para Noruega y Finlandia, donde pueden colocarse marcadores de Redes Clandestinas y de Alineamiento Político si se cumplen las condiciones apropiadas.

3.26 El mapa militar tiene dos secciones circulares en las que se colocan marcadores para mostrar si EE.UU. o el RU tienen el control del liderazgo de los Teatros.

3.27 Descripción de las Fichas



Los marcadores de Apoyo Ofensivo tienen una cara de x1 y otra de x2. Trátalos como intercambiables; lo que importa es que el valor total del Apoyo Ofensivo no cambie cuando se efectúen cambios.



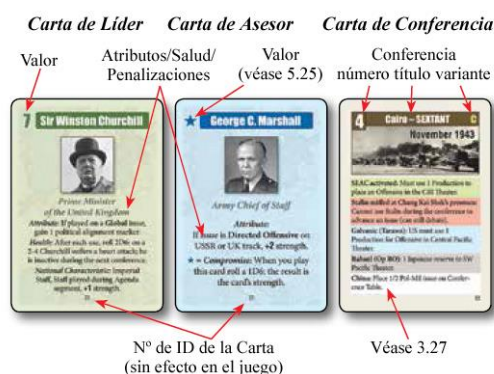
Los marcadores Navales tienen una cara de x1 y otra de x3. Trátalos como intercambiables; lo que importa es que el valor total del Apoyo Ofensivo no cambie cuando se efectúen cambios.



Los marcadores de Cuestiones tienen una localización en la sección de Conferencias para tenerlos organizados y visibles durante el Segmento de Planificación.



Cada jugador tiene su propio juego de marcadores de Producción y nemónicos. No hay reglas propiamente sobre cómo usarlos, pero hemos descubierto que darle la vuelta a un marcador de Producción una vez usado es útil. También hay marcadores para señalar el estado activo o inactivo de tu líder, que es un apoyo a mover tu ficha de líder entre sus localizaciones activa e inactiva en la sección de Conferencias.



3.28 Cartas

Hay tres tipos de cartas en *Churchill*: de Líderes, de Asesores y de Conferencia. Las cartas de Líderes se detallan en la sección 3.31, y las de Asesores en la sección 3.33. Se revela una carta de Conferencia al principio de cada Conferencia. Cada carta de Conferencia tiene tres bandas de colores

que representan al jugador o a la situación del juego a la que impactarán:

	Verde: Churchill
	Rojo: Stalin
	Azul: Roosevelt
	Gris: Situación Militar
	Blanco: Redes Clandestinas y Alineamiento Político

Cada instrucción describe lo que se debe hacer. Debido a la cantidad de información y a las limitaciones del tamaño de las cartas, se usan algunas abreviaturas.

1. Cuando una carta se refiere a un marcador Ofensivo o Naval, esto significa que se coloca un marcador de Apoyo Ofensivo o Naval, respectivamente.
2. Cuando una carta se refiere a producción, significa la asignación de un marcador/ficha de producción durante el segmento de producción.
3. Las cartas indican a menudo que se coloque una cuestión en la Mesa de Conferencias; coge la cuestión y colócala en el centro de la mesa de conferencias. Se especifican las cuestiones por título de la cuestión, como cuando una carta indica colocar una Ofensiva Dirigida, que se refiere a una ficha de cuestión de Ofensiva Dirigida.

3.3 Resumen de Personalidades y Cuestiones

3.31 Líderes



En el juego, eres uno de los tres Líderes Aliados y su nación. Puedes ser Churchill y el Reino Unido (RU), Roosevelt y los Estados Unidos (EE.UU.) (o, posteriormente en la partida, Truman), o Stalin y la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS). Las cartas de Líderes individuales contienen su capacidad especial, la penalización por su uso, y su característica nacional.



Durante una conferencia, un Líder está activo (y es capaz de influenciar la conferencia una vez) o inactivo (habiendo sido ya usado). Usar tu carta de Líder siempre implica el descarte de una carta de Asesor de tu elección y usar el valor y la capacidad especial de tu Líder en su lugar.

Debido a cuestiones de salud o eventos de las cartas de conferencia, un Líder puede tener algunas restricciones con respecto a cómo emplear su uso de una vez por conferencia. Alternativamente, puede usarse a los Líderes para ganar empates durante la conferencia; véase el procedimiento para desempatar (4.5).

3.32 Característica Nacional

Cada jugador se beneficia de una ventaja diferente llamada característica nacional.

Churchill/RU (Estado Mayor Imperial):

Durante el Segmento de Planificación, todas las cartas de asesores británicas aumentan en uno su valor impreso.

Roosevelt/EE.UU. (Arsenal de Democracia):

En cualquier situación de empate que no rompa una carta de Líder, EE.UU. gana el empate si está directamente implicado; si no está implicado, decide cuál de los otros dos jugadores gana el empate.

URSS (Nyet): Cualquier carta de asesor soviético (obsérvese que Stalin *no* es una carta de asesor) usada en debate añade uno a su valor, además de sus otros atributos.

Un jugador jamás puede evitar usar una bonificación por característica nacional si es utilizable.

3.33 Cartas de Asesores



Cada jugador tiene un mazo de 21 cartas de asesores. Cada carta de asesor representa a un personaje histórico con un valor numérico y un texto que describe sus capacidades especiales o penalizaciones al jugar la carta durante una conferencia. Las cartas de asesores se juegan durante un encuentro para proponer, avanzar y debatir cuestiones (o para permitir jugar tu carta de Líder).

Una carta de asesor *nunca* puede ser usada durante el Segmento de Reunión por menos de su valor total, ni sus atributos pueden ser ignorados o declinados, incluida cualquier habilidad especial o penalización pertinentes.

Cada jugador tiene un Jefe de Estado Mayor cuyo valor es variable. En lugar de un valor numérico, sus cartas tienen una estrella. Véase 5.25 para más información.

3.4 Cuestiones



Las cuestiones son los marcadores con título que especifican las diferentes actividades del juego que serán propuestas durante el Segmento de Orden del Día, avanzadas y debatidas durante el Segmento de Reunión, y resueltas durante el Segmento de Decisión

4.0 Secuencia de Juego de las Conferencias

Churchill se juega en una serie de conferencias. Cada conferencia sigue el mismo conjunto de procedimientos. Una conferencia tiene tres fases: Conferencia, Guerra y Post-Mortem. Estas fases están subdivididas en segmentos que regulan las actividades de los jugadores.

4.1 Secuencia de Juego Detallada

Fase de Conferencia

1. Segmento de Orden del Día
2. Segmento de Reunión
3. Segmento de Decisión
 1. Colocación de Ofensivas Dirigidas
 2. Determinación de Cuestiones Condicionales
 3. Producción
 4. Adjudicación de Producción
 5. Liderazgo de Teatros
 6. Investigación de la Bomba-A
 7. Cuestión Global

Fase de Guerra

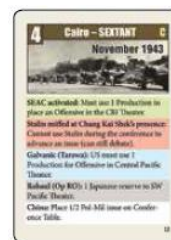
1. Segmento de Redes Clandestinas
2. Segmento de Alineamiento Político
3. Segmento Militar
 - a. Colocación de Reservas del Eje
 - b. Avance de Frentes

Fase Post-Mortem

Secuencia de Juego Narrativa

4.2 Fase de Conferencia

Una conferencia (5.0) tiene tres segmentos: Orden del Día, Reunión y Decisión.



4.21 Segmento de Orden del Día: Al comienzo del Segmento de Orden del Día, revela la carta de conferencia superior y lleva a cabo de inmediato sus instrucciones desde la parte superior a la parte inferior.

Los jugadores a los que se instruye que asignen producción a una actividad o teatro particular durante una porción posterior de la conferencia deberían colocar un marcador de producción en la localización específica como nemónico. Algunas conferencias pondrán una o dos cuestiones específicas en el centro de la mesa.

A continuación, cada jugador se reparte **siete** de sus propias cartas de asesores.

Cada jugador juega simultáneamente una carta de asesor bocabajo y entonces la revela. No se usa ninguna capacidad especial ni penalización por carta de asesor durante la fase de orden del día. La única modificación al valor por una carta de asesor permitida durante esta fase es el +1 por la característica nacional del RU.

La carta con mayor valor selecciona una de las cuestiones disponibles y la coloca en su contador, en la casilla que se corresponda con la diferencia entre el valor de la carta ganadora y el valor de la carta más baja jugada por los otros jugadores. Entonces, cada jugador, turnándose, y comenzando desde el de la izquierda del jugador que ganó el Segmento de Orden del Día, escoge dos cuestiones y las coloca en el centro de la mesa de conferencias.

NOTA: Siempre habrá un mínimo de siete cuestiones en una conferencia, pudiendo haber cuestiones adicionales debido a las instrucciones de la carta de conferencia.

EJEMPLO: Roosevelt gana el Segmento de Orden del Día con una carta de valor 4. Stalin jugó la carta de menor valor, de 1; Roosevelt elige la cuestión Global y la coloca en la casilla 3 del contador nacional de EE.UU. Churchill (a la izquierda de Roosevelt) elige ahora dos de las cuestiones disponibles y las coloca en el centro de la mesa de conferencias (casilla cero). Entonces Stalin elige dos cuestiones, y finalmente Roosevelt elige dos cuestiones más para terminar el segmento.

4.22 Segmento de Reunión: Este es el corazón de la conferencia. Comenzando por el jugador a la izquierda del que ganó el Segmento de Orden del Día, cada Líder juega una carta de asesor y avanza una cuestión hacia su posición (véase avance de una cuestión, 5.22). Todas las actividades del Segmento de Reunión siguen el mismo procedimiento básico. Juegas una carta de

asesor y mueves la cuestión un número de casillas igual al valor de la carta de asesor más las bonificaciones/ penalizaciones, hacia la silla de tu líder en la sección de conferencias. Cuando una cuestión avanza más allá de la longitud del contador, se dice que está fuera de la mesa y ese jugador ha ganado esa cuestión en esa conferencia (véase 5.23).

Cada vez que una cuestión es avanzada, puede ser debatida por *uno* de los otros jugadores, siendo el jugador a la izquierda el que tiene la primera opción de debatir. El jugador que debate sigue el mismo procedimiento: juega una carta de asesor y mueve la cuestión un número de casillas igual a la carta de asesor, incluyendo bonificaciones/penalizaciones, hacia su silla. (Ten en cuenta la característica nacional de la URSS, que suma uno al valor de cualquier carta de asesor usada en un debate).

Si ningún jugador debate la cuestión, la partida continúa en el sentido de las agujas del reloj hacia el siguiente jugador. El juego continúa de esta manera hasta que todos los jugadores han usado sus siete cartas de asesor. Importante: Cuando usas tu Líder para avanzar una cuestión, *sólo puede ser debatida por otro Líder activo*.

Un jugador que, desde su última oportunidad para avanzar una cuestión, debatió la cuestión de otro jugador, puede, durante su siguiente oportunidad para avanzar una cuestión, decidir pasar en su lugar; esto se hace para evitar que tu mano se agote mucho antes que las de los otros. Este pase no puede guardarse para usos futuros, y un jugador sólo recibe un pase, tanto si debatió una como dos veces antes de su siguiente oportunidad de avanzar una cuestión.

4.23 Segmento de Decisión: Al término del Segmento de Reunión, cada jugador cuenta

el número de cuestiones que ha ganado. Se gana una cuestión si está en la silla del jugador (fuera de la mesa) o en su contador nacional. El jugador que ganó más cuestiones gana la conferencia y recibe un marcador de victoria de conferencia. En caso de que haya empates, sigue el procedimiento para desempatar (4.5).

El Segmento de Decisión se divide en siete actividades, realizadas en este orden:

1. Colocación de Ofensivas Dirigidas
2. Determinación de Cuestiones Condicionales
3. Producción
4. Adjudicación de Producción
5. Liderazgo de Teatros
6. Investigación de la Bomba-A
7. Cuestión Global

En cada actividad, el juego comienza con el jugador a la izquierda del que ganó la conferencia. Este jugador completa todas sus acciones para esa actividad antes de que el juego pase al siguiente jugador. Una vez todos los jugadores han concluido, el juego pasa a la siguiente actividad hasta que las siete se han completado.

4.23.1. Colocación de Ofensivas Dirigidas

Cada jugador que ganara una cuestión de Ofensiva Dirigida (6.7) *debe* ahora colocarla en *cualquier* casilla de entrada de Frente del mapa, indistintamente de quién controle ese Frente.

4.23.2 Cuestiones Condicionales



Segundo Frente y La URSS Declara la Guerra a Japón son cuestiones condicionales. Son necesarias para permitir el Día-D (es decir, para permitir al Frente del Teatro Occidental avanzar a Normandía y más allá) y para permitir al Frente del Lejano Oriente avanzar a Manchuria y más allá, respectivamente. Tienen éxito si acaban la conferencia en el centro de la mesa. En cualquier otro caso, no tiene efecto, aunque

cuentan como cuestión ganada para quien quiera que las tenga en su contador o silla.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: *Ganar una cuestión condicional significa objetar a la apertura del Segundo Frente o a la participación soviética en la guerra en Asia. Churchill básicamente retrasó del Día-D para posibilitar su estrategia en el Mediterráneo. Stalin sólo aceptó declarar la guerra a Japón después de que Alemania se rindiera. Hay ventajas para los jugadores por seguir estas tendencias históricas.*

4.23.3 Producción



Cada jugador recibe simultáneamente una cantidad base de marcadores de producción (EE.UU. seis, RE cuatro, URSS tres) más cualquier bonificación provista por la carta de conferencia, cuestiones de producción ganadas, la situación en el Teatro Ártico, y la cuestión *Material Estratégico*. Por cada cuestión de producción que gane un jugador y que pertenezca a otro jugador, coge un marcador de producción de ese jugador.

EJEMPLO: *Stalin ganó ambas cuestiones de Producción de EE.UU., y coge dos marcadores de producción del jugador de EE.UU. El jugador de EE.UU. ganó una cuestión de producción al RU, y coge una del jugador de Churchill.*

4.23.4 Adjudicación de la Producción

Cada jugador, en su turno, adjudica su producción, siguiendo un orden de prioridad obligatorio.

Una vez estas asignaciones obligadas se han cumplido, si a un jugador le quedan más marcadores de producción, puede adjudicarlos a Político-Militar (Pol-Mil), Investigación de la Bomba-A, o a la más común actividad de comprar marcadores de apoyo ofensivo o apoyo naval para mejorar la capacidad de avanzar Frentes.

Un jugador nunca puede rechazar el uso de un marcador de producción disponible ni de una bonificación de mando, y debe adjudicar marcadores de producción hasta que estén todos usados. (Véase 6.4, Adjudicación de Producción, para más detalles.)

4.23.5 Cuestiones de Liderazgo de Teatro

El poseedor de cada uno de los mandos de teatro (EE.UU. o RU) gana un apoyo ofensivo/naval. Si alguna o ambas cuestiones de Liderazgo de Teatro (Europa y Pacífico) estaban incluidas en la conferencia, el jugador o jugadores que ganaron estas cuestiones recibirán dos bonificaciones de apoyo ofensivo/naval y determinarán si EE.UU. o el RU liderarán ese teatro (véase 6.9 para más detalles).

4.23.6 Cuestión de Investigación de la Bomba-A

Si la cuestión de la Investigación de la Bomba-A estaba incluida en esta conferencia, el jugador que ganó esa cuestión tira un dado de seis modificado por la adjudicación de producción para determinar si el peón de la Bomba-A avanza hacia la casilla Trinidad. Si Stalin (URSS) ganó esta cuestión, también avanza el peón de la Bomba-A soviético (sin tirada) una casilla hacia la casilla Trinidad (véase 6.10 para más detalles).

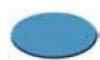
4.23.7 Cuestión Global



Si la Cuestión Global estaba incluida en esta conferencia, el jugador que ganó esta cuestión mueve uno de sus dos marcadores de Cuestión Global hacia su posición, si es posible. Un jugador no puede decidir evitar mover un marcador hacia su posición si ganó la *Cuestión Global*. Si ambos marcadores están ya en la posición de ventaja del jugador, no se realiza ninguna acción. (Véase 6.11, Cuestiones Globales, para más detalles.)

4.3 Fase de Guerra

La Fase de Guerra consta de tres segmentos: Clandestino, Político y Militar.



4.31 Segmento Clandestino: Los jugadores se turnan para colocar todas sus Redes Clandestinas a la vez. El jugador con mayor número de marcadores de Redes Clandestinas por colocar va primero, seguido del segundo con más de ellas, seguido del tercero con más.

Cada jugador recibe automáticamente una Red Clandestina por las actividades de su servicio secreto. Se pueden ganar Redes Clandestinas adicionales mediante cartas de conferencia, de líder o de asesor y adjudicando producción para ganar cuestiones Pol-Mil.

Las nuevas Redes Clandestinas se colocan en países que no tengan redes que pertenezcan a otros jugadores o se gastan uno por uno para eliminar redes clandestinas de otro jugador ya existentes. Solamente un jugador puede tener Redes Clandestinas en un país o colonia en un momento dado, hasta un máximo de dos.



4.23 Segmento Político: Los jugadores se turnan para colocar todos sus marcadores de Alineamiento Político a la vez. Como con las Redes Clandestinas, el jugador con mayor número de marcadores de Redes Clandestinas por colocar va primero, seguido del segundo con más de ellas, seguido del tercero con más.

Los jugadores ganan marcadores de Alineamiento Político mediante cartas de conferencia, de líder o de asesores y adjudicando producción para ganar cuestiones Pol-Mil.

Las marcadores de Alineamiento Político se colocan en países que no tengan marcador de Alineamiento Político que pertenezca a

otros jugadores o se gastan en uno por uno (o dos por uno, dependiendo del actual estado de la Cuestión Global, véase 6.11) para eliminar los marcadores de Alineamiento Político de otro jugador ya existentes. Para eliminar o colocar un marcador de Alineamiento Político, el jugador activo debe tener una Red Clandestina en ese país o colonia. Un país o colonia sólo puede tener un marcador de Alineamiento Político.

Nota: Las posiciones de las Cuestiones Globales pueden restringir dónde y cómo pueden ser colocados los marcadores de Alineamiento Político.

Debido a la colocación y la eliminación de Redes Clandestinas, un país o colonia puede legalmente tener Redes Clandestinas de un jugador y un marcador de Alineamiento Político de otro. Esta condición puede persistir indefinidamente y *el jugador que posee el marcador de Alineamiento Político obtendrá los PVs de esa casilla* al final de la partida.

4.33 Segmento Militar

El Segmento Militar se divide en despliegue de las reservas del Eje y avance de Frentes.

1. El despliegue de las reservas del Eje usa prioridades de despliegue para enviar reservas enemigas a luchar en los diversos frentes. Hay dos tipos de reservas del Eje; navales y de ejército. Cada reserva naval desplegada elimina un marcador naval Aliado. Cada reserva de ejército desplegada eficazmente cancela un marcador de apoyo ofensivo o, si no hay ninguno presente, impide que el Frente avance.

2. Después del despliegue de reservas del Eje, cada Frente *debe* intentar avanzar tirando un dado de diez caras. Para Frentes con una fuerza inferior a 10, avanza el Frente una casilla si la tirada es igual o inferior a la fuerza del Frente. Los Frentes con una fuerza de 10 o superior tendrá la

posibilidad de avanzar dos casillas (véase 7.74). Una vez todos los Frentes elegibles han intentado avanzar, la conferencia concluye. (Véase Fase Post Mortem, 8.1)

4.4 Ganar la Partida

Al final de la décima conferencia –o de cualquier conferencia si ambas potencias del Eje se han rendido– la partida acaba, y se determina el ganador. Todos los jugadores determinan su puntuación final en PVs (9.4).

Hay tres situaciones en las que puede acabar la partida:

4.41 Condición 1: Si ambas potencias del Eje se han rendido y la diferencia entre la mayor y la menor puntuación es de 15 o menos, entonces el jugador con más PVs gana la partida.

4.42 Condición 2: Si ambas potencias del Eje se han rendido y la diferencia entre la mayor y la menor puntuación es de más de 15, entonces sigue este procedimiento. Tira un dado de seis caras y súmale 15 (el nuevo valor quedará entre 16 y 21). Si la diferencia entre la puntuación más alta y la más baja es igual o menos que el nuevo valor, el jugador con mayor puntuación gana. Si la diferencia entre la mayor y la menor puntuación es mayor que el nuevo valor, el jugador con la segunda puntuación más alta gana la partida.

NOTA PARA EL JUEGO: Si haces los cálculos, observarás que si la diferencia inicial de puntos es de 22 o más, entonces el jugador con la segunda puntuación más alta ganará la partida.

Puntuación de Torneo: Si la diferencia entre la puntuación más alta y la más baja es mayor de 15 puntos, el jugador con la segunda puntuación más alta gana.

4.43 Condición 3: Si alguna de las potencias del Eje *no se ha rendido*, entonces cada jugador tira un dado de seis caras y modifica la puntuación según lo siguiente:

- El jugador con la *puntuación más alta resta el valor de la tirada del dado* de su puntuación.
- El jugador con la *segunda puntuación más alta resta la mitad del valor de la tirada del dado (redondeando hacia arriba)* de su puntuación.
- El jugador con la *puntuación más baja suma el valor de la tirada del dado* a su puntuación.

En caso de empate en el primer puesto, ambos jugadores restan el valor de un dado de seis caras. En caso de empate en el segundo puesto, ambos jugadores suman el valor de un dado de seis caras a su tirada. El jugador con la puntuación más alta después de esta modificación de la puntuación gana la partida. Si la puntuación final es un empate, sigue el procedimiento normal para Desempates Finales que se da a continuación (4.44).

Puntuación de Torneo: Tras restar 5 puntos del jugador que va en primer lugar, el jugador con la puntuación más alta gana.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: *Los jugadores tienen que ganar la partida dentro de una estructura de alianza. Un estilo de juego encarnizado del tipo “el ganador se lo lleva todo” puede proporcionar la superioridad en puntos, pero podría llevar a tus aliados a un pacto contra ti en la futura paz; de ahí el porqué de que el segundo lugar gana con la condición 2, puesto que se convierte en el líder de una coalición de dos potencias contra la nación más poderosa. La condición 3 debería de ser considerada una pérdida para la alianza, pero anuncia un acuerdo potencial que se está forjando con la antigua potencia del Eje para conseguir ventaja en la paz venidera, aunque de nuevo*

los líderes depuran sus PV antes del recuento final. Para obtener la paz, debes de jugar de manera sutil para ganar con una puntuación próxima y cooperativa o sufrir el caos mundial subsiguiente en el que la nación con la ventaja inicial en la posguerra es difícil de predecir.

4.44 Desempate en la Victoria Final de la Partida:

En caso de que haya empate en mayoría de PVs después de todas las modificaciones, las prioridades para desempatar al Final de la Partida son las siguientes. La primera condición que se cumpla rompe el empate; ignora cualquier condición posterior.

1. Si EE.UU. empató por el liderazgo y tiene la Bomba-A (es decir, el contador de Investigación de la Bomba-A está en Trinidad), Roosevelt/Truman gana.
2. Si la URSS empató por el liderazgo y su tanque del Frente Oriental es el único ocupante de Alemania, Stalin gana.
3. En cualquier otro caso, Churchill gana, *incluso si Churchill no era uno de los empatados en la primera posición.*

4.5 Procedimiento para el Desempate

El siguiente método se usa para todas las situaciones en que haya que desempatar excepto para determinar el ganador de la partida:

4.51 Durante el Segmento de Orden del Día, si dos o tres cartas de estado mayor tienen el mismo valor final (recuerda incluir la característica nacional del RU del +1 de bonificador), comenzando con Stalin y procediendo hacia su izquierda, un jugador puede decidir usar a su Líder activo para desempatar. El primer Líder asignado rompe el empate, y ningún otro Líder puede cambiar el resultado. Si se da la circunstancia de que un jugador usa a su líder para romper un empate en el que no estaba implicado, éste elige quién gana el empate.

4.52 Durante el Segmento de Decisión, si dos o más jugadores han ganado el mismo número de cuestiones, comenzando con Stalin y procediendo hacia su izquierda, un jugador puede decidir usar a su Líder activo para desempatar. El primer Líder asignado rompe el empate, y ningún otro Líder puede cambiar el resultado. Si se da la circunstancia de que un jugador usa a su líder para romper un empate en el que no estaba implicado, éste elige quién gana el empate.

Obsérvese que en ambas situaciones el Líder que rompió el empate estará inactivo durante el resto de la conferencia.

4.53 Si ningún jugador usa a su Líder para desempatar como se ha visto, entonces consulta la característica nacional del jugador de EE.UU. (Arsenal de Democracia): si el jugador de EE.UU. estaba implicado en el empate, él gana el empate; si no estaba implicado, él decide cuál de los otros dos jugadores gana el empate.

4.6 Cinco Mississippi

El juego puede ser tedioso si los jugadores se piensan demasiado la colocación de cada marcador. Si esto comienza a ocurrir, cuenta cinco segundos en alto, y si el jugador que causó el retraso no ha jugado aún, el jugador de su izquierda coloca el marcador de su parte.

4.7 Negociaciones

No hay una fase o procedimiento normal para las negociaciones. Todas las conversaciones deben realizarse en presencia del otro jugador. No están permitidas negociaciones ni conversaciones en secreto durante la partida. Ningún acuerdo o conversación es vinculante. Sólo las acciones de los jugadores durante la partida lo son.

Nota para el Juego: Se anima a los jugadores a amenazar y a rogar a sus Aliados, pero no es vinculante.

¡ALTO!

En este momento conoces las reglas y conceptos básicos para jugar una partida a *Churchill*. Lo que sigue son los procedimientos y las reglas detallados. Han sido organizados de esta manera para que sean fáciles de encontrar durante la partida.

5.0 Procedimientos para las Conferencias

5.11 Carta de Conferencia

Revela la siguiente carta de conferencia del mazo y lleva a cabo sus instrucciones en el orden especificado en la carta.

Si un jugador debe asignar producción a una actividad o teatro particular durante una parte posterior de la conferencia, debe colocar un marcador en la localización específica como nemónico.

5.12 Mesa Político-Militar (Pol-Mil)

Si la carta de conferencia indica un marcador de Alineamiento Político o un efecto de Red Clandestina, tira el número requerido de veces en la Tabla Pol-Mil (siguiente página) para seleccionar las colonias/países afectados. Tira dos dados de seis: 1º (**rojo**) y 2º (**azul**). El 1º dado (**rojo**) indica la fila de la tabla; el 2º (**azul**) indica la columna. El resultado es el país o colonia afectado. Los resultados de la Tabla Pol-Mil *no* se ven afectados por los estados de la Cuestión Global o de las condiciones del Frente Ártico.

Si la carta de conferencia indica a más de un jugador que coloque marcadores de Redes Clandestinas y/o de Alineamiento Político, el jugador a la izquierda del que ganó la anterior conferencia coloca todos los suyos primero y se sigue en el sentido de las

Tabla Político-Militar						
2º Dado						
	1	2	3	4	5	6
1º Dado	1	Francia	Holanda	Bélgica	Dinamarca	Checoslovaquia
	2	Finlandia	Austria	Hungría	Yugoslavia	Grecia
	3	Polonia	Rumanía	Bulgaria	Siam	Indias Oriental. Holandesas
	4	Vietnam	Camboya/Laos	Persia	Oriente Medio	Polonia
	5	Austria	Grecia	Siam	Bulgaria	Rumanía
	6	Yugoslavia	Checoslovaquia	Malasia	Vietnam	Oriente Medio

agujas del reloj. Durante la primera conferencia de la partida, el orden sigue el sentido de las agujas del reloj empezando por Churchill: Churchill, Stalin, Roosevelt.

Cuando se colocan marcadores de Alineamiento Político o de Redes Clandestinas debido a la tabla Pol-Mil:

- Si la localización ya contiene una Red Clandestina oponente, retira en su lugar una Red Clandestina y descarta la que debías colocar.
- Si la localización ya contiene Redes Clandestinas de ese jugador, descarta cualquiera que exceda del límite de dos marcadores por localización.
- Un marcador de Alineamiento Político no puede ser colocado si la localización no contiene ya una Red Clandestina de ese jugador; no vuelvas a tirar, esta es una oportunidad perdida.
- Si la localización contiene tu Red Clandestina y el marcador de Alineamiento Político de un oponente, retira el marcador de Alineamiento Político oponente y descarta el que debías colocar.
- Si un jugador saca la misma localización más de una vez, completa una rutina de colocación seguida secuencialmente de las oportunidades adicionales.

Cuando se retiran marcadores de Alineamiento Político o de Redes Clandestinas debido a la tabla Pol-Mil, el

resultado es la localización de la cual se coge o retira el marcador de Red Clandestina o de Alineamiento Político basándose en las instrucciones de la carta de conferencia.

5.13 Pre-Conferencia

A menos que se especifique otra cosa, coloca el marcador de Líder de cada jugador en la localización activa de su silla de conferencia.

Si el número de conferencia es impar (1, 3, 5, etc), cada jugador baraja sus 21 cartas de asesores (menos cualquier carta que haya sido retirada del mazo debido a muertes) y se reparte siete cartas. Si el número de conferencia es par, cada jugador se reparte siete cartas del mazo restante sin barajar.

Los jugadores eligen entonces y juegan simultáneamente una carta de asesor (no un Líder) bocabajo. *Ignora todos los atributos y penalizaciones de la carta de Asesor durante el Segmento de Orden del Día.* El jugador que jugó la carta con el valor más alto gana el Segmento de Orden del Día y comenzará la selección de orden del día. Si se revela la carta de Jefe de Estado Mayor (5.25), determina su valor primero con un dado de seis caras. Se desempata con el procedimiento normal para desempatar (véase 4.5).

Característica Nacional del RU, Estado Mayor Imperial: *Para el Segmento de Orden del Día, se aumenta en 1 la fuerza de la carta de asesor del RU jugada.*

5.14 Selección del Orden del Día

El jugador que ganó el Segmento de Orden del día selecciona una cuestión que no esté ya en la mesa y la coloca en su contador en la Mesa de Conferencias, a un número de casillas de la casilla central igual a la diferencia entre el valor de la carta que jugó y el valor más bajo jugado. Si la diferencia es cero, coloca la cuestión en el centro de la mesa.

Entonces, cada uno de los tres jugadores, comenzando con el que está a su izquierda y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, selecciona una par de cuestiones y las coloca en la casilla central. Estas siete cuestiones, más cualquiera que ya estuviera colocada en la mesa por, por ejemplo, la carta de conferencia, constituyen el orden del día de la conferencia.

5.2 Segmento de Reunión

5.21 Resumen

Cada jugador, en su turno, y comenzando por el que está a la izquierda del que ganó la Fase de Orden del Día y siguiendo luego el sentido de las agujas del reloj, juega una carta de asesor para hacer avanzar una cuestión hacia su lado de la mesa. Los otros dos jugadores tienen la opción de debatir esa cuestión para hacerla retroceder hacia el centro y hacia su lado de la mesa. Esta secuencia continua hasta que se han jugado todas las cartas de asesores.

5.22 Avanzar una Cuestión

En el turno de un jugador, este juega una carta de asesor de su mano. El jugador selecciona cualquier cuestión no capturada (véase 5.23) de la mesa y la mueve un número de casillas igual al valor de la carta de asesor, modificado según los atributos de la carta. Ese jugador debe también usar

cualquier otro atributo de la carta de asesor.

NOTA: *Nunca puedes jugar una carta de asesor durante el Segmento de Reunión por menos de su valor total para incluir algún atributo aplicable o bonificación por característica nacional, a menos que el texto de la carta de asesor diga lo contrario (p.e., Harry Hopkins).*

Si la cuestión seleccionada está en la casilla central o en el contador del jugador activo, mueve la cuestión un número de casillas hacia la silla de conferencia de su líder. Si la cuestión seleccionada está en el contador de otro jugador, el jugador debe moverla hacia la casilla central antes de moverla a su propio contador (si el valor modificado de la carta de asesor es lo suficientemente alto, puede moverla tanto por el contador de un oponente como por el suyo.)

Cuando una cuestión condicional (Segundo Frente o La URSS Declara la Guerra a Japón) es avanzada o debatida y entra en el centro de la mesa de conferencia, el jugador que avanzó/debatió la cuestión condicional puede opcionalmente acabar el movimiento en el centro de la mesa. Esta opción debe de ser ejercida de inmediato.

El Segmento de Reunión acaba cuando se han jugado todas las cartas de asesores. Si a un jugador le queda más de una carta, las juega seguidas hasta que se queda sin cartas.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: *Las conferencias que impiden a un Líder en particular avanzar una cuestión indican que éste no estuvo allí o no tenía el suficiente personal asesor.*

EJEMPLO 1: *Churchill juega una carta de asesor de valor 3 cuyo atributo le da +1 a cuestiones de producción. Churchill elige una cuestión Pol-Mil en la casilla cero y la*

mueve a su contador nacional (hacia su lado de la mesa de conferencia) a la casilla 3. Si hubiera elegido una cuestión de producción, la habría movido a la casilla 4 debido al bonificador al atributo por la carta de asesor.

EJEMPLO 2: El marcador de Producción del RU está en la casilla 2 soviética. Churchill juega la misma carta de asesor de valor 3 con el bonificador de producción y mueve el marcador de Producción del RU a la casilla 2 británica. El método exacto es mover el marcador de Producción de la casilla 2 soviética a la casilla cero gastando dos de los cuatro movimientos, y entonces mover dos casillas hacia Churchill.

5.3 Capturar una Cuestión

Si avanzar una cuestión haría que entrara en la casilla de silla de líder de un jugador (la séptima casilla del contador), antes de moverla, los otros jugadores tienen primero la opción de debatir la cuestión. Si ninguno decide hacerlo, la cuestión es capturada.

Si la cuestión es debatida, compara los valores modificados de la carta de asesor usada para avanzar la cuestión y la carta de asesor usada para debatirla. Mueve la cuestión un número de casillas igual a la diferencia. El movimiento será hacia la silla del jugador que la avanza si el valor de su carta de asesor era mayor; será hacia el centro si la carta de asesor del jugador que debate la cuestión era mayor. Si la cuestión llega a la casilla de silla del líder o más allá, es capturada. Una cuestión capturada deja de estar disponible y no puede ser ni avanzada ni debatida durante el resto de la conferencia.

COMENTARIO: Otra manera de ver esto es imaginar que el contador se extiende más allá de la silla –hasta ocho, nueve, diez o más casillas– y que una cuestión sólo es capturada si permanece, después de los debates, en o más allá de la séptima casilla.

EJEMPLO: La cuestión de Ofensiva Dirigida por la URSS está en la casilla 5 de EE.UU. y EE. UU. juega una carta de asesor de valor 4 para avanzar la cuestión hasta la silla de Roosevelt. Los soviéticos declaran que quieren debatir la cuestión y juegan una carta de valor 2 con el +1 por la característica nacional soviética. La diferencia entre el valor 4 de EE.UU. y el valor 3 de la URSS es de uno para EE.UU., así que la cuestión se mueve una casilla hacia Roosevelt, hasta la casilla 6 de EE.UU. La cuestión no es capturada.

5.24 Debatir una Cuestión

Cuando un jugador avanza una cuestión, los otros dos jugadores, comenzando por el que está a la izquierda del que la avanzó, pueden debatir la cuestión jugando una carta de asesor para hacer retroceder la cuestión hacia su lado de la mesa. El jugador que avanzó la cuestión ya habrá movido el marcador de la cuestión. El jugador que debate mueve entonces la cuestión como si la estuviera avanzando (véase 5.22) y usa los atributos de su carta de asesor.

Característica Nacional de la URSS, ‘Nyet’:

Las cartas de asesores de la URSS (excluido Stalin, puesto que no es una carta de asesor) usadas en un debate aumentan su valor en 1.

NOTA: Si la Paranoia de Stalin está vigente (véase la carta de Líder de Stalin), este aumento de valor es después de la reducción debida a Stalin Paranoia; es decir, una carta de asesor con un valor de 1 tendrá un valor de 2 en un debate bajo la Paranoia de Stalin.

Cada avance sólo puede ser debatido por un jugador, y los debates no pueden ser “contradebatidos”. Si se avanzó una cuestión con una carta de Líder, sólo puede ser debatida por otra carta de Líder.

Excepción con Stalin: Si se usa la carta de Líder de Stalin para avanzar la cuestión de la

Investigación de la Bomba-A, la cuestión no puede ser debatida de ninguna manera.

NOTA: *Bajo ciertas circunstancias, un jugador puede mover una cuestión a la silla de su propio líder mediante el debate. Si lo hace, la cuestión es inmediatamente capturada, puesto que no hay oportunidad para “contradebatir”.*

Cuando un jugador decide debatir una cuestión, tiene la opción de pasar en su siguiente turno de avanzar una cuestión. Coloca un marcador de Pase en el mazo de descarte del jugador hasta su siguiente turno como recordatorio. Cuando llegue su turno, si decide no ejercer esta opción, no puede guardarla para su siguiente turno.

Incluso si un jugador ha debatido dos veces antes de su turno, sólo puede de todas formas conseguir una opción de pase por turno.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: *Debatir una cuestión simula los desacuerdos que surgen durante una conferencia al tratarse cuestiones esenciales como las fronteras de posguerra (Alineamiento Político), el apoyo de partisanos (Redes Clandestinas), y la fecha para el Día-D (Segundo Frente). Reduciendo lo que avanza una cuestión hacia tu Aliado, un jugador en esencia está metafóricamente aportando un argumento más convincente o al menos desinflándolo.*

NOTA: *Debería ser obvio que si el jugador de EE.UU. o del RU está directamente a la izquierda de una cuestión que se avanza, puede fácilmente esperar y avanzar la misma cuestión cuando juegue su siguiente carta. El valor principal del debate es cuádruple. Primero, para impedir la captura descarada de una cuestión; segundo, los soviéticos ganan un aumento de uno en la fuerza cuando debaten; tercero, el jugador que está dos posiciones a la izquierda crea una dinámica en la que el jugador a la*

izquierda puede mantener la cuestión más cerca del centro de la mesa, y finalmente, ofrece a un jugador una oportunidad de un doble movimiento perdiendo la jugada de una carta.

5.25 Cartas de Jefe de Estado Mayor

Cada bando tiene una carta de Jefe de Estado Mayor (Brooke, Marshall, Zhukov) cuyo valor es variable. Cada vez que se juega una carta de Jefe de Estado Mayor, su valor es igual a la tirada de un dado de seis caras. Este valor aumenta o disminuye entonces según los modificadores pertinentes.

Un jugador debe comprometerse a jugar su carta de Jefe de Estado Mayor antes de determinar su valor pero, si está avanzando, no está obligado a decidir qué cuestión avanzará hasta determinar el valor.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: *Los Jefes de Estado Mayor mantenían posiciones poderosas, pero se veían a menudo limitados por sus jefes (los Líderes), con los que no siempre estaban de acuerdo. Además, tenían que ser políticamente astutos para evitar presionar demasiado una cuestión y dañar la futura cooperación con sus homólogos extranjeros. Para simular estas sutilezas de los Jefes de Estado Mayor, su impacto varía de una conferencia a otra y se captura simplemente con una tirada aleatoria.*

5.26 Usar Líderes para Avanzar o Debatir una Cuestión

Si su Líder está activo para esta conferencia, un jugador puede avanzar o debatir una cuestión con su carta de Líder. Para hacerlo, descarta una de sus cartas de asesor y usa el valor y los atributos de la carta del Líder en su lugar. Los atributos, bonificaciones o penalizaciones de la carta de asesor descartada se ignoran. Un jugador sólo puede usar a su Líder una vez por conferencia. Una vez usado, muévelo a la posición de inactivo.

NOTA: Durante algunas conferencias, la carta de Líder de un jugador en particular tiene prohibido avanzar una cuestión. Esta incapacidad no impide a ese Líder debatir una cuestión o desempatar, pero no puede iniciar el proceso avanzando una cuestión.

EJEMPLO: La cuestión de la Investigación de la Bomba-A está en la casilla cero y tanto Churchill como Stalin están inactivos porque han sido usados con anterioridad. Roosevelt descarta una carta y anuncia que está usando su carta de Líder por su valor de 7. Puesto que el Líder no puede ser debatido por una carta de asesor, Roosevelt mueve la cuestión de la Investigación de la Bomba-A hacia su lado de la mesa, capturando la cuestión. Entonces, Roosevelt debe tirar por salud (como se indica en la carta), y sobrevive. Mueve el marcador de Roosevelt a su posición de inactivo en la silla.

5.27 Conclusión del Segmento de Reunión

Después de que se haya jugado la última carta de asesor, el Segmento de Reunión concluye. Cada jugador gana entonces todas las cuestiones que hay en su contador y las coloca en su silla de líder. Si Segundo Frente, La URSS Declara la Guerra a Japón o Materiales Estratégicos están en la casilla central, sus efectos se llevan a cabo según las reglas especiales del Segmento de Decisión (véanse 6.21, 6.22 y 6.3 respectivamente). Nadie gana ninguna de las demás cuestiones de la casilla central, y se dejan aparte sin que surtan efecto.



El jugador que ganó más cuestiones gana la conferencia. Las Cuestiones Condicionales ganadas (es decir, que no estén en el centro de la mesa) cuentan para este total. En caso de empate, usa el procedimiento para desempatar para determinar el ganador (4.5). El ganador de la conferencia recibe un marcador de victoria en conferencia.

NOTA: Una razón para no usar tu carta de Líder durante los Segmentos de Orden del

Día y de Reunión es guardarla para ganar situaciones de empate al final del cierre de una conferencia.

6.0 Segmento de Decisiones

El Segmento de Decisiones se descompone en siete actividades consecutivas durante las que cada jugador llevara a cabo las cuestiones que ganó durante el Segmento de Reunión. En las actividades en las que deban actuar varios jugadores, comienza con el jugador que está a la izquierda del ganador de la conferencia y sigue en el sentido de las agujas del reloj.

1. Colocación de Ofensivas Dirigidas (6.1)
2. Determinación de Cuestiones Condicionales (6.2)
3. Producción (6.3)
4. Adjudicación de Producción (6.4-6.8)
5. Liderazgo de Teatros (6.9)
6. Investigación de la Bomba-A (6.10)
7. Cuestión Global (6.11)

6.1 Colocación de Ofensivas Dirigidas

Cada jugador debe colocar todas las cuestiones de Ofensivas Dirigidas ganadas en cualquier casilla de entrada de Frente. No es necesario que el Frente seleccionado pertenezca a ningún jugador en particular. El orden de colocación comienza con el jugador a la izquierda del ganador de la conferencia y sigue en el sentido de las agujas del reloj.

NOTA: Las Ofensivas Dirigidas determinarán más tarde dónde los jugadores necesitarán adjudicar los marcadores de producción (véase 6.4).

6.2 Cuestiones Condicionales

Hay dos cuestiones condicionales: Segundo Frente y La URSS Declara la Guerra a Japón. Se puede ganar una cuestión condicional de igual manera que cualquier otra cuestión, pero una cuestión condicional sólo surte

efecto si acabó la conferencia en la casilla central de la mesa de conferencias.

6.21 Segundo Frente



La cuestión del Segundo Frente sólo está disponible hasta que el Frente Occidental entra en la casilla de Normandía, momento en el que es retirada de la partida.

El Frente Occidental no puede intentar entrar en la casilla de Normandía a menos que acabara en el centro de la mesa *durante esta conferencia*. Si no se consigue entrar a la casilla de Normandía durante el Segmento de Guerra de esta Conferencia, la cuestión del Segundo Frente ha de ser de nuevo propuesta y acabar en el centro de la mesa para intentar la entrada en una conferencia posterior.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: *Considera que un primer fallo del Día-D representa Dieppe.*

NOTA: *El RU gana PVs si el Frente Mediterráneo entra en Italia Central antes de que tenga lugar el Día-D, así que puede haber un incentivo para retrasar el Día-D. Los soviéticos tienen a la mayoría del ejército alemán atacándoles, por lo que su incentivo es intervenir en el debate para apoyar un Día-D prematuro para que se desvíen recursos al Frente Occidental. Cuándo tendrá lugar el Día-D depende de la interacción entre los jugadores, y aunque puede ocurrir durante la Conferencia de Londres (junio de 1944), las circunstancias pueden acelerarlo o retrasarlo.*

6.22 La URSS Declara la Guerra a Japón



La cuestión La URSS Declara la Guerra a Japón sólo está disponible hasta que el Frente del Lejano Oriente soviético entra en la casilla de Manchuria, momento en el que es retirada de la partida.

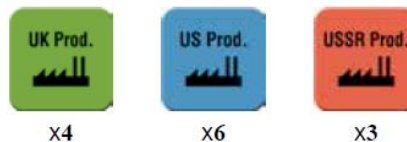
El Frente del Lejano Oriente no puede intentar entrar en la casilla de Manchuria a menos que acabara en el centro de la mesa *durante esta conferencia*. Si no se consigue entrar a la casilla de Manchuria durante el Segmento de Guerra de esta Conferencia, la cuestión La URSS Declara la Guerra a Japón ha de ser de nuevo propuesta y acabar en el centro de la mesa para intentar la entrada en una conferencia posterior.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: *Si se consigue jugar La URSS Declara la Guerra a Japón, pero el Frente del Lejano Oriente no avanza a Manchuria, se supone que representa el período de incertidumbre entre que Stalin acordó la declaración y cuando se iniciaron las hostilidades en el Lejano Oriente.*

6.3 Producción

6.31 Valores de Producción Básicos

Los jugadores reciben una serie de marcadores de producción en cada Conferencia:



6.32 Marcadores de Producción Adicionales

Cada jugador puede ganar marcadores de producción adicionales de la siguiente manera:

Por cada cuestión de producción específica para un jugador que gane otro jugador, el jugador que la ganó recibe un marcador de producción del jugador para el que era la cuestión. Si un jugador gana su propia cuestión de producción, no hay efecto.



Si la cuestión Materiales Estratégicos

acabó la conferencia en el centro de la mesa, los tres jugadores reciben su

marcador de producción de materiales estratégicos. Si la ganó un jugador particular, sólo él recibe el marcador de producción adicional.

La URSS puede ganar un marcador de producción si la casilla del Teatro Ártico tiene tres o más marcadores navales.

La URSS puede ganar un marcador de producción debido al Convoy de Murmansk, según la carta de conferencia actual.

EJEMPLO: *Roosevelt gana la cuestión de Producción de EE.U. como movimiento defensivo para mantener el control de su producción. Esto cuenta como cuestión ganada durante la conferencia e impide que otro jugador se lleve el marcador de producción de EE.UU.*

6.4 Adjudicación de Marcadores de Producción



Después de que todos los jugadores hayan recibido marcadores de producción, cada jugador en su turno adjudica dichos marcadores, pasando el juego al siguiente jugador después de que todos los marcadores de producción hayan sido adjudicados.

Los jugadores *deben* adjudicar *todos* sus marcadores de producción, incluyendo bonificaciones, y *deben* adjudicarlos primero siguiendo estas prioridades:

1. Adjudicaciones dictadas por la actual carta de conferencia (véase 6.6)
2. Ofensivas Dirigidas (dos marcadores de producción cada una; véase 6.7)

Una vez satisfechas estas dos prioridades, un jugador puede adjudicar libremente sus restantes marcadores de producción para colocar marcadores de apoyo ofensivo y naval (6.5), activar cuestiones Pol-Mil (6.8),

y ganar modificadores para la Investigación de la Bomba-A (6.10).

Además de adjudicar marcadores de producción en este momento, en su turno los jugadores también colocan los marcadores de apoyo ofensivo y naval que ganaran por medio del liderazgo de teatro (6.9).

6.5 Apoyo Militar

Un marcador de producción compra un marcador de apoyo ofensivo o naval. Coloca cada apoyo ofensivo comprado de esta manera en la casilla de entrada de cualquier Frente. Coloca cada marcador de apoyo naval en una casilla de teatro. Un jugador puede colocar marcadores de apoyo ofensivo y naval en múltiples Frentes/teatros.

Nunca puede haber más de cinco marcadores navales en total en una casilla de teatro. Una casilla de entrada anfibia o terrestre puede tener un número ilimitado de marcadores ofensivos en ella.

6.6 Adjudicación de la Producción de la Carta de Conferencia

Muchas conferencias requieren el gasto de uno o más marcadores de producción en ciertos teatros de la sección del mapa. Esta es la más alta prioridad a la hora de adjudicar producción.

NOTA: *Como nemónico, un jugador puede colocar uno de sus marcadores de producción en la localización indicada cuando se robe inicialmente la Carta de Conferencia.*

6.7 Ofensivas Dirigidas



Durante el Segmento Militar, cada Frente *debe* intentar avanzar hacia las potencias del Eje. Puede colocarse un marcador de Ofensiva Dirigida en cualquier casilla de

entrada para asegurarse de que recibe prioridad ofensiva.



RU



EE.UU.



URSS

Cada cuestión de Ofensiva Dirigida precisa que el propietario de la bandera (por ejemplo, el marcador de Ofensiva Dirigida del RU mostrado) adjudique marcadores de producción para colocar dos marcadores de apoyo ofensivo o naval.

Los marcadores de Ofensiva Dirigida que están en una casilla de entrada terrestre sólo pueden ser satisfechos con marcadores de apoyo ofensivo.

Los marcadores de Ofensiva Dirigida en casillas de entrada anfibia deben ser satisfechos con marcadores navales hasta que hayan tres de ellos en el teatro (cinco, si la casilla de entrada es Normandía); a partir de entonces, se satisfacen con apoyo ofensivo,

Un jugador debe adjudicar tantos marcadores de producción a Ofensivas Dirigidas como pueda, incluso para satisfacerla sólo parcialmente, si es necesario. Si un jugador no tiene bastantes marcadores de producción para satisfacer todas sus Ofensivas Dirigidas, puede decidir a cuáles adjudicarlos primero, sin ser penalizado por las que deja sin satisfacer o parcialmente satisfechas.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Colocar una OFENSIVA DIRIGIDA de la URSS frente a un Frente de EE.UU. simula que EE.UU. consigue que la URSS renuncie a ayuda militar para poder permitir la invasión de Francia. Recuerda: si Alemania y Japón no se rinden, la situación puede tornarse un tanto caótica y potencialmente impredecible, así que cierto nivel de cooperación y coerción es a veces necesario para derrotar al eje.

EJEMPLO: Con la cuestión del Segundo Frente en el centro de la mesa, Stalin decide colocar la Ofensiva Dirigida de EE.UU. en Francia para reducir en el futuro el número de reservas alemanas adjudicadas al Teatro Oriental (asegurando que los Aliados desembarcan en Normandía). Hay cuatro marcadores de apoyo naval en la casilla de Teatro Occidental. Debido al requisito del Día-D de cinco marcadores navales, EE.UU. satisface la Ofensiva Dirigida con dos marcadores de producción y coloca un marcador naval en la casilla del Teatro Occidental para cumplir el mínimo de cinco apoyos navales y uno ofensivo en Normandía.

6.8 Activación de Cuestiones Pol-Mil



Los jugadores pueden activar ahora cuestiones Político-Militares (Pol-Mil) ganadas para recibir marcadores de Alineamiento Político y de Redes Clandestinas, que serán colocados durante el Segmento de Guerra (7.1, 7.3). Una Cuestión Pol-Mil que no se active no tiene efecto.

6.81 Cada cuestión Pol-Mil es señalada como X/Y y puede ser activada mediante la adjudicación de un marcador de producción. Cuando es activada, el jugador recibe “X” marcadores de Alineamiento Político e “Y” Redes Clandestinas.

6.9 Liderazgo de Teatros

Hay dos mandos de teatro, Europa y el Pacífico. Cada uno puede ser controlado por EE.UU. o el RU, y el control puede cambiar múltiples veces durante el transcurso de la partida. Usa los marcadores de teatro de EE.UU. y RU para señalar el control.

6.91 Bonificación por Liderazgo de Teatro



EE.UU. y el RU reciben un marcador de apoyo ofensivo o naval por cada teatro del que posean el marcador de liderazgo. Este premio es independien-

temente de quién ganó la cuestión de Liderazgo de Teatro. El bando que ganó una cuestión de Liderazgo de Teatro puede o no ser el mismo jugador que recibe esta bonificación.

Al comienzo de un juego de campaña, Churchill controla el Teatro Europeo, y Roosevelt controla el Teatro del Pacífico. Si no se gana una cuestión de liderazgo de teatro en una conferencia, el líder actual no cambia.

6.92 Ganar una Cuestión de Liderazgo de Teatro

Un jugador que ganó una cuestión de Liderazgo de Teatro determina si EE.UU. o el RU ganan el liderazgo del teatro; el jugador que ganó la cuestión recibe dos marcadores de apoyo ofensivo y/o naval para ser usados en ese teatro. Si un jugador ganó ambas cuestiones de Liderazgo de Teatro en la misma conferencia, recibe otra bonificación más de dos marcadores de apoyo ofensivo y/o naval y la oportunidad de determinar el liderazgo de ese teatro.

NOTA: Si, si Stalin gana esta cuestión, decide si EE.UU. o el RU controlan el mando del teatro especificado.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: El premio de marcadores de apoyo ofensivo o naval por liderazgo no representa una nueva producción, sino la capacidad de priorizar y concentrar efectivos que están extendidos por el teatro en diversos mandos subordinados.

NOTA: Las cuestiones de Liderazgo de Teatro (Europa y el Pacífico) son una manera eficiente de conseguir apoyo militar y son a propósito debatidas en conferencias a menudo.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: La cuestión del Liderazgo de Teatros representa los intensos debates que tuvieron lugar sobre

las prioridades de los teatros como la estrategia de avance de frente amplio de Eisenhower frente a la de frente estrecho de Montgomery. Cuando se están discutiendo ambas cuestiones de Liderazgo de Teatros, puede también representar un reexamen de la prioridad "Europa primero". El uso frecuente de estas cuestiones no representa un cambio de personal, aunque hubo al menos una discusión seria con respecto a relevar a Eisenhower y reemplazarlo con Marshall o Brooke. El liderazgo en este contexto denota de quién es la mente que está dirigiendo la guerra en ese teatro.

EJEMPLO: Roosevelt controla el liderazgo del Teatro del Pacífico, pero consigue ganar la cuestión. Roosevelt no pierde el liderazgo y gana dos marcadores de apoyo ofensivo o navales por ganar la cuestión del Liderazgo del Pacífico y un marcador ofensivo o naval por el Mando del Pacífico. Los tres marcadores deben ser colocados en el Teatro del Pacífico.

Puesto que la cuestión La URSS Declara la Guerra a Japón acabó la conferencia en el centro de la mesa, el Frente del Lejano Oriente soviético debe intentar avanzar a Manchuria y más allá. Roosevelt decide cumplir una de las condiciones para la Rendición del Emperador colocando los tres marcadores de apoyo ofensivo en la casilla de Manchuria para ayudar a Stalin en la derrota de Japón tanto si le gusta como si no.

6.10 Investigación de la Bomba-A



Si se ganó la cuestión de la Investigación de la Bomba-A, tira un dado de seis caras y aplica cualquier modificador (6.10.2). Con un resultado de 4-6, avanza el marcador de la Bomba-A una casilla hacia la casilla Trinidad.

Una vez el marcador de EE.UU. entra en la última casilla del contador de la Bomba-A,

EE.UU. y el RU tienen la Bomba-A, lo que tiene varias implicaciones para la rendición de Japón (7.82) y los PVs.

6.10.1 Anillo de Espías del Proyecto Manhattan

Si Stalin gana esta cuestión, además de la tirada anterior, avanza automáticamente, sin tirada, el marcador de espías del Proyecto Manhattan soviético una casilla en el contador de la Bomba-A.

NOTA: El marcador de espías del Proyecto Manhattan soviético puede avanzar por delante del verdadero marcador de la Bomba-A, puesto que representa el robo de tecnología, no de armamento propiamente. El marcador de la Bomba-A representa el progreso real de ingeniería en la construcción de la Bomba-A.

6.10.2 Modificador de la Cuestión de la Investigación de la Bomba-A

Cualquier jugador puede adjudicar marcadores de producción para conseguir un +1 por marcador de producción en la tirada de avance de la Investigación de la Bomba-A.

NOTA: El gasto de tres marcadores de producción (modificador de +3 a la tirada) hará que el avance sea automático.

6.11 Cuestiones Globales

COMENTARIO DEL DISEÑADOR:

A lo largo de todas las conferencias, hubo una serie de cuestiones globales que trataban directamente de la estructura del mundo de posguerra y que fueron debatidas y discutidas desde los oscuros días de la expansión del Eje hasta la misma conferencia final. El “documento travieso” de Churchill (a veces también llamado la “nota traviesa”) era un acuerdo entre Churchill y Stalin para crear esferas de influencia de facto en Europa que enfurecieron a los americanos y socavaron la paz de posguerra. Cada jugador tiene dos

Cuestiones Globales que metafóricamente debate bilateralmente con uno de los otros jugadores, tal y como representan las conexiones de las Cuestiones Globales de la mesa de conferencias. El marcador de cada una de las tres Cuestiones Globales está, o bien en una localización neutral (centro), o en la posición de ventaja de un jugador. El movimiento de una Cuestión Global de su casilla neutral altera algunas de las reglas para colocar marcadores de Alineamiento Político, pero no tiene efecto en las Redes Clandestinas.

¡IMPORTANTE! En todos los casos, el texto de una carta de conferencia que requiera la colocación o eliminación de un marcador de Alineamiento Político tiene prioridad sobre cualquier restricción debido a una Cuestión Global. Las restricciones de las Cuestiones Globales permanecen vigentes antes que todas las demás situaciones.

Un jugador que gana una *Cuestión Global* mueve uno de sus dos marcadores de Cuestión Global hacia él, ya sea desde su posición inicial neutral a su posición de ventaja o desde la posición de ventaja de la oposición a la suya. Una vez un marcador de Cuestión Global sale de la localización neutral, nunca vuelve a ella y estará por lo tanto en la posición de ventaja de uno u otro jugador.

NOTA: Si las dos posiciones de ventaja para las Cuestiones Globales de un jugador ya tiene marcadores en ellas y éste ha ganado la Cuestión Global, las Cuestiones no mueven ni hay beneficio adicional. Un jugador en esta situación está protegiendo las posiciones de ventaja de sus cuestiones globales.

Las Cuestiones Globales y sus correspondientes efectos son:

1. Churchill-Roosevelt: El debate entre Autodeterminación y Colonialismo.

- **Neutral:** No pueden colocarse marcadores de Alineamiento Político en las colonias.
- **Autodeterminación:** Todos los jugadores pueden colocar o retirar marcadores de Alineamiento Político en las colonias sin restricción.
- **Colonialismo:** Sólo el RU puede colocar o retirar marcadores de Alineamiento Político en las colonias. Las cinco colonias son Siam, Indias Orientales Holandesas, Vietnam, Laos/Camboya y Malasia.

2. Churchill-Stalin: El debate entre una Europa Libre y las Esferas de Influencia.

- **Neutral:** No pueden colocarse marcadores de Alineamiento Político en los países conectados a los Contadores de Frente Occidental u Oriental.
- **Europa Libre:** Todos los jugadores pueden colocar o retirar marcadores de Alineamiento Político en todos los países sin restricción.
- **Esferas de Influencia:** Sólo la URSS puede colocar o retirar marcadores de Alineamiento Político en los Estados Bálticos, Polonia, Rumanía, Bulgaria y Finlandia. Sólo el RU y EE.UU. pueden colocar o retirar marcadores de Alineamiento Político en Francia, Bélgica y Holanda. No hay restricciones para todos los demás países.

3. Roosevelt-Stalin: El debate entre las NU y los Cuadros Comunistas.

- **Neutral:** Cuesta *un* marcador de Alineamiento Político eliminar un marcador de Alineamiento Político oponente.
- **NU:** Cuesta *dos* marcadores de Alineamiento Político eliminar un marcador de Alineamiento Político oponente de cualquier sitio.
- **Cuadros Comunistas:** Cuesta *dos* marcadores de Alineamiento Político eliminar un marcador de Alineamiento Político soviético en los siguientes países: Estados Bálticos, Polonia, Rumanía, Bulgaria, Finlandia y cualquier colonia. Cuesta *un* marcador de Alineamiento

Político eliminar un marcador de Alineamiento Político oponente en cualquier otra situación.

NOTA: Estas reglas tienen prioridad y preferencia a los textos del mapa, que están resumidos por razones de espacio y se proporcionan como nemónicos.

NOTA: Recuerda que las Cuestiones Globales sólo afectan a la colocación de marcadores de Alineamiento Político; nunca afectan a la colocación de Redes Clandestinas.

7.0 Fase de Guerra

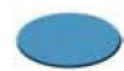
La Fase de Guerra comprende tres segmentos:

1. Segmento de Redes Clandestinas (7.1)
2. Segmento de Alineamiento Político (7.3)
3. Segmento Militar
 - a. Colocación de Reservas del Eje (7.6)
 - b. Avance de Frentes (7.7)

7.1. Segmento de Redes Clandestinas

Cada jugador recibe un marcador de Red Clandestina además de los marcadores de Redes Clandestinas y Alineamiento Político que ganó mediante cartas de asesores, cartas de conferencia y activación de cuestiones Pol-Mil en el Segmento de Decisión.

NOTA: Esto representa los consejos de operaciones secretas intrínsecos de cada nación (por ejemplo, la OSS).



El jugador con mayor número de Redes Clandestinas para colocar coloca todos sus marcadores, seguido del segundo jugador con más número de marcadores de Redes Clandestinas, seguido del jugador restante. Si hay empate, la característica nacional de EE.UU. le permite determinar quién va a continuación.

NOTA: Aunque hay cierta ventaja en ir el último, puedes colocar dos Redes Clandestinas en un país o colonia, creando cierta resistencia a posteriores movimientos.

EJEMPLO: Stalin tiene cinco Redes Clandestinas, Churchill tiene tres y Roosevelt una. Stalin coloca todas sus Redes Clandestinas, seguido de Churchill y finalmente Roosevelt.

7.11 Colocación de Redes Clandestinas

Las Redes Clandestinas se colocan en casillas de país o de colonia. Un país o colonia nunca puede tener más de dos Redes Clandestinas presentes, y estas sólo pueden ser de una misma nación. Pueden colocarse marcadores de Redes Clandestinas y de Alineamiento Político en un país o colonia incluso si el marcador de Frente no ha llegado todavía a la casilla de Contador de Frente asociada, y pueden seguir siendo colocándose incluso después de la rendición de Alemania o Japón.

7.12 Eliminación de Redes Clandestinas

Si un país o colonia ya tiene presente la Red Clandestina de un oponente, un jugador puede descartar una de sus Redes Clandestinas todavía por jugar, en lugar de jugarla, para eliminar una Red Clandestina de un oponente.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: La eliminación de la Red Clandestina de un oponente no debe de ser siempre vista como un enfrentamiento militar entre dos facciones oponentes, aunque eso ocurrió en Yugoslavia y Grecia. A veces, la eliminación de una Red Clandestina representa la manipulación política de una situación similar a la que ocurrió en Polonia, cuando el estímulo soviético hizo que el Ejército Nacional Polaco se alzara contra los alemanes en Varsovia y después fue abandonado hasta consumirse, mientras las fuerzas soviéticas esperaban que los

alemanes eliminaran la oposición en el oeste.

7.13 Efectos del Frente en las Redes Clandestinas

Se conoce como Línea de Frente al lugar en el que está localizado un marcador de Frente. Se dice de todos los países o colonias conectados a esa casilla que están “en la línea de frente”. Cuando un Frente avanza hacia un país del Eje más allá de una casilla, todas las casillas del país o colonia conectadas a la casilla de Frente están ahora permanentemente “detrás del frente”.

Cuando el avance de un Frente de EE.UU. o del RU deja por primera vez a países o colonias con Redes Clandestinas soviéticas “detrás del frente”, se elimina una Red Clandestina soviética de cada nuevo país/colonia pertinente. Esto sólo ocurre una vez por país/colonia.

Cuando el avance de un Frente soviético deja por primera vez a países o colonias con Redes Clandestinas de EE.UU. o del RU “detrás del frente”, se elimina una Red Clandestina EE.UU./RU de cada nuevo país/colonia pertinente. Esto sólo ocurre una vez por país/colonia.

NOTA: Es por esto por lo que a veces tiene sentido tener dos Redes Clandestinas presentes en un país/colonia que muy posiblemente vaya a quedarse detrás del Frente de un oponente en algún momento de la partida.

EJEMPLO: El Frente soviético avanza de Ucrania a Prusia. EE.UU. y el RU eliminan de inmediato una de sus Redes Clandestinas, si las tienen, de las casillas de cada uno de estos países: Estados Bálticos, Polonia, Rumanía y Bulgaria.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: La guerra clandestina tiene una gran ventaja cuando eres el dueño del terreno en el que están tus

tropas. Esta es la situación que predominaba en Europa Oriental cuando los frentes soviéticos entraban a un país y la NKVD podía llegar y tomar el control de la situación.

7.2 Coexistencia de Marcadores de Redes Clandestinas y Alineamiento Político

Si un país o colonia tiene un marcador de Alineamiento Político en él y todas las Redes Clandestinas de ese bando son eliminadas o reemplazadas con las redes de otro jugador, el marcador de Alineamiento Político *no* se elimina. Hace falta un marcador de Alineamiento Político para ello, pero el trabajo preliminar para cambiar el Alineamiento Político ya está preparado.

7.3 Alineamiento Político



Cada jugador que posea marcadores de Alineamiento Político los coloca en países o colonias en donde tenga Redes Clandestinas. Los jugadores se turnan para colocar todos sus marcadores de Alineamiento Político a la vez. Como ocurrió antes con las Redes Clandestinas, el jugador con mayor número de marcadores de Alineamiento Político va primero, seguido del segundo jugador con más, seguido del tercer jugador. Un jugador coloca todos sus marcadores antes de que el juego pase al siguiente jugador.

7.31 Colocación de Marcadores de Alineamiento Político

Un jugador puede colocar marcadores de Alineamiento Político en cualquier país o colonia donde tenga al menos una Red Clandestina (incluyendo las colocadas en este turno). No elimines las Redes Clandestinas cuando coloques marcadores de Alineamiento Político. Un país o colonia nunca puede tener más de un marcador de Alineamiento Político.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Los marcadores de Alineamiento Político en casillas que no están detrás del frente representan a un gobierno en el exilio o a un cuadro comunista que gana la suficiente influencia como para gobernar el país después de ser liberado.

7.32 Eliminación de Marcadores de Alineamiento Político

En un país o colonia en el que un jugador tiene una Red Clandestina, puede descartar uno (o más, dependiendo del estatus actual de las Cuestiones Globales; véase 6.11) de sus propios marcadores de Alineamiento Político, en lugar de jugarlo, para eliminar el marcador de Alineamiento Político de otro jugador en ese país/colonia.

EJEMPLO: Hungría tiene un marcador de Alineamiento Político de la URSS y una Red Clandestina del RU. Churchill puede usar un marcador de Alineamiento Político para eliminar el marcador de Alineamiento Político de la URSS y, si tiene un segundo disponible, puede colocarlo en Hungría.

7.4 Teatro Ártico

El Teatro Ártico es una situación especial en términos de conflicto político. El Teatro Ártico no tiene Frente ni Contador de Frente; los jugadores sólo pueden colocar marcadores de apoyo naval, y no marcadores de apoyo ofensivo en el Teatro Ártico.

No pueden colocarse marcadores de Alineamiento Político ni Redes Clandestinas en Noruega ni en Finlandia si el Teatro Ártico tiene menos de tres marcadores de apoyo naval. Si hay tres o más marcadores de apoyo naval presentes en el Teatro Ártico, todos los jugadores pueden jugar marcadores de Redes Clandestinas y de Alineamiento Político en Noruega o Finlandia. Cuando el Teatro Ártico tiene tres o más marcadores de apoyo naval presentes, la URSS recibe un marcador de

producción adicional en el Segmento de Decisión.

Si hay marcadores de Redes Clandestinas y de Alineamiento Político en Noruega y/o Finlandia y el número de marcadores de apoyo naval es inferior a tres, los marcadores presentes no se ven afectados, pero no se pueden colocar ni eliminar nuevos marcadores hasta que el Teatro Ártico vuelva a tener tres o más marcadores de apoyo naval presentes.

7.5 Frentes



7.51 Cada jugador tiene marcadores de Frente que controla. EE.UU. controla los Frentes Oriental, Pacífico Central y Pacífico Sudoeste. El RU controla los Frentes del Mediterráneo y del CBI (China-Birmania-India). Los soviéticos controlan los Frentes Oriental y del Lejano Oriente. Nadie controla la casilla del Teatro Ártico.

7.52 Los Frentes se mueven en los Contadores de Frente asociados con una casilla de teatro. Una casilla de Contador de Frente puede estar asociada a un conjunto de países y colonias. A medida que un Frente avanza, controla la casilla que ocupa y todas las casillas de Frente entre su localización y su casilla de teatro. La casilla final de cada Contador de Frente es o Alemania o Japón (con la excepción del Contador de Frente del Mediterráneo).

7.53 Un marcador de Frente está o en un Contador de Frente o en una casilla de teatro. (Si es lo último, intentará avanzar al propio Contador de Frente en esta conferencia). Para avanzar en el Contador de Frente a una casilla de Contador de Frente adyacente, es necesario conseguir una tirada de campaña militar. Cada Frente *debe* hacer una tirada de campaña militar por conferencia si se le permite, pero un marcador de Frente no puede intentar

entrar en una casilla de entrada anfibia a menos que haya como mínimo tres marcadores navales en la casilla de teatro asociada (cinco para Normandía).

7.6 Colocación de las Reservas del Eje

Los marcadores de reservas del Eje se colocan según las prioridades de 7.62 y 7.64. Un marcador de reservas del Eje colocado en una casilla de teatro elimina un marcador naval de la casilla. Cada reserva del Eje en una casilla de Contador de Frente elimina un marcador de apoyo ofensivo de una casilla; si hay más marcadores de reserva que de apoyo ofensivo, hace el avance imposible.

7.61 Procedimiento



Alemania (Europa) recibe un máximo de ocho reservas del Eje: seis ejércitos alemanes (negros), un ejército italiano (marrón oscuro), y una armada (gris, representando submarinos).



Japón (Pacífico) recibe un máximo de seis reservas del Eje: cuatro ejércitos japoneses (caquis), y dos armadas (gris, a partir de ahora AIJ, Armada Imperial Japonesa).

Coloca todas las reservas del Eje en las casillas de Alemania y Japón, respectivamente. Comenzando con Europa, coloca las reservas del Eje en los Contadores de Frente asociados según las prioridades de colocación. Coloca las reservas de manera que cumplan totalmente una prioridad antes de pasar a la siguiente. Una vez asignadas todas las reservas, las prioridades no cumplidas se ignoran.

7.62 Europa

1. Si cualquier Frente está intentando entrar en Alemania, dos ejércitos alemanes permanece en Alemania. (Véase 7.72.4 para más detalles.)

2. Coloca un ejército alemán en la casilla de entrada del Frente Oriental soviético (que

puede ser Alemania). Si tanto el Frente Occidental como el Oriental están posicionados para entrar en Alemania, posiciona este ejército para que indique claramente que sólo se opondrá al Frente Oriental.

3. Batalla del Atlántico: Si el marcador de Frente de EE.UU. no ha salido de la casilla de Teatro Occidental, coloca una reserva de armada alemana en la casilla de Teatro Occidental y elimina un marcador de apoyo naval allí.

4. Horda del Este: Si el Frente de EE.UU. no ha salido de la casilla de RU/Bolero, coloca cuatro ejércitos alemanes en la casilla de entrada del Frente Oriental (que puede ser Alemania).

5. Muro Atlántico: Si el Frente Occidental está en la casilla RU/Bolero, coloca un ejército alemán en Normandía.

6. Si se ha entrado previamente en la casilla de Normandía, coloca dos ejércitos alemanes en la casilla de entrada del Frente que esté más cerca de Alemania; si están equidistantes, se coloca un ejército en la casilla de entrada de ambos Frentes. (Nota: el Frente Mediterráneo nunca se elige como prioridad.)

7. Coloca el ejército italiano en la casilla de entrada del Frente del Mediterráneo.

8. Los restantes ejércitos se distribuyen aleatoriamente entre los tres Contadores de Frente. Tira un dado de seis caras por cada ejército: 1-2 Occidental; 3-5 Oriental; 5 Mediterráneo; 6 Ártico, si hay marcadores de apoyo navales allí y elimina un marcador de apoyo naval, en cualquier otro caso trata un 6 como un 5 y colócalo en el Mediterráneo.

NOTA: En el caso de que se vaya a entrar a Alemania tanto por el Frente Occidental como por el Oriental, recuerda distinguir qué reservas se enfrentan a cada Frente.

7.63 Colapso Militar Alemán

Ciertos eventos del juego provocarán la eliminación permanente de ejércitos alemanes e italianos.

- Rendición Italiana: Retira permanentemente el ejército italiano si el Frente Mediterráneo entran en el Sur de Italia.
- Los aliados ganan la Batalla del Atlántico; Elimina permanentemente la armada alemana cuando el Frente Occidental entre en la casilla de Bolero.
- Elimina permanentemente un ejército alemán cuando el Frente Occidental entre en Alemania Occidental.
- Elimina permanentemente un ejército alemán cuando el Frente Oriental entre en Alemania Oriental.

7.64 Pacífico

1. Si cualquier Frente está intentando entrar a Japón, todos los ejércitos japoneses se colocan en Japón. (Véase 7.72.4 para más detalles.)

2. Si el Frente de la URSS ha salido de la casilla de entrada del Frente del Lejano Oriente, coloca dos ejércitos japoneses en la casilla de entrada del Frente del Lejano Oriente.

3. Si cualquier Frente está intentando entrar a una casilla de B29, coloca un ejército japonés en cada una de estas localizaciones primero. Si hay varias de estas casillas, colócalas en este orden: Pacífico Central, Pacífico Sudoeste, CBI

4. Tira un dado de seis caras. Con un resultado de 1-2, coloca una armada japonesa en la casilla de teatro de un Frente que esté intentando entrar en una casilla de entrada anfibia y elimina un marcador de apoyo naval allí. Si hay elección, Pacífico Central antes que Pacífico Sudoeste, y éste antes que CBI. Con un resultado de 3-6, no hay efecto.

5. Batalla del Mar de Filipinas y del Golfo de Leyte: Si la AIJ fue colocada con la prioridad 4, después de que la AIJ elimine un marcador de apoyo naval tira un dado de seis caras; con un resultado de 1-4, la

armada de reserva japonesa es eliminada, si no, vuelve a ser colocada en Japón.

NOTA: Hay dos armadas de reserva de la AIJ, pero nunca se usa más de una a la vez. Una vez las dos armadas hayan sido eliminadas, ignora los pasos 4 y 5.

6. Todos los ejércitos restantes se distribuyen aleatoriamente entre los Contadores de Frente del Pacífico Central, Pacífico Sudoeste y CBI. Tira un dado de seis caras para cada uno, colocando el ejército en la casilla de entrada de Frente: 1-2 Pacífico Central, 3-4 Pacífico Sudoeste, 5-6 CBI.

7.65 Colapso Militar Japonés

Destrucción del Ejército de Kwangtun: Elimina de manera permanente una reserva de ejército japonés cuando el Frente del Lejano Oriente entre en Manchuria.

7.7 Avanzar un Frente

7.71 Un Frente *debe* intentar avanzar en cada conferencia. Un Frente logra avanzar con una tirada de un dado de diez caras de igual o menos que la fuerza modificada del Frente. (Pero si la fuerza modificada del Frente es de 10 o más, véase el procedimiento para Ruptura, 7.74.) Si lo consigue, el Frente se mueve hacia Alemania o Japón colocándose en la siguiente casilla del contador, conocida como casilla de entrada. Un Frente no avanza si la tirada es mayor que su fuerza modificada. Un marcador de Frente nunca retrocede; sólo avanza.

7.72 Fuerza de Avance del Frente

Cada marcador de Frente tiene una fuerza básica de dos y se modifica de acuerdo con el siguiente procedimiento:

1. Si hay menos de tres marcadores navales en la casilla de teatro (cinco si es Normandía) y el Frente está intentando avanzar a una casilla de entrada anfibia, el

Frente falla automáticamente el avance y no es necesario tirar el dado.

2. Cada apoyo ofensivo militar en la casilla de entrada suma dos a la fuerza del Frente.

3. Cada reserva del Eje resta dos a la fuerza del Frente.

4. Si varios Frentes están intentando avanzar a Alemania o Japón, divide las fuerzas que se oponen a cada Frente equitativamente, determinando al azar cualquier número impar.

EJEMPLO: El Frente Oriental soviético está en la casilla de Ucrania. Hay tres marcadores de apoyo ofensivo en (Prusia) con 2 Reservas de Ejército alemanas. La fuerza del Frente Oriental es de 4 (fuerza del Frente de 2 + 6 de apoyo ofensivo – 4 de las Reservas de Ejército alemanas). Con una tirada en el dado de diez caras de 4 o menos, el Frente Oriental avanza a Prusia; si no, no avanza.

NOTA: Cada reserva del Eje básicamente elimina un marcador de apoyo ofensivo antes de la tirada de avance del Frente; esto hace más sencillo hacer los cálculos. Alternativamente, elimina sólo un marcador de apoyo ofensivo por cada reserva de ejército del Eje y entonces calcula la fuerza del Frente.

7.73 Excepciones al Avance de los Frentes

Hay cinco excepciones a la regla general de que un Frente siempre debe intentar avanzar:

1. Si un Frente está intentando avanzar a una casilla de entrada anfibia y no hay tres marcadores navales en la casilla de teatro (cinco en Normandía) el avance del Frente fracasa automáticamente.

2. Si un Frente tiene una fuerza modificada de cero o menos, automáticamente fracasa en el avance.

3. Día-D: El Frente Occidental no puede avanzar a la casilla de Normandía a menos que la cuestión *Segundo Frente* acabara en el centro de la mesa en esta conferencia.

(También deben de haber cinco marcadores navales en la casilla de teatro, para evitar la primera excepción anterior.) Una vez se ha logrado entrar en Normandía, esta restricción queda eliminada para el resto de la partida.

4. Lejano Oriente Soviético: El Frente del Lejano Oriente no puede avanzar a la casilla de Manchuria a menos que la cuestión *La URSS Declara la Guerra a Japón* acabara en el centro de la mesa en esta conferencia. Una vez se ha logrado entrar en Manchuria, esta restricción queda eliminada para el resto de la partida.

5. Rendición del Eje (7.8)

7.74 Ruptura

Si la fuerza modificada del Frente es de 10 o más y la tirada de avance del Frente es de 10 o más, tiene lugar una Ruptura y el Frente avanza dos casillas siempre que la segunda casilla sea una casilla de tierra, y no anfibia; de no ser así, sólo se avanza una casilla.

Por cada punto de fuerza modificada de un Frente por encima de 10, el Frente recibe un modificador a la tirada del dado de +1. Un Frente realmente fuerte tiene una probabilidad aumentada de conseguir una Ruptura.

NOTA: Una vez la fuerza de un Frente es superior a 10, tiene un 100% de posibilidades de avanzar. El modificador positivo por exceder la fuerza de 10 simplemente aumenta las posibilidades de un potencial avance doble.

7.75 Kamikazes

Tan pronto como un Frente entra en una casilla de Kamikazes (señalada en el mapa con “Kamikaze”) elimina un marcador de apoyo naval de la casilla de teatro del Frente.

7.8 Rendición del Eje

Cuando Alemania o Japón se rinden, no hay más movimiento de Frentes en ningún Contador de Frente de ese Teatro. La colocación y eliminación de marcadores de Redes Clandestinas y de Alineamiento Político no se ve afectada por la rendición. Comprueba primero si se rinde Alemania, después Japón.

7.81 Alemania

Alemania se rinde cuando los Frentes Occidental y/u Oriental entran en la casilla de Alemania. Cuando Alemania se rinde, distribuye los marcadores de tecnología Nazi. (Son equivalentes en turnos de juego, así que no es importante quién consigue cada uno):

- Si ambos Frentes entran en Alemania durante la misma conferencia, dale a los tres jugadores uno de los marcadores de tecnología alemana.
- Si sólo el Frente Occidental entra en Alemania, dale a EE.UU. y al RU un marcador de tecnología alemana a cada uno.
- Si sólo el Frente Oriental entra en Alemania, dale a la URSS dos marcadores de tecnología alemana a cada uno.

Italia se rinde cuando el Frente Mediterráneo entra en la casilla del Sur de Italia. Que Italia se haya rendido o no no tiene efecto sobre cuándo acaba la partida, y la partida puede acabar sin que Italia se haya rendido.

7.82 Japón

Japón se rinde si cualquier Frente entra en la casilla de Japón. Japón también se rendirá si los Aliados cumplen *las tres* condiciones para la rendición del Emperador.

Condiciones para la Rendición del Emperador

- a. Alemania se ha rendido en esta conferencia o en una anterior.

- b. El marcador de EE.UU. está en la casilla de Trinidad en el contador de la Bomba-A y un Frente ha entrado en una casilla de B29.
- c. El Frente del Lejano Oriente soviético está en la casilla de Frente de Manchuria o más allá.

Si las tres condiciones se cumplen, Japón se rinde. En cualquier otro caso, Japón sólo se rendirá si un Frente entra en el país.

8.0 Post-Mortem de Conferencia o Victoria Aliada

Una vez resueltas todas las campañas, elimina la carta de conferencia del juego.

1. Si tanto Alemania como Japón se han rendido, la partida acaba; véase ganar la partida (4.4).
2. Si esta fue la conclusión de la décima conferencia (Postdam), la partida termina incluso aunque Alemania y Japón no se hayan rendido; véase ganar la partida (4.4).
3. Si esta no era la décima conferencia y Alemania y/o Japón no se han rendido, comienza la siguiente conferencia.

9.0 Escenarios

9.1 Los Escenarios

Churchill tiene tres escenarios: el de entrenamiento (tres conferencias), con una duración estimada de juego de 60-90 minutos; el de torneo (cinco conferencias), con una duración de 2-3 horas, y el de campaña (diez conferencias) con una duración estimada de 4-5 horas.

9.2 Procedimiento para la Construcción del Mazo de Conferencia

El primer paso para todos los escenarios es construir el mazo de conferencia. Hay tres cartas diferentes para cada una de las diez conferencias históricas. Basándose en el escenario al que se va a jugar, coge las tres copias de todas las conferencias comenzando con la Conferencia 10: Terminal, y elige una al azar, colocándola

bocabajo para que forme el fondo del mazo, y deja las otras dos copias de Terminal sin examinar a un lado. Ninguno de los jugadores debería saber qué carta se seleccionó. Entonces coge la Conferencia 9 y lleva a cabo el mismo proceso, colocando la carta de conferencia elegida sobre la Conferencia 10. Repite este proceso para cada conferencia incluida en el escenario para crear un mazo de cartas de conferencia con una copia de cada conferencia en el apilamiento, y después procede al despliegue.

EJEMPLO: *En el escenario de torneo, elige en secreto una de las tres cartas de conferencia Terminal, y entonces continua con la Conferencia 9, luego la 8, etc hasta acabar con Londres, Conferencia 6. Estas cinco cartas de conferencia forman el mazo de la partida, dejándose las otras versiones a un lado sin examinar.*

9.3 Victoria del Escenario

Al final de la décima conferencia o de cualquier conferencia en la que las dos potencias del Eje se hayan rendido, la partida acaba y se determina el ganador. Al final de la partida, los jugadores determinan su puntuación final en PV. Véase 4.4 para determinar la puntuación final.

9.4 Listado de Puntos de Victoria General

- A. 3 PV** por casilla de país o colonia que tenga tu marcador de Alineamiento Político.
- B. 1 PV** por casilla de país sin marcador de Alineamiento Político en el que tengas una Red Clandestina.
- C. 5 PV** por Cuestión Global en tu posición de ventaja en el contador.
- D. 3 PV** por marcador de victoria de conferencia ganado por EE.UU./RU.
- E. 5 PV** por marcador de victoria de conferencia ganado por la URSS.

Colonias

F. 2 PV para el RU por casilla de colonia sin marcador de Red Clandestina o Alineamiento Político.

Rendición del Eje

G. 8 PV por país del Eje en el que se tenga un Frente (todos los frentes de EE.UU. y RU dan 8 puntos tanto a EE.UU. como al RU)

Europa

H. 2 PV para el RU si tiene el Frente en Italia Central.

I. 3 PV para el RU si tiene el Frente en el Norte de Italia.

J. 2 PV para EE.UU. si el RU tiene el Frente en el Norte de Italia.

K. 3 PV para el RU si se entra en Italia Central antes que en Normandía (si es durante la misma conferencia, 0 PV)

L. 2 PV para EE.UU. si se entra en Normandía antes que en Italia Central (si es durante la misma conferencia, 0 PV)

M. 5 PV para la URSS si Alemania se rinde y *no* está ocupada por el Frente de EE.UU.-RU (además de los 8 por estar en la casilla de Alemania).

N. 5 PV para cada uno, la URSS y EE.UU./RU, si no consiguen llegar a Alemania pero llegan a Alemania Oriental y Occidental respectivamente.

O. 2 PV para cada uno, la URSS y EE.UU./RU, si no consiguen llegar a Alemania pero llegan a Prusia o Renania respectivamente.

P. 1 PV por marcador de Tecnología alemana (recibido cuando Alemania se rinde).

Pacífico

Q. 5 PV para EE.UU. si Japón se rinde y *no* está ocupado por ningún Frente.

R. 3 PV para el RU y la URSS si el Frente del Pacífico SO no ha entrado en la casilla de Filipinas durante la partida (es decir, MacArthur no ha vuelto)

S. 5 PV para el RU y la URSS si el Frente del Pacífico Central o el del SO están una casilla

más lejos de Japón el uno que el otro (Rivalidad Interservicios EE.UU.)

T. 5 PV para EE.UU. si Okinawa ha sido capturada

U. 5 PV para EE.UU. si Kyushu ha sido capturada

V. 5 PV para EE.UU. si Formosa ha sido capturada

W. 8 PV para EE.UU. si Corea ha sido capturada

Bomba-A

X. 3 PV para la URSS por cada casilla lograda en el marcador de anillo de espías del Proyecto Manhattan (potencialmente 12)

Y. 3 PV para EE.UU. y el RU si el marcador de EE.UU. está en la casilla de la Bomba-A de Trinidad.

Z. 3 PV para la URSS si EE.UU. no tiene la Bomba A (EE.UU. no ha llegado a Trinidad en el contador de la Bomba-A)

¡IMPORTANTE! Algunas casillas otorgan PV si un Frente acaba la partida en esa localización. Un Frente otorga puntos por la casilla más lejana a la que haya avanzado hacia o dentro de un país del Eje. Un jugador no obtiene puntos por casillas que el Frente haya atravesado, sólo por la casilla a la que haya avanzado, incluyendo un país del Eje.

EJEMPLO 1: Si el Frente Mediterráneo del RU acaba la partida en la casilla de Italia del Norte (condición I) recibe 3 PVs y EE.UU. recibe 2 PVs. El RU no obtiene puntos por Italia Central (condición H).

EJEMPLO 2: Si el Frente Oriental de la URSS ha provocado la rendición de Alemania entrando en la casilla de Alemania, la URSS obtiene 8 PVs (condición G), pero no obtiene puntos por las condiciones N y O, determinando la posición del Frente Occidental la condición M.



9.5 Escenario de Entrenamiento

9.51 Este escenario comienza con la **Conferencia 8: Tolstoy** y acaba con la **Conferencia 10: Terminal** o con la *Rendición del Eje*.

9.52 Ordena las tres cartas de conferencia según su orden histórico (8, 9 y 10). Cada jugador comienza con su carta de Líder (Churchill, Roosevelt o Stalin) y sus 21 cartas de asesores. Coloca todos los marcadores de Cuestiones Globales en su posición neutral. Todas las cuestiones de conferencias excepto Segundo Frente están disponibles.

9.53 Puntos de Victoria: El Día-D y la entrada del Frente Mediterráneo en Italia Central ocurrieron simultáneamente, 0 PV obtenidos.

9.54 Despliegue

Coloca los marcadores de Frente en la casilla especificada, y coloca el número de marcadores de apoyo naval especificados en la casilla de teatro:

1. Frente Occidental (EE.UU.): Renania, 5 apoyos navales

2. Frente del Mediterráneo (RU): Italia Central, 3 apoyos navales

3. Casilla del Teatro Ártico: 1 apoyo naval

4. Frente Oriental (URSS): Prusia, 0 apoyos navales

5. Frente CBI (RU): Casilla de Teatro CBI, 1 apoyos navales

6. Frente del Lejano Oriente (URSS): Nomohon, 0 apoyos navales

7. Frente del Pacífico Central (EE.UU.): Islas Marianas, 3 apoyos navales

8. Frente del Pacífico Sudoeste (EE.UU.): Vogelkop/Nueva Guinea, 3 apoyos navales

Coloca marcadores de Redes Clandestinas y de Alineamiento Político de la siguiente manera (Clan = Red Clandestina; Pol = Alineamiento Político):

1. EE.UU.: Francia, 1 Clan, 1 Pol; Checoslovaquia, 1 Clan, 1 Pol; Siam, 1 Clan, 1 Pol; Indias Orientales Holandesas, 1 Clan; Vietnam, 1 Clan; Laos/Camboya, 1 Clan, 1 Pol

2. RU: Holanda, 1 Clan, 1 Pol; Bélgica, 1 Clan, 1 Pol; Polonia, 1 Clan; Grecia, 1 Clan; Oriente Medio, 1 Clan, 1 Pol; Persia, 1 Clan, 1 Pol

3. URSS: Estados Bálticos, 1 Clan, 1 Pol; Yugoslavia, 1 Clan, 1 Pol; Hungría, 1 Clan; Rumanía, 1 Clan, 1 Pol; Bulgaria, 1 Clan, 1 Pol; Austria, 1 Clan

Coloca el resto de marcadores de la siguiente manera:

1. Coloca el marcador de EE.UU. en la casilla de Liderazgo Europeo.
2. Coloca el marcador de EE.UU. en la casilla de Liderazgo en el Pacífico.
3. Coloca el marcador de Bomba-A de EE.UU. en la casilla Hanford.
4. Coloca el marcador de Anillo de Espías del Pr. Manhattan de la URSS en la casilla *Letter to Roosevelt* ("Carta a Roosevelt").
5. La reserva de ejército italiana y la armada alemana no juegan.

Todas las cuestiones excepto Segundo Frente están disponibles.

9.6 Escenario de Torneo

9.61 Este escenario comienza con la **Conferencia 6: Londres** y acaba con la **Conferencia 10: Terminal** o con la **Rendición del Eje**.

9.62 Ordena las cinco cartas de conferencia según su orden histórico. Cada jugador comienza con su carta de Líder (Churchill, Roosevelt o Stalin) y sus 21 cartas de asesores. Coloca todos los marcadores de Cuestiones Globales en su posición neutral. Todas las cuestiones de conferencias están disponibles.

9.63 Puntos de Victoria: Todos los jugadores comienzan con cero PVs.

9.64 Despliegue

Coloca los marcadores de Frente en la casilla especificada, y coloca el número de marcadores de apoyo naval especificados en la casilla de teatro:

1. Frente Occidental (EE.UU.): Bolero, 5 apoyos navales
2. Frente del Mediterráneo (RU): Italia del Sur, 3 apoyos navales
3. Casilla del Teatro Ártico: 0 apoyos navales
4. Frente Oriental (URSS): Bielorrusia, 0 apoyos navales
5. Frente CBI (RU): Casilla de Teatro CBI, 0 apoyos navales
6. Frente del Lejano Oriente (URSS): Nomohon, 0 apoyos navales



7. Frente del Pacífico Central (EE.UU.): Islas Carolinas, 3 apoyos navales
8. Frente del Pacífico Sudoeste (EE.UU.): Papúa Nueva Guinea, 3 apoyos navales

Coloca marcadores de Redes Clandestinas y de Alineamiento Político de la siguiente manera (Clan = Red Clandestina; Pol = Alineamiento Político):

1. **EE.UU.:** Francia, 1 Clan, 1 Pol; Checoslovaquia, 1 Clan; Siam, 1 Clan; Indias Orientales Holandesas, 1 Clan; Vietnam, 1 Clan; Laos/Camboya, 1 Clan
2. **RU:** Holanda, 1 Clan, 1 Pol; Bélgica, 1 Clan; Polonia, 1 Clan; Grecia, 1 Clan; Oriente Medio, 1 Clan; Persia, 1 Clan
3. **URSS:** Estados Bálticos, 1 Clan, 1 Pol; Yugoslavia, 1 Clan, 1 Pol; Rumanía, 1 Clan; Bulgaria, 1 Clan, 1 Pol

Coloca el resto de marcadores de la siguiente manera:

1. Coloca el marcador del RU en la casilla de Liderazgo Europeo.
2. Coloca el marcador de EE.UU. en la casilla de Liderazgo en el Pacífico.
3. Coloca el marcador de Bomba-A de EE.UU. en la casilla Oak Ridge.

4. Coloca el marcador de Anillo de Espías del Pr. Manhattan de la URSS en la casilla *Letter to Roosevelt* ("Carta a Roosevelt").
5. Coloca la Cuestión del Segundo Frente en el centro de la mesa de conferencias.
6. La reserva de ejército italiana y la armada alemana no juegan.

9.7 Escenario de Campaña

9.71 Este escenario comienza con la **Conferencia 1: Symbol** y acaba con la **Conferencia 10: Terminal** o con la *Rendición del Eje*.

9.72 Ordena las 10 cartas de conferencia según su orden histórico. Todas las cuestiones de conferencias están disponibles. Cada jugador comienza con su carta de Líder (Churchill, Roosevelt o Stalin) y sus 21 cartas de asesores. Coloca todos los marcadores de Cuestiones Globales en su posición neutral.

9.73 Puntos de Victoria: Todos los jugadores comienzan con cero PVs.



9.74 Despliegue

Coloca los marcadores de Frente en la casilla especificada, y coloca el número de marcadores de apoyo naval especificados en la casilla de teatro:

1. Frente Occidental (EE.UU.): Casilla de Teatro Occidental, 0 apoyos navales
2. Frente del Mediterráneo (RU): Casilla de Teatro Mediterráneo, 1 apoyo naval
3. Casilla del Teatro Ártico: 0 apoyos navales
4. Frente Oriental (URSS): Casilla de Teatro Oriental, 0 apoyos navales
5. Frente CBI (RU): Casilla de Teatro CBI, 0 apoyos navales
6. Frente del Lejano Oriente (URSS): Casilla de Teatro del Lejano Oriente, 0 apoyos navales
7. Frente del Pacífico Central (EE.UU.): Casilla del Teatro del Pacífico, 1 apoyo naval
8. Frente del Pacífico Sudoeste (EE.UU.): Casilla de Teatro SW, 3 apoyos navales

No se colocan marcadores de Redes Clandestinas ni de Alineamiento Político en el mapa al principio. Coloca el resto de marcadores de la siguiente manera:

1. Coloca el marcador del RU en la casilla de Liderazgo Europeo.
2. Coloca el marcador de EE.UU. en la casilla de Liderazgo en el Pacífico.
3. Coloca el marcador de Bomba-A de EE.UU. en la casilla *Letter to Roosevelt* ("Carta a Roosevelt").
4. Coloca el marcador de Anillo de Espías de Manhattan de la URSS en la casilla *Letter to Roosevelt* ("Carta a Roosevelt").

10.0 Variante con Orden del Día Secreto

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: He encontrado jugadores indecisos con respecto a partidas con puntuaciones continuas como en Churchill. A algunos les gusta saber las puntuaciones exactas en todo momento y gestionar sus decisiones basándose en una perfecta información de las puntuaciones, mientras que a otros les

gusta que haya un poco de incertidumbre. El juego básico usa una puntuación perfecta, pero, para aquellos que prefieran un poco más de faroleo en sus partidas, ofrezco la siguiente variante oficial.

10.1 Marcadores de Orden del Día Secreto

Los marcadores de "Orden del Día Secreto" están señalados como tales y tienen también el nombre de un país o colonia en una cara. Observa que hay duplicados para algunos países/colonias; esto es intencionado y no se trata de repuestos.

10.2 Procedimiento para el Orden del Día Secreto

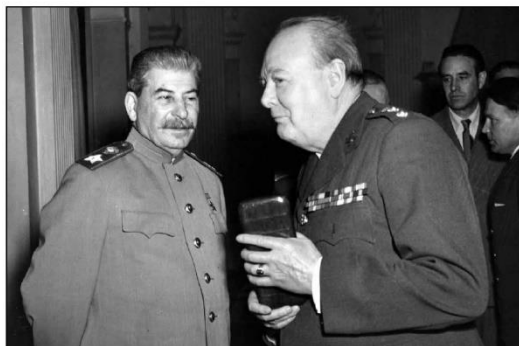
Coge los 36 marcadores de Orden del Día Secreto; cada jugador roba al azar y en secreto tres marcadores. No los muestres a tus oponentes. Al final de la partida, antes de determinar al ganador, todos los jugadores revelan sus marcadores de Orden del Día Secreto.

10.3 Puntuación del Orden del Día Secreto

Si, al final de la partida, un jugador tiene un marcador de Alineamiento Político en un país/colonia que coincide con uno de sus marcadores de Orden del Día Secreto, puntúa cinco puntos adicionales por marcador, hasta 15 puntos potenciales si todos los marcadores cumplen esta condición. Una vez estos puntos se han aplicado a todos los jugadores, se determina el ganador.

NOTA: Es posible e intencionado que la aplicación del bonificador de los marcadores de Orden del Día Secreto impacten en la condición bajo la cual se determina el ganador, es decir, crea una diferencia de 15 puntos en la puntuación que cambia al ganador. Este hecho debe incorporarse en la estrategia del ganador, así que preocúpate de luchar duro por tu Orden del Día Secreto.

NOTA: Obtienes 5 PV por marcador de Orden del Día Secreto, así que, si tienes dos marcadores de la misma localización, obtendrías 10 PV.



Stalin y Churchill disfrutan de un momento en privado durante la Conferencia de Yalta.

11.0 Reglas para Jugar en Solitario

De cero a tres jugadores pueden jugar a Churchill. Cuando juegues con menos de tres humanos, usa las ayudas de decisión artificial para actuar con los oponentes no humanos, a partir de ahora llamados 'Bots.

2 Jugadores: Decide, bien al azar, bien por elección, qué bando llevará el 'Bot (abreviatura de "robot" a lo Heinlein).

Solitario: Decide con quién quieres jugar, dejando las restantes posiciones para los 'Bots.

Los 'Bots en Guerra: Una experiencia o entrenamiento a veces divertido mediante el que los 'Bots juegan por sí mismos, aportando tú el interfaz físico para que la acción tenga lugar.

11.0 Procedimiento General:

Cada bando tiene un conjunto de instrucciones formateado en forma de árbol de decisiones llamado un 'Bot. La tabla de cada 'Bot está organizada en decisiones que reflejan la secuencia de juego de una conferencia. El 'Bot sólo intentará hacer movimientos legales y, si tú determinas que

este no es el caso, debes asegurar el juego legal.

Se trata al 'Bot como a un jugador humano cuando se toman decisiones durante un turno. Cuando es el turno del 'Bot de hacer algo, busca la sección apropiada de la tabla y encontrarás un conjunto de prioridades de la más alta a la más baja. Sigue las instrucciones lo más exactamente que puedas, escogiendo al azar cuando no haya una camino evidente.

11.2 Sentido Común

Se suministran los 'Bots para permitirte jugar con menos de tres jugadores. La lógica del 'Bot es visible y no debería ser problema a la hora de ser manipulada por un jugador humano una vez entiendes lo que intenta hacer. Se basa en intentar sintetizar buenos movimientos en un formato útil y comprensible. Dicho esto, las decisiones del 'Bot pueden no ser exactamente óptimas en situaciones específicas. Cuando se dé una situación que no está del todo cubierta en la lógica de decisiones del 'Bot, usa el juicio humano para desarrollar diferentes elecciones "legales" y obtener un resultado de manera aleatoria.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Basándome en mis experiencias recientes, he visto la mayoría de preguntas sobre "reglas" de otros títulos girar en torno a "¿Qué debería hacer el 'Bot en lugar de cualquier cuestión con las reglas actuales?" Si lo que esperas es que el 'Bot sea capaz de derrotarte, todo lo que puedo decir es que en ocasiones me han vencido porque el otro jugador humano lo hizo mejor utilizando la casilla de decisiones de los 'Bots.

11. Uso del 'Bot

En conjunto, la lógica de cada 'Bot implica mirar a las cartas de 'Bot y determinar qué combinaciones atributo/cuestión maximizan el valor colectivo de las cartas de asesores de la mano. Para los jugadores

serios, esto puede llevar un cierto tiempo o puedes configurar el mazo total con tu oponente y acordar qué cuestiones sería mejor ganar para el 'Bot durante esta conferencia. Sea como sea, dejad que el azar escoja las decisiones difíciles y, una vez establecidas, continua con esa lógica durante el resto de esta conferencia.

11.4 Segmento de Orden del Día

Cada 'Bot comienza con el Segmento de Orden del Día, que lleva a un conjunto de prioridades para elegir la carta de orden del día de los 'Bots. Comienza con la prioridad número 1 y sigue bajando en la lista, llevando a cabo cada prioridad en orden. Algunas prioridades no serán necesarias debido a lo que ya ha ocurrido, y deberás saltarlas cuando esto ocurra. Una vez hayas llegado al último paso de la lista de prioridades, se te dirigirá a la lógica para seleccionar las otras cuestiones de la conferencia.

11.5 Segmento de Conferencia

La sección de decisiones se divide en tres áreas: avanzar una cuestión, debatir una cuestión y cómo usar el líder (por ejemplo, Churchill). Basándose en las cartas de la mano, avanza por las prioridades cuando sea el turno de los 'Bots. Cualquier desacuerdo entre los jugadores con respecto a cuál es la siguiente jugada lógica del 'Bot, cuando no sea obvia, debe determinarse mediante una tirada del dado, escogiendo el ganador lo que él cree que encaja con la lógica del 'Bot.

11.6 Segmento de Decisiones

Esta sección explica cómo el 'Bot llevará a cabo las cuestiones que ganó y aquellas a las que debe reaccionar, como es el caso de las Ofensivas Dirigidas. No permitas que el 'Bot haga ningún movimiento ilegal, sea cual sea el estado de las prioridades. Cuando esto ocurra, pasa a la siguiente prioridad. Una vez tomadas todas las decisiones, pasa al conjunto de decisiones Pol-Mil.

11.7 Fase de Guerra

El 'Bot no debería de tomar decisiones durante esta fase más allá de la colocación de marcadores de Redes Clandestinas y de Alineamiento Político. Así que la tabla sólo muestra las decisiones del segmento Pol-Mil. El avance de Frentes es obligatorio basándose en las circunstancias del mapa, así que no requiere que el 'Bot tome ninguna decisión.

11.8 Segmento Pol-Mil

Cuando sea el turno del 'Bot, lleva a cabo la colocación de marcadores de Redes Clandestinas y Alineamiento Político según las prioridades de la tabla.

11.9 Expectativas

Mis expectativas es que con el tiempo se publicarán variantes de estos 'Bots para reflejar diferentes estilos de juego. Trata a los 'Bots como lo que son: ayudas de juego para permitir situaciones con dos jugadores o partidas en solitario. Si tienes preguntas, no dudes en plantearlas, pero deberías sentirte autorizado para usar la lógica humana y una tirada del dado para resolver resultados durante la partida. Con suerte, los 'Bots serán un desafío para ti y posiblemente te sorprendan en alguna ocasión.

Apéndices

Glosario

Alineamiento Político: Una vez un bando tiene una Red Clandestina en un país o colonia, puede usar un marcador de Alineamiento Político (uno por casilla como máximo) para indicar influencia sobre la élite política de ese país o colonia.

Base B29: Varias casillas del teatro del Pacífico llevan la designación B29. La captura de una casilla B29 es una de las condiciones para la Rendición del Emperador.

Característica Nacional: Cada bando tiene una capacidad asimétrica. Las cartas de

Líder muestran esta capacidad: Arsenal de Democracia (EE.UU.), Estado Mayor Imperial (RU), 'Nyet' (URSS).

Casilla de Entrada: Una casilla de entrada es una casilla a la que un Frente está intentando entrar (la siguiente casilla entre un marcador de Frente y un país del Eje). Los marcadores de Ofensiva Dirigida y de apoyo ofensivo se colocan y se retiran de una casilla de entrada de Frente.

Casilla Kamikazes: Ciertas casillas del Teatro del Pacífico muestran la designación "Kamikaze". Después de que un Frente entre en una casilla de Kamikazes, elimina un marcador de apoyo naval de la casilla de teatro.

Casilla de Teatro Ártico: La casilla de Teatro Ártico no conecta con un Contador de Frente y no tiene marcador de Frente. Sólo pueden colocarse marcadores de apoyo naval en la casilla de Teatro Ártico. Pueden colocarse marcadores de Redes Clandestinas y Alineamiento Político en Noruega y Finlandia sólo si hay al menos tres marcadores apoyo naval. Si hay dos o menos marcadores en la casilla del Teatro Ártico, no puede tener lugar ninguna actividad política o de Red Clandestina en Noruega o Finlandia, pero los marcadores que ya estén allí permanecen cuando esto ocurre.

Contador de Frente: Un Contador de Frente está compuesto por casillas de Frente que se extienden desde una casilla de teatro hacia un país del Eje (por ejemplo, Alemania, Italia o Japón). Algunas casillas de Frente tienen países y colonias asociadas con ellas. Cuando el marcador de Frente ocupa una casilla de Frente, se dice que todos los países/colonias asociados están en la línea de frente. Si un país ha pasado una localización, se dice que todos los países/colonias asociados están detrás de la línea de frente.

Contadores de Conferencia: El contador que conecta el centro de la mesa de conferencias con las sillas de cada jugador es el contador de jugador. El contador

soviético conecta la silla de Stalin con el centro de la mesa. Los contadores de EE.UU. y RU usan la misma convención.

Colonia: Todas las casillas de colonia están el Pacífico y están asociadas con el Contador de Frente CBI. Las cinco colonias son Siam, Indias Orientales Holandesas, Vietnam, Laos/Camboya y Malasia. Se tratan en todos los aspectos como un país a efectos de Redes Clandestinas y Alineamiento Político. Las Redes Clandestinas y Alineamiento Político pueden tener lugar en un país o en una colonia.

Cuestiones Condicionales: Las cuestiones Segundo Frente y LA URSS Declara la Guerra a Japón son cuestiones condicionales. Las Cuestiones Condicionales sólo surten efecto si acaban el Segmento de Reunión en el centro de la mesa. Las Cuestiones Condicionales tienen la distinción adicional de que, cuando un jugador está avanzándolas o debatiéndolas y entran en el centro de la mesa, pueden, a discreción de ese jugador, dejar de mover, ignorando el requisito de mover todo el valor de la carta de asesor jugada.

Día-D: La entrada en la casilla de Normandía precisa de cinco marcadores de apoyo naval (no de los habituales tres marcadores), y de que la cuestión del Segundo Frente esté en el centro de la mesa de conferencias al final del Segmento de Reunión.

Entrada Anfibia: Las casillas con símbolo de ancla son casillas de entrada anfibas. Para que un Frente entre en una casilla de entrada anfibia, deben de haber al menos tres (o cinco, véase Día-D) marcadores de apoyo naval en la casilla de Teatro asociada.

Europa: Cualquier casilla en la sección del Teatro Europeo

Frente: Los marcadores de frente representan líneas de frente. A todos los efectos de puntuación, los marcadores de Frente de EE.UU. representan tanto a EE.UU. como al RU. Lo mismo se aplica a los marcadores de Frente del RU: representan tanto a EE.UU. como al RU. El Frente de la URSS sólo le representa a ella. Todos los

Frentes tienen una fuerza base de dos que puede ser aumentada mediante marcadores de apoyo ofensivo o reducida mediante marcadores de reservas del Eje. Cuando un Frente entra en un país enemigo (es decir, Alemania Sur de Italia o Japón), ese país se rinde.

Negociaciones: Puedes discutir, engatusar y prometer todo lo que quieras durante la partida. Todas las negociaciones son públicas; no se permiten encuentros en privado, pero nada es vinculante excepto cómo los jugadores juegan sus cartas y colocan sus recursos.

Pacífico: Cualquier casilla de la sección del Teatro del Pacífico.

País: Una casilla de país está asociada con un Contador de Frente Europeo como las colonias. Las Redes Clandestinas y el Alineamiento Político pueden tener lugar en un país o en una colonia.

Redes Clandestinas: Las Redes Clandestinas representan el apoyo a partisanos y amplias operaciones de inteligencia, y son una medida de qué bando tiene mayor influencia en un país o colonia conquistado por el Eje.

Roosevelt: Es posible que Roosevelt muera antes del final de la partida y sea reemplazado por el Presidente Truman. Para todos los efectos del juego, las referencias en las reglas a Roosevelt también se aplican a Truman si este ha reemplazado a Roosevelt.

Ruptura: Cuando la fuerza modificada de un Frente es de 10 o más y la tirada de avance es también de 10 o más, el Frente avanza una casilla extra siempre que la segunda casilla sea de tierra. Un Frente recibe un modificador a la tirada de +1 por cada punto en que su fuerza modificada supere el 10.

Sección de Conferencias: La sección de conferencias pretende invocar la imagen de una mesa de conferencias circular donde las tres potencias se sientan metafóricamente a la mesa. En el centro de la sección hay un punto de origen o casilla cero donde la mayoría de cuestiones se colocan

inicialmente durante el Segmento de Orden del Día. Desde el punto de origen parten tres contadores (de seis casillas de largo) que conectan cada uno con las sillas de los jugadores en la mesa representando un valor de siete o más.

Tecnología Alemana: Hay tres marcadores de Tecnología Alemana titulados Científico (*Scientist*), Cohetes (Rocket) y Motor a Reacción (*Jet*). Son intercambiables, pero los diferentes títulos ayudan al juego en internet.

Ejemplo Ilustrado de Partida

Reglas Narrativas de Churchill y Ejemplo Ilustrado de Partida

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Churchill es un juego fácil de entender y con mecánicas simples, pero todos aprendemos de maneras diferentes. Algunos prefieren explicaciones detalladas que tienden a ser aburridas y más largas de lo necesario, aunque con suerte responderán a todas las preguntas del juego. Estas reglas están en esta caja, pero me he tomado el tiempo para intentar un nuevo camino con un conjunto de reglas narrativas enmascaradas como un ejemplo de juego ilustrado que espero permita una más fácil asimilación y una lectura más interesante. Así que, si estás dispuesto, léelas primero y ve si las mecánicas del juego cobran vida. Entonces comienza a jugar usando sólo estos conocimientos y la tabla de ayuda. En el peor de los casos, te perderás algunos puntos interesantes, pero absorberás el flujo del juego. Si no te funciona, los métodos tradicionales están a tu disposición para enseñarte el juego a la vieja usanza.

Esto no es el principio del fin ni es el fin del principio...

(Winston Churchill)

¡Bienvenido! Como Primer Ministro, es mi feliz tarea conducirte a través de las complejidades del poder político. Mi deber es hacer que las potencias del Eje resulten derrotadas, y que Herr Hitler y el Sr. Toho encuentren su justa recompensa al final de una saga. Para hacer esto, Roosevelt, Stalin y yo estamos trabajando conjuntamente para ganar la guerra. Nos encontramos periódicamente en conferencias para trazar el curso de la Guerra. Hacemos esto discutiendo y debatiendo cuestiones que dan como resultado decisiones que establecen prioridades para las que nuestros valientes Frentes de combate reciben prioridad logística a medida que avanzamos hacia nuestros enemigos. Simultáneamente, apoyamos a redes clandestinas de partisanos y a sus gobiernos en el exilio. Mi objetivo es derrotar a las potencias del Eje a la vez que creo condiciones que –aunque buenas para todos– beneficiarán al Imperio que he jurado proteger.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: La fotografía inferior, tomada en la Conferencia de Postdam, muestra el tipo de mesa de conferencia en la que se basa la sección de conferencia circular de este juego.



Última reunión de la Conferencia de Postdam en Postdam, Alemania. Sentados alrededor de la mesa de conferencias, el Presidente Harry S. Truman en el lado derecho de la mesa, el

Secretario de Estado James Byrnes a la derecha del Presidente, el Almirante William Leahy a la derecha del Sr. Byrnes, el Presidente de la Unión Soviética Josef Stalin en la parte superior de la mesa, Vyacheslav Molotov, ministro soviético de asuntos exteriores, a la izquierda del Primer Ministro Stalin, y el Primer Ministro británico Clement Attlee en la parte inferior izquierda de la mesa.



Así es como se hace... Para tu primera partida, sugiero que juegues el Escenario de Entrenamiento desplegando los componentes como se muestra aquí.



La carta de Conferencia tiene cinco secciones, que se llevan a cabo de inmediato.

Banda verde:

“Churchill/Mountbatten

en El Cairo: Debe usar 1 Producción para colocar una Ofensiva en el Teatro CBI.”

Contra mis mayores deseos, debo enviar parte de mi valiosa y escasa producción a combatir a ese agujero perdido del infierno. Esta producción se convertirá en apoyo Ofensivo durante la fase militar.

Banda roja: “Flanco Norte: Si <3 apoyos navales en el Teatro Ártico, Submarinos: Tira 1D6, 1-3 Convoy de Murmansk, +1 a la



Producción de la URSS; 4-6 no hay convoy o, si hay 3+ apoyos navales, recibe el convoy de Murmansk: +1 a la Producción de la URSS.”
El camarada Stalin tendrá que tirar un dado de seis caras para ver si nuestro convoy de Murmansk consigue llegar, puesto que no hemos podido reunir las suficientes fuerzas navales en el Ártico. Por desgracia, saca un 4, así que el convoy es hundido por los submarinos. Jerry se apunta un tanto.

Banda azul: “Roosevelt se queda en Washington: No se puede usar a Roosevelt durante esta conferencia para avanzar una cuestión (puede debatir).”

Franklin está demasiado ocupado para venir en persona, pero sus representantes saben cómo piensa, así que veremos qué se revela durante la conferencia.

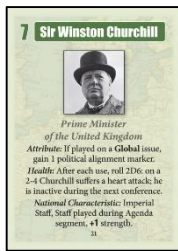
Banda gris: “Golfo de Leyte: La AIJ realiza salidas en el Teatro Pacífico SO y 1 reserva japonesa en el Teatro Pacífico SO.”

Hemos recibido informes de inteligencia que dicen que los japoneses van a realizar una salida con apoyo del ejército para enfrentarse a nuestras operaciones para capturar las Filipinas.

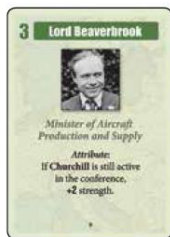
Banda blanca: “Disputa Partisana: Tira 1D6, con 1-3, tira ese nº de veces en la tabla Pol-Mil, elimina todas las Redes Clandestinas de esas localizaciones, 4-6 no hay efecto.”

Aunque hemos encendido un fuego en Europa, las llamas a menudo arden indiscriminadamente. Conforme la guerra alcanza su clímax, algunos de nuestros amigos partisanos están solucionando quién estará a cargo tras la paz. Como resulta que la tirada del dado es un 6, no ocurre nada importante.

Al comienzo de cada Conferencia, tenemos primero que establecer el orden del día. Recibo al azar siete de mis 21 cartas de asesores para que me ayuden en la conferencia. Mientras considero al personal que me acompañará a Moscú, decido que mi buen amigo Lord Beaverbrook dirija el comité del orden del día. Si hace un trabajo superior al de sus homólogos americano o soviético llevaremos la delantera. Nuestra Característica Nacional es ser mejor en esto que mis compañeros aliados (atributo nacional Estado Mayor Imperial).

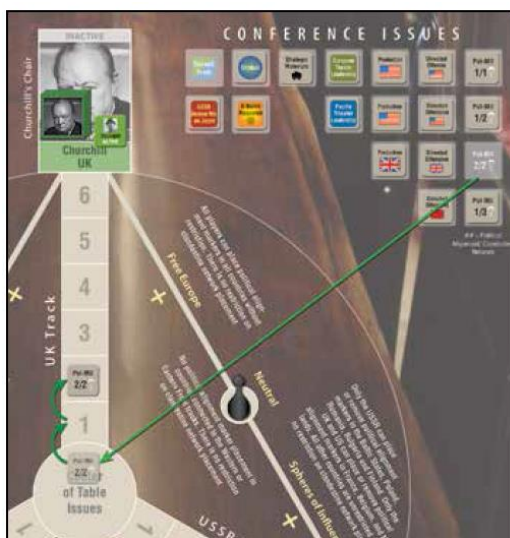


Ya que he sacado el tema, los americanos, debido a su contribución material (atributo nacional Arsenal de Democracia) predominan en todas las situaciones de empate, mientras que los soviéticos son duros negociadores (atributo nacional 'Nyet'), lo que les da ventaja cuando debatimos cuestiones en la mesa de conferencias.



Escojo a Lord Beaverbrook (valor de 3 +1 por Atributo Nacional) para que dirija nuestros esfuerzos mientras discute la cuestión con el soviético Nikolai Voznesensky (valor 2) y el

americano Leo T. Crowley (valor 2). Resulta que debido a los esfuerzos de mi asesor, prevalecemos nosotros y decido que una cuestión Político-Militar es esencial para mi estrategia, así que elijo una de las cuatro disponibles (Pol-Mil 2/2; 2 de Alineamiento Político/2 Redes Clandestinas) y, debido a la diferencia en calidad entre los esfuerzos de Lord Beaverbrook y la más débil contribución aliada, se coloca en la casilla 2 de mi contador del RU.



Las ilustraciones superiores muestran al RU moviendo la cuestión "Pol/Mil 2/2" al centro de la mesa. El valor de 3+1 del británico Lord

Beaverbrook (Atributo Nacional del RU) es dos veces mayor que el del negociador de la competencia más débil (tanto el estadounidense Crowley como el soviético Voznesensky tienen un valor de "2"), lo que da como resultado que la cuestión en el centro de la mesa se mueva dos casillas en el contador del RU (es decir, hacia Churchill).

Ahora, de manera ordenada, comenzando con Stalin (a mi izquierda) seleccionamos cada uno dos cuestiones adicionales para completar el orden del día con un total de siete. Stalin quiere discutir material de apoyo adicional de los americanos para su avance hacia Alemania más una cuestión Pol/Mil adicional (Producción EE.UU. y Pol-Mil 1/3), así que estas cuestiones se colocan en el centro de la mesa de conferencias.

Por su parte, Roosevelt quiere que los soviéticos se impliquen en el avance a Japón, así que elige la Ofensiva Dirigida de la URSS y La URSS Declara la Guerra a Japón colocando estas cuestiones en el centro de la mesa.

Yo deseo tener una opinión más fuerte en la estrategia militar europea (Liderazgo Europeo) y mi necesidad de discutir la estructura del mundo de posguerra, eligiendo también la Cuestión Global. El orden del día está ahora fijado; es hora de volar hacia Moscú y continuar el duro trabajo de conseguir la victoria.



Como he ganado la escaramuza inicial del orden del día, mi aliado de la izquierda, Stalin, comienza la discusión presentando su secuaz menor Merkulov sus ideas

sobre la frontera de posguerra de Polonia y avanza la cuestión Pol-Mil 1/3 hacia su casilla 2 en el contador ruso. Merkulov es hábil en este tipo de cuestiones, así que recibe su bonificador por atributo cuando habla de este tema, aumentando su fuerza

normal de 1 a 2. Roosevelt no cree necesario debatir la cuestión, y yo también me abstengo de mala gana.



La ilustración superior muestra la jugada de la carta de asesor soviético Merkulov (valor de 1 + 1 en Cuestiones Pol-Mil), avanzando la Cuestión Pol-Mil 1/3 (5.22) del centro de la mesa a la casilla 2 soviética.

Sin embargo, Merkulov es de la NKVD, y el siguiente locutor soviético podría encontrarse con un billete gratuito para el Gulag.

A continuación, Roosevelt trae a colación a Japón haciendo que el General Stanley Embrick presente su punto de vista sobre la necesidad de la participación soviética en la guerra contra el Emperador moviendo la Ofensiva Dirigida de la URSS hacia el lado americano de la mesa, a la casilla 3 (valor de 1 + 2 por la bonificación a las Ofensivas Dirigidas). Yo le apoyo, pero el Camarada Stalin se opone y hace que Semyon Budyonny lidere el debate. La URSS es un enigma, y está claro que bajo la superficie hay complicadas tensiones. Budyonny está visiblemente intimidado por la presencia de Stalin, así que aunque gana 1 a su valor normal de 5 en el debate (característica nacional 'Nyet soviética'), pierde 2 cuando Stalin está en su silla (activo), obteniendo un

valor neto de 4. Esto da como resultado que el General Embrick pierda el debate sobre la Ofensiva Dirigida de la URSS, moviéndose la cuestión de la casilla 3 a la casilla 1 de la URSS. A pesar de eso, Merkulov mira fijamente a Budyonny y tira un dado (1d6) para una posible purga. Semyon emite un claro suspiro de alivio porque la tirada es un 3, no un 1. Está claro que Stalin, desde el jardín de su casa, está presionando muy fuerte, pero su decisión de debatir le da la opción de pasar o jugar en su siguiente turno (lo que se indica colocando un marcador en su mazo de descarte).

Decido que, mientras mis aliados están distraídos con el Pacífico, moveré para consolidar mi actual liderazgo de la estrategia europea haciendo que el Primer Lord del Mar, el Almirante Cunningham, saque a colación y mueva la cuestión a mi casilla 4 (valor 2 más 2 por el atributo liderazgo en Europa). Los soviéticos deciden conservar parte de sus asesores para futuras discusiones, y los americanos parecen satisfechos por el momento.

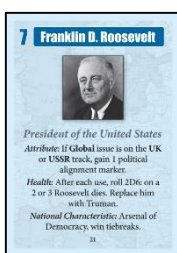
A continuación, Stalin decide aprovechar la ocasión para conseguir una pausa pasando la discusión a Roosevelt (se quita el marcador del mazo de descarte).

William "Wild Bill" Donovan saca ahora a colación Europa Oriental y mueve la cuestión Pol-Mil 1/3 en la casilla soviética hasta la casilla 3 americana. Desde luego que yo no pongo objeciones, y sorprendentemente Stalin permanece en silencio, lo que me enerva. Quizás los otros miembros del equipo asesor de Stalin no son los mejores que tiene; el tiempo lo dirá.

La ilustración de la página siguiente muestra al miembro del equipo asesor estadounidense William Donovan usando su poder de negociación para mover la cuestión Pol-Mil 1/3 anteriormente discutida, 5 casillas, de la casilla 2 del contador de la URSS a la casilla 3 del contador de EE.UU.



De nuevo tengo la palabra, y decido realiza un movimiento atrevido. Le pido al General Portal, que gusta a los americanos, que continúe la discusión Político-Militar, y este mueve la cuestión Pol-Mil 1/3 tres casillas hacia el centro de la mesa (valor de 1 más 2 para cualquier cuestión en el contador de EE.UU.) Stalin sonríe y no dice nada, pero entonces Frank Walker, el viejo amigo de Roosevelt, se levanta y dice que está leyendo una carta con instrucciones del Presidente (descarta a Walker y usa a Roosevelt en el debate). Puede que haya juzgado mal la situación con Roosevelt, pues incluso cuando no está en la sala es una fuerza con la que hay que contar.

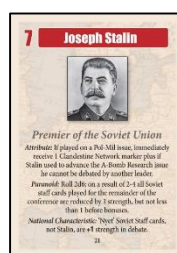


Roosevelt ordena a Walker que debata directamente la cuestión, y el pobre Portal se sienta. La carta de Roosevelt termina con cualquier discusión sobre la cuestión Pol-Mil 1/3,

moviendo ésta a la silla americana y siendo capturada. En una conversación al margen, Walker informa de que Franklin fue incapaz de viajar debido a su enfermedad, pero que se está recuperando bien (pasa la tirada de salud).

Stalin –viendo la oportunidad– hace que Molotov saque a colación la cuestión Global. Estoy seguro de que Stalin quiere

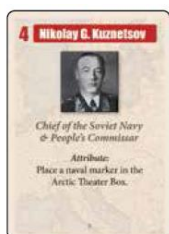
presionar de nuevo por las Esferas de Influencia o quizás por su oposición a la ONU, sin importar que sea un momento crítico de la conferencia. Molotov es un orador competente y mueve la cuestión Global a la casilla 6 soviética (valor 5 más 1 por el atributo Cuestión Global soviético). Los americanos, sin el presidente en la mesa, deciden permanecer en silencio, pero yo no puedo soportar esta situación y me doy cuenta de que la fuerza de Molotov excede a la de cualquiera de mis asesores presentes en la conferencia, así que siento la necesidad de intervenir personalmente. Envío al Almirante Pound, que parece estar dormido (descartado) a conservar su fuerza (no hay tirada de salud) y me quedo yo para hablar. Los soviéticos ceden, pero sólo de mala gana, y la cuestión Global retrocede siete casillas hasta mi casilla 1. Esta pequeña victoria me proporcionará influencia política adicional después de la conferencia (atributo de Churchill, ganar 1 marcador de Alineamiento Político). En este punto, sintiéndome un poco sin aliento (tirada de salud para evitar un ataque cardíaco), decido limitarme a observar el resto de la conferencia desde mi escaño mientras la situación continua exponiéndose (pasa la tirada de salud, no hay ataque cardíaco).



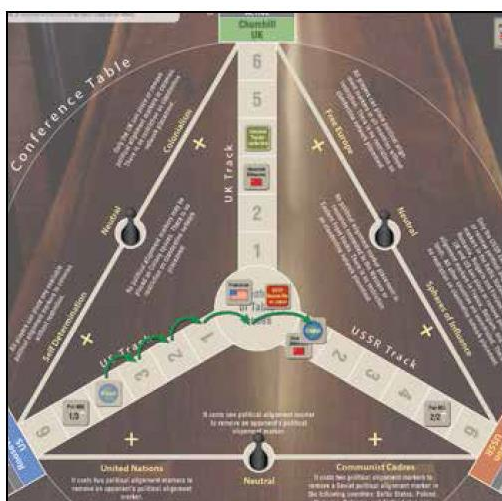
Agotados por el intenso debate, los americanos pasan, igual que yo, permitiendo con ello continuar a Stalin. En este punto, Georgy Malenkov abandona la habitación

(descartado) y Stalin decide hablar. Se fija en la cuestión Pol/mil 2/2 en mi lado de la mesa (casilla 2) y la mueve 7 casillas hacia su lado de la mesa (casilla 5). Sin Roosevelt ni yo mismo disponibles, nadie en la mesa tiene el rango para enfrentarse a Stalin. Esto le da influencia clandestina adicional (los soviéticos ganan 1 marcador de Red Clandestina). Mi mirada se ve atraída por la expresión de Stalin. Tiene la mirada

desquiciada, y veo el miedo en los rostros de sus asesores, pero entonces veo que se calma visiblemente y el momento pasa (Stalin pasa la tirada de Paranoide).



Los americanos hacen ahora que Henry Morgenthau (su Secretario del Tesoro) retome la cuestión Global, moviéndola de mi casilla 1 a la casilla 4 americana (valor 3 +1 por atributo a la cuestión global). Como mi delegación habla a continuación, decido esperar, pero Stalin hace que el Almirante Kuznetsov debata la cuestión, moviéndola de la casilla 4 americana a la casilla 1 soviética (valor 3 + 1 por la característica nacional 'Nyet'). Además, nos hablan de esfuerzos soviéticos adicionales para suprimir fuerzas navales fascistas en el ártico (coloca un marcador de apoyo naval en el Teatro Ártico).



La ilustración superior muestra a la URSS usando al Almirante Kuznetsov para debatir de nuevo la cuestión Global, moviéndola del 4 en el contador de EE.UU. cinco casillas hasta la casilla 1 del contador de la URSS.

Con mi apoyo, Clement Atlee saca a colación la cuestión Global. Aunque Clement y yo discutimos a menudo porque él es el Ministro de Trabajo, aquí, sin objeción por mi parte, aporta todo el peso

de sus capacidades a la discusión (**Nota:** Churchill está ahora *inactivo*, así que el atributo negativo de Atlee no puede aplicarse). Mueve la cuestión Global desde la casilla 1 soviética a mi casilla 4. Stalin decide debatir a Atlee para gana su ventaja en el debate, usando su último recurso y renunciando a pasar. Stalin saca al último miembro de su equipo asesor, el Mariscal Zhukov, para que cambie el rumbo. Georgi Zhukov se levanta para hablar, pero primero mira a Stalin (tira 1d6 y saca un 3) y duda. El Mariscal Zhukov está claramente más en sintonía con cuestiones militares y no está en su terreno aquí. Su fuerte resolución (valor 4, tirada de 3 más 1 por la característica nacional 'Nyet') es insuficiente para vencer totalmente la bien razonada discusión de Atlee, pero es suficiente para hacer retroceder la cuestión al centro de la mesa, una pérdida neta para mí. Sin embargo, Stalin se ha excedido jugando su mano y ahora no le quedan acciones.

Los americanos –presintiendo una oportunidad– envían a su embajador Averell Harriman, un hombre al que respeto profundamente, a Moscú. Averell vuelve a sacar el tema del Pacífico y mueve la Ofensiva Dirigida de la URSS desde la casilla 1 de la URSS a la casilla 4 de EE.UU. (valor 4 más +1 de atributo para cuestiones en el contador soviético). Yo no me opongo a esta opinión, y Stalin se ha quedado sin argumentos.

Percibiendo la debilidad soviética, envío a Ernest Bevin para que exponga la cuestión Pol-Mil en el lado soviético de la mesa (Pol-Mil 2/2 en la casilla 5 soviética). Normalmente, Ernest podría volver a traer la cuestión al centro de la mesa, pero no le gusta a Stalin y por muy poco no alcanza el objetivo, moviendo la cuestión a la casilla 1 de la URSS (valor 5 menos 1 por cuestión en el contador soviético).

Con Stalin sin personal, los americanos se tiran a la yugular y envían al confidente del Presidente Harry Hopkins. Harry selecciona la cuestión Global de nuevo y la mueve a la casilla 4 americana. El último miembro de mi personal disponible es "C", el jefe de mi servicio de inteligencia, y no está equipado para discutir cuestiones Globales, así que decido abstenerme del debate y Stalin se queda sin cartas.

El último ponente de la conferencia es "C" (Stuart Menzies), a quien quiero dirigir hacia la cuestión Pol-Mil, pero debo mover con cautela. El valor de 4 de Menzies en cuestiones Pol-Mil (valor 1 más 3 para cuestiones Pol-Mil) significa que no puedo recapturar la que está en la casilla 4 de EE.UU., pero la cuestión Pol-Mil de la URSS está a mi alcance en su casilla 1. Stalin me mira fijamente, así que examino mis otras opciones. Está claro que, no importa lo que haga, los americanos han predominado en la conferencia ganando tres cuestiones frente a la única cuestión que hemos ganado Stalin y yo. Patear a Stalin mientras está en tierra puede tener implicaciones a más largo tiempo para la Guerra, mientras que con la misma facilidad puedo hacer que Menzies discuta el apoyo de los americanos para seguir con el Plan de Préstamo y Arriendo (cuestión de Producción de EE.UU. en el centro de la mesa) y asegurarles que lo usaré para apoyar a nuestras fuerzas anglo-aliadas en el Teatro Occidental. Igual de fácilmente podría haber capturado la cuestión La URSS Declara la Guerra a Japón, pero haciendo esto me ganaría la enemistad de ambos aliados, especialmente de los americanos. Elijo por lo tanto la cooperación aliada antes que la ventaja Pol-Mil y uso a Menzies para capturar la cuestión de Producción de EE.UU. con un valor de 1, moviéndola a mi casilla 1.

Cada uno de nosotros gana el control de las cuestiones que han llegado a nuestras sillas o que están en nuestros respectivos

contadores. Los americanos han ganado la conferencia (reciben el marcador de PV por la Conferencia) controlando la cuestión Global, la Pol-Mil 1-3 y la Ofensiva Dirigida de la URSS. Stalin está claramente ofendido por haber capturado sólo la restante cuestión Pol-Mil 2/2 y me asegura que le debe una por no haberle hecho daño cuando tuvo la oportunidad. Yo, por otro lado, he tenido una actuación regular ganando una cuestión de Producción que nos beneficia mutuamente a Roosevelt y a mí, y además reteniendo el liderazgo europeo gano recursos ofensivos adicionales para mi primera estrategia en Europa.

Acabada la conferencia, es hora de poner en práctica lo que hemos decidido (véase secuencia de Segmento de Decisión, 6.0). Primero, los americanos, con su argumento de que los soviéticos lancen una ofensiva en Manchuria (lo que se indica colocando la cuestión de Ofensiva Dirigida de la URSS en la casilla de Manchuria), con lo que los soviéticos declaran formalmente la guerra a Japón (la cuestión condicional La URSS Declara la Guerra a Japón se quedó en el centro de la mesa). Puesto que yo gané la cuestión de Producción de EE.UU., recibo uno de los seis marcadores de producción de EE.UU. para usar como quiera.

Como Roosevelt ganó la conferencia, él decide el último la adjudicación de la producción. Es ahora mi turno de decidir cómo comenzar el proceso de establecer las prioridades militares. Como ejemplo de cooperación aliada, Roosevelt me da una producción adicional, aumentando mis cuatro producciones habituales a cinco disponibles para su despliegue. Como no conseguí el mandato para la acción Pol-Mil, convierto ahora toda mi producción en operaciones militares. Cada producción me da un marcador de apoyo ofensivo o naval, pero la guerra está avanzada y las armadas alemana y japonesa ya no son amenazas

significativas, así que destino todos mis recursos al ataque. Mis cinco marcadores de producción se convierten en cinco marcadores ofensivos y recibo dos adicionales por la cuestión del Liderazgo europeo, lo que me da un total de siete. Debido a la carta de Conferencia, debo de usar uno de mis marcadores de apoyo ofensivo para ayudar en el teatro CBI, así que coloco uno de mis marcadores de apoyo ofensivo en Birmania. Ahora que he cumplido con las obligaciones que se me exigían, uso cinco marcadores para apoyar el avance anglo-americano hacia Alemania mientras la carrera a Berlín está en marcha. Coloco mi última Ofensiva para apoyar el avance del Frente Mediterráneo hacia el Norte de Italia.

Stalin falló antes la tirada del Convoy de Murmansk que exigía la carta de Conferencia, y por lo tanto no recibe este marcador de producción. Esto deja a Stalin con sólo sus tres básicos y se queja a sus compañeros aliados de que está dañando el esfuerzo bélico, puesto que debe suplir la exigida ofensiva de Manchuria con dos recursos. Roosevelt promete dos marcadores de apoyo ofensivo si renuncia a convertir su cuestión Pol-Mil. Puesto que Stalin debe decidir antes de ver lo que Roosevelt hará (las negociaciones y promesas no son vinculantes), se arriesga y acepta el trato. Convierte sus tres marcadores de producción en ofensivas, usando dos en el Lejano Oriente y uno en el Frente Oriental, renunciando a su cuestión Pol-Mil que ganó con esfuerzo.

Los americanos comienzan cada conferencia con seis marcadores de producción que han sido reducidos a cinco por la ayuda de Préstamo y Arriendo que me han dado. Franklin convierte cuatro de sus marcadores de producción en tres apoyos ofensivos y un apoyo naval. Además, los americanos ganan 1 apoyo ofensivo por cada uno de los mandos en

Europa y el Pacífico, lo que hace un total de 5 apoyos ofensivos y uno naval. Roosevelt usa su último marcador de producción para convertir su cuestión Pol-Mil en un marcador de Alineamiento Político y tres de Redes Clandestinas. Roosevelt ve ahora sus obligaciones desde otra perspectiva y, aunque se disculpa profusamente con Stalin, coloca sólo uno y no dos marcadores de apoyo ofensivo en el Frente Oriental, usando dos en el Frente Occidental, uno en el Pacífico Central, y un apoyo ofensivo y uno naval para apoyar el ataque del Frente del Pacífico SO en las Filipinas. El nivel de cooperación aliado se está viniendo abajo conforme la guerra se acerca a su fin.

La cuestión de la Investigación de la Bomba-A sería abordada ahora, pero no fue uno de los puntos del orden del día de esta conferencia porque los americanos están a punto de realizar las pruebas, así que no tenían prisa. El vigoroso debate sobre la cuestión Global dio como resultado que la visión de Roosevelt se impusiera con la creación de las Naciones Unidas. Esto concluye el asunto de la conferencia.

Vuelvo a Londres desde Moscú y espero acontecimientos desde mi búnker. Primero obtengo información de las diferentes operaciones clandestinas. Roosevelt recibió tres Redes Clandestinas más una por su OSS. Stalin tenía dos: una por su NKVD más la que ganó durante la conferencia. Yo sólo tuve una por el MI6. EE.UU. iba en cabeza y colocó Redes Clandestinas en Dinamarca y Malasia. Después decidió usar una para eliminar la Red Clandestina soviética en Austria y entonces colocó la última que le quedaba en la ahora vacía Austria. Stalin estaba profundamente disgustado por los agresivos movimientos de Roosevelt en Austria y usó sus Redes Clandestinas para eliminar a la americana y entonces colocar la última que le quedaba de nuevo en Austria. Yo uso mi única Red Clandestina del MI6 para socavar el reciente esfuerzo

americano en Malasia y coloco mi marcador de Alineamiento Político ganado en la conferencia para reestablecer la monarquía en Grecia. ¡Larga vida al Rey! Roosevelt coloca entonces su marcador de Alineamiento Político en Dinamarca.



Esta es la situación al final de la Colocación de las Reservas del Eje, justo antes de que cada Frente intente entrar.

Mientras la guerra principal se intensificaba, informes de inteligencia indican el movimiento de fuertes reservas alemanas (50%) al Frente Oriental, mientras que los restantes movimientos fueron al Frente Occidental (33%) y a Italia (16%). En el Pacífico, la AIJ hizo salidas para oponerse a la invasión de las Filipinas, enviando el ejército japonés cuantiosas fuerzas (50%) a enfrentarse a los soviéticos y al SO del Pacífico (50%). A medida que los informes de los diferentes teatros llegan a través del telégrafo, las noticias no son muy buenas. El Frente Occidental, bien equipado, avanzó hasta Renania, pero no consiguió la ruptura. Los ataques en Italia del Norte y Prusia se han estancado. En el Pacífico, el Pacífico SO no consiguió capturar las Filipinas, pero la armada japonesa hizo una salida y fue eliminada en el Golfo de Leyte después de

causar la pérdida de un apoyo naval aliado. Stalin estaba visiblemente molesto en sus comunicados al ver que sus fuerzas en el Lejano Oriente no conseguían avanzar y que la falta del apoyo prometido en el Frente Oriental había creado un déficit de confianza. Lo único bueno fueron los dos Frentes bien equipados, el CBI (China-Birmania-India) y el Pacífico Central sorprendentemente avanzaron a Birmania e Iwo Jima, respectivamente.

Mientras estoy sentado aquí en mi búnker contemplando nuestros próximos movimientos, veo que la siguiente conferencia es en Yalta. Los americanos nos pisotearon al camarada Stalin y a mí en la última conferencia y debo hacerlo mejor en Yalta. Franklin continúa demostrando su fuerte apoyo a la autodeterminación (Cuestión Global RU-EE.UU.) al coste de apoyar el mandato europeo sobre sus antiguas colonias. También parece que hay una brecha creciente aumentando entre Roosevelt y Stalin que yo podría aprovechar. Por otro lado, si caemos en una discusión por los recursos y prioridades, todavía podemos perder esta guerra. Vamos a Yalta....

Winston Churchill
Londres, 1944

Apéndice y Trasfondo de las Cuestiones Históricas

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Este juego intenta contar una compleja narrativa histórica sin que tú tengas que documentarte a fondo. Las cuestiones representan una amplia variedad de detalladas discusiones que tuvieron lugar antes, durante y después de una conferencia. Para que tengas una idea de lo que las cuestiones representan, aquí tienes una breve explicación para hacerlas menos abstractas.

Liderazgo de Teatro: Los soviéticos siempre dirigieron a sus propias fuerzas, pero EE.UU. y el RU crearon un equipo de liderazgo integrado aunque a veces disfuncional. Inicialmente, los británicos estaban a cargo, al ser los que tenían la mayoría de fuerzas enfrentadas a los alemanes en el Oeste. Con el tiempo, las fuerzas de EE.UU. llegaron a ser mayoría y se eligió a Eisenhower para que liderara el equipo. Desde la perspectiva británica, se consideró a menudo a Brooke y en un momento se ofreció el puesto en el SHAEF (Cuartel General Supremo de la Fuerza Expedicionaria Aliada) a Marshall.

Los soviéticos tuvieron poca influencia en estas decisiones, pero si ponen esta cuestión en la mesa y ganan, se entiende que están trabajando entre bastidores para influenciar la situación. Un cambio en liderazgo, lo que puede ocurrir frecuentemente, no debería ser interpretado literalmente como un cambio real de personal, sino como que un aliado u otro predomina en la estrategia de ese teatro. Montgomery trabajó a menudo para socavar la estrategia de Eisenhower de un frente amplio en lugar de la suya de un avance limitado. Trató a menudo con Churchill y Brooke para tener el poder político de su parte. Eisenhower tuvo que amenazar varias veces a Monty para volver a tenerlo bajo control. Los marcadores de apoyo ofensivo con los que se premia esta cuestión representan no tanto nuevo equipamiento, como concentración de efectivos de una manera diferente para crear potencial ofensivo a partir de los medios disponibles, como el redespiegue de ejércitos entre grupos de ejército.

Producción: Las cuestiones de producción representan un cambio en las prioridades que desvían nueva producción a alguna iniciativa militar. Que la URSS gane un marcador de producción se traduce en nuevos tanques y aviones de EE.UU. o que el RU renuncie a parte del préstamo estadounidense debido a prioridades en el

Frente Oriental. Piensa en los soviéticos usando una cuestión de producción del RU para poner apoyo naval en el Ártico como que han convencido a los británicos para que asignen más recursos a los convoyes de Murmansk. En ocasiones, el RU puede competir para conseguir ayuda adicional de EE.UU., como hicieron para su estrategia en el Mediterráneo. Puedes decidir luchar por tu propia cuestión de producción simplemente para mantener el control de a dónde va tu producción. Un buen ejemplo es el de EE.UU. informando a los soviéticos de que su ayuda va a sufrir una interrupción durante la campaña de Sicilia porque los barcos y los recursos eran necesarios para el Mediterráneo.

Ofensiva Dirigida: Muchas conferencias dieron como resultado compromisos que llevaron a ataques en diversos teatros. Por ejemplo, Churchill siempre fue reacio a gastar recursos en el CBI, porque pensaba que había mejores usos para el material bélico. Para capturar esta dinámica, EE.UU. podría intentar conseguir una Ofensiva Dirigida por el RU como táctica intimidatoria para ganar más apoyo para un avance en el CBI o un Día-D más temprano, como Marshall quería. Colocar la Ofensiva Dirigida de la URSS en el Lejano Oriente simula que EE.UU. obliga a la URSS a atacar a Japón junto con la cuestión La URSS Declara la Guerra a Japón. Finalmente, a veces puedes querer obligar a un aliado a que preste atención porque está gastando demasiado esfuerzo bélico en operaciones Pol-Mil y desviando la atención del principal objetivo de derrotar al Eje.

Segundo Frente: Representa las opiniones en conflicto del momento de invadir Francia. Los soviéticos querían desviar a las fuerzas alemanas del Frente Oriental y querían que el Día-D fuera lo antes posible. El General Marshall, de manera poco realista, quería invadir Francia en 1942 y pensaba que la estrategia débil y blanda de Churchill retrasaría la invasión hasta 1944. Churchill retrasó a los americanos respecto

al Día-D y sólo cedió cuando el predominio de material militar americano obligó a tomar la decisión.

Cuestión Pol-Mil: Es una mezcla de Operaciones de Alineamiento Político y Clandestinas. Cada cuestión Pol-Mil tiene dos números. El primer número es el número de marcadores de Alineamiento Político y el segundo el de Redes Clandestinas.

Redes Clandestinas: Esta cuestión representa las prioridades dadas para apoyar movimientos de resistencia en zonas ocupadas. Todo, desde noticias en la radio, operaciones especiales, armas de contrabando para la resistencia y organización política, se cubre en esta cuestión. Dónde colocan los jugadores sus Redes Clandestinas indica qué país se discutió en la conferencia y dónde se enviaron los recursos. Piensa en esto como en apoyo a los maquis en Francia o a Tito en Yugoslavia.

Otro factor es la eliminación de redes. Uno no debería pensar en esto como una guerra civil entre facciones literalmente, aunque esto ocurrió hasta cierto grado en Grecia y Yugoslavia. La eliminación de una red también puede representar la manipulación de fuerzas del Eje para conseguir el mismo objetivo. Un ejemplo perfecto fue cuando los Ejércitos Rojos alentaron a la resistencia para que se alzara en Varsovia, lo que esta hizo obedientemente. Las fuerzas soviéticas se detuvieron entonces, permitiendo a los alemanes desviar fuerzas para aplacar la revuelta salvajemente, logrando la eliminación de fuerzas influidas por occidente para el beneficio de las aspiraciones soviéticas para posguerra en Polonia.

Alineamiento Político: Mano a mano con las operaciones clandestinas están la mirada de gobiernos en el exilio que están intentando liberar sus patrias por medio del esfuerzo bélico de los Aliados. Un ejemplo es el gobierno polaco en Londres liderado

por Sikorsky. La otra cara son los cuadros del Comintern que residían en Moscú, que fueron insertados en el poder por el avance soviético en la Europa del Este. Uno de los principales objetivos en el juego es que pongas a tu hijo favorito de un país conquistado en el poder después de la guerra. Mientras que EE.UU. y el RU acordaron que gobiernos libremente elegidos tomara el poder tras la guerra, no siempre estuvieron de acuerdo sobre a qué individuo apoyar. DeGaulle es un ejemplo de figura controvertida que manipuló a sus Aliados occidentales mejor que sus compatriotas franceses. La política del RU para Europa contrasta con su visión sobre cómo las cosas debían progresar en Asia después de la derrota de Japón. La manera en la que los británicos manejaron la situación en la Indochina francesa permitió la reentrada de los franceses y el atolladero que siguió. En el juego, el RU gana influencia colonial si la URSS y EE.UU. ignoran moldear la paz en Asia.

Materiales Estratégicos: Coordinar la producción y distribución de materiales estratégicos críticos creó eficiencias cuando ocurrió. El RU y EE.UU. crearon una comisión especial bajo la dirección de Harry Hopkins para conseguir esto. Cuando un jugador gana este marcador, se asume que ha realizado un trabajo superior coordinando sus recursos y gana un marcador de producción. Si, sin embargo, la cuestión se queda en el centro de la mesa al final de la conferencia, es señal de cooperación aliada, y cada jugador gana el uso del marcador de producción por Materiales Estratégicos para esta conferencia.

Investigación Atómica: Esta cuestión representa la mayor dirección prioritaria en tiempo y producción que se le dio al proyecto secreto Manhattan. Aunque secreto, fue el centro de varias conversaciones en conferencias entre el RU y EE.UU. La necesidad de conseguir la bomba es una propuesta estándar de

Roosevelt desde el principio de la guerra. Para Stalin, ganar esta cuestión demuestra que está prestando atención al espionaje y los esfuerzos industriales asociados con la construcción de su propia Bomba-A. Los británicos, aunque en un papel de apoyo histórico, pueden ganar esta cuestión para ganar una victoria en la conferencia que de otro modo dejan normalmente a la URSS y a EE.UU. para que se distraigan con la cuestión.

Cuestiones Globales: Una macrometáfora del “panorama principal”. Cuando un jugador pone esta cuestión en la mesa, se ha iniciado un importante movimiento muscular de la posguerra. A menudo durante la guerra se intentó evitar la resolución de estas cuestiones, puesto que eran demasiado controvertidas. Una cuestión global impacta en la relación bilateral entre dos de los tres grandes.

La URSS Declara la Guerra a Japón: Quizás uno de los mayores errores de EE.UU. fue insistir en la participación soviética en Asia. De manera parecida a la cuestión del Segundo Frente, esta cuestión debe de ser acordada por todos los bandos para que el Frente del Lejano Oriente soviético avance a Manchuria y más allá.



Los Tres Grandes posan en la conferencia de Yalta en febrero de 1945.

Notas del Diseñador

Inspiración para el Diseño

En esencia soy tan jugador como diseñador. Me gusta jugar a juegos tanto como me

gusta diseñarlos. Uno de mis principales intereses es leer sobre política y estrategia en grandes conflictos desde el comienzo de los tiempos hasta el presente. Muchos de mis diseños de juegos dirigidos por cartas (CDGs), como *For the People*, se deben a mi interés en examinar la guerra más desde la gran silla y menos desde el tema táctico. Estaba volviendo a leerme los diversos volúmenes de memorias de la II Guerra Mundial de Churchill y otros libros sobre diplomacia de ese período y quise jugar a un juego desde ese punto de vista. De lo que me di cuenta enseguida fue de que no había ningún juego así, y pronto el diseñador que hay en mí se puso en marcha.

Lo que quería experimentar era una narrativa de juego como uno de los Tres Grandes, intentando ganar la guerra a la vez que ganando influencia sobre mis aliados para la paz que siguió. Decidí llamar al juego *Churchill* porque suya fue la voz que me dio la perspectiva más entusiasta de la mente de un líder mundial en guerra. Roosevelt y Stalin eran los otros actores de la obra, pero no habían dejado un legado escrito equivalente, así que fue siempre la de Churchill la voz que oí mientras trabajaba en el diseño.

Desde el principio me fue fácil ver los puntos de disensión obvios entre los Aliados occidentales y Stalin. Para que hubiera una simulación histórica, tenía que haber una dinámica de tres partes legítima o la narrativa del juego no funcionaría. A medida que profundizaba más en la lectura del tema, resultó que la situación era bastante más compleja de lo que los mitos comunes sugerían. Para mí, la cuestión del diseño era si este era un juego para dos o tres jugadores. Dicho de otra manera, cuáles eran los puntos de serio desacuerdo necesarios para que esto se convirtiera en un juego para tres jugadores.

Para mí la historia se veía mejor como una relación a tres bandas. Churchill, en particular, tuvo una relación muy complicada con Stalin, según la cual veía a la URSS como una futura amenaza equilibrada por su creencia compartida de que la seguridad requería control territorial. El documento travieso de Churchill, con el que Stalin estuvo de acuerdo tácitamente, trazaba un régimen de esferas de influencia que causó una importante desavenencia con EE.UU. Roosevelt parece que veía a Stalin como un mal necesario, pero no está claro cómo vio el progreso de las cosas debido a su muerte dos meses después de Yalta. Está claro que Churchill y Roosevelt tenía una profunda relación personal, aunque a pesar de eso encontré revelador que, conforme progresaba la guerra, se vieron en lados opuestos de muchas cuestiones importantes. Está claro que la opinión de Churchill sobre el colonialismo era diametralmente opuesta a la posición de Roosevelt y que esto creó tensión en sus relaciones a medida que el fin de la guerra se aproximaba. Parece también, al investigar Teherán y Yalta, que Roosevelt y Stalin habían desarrollado algunas áreas de cooperación soviético-americana que podrían haber durado un poco más tras la guerra si el presidente hubiera vivido. Fue esta serie de hechos la que me permitió ver a los Tres Grandes como participantes en una relación a tres bandas que dinámicamente vio la cooperación acompañada de una serie de debates de dos contra uno que dirigieron la estrategia narrativa de la guerra.

Capturando la Dinámica de los Tres Grandes

El avance en cuanto al diseño que insufló vida a este concepto fue el uso de la conferencia como actividad central del juego. Como ocurre hoy día, los equipos asesores trabajan las cuestiones día a día, pero periódicamente necesitan que los “chicos grandes” se junten en la mesa para

concluir planes y prioridades. La mecánica de la conferencia empezó sólo como una parte de un primer intento del tema con una mecánica de truco de cartas dentro de un “wargame” más grande.

Lo que tienes en tus manos es en realidad la segunda versión de este diseño. Esto me ocurre de vez en cuando, como cuando hice *For the People*, con el que mi primer intento, aunque funcional, no conseguía la narrativa que quería experimentar. Sólo la mecánica de la conferencia se transmitió a esta versión, en la que se convirtió en el centro del diseño, siendo relegada la parte militar a determinar el progreso de la guerra basándose en las prioridades elegidas por los jugadores.

El gran avance en cuanto a mecánicas para esta versión fue introducir la idea de la mesa de conferencias con cuestiones que eran metafóricamente avanzadas y debatidas conforme cada bando intentaba exponer su punto de vista sobre la marcha de la guerra. La primera mecánica de truco de cartas pasó a ser las cartas de asesores, que capturaban la sensación de las personalidades que modelaron el panorama general.

Basándome en mis extensas lecturas, parecía que cada conferencia era dirigida por la presencia de un líder y de un pequeño número de asesores clave (véase foto en el ejemplo ilustrado de partida). También parecía que cada bando iba a una conferencia con ventajas ganadas por el trabajo preliminar de los asesores, que se traducían en la conferencia en una tangible ventaja en las decisiones. Esto llevó a la secuencia de juego de las conferencias, en la que tu primera carta jugada representaba el trabajo anterior a la conferencia de los asesores, que definía el tono del encuentro. Este procedimiento de propuesta de cuestiones te permite establecer el orden del día basándose en la evolución de tu

estrategia según eras informado del estado de la resistencia del Eje. Aunque siempre tuve cartas de conferencias históricas, mis playtesters más entregados, como el 1º grupo de Minnesota, me motivaron para crear más incertidumbre en el mazo de cartas de conferencia. Así, encontrarás que las versiones A del mazo de conferencia están relacionadas más estrechamente con eventos reales, mientras que las versiones B y C introducen algunas condiciones históricas alternativas.

¿Quién es Quién en el Zoo?

Una de las cosas divertidas de este diseño era la oportunidad de introducir a personajes importantes pero a menudo ignorados que podían cambiar la partida. Aunque muchos juegos de la II Guerra Mundial se centran en los grandes líderes militares, ¿cuándo fue la última vez en la que hiciste que el Secretario del Tesoro de EE.UU. ocupara el primer plano? Para mis amigos ingleses, sé que el personal de las cartas de asesores británicos no fue nombrado caballero hasta después de la guerra, pero quería que la gente se diera cuenta de que fueron significativos porque finalmente recibieron el título. Buena parte de los personajes de las cartas ostentaron diversos cargos durante la guerra, algunos murieron, otros fueron ascendidos, algunos ya no estaban en el poder al final de la guerra, así que decidí congelarlos con el cargo que tuvieron en momentos significativos de la guerra.

Una cosa que quedó demostrada por mi investigación fue que el personal superior se ganó su experiencia con el transcurso de una larga y prestigiosa carrera. Dicho de otro modo: no eran un grupo de jóvenes. El número de achaques y enfermedades que muchos de ellos sufrieron durante la guerra necesitaba ser implementado en este diseño. Muchos de los miembros decisivos de tu equipo morirán debido a causas

naturales o, en el caso de los soviéticos, un pelotón de ejecución.

Por supuesto, la mayor pérdida será la muerte de Roosevelt. Una de las perspicacias que gané de este diseño fue lo valiente y duro que FDR fue para viajar a Yalta cuando estaba claro que su salud estaba fallando. Compara la foto de los Tres Grandes de Teherán con la de Yalta para ver lo deteriorado que quedó durante el transcurso de la guerra. Ese tipo de valentía no siempre fue obvio, pero su último viaje a Yalta permanece como testamento de su fortaleza. Murió dos meses después.

Asimetrías Nacionales

Una cosa que me gusta incorporar en cualquier juego son las fuerzas y debilidades asimétricas de los diferentes protagonistas. El equipo asesor británico estaba bien organizado y era bueno dirigiendo la guerra a través del liderazgo, la producción y la estrategia militar. Churchill es el miembro clave del panorama general del equipo, con sus ventajas a la hora de trabajar en la cuestión global. La característica nacional del RU les da una pequeña pero significativa ventaja a la hora de moldear el orden del día para una conferencia dada.

Los americanos son un equipo equilibrado capaz de abordar cualquier cuestión. Roosevelt es el obvio contraste a la capacidad para el panorama general de Churchill, de manera que FDR y Churchill a menudo se cancelan el uno al otro cuando surgen los desacuerdos. La característica de EE.UU. de arsenal de democracia pone a Roosevelt en la posición de arbitrar decisiones reñidas. Debes poner atención a esta capacidad puesto que maniobrar situaciones para que queden en empate te permite ser más eficiente. El otro elemento clave para los americanos es que son los principales gestores de la estrategia en el Pacífico. Puesto que los británicos y soviéticos dan una prioridad

mayoritariamente baja al Pacífico, es Roosevelt el que se tiene que ocuparse de derrotar a Japón. Si no se presta atención a los japoneses, le costará a los americanos la partida, así que, aunque tienen más producción que los demás, a menudo te encontraras escaso de producción, especialmente después de que los británicos y los soviéticos capturen tus cuestiones de producción.

Finalmente, tenemos a los soviéticos, que están dominados por un dictador paranoide. El equipo asesor soviético es principalmente un equipo militar. Si Stalin es eficiente en cómo conduce una conferencia, sus cartas de asesores generarán una bonificación en apoyo ofensivo, liberando producción para pagar las cuestiones político-militares. La gran ventaja de Stalin es el espionaje atómico, en el que no puede ser debatido. Su éxito histórico en esta área fue una sorpresa no deseada después de la guerra. EE.UU. en particular necesita recordar eso cuando la cuestión de la Investigación de la Bomba-A está en el centro de la mesa. Si parpadeas, Stalin sacará la cuestión de la mesa, capturando abstractamente su exitosa penetración en el proyecto Manhattan.

Canalizando la Historia

Una de las cosas más difíciles de hacer es conseguir que los jugadores jueguen bajo una serie de condiciones que son opuestas al modo en que normalmente se comportan. En nuestro mundo, aquel que obtiene más puntos gana. Churchill intenta capturar una narrativa diferente. Este es un juego de cooperación para ganar la guerra mientras intentas obtener ventaja en la paz venidera. Mientras he estado realizando las pruebas de juego durante dos años, he visto una variedad de comportamientos en los jugadores que necesitaban ser acomodados para canalizar a los jugadores hacia una situación más sutil.

En diferentes momentos de la guerra surgieron desacuerdos y claras evasivas con respecto a importantes cuestiones como el colonialismo, la seguridad colectiva y las esferas de influencia. Al menos en la época, estos desacuerdos se vieron suavizados por la realidad de que la guerra no estaba aún ganada. La insistencia de los aliados en una rendición incondicional limitó severamente las opciones diplomáticas de la Alemania nazi y del Japón imperial. Estas realidades significaron que se trataba de un combate a muerte de proporciones globales, y los aliados se necesitaban los unos a los otros para que esta tarea pudiera llegar a su fin. Históricamente, ninguno de los Tres Grandes podría trabajar abiertamente en contra de los intereses de los demás. Si eso hubiera ocurrido, la II Guerra Mundial podría haber tenido un final muy diferente.

Para mantener a los jugadores dentro de las líneas de la narrativa histórica, he creado tres condiciones de victoria diferentes. La condición histórica es que aliados ganen y que el nivel de cooperación les ha llevado a una puntuación parecida (15 puntos o menos) entre el primer y el tercer lugar. Para ganar históricamente, tienes que jugar cooperativamente con los otros jugadores controlando el ritmo de la partida para ganar por un margen pequeño. El número 15 se usó basándose en estadísticas de las pruebas de juego, según las cuales en la mayoría de partidas en las que el Eje se rindió la diferencia de puntuación fue de 15 o menos.

En algunas partidas de prueba, un jugador decidió dejar que los otros dos llevaran el peso de la guerra mientras jugaban para obtener la puntuación más alta. Para resolver esta cuestión, volví a mis estudios políticos. En el mundo real, dos estrategias clásicas para manejar a un oponente fuerte son o subirse al carro o equilibrar. Subirse al carro busca que las potencias débiles se alineen con la potencia fuerte. La otra

alternativa es que las potencias creen una alianza para equilibrarse contra la potencia dominante. Mi opinión es que, si una potencia se adelanta en el avance de su estrategia de posguerra y emerge rápidamente como una amenaza importante, las otras dos potencias lo equilibrarán con una nueva coalición ganando el líder de la coalición influencia en la posguerra. ¿Podría haberse aliado Inglaterra con los soviéticos y en contra de los americanos? No de una manera militarmente abierta, pero como demostraron el acuerdo de Churchill con las esferas de influencia de Stalin (el documento travieso de Churchill), su visión global tenía elementos que eran opuestos a la visión de Roosevelt. De manera similar, Churchill se encontró a menudo enfrentado a Roosevelt y Stalin en Yalta puesto que estaba claro que el sol del Imperio Británico se estaba oponiendo, dando la impresión de que los americanos y soviéticos moldearían los elementos significativos en la paz. Desde el punto de vista del juego, si llegas peleando y superas en puntos a tus oponentes, el líder de la nueva coalición, el bando en segundo lugar, puede ganar la partida. Hasta el momento ha sido un evento muy raro, porque hombre prevenido vale por dos.

La situación más difícil de tratar es cuando el jugador que va en último lugar actúa contra los intereses de sus aliados. Puedo imaginar una situación en la que, si uno de los Aliados se encuentra enfrentado a los demás, pueda desear una paz separada con una potencia del Eje para igualar las condiciones de posguerra. En esta situación, el Eje no sucumbiría a la rendición incondicional y en el caos que seguiría emergería una nueva estructura de seguridad global. El ganador determinado por el bando con la puntuación más alta que esté mejor posicionado para manejar la incertidumbre. Si la puntuación es parecida, el jugador en último lugar puede ganar

ventaja, pero más importante aún: evita que el último jugador actúe como *kingmaker*. He descubierto que este resultado ocurre ocasionalmente con jugadores sin experiencia, pero más a menudo cuando los 'Bots no se comportan debidamente. Lo que me gusta de esta opción es que deja la puerta abierta para que la sorpresa llegue por detrás como una victoria maquiavélica.

Escenarios

He creado tres escenarios distintos sobre los que creo que vale la pena hablar antes de acabar mis comentarios. Uno cubre el final de la guerra usando las tres últimas conferencias. Aunque bautizado como "escenario de entrenamiento", puede ser muy competitivo y no dejar sitio para el error. Pruébalo si tienes poco tiempo para jugar.

El corazón del juego es el escenario de torneo. Cubre la guerra desde la conferencia seis (Londres) a la diez (Postdam). Cada vez que juego este, tengo la sensación de que no hay tiempo para hacer todo lo que quiero hacer. Es un asunto de 2-3 horas que normalmente siempre ofrece una partida competitiva reñida. La mayoría de pruebas de juego se hicieron usando este escenario. La mayoría de gente prefiere emplear su tiempo con él y es el que usaré en cualquier futuro torneo, de ahí su título.

Si quieres experimentar todo el espectro de situaciones, el juego de campaña es el adecuado para ti. Se trata de una partida de, potencialmente, diez conferencias, aunque a menudo la guerra ha acabado en la siete o la ocho. La razón para esas guerras más cortas es que se necesita cierta experiencia con el sistema para controlar el ritmo de la guerra en tu beneficio. Si ves que vas retrasado en la puntuación, deberías ralentizar el juego para conseguir el mayor tiempo posible para acercarte al líder. Una

de las opiniones que me dieron algunos probadores es que no les gustaba saber la puntuación exacta. Tengo dudas sobre esto, pero la variante con orden del día secreto añade una dimensión interesante de incertidumbre sobre quién va en primer lugar.



Los Tres Grandes posan para una fotografía en Teherán en 1943.

Reflexiones Finales

Creo que acabaré con una breve descripción de los 'Bots y mi filosofía acerca del juego en solitario. Mi primer diseño para jugar en solitario fue *Peloponnesian War* alrededor de 1991. Aunque ha habido otros sistemas en solitario, mi más reciente experiencia fue diseñando la versión original del 'Bot estadounidense para *Fire in the Lake*, seguido de una variante para la segunda edición de *Empire of the Sun*. Los tres 'Bots de este juego son primos lejanos de los 'Bots COIN, así que les resultarán familiares a muchos. Funcionaron casi desde el primer borrador, y excepto por algún retoque, me han funcionado bien.

Mi filosofía respecto a los 'Bots es que están para rellenar, pero con su lógica y sus cartas visibles, deberían predominar, aunque espero que después de una divertida experiencia de juego. Dicho esto, *Churchill* se juego mejor con al menos un humano, preferiblemente dos.

Me encuentro ahora mismo al final de otro viaje de diseño. Debo decir que este ha sido uno de los mejores de mi carrea. Planeo usar una serie de juegos usando la mecánica de las conferencias con el próximo, *Phyx: The Peloponnesian War*, donde tendrás a Pericles y a los otros estadistas del período viviendo la tragedia griega original.

Anon,

Mark Herman

Nueva York, febrero de 2015

Aplicación de los adhesivos



Bloques de Líderes: Hay tres bloques grandes de madera de colores (verde, rojo y azul). Coloca un adhesivo de Churchill en cada lado del bloque verde (mantén el retrato orientado igual en cada lado). Stalin va en el bloque rojo, y Roosevelt va en el bloque azul.



Bloques de Frentes: Hay siete bloques medianos de madera de colores (verde, rojo y azul). Coloca un adhesivo de tanque de color verde (banderas de RU/EE.UU.) en cada lado de los bloques verdes (mantén la misma orientación en las siluetas de tanque a cada lado). Los adhesivos de tanques de color rojo (bandera de la URSS) van en los bloques rojos; los adhesivos de tanques de color azul (banderas de RU/EE.UU.) van en los bloques azules.

CRÉDITOS

Diseño y Desarrollo del Juego: Mark Herman

Editor de las Reglas: Steven Mitchell

Pruebas de Juego y Gráficos de las Cartas: Francisco Colmenares

Probadores: Jeremy Filko, Volko Ruhnke, Paul Aceto, Peter Perla, Rich Phares, Grant Herman, Carole Herman, Lara Herman, Dan Schreiberstein, Mark Popofsky, Jonathan Haber, Madeline Popofsky, Rory 'Hawkeye' Aylward, Asnadi Jamil, Steve Mathews, Felix Chang, Bill Thoet, Steven Mitchell, Andy Maly, Greg Schmittgens, George Young, Jim Campagna, Andy Lewis, Danny Lewis, James Diener, Scott Muldoon, Gary Gonzalez

Agradecimiento especial por las pruebas de juego al glorioso Primer grupo de juegos de Minnesota, con mis directores de pruebas Wendell Albright, Gordon Pueschner y David Dockter, que ofrecieron extenso y continuo apoyo a este proyecto. Otros probadores de Minnesota fueron Patrick Schifano, Drew Kluck, Eric Netterberg, Michael Redman, Brian Stricherz, Gene Valasco, y los 'Bots.

Agradecimiento Especial a la Portavoz del Video Spokesperson Carole Herman

Director Artístico: Rodger MacGowan

Ilustración de cubierta y Diseño de Caja: Rodger MacGowan

Mapa, Cartas y Fichas del Juego: Mark Simonitch

Reglas y Tarjetas de Ayuda para los Jugadores: Charles Kibler

Coordinación de Producción: Tony Curtis

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

Traducción al castellano: Luis H. Agüe

Churchill – Índice de Reglas

Cartas

Asesores, 3.33

Atributos, 3.33, 5.22

Características Nacionales, 3.32, Glosario

Conferencia, 3.28, 5.11

Jefe de Estado Mayor, 5.25

Líderes, 3.31

Roosevelt, Glosario

Tabla Político-Militar (Pol-Mil), 5.12

Conferencia

Contadores de Conferencia, Glosario

Sección de Conferencia, Glosario

Cuestiones

Alineamiento Político

Avance, 5.22

Captura, 5.23

Coexistencia, 7.2

Colocación, 7.31

Colonia, 3.23, Glosario

Condicionales, 4.23.2, 5.22, 6.2, Glosario

Debate, 5.24

Eliminación, 7.32

Estados de las cuestiones globales, 6.11

Globales, 4.23.7, 6.11

Investigación de la Bomba-A, 4.23.6, 6.10

La URSS declara la guerra a Japón, 6.22

Liderazgo de Teatro, 4.23.5, 6.9

Ofensivas Dirigidas, 6.7

País, 3.23, Glosario

Pol-Mil, 6.8

Producción, 6.3

Segundo Frente, 6.21

Tabla Político-Militar (Pol-Mil), 5.12

Eje

Colapso Militar Alemán, 7.63

Colapso Militar Japonés, 7.65

Condiciones para la Rendición del Emperador, 7.82

Europa (Colocación de reservas alemanas), 7.62, Glosario

Kamikazes, 7.75, Glosario

Pacífico (Colocación de reservas japonesas), 7.64, Glosario

Rendición del Eje, 7.8
Reservas del Eje, 7.6
Tecnología Alemana, 7.81, Glosario

Empates

Desempate al Final de la Guerra, 4.44
Procedimiento para el Desempate, 4.5

Escenarios

Campaña, 9.7
Construcción del Mazo de Conferencias, 9.2
Entrenamiento, 9.5
Listado de Puntos de Victoria, 9.4
Torneo, 9.6
Victoria del Escenario, 9.3

Fases

Conferencia, 4.2, 5.0
Guerra, 4.3, 7.0
Post Mortem, 8.0

Frentes

Apoyo ofensivo, 3.27, 6.5
Apoyo Naval, 3.27, 6.5
Ártico, 7.4, Glosario
Avance, 7.7
B29, Glosario
Casilla de Entrada, 3.22, Glosario
CBI, Glosario
Contador de Frente, 3.22, 7.52, Glosario
Día-D, 7.73.3, Glosario
Efectos en las Redes Clandestinas, 7.13, Glosario
Entrada Anfibia, Glosario
Finlandia, 7.4
Frentes, 7.5, Glosario
Fuerza, 7.72
Lejano Oriente soviético, 7.73.4
No hay Avance, 7.73
Noruega, 7.4
Ruptura, 7.74, Glosario

Producción

Adjudicación de la Producción, 6.4
Producción, 4.23.3, 6.3
Producción Adicional, 6.32
Producción Básica, 6.3

Redes Clandestinas

Coexistencia con Alineamiento Político, 7.2
Colocación, 7.11
Efectos en el Frente, 7.13
Eliminación, 7.12
Tabla Político-Militar (Pol-Mil), 5.12

Segmentos

Alineamiento Político, 7.3
Decisión, 4.23, 6.0
Militar, 4.33
Negociaciones, 4.7, Glosario
Orden del Día, 4.21, 5.1
Redes Clandestinas, 4.31, 7.1
Reunión, 4.22, 5.2

Victoria

Conferencia, 4.23, 5.27
Listado de Puntos de Victoria, 9.4
Partida, 4.4



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com