



DIPLOMACIA

Descripción del juego

Diplomacia es un juego de astucia y habilidad en la negociación. El azar no forma parte del juego.

En Diplomacia cada jugador rige los destinos de uno de las grandes potencias europeas de principios de siglo a través de los vericuetos de la política internacional. Por medio de las negociaciones con el resto de los jugadores y con una cuidadosa planificación, cada jugador busca lograr el control de Europa. Diplomacia pone a prueba tu habilidad tanto en la planificación de una campaña como en saber encontrar los aliados adecuados a través de la negociación.

Diplomacia es un juego muy real de estrategia en el que nada se deja al azar. En él se coloca al hombre contra el hombre en una apasionante lucha de ingenios.



Publicado en España por JOC Internacional, S.A.,
c/. Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona (Guardar esta información para futuras referencias)
Con licencia de The Avalon Hill Game Company, Baltimore, U.S.A. Made in Spain

Grafismo: Gabriela Rubio
Adaptación de reglas al castellano: Francisco Navarro Almao
Producción: Montserrat Vilà Planas

Las Reglas de la Diplomacia

I. Jugadores y países

La mejor forma de jugar a Diplomacia es con siete jugadores, aunque pueda jugarse con tan solo dos. Cada jugador representa una de las grandes potencias de la Europa de los años inmediatamente anteriores a la Primera Guerra Mundial: Inglaterra, Alemania, Rusia, Turquía, Austria-Hungría, Italia y Francia. Cada una de ellas es independiente del resto. Al comienzo del juego los participantes deben determinar qué nación debe representar cada uno. Este es el único elemento de azar en el juego.

II. Objeto del juego

Tan pronto como una de las grandes potencias controla dieciocho centros de suministro se considera que ha alcanzado el control de Europa, y el jugador que la representa es el ganador del juego. Los jugadores pueden también finalizar el juego de mutuo acuerdo antes de que pueda determinarse un ganador, en cuyo caso todos los jugadores que mantengan unidades en juego comparten un empate.

III. Juego abreviado

Puesto que obtener el control de dieciocho centros de suministro puede llevar un largo tiempo de juego, los jugadores pueden acordar de forma previa a su inicio el dar por concluido éste en un determinado tiempo o tras un cierto número de turnos. Puede acordarse considerar al jugador que posea más unidades en juego en ese momento como el vencedor.

IV. Negociación

1. Las alianzas y acuerdos entre los jugadores modifican el curso del juego de forma notable. Se realizan

durante la fase de negociación que tiene lugar antes de cada turno de juego. Este periodo puede prolongarse hasta unos treinta minutos antes del primer turno de juego y unos quince minutos antes de los demás turnos. Pueden concluir antes si todos los jugadores están de acuerdo.

2. Durante las fases de negociación los jugadores son libres de hablar unos con otros. Habitualmente se retiran a otra habitación o a un discreto rincón en pequeños grupos, intentando mantener su conversación en secreto. Es lícito intentar escuchar las conversaciones de los demás. Normalmente la negociación consiste en intentos por establecer planes o destruir los de otros, pero pueden incluir otros asuntos como intercambio de información, denuncias, amenazas, difusión de rumores o cualquier cosa similar. Es posible realizar anuncios públicos y plasmar por escrito los acuerdos, públicos o no, según deseen los jugadores. Las reglas no obligan a los jugadores a cumplir nada de lo que digan o acuerden. La decisión de en quién confiar en cada momento es parte de juego.

V. Centros de suministro

Algunas de las regiones del mapa, 34 en total, se consideran centros de suministros y aparecen marcadas con un punto de color negro. Cada una de ellas produce los recursos necesarios para mantener en pie de guerra a un ejército o flota. Un país tan solo puede tener en juego tantos ejércitos o flotas como centros de suministro controle. De esta forma nunca puede haber más de 34 unidades (ejércitos o flotas) de forma simultánea sobre el tablero de juego. Cada nación gana o pierde unidades de acuerdo con el número de centros de suministro que controla.

El tablero de juego y las unidades

1. El tablero

El tablero de juego representa un mapa geopolítico de la Europa de principios de siglo. Las naciones aparecen delimitadas por líneas negras gruesas. Las grandes potencias están divididas en varias regiones definidas por líneas negras de trazo más fino. El resto de las naciones tan solo tienen una región. El mar está dividido en zonas. A cada región o zona de mar las denominaremos espacios.

2. Unidades

Los "ejércitos" son las piezas con forma de estrella y representan las fuerzas militares precisas para el control de una región. Las "flotas" son las piezas con

Nación	Color	Posiciones
Inglaterra	Azul oscuro	Londres (F), Édinburgho (F), Liverpool (E).
Alemania	Negro	Berlín (E), Munich (E), Kiel (F).
Rusia	Blanco	Moscú (E), Varsovia (E), Sebastopol (F) S. Petersburgo - costa sur (F).
Turquía	Amarillo	Constantinopla (E), Esmirna (E), Ankara (F).
Austria Hungría	Rojo	Viena (E), Budapest (E), Trieste (F).
Italia	Verde	Roma (E), Venecia (E), Nápoles (F).
Francia	Azul claro	París (E), Marsella (E), Brest (F).

forma de ancla y representan el control de una zona de mar por fuerzas navales. El juego contiene 112 piezas: 8 ejércitos y 8 flotas para cada una de las potencias en juego. Si cualquiera de ellas se expande de tal forma que agote sus piezas muy posiblemente habrá sido eliminada del juego alguna otra potencia, pudiendo utilizar entonces sus fichas.

3. Posiciones iniciales

Al comienzo del juego cada potencia, con la excepción de Rusia, controla tres centros de suministro y posee tres unidades. Rusia controla cuatro centros de suministro y posee cuatro unidades. Todas estas unidades comienzan el juego, una en cada centro de suministro, en las posiciones indicadas en la siguiente tabla. La letra que precede al nombre de cada región indica si debe colocarse un ejército (E) o una flota (F).

Los doce centros de suministro restantes no son ocupados al comienzo del juego.

VII. Órdenes

1. Órdenes

Solo una unidad puede ocupar un espacio en cualquier momento. En cada turno de juego cada jugador puede asignar órdenes a todas, alguna o ninguna de sus unidades. A cada unidad tan solo puede asignarse una orden en cada turno: un ejército puede recibir orden de mover, ocupar o apoyar. Una flota puede recibir orden de mover, ocupar, apoyar o transportar.

2. Mecanismo de escritura de las órdenes

Cada jugador escribe sus órdenes en un papel, normalmente manteniéndolo en secreto, haciéndose públicas todas ellas de forma simultánea. Cada jugador lee sus órdenes mientras el resto comprueban que lee realmente lo que escribió. Una orden ilegal no debe ejecutarse y la unidad que debiera haberla recibido se man-

tendrá en su lugar. Una orden equivocada pero legal deberá ser cumplida. Cualquier orden que admita diferentes interpretaciones no debe ser cumplida. Una orden escrita incorrectamente pero que en cualquier caso solo tenga una interpretación debe ser cumplida.

3. Fechas

Las órdenes para el primer movimiento deben ser fechadas como "Primavera de 1901", para el segundo como "Otoño de 1901", para el tercero como "Primavera de 1902" y así sucesivamente.

4. Formato

Para cada orden debe escribirse primero el espacio que cada unidad ocupa, seguido de la orden que se le asigna. Es conveniente confeccionar una lista de unidades y de los espacios que ocupan para una más fácil referencia durante la negociación con otros jugadores y más tarde escribir las órdenes en esa misma lista. Las tres o cuatro primeras letras del nombre de cualquier zona o región forman siempre una abreviatura inequívoca. Para una mejor referencia se incluye en estas reglas una tabla con las abreviaturas de cada una de ellas.

5. Moderador

Si se dispone de suficientes personas puede resultar conveniente tener a una octava persona como Moderador. Puede recoger las órdenes y leerlas, aplicar el resultado de las acciones y hacer cumplir las reglas si fuese preciso. Su papel debe ser estrictamente neutral. También puede encargarse de controlar la duración de los periodos de diplomacia de cada turno o de llevar un registro de los centros de suministro controlados por cada jugador.

VIII. La orden de movimiento

1. Movimiento

Un ejército puede moverse a cualquier región colindante a la que ocupa, salvo que este movimiento provoque un conflicto con otra unidad, según la norma de que dos unidades no pueden ocupar el mismo espacio a la vez. Una flota puede moverse a cualquier zona de mar o región costera colindante con la que ocupe, salvo que este movimiento origine un conflicto con otra unidad.

Cuando una flota ocupa una región costera se asume que sus naves se encuentran en cualquier punto a

lo largo de la costa de dicha región. La flota puede desplazarse a una región costera colindante tan solo si son adyacentes a través de la línea de costa, de forma que las naves puedan desplazarse por la costa de ambas. Como ejemplo una flota puede mover de Roma a Toscana ó de Roma a Nápoles pero no de Roma a Venecia, puesto que estas dos regiones, aunque poseen costa y son adyacentes, lo son a través de su frontera terrestre y no a través de la línea de costa.

Ninguna unidad puede mover a ninguna de las islas del tablero, excepto a Inglaterra. Tampoco es posible mover a Suiza ni a ningún otro lugar cuya denominación no aparezca específicamente en el mapa.

2. Ataque

A las órdenes de movimiento las denominaremos en adelante como un ataque sobre el espacio al que se ha ordenado mover.

3. Movimientos sobre algunos espacios fuera de lo habitual

- Kiel y Constantinopla. Por razón de los estrechos que dividen estas dos regiones, una flota puede avanzar sobre ellas penetrando por una costa y en otro movimiento posterior, abandonarla por la otra costa. Los ejércitos también pueden entrar y salir de estas regiones cruzando libremente las vías de agua que las atraviesan. Es preciso tener en cuenta que todo esto no indica que esté permitido que cualquier unidad pueda saltar sobre estos espacios.
- Regiones que poseen dos costas (Bulgaria, España y San Petersburgo). Una flota que penetre en una de estas regiones lo hace por una determinada costa y por tanto en turnos posteriores podrá mover tan solo a un espacio adyacente a esa misma costa. Pese a esto siempre se considera que ocupa por completo la totalidad de la región. Si una flota recibe la orden de mover a una de estas regiones y es posible para la flota hacerlo a cualquiera de sus dos costas, la orden debe especificar a cuál de ellas lo hace o de lo contrario la flota no podrá desplazarse.

Una flota que pueda avanzar sobre una de estas regiones puede apoyar una acción en esa región independientemente de la separación de sus costas (ver sección IX, La orden de Apoyo). De esta forma una flota en Marsella puede mover a España solo sobre su costa sur, pero sin embargo puede apoyar una acción en cualquier parte de España, incluso si la acción fuese una orden a una flota para mantenerse o mover a la costa norte de España.

Debe quedar claro que la situación contraria no es válida. Una flota en la costa norte de España no puede apoyar una acción de otra unidad situada en Marsella

o sobre ella, puesto que no puede desplazarse a Marsella en un único movimiento.

c. Suecia y Dinamarca. Cualquier ejército o flota puede mover de Suecia a Dinamarca o a la inversa. Una flota que mueva del Mar Báltico al Skaggeak o viceversa debe mover en primer lugar a Suecia o Dinamarca. La frontera común con Dinamarca no separa la costa sueca en dos partes así como tampoco Dinamarca se considera adyacente a Berlín.

IX. Conflictos

Si una o más unidades reciben órdenes para desplazarse a un mismo espacio ninguna de ellas podrá hacerlo. Si cualquier unidad no recibe ninguna orden de movimiento o este resulta imposible de ejecutar y a otra unidad se le ordena avanzar sobre su posición, dicho movimiento no podrá realizarse. Si a dos unidades se les ordena avanzar a cada una sobre el espacio que la otra ocupa, ninguna podrá hacerlo. Estas tres situaciones reciben el nombre de "situaciones de equilibrio". Como cualquier otra regla que afecte a los conflictos entre unidades, se aplica sin importar que las unidades envueltas sean ejércitos o flotas, puesto que son unidades esencialmente iguales en cuanto a fuerza y diferentes tan solo en los espacios a los que pueden desplazarse. Estas reglas también son de aplicación con independencia de que las unidades implicadas pertenezcan a la misma o a diferente potencia (con las dos excepciones indicadas en IX.3 y la nota en IX).

X. La orden de apoyo

1. Apoyo

Cualquier unidad puede renunciar a desplazarse para en su lugar apoyar a otra unidad a mantenerse en su posición o a avanzar sobre un espacio. Este espacio debe ser siempre uno al que la unidad que apoya pudiese desplazarse si no se le opusiera ninguna otra unidad. Es decir, el espacio que sea el destino de la acción que se apoya debe ser adyacente al espacio ocupado por la unidad que realiza el apoyo y adecuado para su movimiento dependiendo de que se trate de un ejército o de una flota.

Para ordenar un apoyo es preciso escribir la posición de la unidad que apoya, la palabra "apoya" y tanto la posición como en su caso el destino de la unidad apoyada. La letra "A" puede ser utilizada como indicador de apoyo.

Como ejemplo de órdenes de movimiento y apoyo:

Ejército en Tirol mueve a Munich :

Abreviada : E Tir - Mun

Ejército en Borgoña apoya movimiento de ejército en Tirol a Munich :

Abreviada : E Bor A E Tir - Mun

Para acciones que impliquen unidades de otras potencias debe indicarse esta :

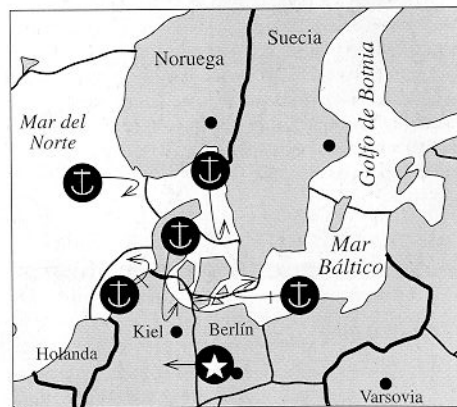
Ejército en Silesia apoya movimiento de ejército ruso en Varsovia a Prusia:

Abreviada : E Sil A E rus Var - Pru

Las flotas pueden apoyar a ejércitos y viceversa pero las flotas nunca pueden prestar apoyo sobre una región interior ni sobre una región costera no adyacente a través de la misma costa. Un ejército no puede prestar apoyo sobre una zona marítima puesto que no le es posible desplazarse a ella.

2. Efectos del apoyo

Una unidad actúa con su propia fuerza y la de aquellas que le apoyan. Salvo que se le oponga otra unidad con un apoyo igual o superior, podrá realizar su acción. Las unidades que con un apoyo similar entren en conflicto en las situaciones descritas en la sección VIII de estas reglas deben aplicarse. Cualquier unidad situada en un espacio atacado por otra unidad con más apoyos es desalojada y debe ser retirada o eliminada del juego.



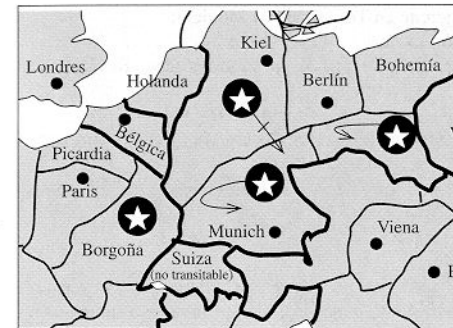
Ejemplo 1

Inglaterra : F Din-Kie, F MNI-Din, F Hel A F MNI-Din

Rusia : E Ber-Kie, F Bal A Ska-Din, F Ska-Din

Inglaterra no puede desplazar su propia unidad pero su ataque con apoyo sobre Dinamarca es suficiente para bloquear el ataque de Rusia sobre la misma zona.

(En todos los ejemplos siguientes aparecerán subrayadas todas las órdenes de movimiento que no puedan ser completadas.)



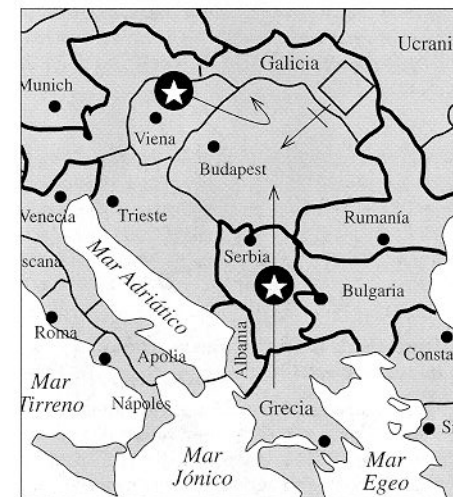
Ejemplo 2

Francia : E Bor M

Alemania : E Mun-Bor, E Kie A E Austríaco Boh-Mun

Austria : E Boh-Mun

El apoyo alemán al ataque austriaco no le permite avanzar para desalojar a la unidad alemana. Hay que tener en cuenta que si el jugador austriaco hubiera apoyado su ataque con una de sus propias unidades (Por ejemplo E Tir A E Boh-Mun) el ejército alemán de Munich hubiera sido forzado a retirarse.



Ejemplo 3

Austria : E Ser-Bud, E Vie-Bud

Rusia : E Gal A E austríaco Ser-Bud

El movimiento austriaco E Ser-Bud tiene éxito debido al apoyo ruso. No hubiera sido así de haber estado ocupada Budapest por un ejército austriaco. (Hay que tener en cuenta que el movimiento tiene éxito independientemente de que el apoyo provenga de una unidad de la propia nacionalidad o no).



Ejemplo 4

Austria : E Ser M

Rusia : E Rum-Ser, E Bud A E Rum-Ser

Turquía : E Bul-Ser, E Gre A E Bul-Ser

Nada le ocurre al ejército austriaco en Serbia. Si hubiese intentado apoyar en cualquier otra acción su apoyo habría sido cortado por cualquiera de los dos ataques.

3. Prohibición de retiradas mutuas

Una excepción citada en la sección VIII. Conflictos indica que no es posible llevar a cabo una orden para avanzar sobre un espacio ocupado por otra unidad de una misma potencia si esta no pudiese abandonar dicha posición. Una orden así puede ser utilizada no obstante para otros fines tales como el bloqueo de un ataque de unidades de otras potencias con menores apoyos sobre el mismo espacio. De igual forma una orden dada a una unidad de una nación apoyando un ataque de otra nación contra un espacio ocupado por una unidad de la primera no hace posible desalojar a esta, pero puede ser válido para otros propósitos.

4. Bloqueo mutuo

Aunque una nación no puede hacer desalojar sus propias unidades, si que es posible generar una situación de bloqueo ordenando dos ataques con iguales apoyos sobre el mismo espacio. Sin embargo si uno de los ataques tuviese más apoyos que el otro deberá ser realizado.

5. Unidades acosadas

Puesto que el desalojo de unidades tiene lugar solamente cuando otra unidad logra ocupar el espacio en



Ejemplo 5
 Turquía: E Bul-Rum
 Rusia: E Rum-Bul, E Ser A E Rum-Bul, E Sev-Rum

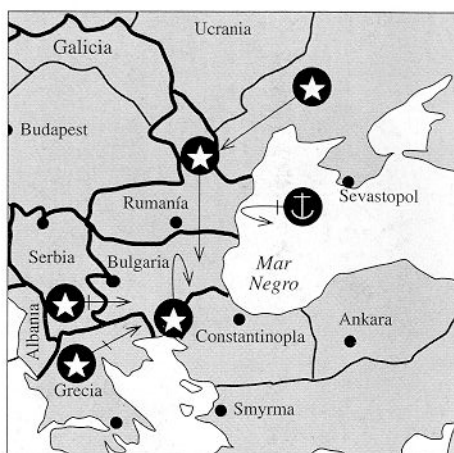
El ejército turco en Bulgaria es desalojado. El ejército ruso en Sebastopol aunque haya recibido órdenes de avanzar sobre la misma región que el ejército turco en Bulgaria, podrá hacerlo puesto que este es desalojado por un ataque con origen en la región en disputa. (Tanto el ejército ruso en Sebastopol como el turco de Bulgaria reciben orden de avanzar sobre Rumanía, pero puesto que el ejército ruso en Rumanía desaloja al turco, el ejército ruso de Sebastopol puede avanzar sobre Rumanía).

cuestión, como se indica en IX.2 más adelante, debe tenerse en cuenta que en el caso de dos ataques sobre un mismo espacio y con iguales apoyos que se bloqueen mutuamente la unidad que ocupa dicho espacio no es desalojada.

6. Mantenerse en posición

Una unidad a la que no se le ordene mover (cualquiera que reciba una orden de mantenerse, transportar o apoyar o bien que no reciba orden alguna) puede recibir el apoyo de otras unidades para mantenerse en su posición. Una unidad que recibe la orden de mover puede recibir apoyo de otras solamente para ese intento de movimiento. No puede recibir apoyo para mantenerse en su posición en previsión de que su intento de movimiento fracase.

Hay que tener en cuenta que una unidad no precisa estar adyacente a la que recibe su apoyo. Debe estar en posición adyacente al espacio sobre el que presta el apoyo y además ser capaz de mover a dicho espacio en el supuesto de que no se lo impidiesen unidades enemigas.



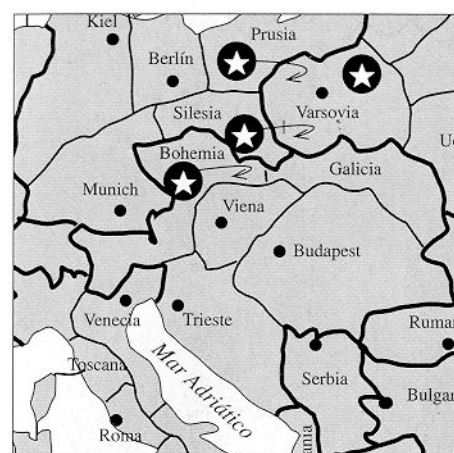
Ejemplo 6
 Turquía: E Bul-Rum, F MNe A E Bul-Rum
 Rusia: E Rum-Bul, E Gre A E Rum-Bul, E Ser A E Rum-Bul, E Sev-Rum

Pese a recibir apoyo, la unidad turca desalojada de Bulgaria es incapaz de evitar el avance ruso en Rumanía aun sin que este cuente con ningún apoyo, puesto que el ejército turco es desalojado por una unidad proveniente de Rumanía ejército ruso de Sebastopol puede avanzar sobre Rumanía).

gas. El apoyo nunca puede ser dado por parte de unidades que estén siendo transportadas por flotas. Tampoco está permitido que un jugador anule por medio de un ataque el apoyo prestado por otra de sus propias unidades (ver X. Anulación de los apoyos entre unidades).

7. Desalojo de unidades que participan en un bloqueo

De las reglas previas se deduce que cuando dos o más unidades con iguales apoyos reciben la orden de avanzar sobre el mismo espacio, ninguna puede hacerlo, incluso cuando una de ellas sea desalojada por otro ataque en ese mismo turno. Sin embargo si dos unidades reciben la orden de avanzar sobre el mismo espacio y una de ellas es desalojada por la unidad ocupante del espacio que pretendía tomar, la otra unidad puede ocupar este.



Ejemplo 7
 Alemania: E Pru-Var, E Sil A E Pru-Var
 Rusia: E Var P, E Boh-Sil

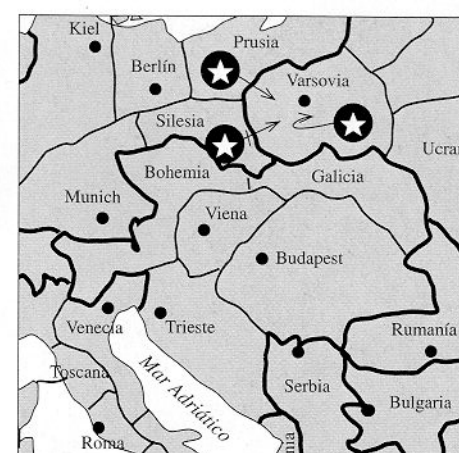
El apoyo del ejército alemán en Silesia es anulado por el ataque desde Bohemia.

XI. Anulación de los apoyos entre unidades

Si cualquier unidad que recibe orden de apoyar a un determinado espacio es atacada desde otro espacio diferente a aquel o es desalojada por un ataque desde cualquier espacio, incluido aquel sobre el que prestaba apoyo, su apoyo queda anulado. La unidad que debía recibirlo no se beneficiará de él.

XII. Retiradas

Tras ser leídas todas las órdenes, resueltos los conflictos y realizados los movimientos, cualquier unidad que deba ser desalojada de su posición será retirada. Para ello deberá mover a un espacio adyacente y al que pueda desplazarse teniendo en cuenta el tipo de unidad de que se trate, flota o ejército. Nunca podrá retirarse a un espacio ocupado por otra unidad, ni al espacio del que provenga la unidad que provoque su desalojo. Tampoco podrá retirarse a un espacio vacante por causa de un bloqueo entre las unidades que pretendiesen ocuparlo. De no haber un espacio adecuado para su retirada la unidad se considerará eliminada y su ficha se retirará del tablero.



Ejemplo 8
 Alemania: E Pru-Var, E Sil A E Pru-Var
 Rusia: E Var-Sil

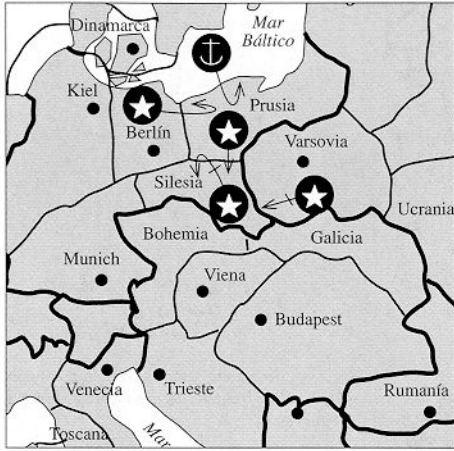
El apoyo alemán sobre Varsovia no es anulado por la acción del ejército ruso puesto que proviene del espacio sobre el que se realiza el apoyo.

1. Anotación de las retiradas

Si son varias las unidades que deben ser retiradas, los jugadores implicados deberán indicar por escrito el espacio sobre el que desean hacerlo, sin conversaciones entre ellos y haciéndose público de forma simultánea.

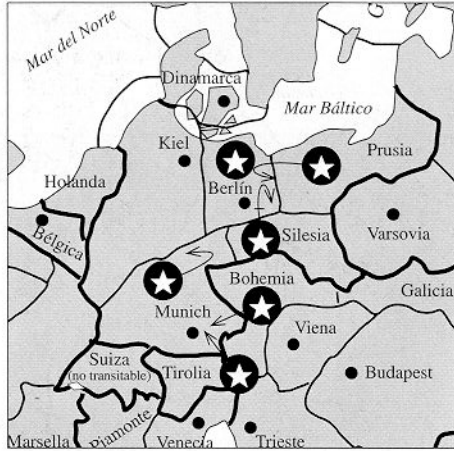
2. Otras reglas para las retiradas

Un jugador puede escoger eliminar una unidad en lugar de retirarla a otro espacio. Si dos o más unidades tienen un único mismo espacio posible para su retirada todas deberán ser eliminadas, salvo que solo una de ellas reciba la orden de retirada y para el resto se indique una orden de eliminación. En este caso la unidad que reciba la orden de retirada podrá realizarla. Si dos o más unidades reciben orden de retirarse a un mismo espacio, todas ellas serán eliminadas. Si un jugador no ordena la retirada de cualquier unidad obligada a ello, también dicha unidad será eliminada. En ningún caso podrá apoyarse con otras unidades la retirada de otra, ni realizarse haciendo uso de la regla de transporte.



Ejemplo 9
Alemania: E Ber-Prú, E Sil A E Ber-Prú
Rusia: E Pru-Sil, E Var A E Pru-Sil, F Bol-Prú

El ejército alemán de Silesia es desalojado por el ejército ruso que avanza desde Prusia. El apoyo del ejército de Silesia es anulado y el ejército alemán de Berlín y la flota rusa del Báltico se bloquean.



Ejemplo 10
Alemania: E Ber M, E Mun-Sil
Rusia: E Pru-Ber, E Sil A E Pru-Ber, E Boh-Mun, E Tir A E Boh-Mun

El ejército alemán de Munich es desalojado por un ataque ruso, pero aún así es capaz de cortar el apoyo del ejército ruso en Silesia y con ello impedir la entrada en Berlín del ejército ruso de Prusia. En efecto, cualquier ataque sobre una unidad que apoye a otra anula dicho apoyo.

XIII. La orden de transporte

1. Transporte de un ejército a través de una zona de mar

Una flota en una zona de mar puede transportar a un ejército desde una región en una costa adyacente a otra región en otra costa también adyacente. Para ello el ejército debe recibir orden de movimiento a la región de destino y la flota debe recibir la orden de transportarlo. La letra T puede ser usada para indicar la orden de transporte. Esta orden debe indicar tanto la posición inicial como el destino del ejército que se ha de transportar. Ambas órdenes deben indicar el mismo destino o de lo contrario el ejército no podrá realizar su movimiento. Como ejemplo de orden: E Lon - Bel, F MNo T E Lon - Bel. También es posible transportar ejércitos de diferente nacionalidad. Para una mayor claridad en las órdenes es deseable indicar la nacionalidad de la unidad transportada: F MNo T E inglés Lon - Bel. Una flota nunca puede transportar a más de un ejército en el mismo turno de juego.

2. Transporte de unidades por más de una zona de mar

Si dos o más flotas ocupan zonas de mar contiguas es posible transportar a un ejército a través de todas

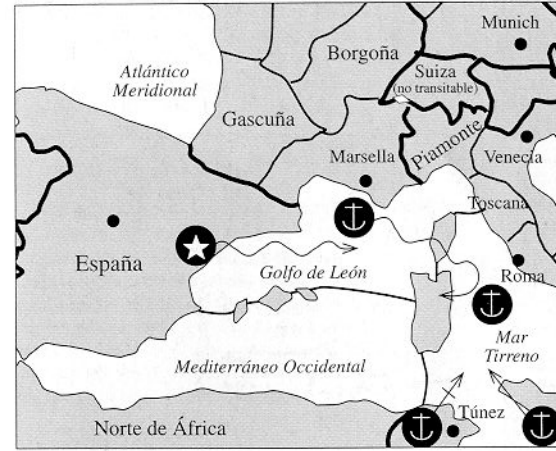
ellas en un solo turno. Así si el jugador inglés da las órdenes E Lon-Tun, F C.Ing T E Lon-Tun, F MA T E Lon-Tun y el jugador francés lo hace con F West T E Inglés Lon-Tun la resolución de todas estas órdenes llevará al ejército inglés de Londres hasta Túnez en un solo turno. Debe tenerse en cuenta que si el convoy es neutralizado o el movimiento fallase, el ejército inglés deberá permanecer en Londres.

3. Neutralizado un transporte por mar

Si una flota que haya recibido la orden de transportar a un ejército es desalojada de su posición durante el turno, el ejército transportado deberá permanecer en su región de origen y no tendrá ningún efecto sobre la región a la que se le ordenaba desplazarse. Un ataque contra una flota que realice un transporte pero que no la desaloje de su posición no causará ningún efecto sobre el transporte.

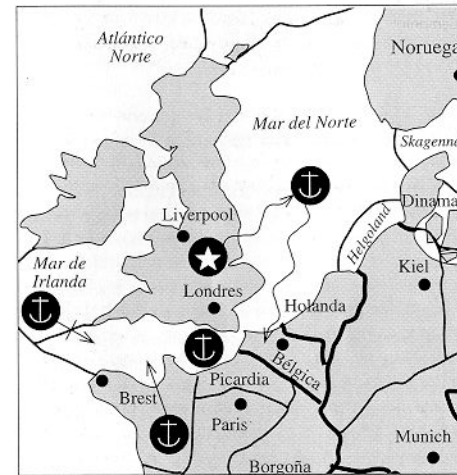
4. Más de una ruta por el transporte por mar

Si la redacción de las órdenes dadas a las unidades permiten diferentes rutas por las que el ejército transportado pueda desplazarse, la orden no deberá ser anulada por ello. El ejército podrá ser transportado pese al



Ejemplo 11
Francia: E Esp-Nap, F GLe T E Esp-Nap, F Tir T E Esp-Nap
Italia: F MJo-MTi, F Tun A F MJo-MTi

La flota francesa del Tirreno es desalojada y con ello el ejército francés no logra mover de España a Nápoles.



Ejemplo 12
Inglaterra: E Lon-Bel, F CMa T E Lon-Bel, F MNo T E Lon-Bel
Francia: F Bre-Ing, F Mlr A Bre-Ing

El ejército de Londres tiene dos rutas para su transporte, de las cuales tan solo una es anulada por las flotas francesas. La unidad inglesa puede desembarcar en Bélgica.

posible desplazamiento de alguna flota, salvo que todas las posibles rutas sean neutralizadas.

5. El ataque por unidades transportadas no rompe determinados apoyos

Si un ejército que está siendo transportado ataca a

una flota que apoya una acción sobre una zona de mar y esta zona contiene una flota que transporta al ejército atacante, el apoyo sigue activo y no se cancela.

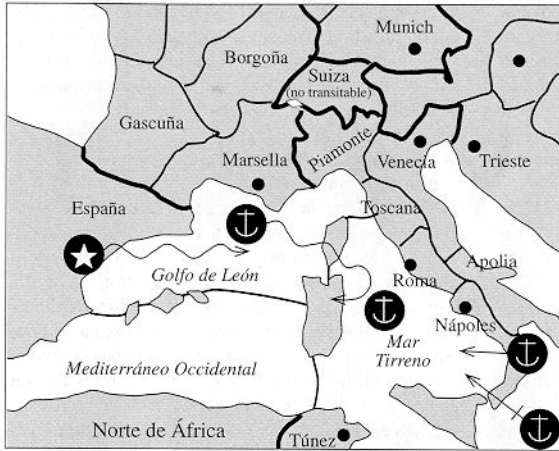
6. Existencia de rutas mediante transporte por mar y por tierra

Si un ejército puede llegar a su destino tanto por una ruta terrestre como por medio del transporte por flotas debe optarse por una de ellas, descartando la otra, de acuerdo al sentido general de las órdenes dadas a sus unidades por el jugador que controle el ejército a desplazar.

XIV. Ganar y perder unidades

1. Ocupación de centros de suministros

La ocupación de un centro de suministro por una de las grandes potencias tiene lugar cuando tras el final de un turno de otoño, incluidas las posibles retiradas, alguna de sus unidades ocupa el centro de suministro. Una vez que se ha logrado la ocupación puede abandonarse la región por el tiempo que se desee y la potencia ocupante podrá mantener a una unidad en el tablero por ese centro de suministros hasta que otra potencia lo ocupe al final de un turno de otoño. Es preciso hacer notar que la ocupación tan solo tiene lugar al final de los turnos de otoño. Cualquier unidad que ocupa un centro de suministros al final de un turno de otoño no afecta al control del centro. Así pues quien domina un centro de suministros mantiene su control mientras que al final de cada turno de otoño dicho centro esté vacante u ocupado por una de sus propias unidades.



Ejemplo 13

Francia : E Esp-Nap, F Gle T E Esp-Nap,
F MTi T E Esp-Nap

Italia: F MJo-MTi, F Nap A F MJo-MTi

Sin la regla XIII.5 el jugador francés podría reclamar que su ejército anula el apoyo de la flota de Nápoles, protegiendo así a la flota del Tirreno de su desalojo, mientras que el jugador italiano podría reclamar que el desalojo de dicha flota anula el transporte del ejército francés impidiendo su ataque sobre Nápoles y la anulación del apoyo.

2. Construir y eliminar unidades

Al completar cada turno de otoño y las posibles retiradas que debieran realizarse tras él, cada jugador debe ajustar el número de sus unidades sobre el tablero al número de centros de suministros que controla. Si posee menos centros que unidades, debe eliminar las unidades sobrantes retirándolas del tablero. Las unidades concretas a eliminar deben ser escogidas por su propietario.

Si un jugador controla más centros de suministros que unidades, puede construir nuevas unidades y situarlas una en cada uno de los centros de suministros de sus regiones iniciales, en el supuesto de que estas todavía queden bajo su control. Si la nueva unidad va a ser situada en una región costera debe especificarse si se desea colocar un ejército o una flota (Si Rusia desea construir una flota en San Petersburgo debe especificar también en cual de sus dos costas la hará o la unidad no será colocada). Si todas las regiones iniciales con centro de suministros de un jugador estuviesen ocupadas por sus propias unidades o bajo el control de otros jugadores deberá esperar hasta la conclusión de un turno de otoño posterior en el que la situación cambiase y así poder colocar cualquier unidad a la que tuviera derecho en ese preciso momento. Debe quedar claro que si un jugador ha perdido el control de todos sus centros de suministro iniciales puede continuar actuando con sus unidades y aquellos otros centros de suministro que controle, pero no le será posible construir nuevas unidades hasta que retome el control de alguno de sus centros de suministros iniciales y lo deje vacante al final del siguiente turno de otoño.

De igual forma que en el caso de las retiradas, la construcción de nuevas unidades o su eliminación del juego se indican por escrito, en secreto, y deben ser

reveladas de forma simultánea sin que se permita ningún periodo para discusiones entre los jugadores.

XV. Reglas diversas

1. Aclaraciones sobre algunas reglas

- Las flotas que ocupen Kiel, Constantinopla o cualquier región costera no pueden transportar unidades.
- La regla que indica que en el caso en que dos unidades reciben la orden de avanzar cada una a la región ocupada por la otra ninguna de ellas se desplazará, no es de aplicación en el caso en que tres o más unidades intercambien su posición por rotación (Ejemplo : E Hol-Bel, F Bel-MNor, F MNor-Hol).
- Dos unidades pueden intercambiar sus posiciones si ambas son transportadas por mar (Ejemplo : Inglaterra ordena E Lon-Bel, F MNor T E Lon-Bel y Francia ordena E Bel-Lon, F Can T E Bel-Lon)

2. Duración del juego

Para evitar una excesiva duración del juego pueden aplicarse varias medidas : No debe permitirse más de cinco minutos para la escritura de órdenes tras los periodos de diplomacia. No debe permitirse la diplomacia o conversaciones entre jugadores en los periodos de escritura o lectura de las órdenes, entre la ejecución de estas y la de las retiradas o durante los reajustes de unidades.

3. Reglas alternativas para menos de siete jugadores

Seis jugadores : Debe eliminarse del juego a Italia. Las unidades italianas deben situarse en sus posiciones

iniciales y defenderse por ellas mismas, sin apoyarse unas a otras. Pueden ser apoyadas por unidades controladas por cualquiera de los jugadores como con cualquier otra unidad que recibe órdenes de mantenerse en su posición. Si cualquier unidad italiana es forzada a retirarse deberá ser eliminada del juego. Esta disposición inicial sería la representación de la situación histórica en Europa en 1870.

Cinco jugadores: debe eliminarse del juego a Italia y Alemania, tal y como se describió anteriormente para Italia. Representaría la situación europea del año 1801.

Cuatro jugadores: un jugador controla Inglaterra y los otros tres controlan las siguientes parejas de países: Austria-Francia, Alemania-Turquía y Rusia-Italia.

Tres jugadores: para este caso se dispone de dos alternativas.

- Un jugador controla Rusia y los otros dos juegan con tres países cada uno : Inglaterra-Francia-Alemania y Austria-Italia-Turquía.
- Un jugador controla Inglaterra, Alemania y Austria, el segundo Rusia e Italia y el tercero controla Francia y Turquía.

Dos jugadores: Un jugador controla Inglaterra, Francia y Rusia y el otro Austria, Alemania y Turquía. Italia es neutral al inicio del juego y no puede entrarse en su territorio. El juego representa la situación histórica de la Primera Guerra Mundial y puede considerarse que el primer turno sea el de primavera de 1914. Antes de los reajustes de unidades tras el turno de otoño de 1914 se lanza una moneda para decidir quién ganará el control de Italia a partir del turno siguiente. Las condiciones de victoria se cambian debiendo controlar un jugador veinticuatro centros de suministro para ganar la partida. Se trata de una excelente forma de iniciar a un nuevo jugador en las reglas del juego.

En los juegos para cuatro, tres o dos jugadores debe considerarse el control de los centros de suministros de forma individual para cada potencia, aunque varias de ellas sean controladas por la misma persona. Los reajustes de unidades deben ser realizados por cada nación conforme con las reglas del juego.

4. Desorden civil

Si un jugador abandonase el juego o no le fuese posible dar órdenes a sus unidades en un turno se asumirá que su nación ha llegado a una situación de colapso político. Sus unidades deberán mantenerse en sus posiciones pero sin apoyarse unas a otras. Si son obligadas a retirarse deberán ser eliminadas del juego. No se crearán nuevas unidades para esta nación. Un jugador que no haya podido dar órdenes a sus unidades puede volver al juego si lo desea siempre que todavía mantenga alguna de sus unidades en el tablero. De cualquier forma es preferible que en situaciones como esta se in-

vite a otra persona que no haya intervenido en el juego o a un jugador cuyas unidades hayan sido eliminadas previamente a reemplazar al jugador ausente. Los jugadores deberían acordar qué solución tomar ante esta posibilidad antes de comenzar el juego.

5. Eliminación de unidades de potencias en desorden civil

Si una potencia en situación de desorden civil tuviese que retirar del juego a cualquiera de sus unidades por la pérdida de centros de suministro, deberá ser eliminada en primer lugar la unidad más alejada de sus regiones iniciales. Se eliminará la más distante del centro de suministros inicial propio más próximo, calculado por la ruta más corta, incluyendo un posible transporte marítimo y escogiendo una flota antes que un ejército. Si varias unidades cumplen todos estos requisitos en igualdad de condiciones deben retirarse del juego las unidades que ocupen regiones cuyos nombres completos figuren en primer lugar en una clasificación alfabética.

Cuadro con explicación de los símbolos utilizados en los gráficos de ejemplo

- | | | | |
|-----|--|---|-------|
| ★ | Ejército | ⚓ | Flota |
| → | Movimiento que logra su objetivo. | | |
| →+ | Acción de apoyo con éxito. | | |
| →~ | Movimiento de transporte marítimo. | | |
| →← | Movimiento que no alcanza su objetivo. | | |
| →+← | Apoyo que no tiene éxito. | | |

En todos los ejemplos se ha utilizado la notación habitual para representar las acciones de las unidades. Se indican en primer lugar el tipo de unidad (F para flotas y E para ejércitos). A continuación la orden dada (A para apoyos, T para transportes o nada en el caso de una orden de movimiento) seguida de la posición de origen y la de destino. Para los casos de apoyo a otras unidades debe indicarse claramente la unidad a la que se presta el apoyo. Así la orden dada a un ejército que ocupase Bélgica de avanzar sobre Holanda se anotaría como E Bel-Hol. La orden para este mismo ejército de apoyar en avance sobre Holanda de un ejército que ocupase Kiel se anotaría como E Bel A E Kei-Hol. Es habitual también en los casos en que se lleva un registro de los movimientos de la partida subrayar aquellas acciones que no hayan tenido éxito.

Abreviaturas de cada región o zona marítima

Nombre	Abreviatura	Nombre	Abreviatura
Turquía		Austria - Hungría	
Siria	Sir	Budapest	Bud
Armenia	Arm	Galicia	Gli
Smirna	Smi	Trieste	Tri
Ankara	Ank	Viena	Vie
Constantinopla	Con	Bohemia	Boh
		Tirol	Tir
Rusia		Neutrales	
Sebastopol	Seb	Grecia	Gre
Ucrania	Ucr	Bulgaria	Bul
Varsovia	Var	Serbia	Ser
Moscú	Mos	Albania	Alb
Livonia	Lvn	Rumania	Rum
San Petersburgo	SPT	Finlandia	Fin
		Suecia	Sue
Italia		Noruega	Nor
Nápoles	Nap	Dinamarca	Din
Apulia	Apu	Holanda	Hol
Roma	Rom	Bélgica	Bel
Toscana	Tos	España	Esp
Venecia	Ven	Portugal	Por
Piamonte	Pia	África del Norte	Afr
		Tunez	Tun
Alemania		Zonas marítimas	
Munich	Mun	Mar de Barents	MBa
Silesia	Sil	Mar de Noruega	MNo
Prusia	Pru	Golfo de Botnia	GBo
Berlín	Ber	Mar Báltico	Bal
Ruhr	Ruh	Skagerrak	Ska
Kiel	Kie	Mar del Norte	MNt
		Helgoland	Hel
Francia		Canal de la Mancha	CMa
Marsella	Mar	Atlántico Norte	AtN
Gascuña	Gas	Mar de Irlanda	MIr
Borgoña	Bor	Atlántico Central	AtC
París	Par	Mediterráneo occidental	MOC
Brest	Bre	Golfo de León	GLe
Picardía	Pic	Mar Tirreno	MTi
		Mar Jónico	MJo
Inglaterra		Mar Adriático	MAd
Londres	Lon	Mediterráneo oriental	MOr
Gales	Gal	Mar Egeo	MEg
Yorkshire	Yor	Mar Negro	MNe
Liverpool	Liv		
Edimburgo	Edi		
Clyde	Cly		

Azul oscuro

Negro

IN INGLATERRA

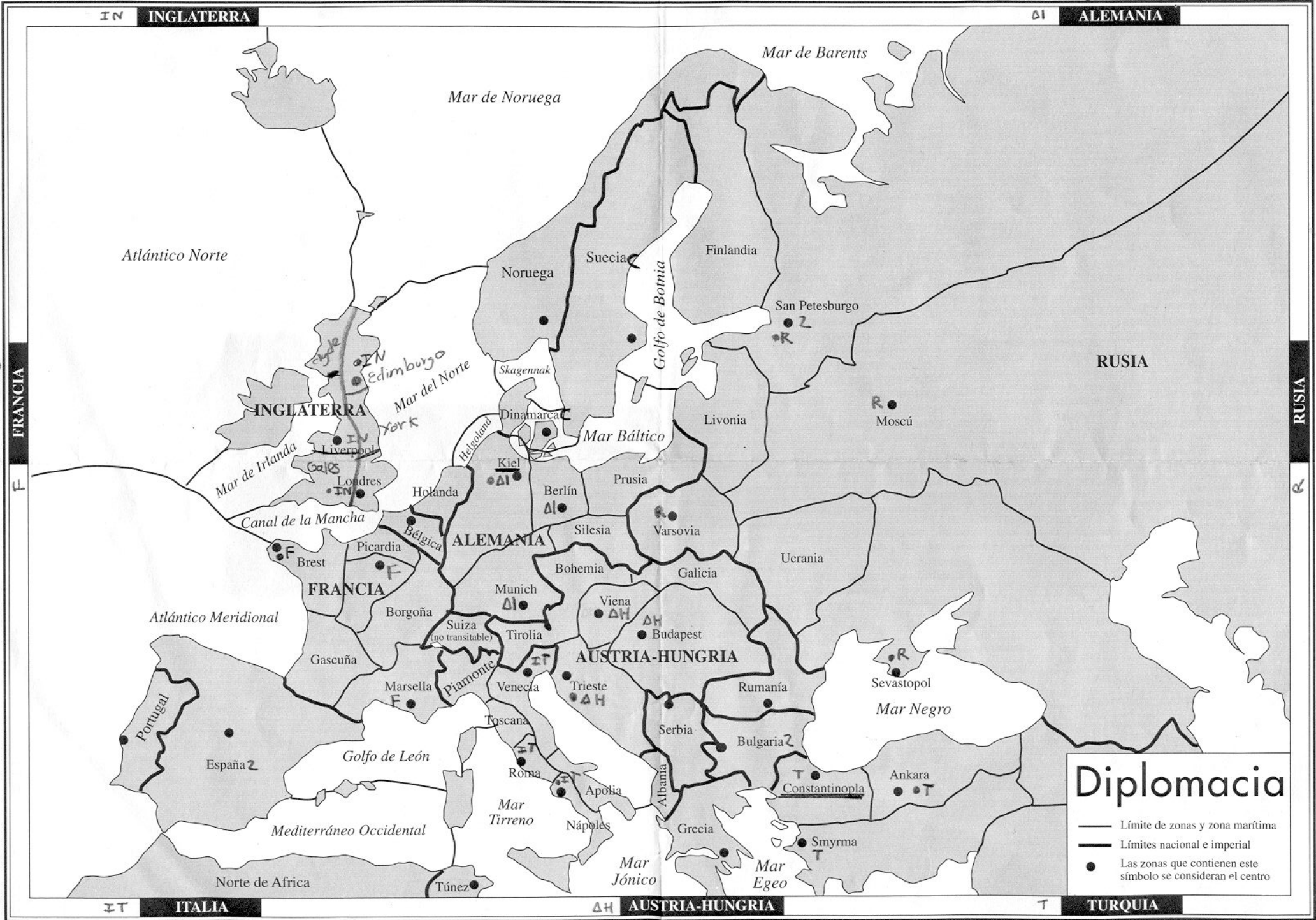
AI ALEMANIA

Azul claro

FRANCIA

RUSIA

Bianco



Atlántico Norte

Atlántico Meridional

IT ITALIA

ΔH AUSTRIA-HUNGRIA

T TURQUIA

Verde

Rojo

Amarillo

Diplomacia

- Límite de zonas y zona marítima
- Límites nacional e imperial
- Las zonas que contienen este símbolo se consideran el centro

IN

AI

F

R

IT

ΔH

T

Mar de Noruega

Mar de Barents

Atlántico Norte

Mar de Irlanda

Mar del Norte

Mar Báltico

Mar Negro

Atlántico Meridional

Golfo de León

Mar Tirreno

Mar Jónico

Mar Egeo

Norte de Africa

Mediterráneo Occidental

Portugal

España

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

FRANCIA

ALEMANIA

AUSTRIA-HUNGRIA

RUSIA

INGLATERRA

BY DONKIJOT3