

©, 1982 by Nike and Cooper Española, S. A., sobre estas instrucciones y sobre el total de componentes del presente juego de mesa. Las piezas de madera utilizadas en los **juegos NAC** están sujetas a las normas internacionales de no toxicidad siguientes:

**DIN:** 66070 y EN 71.

**EG:** Normas europeas de regulaciones de seguridad de los juegos CEN/GT52.

Septiembre de 1974, París.

**Inglaterra:** Normas de regulación de seguridad de 1974 (Protección al Consumidor) n.º 1.367.

**USA:** The Standard Association Publications, A.S.A. Z 66, 1-1955 y 1. 3. 1974.





# LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.

## Introducción Histórica

El 1 de septiembre de 1939, Alemania invade Polonia, con lo que se considera iniciada "La Segunda Guerra Mundial". El año siguiente se generalizan las hostilidades en Europa; y Alemania, con la colaboración de Italia, domina Francia, el Benelux, Dinamarca, Noruega y los estados balcánicos. La guerra adquiere su nivel de máxima envergadura con el ataque de Alemania y sus aliados a Rusia y el casi completo control del norte de África. Tras el ataque del Japón a Estados Unidos, éstos declaran la guerra a Alemania, y el potencial humano e industrial norteamericano, va inclinando poco a poco la balanza del lado de los aliados occidentales y Rusia. Los norteamericanos desembarcan en el norte de África, y los aliados abren un nuevo frente, primero en Sicilia y después en la propia Italia. Rusia avanza, lenta pero inconteniblemente hacia el Oeste y en 1944 se crea el tercer frente con el desembarco de Normandía. Copado el ejército alemán, tiene que retroceder hasta luchar en su propio territorio. En 1945 cesan las hostilidades con la rendición incondicional de Alemania.



— Stukas alemanes.

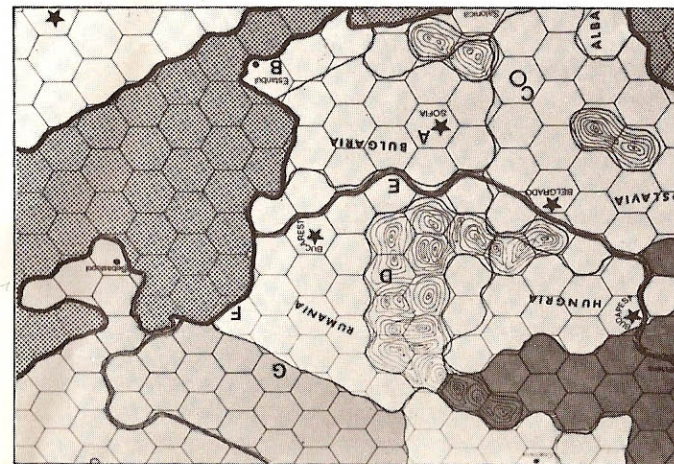
## 1/Componentes

- Un tablero con el mapa político de la Europa de 1939.
- Tres plantillas troqueladas de fichas.
- Una bolsa de plástico para guardar las fichas después de sacar de sus plantillas.
- Un dado.
- El presente libro de instrucciones.

## 2/Explicación de los componentes.

### 2.1. Tablero

El tablero es un mapa político de Europa y el norte de África, tal y como estaban



— A: Capital. B: Ciudad. C: Aeropuerto. D: Montes. E: Río. F: Litoral. G: Frontera.

configurados los territorios en 1939.

Los países y territorios son:

\* **EJE** (Alemania y sus aliados, en tonos grises).

Alemania.

Italia (más sus posesiones de Albania y Libia).

Finlandia, Hungría, Rumania y Bulgaria.

\* **ALIADOS OCCIDENTALES** (tonos verdes).

Reino Unido (y sus posesiones: Gibraltar, Malta, Chipre, Egipto, Palestina y Jordania).

Francia (más el Marruecos francés, Argelia, Túnez, Líbano y Siria).

Noruega, Holanda, Bélgica, Luxemburgo y Dinamarca.

En este bloque a efectos de juego también se incluyen: Polonia, Yugoslavia y Grecia.

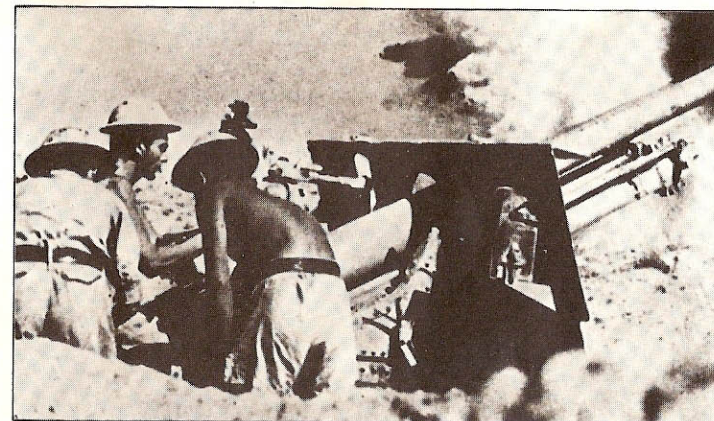
\* **RUSIA** (tono rojo).

\* **NEUTRALES** (amarillo).

España y Portugal, Suiza, Suecia, Irlanda y Turquía.

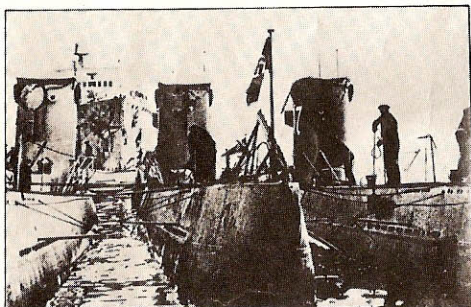
Respecto de estas configuraciones nacionales han de hacerse las siguientes observaciones:

— Artillería inglesa en el norte de África.

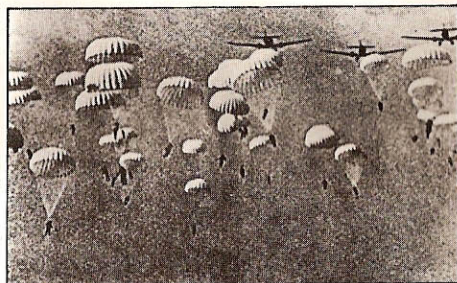




- 1.º/Los Estados Unidos aun no apareciendo su territorio en el mapa intervienen a partir de una determinada fecha junto a los "aliados occidentales".
  - 2.º/Hay ciertos países que forman una unidad de juego, como España y Portugal, Bélgica y Luxemburgo.
  - 3.º/Algunas naciones, como Irlanda y Dinamarca no tienen fichas de ejército.
- Además de lo anteriormente descrito, en el tablero se observan:
- Capitales de nación: Estrella grande.
  - Capitales de territorio o de colonia: Estrella pequeña.
  - Ciudades: Asterisco.
  - Aeropuertos: Círculos negros. (Todas las ciudades y capitales también son aeropuerto.)
  - Montañas: Zonas encerradas en curvas de nivel.
  - Ríos: Trazos azules.
  - Lagos: Zonas azules dentro de territorio (no pueden ser ocupados por fichas de tierra).
  - Litoral: Trazos negros gruesos. Cuando exista la duda de si un determinado exágono es de tierra o mar, se decide a favor de aquello que ocupe más superficie en el exágono en duda.
  - Frontera: Trazos negros finos.
  - Trama de exágonos cubriendo todo el mapa: Zonas por las que se desplazan en su movimiento las fichas.



— El brazo ofensivo básico de la marina alemana, lo constituyó su arma submarina. En la foto tres sumergibles al comienzo de la guerra.



— Lanzamiento de paracaidistas alemanes.

## 2.2. Fichas

Cada ficha de cartón corresponde a una unidad militar de una determinada nación, y las hay de tres tipos:

- **Unidades terrestres:** Con el emblema de la nación. Aproximadamente cada ficha corresponde al concepto militar de Ejército, es decir, a una agrupación de divisiones y otras unidades menores donde se encuentran fuerzas de todos los tipos y especialidades.
  - **Unidades navales:** Con el emblema nacional y fondo amarillo. También en este caso cada ficha corresponde a una agrupación de combate naval, equivalente a la flota y donde se hayan desde navíos de línea a lanchas patrulleras, pasando por destructores, dragaminas, submarinos, transportes de tropas, etc...
  - **Unidades aéreas:** Emblema nacional y fondo rosa. Cada ficha equivale al concepto de "flota aérea", una gran unidad de miles de aparatos donde hay cazas, bombarderos, aviones de ataque, reconocimiento, transportes, etc...
- En el desarrollo de los combates de este juego, se da el caso en numerosas ocasiones

de que una ficha queda destruida y sale de la partida; ésto, evidentemente, no quiere decir, ya que es imposible, que todos los componentes de la unidad han sido destruidos, sino que ésta ha tenido una confrontación con el enemigo, y perdiéndola, ha quedado fuera de combate. Todas las fichas de este juego tienen dos características que se repiten de forma idéntica en todas ellas, y que son:

- El factor de combate.
- El factor de movimiento.

Estos dos últimos conceptos, por ser iguales para todos los contendientes, según el tipo de unidad, no se hacen figurar en la ficha a diferencia de otros juegos de guerra.

Son los siguientes:

- Unidades terrestres: Factor de combate: 1.  
Factor de movimiento: 5
- Unidades navales: Factor de combate: 1  
Factor de movimiento: 8
- Unidades aéreas: Factor de combate: 1  
Factor de movimiento: 12

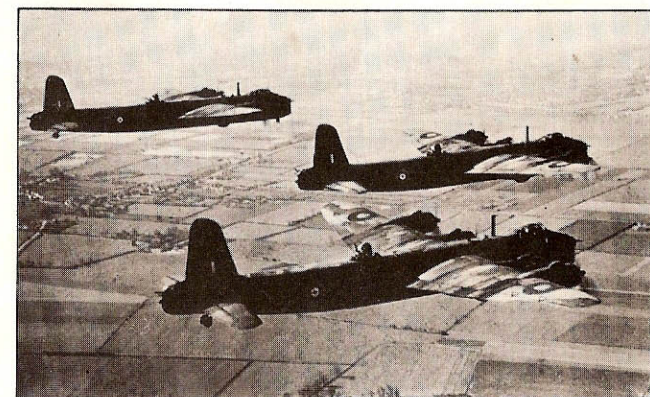
El significado de estos factores es:

- "Factor de combate", es la capacidad operativa de la unidad, es decir, la posibilidad máxima de fuego que es capaz de concentrar en combate. Para la comprensión del sistema de uso del "Factor de combate", es necesario establecer una distinción básica, el de "Unidades de superficie" (tierra y mar) y el de "Unidades aéreas" (aviones). El "Factor de combate" es válido exclusivamente en la confrontación de "Unidades de superficie" entre sí, y en la de "Unidades aéreas" entre sí, pero no en el combate entre una "Unidad de superficie" y una "aérea", que se rige por una norma especial.
- "Factor de movimiento", que es el espacio que es capaz de recorrer como máximo una unidad en un determinado tiempo. El valor representa el número de exágonos en el tablero que la ficha puede recorrer como máximo por turno, si bien puede hacer un recorrido menor o no moverse.

## 2.3. El dado

Se usa para la resolución de los combates, y significa "el factor suerte", para que no esté desproporcionado, el dado especial del juego no lleva ni la cifra "uno" ni la "seis"

- Bombarderos ingleses sobre Alemania.





teniendo un “dos”, dos “treses”, dos “cuatros” y un “cinco”, con lo que la posibilidad de una “suerte” semejante están más igualadas.

### 3/Número de jugadores

El juego se ha hecho para un número ideal de tres jugadores, si bien admite con total facilidad dos contendientes e incluso un número superior a tres.

En la realidad, se enfrentaban de una parte las naciones del “eje” y de otra el resto de los países beligerantes; esto se mantiene en el juego, si bien para el caso de tres jugadores es imprescindible que uno juegue con el “eje”, otro con los que hemos denominado “aliados occidentales” y otro con Rusia; ya que a pesar de ser los rusos y las naciones occidentales aliados, sus intereses y estrategia no resultan siempre coincidentes.

La distribución de países según el número de jugadores es:

- Dos jugadores: uno con el “eje” y otro con los “aliados occidentales” y Rusia.
  - Tres jugadores: Uno con el “eje”, otro con los “aliados occidentales” y otro con Rusia.
  - Cuatro jugadores: Uno con el “eje”, dos con los “aliados occidentales”, mandando uno las fuerzas terrestres y otro las aeronavales y el cuarto con Rusia.
- Obviamente, se entiende, que cuando se hace referencia a un país englobado en uno de los grupos de juego, también se incluyen sus posesiones y colonias.

### 4/Duración de la partida

Se rige por el concepto de “turno”, que es el movimiento y resolución de los combates de todos los contendientes una vez.

En cada turno, el orden es siempre: Primero, el “eje”, después rusos y por último los “aliados occidentales”, por lo que ya queda determinado que comienza la partida el “eje”.

La duración es de 18 turnos, y cada uno corresponde aproximadamente a un cuatrimestre de guerra, comienzo a finales de 1939, final a mediados de 1945. En la plantilla de “recepción de refuerzos” que se encuentra en el ángulo inferior izquierdo del tablero, también puede observarse en su parte inferior el calendario de marca de turnos. Cada vez que se realiza un turno completo, se avanza la ficha NAC de marca de turnos una casilla.

Por todo lo anteriormente expuesto, se deduce que la duración horaria de la partida irá directamente en función de la capacidad reflexiva y de movimiento de los jugadores, siendo lo normal que el período de 18 turnos transcurra en una hora y media.

Es admisible, previo pacto de los jugadores, duraciones mayores o menores.

### 5/¿Quién gana la partida?

La victoria en La Segunda Guerra Mundial, pueden conseguirla o todos los aliados juntos, Rusia y “aliados occidentales” o el “eje”; por lo que no es posible una victoria única de uno de los aliados.

Las posibilidades mediante las que se consigue la victoria son:

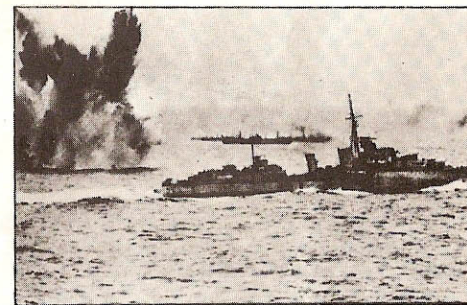
- Quien consiga la rendición del enemigo antes de finalizar el turno 18.
- Quien al finalizar un turno cualquiera tenga tres veces más de fichas (contadas tierra, mar y aire) que el enemigo. Se deben contar las de Rusia y los “aliados occidentales” juntas. Si ha entrado en guerra algún neutral, éstas fichas se consideran como pertenecientes al jugador que las maneja.
- Quien aniquila totalmente a sus enemigos.
- Si finalizado el turno 18 nadie ha conseguido la victoria, caben dos posibilidades: a) Establecer un cese de hostilidades con un empate. b) Continuar la guerra hasta la victoria de uno de los contendientes. La elección de cualquiera de las dos posibilidades, ha de hacerse antes del comienzo de la partida.

### 6/El movimiento de las fichas

- En cada turno, cada ficha sólo puede moverse una vez.
- El movimiento de una ficha viene dado por su “factor de movimiento”.
- El “factor de movimiento” es el mayor número de exágonos que una ficha puede recorrer en una tirada, pudiendo realizar un movimiento inferior, o simplemente no moverse.



— Cuando el ejército ruso se puso en marcha su lento pero inexorable avance, resultó imparable.

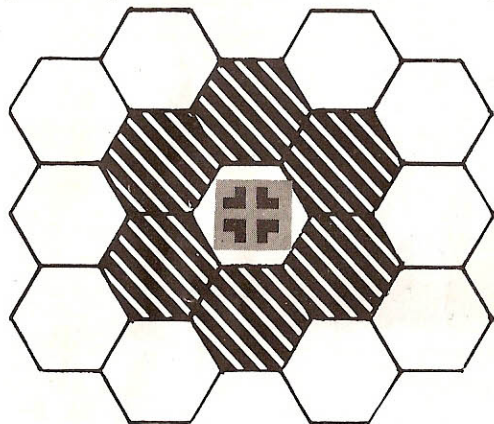


— Un convoy aliado es atacado en pleno Atlántico.

- Se considera “movimiento fraccionado” el hecho de mover parte del “factor de movimiento”, atacar a un enemigo y mover el resto del “factor de movimiento”. Este “movimiento fraccionado” está rigurosamente prohibido.
- Es obligatorio realizar primero todos los movimientos de las fichas propias, y después resolver los combates que se hayan entablado. Una vez hecho ésto, pasa el turno al siguiente jugador.
- En ningún caso una ficha de superficie puede pasar por encima de otra ficha, también de superficie. Si una ficha va en una dirección determinada y en su camino encuentra otra ficha propia o enemiga, tiene que rodearla, nunca puede pasar por encima, aunque esto suponga un retraso en el camino. Los exágonos ocupados por aviones, pueden contarse pero no ocuparse.
- Una vez realizado el movimiento de una ficha, ésta queda inmovilizada hasta el siguiente turno.
- Todas las unidades terrestres, al atravesar zona montañosa, ven reducido en 1 punto su factor de movimiento.



- Cada exágono del tablero sólo puede estar ocupado por una ficha (existe la excepción de los transportes).
- Todas las unidades terrestres, al atravesar un río pierden 1 punto de su factor de movimiento.
- Obviamente, las fichas navales no pueden desplazarse por tierra, ni las terrestres por mar, salvo si van siendo transportadas. Las aéreas pueden hacerlo tanto por tierra como por mar.
- La “zona de control” de una ficha, son los seis exágonos que rodean al exágono en el que la ficha se encuentra. Una ficha no puede atravesar la zona de control de una unidad enemiga, si lo hace, está obligada a detenerse en el primer exágono que pisa de la zona de control de la unidad enemiga y a entablar combate con ella. La “zona de control” sólo rige para las unidades terrestres y navales, pero no para las aéreas.



— Los seis exágonos que rodean al exágono en el que se encuentra una ficha, constituye su “Zona de Control”.

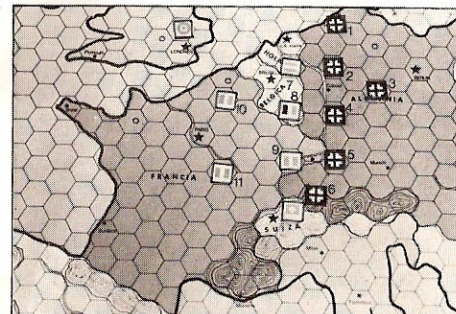
Cuando una ficha entra en la “zona de control” de dos o varios enemigos, elige a cuál de ellas ataca.

Debido a la “zona de control”, una unidad terrestre podrá situarse en la costa de un estrecho, y “controlar” el paso de unidades navales por él, que si lo hacen se verán obligados a combatir con la unidad terrestre que lo está “cerrando”.

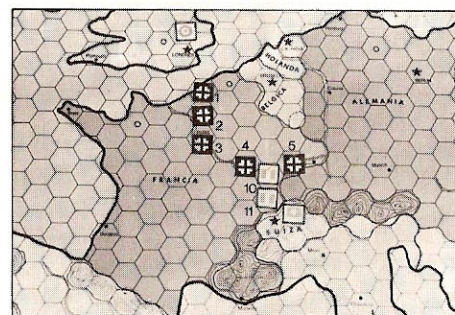
## 7/El combate

- Las unidades de superficie pueden combatir con otras unidades de superficie, utilizando su “factor de combate”.
- Las unidades aéreas pueden combatir con otras aéreas utilizando su “factor de combate”.
- Una o varias fichas propias pueden entablar combate con una o varias fichas del enemigo.
- El combate sólo se produce cuando las fichas están en exágonos adyacentes.
- Los combates se resuelven con el dado (“factor suerte”). Al entablar combate, el jugador atacante tira el dado, multiplicándolo por el “factor de combate”, obteniendo un “valor”, el atacado hace lo mismo obteniendo para su ficha un segundo “valor”, el que resulte superior de ambos da la victoria a la ficha que lo ha obtenido, resultando la otra eliminada y saliendo del juego. En caso de empate se repite la tirada del dado.

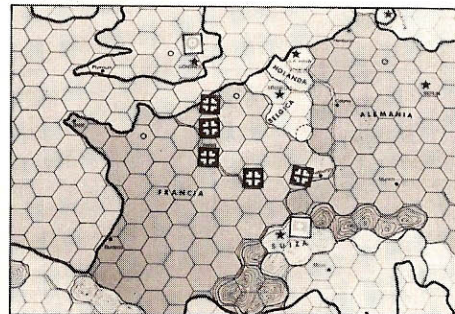
- Siempre se indica antes de tirar el dado, qué unidades atacan a cuáles.
- Cuando varias fichas atacan a una enemiga, sus factores se suman, multiplicándose la adición por el valor del dado.
- Varias fichas pueden atacar a varias enemigas, siempre y cuando todas ellas estén adyacentes entre sí, atacantes y atacadas. Esta posibilidad se reduce a “dos contra dos”.



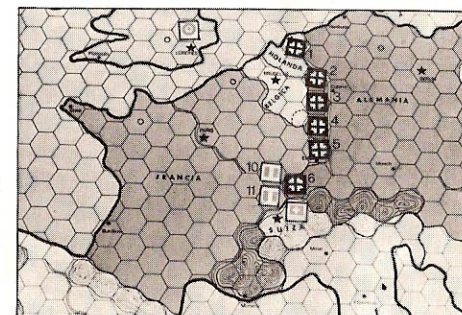
— Ejemplo de posición de comienzo de juego.



— Un nuevo turno; los alemanes mueven y atacan con las fichas 4 y 5 a la 10 francesa, destruyéndola.



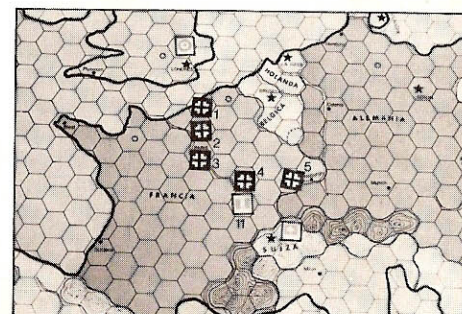
— Los “aliados” han obtenido en el ataque de 11 a 4 peor dado, y se quedan sin fuerzas.



— Los alemanes atacan Holanda, Bélgica y Francia. Las fichas 1 y 2 han atacado en superioridad a la 7 holandesa y la han eliminado. La 3 y 4 a la 8; y la 5 y 6 a la 9, eliminando a ambas. En el movimiento del jugador “aliado” ha atacado con sus fichas 10 y 11 a la 6 alemana, ganándola.



— Los “aliados” mueven y atacan con su ficha 11 a la 4 alemana.



— En dos turnos, los alemanes mueven y conquistan Francia al tener una ficha de tierra en cada una de las ciudades francesas.



— En el turno de un jugador cada una de sus fichas sólo puede moverse una vez y combatir una vez. Si en el turno del jugador enemigo resulta atacada, naturalmente, se defiende tirando el dado.

— Las unidades navales pueden combatir con unidades terrestres que estén en la costa y viceversa.

— En los combates en montaña, cuando una unidad es atacada duplica su factor de combate, es decir, pasa de 1 a 2. La atacante, aunque también esté en montaña, sigue conservando su factor 1. Es decir, para tener un combate en montaña en igualdad, es necesario que el ejército atacante utilice dos fichas contra una del atacado. Esta norma no rige para las unidades aéreas.

— El ataque de dos o varias fichas de un contendiente contra una enemiga sólo se puede realizar por jugador, es decir, una ficha alemana y una italiana juntas pueden atacar a una rusa; o una americana y una inglesa a una alemana; pero no una de las aliadas occidentales y una rusa juntas a una del “eje”.

## 8/El combate entre unidades de superficie y aéreas

Una unidad terrestre o naval no puede atacar por sí sola a una unidad aérea enemiga. El combate entre unidades aéreas y de superficie sólo se entabla si atacan juntas una ficha de superficie y una aérea a una ficha enemiga (sea de superficie o aérea). Es el denominado “ataque combinado”.

Para el “ataque combinado” los factores se alteran y pasan a ser:

— Atacantes

(Unidad de superficie y aéreas juntas, factor 3).

— Atacado

(Unidad de superficie o aérea, factor 2).

El “ataque combinado” no puede nunca hacerse cuando el atacado está en montaña.

## 9/El transporte

— **Transportes navales:** Las fichas de mar pueden llevar una ficha de tierra, han de recogerla en cualquier punto de la costa y desembarcarla también en cualquier punto de la costa. Mientras dura su transporte, la ficha de tierra pierde su movilidad y su capacidad combativa. Si la unidad que transporta resulta destruida, la transportada también. Las unidades navales, cuando actúan de transporte no pueden situarse en un estrecho y hacen de “puente” para el paso de unidades terrestres.

— **Transportes aéreos:** Cualquier unidad aérea puede transportar una ficha terrestre. Ha de recogerla en cualquier aeropuerto (círculos negros o cualquier ciudad o capital) y ha de devolverla a tierra también en aeropuerto.

La unidad aérea, tanto para recoger a la de tierra como para devolverla, ha de estar en el aeropuerto y la de tierra accederá al transporte desde cualquier exágono adyacente al aeropuerto y será desembarcada también en cualquier exágono de alrededor del aeropuerto al que la llevan.

Durante el transporte aéreo, rigen las mismas normas expresadas para las unidades navales.

Tanto para los transportes aéreos como para los navales, las fichas de tierra que son transportadas, contarán un punto de su factor de movimiento, tanto para entrar como para salir del transporte.

En los dos casos, la ficha que transporta estará situada encima de la transportada; a ésto se refería lo anteriormente expuesto referente a la única excepción de permanencia de dos fichas en un mismo exágono.

Cuando al comienzo de un turno una ficha se encuentra ya a bordo de un transporte, si en ese turno es desembarcada, podrá realizar su movimiento al completo; pero lo que no podrá hacer en un mismo turno, es acceder a un transporte, que éste la lleve, desembarcar y volver a mover, ya que entra en el caso de “movimiento fraccionado”. También se considera “movimiento fraccionado”, y por lo tanto no permitido, al hecho de que un transporte recorra parte de su “factor de movimiento” deje una unidad transportada y continúe el resto de su movimiento.

## 10/Conquistas

El concepto de conquista está en este juego individualizado a cada país, territorio o colonia. Así, por ejemplo, la Francia metropolitana puede haber sido invadida y conquistada en su totalidad y en cambio aún pueden quedar fuerzas francesas en las colonias beligerantes contra el “eje” como en realidad ocurrió.

Se considera un país, territorio o colonia conquistado, cuando son ocupadas todas sus ciudades. La ocupación sólo puede ser realizada por unidades terrestres y supone la estancia a la vez en cada una de las ciudades de una ficha. Una vez conquistado el territorio las unidades que han participado en la conquista pueden abandonar las ciudades y el territorio y ser incluso empleadas en otros frentes, aunque no por esto el territorio deja de pertenecer al conquistador.

Una ciudad es conquistada cuando en ella hay una unidad enemiga o se encuentra completamente rodeada. En el caso de que la ciudad sea costera, será suficiente con que esté cercada por tierra.

Cuando se conquista un territorio, ha de hacerse una “declaración de conquista”, que supone que el jugador conquistador lo manifiesta ante los demás jugadores.

Se recomienda, que en un papel se anoten las conquistas de territorios.

Cuando un país, territorio o colonia resulta conquistado, las fichas que aún puedan quedar dentro correspondientes al país conquistado se ven obligadas a rendirse y salen del juego. En este caso, no se considera la rendición de todas las fichas de un jugador sino únicamente las del país conquistado. Así, si Francia resulta conquistada por las fuerzas del “eje”, éstas, por lo tanto, han tomado París y las otras cuatro ciudades existentes en el mapa se ven obligadas a rendirse las fuerzas francesas que puedan quedar, pero no las inglesas o de otros aliados occidentales que pueda haber en ese momento en Francia, ni por supuesto, las francesas de fuera de la metrópoli.

La rendición por conquista afecta únicamente a las unidades terrestre; pero nunca a las navales, ni siquiera si se encuentran en la costa.

Existen territorios con una sola ciudad, por lo que ésta debe ser guarnecida de forma especial.

Cuando un país resulta conquistado, deja de percibir sus refuerzos si no tiene ningún territorio, colonia o conquista propia. De esta manera, Italia puede ser conquistada, pero mientras mantenga sus posesiones de Libia y Albania o alguna conquista que haya hecho, puede allí recibir refuerzos. En el caso de un país que no tenga territorios, no los percibe.

Cuando se produce la liberación de un país conquistado, vuelve a recibir



refuerzos a partir del turno en que se ha producido esta liberación si es que la plantilla de refuerzos le indica que aún los puede recibir; pero ya no recibe los que ha dejado de percibir en tanto ha durado su conquista por parte del enemigo.

Un país se libera cuando sus aliados o sus propias unidades del exterior reconquistan al menos una ciudad, con lo que ese país o territorio pasa a la situación de país en invasión.

## 11/Las fuerzas al comienzo de la guerra y la recepción de refuerzos

### 11.1. La plantilla de refuerzos

La plantilla situada en el ángulo inferior izquierdo del tablero indica para cada país las fuerzas que se reciben en cada turno.

Hay ciertos países, como los neutrales y los denominados aliados menores de ambos contendientes, que no reciben refuerzos.

Al comenzar la partida, las fuerzas que pueden ser situadas en el tablero son:

— **Neutrales:** Todas las fichas que tienen.

— **Aliados menores** de ambos contendientes: Todas las fichas que tienen (una por país).

— **Contendientes principales:** La cantidad de unidades marcada en el turno 1 de la “plantilla de refuerzos” leyéndose en cada casilla primero las unidades terrestres, después las navales y finalmente las aéreas.

Cada vez que finaliza un turno (movimiento de fichas y resolución de combates de los tres jugadores) se adelanta una casilla la ficha NAC de marca de turnos y correspondiente al turno que se va a iniciar se indica en la plantilla las unidades de refuerzo que cada contendiente recibe y que son situadas, según normas que se explican más adelante, en el tablero y antes de iniciar el turno.

### 11.2. Colocación al comienzo del juego

Los ejércitos de los países neutrales, son colocados en cada país correspondiente por acuerdo de los jugadores. Estas fichas quedan inmovilizadas hasta la entrada en guerra del país neutral, si es que se produce.

Los países neutrales no pueden realizar intercambio de unidades entre sí, por lo que las unidades españolas tendrán que ser colocadas en España, las suizas en Suiza y las turcas y suecas en Turquía y Suecia.

Los ejércitos de los países beligerantes deberán ser colocados al comienzo del juego en su territorio (nación, posesiones o colonias). Las fichas de tierra en cualquier lugar, las navales en la costa y las aéreas en aeropuerto (es conveniente volver a recordar que a todos los efectos se consideran aeropuertos, las capitales y ciudades).

De comienzo, y en las recepciones sucesivas de refuerzos, las fichas de tierra pueden ser colocadas directamente en ficha naval o aérea para su transporte, pero sólo en el caso de que ambas, transportada y transporte, entren en el momento en juego. Así, una ficha de tierra que entra en el turno 9.º no puede ser colocada directamente en una ficha naval que ya esté previamente en juego.

Sólo para la colocación de salida no se sigue el concepto de jugador “aliados occidentales”, por ejemplo) sino el de nación, con lo que aunque ingleses y franceses sean de un mismo jugador, las fichas francesas deberán ser colocadas en Francia o en sus posesiones, y las inglesas en el Reino Unido y las suyas, si bien,

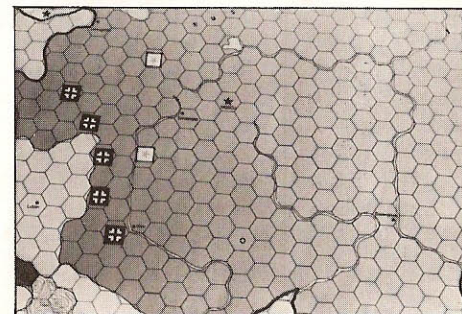
posteriormente pueden ser transportadas donde se quiera.

Las fichas de cada país podrán ser colocadas de comienzo únicamente en su país. Así, la ficha polaca sólo podrá colocarse de comienzo en Polonia, la búlgara en Bulgaria, la belga en Bélgica, etc...

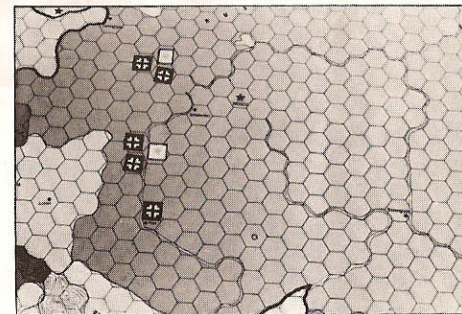
### 11.3. Colocación de los refuerzos.

A lo largo del juego, los refuerzos pueden ser colocados de la siguiente manera:

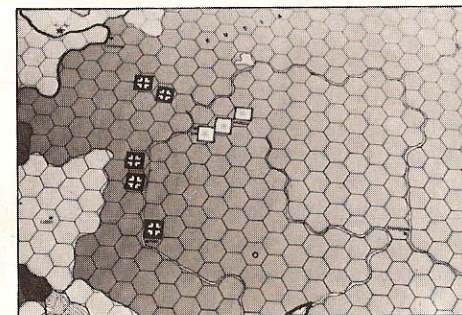
— **Las fichas de un jugador**, en cualquier punto de su país o de sus territorios o colonias si de forma individualizada no están siendo invadidos. Esto es a diferencia de la colocación de salida, aquí una ficha francesa de refuerzo, podrá ser, por ejemplo, colocada en Inglaterra.



— Los alemanes han invadido Rusia y atacan en superioridad a las unidades enemigas.



— Los rusos, al estar siendo invadidos, han de recibir sus refuerzos en ciudad no conquistada, o en cualquiera de los exágonos adyacentes a la misma.







— Unidades acorazadas norteamericanas, se entrenan en una operación de desembarco.

— **Recepción de refuerzos de un país que está siendo invadido:** En este caso, sólo podrá recibir sus refuerzos el defensor en ciudad o cualquiera de sus exágonos adyacentes, para las unidades terrestres. Las aéreas en aeropuerto, y las navales en punto de la costa.

En todas las ciudades que no hayan sido tomadas por el invasor, podrá el invadido recibir refuerzos.

La recepción de refuerzos del atacante en un país que está invadiendo y que aún no ha conquistado, no puede realizarse.

— La recepción de refuerzos del conquistador de un país que ya ha dominado totalmente, puede realizarse como si de su territorio se tratara y, por lo tanto, en cualquier lugar.

— La recepción de refuerzos tanto del “eje” como de los “aliados occidentales” puede realizarse en cualquiera de sus territorios o conquistas. De esta manera, una ficha alemana podrá recibirse a partir del 2.º turno, por ejemplo, en Rumania.

— Como Rusia no tiene de principio posesiones, sus refuerzos los habrá de tomar en su territorio, o en las conquistas que durante el juego pueda hacer.

Cuando se produce la entrada en guerra de Estados Unidos en el turno 9.º, las fichas de este país pueden entrar en cualquier territorio que entonces sigan manteniendo los “aliados occidentales”; sus refuerzos sucesivos lo harán de igual manera, y siempre sometidos a las limitaciones según el tipo de unidad de que se trate. Si un

territorio es conquistado, y posteriormente invadido por los aliados del conquistado, o por el propio conquistado desde el exterior, la recepción de refuerzos se rige por la norma de país en invasión, pero siendo el conquistador ahora el invadido, y el nuevo atacante el actual invasor.

## 12/Entrada en guerra de los neutrales, Rusia y Estados Unidos

— **Rusia:** No puede entrar en guerra, y siempre contra los países del “eje”, hasta el turno 5.º.

Si antes de este turno su territorio resulta invadido (para cualquier país la entrada de al menos una ficha, invade) se considera que desde ese momento ha entrado en guerra.

— **Estados Unidos:** Entra en guerra a partir del turno 9.º, por lo que con anterioridad a este turno, no podrá haber en el tablero ninguna unidad de esta nación.

— **Neutrales:** Los países neutrales, de los que a pesar de haberse hecho referencia como un todo, participan en el juego de forma individual, no entran en guerra más que cuando son agredidos y en este caso siempre en contra del invasor y manejados, desde entonces, a todos los efectos, por el jugador contrario al que los ha invadido y bajo la siguiente tabla:

Invasión de	por	pasa
España	los “aliados occidentales” o Rusia	al “eje”
Suecia	“	“
Suiza	“	“
Turquía	“	“
España	el “eje”	a los “aliados occidentales” a Rusia
Suecia	“	a los “aliados occidentales” a Rusia
Suiza	“	
Turquía	“	

Las unidades de los países neutrales, en tanto dura su neutralidad, no tienen “zona de control”.

Se considera agresión a un país neutral, al hecho de invadir su territorio (al menos una ficha invade) o atacar (con o sin éxito) a una unidad de ese país.