

DOWNFALL of EMPIRES

THE GRAND STRATEGIC WORLD WAR I GAME

ORDEN TURNO BANDO Y ACCIONES/TURNO

- 1°. ALEMÁN - 3 Acciones
- 2°. FRANCO-BRITÁNICO - 3 Acciones
- 3°. RUSO - 2 Acciones
- 4°. AUSTROHUNGARO - 2 Acciones

ACCIONES

RECLUTAR

1 Acción = 3 pasos (2 Aus y 4 Alemán en “Inviernos” si controla Bruselas).

Ciudades controladas país origen. BRIT y EEUU en Puertos.

1 Paso = Introducir “Reducido” nuevo o subir “Reducido” a “Completo”.

2 Pasos = Introducir 1 ejercito “Completo”.

Ejércitos “Neutrales” reclutan 1 paso cuando se ejecuta la acción.

Puertos Mediterráneos sólo reclutan FUE 3 o menos.

ACTIVAR

1. Mover

3 Ejércitos (sólo 1 vez cada uno). Mover, Atacar/Apoyar, Mover + Atacar/Apoyar.

Mover = 4 Zonas. Cuesta 2 si enemigo al entrar.

BRIT y EEUU puede entre Puertos (gasta todo el movimiento). FUE 3 o menos.

Mov. Estratégico: Gasta 2 activaciones = 1 Ejercito mueve ilimitado en zonas controladas.

2. Combate

Ataque a ejércitos. 1 Activación varios ejércitos misma zona o no. Sólo 1 vez por turno mismo ejercito. Atacante elige a quien ataca, siempre primero a “Completo”.

Apoyo solo ataque cuando ejercito es mayor en número al defensor.

Mover+Atacar. Sólo si adyacente y entra en zona de combate.

3. Resolver combate

Resultado

(Eliminar es 1 paso de completo a reducido o de reducido a retirado)

- Ataque + Apoyo
- Defensa + Terreno O Trinchera
- Tecnologías. Superior gana +1
- Aviación +2 (Sólo en Ataque)
- Tirada Dados

- Victoria normal. Perdedor elimina 2 y ganador 1. Defensor puede eliminar 1 trinchera en vez de ejercito.

- Victoria doble (dobla resultado total). Perdedor elimina 2. Defensor primero elimina ejercito, luego trinchera. Atacante, primero ejercito y luego apoyo.
- Empate. Ambos eliminan 1.

ATRINCHERAR

Debe haber ejercito en la zona. Coloca Trinchera de nv1 o sube de nv1 a nv2.

DIPLOMACIA

Cada bando puede “llamar” a estos ejércitos al llegar al final.

1 Activación = Subir 2 propios o Bajar 1 enemigo.

- Turquía hasta 1915

- Italia, Bulgaria y Rumanía hasta 1916

- EEUU A partir de 1917, solo puede subir FRA-BRIT y bajarlo ALE.

- Rendición RUSA en 1918. Sólo imperios centrales si controlan 2 o mas ciudades rusas. No se puede bajar.

Turquía y Bulgaria → AUS

Italia y EEUU → FRA-BRIT

Rumanía → RUSO. Si RUSO se rinde y Rumanía estaba, también se rinde. RUSO sólo 1 paso cuando RECLUTAR.

Ejércitos rendidos no pueden atacar ni ser atacados. No pueden mover a zonas no controladas.

INVESTIGAR

1 Activación = Poner tecnología en zona 1 o pasar de zona 1 a 2.

Sólo se puede investigar nv2 si conoce nv1.

Se empiezan con 2 en secreto en zona 1. Sólo se dan a conocer cuando se activan. Ejércitos “Neutros” sólo se benefician de “Maniobra”.

1. Ataque y Defensa

Se compara en batalla. Tecnología mas avanzada gana +1 en combate.

2. Maniobra

Permite activar 4 ejércitos en lugar de 3 cuando se usa ACTIVAR.

3. Aviación

Gasta 1 misión = +2 sólo en Ataque. Si Defensor tiene también, puede gastar 1 misión para cancelar el ataque.

4. Carros

Necesita haber investigado al menos 4 tecnologías. Anulan trincheras de mismo niv o menos. Hay que anunciar su uso antes de atacar.

5. Gas

Tienes que tener al menos 1 ejercito en la zona. Sólo 1 vez al año (de 1915 a 1917).

1 Baja a un ejercito “Completo” en zona con trinchera que no sea montaña ni desierto.

MISIONES

1 Activación = Subir 4 puntos. Nunca mas de 6.

COORDINACIÓN POTENCIAS CENTRALES

A partir de 1915, ALE puede ceder ejércitos a AUS moviendo a zona controlada por AUS. Ejercito forma parte de AUS hasta que ALE recupere o se eliminan. AUS lo tiene que activar pero ALE es quien refuerza. ALE puede activarlos pero sólo para recuperarlos a zona de control. Ejércitos cedidos sólo benefician con tecnología de ATQ y DEF de ALE y Aviación AUS. AUS no puede mover a zona ALE.