

Tablas de Eventos Políticos (2.1)

Area: Balkanes	Area: Central	Area: Medio Este	Area: Norte	Area: Oeste	Tabla Incidente Diplomático	Tabla Crisis Internacional
1. Revés: Sin resultado	1. Revés: Sin resultado	1. Revés: Sin resultado	1. Revés: Sin resultado	1. Revés: Sin resultado	1. Tirada en Tabla de Garantías	1. <i>Derrota militar</i> (15.22)
2. Bulgaria	2. Austria	2. Turquía	2. Dinamarca-Noruega	2. Portugal	2. <i>Neutralidad</i> (15.27)	2. <i>Victoria militar</i> (15.24)
3. Rumanía	3. Checoslovaquia	3. Persia	3. Estados Bálticos	3. Francia/Vichy	3. <i>Golpe de estado</i> (15.9)	3. <i>Acuerdo diplomático</i> (15.12)
4. Grecia	4. Polonia	4. Siria	4. Suecia	4. España	4. <i>Paso franco</i> (15.15)	4. <i>Declive gradual</i> (15.17)
5. Yugoslavia	5. Hungría	5. Iraq	5. Finlandia	5. Italia	5. <i>Guerra fronteriza</i> (15.2)	5. Tirada en Tabla de Incidentes Diplomáticos
6. Revés: Sin resultado	6. Revés: Sin resultado	6. Revés: Sin resultado	6. Revés: Sin resultado	6. Revés: Sin resultado	6. Tirada en Tabla de Garantías	6. <i>Victoria militar</i> (15.24)

Tabla de Conferencias	Tabla de Garantías	Tabla de Directivas	Tabla de Guerra Civil
1. <i>Ayuda militar</i> (15.21)	1. Tirada en Tabla de Conferencias	1. <i>Volkssturm</i> (15.40)	1. <i>Republicanos en lucha</i> (15.35)
2. <i>Hitler apoya nacionalismos</i> (15.18)	2. <i>Política de País Menor</i> (15.26)	2. <i>Fallo (Mando): Eje</i> (15.14)	2. <i>¡No Pasarán!</i> (15.29)
3. <i>Neutrales presionados</i> (15.28)	3. Planes contradictorios: sin resultado	3. <i>Éxito en armas especiales</i> (15.36)	3. <i>Independencia provincial</i> (15.34)
4. <i>*Ofensiva en el Pacífico</i> (15.31)	4. Planes contradictorios: sin resultado	4. <i>Aliados apoyan resistencia</i> (15.1)	4. Tirada en Tabla de Garantías
5. <i>Aliados apoyan resistencia</i> (15.1)	5. <i>Política de País Menor</i> (15.26)	5. <i>Ofensiva obligatoria</i> (15.20)	5. <i>Las Campanas doblan por Ti</i> (16.40)
6. <i>Ayuda militar</i> (15.21)	6. Tirada en Tabla de Conferencias	6. <i>Neutrales presionados</i> (15.28)	6. Tirada en Tabla de Conferencias

Modificadores Políticos: Sólo se aplican en los segmentos de *Eventos Políticos* y *Carta de Opción*. Estos Modificadores no se aplican en ningún otro segmento.

+1 por cada VP en la casilla ocupada por el marcador de *Marea del Eje*.

-1 por cada VP en la casilla ocupada por el marcador de *Cruzada Aliada*.

-2 por el DRM político basado en la posición del marcador USCL Europeo.

+/-1 si se selecciona un país con un marcador de Influencia o Neutralidad.

Clima (11)

Area Norte: Todos los hexágonos *fuera* de Egipto, Iraq, Kuwait, Libia, Palestina, Siria, y Trans-Jordania

Area Desierto: los hexágonos *dentro* de Egipto, Iraq, Kuwait, Libia, Palestina, Siria, y Trans-Jordania

Efectos del Clima en el Combate: Mirar la parte inferior de la Tabla de Resultados de Combate (CRT).

Barro:

- Una unidad aérea no puede ser colocada en uno de estos hexágonos.
- Una unidad aérea o flota *puede* ser colocada en un hexágono marítimo *adyacente* a estos hexágonos de tierra. Las facciones inactivas pueden disputar esa colocación.
- Una unidad terrestre en estos hexágonos no puede *salir* de un hexágono que contenga una EZOC. *No hay excepciones.*
- Una unidad terrestre no puede atacar a estos hexágonos en el segmento de combate Blitz.
- Una unidad de fuerza aérea en estos hexágonos no puede proporcionar un movimiento de columna por unidad aérea en combate.
- Cuando se ataca uno de estos hexágonos, el defensor recibe un movimiento de una columna a la izquierda en combate.
- Las unidades terrestres no pueden realizar Explotación a uno de estos hexágonos.

Tormentas:

- Una unidad terrestre en estos hexágonos *debe* cesar su movimiento después de *entrar o salir* de un hexágono con EZOC. *No hay excepciones.*
- Una unidad terrestre no puede atacar unidades en estos hexágonos durante el Segmento de Combate Blitz.
- Una unidad de fuerza aérea no puede proporcionar un movimiento de columna por unidad aérea en combate si el hexágono defensor es uno de estos hexágonos, y la unidad de fuerza aérea esta adyacente a ese hexágono. Lo proporciona sólo si está sobre el hexágono defensor.

Nieve:

- Un hexágono de hielo no puede ser considerado una Base Naval o Puerto Abierto.
- Una unidad terrestre en estos hexágonos debe *parar* su movimiento después de *entrar o salir* de un hexágono con EZOC. *No hay excepciones.*
- Una unidad de fuerza aérea *no* proporciona un movimiento de columna en combate si el defensor está en uno de estos hexágonos, y la unidad de fuerza aérea esta *adyacente* a ese hexágono. Lo proporciona sólo si está sobre el hexágono defensor.
- En el segmento de combate Blitz, *sólo* las siguientes unidades pueden atacar unidades en uno de estos hexágonos: SS, todas las unidades alemanas apiladas con o adyacente a unidades SS, fineses, rusos, y suecos.
- Una unidad de apoyo no puede ser colocada en un hexágono de mar en las zonas navales del Mar Ártico, Mar Báltico, y Mar del Norte.

Préstamo-Arriendo (16.3.7, 16.5.6)

Modificadores para Préstamo-Arriendo:

- +1** si está en efecto la Guerra Limitada.
- +1** si el marcador *Programa para la Victoria* está en la caja de guerra estratégica.
- +1** si el marcador de producción de flota de submarino Alemán *Tipo XXI* está en la caja de guerra estratégica.
- +1** si Brest y Burdeos no son Puertos Abiertos aliados (sólo Préstamo-Arriendo a Francia).
- +1** si Marsella no es un Puerto Abierto aliado (sólo Préstamo-Arriendo a Francia).
- 1** si Bilbao es un Puerto Abierto aliado (sólo Préstamo-Arriendo a Francia).
- +1** si Archangel y Murmansk no son Puertos Abiertos aliados (sólo Préstamo-Arriendo a Rusia).
- +1** si Basora no es un Puerto Abierto aliado (sólo Préstamo-Arriendo a Rusia).
- 1** si Estambul, Sebastopol, y el Canal de Suez son Puertos Abiertos aliado (sólo Préstamo-Arriendo a Rusia).

Tabla de Préstamo-Arriendo

- 1 paso de blindado, *Reducción del retraso* (15.11)
2. 1 paso de infantería, *Reducción del retraso* (15.11)
3. 1 paso de blindado y 1 paso de infantería
4. 1 paso de infantería
5. 1 paso de infantería
6. Convoys interrumpidos: Sin resultado

Tabla de Resultados del Préstamo-Arriendo:

tipo de unidad: Recibe el reemplazo del tipo de unidad francesa o rusa.

Determinación del Alineamiento de un País Menor Neutral (13.5)

Cuando se deba determinar el alineamiento de un País Menor neutral, se usa esta prioridad:

- Prioridad 1:** Si una opción de carta, un evento político o condicional especifica una facción aliada, se alinea con esa facción.
- Prioridad 2:** Si hay un marcador de Bastión Republicano en el país, este se alinea con la facción que aparezca en el marcador de apoyo a la república.
- Prioridad 3:** Si hay un marcador de influencia occidental o soviética en el país, se alinea con la facción aliada que se vea en el marcador.
- Prioridad 4:** Si el país no tiene frontera con ningún país soviético, se alinea con la facción occidental.
- Prioridad 5:** Si está en efecto la Pre-Guerra, el jugador del Eje debe elegir con que facción aliada se alinea.
- Prioridad 6:** Si el país no contiene un hexágono estratégico occidental o del Eje, se alinea con la facción soviética.
- Prioridad 7:** Si el país no contiene un hexágono estratégico occidental o del Eje, lanza un dado sin modificar. Si el resultado es 3 o menos se alinea con la facción occidental. Si es 4 o más, con la facción soviética.