





## © Pujando en AE

Cuando se juega una partida combinada AE, cada jugador o equipo escribe en secreto lo que va a pujar en TK y DS separadamente. Estas dos pujas se combinan en una sola, que se usará para la resolución. Las pujas para ambos mapas deben ser para el mismo bando, se permiten pujas de cero y negativas.

**Ejemplo:** Juan, Luis y Nuria han decidido jugar la campaña de 1939 (C.3). Deciden pujar por los bandos. Juan y Nuria piensan que el Eje es el favorito – Juan puja 0 y Nuria puja 1. Luis piensa que le irá mejor a los Aliados y puja 2 por ellos. Después de ver las pujas, Nuria será la jugadora del Eje. Juan y Alberto llevarán la causa de los Aliados y recibirán un Hex Estratégico adicional cuando se determine la victoria en la partida.

© Justo antes de empezar la preparación de la partida, Alberto llega con su copia de DS. Deciden entonces jugar una partida combinada AE. Primero deben formar dos equipos; Juan y Luis jugarán contra Nuria y Alberto. Ahora deben pujar por los bandos. Juan y Luis hacen una puja combinada por el Eje de 1 (TK -1, DS 2), mientras que Nuria y Alberto hacen una puja combinada por el Eje de 2 (TK 1, DS 1). Nuria y Alberto jugarán con el Eje. Juan y Luis recibirán un Hex Estratégico adicional en cada mapa al final de la partida.

# A. Esc. de Entrenamiento

Los tres escenarios de entrenamiento son ejercicios diseñados para familiarizarte con las bases de juego de TK. Las siguientes reglas especiales se aplican para todos estos escenarios.

**Uno o dos jugadores:** Los escenarios de entrenamiento están diseñados para partidas de uno o dos jugadores. Puedes saltarte aquellas partes en la Secuencia de Juego que correspondan a los jugadores no usaos.

**Área de mapa limitado:** Todos los escenarios se juegan en una porción del mapa. Solo aquellos países señalados en la Preparación del Escenario como Países del Eje, Países Occidentales, Países Soviéticos, Países Neutrales, o Países Conquistados se consideran “en juego”. Los países no señalados no entran en juego. Una Zona Naval que hace frontera con un País en juego también está en juego.

**Carta de Opción Pre-Seleccionada:** Todas las Cartas de Opción de una facción han sido pre-Seleccionadas – solo debes usar esas cartas y no otras.

**Condiciones especiales de Victoria:** Los escenarios de entrenamiento no usan las Condiciones de Victoria normales de TK. En su lugar, tienen sus propias condiciones especiales especificadas en la sección de Reglas Especiales.

## A.1 Caso Blanco

**Nota de diseño:** Este juego solitario, que cubre la invasión de Polonia por parte de Alemania, trata lo básico del movimiento y combate en TK. Dura menos de un turno, y el jugador del Eje es el único que hace un movimiento real. El jugador polaco debería retirar sus propias unidades, tenlo en cuenta si estás jugando en solitario.

### A.1.1 Preparación del Escenario

**Duración de la partida:** Solo un turno de la facción del Eje, comenzando con su Fase Administrativa Inicial y terminando con su Fase de Movimiento de Reserva.

**Estado de Guerra:** Guerra Limitada

**Mapas usados:** Ambos

**Países del Eje:** Alemania (incluyendo Checoslovaquia)

**Países Occidentales:** Polonia

## Leer antes de jugar:

- Introducción (incluyendo el Glosario), Componentes del juego y Secuencia de juego
- 8. Zonas de Control – la sección entera
- 9. Apilamiento – la sección entera

## Leer según juegas:

- 2.2.3 y 2.2.3.1 Colocación de Unidades de Apoyo – solo presta atención a lo relacionado con la Fuerza Aérea
- 2.2.4 Colocación de marcadores Blitz
- 2.3 Segmento de Organización – centrado en 2.3.1 y 2.3.4
- 3. Fase de Movimiento Operacional – centrado en 3.1.1 y 3.1.4; no te preocupes de 3.1.2, 3.1.3, o 3.2
- 4. Fase de combate – la sección entera excepto 4.1.1, 4.1.3, 4.1.4, y 4.1.5
- 5. Fase de Movimiento de Reserva

## A.1.2 Despliegue de Unidades y marcadores

### Indicador de Turno:

- Ago-Sept 1939 – Marcador de Turno

## A.1.3 Despliegue de la facción del Eje

### En el mapa:

- Caja de Territorios Cedidos – Checoslovaquia cedida a Alemania
- Königsberg (e4002) – una infantería 3-4-2 [re: 3], una infantería 1-2-3
- w3926 – una infantería 6-6-3 [4], un panzer 2-2-4
- Berlín (w3825) – un HQ 2-2-3 [re: Nor], una infantería 3-4-2 [re: 8], una infantería 1-2-3
- Breslau (w3626) – una infantería 3-4-2 [re: 10], un panzer 2-2-4
- w3427 – una infantería 5-6-2 [14]

### Fondo de Fuerzas:

- Seis de infantería 1-2-3
- Una Fuerza Aérea [1]
- Un marcador Blitz

## A.1.4 Despliegue de la facción Occidental

### En el mapa:

- Warsaw (e3702) – una infantería polaca 1-2-2 [Mo]
- e3803 – una infantería polaca 1-1-2 [re: Pru]
- Krakow (e3501) – una infantería 2-2-2 [Kp]
- Danzig (w3927) – una infantería polaca 0-1-2 [re: Pm]
- Posen (w3827) – una infantería polaca 1-2-2 [Pz]
- w3727 – una infantería polaca 0-1-2 [re: Ld]
- e3601 – una infantería polaca 1-1-2 [re: Kr]

### Fondo de Fuerzas:

- Una infantería polaca 0-1-2 [Res]

## A.1.5 Reglas especiales

**Suministro automático:** Todas las unidades se consideran automáticamente suministradas durante toda la partida.

**Nota de diseño:** Hacemos esto para que no tengas que leer las reglas de Suministro en este momento. Si quieres añadirlas a la partida, sigue adelante y lee la sección 10, pero no creemos que el Ejército alemán tenga algún problema de suministro en esta partida.

**Condiciones de Victoria:** La facción del Eje gana si controla Posen, Krakow y Warsaw al final de la Fase de Movimiento de Reserva del Eje. De otra manera gana la facción Occidental.

















### Fondo de Fuerzas:

- Cinco de infantería 1-1-2 [re: 9, 10, 11, 12, 13]
- Dos de caballería 1-1-3 [re: Obu, Gor]
- Dos de Tanque 1-1-3
- Un Convoy
- Una Cabeza de Playa Soviética

### Caja de Eventos Condicionales:

- *Estallido de la Guerra* – tres de fortaleza 0-3-0 [Len, Mos, Sev], Producción País Menor Soviético +1
- *Movilización de emergencia* – una Fuerza Aérea [1Bi], ocho de infantería 1-1-2 [re: 31, 33, 34, 37, 40, 42, 43, 48]

## C.1.6 Reglas especiales

**Guerra Civil española:** España es un país con Guerra Civil (13.8.4). Los Vascos y Cataluña son potenciales Regiones Separatistas.

**Apoyo Republicano:** Lance un dado para ver que facción Aliada controla el marcador de Apoyo Republicano. Si el resultado sin modificar es 3 o menos, es la facción Occidental. Si el resultado sin modificar es 4 o más, es la facción Soviética. Coloque el marcador de Apoyo Republicano en su lado adecuado en Madrid (w2710).

*Nota de diseño:* Las “Demonstraciones de Mayo”, que resultaron en la ruptura del POUM y el Gobierno republicano español moviéndose hacia la izquierda, ocurrieron solo un poco después del inicio del juego. Para un despliegue histórico, coloque el marcador con el lado Soviético hacia arriba.

**Carta de Opción pendiente:** Después de que todos los despliegues se hayan realizado (incluyendo la propiedad del marcador de Apoyo Republicano), cada facción selecciona una carta de opción y la coloca cara abajo como su Carta de Opción pendiente. Se aplican todas las restricciones a esta selección de carta inicial.

## C.2 1938: La Paz para nuestro tiempo

*Nota de diseño:* La Crisis de Munich – Europa se mantiene al borde de la Guerra con las demandas de Hitler sobre los Sudetes. Los Aliados occidentales aun no están preparados para la guerra. La Rusia de Stalin se tambalea con las purgas. La Guerra Civil española está llegando a su fin.

### C.2.1 Preparación del escenario

**Duración de la partida:** Variable, Agosto-Septiembre de 1938 hasta el Día V-E

**Estado de Guerra:** Pre-War

**Países del Eje:** Alemania

**Países Occidentales:** Gran Bretaña, USA, Francia

**Países Soviéticos:** Rusia

**Países Neutrales:** Estados Bálticos, Bélgica-Holanda, Bulgaria, Checoslovaquia, Dinamarca-Noruega, Finlandia, Grecia, Hungría, Iraq, Irlanda, Italia, Persia, Polonia, Portugal, Rumania, España, Suecia, Suiza, Turquía, Yugoslavia

**Dependientes:** Albania (Ital), Argelia (Fr), Chipre (Brit), Egipto (Brit), Gibraltar (Brit), Kuwait (Brit), Libia (Ital), Malta (Brit), Marruecos (Fr), Palestina (Brit), Rodas (Ital), Siria (Fr), Trans-Jordania (Brit), Túnez (Fr)

### C.2.2 Despliegue de Unidades y Marcadores

**Indicador de turno:**

- Ago-Sept 1938 – Marcador de Turno

**Indicador de Nivel de Implicación USA:**

Axis Empires: Totaler Krieg! Living Scenarios (Febrero 2014)

- USCL 0 – USCL Europeo

**Indicador de Puntos de Victoria:**

- 1 PV – Cruzada Aliada

**Posture Display:**

- USA – Aislacionismo
- Gran Bretaña – Apaciguamiento
- Francia – Apaciguamiento
- Menores Occidentales – Tratado de Locarno
- Rusia – Tratado de Rapallo
- Menores Sovieticos – Cordon Sanitario

**Marcadores de Influencia y Neutralidad en el Mapa:**

- Bélgica-Holanda – Influencia Occidental
- Suiza – Neutralidad

**Marcadores de Guerra Civil en el Mapa:**

- La Coruña (w3208) – Centro Nacionalista
- Bilbao (w3011) – Centro Nacionalista
- Madrid (w2710) – Bastion Republicano, Apoyo Republicano soviético
- Barcelona (w2714) – Centro Nacionalista
- Valencia (w2512) – Centro Nacionalista
- Sevilla (w2408) – Bastion Nacionalista

**Unidades y Marcadores retirados del juego:**

- Todas las fichas austriacas

**\*Plantilla de Guerra en el Pacífico:**

- Caja Soviética de Guerra en el Pacífico – Guerra Limitada en el Pacífico

### C.2.3 Despliegue de la facción del Eje

**En el Mapa:**

- Caja de Territorios cedidos – Austria cedida a Alemania
- Leipzig (w3624) – una infantería 3-4-2 [re: 8], un HQ 2-2-4 [re: Nor]
- Breslau (w3626) – una infantería 1-2-3
- Munich (w3323) – una infantería 3-4-2 [re: 10]
- Vienna (w3226) – una infantería 3-4-2 [re: 14], un panzer 2-2-4

**Fondo de Fuerzas:**

- Treinta y tres de infantería 1-2-3
- Cuatro de infantería 3-4-2 [re: 1, 3, 7, 12]
- Una de montaña 1-2-4 [re: 20]
- Siete panzer 2-2-4
- Un Convoy
- Una Cabeza de Playa del Eje

**Caja de Eventos Condicionales:**

- *Estallido de la Guerra* – una Fuerza Aérea [2], una Flota Sub [Tipo VII], una aerotransportada 1-2-4 [1 Flsj], Producción País Menor Eje +1

**Carta de Opción:**

- Retiradas del Mazo – 1-2, 7-8, 10-11, 13, 17-18, 49
- Carta Pendiente – 12 (*Demandas a Checoslovaquia*)
- Requisitos de Selección alcanzados – 2 (*Rearme alemán*), 7 (*Purgas militares*), una de 8-16 (*Demandas a Austria*). Una carta de *Rearme alemán* no ha sido jugada para 1938.

### C.2.4 Despliegue de la facción Occidental

**En el Mapa:**

- Caja de Territorios cedidos – Siria Dependiente frances
- Famagusta (e1814) – Destacamento



































