





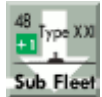


Axis Empires: Totaler Krieg

Tabla de ayuda de unidades de apoyo (2.2.3.1 a 2.2.3.5)

Tipo de unidad:	Se coloca en:	Colocada desde:	Interceptable por:	Notas:
Fuerza aérea 	<ul style="list-style-type: none"> Hex de tierra Hex de mar 	<ul style="list-style-type: none"> Una <u>base aérea</u> de la misma nacionalidad a 3 hexágonos Necesaria ruta de unidad aérea¹ 	<ul style="list-style-type: none"> Fuerza aérea, flota CV, interceptor o flota de superficie que se pueda colocar en el mismo sitio 	<ul style="list-style-type: none"> No se puede colocar en, o adyacente a, un hex con una fuerza aérea amiga. No se puede colocar en, o adyacente a, un hex con una fuerza aérea enemiga salvo que esté disputando la colocación de otra unidad de apoyo enemiga. Si se coloca con éxito en un hex de tierra, intercepta² ese hexágono. Si se coloca con éxito en un hex de mar, se puede poner un marcador <i>Cabeza de Playa</i> -2
	<ul style="list-style-type: none"> Casilla <i>Estacionado</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Una <u>base naval</u> de la misma nacionalidad en esa zona naval 	<ul style="list-style-type: none"> Fuerza aérea, flota CV, interceptor o flota de superficie que se pueda colocar en el mismo sitio 	<ul style="list-style-type: none"> Si se coloca con éxito, se puede girar a su lado <i>Escolta de Convoy</i> y colocarse en la casilla <i>Convoys</i> Si se queda en la casilla <i>Estacionado</i>, intercepta cualquier puerto de esa zona naval que esté a 3 hexes de distancia de una base naval de la misma facción.
Bombardero 	<ul style="list-style-type: none"> Hex de tierra 	<ul style="list-style-type: none"> Una <u>base aérea</u> de la misma nacionalidad a 9 hexágonos 	<ul style="list-style-type: none"> Una fuerza aérea o interceptor que se pueda colocar en el mismo sitio 	<ul style="list-style-type: none"> No se puede colocar en, o adyacente a, un hex con una unidad aérea enemiga. Si se coloca con éxito en un hex, se debe girar a su lado de marcador de <i>Devastación</i>
	<ul style="list-style-type: none"> Caja de guerra estratégica 	<ul style="list-style-type: none"> Una <u>base aérea</u> de la misma nacionalidad 	<ul style="list-style-type: none"> Una fuerza aérea o interceptor soviéticos o del Eje que se puedan colocar en el mismo sitio 	<ul style="list-style-type: none"> Si se coloca con éxito, causa un Modificador de +1 a la facción indicada.
Flota CV 	<ul style="list-style-type: none"> Hex de mar 	<ul style="list-style-type: none"> Una <u>base naval</u> de la misma nacionalidad en esa zona naval Se requiere ruta de unidad naval³ 	<ul style="list-style-type: none"> Fuerza aérea, flota CV, o interceptor que se pueda colocar en el mismo sitio 	<ul style="list-style-type: none"> Si se coloca con éxito, se debe girar a su lado <i>Ataque CV</i>, y éste debe intentar de nuevo su colocación
	<ul style="list-style-type: none"> Casilla <i>Estacionado</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Una <u>base naval</u> de la misma nacionalidad en esa zona naval Se requiere ruta de unidad naval³ 	<ul style="list-style-type: none"> Fuerza aérea, flota CV, o interceptor que se pueda colocar en el mismo sitio 	<ul style="list-style-type: none"> Si se coloca con éxito, <i>intercepta</i> todos los puertos de esa zona naval.
Ataque CV 	<ul style="list-style-type: none"> Hex de tierra Hex de mar 	<ul style="list-style-type: none"> Hasta 1 hex de distancia de una flota CV colocada con éxito 	<ul style="list-style-type: none"> Fuerza aérea, interceptor o flota de superficie que se pueda colocar en el mismo sitio 	<ul style="list-style-type: none"> No se puede colocar en, o adyacente a, un hex con una fuerza aérea amiga. Si se coloca con éxito en un hex de tierra, intercepta² ese hexágono.
Interceptor 	<ul style="list-style-type: none"> Hex de tierra Hex de mar 	<ul style="list-style-type: none"> Una <u>base aérea</u> de la misma nacionalidad a 3 hexágonos Necesaria ruta de unidad aérea¹ 	<ul style="list-style-type: none"> No puede ser disputado 	<ul style="list-style-type: none"> Solo sirve para disputar la colocación de otras unidades de apoyo
	<ul style="list-style-type: none"> Casilla <i>Estacionado</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Una <u>base naval</u> de la misma nacionalidad en esa zona naval 	<ul style="list-style-type: none"> No puede ser disputado 	<ul style="list-style-type: none"> Solo sirve para disputar la colocación de otras unidades de apoyo
Flota de superficie 	<ul style="list-style-type: none"> Hex de mar 	<ul style="list-style-type: none"> Una <u>base naval</u> de la misma nacionalidad⁴ en esa zona naval Se requiere ruta de unidad naval³ 	<ul style="list-style-type: none"> Fuerza aérea, interceptor o flota de superficie que se pueda colocar en el mismo sitio Flota CV si su lado <i>Ataque CV</i> se pudiera colocar en el mismo sitio 	<ul style="list-style-type: none"> Si se coloca con éxito en un hex solo mar, se debe poner ahí un marcador de <i>Cabeza de Playa</i> -1
	<ul style="list-style-type: none"> Casilla <i>Estacionado</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Una <u>base naval</u> de la misma nacionalidad⁴ en esa zona naval Se requiere ruta de unidad naval³ 	<ul style="list-style-type: none"> Fuerza aérea, interceptor o flota de superficie que se pueda colocar en el mismo sitio Flota CV si su lado <i>Ataque CV</i> se pudiera colocar en el mismo sitio 	<ul style="list-style-type: none"> Si se coloca con éxito, se puede girar a su lado <i>Escolta de Convoy</i> y colocarse en la casilla <i>Convoys</i> Si se queda en la casilla <i>Estacionado</i>, intercepta todos los puertos de esa zona naval.
Flota de submarinos 	<ul style="list-style-type: none"> Casilla <i>Estacionado</i>⁵ 	<ul style="list-style-type: none"> Una <u>base naval</u> de la misma nacionalidad⁴ en esa zona naval 	<ul style="list-style-type: none"> Fuerza aérea, interceptor, flota de superficie, flota CV o <i>Ataque CV</i> que se pueda colocar en el mismo sitio 	<ul style="list-style-type: none"> Si se coloca con éxito, <i>intercepta</i> todos los puertos de esa zona naval.
	<ul style="list-style-type: none"> Caja de guerra estratégica 	<ul style="list-style-type: none"> Una <u>base naval</u> de la misma nacionalidad 	<ul style="list-style-type: none"> Fuerza aérea, interceptor, flota de superficie, flota CV o <i>Ataque CV</i> de la facción de aliados con una <u>base naval</u> de la misma nacionalidad 	<ul style="list-style-type: none"> Si se coloca con éxito, causa un Modificador de +1 a la facción indicada.

1, 2, 3: Mirar la sección correspondiente en "Notas" de la página siguiente

4: Si la facción del Eje está usando una flota de superficie de Vichy neutral, la base naval debe ser alemana

5: No se pueden colocar submarinos en el mar Caspio

Axis Empires: Totaler Krieg

Tabla de ayuda de marcadores de convoy (2.2.3.6)

Tipo de convoy:	Colocada a partir de:	Notas:
Escolta de convoy	<ul style="list-style-type: none"> Una fuerza aérea o flota de superficie colocada con éxito en la casilla <i>Estacionado</i> de una zona naval. 	<ul style="list-style-type: none"> No se puede colocar en, o adyacente a, un hex con una fuerza aérea amiga. Si se coloca con éxito en una casilla de convoy, permite la colocación en la misma casilla de marcadores de convoy normales Puede transportar una unidad de un paso
Flota de convoy	<ul style="list-style-type: none"> Un puerto clave en una zona naval que contenga una unidad naval estadounidense. Es necesaria una ruta de unidad naval 	<ul style="list-style-type: none"> Se puede colocar como convoy de tropas o de suministros En su lado de convoy de tropas puede transportar una unidad de cualquier número de pasos
Convoy improvisado	<ul style="list-style-type: none"> Un puerto clave en una zona naval que contenga una unidad naval amiga 	<ul style="list-style-type: none"> Se puede colocar como convoy de tropas o de suministros En su lado de convoy de tropas puede transportar una unidad de un paso
Convoy estándar	<ul style="list-style-type: none"> Un puerto del país natal en esa zona naval, o bien: Un puerto de una dependencia del país en esa zona naval, o bien: Una <i>Escolta de Convoy</i> amigo en la casilla de convoyos de esa zona naval Se requiere una ruta de unidad naval 	<ul style="list-style-type: none"> Se puede colocar como convoy de tropas o de suministros En su lado de convoy de tropas puede transportar una unidad de un paso

Notas:

Ruta de unidad aérea: ruta trazada desde una base aérea hasta el hex de colocación, a través de una serie de hexágonos conectados. Ninguno de estos hexágonos puede ser un hex prohibido o estar en clima de barro.

Ruta de unidad naval: Ruta trazada desde una base naval en el país natal o de un puerto abierto en el país natal a través de zonas navales y/o cajas exteriores conectadas hasta la zona naval de colocación. Si en la zona naval hay un puerto del país natal, no se requiere ruta de unidad naval. Cada zona naval o caja exterior debe contener algún puerto abierto. No se puede trazar la ruta a través de un paso naval restringido salvo que sea puerto abierto.

Excepciones:

- Si la facción del Eje está usando una flota de Vichy, cualquier puerto abierto en Vichy neutral puede ser puerto abierto de país natal para esa unidad.
- Cualquier caja exterior occidental puede considerarse puerto abierto en país natal para unidades navales occidentales.

Interceptar: El efecto que tiene una unidad colocada en el mapa varía según el tipo de unidad y el lugar de colocación.

Unidades aéreas en un hex de tierra:

- No se pueden poner refuerzos en ese hex
- Las unidades enemigas no pueden combinar en ese hex (pero pueden descomponerse o convertir a fortalezas)
- Las unidades de tierra enemigas no pueden mover a ese hex
- Cancela EZOC en ese hex para mover y trazar líneas de suministro
- Una facción enemiga no puede trazar línea de suministro por ese hexágono, ni tampoco puede ser fuente de suministro (se puede trazar línea de suministro a partir de ese hexágono)
- Un puerto en ese hexágono no es puerto abierto para las facciones enemigas.

Unidades aéreas en una casilla Estacionado:

- Un puerto en esa zona naval que esté a tres hexágonos o menos de una base naval de la misma nacionalidad que la unidad aérea no es un puerto abierto de una facción enemiga.

Unidades navales en una casilla Estacionado:

- Un puerto en esa zona naval no es un puerto abierto de una facción enemiga.

Glosario:

Base aérea: Un hex de tierra que contenga una ciudad, puerto, carretera o vía férrea mas una unidad de tierra suministrada, Destacamento o marcador de Logística. *Excepción:* si hay una unidad aérea enemiga no es base aérea.

Base naval: Un hex de tierra que contenga un puerto mas una unidad de tierra suministrada, Destacamento o marcador de Logística. Una caja exterior occidental puede servir como base naval para cualquier unidad occidental, sin necesidad de unidades ni marcadores.

Restricciones:

- Un hex que contenga una unidad aérea enemiga no es base naval.
- Un hex de mar que contenga un marcador de *Cabeza de Playa* no es una base naval.
- Un hex con hielo afectado por clima de nieve no es base naval.

Puerto abierto: si cumple alguna de las siguientes condiciones:

- Hex de puerto con una unidad amiga de tierra, asalto aereo, Destacamento o marcador de Logística.
- Hex de puerto en un país activo amigo
- Hex de mar con un marcador de *Cabeza de Playa* amigo
- Caja exterior en la que pone que hay un puerto abierto.

Restricciones: Un hex no es puerto abierto si se da alguna de estas condiciones:

- Está en un hex que contiene una unidad de tierra, una unidad aérea, destacamento, airdrop o marcador de logística enemigos.
- Está en un hex de hielo afectado por clima de nieve
- Está en una zona naval en cuya casilla *Estacionado* hay una unidad de flota enemiga
- Está en una zona naval en cuya casilla *Estacionado* hay una unidad aérea enemiga y el hex está a tres hexes o menos de una base naval de la misma facción enemiga (Una base naval en una caja exterior no se considera que esté a tres hexes, sin importar dónde esté impresa en el mapa). Esta restricción solo aplica para actividades conducidas en la zona naval que contiene la unidad enemiga.

Para puertos multizona, las dos últimas restricciones sólo aplican para la zona naval que contenga unidades enemigas.

Paso naval restringido: los siguientes son pasos navales restringidos: Copenhague (w4224), Gibraltar (w2208), Estambul (e2508), el canal de Kiel (w3922/w4023), y el canal de Suez (e1213/e1312).