

ABREVIATURAS

A continuación se presenta una lista de abreviaturas comúnmente aceptadas de las regiones en el mapa de **Diplomacy**. Se pueden crear abreviaturas diferentes, pero es importante recordar que las abreviaturas que están sujetas a diferentes interpretaciones pueden hacer que una orden no se ejecute con éxito.

Austria

Bohemia	Boh
Budapest	Bud
Galicia	Gli
Trieste	Tri
Tirol	Tir
Vienna	Vie

Inglaterra

Clyde	Cly
Edinburgo	Edi
Liverpool	Liv
London	Lon
Gales	Gal
Yorkshire	Yor

Francia

Brest	Bre
Borgoña	Bor
Gascuña	Gas
Marsella	Mar
París	Par
Picardía	Pic

Alemania

Berlín	Ber
Kiel	Kie
Munich	Mun
Prusia	Pru
Ruhr	Ruh
Silesia	Sil

Italia

Apulia	Apu
Nápoles	Nap
Piamonte	Pia
Roma	Rom
Toscana	Tos
Venecia	Ven

Rusia

Finlandia	Fin
Livonia	Lvn
Moscú	Mos
Sebastopol	Seb
San Petersburgo	SPt
Ucrania	Ucr
Varsovia	Var

Turquía

Ankara	Ank
Armenia	Arm
Constantinopla	Con
Smirna	Smi
Siria	Sir

Neutrales

Albania	Alb
Bélgica	Bel
Bulgaria	Bul
Dinamarca	Din
Grecia	Gre
Holanda	Hol
Noruega	Nor
África del Norte	Afr
Portugal	Por
Rumanía	Rum
Serbia	Ser
España	Esp
Suecia	Sue
Túnez	Tun

Regiones Marítimas

Mar Adriático	MAd
Mar Egeo	MEg
Mar Báltico	Bal
Mar de Barents	MBa
Mar Negro	MNe
Mediterráneo Oriental	MOr
Canal de la Mancha	CMa
Golfo de Botnia	GBo
Golfo de León	GLe
Helgoland	Hel
Mar Jónico	MJo
Mar de Irlanda	MIr
Atlántico Central	AtC
Atlántico Norte	AtN
Mar del Norte	MNt
Mar de Noruega	MNo
Skagerrak	Ska
Mar Tirreno	MTi
Mediterráneo Occidental	MOC

12+

F3155
2-7

Las reglas de

Diplomacy

• EL JUEGO DE INTRIGA INTERNACIONAL •

315 PIEZAS DE JUEGO

CONTENIDO

84 Flotas
84 Ejércitos
147 Marcadores de Control
1 Tablero de Juego
1 Bloc de Mapas

CRÉDITOS

Diseño del juego: Allan B. Calhamer
Desarrollo del juego: Mons Johnson
Edición: Cal Moore

Dirección de arte: Blake Beasley
Ilustración de la cubierta: Thomas Gianni
Diseñadora gráfica: Lisa Hanson
Fotografía: Allison Shinkle

Gestión de marca: Brian Hart
Gestión de producción: Raini Applin, Godot Gutierre

Gracias a todos los miembros de nuestro equipo y a los muchos otros, demasiados para mencionarlos a todos, que han contribuido a este producto.

PADRES:
AvalonHill.com

DIPLOMACY, AVALON HILL y HASBRO y todas las marcas y logotipos relacionados son marcas registradas de Hasbro, Inc. © 2021 Hasbro.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Representado por: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1. Bloque 3. Planta 5.ª, Apdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. TEL: +34 (900) 180377.  consumidor@hasbro.es

0821F3155105



Diplomacy

5ª edición (2008)

ÍNDICE

Jugadores y naciones	4
Objetivo del juego	4
Tablero	4
Unidades (Ejércitos y Flotas)	5
Posiciones iniciales	5
Cómo jugar	6
Resumen	
1. Fase Diplomática	6
2. Fase de Redacción de las Órdenes	6
3. Fase de Ejecución de las Órdenes	18
4. Fase de Retirada y Disolución	18
5. Fase de Construcción y Eliminación de Unidades (después del Turno de Otoño)	18
Gestión del tiempo	19
Desorden civil	19
Modo de juego alternativo	19
Movimientos de inicio en una partida de ejemplo	20
22 Reglas útiles para la Ejecución de las Órdenes	23
Abreviaturas	24

A principios del siglo

XX, Europa era un

complicado caldero

de intrigas políticas.

Estáis a punto de

viajar a esa época y

cambiar el curso

de la historia a

vuestro favor.

JUGADORES Y NACIONES

La mejor forma de jugar a **Diplomacy** es con siete jugadores. Las reglas para menos de siete jugadores se incluyen en la sección *Modo de juego alternativo*, en la página 19 de este libro de reglas. Cada jugador representa a una de las siete Grandes Potencias de la Europa de los años anteriores a la Primera Guerra Mundial: Inglaterra, Alemania, Rusia, Turquía, Italia, Francia y Austria-Hungría (en adelante, Austria). Al comienzo de la partida, los jugadores deciden al azar qué Gran Potencia representará cada uno. Este es el único elemento de azar en el juego.

Nota: El término "nación" se utiliza de manera genérica para designar "Gran Potencia" en este libro de reglas.

OBJETIVO DEL JUEGO

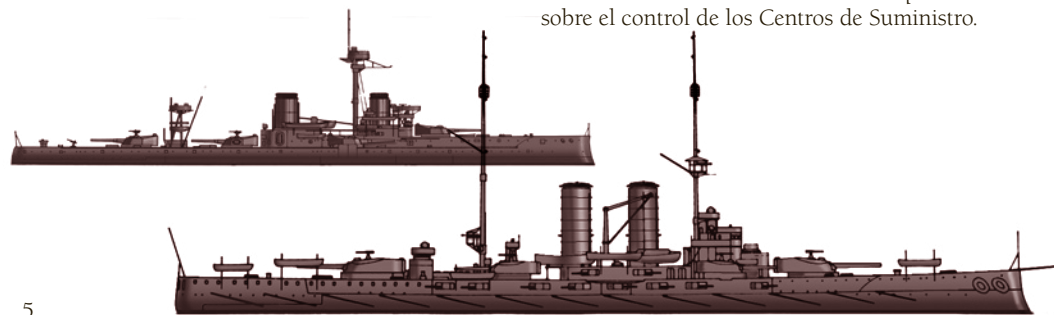
Tan pronto como una de las Grandes Potencias tenga el control de dieciocho Centros de Suministro, se considera que ha alcanzado el control de Europa, y el jugador que la representa es el ganador. Sin embargo, los jugadores pueden finalizar la partida de mutuo acuerdo antes de que se determine un ganador. En ese caso, todos los jugadores que todavía tengan piezas en el tablero comparten un empate.

TABLERO DE JUEGO

Límites: Los límites entre las principales naciones están marcados con líneas negras gruesas. A su vez, todas las Grandes Potencias están divididas en regiones y en regiones con Centro de Suministro con líneas negras más finas. Los mares y los canales navegables también están divididos en regiones separadas por líneas negras finas. Todas las naciones y las regiones (del interior y marítimas) están identificadas por su nombre.

Tipos de Regiones: Hay tres tipos de regiones: *interiores*, *marítimas* y *costeras*. Los Ejércitos solo se mueven en las regiones del interior y las Flotas solo se mueven en las regiones marítimas. Una región costera es un territorio adyacente a una o más regiones marítimas. Por ejemplo, Dinamarca, Brest y España son regiones costeras. *Un Ejército o una Flota pueden ocupar una región costera.*

Centros de Suministro: Un total de treinta y cuatro regiones del interior y de la costa están designadas en el tablero como Centros de Suministro. Cada Centro de Suministro está marcado con una estrella. Una Gran Potencia solo puede tener tantos Ejércitos o Flotas como Centros de Suministro controle al final del último Turno de Otoño. Por consiguiente, nunca puede haber más de treinta y cuatro Ejércitos y Flotas (también llamados "Unidades") de forma simultánea sobre el tablero. Una nación gana o pierde Unidades de acuerdo con el número de Centros de Suministro que controla. Ver la página 18 para más información sobre el control de los Centros de Suministro.



UNIDADES (EJÉRCITOS Y FLOTAS)

Las Unidades de Ejército están representadas por las piezas cuadradas. Las Unidades de Flota están representadas por las piezas rectangulares delgadas. Las piezas tienen, en un lado, una imagen que representa la Unidad correspondiente, y, en el otro, el color de la Gran Potencia. Utiliza el lado que te sea más útil. Los colores de las Unidades de cada Gran Potencia se muestran en el borde del tablero y se indican en la siguiente tabla. Si una Gran Potencia en expansión se queda sin Unidades de Ejército o de Flota, se pueden utilizar las Unidades de una nación eliminada.

Dos reglas clave en relación con las Unidades:

- **Todas las Unidades tienen la misma fuerza.** Ningún Ejército es más poderoso que otro. Ninguna Flota es más fuerte que otra. Durante la partida, las Unidades se apoyarán entre sí para aumentar su fuerza y atacar a los adversarios más débiles.
- **Una región solo puede tener una Unidad a la vez.** No hay excepciones a esta regla.

POSICIONES INICIALES

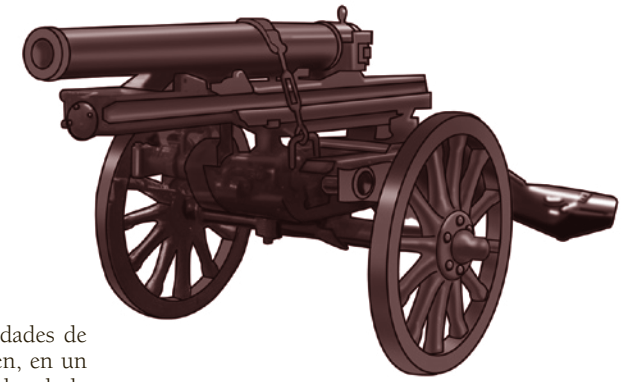
Centros de Suministro: Al comienzo de la partida, cada Gran Potencia, con la excepción de Rusia, controla tres Centros de Suministro; Rusia controla cuatro Centros de Suministro. Coloca la Unidad correspondiente en el Centro de Suministro designado como se muestra en la siguiente tabla.

Los doce Centros de Suministro restantes no son ocupados al comienzo de la partida.

Nota: La letra "E" indica "Ejército" y la "F" indica "Flota".

NACIÓN	COLOR DE LAS UNIDADES	CIUDAD	CIUDAD	CIUDAD
Austria	rojo	E Viena	E Budapest	F Trieste
Inglaterra	azul oscuro	F Londres	F Edimburgo	E Liverpool
Francia	azul claro	E París	E Marsella	F Brest
Alemania	negro	E Berlín	E Munich	F Kiel
Italia	verde	E Roma	E Venecia	F Nápoles
Rusia	blanco	E Moscú	F Sebastopol	A Varsovia
		F S. Petersburgo (costa sur)		
Turquía	amarillo	F Ankara	E Constantinopla	A Smirna

Marcadores de Bandera: El juego incluye marcadores para cada Gran Potencia. Los jugadores pueden utilizar estos marcadores para identificar los Centros de Suministro que controlan sobre el tablero. Un lado muestra la bandera de la Gran Potencia, y el otro lado muestra el color de las Unidades de esa nación. Utiliza el lado que te resulte más útil.



CÓMO JUGAR

RESUMEN

Diplomacy es un juego de negociaciones, alianzas, promesas cumplidas y rotas. Para sobrevivir, un jugador necesita la ayuda de otros. Para ganar, un jugador debe quedarse solo al final de la partida. Saber en quién confiar, cuándo confiar, qué prometer y cuándo prometer es esencial en el juego. Recuerda que ante todo eres un diplomático, y después, un comandante.

Al principio de cada turno, los jugadores se reúnen en pequeños grupos para discutir sus planes y sugerir estrategias. Se establecen alianzas entre los jugadores de forma abierta o secreta, y se coordinan las órdenes (con suerte). Inmediatamente después de este periodo de "diplomacia", cada jugador escribe en secreto una orden para cada una de sus Unidades en un papel. Una vez que todos los jugadores han escrito sus órdenes, se hacen públicas todas ellas de forma simultánea, y luego se ejecutan. Algunas Unidades se mueven, otras tienen que ser retiradas y otras, eliminadas. La ejecución de las órdenes es la parte más difícil de las reglas y requiere un conocimiento completo de las mismas.

Cada turno representa seis meses. El primero se llama Turno de Primavera y el siguiente, Turno de Otoño. Después de cada Turno de Otoño, cada Gran Potencia debe conciliar el número de Unidades que controla con el número de Centros de Suministro que controla. En este momento se eliminan algunas Unidades y se construyen otras nuevas.

Cada turno tiene una serie de fases. Estas son las fases de un año completo de dos turnos:

Turno de Primavera de cuatro fases

1. Fase Diplomática
2. Fase de Redacción de las Órdenes
3. Fase de Ejecución de las Órdenes
4. Fase de Retirada y Disolución

Turno de Otoño de cinco fases

1. Fase Diplomática
2. Fase de Redacción de las Órdenes
3. Fase de Ejecución de las Órdenes
4. Fase de Retirada y Disolución
5. Fase de Construcción y Eliminación de Unidades

Después de un Turno de Otoño, si una Gran Potencia controla dieciocho o más Centros de Suministro, la partida termina y ese jugador es declarado ganador.

Moderador

Si se dispone de una persona que conozca las reglas del juego, esta persona podría actuar como Moderador. Puede encargarse de controlar la duración de los periodos de negociación, recoger las órdenes y leerlas, resolver problemas y hacer cumplir las reglas si fuese necesario. Su papel debe ser estrictamente neutral.

1. FASE DIPLOMÁTICA

Durante esta fase, los jugadores se reúnen para discutir sus planes para los próximos turnos. Se establecen alianzas y se fijan estrategias. Estas "negociaciones diplomáticas" tienen lugar antes de cada turno. Las negociaciones duran treinta minutos antes del primer turno y quince minutos antes de los turnos posteriores, y pueden terminar antes si todos los jugadores están de acuerdo.

Las conversaciones, tratos, planes y acuerdos entre los jugadores afectan de forma notable el curso de la partida. Durante las negociaciones diplomáticas, los jugadores pueden decir lo que quieran. Algunos jugadores suelen ir a otra habitación o reunirse en grupos de dos o tres personas. Se puede intentar mantener las conversaciones en secreto, así como escuchar las conversaciones de los demás. Normalmente, estas discusiones consisten en intentos por negociar o establecer planes militares conjuntos, pero también pueden incluir intercambios de información, denuncias, amenazas, difusión de rumores u otros asuntos similares. Es posible realizar anuncios públicos y plasmar por escrito los acuerdos, públicos o no, según lo deseen los jugadores. Sin embargo, los jugadores no están obligados a cumplir nada de lo que digan o acuerden. Decidir en quién confiar en cada situación es parte importante del juego.

Nota: El uso del Bloc de Mapas durante las negociaciones diplomáticas es una excelente manera de llevar un registro de las posiciones, estrategias y alianzas.

2. FASE DE REDACCIÓN DE LAS ÓRDENES

Cada jugador escribe en secreto "órdenes" para cada una de sus Unidades en un papel, y se hacen públicas todas ellas de forma simultánea. Cada jugador lee sus órdenes mientras el resto comprueba que lee realmente lo que escribió. Una orden escrita incorrectamente, si es legal, debe ser cumplida. Una orden "ilegal" o una orden que se considere que no tendrá éxito no debe ser ejecutada. Una Unidad que recibe una orden ilegal (o que no recibe ninguna orden) debe permanecer en su sitio (la Unidad se mantiene en posición). Una orden escrita incorrectamente, pero que solo tenga una interpretación debe ser ejecutada.

FECHAS DE LAS ÓRDENES

Todas las órdenes deben ser fechadas y deben alternar entre la primavera y el otoño, empezando por el año 1901. Por ejemplo, el conjunto de órdenes para el primer turno debe ser fechado como "Primavera de 1901", para el segundo como "Otoño de 1901", para el tercero como "Primavera de 1902", y así sucesivamente.

FORMATO DE LAS ÓRDENES

Los jugadores deben hacer una lista de sus Unidades y de las regiones que ocupan para poder consultarlas fácilmente durante las conferencias diplomáticas. Para cada conjunto de órdenes, se escribe primero el tipo de Unidad ("E" o "F"), seguido de la región que ocupa cada Unidad. Por ejemplo, "E París" o "E Par" es la abreviatura de "Ejército en París". A continuación, se escribe la orden que se le asigna a la Unidad. Por ejemplo, "E Par M" significa que el Ejército en París debe mantenerse en posición. La designación de "E" o "F" sirve para recordar a los jugadores sus piezas. Aunque se omita la designación de la Unidad en una orden, la orden es ejecutable, puesto que solo puede haber una Unidad en cada región.

ABREVIATURAS

Los jugadores, cuando escriban sus órdenes, pueden consultar las abreviaturas de las naciones o regiones en la contraportada de este libro de reglas. Como varias regiones comienzan con las mismas tres letras, muchas de ellas tienen abreviaturas especiales. En caso de duda, escribe el nombre completo.

Hay que tener en cuenta que solo puede haber una Unidad en una región (interior, marítima o costera), por lo que no debería haber ninguna confusión en cuanto a la Unidad a la cual se le asigna una orden.

TIPOS DE ÓRDENES

En cada turno, cada Gran Potencia puede ordenar a todas, algunas o ninguna de sus Unidades que lleven a cabo una de las siguientes acciones:

- Mantenerse en Posición
- Mover
- Apoyar
- Transportar

Nota: Solo las Flotas pueden recibir la Orden de Transporte.

La Orden de Mantenerse en Posición

Se puede intentar mantener una Unidad en su sitio ordenando que se mantenga en posición. Si una Unidad no recibe ninguna orden, se interpreta como una Orden de Mantenerse en Posición. A continuación, se muestra un ejemplo de este tipo de Orden:

F Londres se mantiene (o) F Lon M

Nota: En los ejemplos siguientes aparecerán subrayadas todas las Órdenes de mantenerse en posición que no tienen éxito con el fin de mostrar que la Unidad no puede mantener su posición o permanecer en una determinada región.

Resultados subrayados

A lo largo de este libro de reglas se presentan ejemplos de órdenes. Las órdenes que no se pueden ejecutar (debido a la interferencia de otras órdenes) están subrayadas. Esta es una práctica que ha estado en vigor durante años y se utiliza en muchas guías de estrategia y otros textos sobre el juego **Diplomacy**. Durante la partida, no es necesario subrayar las órdenes.

La Orden de Movimiento

A lo largo de la partida, las Unidades recibirán órdenes de mover a regiones ocupadas. Esto se denomina "atacar", y se hablará de ello en esta sección.

Anotación de la Órdenes de Movimiento

Las Órdenes de Movimiento deben escribirse con un guion que separa el tipo de Unidad y la ubicación. Por ejemplo, una Orden de Movimiento de París a Borgoña se escribe así:

E París-Borgoña (o) E Par-Bor

Movimiento de Ejércitos

Un Ejército puede recibir una Orden de Movimiento a cualquier región colindante del interior o de la costa. Los Ejércitos no pueden recibir una Orden de Movimiento a regiones marítimas. Como dos Unidades no pueden ocupar la misma región a la vez, un Ejército que haya recibido la Orden de Movimiento a una región adyacente puede terminar no moviéndose (debido a las posiciones u órdenes de otras Unidades). Ver las siguientes secciones para más ejemplos de movimientos.

Nota: Un Ejército puede moverse por las regiones marítimas de una región costera a la otra por medio de una o varias Flotas. Esto se denomina "convoy" y se explica en la sección "La Orden de Transporte", en la página 13.

Ejemplo de movimiento de Ejército: Un Ejército en París podría mover a Brest, Picardía, Borgoña o Gascuña. Ver diagrama 1.

Movimiento de Flotas

Una Flota puede recibir una orden de moverse a una región marítima adyacente o a una región costera adyacente. Las Flotas no pueden recibir órdenes de moverse a una región del interior. El diagrama 2 muestra que una Flota en el canal de la Mancha puede desplazarse al mar de Irlanda, Gales, Londres, Bélgica, Picardía, Brest, al mar del Norte y al Atlántico Central.

DIAGRAMA 1

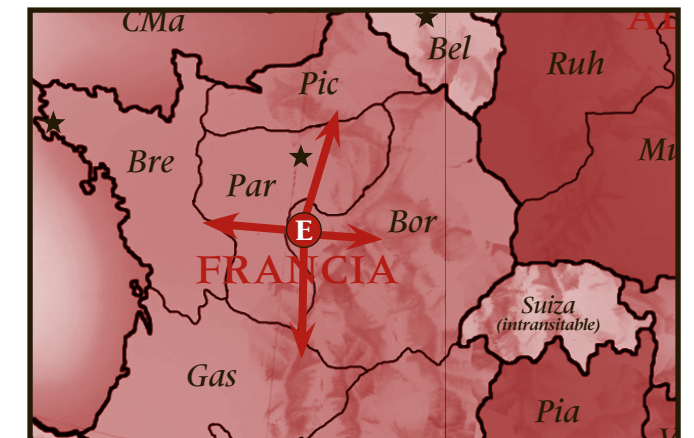


DIAGRAMA 2

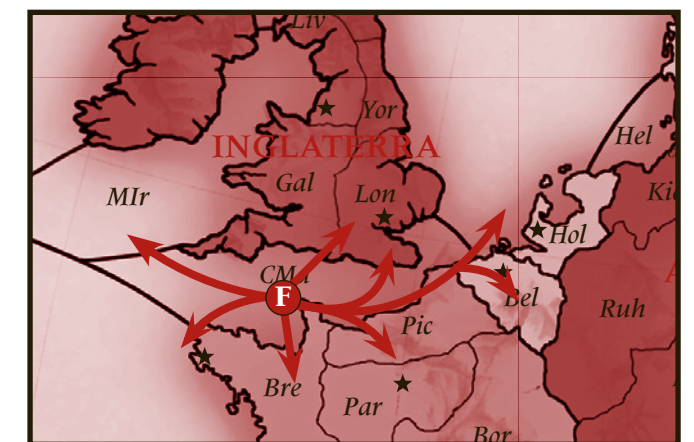
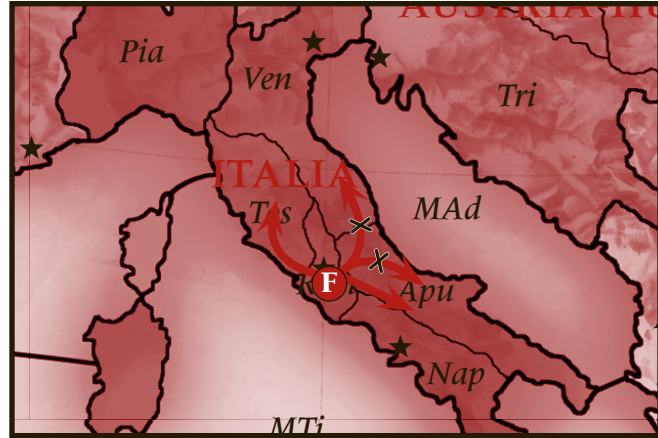


DIAGRAMA 3



Cuando una Flota está en una región costera, se asume que sus naves de guerra se encuentran en cualquier punto a lo largo de dicha región. La Flota que está en una región costera puede recibir la orden de desplazarse a una región costera colindante *tan solo si son adyacentes a través de la línea de costa* (como si la Flota se moviera por la costa). Por ejemplo, en el diagrama 3 se muestra que una Flota que está en Roma puede recibir la orden de mover de Roma a Toscana o de Roma a Nápoles (o de Roma al mar Tirreno), pero no puede recibir la orden de mover de Roma a Venecia o de Roma a Apulia porque, aunque esas regiones son adyacentes a lo largo de una frontera interior, no lo son *a través de la línea de costa*.

Movimiento restringido

No se puede ocupar un lugar en el tablero que no tenga nombre. Suiza es intransitable y no puede ser ocupada. A excepción de Inglaterra, las islas no pueden ser ocupadas.

Aclaraciones sobre movimientos específicos

Hay algunas zonas complicadas en el mapa. A continuación se explica cómo entrar y salir de ellas:

Bulgaria, España y San Petersburgo: Estas son las únicas regiones costeras que poseen dos costas *separadas e identificadas*. Una Flota que penetre en una de estas regiones lo hace por una determinada costa y, por tanto, solo podrá moverse a una región adyacente a esa costa. Pese a esto, siempre se considera que ocupa por completo toda la región. Dicha Flota debe situarse en la línea de costa y no en el interior. Por ejemplo, una Flota en la Costa Norte de España no puede recibir la orden de mover al Mediterráneo Occidental o al Golfo de León o a Marsella. Sin embargo, se considera que está ocupando toda España.

Si una Flota recibe la orden de mover a una de estas regiones y es posible para la Flota hacerlo a cualquiera de sus dos costas, la orden debe especificar a qué costa lo hace o de lo contrario la Flota no podrá desplazarse. Por ejemplo, una Flota en Constantinopla puede moverse a la Costa Este o Sur de Bulgaria. La orden se escribiría así: "F Con-CE Bul" o "F Con-CS Bul". Del mismo modo, una Flota en el océano Atlántico Central puede desplazarse a la Costa Norte o Sur de España, pero la orden debe especificar a qué costa.

Kiel y Constantinopla: Debido a los canales navegables que atraviesan estas dos regiones, se considera que tienen una sola costa. Las Flotas pueden penetrarlas a lo largo de una costa y ser consideradas en cualquier punto de la misma. Por ejemplo, una Flota podría moverse desde el mar Negro a Constantinopla en un turno ("F MNe-Con"), y luego en un turno posterior moverse desde Constantinopla al mar Egeo (o a otras regiones adyacentes). Del mismo modo, una Flota podría moverse de Holanda a Kiel en un turno, y luego moverse de Kiel a Berlín en un turno posterior (a través del canal de Kiel) sin tener que rodear o ir a Dinamarca. Los Ejércitos también pueden entrar y salir de estas regiones cruzando libremente estos canales navegables. Esto no significa que esté permitido que cualquier Unidad pueda saltar sobre estas regiones.

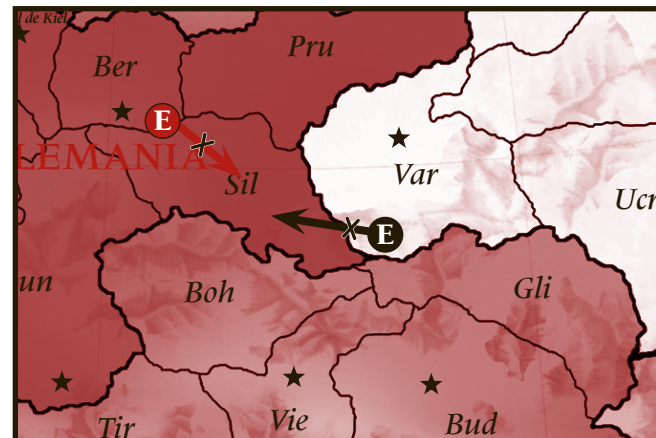
Suecia y Dinamarca: Un Ejército o una Flota pueden moverse de Suecia a Dinamarca (o a la inversa) en un turno. Una Flota que mueva del mar Báltico a la región de Skagerrak (o a la inversa) debe moverse en primer lugar a Suecia o Dinamarca. La frontera común con Dinamarca no separa la costa sueca en dos partes. Tampoco se considera a Dinamarca adyacente a Berlín.

Enfrentamientos

Estas situaciones se producen con frecuencia e implican Unidades de igual fuerza que intentan ocupar la misma región a la vez. Reciben el nombre de enfrentamientos. Estas reglas se aplican cuando una o más naciones están involucradas y sus excepciones se describen en la página 14.

- Si a varias Unidades de igual fuerza se les ordena ocupar la misma región, ninguna podrá hacerlo y permanecerán en sus regiones de origen. Si dos o más Unidades reciben órdenes de ocupar la misma región, ninguna de ellas podrá desplazarse. (Esto también es cierto para las Unidades con igual apoyo, situación que se explica en la sección "Las Ordenes de Apoyo"). En el diagrama 4, si el Ejército alemán en Berlín recibe la orden de mover a Silesia, y el Ejército ruso en Varsovia recibe la orden de mover a Silesia, ninguna Unidad podrá desplazarse y Silesia permanecerá vacante.

DIAGRAMA 4



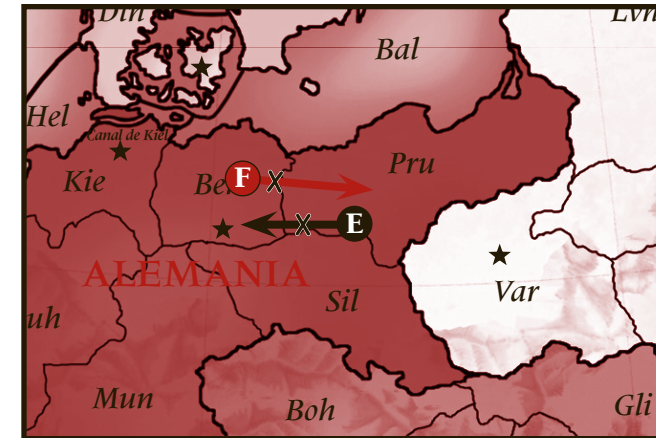
Alemania: E Ber-Sil
Rusia: E Var-Sil

DIAGRAMA 5



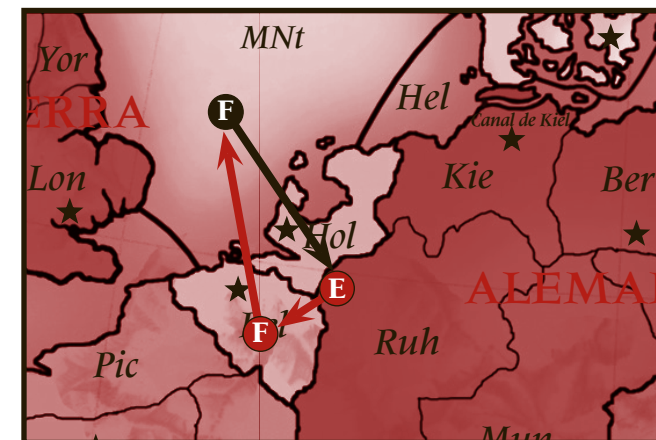
Alemania: F Kiel-Ber; E Ber-Pru
Rusia: E Pru M

DIAGRAMA 6



Alemania: F Ber-Pru; E Pru-Ber

DIAGRAMA 7



Inglaterra: E Hol-Ber; F Ber-MNt
Francia: F MNt-Hol

- Cuando se produce un enfrentamiento, la Unidad que ya estaba en la región del enfrentamiento permanece en la región. Si dos Unidades (de igual fuerza) atacan a la misma región, y se enfrentan, la Unidad que ya estaba en esa región no es desalojada. Así, en el diagrama 4, si hubiese habido una Unidad ocupando a Silesia, los resultados serían los mismos y la Unidad en Silesia permanecería en la región.
- Una Unidad a la que no se le ordene mover puede impedir el avance de una Unidad o de varias Unidades. Si una Unidad recibe la orden de mantenerse, o se le impide mover, y otras Unidades reciben órdenes de mover a dicha Región, ninguna de las Unidades se desplazará. (¡Es como un refuerzo ocasionado por el tráfico!). En el diagrama 5, hay un Ejército ruso en Prusia. El jugador ruso le dijo al jugador alemán que saldría de Prusia (pero mintió y ordenó al Ejército mantenerse). El jugador alemán ordenó a su Ejército mover de Berlín a Prusia y su Flota, de Kiel a Berlín. El resultado es que ninguna Unidad se mueve.
- Las Unidades no pueden intercambiar sus posiciones sin el uso de un convoy. Si dos Unidades reciben la orden de mover a una región ocupada por otra, ninguna de las dos Unidades se desplazará. Por ejemplo, en el diagrama 6, ninguna de las dos Unidades podría mover. (Hay una manera de evitar esta regla si las Unidades son transportadas. Ver "Órdenes de Transporte" en la página 13).
- Tres o más Unidades pueden rotar regiones durante un turno, siempre que ninguna intercambie sus posiciones directamente. Por ejemplo, en el diagrama 7 todas las órdenes se llevarían a cabo con éxito, ya que ninguna Unidad intercambia su posición directamente con otra.

La Orden de Apoyo

Esta es la sección más crítica y compleja de las reglas. Es necesario entender las reglas de "apoyo" y "anulación de apoyo" para resolver la mayoría de las órdenes.

Resumen

Como todas las Unidades tienen la misma fuerza, una Unidad no puede avanzar y atacar a otra sin ayuda. Esa ayuda se llama "apoyo". Si un ataque tiene éxito, la Unidad atacante se desplaza a la región a la que se le ordenó. Si la Unidad atacada no tenía órdenes de mover a otro lugar, es derrotada y desalojada de la región. La Unidad desalojada debe retirarse o ser disuelta. La retirada se explica en detalle en la página 18.

Un Ejército o Flota puede proporcionar apoyo a otro Ejército o Flota. El apoyo puede ser ofensivo (apoyando una Orden de Movimiento de ataque) o defensivo (apoyando una Orden de Mantener, Apoyar o Transportar). Al apoyarse mutuamente, las Unidades atacantes o defensoras ganan más fuerza. Por ejemplo, una Unidad que mantiene su posición con dos apoyos tiene la fuerza de tres: la de ella misma más la de los dos apoyos. Se puede dar apoyo a una Unidad compañera o a la Unidad de otro jugador. Se puede dar apoyo sin consentimiento y ¡no puede ser rechazado! Esto puede provocar algunas situaciones imprevistas que harán más interesante la partida.

Una Unidad actúa con su propia fuerza y la de aquellas que le apoyan. Salvo que se le oponga otra Unidad con un apoyo igual o superior, podrá realizar su movimiento. Una Unidad que apoya a otra proporciona una fuerza combinada de dos, y derrotará a una Unidad adversaria que no tenga apoyo. Del mismo modo, una Unidad con dos apoyos (fuerza de 3) derrotará a una Unidad adversaria que tenga un solo apoyo (fuerza de 2).

Cómo apoyar a una Unidad

Durante un turno, una Unidad puede renunciar a desplazarse para, en su lugar, apoyar la Orden de Movimiento de otra Unidad. Esta región debe ser una a la que la Unidad que apoya pudiese desplazarse legalmente durante ese turno. De esta manera, un Ejército en Brest no puede apoyar a una Flota en el canal de la Mancha porque un Ejército no puede mover a una región marítima. Del mismo modo, una Flota en Roma no puede apoyar el movimiento de una Unidad a Venecia porque, aunque esté adyacente por tierra, la Flota no puede mover a Venecia desde Roma.

Una Flota que puede mover a una región con dos costas separadas (una Flota en el Atlántico Central, por ejemplo) puede apoyar a otro Ejército o a otra Flota en esa región (en este caso España), sin tener en cuenta las costas separadas.

Anotación de las Órdenes de Apoyo

1. Escribe el tipo de Unidad (E o F).
2. Escribe la región donde se sitúa la Unidad.
3. Escribe la letra "A" de "apoyo".
4. Finalmente escribe el tipo, la ubicación actual y el destino de la Unidad que recibe apoyo (si la Unidad que se quiere apoyar ha recibido una Orden de Movimiento).

Ejemplo: "E Par A E Mar-Bor" ordena que el Ejército en París apoye el movimiento del Ejército en Marsella a Borgoña.

Apoyar a una Unidad

- Una Unidad que no recibe la orden de moverse puede recibir apoyo mediante una Orden de Apoyo que solo mencione su región. Una Unidad que recibe la orden de mantenerse, transportar o apoyar, o bien que no recibe orden alguna, puede recibir el apoyo para mantener su posición. Por ejemplo, si la orden es "F Din A F Bal", la Flota en Dinamarca podrá apoyar a la Flota en el Báltico, siempre y cuando la Flota en el Báltico reciba la orden de mantenerse, transportar o apoyar. Si la Flota en el Báltico intenta moverse, entonces el apoyo de Dinamarca es inválido.
- Una Unidad que recibe una Orden de Movimiento solo puede recibir apoyo mediante una Orden de Apoyo que coincida con el movimiento que la Unidad intenta realizar. Por ejemplo, un Ejército en Bohemia recibe la orden de apoyar el movimiento del Ejército en Munich a Silesia. (E Boh A E Mun-Sil). Sin embargo, el Ejército en Munich recibe la orden de mover a Tirol (E Mun-Tir). La Orden de Apoyo no tiene éxito porque el movimiento que apoya no es el movimiento que se ordenó. Esta Orden de Apoyo no se convierte en Orden de Mantenerse en Posición.

Apoyo simple

En el diagrama 8, el Ejército francés en Gascuña apoya el movimiento del Ejército en Marsella a Borgoña. El Ejército alemán en Borgoña será desalojado.

En el diagrama 9, el Ejército alemán en Silesia es apoyado por la Flota en el Báltico para desalojar al Ejército ruso en Prusia. Es importante notar que el Ejército y la Flota alemanes están adyacentes a la región objetivo (Prusia), pero no el uno al otro. Una Unidad no tiene que estar adyacente a la Unidad a la que apoya. Sin embargo, debe estar junto a la región a la que apoya y poder desplazarse legalmente a ella.

DIAGRAMA 8



Francia: E Mar-Bor; E Gas A E Mar-Bor
Alemania: E Bor M

DIAGRAMA 9

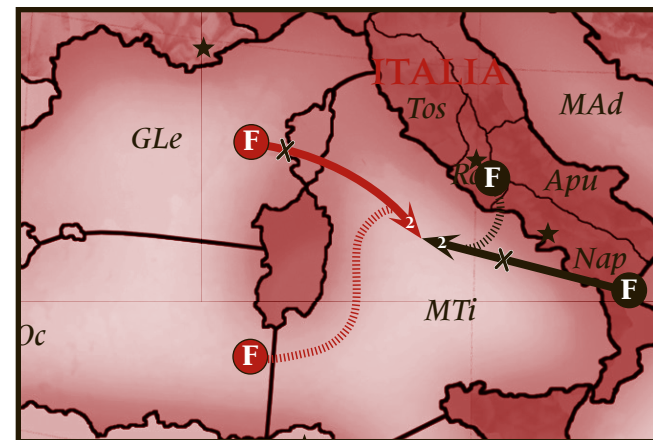


Alemania: E Sil-Pru; F Bal A E Sil-Pru
Rusia: E Pru M

Apoyo en enfrentamientos

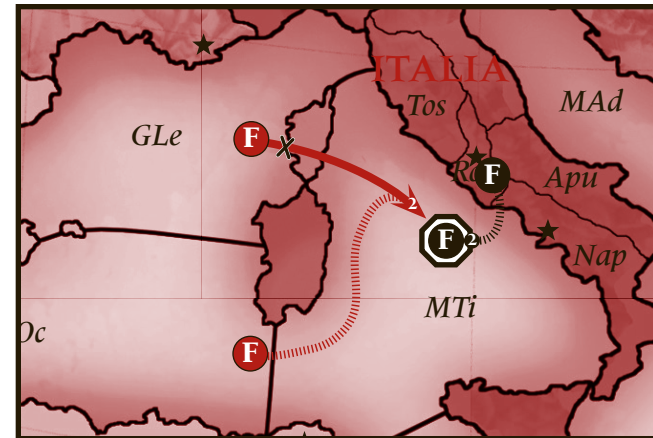
Los diagramas 10 y 11 muestran dos situaciones de enfrentamiento frecuentes. En ambos casos, un regimiento de dos se enfrenta a otro regimiento de dos y todas las Unidades permanecen en su sitio. En el diagrama 10, si hubiera habido una Flota en el mar Tirreno, esta no sería desalojada como consecuencia del enfrentamiento. (Un enfrentamiento no ocasiona el desalojo de una Unidad que ocupa la región donde se produce dicho enfrentamiento).

DIAGRAMA 10



Francia: F GLE-MTi; F MOc A F GLE-MTi
Italia: F Nap-MTi; F Rom A F Nap-MTi

DIAGRAMA 11



Francia: F GLE-MTi; F MOc A F GLE-MTi
Italia: F MTi M; F Rom A F MTi M

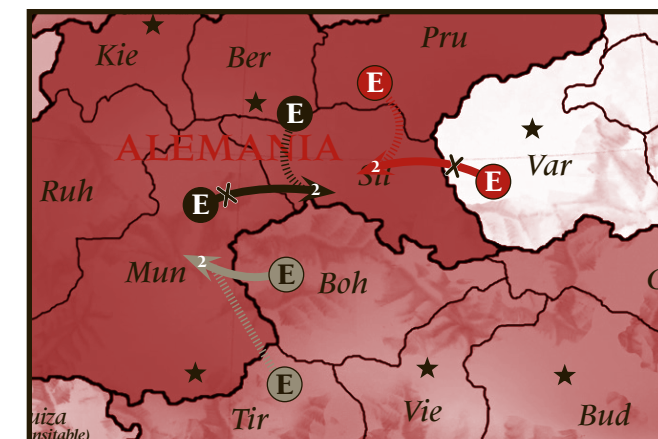
Desalojo en los enfrentamientos

- Una Unidad desalojada puede causar un enfrentamiento en una región diferente a aquella que desalojó. Cuando dos o más Unidades con apoyos iguales reciben la orden de avanzar sobre la misma región, ninguna de ellas puede hacerlo, incluso cuando una de ellas es desalojada de una región diferente a aquella del enfrentamiento en ese mismo turno.

En el diagrama 12, el ataque austriaco desde Bohemia desaloja exitosamente al Ejército alemán en Munich. Sin embargo, este Ejército en Munich, pese a que es desalojado, ocasiona un enfrentamiento con el Ejército ruso que intenta avanzar sobre Silesia.

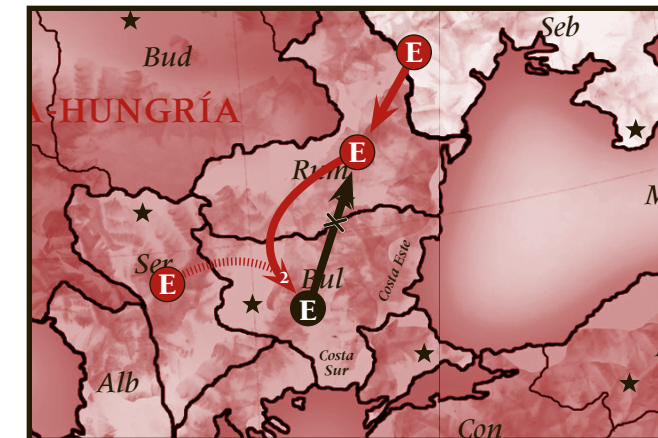
- Una Unidad desalojada, incluso con apoyo, no tiene efecto en la región de la que es desalojada. Si dos Unidades reciben órdenes de avanzar sobre la misma región y una de ellas es desalojada por una Unidad proveniente de esa región, la otra Unidad atacante puede avanzar. Esta situación no da lugar a una situación de enfrentamiento, ya que la Unidad desalojada no tiene ningún efecto sobre la región de la que ha sido desalojada.

DIAGRAMA 12



Austria: E Boh-Mun; E Tir A E Boh-Mun
Alemania: E Mun-Sil; E Ber A E Mun-Sil
Rusia: E Var-Sil; E Pru A E Var-Sil

DIAGRAMA 13

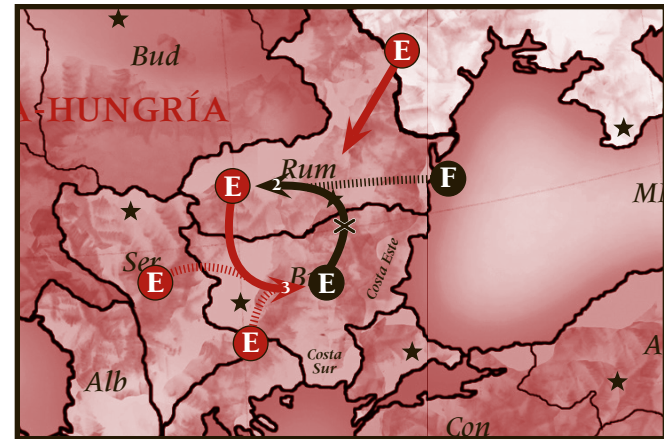


Turquía: E Bul-Rum
Rusia: E Rum-Bul; E Ser A E Rum-Bul; E Seb-Rum

En el diagrama 13, el Ejército ruso en Rumanía desaloja al Ejército turco en Bulgaria. Tanto el Ejército turco en Bulgaria como el ruso en Sebastopol reciben órdenes de avanzar sobre Rumanía, lo que normalmente ocasionaría un enfrentamiento. Sin embargo, como el Ejército ruso desaloja al Ejército turco en Bulgaria y esto no tiene ningún efecto sobre Rumanía, el Ejército ruso en Sebastopol puede avanzar sobre Rumanía. El Ejército turco en Bulgaria debe retirarse.

En el diagrama 14, pese a recibir apoyo, la Unidad turca desalojada de Bulgaria es incapaz de evitar el avance ruso en Rumanía que no cuenta con ningún apoyo, puesto que el Ejército turco es desalojado por una Unidad proveniente de Rumanía.

DIAGRAMA 14



Turquía: E Bul-Rum; F MNe A E Bul-Rum
 Rusia: E Rum-Bul; E Gre A E Rum-Bul; E Ser A E Rum-Bul;
 E Seb-Rum

En los dos ejemplos anteriores, si Rusia no hubiera ordenado "E Seb-Rum", Rumanía habría quedado vacante, pero no como resultado de un enfrentamiento, puesto que no lo hubo. Esto se discute más en detalle en la sección *Retiradas*, en la página 18.

Anulación de apoyos

La anulación de un apoyo trae como consecuencia que la Unidad que debía recibirlo no se beneficiará de él.

Nota: En este libro de reglas, los ejemplos de Órdenes de Apoyo que no tienen éxito aparecen subrayados para mostrar que el apoyo fue anulado y no para mostrar que la orden de la Unidad apoyada no tuvo éxito.

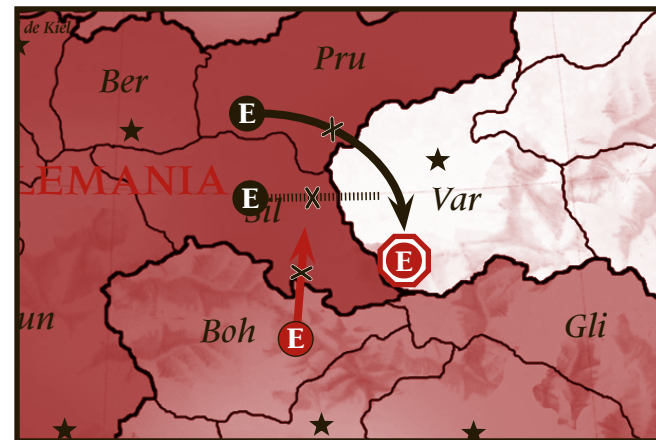
- Un apoyo queda anulado si la Unidad que presta apoyo es atacada desde una región diferente a aquella donde se presta apoyo. El apoyo queda anulado independientemente si el ataque a la Unidad de apoyo tiene éxito o no.

En el diagrama 15, el apoyo del Ejército alemán en Silesia es anulado por el ataque desde Bohemia. Basta con atacar al Ejército que da apoyo para anular ese apoyo. No es necesario desalojar a la Unidad de apoyo para que la anulación tenga efecto.

- Un apoyo queda anulado si la Unidad que da apoyo es desalojada. Si una Unidad que recibe la orden de apoyar a otra Unidad es desalojada por un ataque desde cualquier región (incluida aquella sobre la que presta apoyo), su apoyo queda anulado y la Unidad que debía recibirlo no se beneficiará de él.

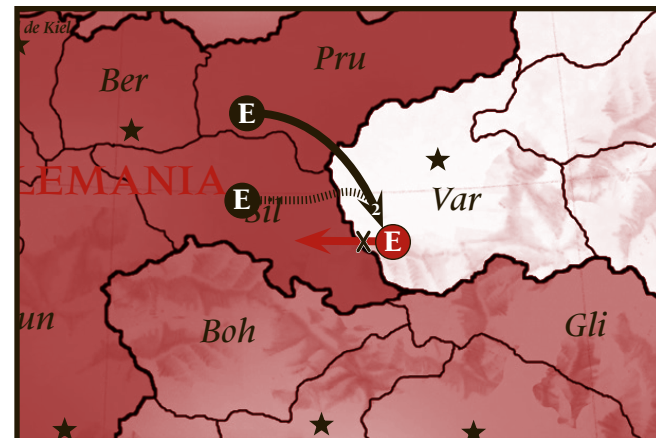
En el diagrama 16, el apoyo alemán desde Varsovia no es anulado por la acción del Ejército ruso, puesto que proviene de una región sobre la que se está dando apoyo. Para anular el apoyo, el Ejército en Varsovia tendría que *desalojar* al Ejército en Silesia y no simplemente atacarlo.

DIAGRAMA 15



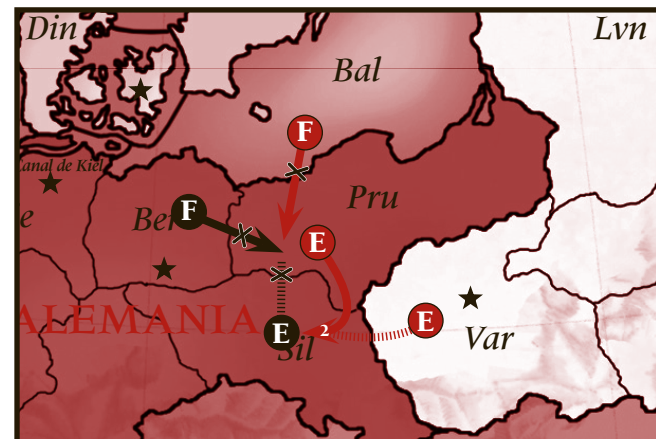
Alemania: E Pru-Var; E Sil A E Pru-Var
 Rusia: E Var M; E Boh-Sil

DIAGRAMA 16



Alemania: E Pru-Var; E Sil A E Pru-Var
 Rusia: E Var-Sil

DIAGRAMA 17



Alemania: F Ber-Pru; E Sil A F Ber-Pru
 Rusia: E Pru-Sil; E Var A E Pru-Sil; F Bal-Pru

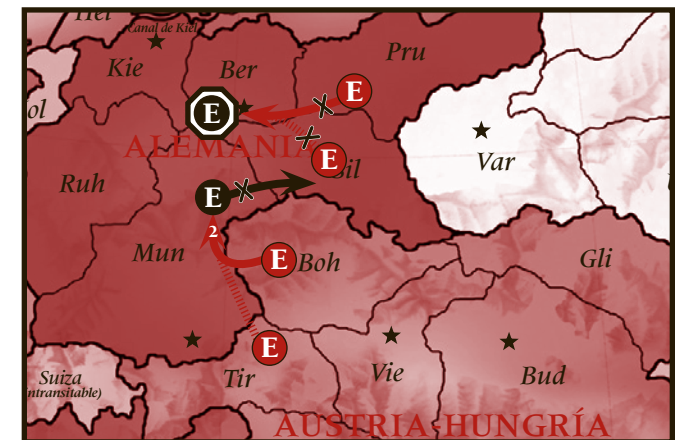
En el diagrama 17, el Ejército ruso procedente de Prusia desaloja al Ejército alemán en Silesia. De esta manera, el apoyo al Ejército alemán en Silesia es anulado y el Ejército alemán en Berlín se enfrenta con la Flota rusa en el Báltico, por lo que ninguna de estas dos Unidades puede desplazarse a Prusia.

- Una Unidad desalojada en una región puede anular el apoyo en otra región. Al igual que una Unidad desalojada en una región puede causar un enfrentamiento en otra, una Unidad puede anular el apoyo incluso si es desalojada. Solo hay que asegurarse de que el desalojo no provenga de la región donde la Unidad da el apoyo. (Es importante recordar la regla: Una Unidad desalojada, incluso con apoyo, no tendrá ningún efecto sobre la región de la que ha sido desalojada).

En el diagrama 18, el Ejército alemán es desalojado por un ataque ruso, pero aún así es capaz de anular el apoyo del Ejército ruso en Silesia y con ello impedir la entrada en Berlín del Ejército ruso de Prusia.

Nota: En situaciones complicadas, determinar primero qué apoyo queda anulado (si hay alguno) facilitará la ejecución de las órdenes.

DIAGRAMA 18



Alemania: E Ber M; E Mun-Sil
 Rusia: E Pru-Ber; E Sil A E Pru-Ber; E Boh-Mun;
 E Tir A E Boh-Mun

Orden de Transporte

Transporte de un Ejército a través de una región marítima

Una Flota en una región marítima (no una región costera) puede transportar a un Ejército desde cualquier región costera adyacente a esa región marítima a otra región costera también adyacente a esa región marítima. Para ello, el Ejército debe recibir una Orden de Movimiento a la región de destino y la Flota debe recibir una Orden de Transporte.

Nota: Una Flota no puede transportar a otra Flota.



Anotación de las Órdenes de Transporte

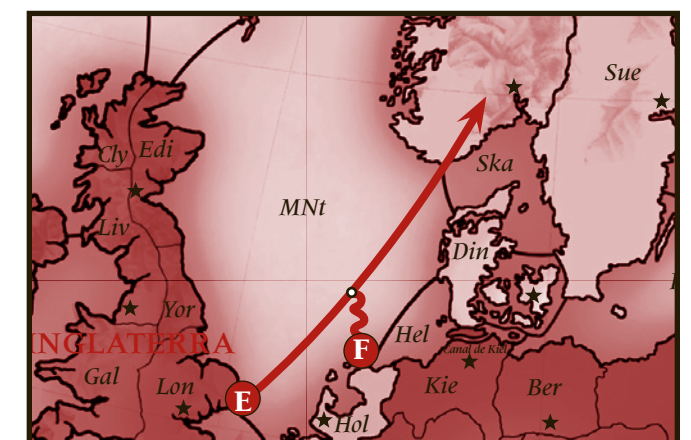
Así como la letra A indica "apoyo", la letra "T" puede ser usada para indicar "transporte". A continuación se muestra un ejemplo de una Orden de Transporte:

E Ank-Seb; F MNe T E Ank-Seb

Una Flota nunca puede transportar a más de un Ejército en el mismo turno. La orden debe indicar tanto la posición inicial como el destino del Ejército que se ha de transportar. Así como las Órdenes de Apoyo, la Orden de Transporte debe indicar el mismo destino que la Orden de Movimiento recibida por el Ejército transportado. Por ejemplo, si un Ejército en Rumanía recibe la orden de avanzar sobre Armenia (E Rum-Arm) y la Orden de Transporte indica que el destino es Ankara (F MNe T E Rum-Ank, el Ejército no podrá realizar su movimiento y permanecerá en Rumanía.

Nota: Las Flotas en cualquier región *costera* (incluidas Constantinopla, Dinamarca y Kiel) no pueden transportar Ejércitos.

DIAGRAMA 19



Inglatera: E Lon-Nor; F MNt T E Lon-Nor

En el diagrama 19, la Flota en el mar del Norte transporta al Ejército en Londres a Noruega.

El "apoyo" no se transporta.

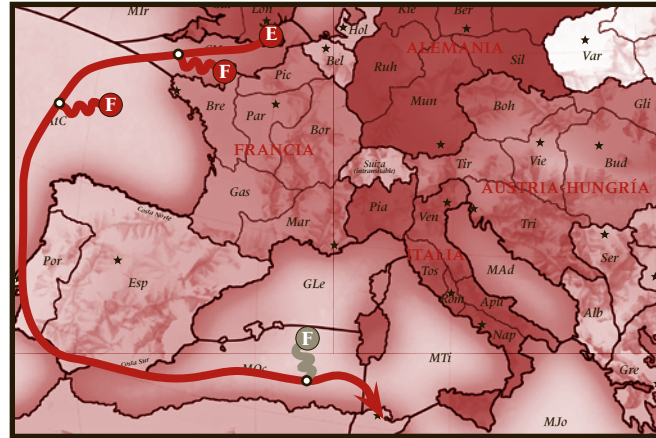
Solo los Ejércitos pueden ser transportados. No se puede transportar el "apoyo" de un Ejército a otra Unidad. Por ejemplo, las órdenes mostradas a continuación en **negrita** son ilegales y no podrán ejecutarse.

Inglatera: **E Pic-Bre**, **E Lon A E Pic-Bre**
F CMa T E Lon A E Pic-Bre
 Francia: F Bre M

Transporte de Unidades por más de una región marítima

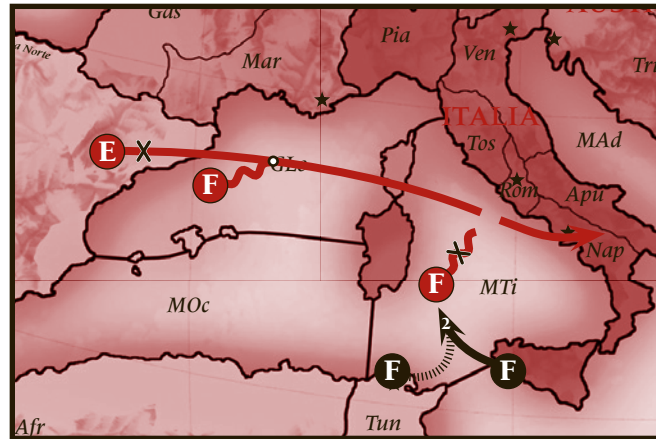
Si varias Flotas ocupan regiones marítimas contiguas, es posible transportar a un Ejército a través de todas ellas en un solo turno y desembarcar en una región costera adyacente a la última Flota de la cadena.

DIAGRAMA 20



Inglaterra: E Lon-Tun; F CMa T E Lon-Tun; F AtC T E Lon-Tun
Francia: F MO r T E Inglés Lon-Tun

DIAGRAMA 21



Francia: E Esp-Nap; F GLe T E Esp-Nap; F MTi T E Esp-Nap
Italia: F MJo-MTi; F Tun A F MJo-MTi

En el diagrama 20, el Ejército inglés en Londres se desplaza a Túnez en un solo movimiento con la ayuda del jugador francés.

Neutralización de un convoy

- El desalojo de una Flota que realice un transporte impide la realización de dicho transporte. Si una Flota que haya recibido la orden de transportar a un Ejército es desalojada durante el turno, el Ejército transportado deberá permanecer en su región de origen. Un ataque contra una Flota que realice un transporte pero que no la desaloje no causará ningún efecto sobre el transporte.

- Un convoy que cause un enfrentamiento en el destino del Ejército transportado hace que ese Ejército permanezca en su región de origen. Si un Ejército transportado llega a su región de destino y no es capaz de permanecer en ella debido a un enfrentamiento con otra(s) Unidad(es), entonces ese Ejército transportado deberá permanecer en su región costera de origen. (También podría ser expulsado de su región de origen por un ataque exitoso que se haya realizado allí). Un Ejército puede ser apoyado en su región de destino para ayudar a evitar un enfrentamiento.

Nota: En este libro de reglas, los ejemplos de Órdenes de Transporte que no logran su objetivo aparecen subrayados para mostrar que la Flota ha sido desalojada. Otras Flotas en cadenas de transporte no aparecerán subrayadas.

En el diagrama 21, la Flota en el mar Tirreno es desalojada. El Ejército francés no puede mover de España a Nápoles.

Casos raros y situaciones complicadas

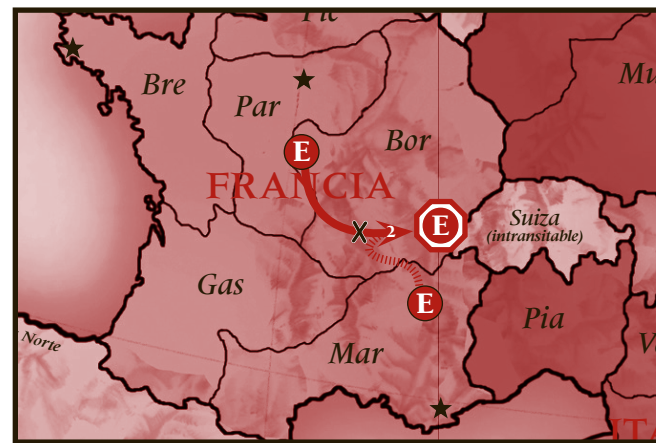
Las reglas anteriores deberían resolver la mayoría de las situaciones que surgen en el juego Diplomacy. Sin embargo, hay algunas excepciones y situaciones raras que pueden ocurrir, que se explican a continuación.

Autodesalojo

Una nación no puede desalojar o apoyar el desalojo de una de sus propias Unidades, incluso si ese desalojo es imprevisto. Esta es una de las ocasiones en las que se rechaza o se niega el apoyo cuando, de otro modo, sería legal. Sin embargo, este tipo de órdenes pueden ser escritas por otras razones, como la creación de un enfrentamiento. A continuación se presentan algunos ejemplos para explicar esta regla con más detalles.

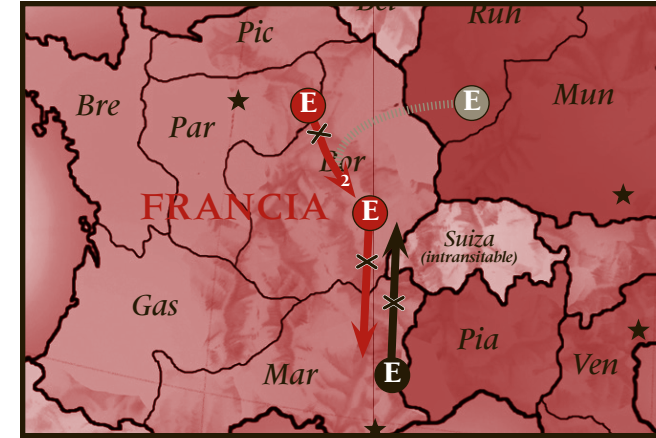
En el diagrama 22, el Ejército francés en París, apoyado por su Ejército en Marsella, no puede desalojar a su propio Ejército en Borgoña.

DIAGRAMA 22



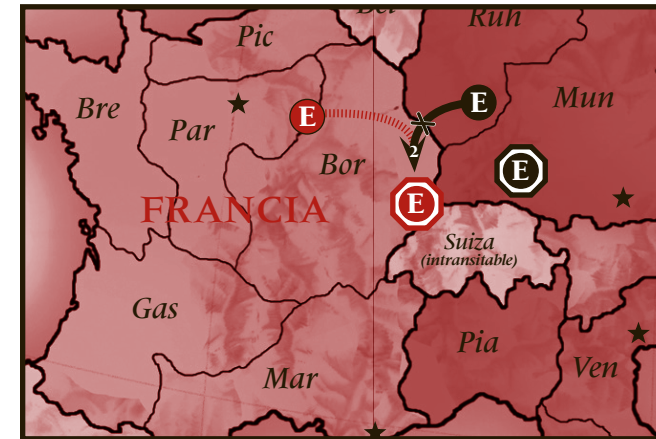
Francia: E Par-Bor; E Mar A E Par-Bor; E Bor M

DIAGRAMA 23



Francia: E Par-Bor; E Bor-Mar
Alemania: E Ruh A E francés Par-Bor
Italia: E Mar-Bor

DIAGRAMA 24



Alemania: E Ruh-Bor; E Mun M
Francia: E Par A E alemán Ruh-Bor; E Bor M

En el diagrama 23, el Ejército francés en París, pese a que tiene el apoyo del Ejército alemán en Ruhr, no puede desalojar a su propio Ejército en Borgoña.

En el diagrama 24, el Ejército alemán en Ruhr, apoyado por el Ejército francés en París, no puede desalojar al Ejército francés en Borgoña puesto que Francia no puede apoyar legalmente un ataque contra una de sus propias Unidades. Sin embargo, si Alemania hubiese apoyado su propio ataque (desde Munich), entonces el Ejército francés en Borgoña sería desalojado.

En el diagrama 25, el Ejército alemán en Munich se enfrenta con el Ejército austriaco en Tirol, por lo que ninguna de las Unidades puede moverse. Los Ejércitos alemanes en Ruhr y en Silesia intentan crear un enfrentamiento entre ellas mismas en Munich. Sin embargo, el Ejército austriaco en Bohemia apoya a la Unidad alemana de Silesia a Munich. Normalmente, este ataque con apoyo de Silesia a Munich derrotaría al ataque sin apoyo desde Ruhr, pero como ello supondría el desalojo de una de las Unidades alemanas por parte de Alemania, el movimiento no puede realizarse.

El siguiente ejemplo ilustra una situación en la que se podrían escribir órdenes de autodesalojo para crear un enfrentamiento, lo que muchas veces es un buen movimiento defensivo.

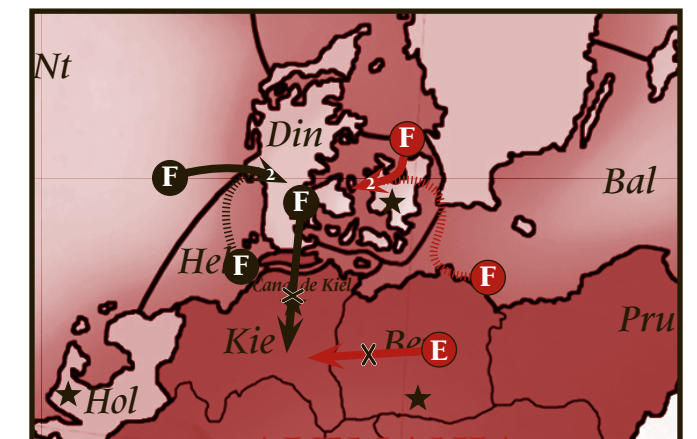
En el diagrama 26, Inglaterra no puede desalojar a su propia Unidad, pero su ataque con apoyo en Dinamarca es necesario para bloquear el ataque con apoyo de Rusia en la misma región.

DIAGRAMA 25



Alemania: E Mun-Tir; E Ruh-Mun; E Sil-Mun
Austria: E Tir-Mun; E Boh A E alemán Sil-Mun

DIAGRAMA 26



Inglaterra: F Din-Kie; F MNt-Din; F Hel A F MNt-Din
Rusia: E Ber-Kie; F Ska-Din; F Bal A F Ska-Din

Autobloqueo

Aunque una nación no puede desalojar a sus propias Unidades, sí que puede crear enfrentamientos ordenando dos ataques con igual apoyo a la misma región. Esta acción se hace para mantener el control de tres regiones con dos Unidades. Sin embargo, si uno de los ataques tiene más apoyo que el otro, podrá realizar el movimiento.

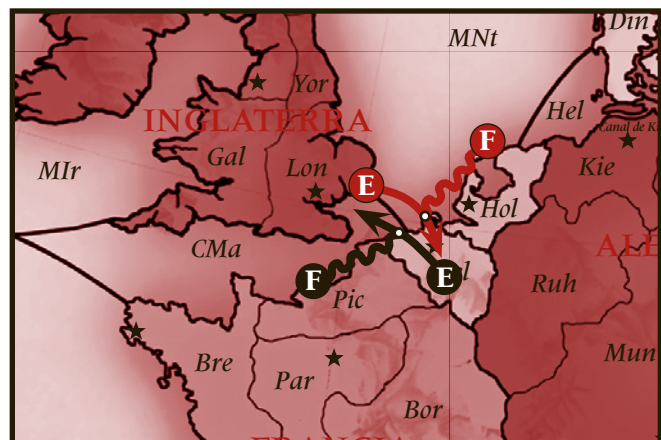
En el diagrama 27, el jugador austriaco intenta controlar a Serbia, Budapest y Viena con dos Unidades manteniendo a Budapest vacante. Sin embargo, el movimiento "E Ser-Bud" es exitoso gracias al apoyo imprevisto de Rusia. Este movimiento no hubiera sido posible si hubiese habido un Ejército austriaco en Budapest, ya que estaría desalojando a su propia Unidad. El movimiento tiene éxito sin importar que el apoyo provenga de una Unidad extranjera (como se muestra) o de una Unidad de la misma nación.

DIAGRAMA 27



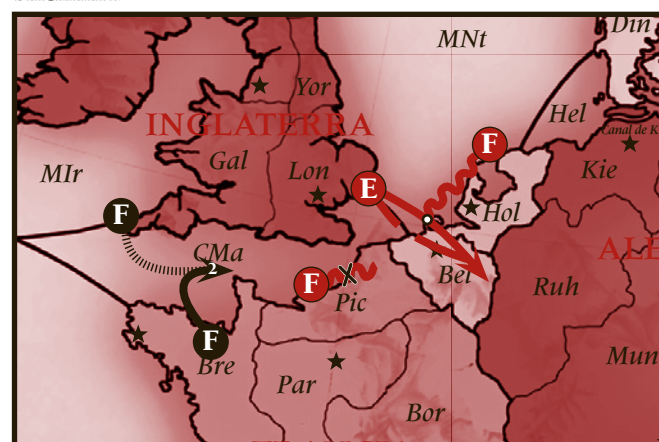
Austria: E Ser-Bud; E Vie-Bud
Rusia: E Gli A E austriaco Ser-Bud

DIAGRAMA 28



Inglaterra: E Lon-Bel; F MNt T E Lon-Bel
Francia: E Bel-Lon; F CMa T E Bel-Lon

DIAGRAMA 29



Inglaterra: E Lon-Bel; F CMa T E Lon-Bel; F MNt T E Lon-Bel
Francia: F Bre-CMa; F Mlr A F Bre-CMa

Anulación de apoyos entre Unidades de una misma nación

El ataque de una nación a una de sus propias Unidades no anula apoyos. Esta regla tiene el mismo principio que las reglas de Autodesalojo. Una nación no puede desalojar a una de sus propias Unidades, ni puede anular su propio apoyo.

Intercambio de posiciones por medio de un convoy

Dos Unidades pueden intercambiar posiciones si una o ambas son transportadas. Esta es la excepción a la regla anterior: "Las Unidades no pueden intercambiar posiciones sin el uso de un convoy".

En el diagrama 28, todos los movimientos logran su objetivo.

Rutas terrestres y de transporte

En algunos casos raros, las órdenes se escriben de manera que un Ejército pueda llegar a su destino por tierra o por convoy. Cuando esto ocurre, se aplican las siguientes reglas:

- Si al menos una de las Flotas transportadoras pertenece al jugador que controla al Ejército, debe usarse el convoy. La ruta terrestre es descartada.
- Si ninguna de las Flotas transportadoras pertenece al jugador que controla al Ejército, entonces debe usarse la ruta terrestre. Sin embargo, el jugador que controla al Ejército puede optar por la ruta de transporte si indicó "vía transporte" en la Orden de Movimiento en cuestión.

Esto impide que potencias extranjeras secuestren a un Ejército y lo transporten en contra de su voluntad.

Nota: En la versión de CD-Rom del juego Diplomacy, es imposible especificar "vía convoy" en una orden. En esa versión, si la ruta por tierra o la ruta de transporte son válidas, entonces el Ejército se desplazará a su destino. Esto permite que un Ejército sea transportado en contra de su voluntad.

Más de una ruta por transporte marítimo

Un Ejército transportado mediante Órdenes de Transporte alternativas llegará a su destino siempre que al menos una ruta de transporte permanezca abierta. Las órdenes pueden ser redactadas para permitir que un Ejército transportado pueda utilizar varias posibles rutas para desplazarse desde una región de origen hacia su destino. El Ejército podrá ser transportado, salvo que todas las posibles rutas sean neutralizadas.

En el diagrama 29, el Ejército en Londres tiene dos rutas para su transporte, de las cuales solo una es anulada. La Unidad inglesa puede desembarcar en Bélgica.

El ataque por Unidades transportadas no anula determinados apoyos
Un Ejército transportado no anula el apoyo de una Unidad que apoya un ataque contra una de las Flotas necesarias para que dicho Ejército sea transportado. Aunque esta complicada situación no sucede a menudo, sin esta regla puede ocurrir una paradoja. El diagrama 30 ilustra esta situación.

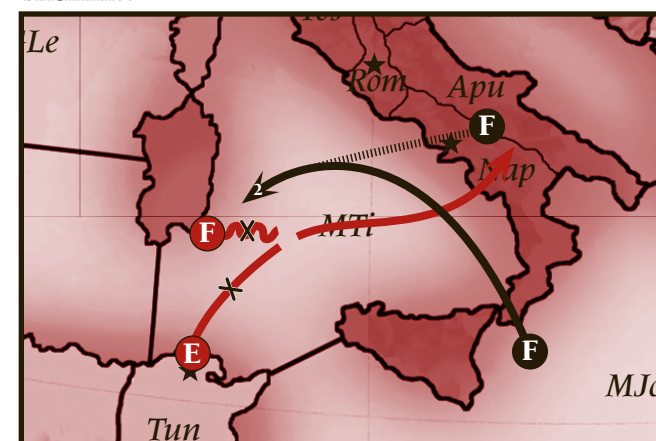
En las siguientes órdenes, Francia podría argumentar que su Ejército anula el apoyo de la Flota de Nápoles, protegiendo así a la Flota transportadora de su desalojo. (Francia podría citar la regla: "Un apoyo queda anulado si la Unidad que presta apoyo es atacada desde una región diferente a aquella que presta apoyo."). Italia podría argumentar que el desalojo de la Flota anula el transporte del Ejército francés, de modo que el Ejército no puede llegar a Nápoles para anular el apoyo de la Flota italiana. (Italia podría citar la regla: "El desalojo de una Flota que realice un transporte impide la realización de dicho transporte."). Como ambas reglas son contradictorias, la regla anterior prevalece. Por lo tanto, el transporte está bloqueado y el apoyo no se anula.

Otras situaciones complicadas

A continuación se presentan dos ejemplos complicados que implican la regla del transporte alternativo y la regla del ataque por Unidades transportadas. Estas situaciones son raras y no se dan en la mayoría de las partidas. Sin embargo, aquí explicamos las reglas en caso de que estas situaciones se presenten.

Un Ejército con al menos una ruta de transporte exitosa anulará el apoyo dado por una Unidad en la región de destino que esté intentando apoyar un ataque a una Flota en una ruta alternativa de ese convoy. Mientras haya una ruta de transporte exitosa, el Ejército que desembarca anula cualquier apoyo dado por una Unidad en la región de destino. (Es importante recordar la regla: "Un apoyo queda anulado si la Unidad que presta apoyo es atacada desde una región diferente a aquella que presta apoyo.")

DIAGRAMA 30

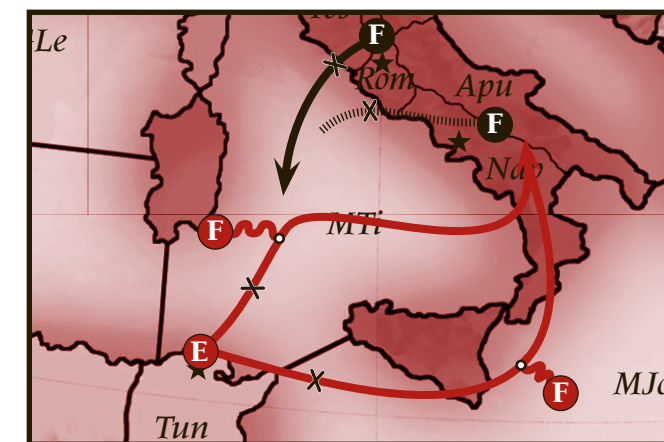


Francia: E Tun-Nap; F MTi T E Tun-Nap
Italia: F MJo-MTi; F Nap A F MJo-MTi

En el diagrama 31, Francia escribe órdenes para desplazar a su Ejército a Nápoles por dos posibles rutas. El movimiento, pese a que no puede realizarse por el enfrentamiento con la Flota en Nápoles, logra anular el apoyo de esa Flota, ya que la Flota no anula el transporte exitoso que vino por el mar Jónico. Por lo tanto, la Flota en Roma y la Flota en el mar Tirreno se bloquean.

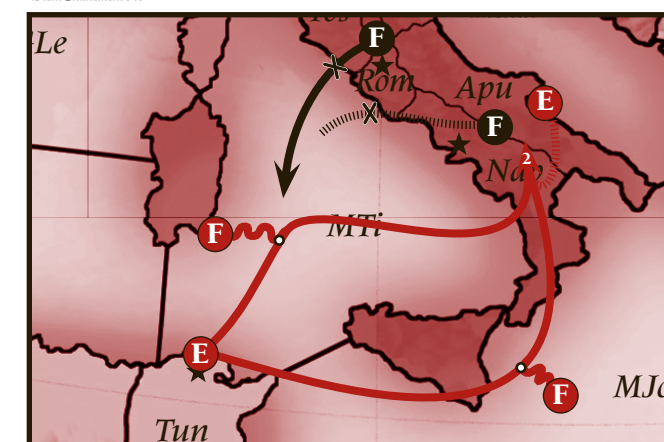
En el diagrama 32, la Flota italiana en Nápoles es desalojada por las fuerzas combinadas del Ejército italiano: el transportado desde Túnez y el de Apulia. El Ejército francés logra llegar a Túnez por el mar Jónico, y como la Flota italiana en Nápoles no apoyó el ataque contra la Flota que finalmente logra transportar al Ejército francés, su apoyo queda anulado.

DIAGRAMA 31



Francia: E Tun-Nap; F MTi T E Tun-Nap; F MJo T E Tun-Nap
Italia: F Rom-MTi; F Nap A F Rom-MTi

DIAGRAMA 32



Francia: E Tun-Nap; F MTi T E Tun-Nap; F MJo T E Tun-Nap;
E Apu A E Tun-Nap
Italia: F Rom-MTi; F Nap A F Rom-MTi

Nota: Si las órdenes italianas se hubieran invertido, entonces la Flota en el mar Tirreno sería desalojada y la Flota en Nápoles se desplazaría al mar Tirreno.

3. FASE DE EJECUCIÓN DE LAS ÓRDENES

Una vez reveladas y leídas todas las órdenes, los jugadores (o el moderador asignado) deben resolver los enfrentamientos. La ejecución de las órdenes dará lugar a movimientos que logran o no su objetivo, enfrentamientos, retiradas y disoluciones. Las Unidades en el tablero se moverán y eliminarán como se describe en las dos siguientes fases del juego.

4. FASE DE RETIRADA Y DISOLUCIÓN

Tras ser leídas todas las órdenes, resueltos los conflictos y realizados los movimientos, cualquier Unidad (derrotada) que deba ser desalojada será retirada. Las retiradas deben ser indicadas por escrito (como las órdenes) y hacerse públicas inmediatamente. No se realiza ninguna negociación diplomática o discusión antes de escribir las Órdenes de Retirada: todas las naciones están por su cuenta.

Una Unidad desalojada deberá moverse a una región adyacente a la que normalmente podría moverse si no tuviera oposición de otras Unidades. A veces, la retirada se realiza hacia el interior del territorio enemigo.

Una Unidad no podrá ser retirada a ninguna de las siguientes regiones:

- a una región ocupada;
- a la región de la que provenga el atacante; o
- a una región vacante por causa de un enfrentamiento entre las Unidades que pretendían ocuparla.

De no haber una región disponible para su retirada, la Unidad desalojada se considerará disuelta y se retirará del tablero.

ANOTACIÓN DE LAS ÓRDENES DE RETIRADA

Si son dos o más las Unidades que deben ser retiradas, los jugadores implicados deberán indicar por escrito las posiciones de las Unidades retiradas. Las Órdenes de Retirada se hacen públicas de forma simultánea. Las retiradas no podrán recibir apoyo de otras Unidades ni podrán hacer uso de un convoy. Cada jugador debe anotar la ubicación de la Unidad desalojada y la ubicación a la que se retira.

DISOLUCIÓN

Si dos o más Unidades reciben órdenes de retirarse a una misma región, todas ellas serán disueltas. Si un jugador no ordena la retirada cuando sea necesario, la Unidad será disuelta. Una Unidad puede disolverse voluntariamente en lugar de retirarse.

5. FASE DE CONSTRUCCIÓN Y ELIMINACIÓN DE UNIDADES (DESPUÉS DEL TURNO DE OTOÑO) EL CONTROL DE LOS CENTROS DE SUMINISTRO

Después de cada Turno de Otoño, los jugadores comprueban cuántos Centros de Suministro controlan. Una nación controla un Centro de Suministro cuando, después de que se haya jugado y completado un Turno de Otoño, una de sus Unidades ocupa la región a la cual pertenece ese Centro de Suministro.

Una vez que una nación logra el control de un Centro de Suministro puede abandonar la región y seguir manteniendo el control de él mientras ese Centro de Suministro no sea ocupado por otra nación al final de un Turno de Otoño. Una Unidad que se desplace a un Centro de Suministro durante un Turno de Primavera y se retira de él durante el siguiente Turno de Otoño no afecta al control del centro. Así pues, quien domina un Centro de Suministro mantiene su control siempre que al final de cada Turno de Otoño dicho centro esté vacante u ocupado por una de sus propias Unidades.

AJUSTE DEL NÚMERO DE UNIDADES

Después de cada Turno de Otoño y después de completar las posibles retiradas, cada jugador debe ajustar el número de Unidades para que coincida con el número de Centros de Suministro que controla. Esto puede resultar en la eliminación de algunas Unidades (si el jugador ha perdido Centros de Suministro ese año) o en la construcción de algunas Unidades (si el jugador ha ganado Centros de Suministro durante ese año).

De igual forma que las retiradas, la construcción de nuevas Unidades o su eliminación (conocidas como "ajustes") se indican por escrito y se hacen públicas de forma simultánea sin ninguna discusión o negociación diplomática.

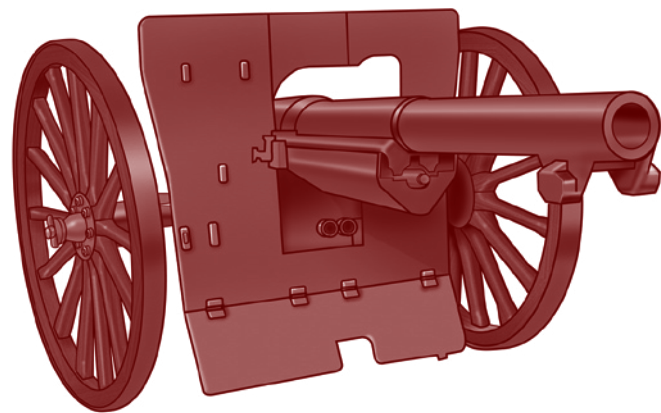
ELIMINACIÓN DE UNIDADES

Si una nación tiene menos Centros de Suministro que Unidades, debe eliminar las Unidades sobrantes. Las Unidades deben ser escogidas por su propietario.

CONSTRUCCIÓN DE UNIDADES

Si una nación tiene más Centros de Suministro que Unidades, puede situar nuevas Unidades en cada uno de los Centros de Suministro desocupados en su nación inicial que todavía estén bajo su control, pero no puede construir Unidades en Centros de Suministro que estén situados fuera de su nación inicial.

Ejemplo: El jugador francés solo puede construir Unidades en París, Brest y Marsella a lo largo de la partida. Sin embargo, si Marsella estuviera bajo el control de Italia y el jugador francés tuviera una Unidad en Brest, solo se le permitiría construir en París, sin importar el número de construcciones a las que Francia tuviera derecho en ese turno. Si el jugador francés abandonara Brest y recuperara el control de Marsella, se le permitiría construir en Brest después de otro Turno de Otoño (siempre que aún tuviera derecho a construir durante ese turno).



REGLAS ADICIONALES DE CONSTRUCCIÓN

- Solo se puede construir una Unidad de Ejército en un Centro de Suministro de una región en el interior.
- Si se desea construir una Unidad en un Centro de Suministro de una región costera, debe especificarse el tipo de Unidad (Flota o Ejército) en la orden de construcción escrita. Si Rusia desea construir una Flota en San Petersburgo, debe especificar también en cuál costa lo hará: en la Costa Sur o Norte.
- Si todos los Centros de Suministro de la región inicial de un jugador están ocupados por sus propias Unidades (o por otros jugadores), no podrá construir durante el Turno de Otoño en curso. Es necesario dejar vacantes algunos Centros de Suministro en la región inicial si se desea construir nuevas Unidades en otoño.
- Si una nación ha perdido el control de todos sus Centros de Suministro iniciales, puede continuar peleando con sus Unidades (suministradas por otros centros) que permanezcan bajo su control. En este caso, no le será posible construir nuevas Unidades hasta que retome el control de un Centro de Suministro inicial y lo controle al final de un Turno de Otoño.
- Una nación puede no construir una Unidad a la que tiene derecho por la razón que sea (normalmente una razón diplomática).

ANOTACIÓN DE CONSTRUCCIONES Y ELIMINACIONES

Los jugadores indican por escrito qué Unidades serán eliminadas (en caso de que las haya) y qué tipo de Unidad será construida en un Centro de Suministro inicial (en caso de que la haya). Estas órdenes se indican por escrito, sin discusiones o negociaciones diplomáticas entre los jugadores, y se hacen públicas de forma simultánea. Cualquier orden confusa o no válida será ignorada.

GESTIÓN DEL TIEMPO

Es conveniente reservar unas cuatro horas para jugar a Diplomacy. No debe permitirse más de cinco minutos para escribir órdenes tras los períodos de negociación diplomática. No debe permitirse la diplomacia o conversaciones en las fases de escritura o lectura de órdenes, entre los movimientos y las retiradas, durante y después de las retiradas, o durante los ajustes.

Los jugadores principiantes deben recibir una introducción al juego de media hora (como mínimo) antes de que se reúnan los demás jugadores. Antes de comenzar la partida, es conveniente realizar algunas jugadas con los principiantes para que se familiaricen con las reglas.

DESORDEN CIVIL

Si un jugador abandona la partida o no le es posible dar órdenes a sus Unidades en un Turno de Primavera o un Turno de Otoño, se asumirá que su nación ha colapsado. Sus Unidades deberán mantenerse en sus posiciones, pero no podrán apoyarse unas a otras. Si son obligadas a desalojar, deberán ser desalojadas. No se crearán nuevas Unidades para esta nación.

Si una nación en desorden civil se ve obligada a eliminar Unidades, se eliminarán primero las Unidades más alejadas de la nación. Si las Unidades están igualmente alejadas, entonces se eliminarán las Flotas antes que los Ejércitos en orden alfabético por las regiones en las que se encuentran.

Probablemente lo más conveniente sea permitir que otra persona sustituya al jugador que abandone la partida si hay suficientes jugadores presentes. Los jugadores deberán acordar qué solución tomar antes de empezar la partida.

MODO DE JUEGO ALTERNATIVO

A continuación se presentan las reglas alternativas de juego para menos de siete jugadores.

Seis jugadores: Se elimina a Italia de la partida. Las Unidades italianas deben situarse en sus posiciones y defenderse por ellas mismas, sin apoyarse entre ellas. Pueden ser apoyadas a mantenerse en posición por Unidades controladas por cualquiera de los jugadores. Si las Unidades italianas son forzadas a retirarse, deberán ser eliminadas.

Cinco jugadores: Se elimina a Italia y a Alemania de la partida, tal como se describió anteriormente para Italia.

Cuatro jugadores: Un jugador controla a Inglaterra y los otros tres controlan las siguientes parejas de países: Austria y Francia, Alemania y Turquía, Rusia e Italia.

Tres jugadores: Un jugador controla a Inglaterra, Alemania y Austria; el segundo a Rusia e Italia; y el tercero a Francia y Turquía.

Dos jugadores: Esta versión puede jugarse como una simulación de la Primera Guerra Mundial. Un jugador controla a Inglaterra, Francia y Rusia; y el otro a Austria, Alemania y Turquía. Italia es neutral y no se puede entrar en su territorio. La partida comienza en 1914. Antes de los ajustes de otoño de 1914, se lanza una moneda para decidir quién gana el control de Italia a partir de la primavera de 1915. El primer jugador que controle veinticuatro Centros de Suministro gana la partida. Se trata de una excelente forma de iniciar a un nuevo jugador en las reglas del juego.

En juegos para dos, tres o cuatro jugadores, debe considerarse el control de los Centros de Suministro de forma individual para cada nación, aunque varias de ellas sean controladas por la misma persona. Los ajustes de Unidades deben ser realizados por cada nación según los Centros de Suministro que posean.

MOVIMIENTOS DE INICIO EN UNA PARTIDA DE EJEMPLO

Esta partida de ejemplo muestra algunos de los movimientos típicos de inicio en una partida de Diplomacy. Con ella se pretende mostrar la redacción de órdenes y sus ejecuciones. Aquí no se discuten estrategias, diplomacia, alianzas o negociaciones. Además, ¡se necesitaría demasiado espacio para mostrar toda la discusión!

Mientras se leen las órdenes, se puede preparar el tablero y colocar las piezas de juego. Tan pronto como los resultados finales estén claros, las piezas deben ser movidas a su nueva posición o devueltas a la anterior.



Primavera de 1901

Austria: E Vie-Tri, E Bud-Gli, F Tri-Alb
 Inglaterra: E Liv-Yor, F Lon-MNt, F Edi-MNo
 Francia: E Par-Bor, E Mar-Esp, F Bre-Pic
 Alemania: E Ber-Kie, E Mun-Ruh, F Kie-Din
 Italia: E Ven-Pia, E Rom-Ven, F Nap-MJo
 Rusia: E Mos-Ucr, E Var-Gli, F SPT-GBo, F Seb-MNe
 Turquía: E Con-Bul, E Smi-Con, F Ank-MNg

Comentario: Todas las órdenes tienen éxito, excepto las dos Unidades que reciben órdenes de desplazarse al mar Negro y las dos que reciben órdenes de desplazarse a Galicia.
Regla clave: Si a varias Unidades de igual fuerza se les ordena ocupar la misma región, ninguna podrá hacerlo y permanecerán en sus regiones de origen.

Retiradas: Ninguna.

Otoño de 1901

Austria: E Tri M, E Bud-Ser, F Alb-Gre
 Inglaterra: E Yor-Nor, F MNt T E Yor-Nor, F MNo, F MNo-MBa
 Francia: E Bor-Mar, E Esp-Por, F Pic-Bel
 Alemania: E Kie-Hol, A Ruh-Bel, F Din M
 Italia: E Ven M, E Pia-Mar, F MJo-Tun
 Rusia: E Ucr A F Seb-Rum, E Var-Gli, F GBo-Sue, F Seb-Rum
 Turquía: E Bul-Ser, E Con-Bul, F Ank-MNe

Comentario: Las Unidades que reciben órdenes de avanzar sobre Bélgica, Marsella y Serbia no se mueven.
Regla clave: Si a varias Unidades de igual fuerza se les ordena ocupar la misma región, ninguna podrá hacerlo y permanecerán en sus regiones de origen.

Comentario: La orden "Con-Bul" no tiene éxito.
Regla clave: Una Unidad que no se mueve puede impedir el movimiento de varias Unidades.

Retiradas: Ninguna.

Construcciones: En cuanto a los Centros de Suministro, Inglaterra, Turquía, Austria, Italia y Francia tienen derecho a construir uno, mientras que Rusia y Alemania tienen derecho a dos. Todos los jugadores anotan sus construcciones y revelan sus órdenes simultáneamente. Inglaterra construye una nueva Flota en Edimburgo ("F Edi"). Alemania construye "F Kie" y "E Mun". Rusia construye "E SPT" y "E Seb". Turquía construye "E Smi". Austria construye "E Vie". Italia construye "F Nap". Francia construye "F Mar". Francia construye una Unidad para Portugal ("E Por"), pero ninguna para España, nación que su Ejército atravesó durante el Turno de Primavera.

Primavera de 1902

Austria: E Tri-Bud, E Vie-Bud, E Bud-Ser, F Gre M
 Inglaterra: E Nor-SPT, F MNt-Nor, F MBa A E Nor-SPT, F Edi-MNt
 Francia: E Bor A F Pic-Bel, E Por-Esp, F Pic-Bel, F Mar M
 Alemania: E Hol-Bel, E Ruh A E Hol-Bel, E Mun-Bor, F Din M, F Kie-Hol
 Italia: E Ven M, E Pia-Mar, F Tun-MOc, F Nap-MTi
 Rusia: E Ucr A F Rum, E Gli-Bud, E SPT-Nor, E Seb A F Rum, F Sue A E SPT-Nor, F Rum M
 Turquía: E Bul-Rum, E Con-Bul, E Smi-Arm, F MNe A E Bul-Rum

Comentario: Ni la Unidad rusa ni la inglesa en la frontera de Noruega y San Petersburgo se mueven.
Reglas clave: (1) Si a varias Unidades de igual fuerza se les ordena ocupar la misma región, ninguna podrá hacerlo y permanecerán en sus regiones de origen. (2) Las Unidades no pueden intercambiar sus posiciones sin el uso de un convoy.

Comentario: Esto hace que las flotas inglesas en el mar del Norte y Edimburgo permanezcan en sus lugares.
Regla clave: Una Unidad que no se mueve puede impedir el movimiento de varias Unidades.

Suecia y Noruega colindan a lo largo de una línea de costa en el sur, por lo que la Flota en Suecia puede apoyar un ataque sobre Noruega.

Comentario: Las Unidades que reciben órdenes de avanzar sobre Budapest no se mueven.
Regla clave: Si a varias Unidades de igual fuerza se les ordena ocupar la misma región, ninguna podrá hacerlo y permanecerán en sus regiones de origen.

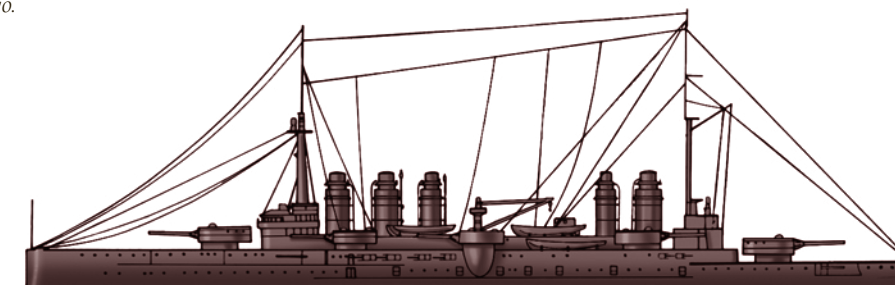
La Flota austriaca en Grecia no puede apoyar el movimiento a Serbia. Como una Flota no puede trasladarse a una región en el interior, no puede dar su apoyo allí.

El Ejército turco, aunque apoyado, no logra avanzar sobre Rumanía porque Rusia ordena a dos de sus Unidades apoyar a su Flota en Rumanía (ataque de dos Unidades contra tres fuerzas: una Unidad que se mantiene en posición con apoyo de dos).

Comentario: Muchas otras órdenes no tienen éxito, como el movimiento de Turquía a Bulgaria, el de Italia a Marsella y el de Alemania a Borgoña.
Regla clave: Una Unidad que no se mueve puede impedir el movimiento de varias Unidades.

Comentario: El ataque alemán desde Munich sobre Borgoña anula el apoyo en esta región, lo que permite a Alemania moverse a Bélgica con apoyo (ataque de dos Unidades contra una Unidad que mantiene su posición).
Regla clave: Un apoyo queda anulado si la Unidad que presta apoyo es atacada desde una región diferente a aquella donde se presta apoyo.

Retiradas: Ninguna.



Otoño de 1902

Austria: E Vie–Gli, E Tri–Bud, E Ser A E turco Bul–Rum, F Gre M

Inglaterra: E Nor–SPt, F MBa A E Nor–SPt, F MNT–Nor, F Edi–MNT

Francia: E Bor–Bel, F Pic A E Bor–Bel, E Esp A F Mar, F Mar A E Esp

Alemania: E Ruh–Bor, E Mun A E Ruh–Bor, E Bel A E Ruh–Bor,
F Din–Sue, F Hol A E Bel

Italia: E Ven–Pia, E Pia–Mar, F MOc–Afr, F MTi–GLe

Rusia: E SPt–Nor, F Sue A SPt–Nor, F Rum A E Seb, E Seb A F Rum,
E Gli A F Rum, E Ucr A E Seb

Turquía: E Bul–Rum, E Con–Bul, E Arm–Seb, F MNe A E Bul–Rum

Comentario: En primer lugar, es conveniente buscar los apoyos que se anulan. Muchas Órdenes de Apoyo en este turno se anulan debido a la siguiente regla.

Regla clave: Un apoyo queda anulado si la Unidad que presta apoyo es atacada desde una región diferente a aquella que presta apoyo.

Los apoyos que se anulan son: la Flota rusa en Suecia (el ataque desde Dinamarca), la Flota francesa en Marsella (el ataque desde Piamonte), el Ejército ruso en Sebastopol (el ataque desde Armenia), el Ejército ruso en Galicia (el ataque desde Viena), y la Flota rusa en Rumanía (el ataque desde Bulgaria). El Ejército alemán en Bélgica, que apoya el movimiento de Ruhr a Borgoña, recibe apoyo, ya que el ataque viene de Borgoña, la región donde se presta apoyo.

Comentario: A continuación, se buscan los enfrentamientos. Las Flotas en Marsella y el Ejército en Sebastopol logran bloquear con éxito a sus atacantes.

Regla clave: Si a varias Unidades de igual fuerza se les ordena ocupar la misma región, ninguna podrá hacerlo y permanecerán en sus regiones de origen.

De hecho, el apoyo de España y Ucrania es innecesario aquí, ya que las Unidades solas habrían sido suficientes para contener el ataque.

Comentario: El Ejército de Viena no puede entrar en Galicia porque ya está ocupada, y el de Venecia no puede entrar en Piamonte por la misma razón. Los dos Ejércitos permanecen en sus posiciones.

Regla clave: Una Unidad que no se mueve puede impedir el movimiento de varias Unidades.

Comentario: El Ejército francés recibe la orden de desplazarse de Borgoña a Bélgica, pero no puede hacerlo porque el apoyo proveniente de Holanda iguala las fuerzas.

Regla clave: Si a varias Unidades de igual fuerza se les ordena ocupar la misma región, ninguna podrá hacerlo y permanecerán en sus regiones de origen.

Comentario: El apoyo procedente de Munich da al Ejército alemán procedente de Ruhr una fuerza de dos, mientras que el Ejército francés tiene solo una fuerza. El Ejército de Ruhr se desplaza a Borgoña y el Ejército francés tendrá que retirarse durante la Fase de Retirada.

La Flota rusa en Rumanía tenía inicialmente el apoyo suficiente para contener el ataque turco desde Bulgaria, pero sus dos apoyos son anulados y ahora está sola. Turquía puede avanzar sobre Rumanía gracias al apoyo de su Flota en el mar Negro. El Ejército turco puede mover de Bulgaria a Rumanía y el Ejército ruso allí tendrá que retirarse durante la Fase de Retirada. La vacante en Bulgaria también permite al Ejército turco mover de Constantinopla a Bulgaria.

Como el apoyo ruso en Suecia es anulado, el ataque inglés desde Noruega sobre San Petersburgo tiene éxito. El Ejército ruso en San Petersburgo tendrá que retirarse durante la Fase de Retirada. Ya que el Ejército en Noruega entró en San Petersburgo, las otras Flotas británicas pueden completar sus movimientos.

Retiradas: Hay tres Unidades en el tablero que deben ser retiradas durante la Fase de Retirada (una francesa y dos rusas). Como la Unidad rusa en Rumanía no tiene un lugar donde retirarse (todos los territorios adyacentes están ocupados) debe ser inmediatamente eliminada y retirada del tablero. El jugador ruso y el francés anotan entonces la retirada de sus únicas Unidades. Rusia: "E SPt–Mos". Francia: "E Bor–Gas". Las Unidades se mueven a Moscú y Gascuña.

Construcciones y eliminaciones: Rusia controla cuatro Centros de Suministro, pero tiene cinco Unidades, por lo que debe disolver una. Todos los demás jugadores, excepto Italia, obtienen una Unidad. Todos los jugadores escriben sus construcciones y eliminaciones y las revelan simultáneamente. Alemania construye "F Kie". Rusia retira "E Gal". Turquía construye "F Smi". Austria construye "E Tri". Francia construye "E Par". Inglaterra construye "F Lon". Italia no cambia.

Conclusión: Llegados a este punto, con todos los Centros de Suministro neutrales en manos de una de las siete naciones, y algunas alianzas y conflictos incipientes entre los jugadores, daremos por finalizada nuestra partida de ejemplo. No se ha hecho aquí ningún esfuerzo por analizar la estrategia o las tácticas de los jugadores ficticios. Se puede encontrar una explicación detallada de las complejidades, estrategias y movimientos tácticos del juego **Diplomacy** en nuestro sitio web: www.avalonhill.com.

22 REGLAS ÚTILES PARA EJECUTAR LAS ÓRDENES

A continuación, se presenta una lista de reglas necesarias para ejecutar órdenes o resolver problemas de juego. Si no se puede resolver un problema con esta lista, es conveniente consultar las instrucciones y los ejemplos de este libro de reglas para obtener explicaciones más detalladas.

1. Todas las Unidades son iguales en cuanto a fuerza.
2. Una región solo puede estar ocupada por una Unidad a la vez.
3. Si a varias Unidades de igual fuerza se les ordena ocupar la misma región, ninguna podrá hacerlo y permanecerán en sus regiones de origen.
4. Un enfrentamiento no desaloja a una Unidad que se encuentre en la región en la que se produjo el enfrentamiento.
5. Una Unidad que no se mueve puede impedir el movimiento de varias Unidades.
6. Las Unidades no pueden intercambiar sus posiciones sin el uso de un convoy.
7. Tres o más Unidades pueden rotar de región durante un turno siempre que ninguna intercambie directamente su posición con otra.
8. Una Unidad que no recibe ninguna Orden de Movimiento puede recibir apoyo mediante una Orden de Apoyo que solo mencione su región.
9. Una Unidad que recibe una Orden de Movimiento solo puede recibir apoyo mediante una Orden de Apoyo que coincida con el movimiento que la Unidad intenta realizar.
10. Una Unidad desalojada puede causar un enfrentamiento en una región diferente a aquella que desalojó.
11. Una Unidad desalojada, incluso con apoyo, no tiene efecto en la región de la que es desalojada.
12. Una nación no puede desalojar o apoyar el desalojo de una de sus propias Unidades, incluso si ese desalojo es imprevisto.
13. Un apoyo queda anulado si la Unidad que presta apoyo es atacada desde una región diferente a aquella donde se presta apoyo.
14. Un apoyo queda anulado si la Unidad que presta apoyo es desalojada.
15. Una Unidad que es desalojada por una región puede anular el apoyo en otra región.
16. Un ataque de una nación sobre una de sus propias Unidades no anula el apoyo.
17. Si una flota transportadora es desalojada, el convoy no alcanza su objetivo.
18. Si el convoy de un Ejército causa un enfrentamiento en su región de destino, ese Ejército deberá permanecer en su región de origen.
19. Dos Unidades pueden intercambiar posiciones si una o ambas son transportadas. (Esta es la excepción a la regla 6).
20. Un Ejército transportado mediante Órdenes de Transporte alternativas llegará a su destino siempre que al menos una ruta de transporte permanezca abierta.
21. Un Ejército transportado no anula el apoyo de una Unidad que apoya un ataque contra una de las Flotas necesarias para que dicho Ejército sea transportado. (Esta regla prevalece sobre la regla 13).
22. Un Ejército con al menos una ruta de transporte exitosa anulará el apoyo dado por una Unidad en la región de destino que esté intentando apoyar un ataque a una Flota en una ruta alternativa de ese transporte. (Esta regla prevalece sobre la regla 21).