

Brotherhood & Unity

La Guerra en Bosnia y Herzegovina 1992-1995

Un Juego de Tomislav Čipčić
Una traducción de Manuel Suffo

1.0 Introducción

Brotherhood & Unity: La Guerra en Bosnia y Herzegovina 1992-1995 es un juego de guerra dirigido por carta para 2-3 jugadores. Representa la guerra más reciente y sangrienta en Europa desde la IIGM.

Brotherhood & Unity (Fraternidad y Unidad: Bratstvo i jedinstvo) era una doctrina yugoslava con el propósito de crear una fuerte unión entre las naciones de Yugoslavia. Puesto que Yugoslavia era un país étnicamente diverso (con 7 naciones principales, y muchos pequeños grupos étnicos) – era una manera de crear una identidad unitaria yugoslava y socialista.

“Protege la fraternidad y la unidad como la niña de tus ojos” – Josip Broz Tito, Mariscal de Yugoslavia.

Bosnia y Herzegovina (Bosna i Hercegovina, o BiH en abrevio) es un país multiétnico, que consta de tres grupos étnicos principales: bosnios, serbios y croatas. Ninguno de ellos tiene una mayoría abrumadora, por eso la historia del país es una historia de conflictos y compromisos.

La guerra duró desde 1992 a 1995, y fue principalmente una guerra civil entre los tres grupos étnicos locales. Pero también incluyó a varias fuerzas extranjeras: formaciones paramilitares serbias desde Yugoslavia y Krajina, fuerzas armadas de Croacia, y la OTAN.

En el juego, los jugadores usarán unidades militares, y diferentes eventos políticos, diplomáticos y estratégicos para lograr la victoria. Para ganar, tendrán que equilibrar satisfactoriamente las acciones militares con las potencias extranjeras, y la voluntad de su pueblo para luchar.

Las reglas son principalmente las mismas para las partidas de 2 y 3 jugadores. Para las partidas de 2 jugadores se añaden las reglas de 14.0 Partidas de Dos Jugadores.

1.1 Componentes del Juego

- 1 mapa de 56 x 86 cm
- 260 fichas
- 96 cartas de estrategia (en 3 mazos: serbio, croata y bosnio)

- 3 cartas de ayuda del jugador
- 1 manual de reglas
- 3 dados de diez caras
- 1 caja y su tapa.

1.2 Mapa

1.2.1 Geografía: el mapa muestra Bosnia y Herzegovina en el estallido de la guerra. Es un país en Europa suroriental, fronteriza con Croacia al oeste y con Yugoslavia al este. Sarajevo es la capital y la ciudad más grande, mientras que las otras ciudades importantes son Banja Luka, Bijeljina, Tuzla, Zenica y Mostar.



1.2.2 Símbolos y Colores: cada bando está representado por sus símbolos y colores. Son estos:



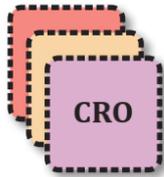
1.2.3 Espacios: los espacios son ubicaciones en el mapa que representan ciudades, pueblos, y puntos estratégicos. Estos espacios se usan para poner unidades y marcadores. Cada espacio está bajo control de uno de los jugadores, y se considera “amigo” a ese jugador.



1.2.4 Espacios Clave: éstos representan las importantes áreas estratégicas dentro de una región. Deben ser capturadas para ganar el control de una región, y también sirven como Fuentes de Abastecimiento limitado y ubicaciones de refuerzo.



1.2.5 Espacios Extranjeros: los espacios en los países y regiones vecinas (Croacia, Yugoslavia, y Krajina) son Espacios Extranjeros. Se usan como puntos de entrada para las Unidades Extranjeras, como Fuentes de Abastecimiento, y rutas de suministros. Las Unidades Domésticas no pueden entrar en esos espacios, excepto cuando necesiten retirarse. Las unidades croatas y bosnias pueden usar los espacios de Croacia (CRO), mientras que las unidades serbias pueden usar los espacios de Krajina (KRA) y Yugoslavia (YUG). Sólo los espacios con la misma designación están relacionados como conectados (EJEMPLO: los espacios de Krajina están conectados a otros espacios de Krajina).



1.2.6 Marcadores de Colocación Inicial de Unidades: algunos símbolos de espacio. Éstos son ubicaciones de colocación inicial de unidades. Cuando se hace la preparación inicial del juego, los jugadores ponen sus unidades en estos espacios.



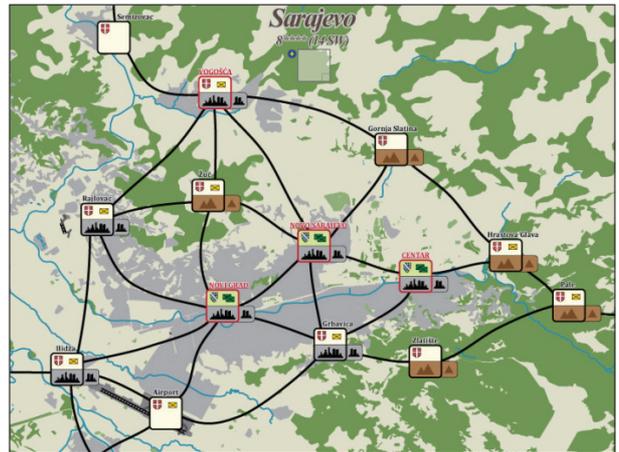
1.2.7 Carreteras: los espacios están conectados por carreteras, que se muestran como líneas en el mapa. Las unidades usan las carreteras cuando mueven de espacio a espacio, y como rutas de suministros. Dos espacios conectados por una carretera se consideran “adyacentes”.

1.2.8 Terreno: cada espacio tiene uno de estos tipos de terreno: Despejado, Montaña, Pantano, Ciudad o Río. El terreno afecta al combate como sigue (véase 13.4 Ataque):

- **DRM** – Modificador de penalización (atacante o defensor)
- **No Ret** – Opción de No Retirarse (defensor)
- **Detener** – Detiene el avance después del ataque (atacante)
- **Def 1º/f** - Defensor es primero en abrir fuego.

TIPO	DRM	No Ret.	Det.
Despejado	-	-	-
Montaña	Atq-2	✓	✓
Pantano	Atq-2	✓	✓
Ciudad	Atq-4	✓	-
Trinchera	Atq-2, Def+2	✓	-
Río	Def 1º/f, Atq-4	-	✓

1.2.9 Mapa de Sarajevo: la ciudad de Sarajevo es la capital y el área urbana más grande dentro de BiH, con una población de más de medio millón de habitantes. Está representada en detalle con un mapa inserto que muestra las áreas y barrios clave dentro de la ciudad.



NOTA DEL DISEÑADOR: se mantuvieron fuerzas significativas en el área de Sarajevo durante la guerra. Las fuerzas bosnias intentaron continuamente acabar con el asedio de su capital, mientras que los serbios la usaron como una ficha de canje durante las negociaciones de paz. Por eso la ciudad y sus barrios están representados en detalle dentro del juego.

1.2.10 Recuadros de Región:

el mapa está dividido en regiones por las que luchan los jugadores. Cada región está controlada por uno de los jugadores, que se indica con la colocación de un marcador en un Recuadro de Región (véase 13.5.4 Chequeo de Control de Región).



1.2.11 Registros y Recuadros: el juego tiene varios registros utilizados para mostrar información importante del juego. Éstos son:

- **Registro de Turno/Secuencia de Juego** – muestra los detalles del turno, y la secuencia de juego.
- **Registro de Actitud Extranjera** – muestra los puntos de la Actitud Extranjera para cada jugador.
- **Registro de Voluntad Estratégica** – muestra los puntos de Voluntad Estratégica para cada jugador.
- **Unidades Bosnias Eliminadas** – recuadro para poner las unidades bosnias eliminadas.
- **Unidades Croatas Eliminadas** – recuadro para poner las unidades croatas eliminadas.
- **Unidades Serbias Eliminadas** – recuadro para poner las unidades serbias eliminadas
- **Unidades Croatas Extranjeras** – recuadro para poner las Unidades Croatas Extranjeras (en reserva y eliminadas).
- **Unidades Serbias Extranjeras** – recuadro para poner las Unidades Serbias Extranjeras (en reserva y eliminadas).

1.3 Unidades

1.3.1 Tipos de Unidades: las unidades son piezas del juego que representan unidades militares de tamaño brigada (unos 1500-2000 soldados). Se dividen en:

- **Unidades:** (estándar/domésticas) – unidades principales, nativos de BiH.
- **Unidades Extranjeras** – unidades de países y regiones extranjeras.

1.3.2 Unidades: éstas son Unidades Domésticas de Bosnia y Herzegovina. Sólo pueden moverse dentro de BiH. Pueden atacar a Espacios Extranjeros, pero no tienen permitido avanzar a ellos. Sin embargo, tienen permitido atravesar, con Recolocación Estratégica, y retirarse a Espacios Extranjeros amigos. Estas unidades son:

- **ARBIH Bosnias** – Ejército de la República de BiH
- **HVO Croatas** – Consejo de Defensa Croata
- **VRS Serbias** – Ejército de la República de Srpska

1.3.3 Unidades Extranjeras: éstas son Unidades Extranjeras de países y regiones vecinas: Yugoslavia, Croacia, Krajina y la Provincia Autónoma de Bosnia Occidental. Tienen permitido operar dentro de Espacios Extranjeros y espacios dentro de BiH, donde pueden realizar Operaciones y Recolocación Estratégica, pero no Reemplazos. Las Unidades Extranjeras son desplegadas vía Cartas de Estrategia, y su implicación reduce la Actitud Extranjera de un jugador. Estas unidades son:

- **MUJ Bosnias** – El Mujahid, voluntarios musulmanes
- **HV Croata** – Ejército Croata
- **SDG Serbio** – Guardia de Voluntarios Serbios
- **SVK Serbio** – Ejército Serbio de Krajina
- **NOZB Serbia** – Defensa Popular de Bosnia Occidental.

1.3.4 Limitaciones de Unidad: algunas unidades tienen limitaciones en sus posibilidades de Combate o Movimiento. Están indicadas en la ficha de la unidad con un número FC o FM a la inversa (*EJEMPLO: las unidades NOZB serbias tienen un número blanco con un subrayado negro*).

- **HV Croatas** – sólo pueden atacar y capturar unidades/espacios serbios.
- **NOZB Serbios** – sólo pueden mover, atacar y capturar espacios en Cazinska Krajina, el jugador pierde “o” FA cuando captura Espacios Claves.

1.3.5 Propiedades de Unidad: las Unidades Domésticas y Extranjeras pueden ejecutar las siguientes Operaciones: Movimiento, Ataque y Atrincherar. Las unidades están definidas por las siguientes características:

Factor de Combate (FC): la fuerza de combate de una unidad. Se usa en un ataque para determinar cuánto daño se hará a las unidades enemigas.

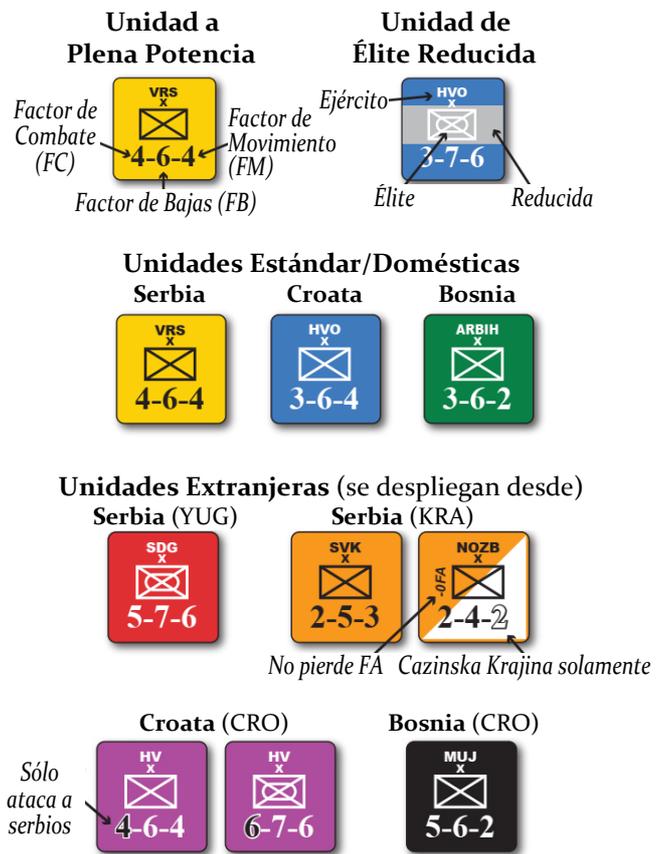
Factor de Bajas (FB): la capacidad de la unidad para absorber daño. El Número de Bajas del atacante (el daño que hace) debe ser igual o mayor que el Factor

de Bajas del defensor para dañar a la unidad defensora.

Factor de Movimiento (FM): el número de espacios que una unidad puede mover.

Unidades de Élite: este símbolo señala a las unidades de élite. Tienen mayores valores de unidad, y avanzan después del ataque 1 espacio extra (Avance d/a +1 espacio).

NOTA DEL DISEÑADOR: en esta guerra hubo 2 tipos básicos de unidades: regular (creadas por reservistas civiles), y profesionales (formadas por soldados profesionales). Las profesionales estaban equipadas con el mejor equipo, tanques, transporte motorizado y apoyo logístico. De hecho, eran unidades mecanizadas utilizadas como puntas de lanza de ofensivas, y como bastiones defensivos. Estas unidades eran denominadas principalmente “Oklopne” y “Gardijske” (que significa brigadas Acorazadas y Guardias), y están representadas como Unidades de Élite en este juego.



1.4 Marcadores del Juego

1.4.1 Marcador de Actitud Extranjera “FA”: usado en el Registro de Actitud Extranjera para indicar la Actitud Extranjera del jugador.

1.4.2 Marcador de Voluntad Estratégica “SW”: usado en el Registro de Voluntad Estratégica para indicar la Voluntad Estratégica del jugador.

1.4.3 Marcador de Control de Espacio: se pone en los espacios capturados, indicando quién tiene el control de un espacio.

1.4.4 Marcador de Control de Región: se pone en los Recuadros de Región para marcar el control de las regiones. Para más detalles – véase el capítulo: 13.5.4 Chequeo de Control de Región.

1.4.5 Marcador de Atrincheramiento: se pone en un espacio donde se esté construyendo atrincheramientos (IN PROGRESS) o esté totalmente acabados (ENT).

1.4.6 Marcador de Desabastecimiento: se pone sobre unidades que están desabastecidas. El marcador tiene dos caras: “Low Supply”, y “Out Of Supply”.



1.5 Cartas de Estrategia

1.5.1 Cartas de Estrategia: la Fase de Acción, la fase principal del juego se desarrolla usando Cartas de Estrategia. Cada jugador juega 1 carta de su mano, realizando así una acción en la partida.

1.5.2 Cartas de Comienzo y Final de la Guerra: las Cartas de Estrategia se dividen según el periodo histórico de sus acontecimientos: “Early War” y “Late War”, como se muestra en la parte superior de las cartas. Las cartas “Early War” se usan en los primeros turnos del juego, Turnos 1 y 2, y las cartas “La-

te War” se usan en los últimos turnos, Turnos 3 y 4. Algunas cartas están marcadas “Early/Late War” y se usan en ambos periodos.

1.5.3 Valor de Carta: cada carta tiene un Valor de Carta (VC) que va de 2 a 4. Este valor se usa para todas las acciones en una partida, y significa la cantidad de acciones que un jugador puede realizar.

1.5.4 Texto de Evento: cada carta contiene un texto de evento. Éste es el efecto de la carta, si se juega como un Evento. El trasfondo histórico de los eventos en las cartas puede leerse en 16.2.

1.5.5 Prioridad Sobre las Reglas: si hay algún conflicto entre las reglas del juego y la carta que se esté jugando – la carta tiene preferencia.

EJEMPLO: si un jugador está en el Nivel de Intervención 1 (deshabilitando así su Avance después de ataque), y el jugador juega una carta de Ofensiva (que tiene la capacidad “Avance d/a +1 espacio”) – sus unidades pueden usar la capacidad de la carta, no importa qué establezca el Nivel de Intervención.

1.5.6 Efecto Duradero: por defecto, el efecto de una carta dura hasta el final de la ronda activa del jugador. Si el título de la carta está subrayado, la carta tiene un efecto duradero – permanece vigente por más tiempo. La duración viene definida en el texto del evento y puede ser: todo el turno, todo el periodo (Comienzo o Final de la Guerra), o toda la partida.

1.5.7 Nombres de Región/Espacio: si un texto de evento menciona un nombre de región – éste está escrito en mayúsculas (por ejemplo, SEMBERIJA). Los nombres de espacio están escritos con la primera letra en mayúscula (por ejemplo, Srebrenica).

1.5.8 Tipos de Evento: cada carta puede ser de uno de los siguientes tipos: Combate, Ofensiva, Interrupción, Unidades Extranjeras, u Otro Evento. El símbolo en la carta muestra su tipo.

COMBAT **Carta de Combate:** estas cartas pueden usarse como un bono durante el combate. Se juegan inmediatamente antes de un combate, y modifican el cálculo del combate para el resto de la ronda. Representan generales famosos, tácticas especiales y equipamiento militar de calidad.

OFFENSIVE **Ofensiva:** éstos eventos se usan para Operaciones, y dan beneficios a un ataque: bonos “DRM”, extensión de la longitud del movimiento y avance, ignorar los efectos del terreno y preparación artillera. Representan planificación y preparación detalladas de una operación de ofensiva.

El texto de evento “Tira para reducción antes del ataque” representa una Preparación de Artillería y su efecto se aplica antes del cálculo real del combate

INTERRUPT **Interrupción:** un jugador inactivo puede jugar estas cartas en la ronda activa del oponente. Estas cartas interrumpen al jugador activo y cancelan su evento, o reducen su efecto. El jugador inactivo juega esta carta de Interrupción antes o después de la acción del oponente (tal como viene definido en el texto del evento) y después descarta su carta.

FOREIGN UNITS **Unidades Extranjeras:** estas cartas permiten a los jugadores desplegar Unidades Extranjeras. Pueden ser desplegadas inmediatamente, o colocadas en el Recuadro "Foreign Units" para ser desplegadas más tarde. Si un jugador las despliega inmediatamente – también debe reducir inmediatamente su FA en 1 (véase 6.3 Despliegue de Unidades Extranjeras).

Otros Eventos: éstos incluyen todos los demás tipos de eventos, que no caen en ninguna categoría específica. Estas cartas no tienen símbolo de tipo impreso.



2.0 Conceptos del Juego

2.1 Voluntad Estratégica (SW)

2.1.1 Información General: la Voluntad Estratégica es la medida clave de la consecución de la victoria de un jugador. Representa la voluntad de continuar la guerra, y se lleva un registro de ella en el "Strategic Will Track".

2.1.2 Cambios en la Voluntad Estratégica: cada jugador comienza con una Voluntad Estratégica inicial (tal como se define en la Preparación Inicial del Juego). Está afectada por varias acciones del juego: captura o pérdida de regiones, captura o pérdida de Espacios Claves, eliminación o pérdida de unidades, y como resultado de eventos.



2.2 Actitud Extranjera (FA)

2.2.1 Información General: la Actitud Extranjera representa la postura diplomática de las potencias extranjeras (países europeos, EE.UU., Rusia, y la ONU) hacia un jugador. Se lleva un registro de ella en el "Foreign Attitude Track".

2.2.2 Cambios en la Actitud Extranjera: cada jugador comienza con una FA "o" (actitud neutral). Ésta puede cambiar al lado negativo (mala) capturando Espacios Claves y ciertos eventos. Puede cambiar al lado positivo (buena) con Acción Diplomática y algunos eventos.

NOTA DEL DISEÑADOR: capturar un Espacio Clave crea una crisis de refugiados, que representa limpieza étnica y tiene un efecto negativo en la Actitud Extranjera hacia el jugador.

FOREIGN ATTITUDE TRACK							
LEVEL 1			LEVEL 2			LEVEL 3	
0	-1	-2	0	-1	-2	0	-1
0	-1	-2	0	-1	-2	0	-1
0	-1	-2	0	-1	-2	0	-1
Foreign Attitude Shifts: -1 - Key space captured -3 - UN space captured -1/turn per Foreign Army depl. +/-X - Card event						Sanctions: MF -1, no SR, no Adv. a/a Air Strikes (reduce 2 on roll 3-9)	
GAME OVER							

2.2.3 Nivel de Intervención: en ciertos momentos, la Actitud Extranjera comienza a influir en un jugador con varios efectos negativos. Éstos se denominan Niveles de Intervención, y sus efectos son acumulativos (Nivel 2 impone los efectos del Nivel 1 más los del Nivel 2). Estos niveles son:

- **Sanciones (Nivel 1)** – efectos:
 - Combustible Limitado – todas las unidades -1 FM, no tienen Recolocación Estratégica, y las unidades no pueden avanzar después de un ataque más allá del espacio objetivo.
- **Ataques Aéreos (Nivel 2)** – efectos:
 - Efectos del Nivel 1
 - Ataques Aéreos – La OTAN realiza ataques aéreos en las rondas del oponente, sobre sus fuerzas.
- **Intervención Militar (Nivel 3)** – efectos:
 - Intervención Militar – La OTAN realiza una intervención militar a gran escala.
 - FINAL DE PARTIDA

2.2.4 Final de Partida: si un jugador llega al Nivel de Intervención 3, el juego ACABA INMEDIATAMENTE. Ese jugador ha perdido la partida, no importa su puntuación SW. Los otros dos jugadores calculan sus puntos de Condición de Victoria para determinar el ganador.

2.3 Apilamiento

2.3.1 Tres Unidades Por Espacio: un máximo de tres unidades puede apilarse en un mismo espacio.

2.3.2 Chequeo de Límites de Apilamiento: los límites de apilamiento se comprueban al final de cada acción. Pueden ser violados mientras se ejecuta una acción, pero deben cumplirse al final de esa acción.

2.4 Abastecimiento

2.4.1 Información General: el abastecimiento da a una unidad la capacidad de ejecutar acciones. Sin ella, la unidad no puede mover y lucha con una efectividad reducida. Incluso puede ser eliminada si se queda sin suministros durante varias rondas.

2.4.2 Chequeo de Abastecimiento: los jugadores comprueban su abastecimiento al comienzo de cada una de sus Rondas de Acción (antes de jugar una carta).

2.4.3 Fuentes de Abastecimiento: las Fuentes de Abastecimiento (Completo) pueden abastecer a un número ilimitado de unidades, y permitir un número ilimitado de refuerzos y reemplazos en un turno. Todo el suministro proviene de países extranjeros, como sigue:

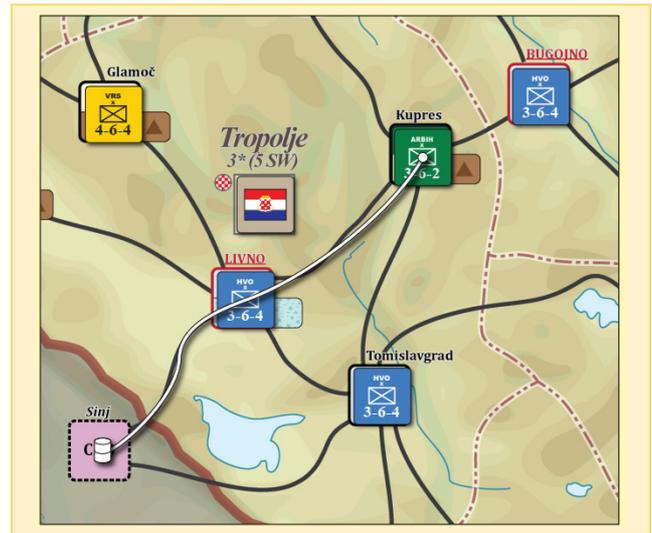
- **Espacios Extranjeros CRO** – Fuentes de Abastecimiento para unidades croatas y bosnias.
- **Espacios Extranjeros YUG** – Fuentes de Abastecimiento para unidades serbias.

2.4.4 Fuentes de Abastecimiento Limitado: cada Espacio Clave es una Fuente de Abastecimiento Limitado para el bando que lo controle. Cada una puede abastecer a un máximo de 3 unidades, pero tiene limitado el número de refuerzos y reemplazos.

2.4.5 Ruta de Suministro: para estar abastecida, una unidad debe trazar una ruta de suministro a través de espacios amigos a su Fuente de Abastecimiento. Además, las bosnias y croatas pueden usar rutas de suministros entre ellas como si fueran las suyas propias.

NOTA DEL DISEÑADOR: los croatas abastecieron a los bosnios durante toda la guerra y albergaron y cuidaron a un gran número de refugiados bosnios. Esta cooperación no se rompió incluso durante la Guerra Bosnio-Croata.

EJEMPLO: las unidades croatas en Livno y Tomislavgrad están completamente abastecidas, puesto que tienen una ruta de suministro a una Fuente de Abastecimiento CRO (Sinj). Las unidades bosnias en Kupres también está completamente abastecida porque puede usar las rutas de suministro croatas y las Fuentes de Abastecimiento CRO (Sinj).



2.4.6 Unidad Desabastecida: si una unidad no tiene una ruta de suministro a una Fuente de Abastecimiento – está desabastecida. Cuando queda desabastecida, el jugador la marca con un marcador de Desabastecimiento (cara “Low Supply”). Estar en este estado no tiene ningún efecto negativo sobre una unidad. Pero si la unidad continúa desabastecida otra ronda, el estado cambia a “Out Of Supply”, lo que reduce la actuación de la unidad significativamente.

2.4.7 Efecto de “Low Supply”: tener pocos suministros no tiene efecto sobre una unidad.

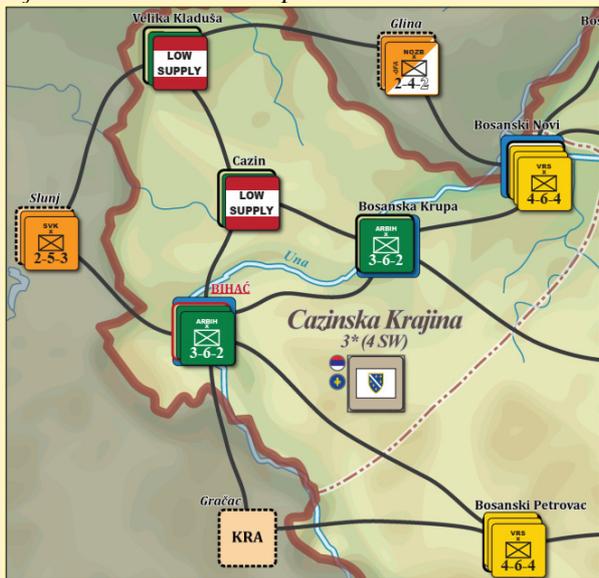
2.4.8 Efectos de “Out Of Supply” (OOS): sin suministros, las unidades están restringidas como sigue:

- **Sin Operación:** las unidades no pueden ser activadas para Operaciones (no pueden Mover, Atacar, ni Atrincherarse).
- **FC y FB Reducidas:** las unidades tienen sus FC y FB reducidas a la mitad (redondeando al alza).
- **Sin Cartas de Combate:** las unidades defensoras no pueden recibir los beneficios de las Cartas de Combate.
- **Sin Retirada:** las unidades no pueden retirarse después de un ataque y, por tanto, deben reducir 1 paso.
- **Sin RE:** las unidades no pueden hacer Recolocación Estratégica.
- **Sin Reemplazos:** las unidades no pueden recibir reemplazos.
- **Reducción/Eliminación:** las unidades que están OOS durante varias rondas son reducidas o eliminadas.

2.4.9 Refuerzos y Reemplazos: si un área está conectada a una Fuente de Abastecimiento (completo), puede recibir un número ilimitado de refuerzos y reemplazo. Si un área está desabastecida (no conectada a ninguna Fuente de Abastecimiento), no puede recibir refuerzos ni reemplazos. Si un área SÓLO está conectada a Fuentes de Abastecimiento Limitado, se considera un Enclave y tiene estas limitaciones:

- **1 Refuerzo por Espacio Clave:** el enclave puede recibir un máximo de 1 refuerzo por área de Espacio Clave.
- **1 PR por Espacio Clave por Ronda de Acción:** el enclave puede recibir un máximo de 1 Punto de Reemplazo por área de Espacio Clave por Ronda de Acción.

EJEMPLO: este enclave bosnio no está conectado a Fuentes de Abastecimiento (completo), por lo que debe abastecerse sólo de sus Espacios Claves. Sólo tiene 1 Espacio Clave – Bihać, por lo que todos este enclave está limitado a 1 refuerzo al comienzo del turno, y 1 Punto de Reemplazo por ronda de jugador. El Espacio Clave de Bihać puede abastecer a un máximo de 3 unidades. Puesto que hay más unidades que suministros, el jugador bosnio ha elegido Velika Kladuša y Cazin para quedar desabastecidas. Si la situación persiste, estas unidades quedarán “Out Of Supply” y al final serán eliminadas permanentemente.



2.5 Áreas Seguras de la ONU

2.5.1 Información General: éstos son espacios designados por la ONU como corredores humanitarios establecidos para proteger a la población civil local. Estos espacios son creados por un evento de carta, y se señalan con un marcador “UN Safe Area”.



2.5.2 Efectos: las Áreas Seguras de la ONU tienen los siguientes efectos:

- **Control/Suministro Sin Cambio:** el control del espacio y las rutas de suministro no cambia.
- **Pueden Albergar Unidades:** el espacio puede usarse para colocación de unidades amigas.
- **Espacio Sin Ataque:** el espacio no puede usarse como un espacio desde el que se hace un ataque (pero las unidades en el espacio pueden defenderse a sí mismas si son atacadas).

- **Sin Refuerzos/Reemplazos:** el espacio no puede usarse como lugar de refuerzos, reemplazos, o despliegue de Unidad Extranjera.
- **Pérdida de FA Por Captura:** los oponentes pueden capturar estos espacios, pero con una pérdida importante de Actitud Extranjera (véase 13.5 Capturar Espacios Y Regiones).

3.0 Victoria

3.1 Reglas Generales

3.1.1 Determinar el Ganador: se puede ganar la partida de tres maneras:

1. Si un jugador, durante la partida, llega a su Condición de Victoria (CV) en el Registro de Voluntad Estratégica (3.1.2), Y controla todas las Regiones Claves para su bando (3.1.3) – es el ganador y el juego acaba inmediatamente.
2. Si se ha jugado el último turno y ningún jugador ha ganado – se calcula la Puntuación de Victoria para cada jugador (véase 3.1.4). El jugador con la mayor puntuación es el ganador.
3. Si un jugador llega a Voluntad Estratégica “o”, o Actitud Extranjera “-7” – ese jugador se rinde, y se calcula la Puntuación de Victoria para los otros dos jugadores. El jugador con la mayor puntuación es el ganador.

3.1.2 Condición de Victoria: cada jugador tiene un cierto número de puntos de Voluntad Estratégica: puntos de Condición de Victoria, que tiene que lograr para ganar. Estos puntos CV son (también se muestran en el Registro de Voluntad Estratégica, “VC”)

- Serbios: 71 SW
- Croatas: 60 SW
- Bosnios: 55 SW

3.1.3 Regiones Claves: cada jugador tiene ciertas Regiones Claves que tienen que controlar para ganar. Estas Regiones Claves se muestran en el mapa, al lado de los Recuadros de Región.



3.1.4 Puntuación de Victoria: la Puntuación de Victoria se calcula usando la siguiente ecuación:

Factor Inicial (FI = Serbios: 0, Croatas: 11, Bosnios: 16) + Voluntad Estratégica (SW) – Regiones Claves no controlada – 5 x Nivel de Intervención

$$\text{Puntuación de Victoria} = \text{FI} + \text{SW} - \text{Reg. Claves no-cont.} - 5 \times \text{Nivel Interv.}$$

EJEMPLO: el jugador bosnio tiene una SW de 40, no controla su Región Clave de Podrinje (5 SW), y está a Nivel de Intervención 2. Su Puntuación de Victoria es: 16 + 40 - 5 - 2x5 = 41.

4.0 Preparación Inicial

4.1 Reglas Generales

4.1.1 Unidades: se colocan las unidades en el mapa, como muestran los marcadores de colocación inicial de unidades (véase 1.2.6). El número de unidades a colocar es:

- Serbios: 25 Brigadas
- Croatas: 7 Brigadas
- Bosnios: 20 Brigadas

4.1.2 Control de Región: se ponen los marcadores de Control de Región, como se muestra en la sección de Preparación Inicial en la esquina inferior derecha de los Recuadros de Región.

4.1.3 Registro de Turnos: se pone el marcador "Game Turn" en el Turno 1.

4.1.4 Registro de Actitud Extranjera: se pone el marcador de Actitud Extranjera de cada bando en "o FA".

4.1.5 Registro de Voluntad Estratégica: se pone el marcador de Voluntad Estratégica de cada bando en "3o SW".

4.1.6 Mazo de Cartas: se barajan las cartas "Early War" de cada jugador y se pone el mazo boca abajo al lado de los jugadores. Éstos serán sus mazos de cartas. Se dejan aparte las cartas "Late War" para más tarde.

5.0 Secuencia de Juego

5.1 Reglas Generales

SECUENCIA DE JUEGO:

1. Fase de Comienzo de Turno
2. Fase de Acción
3. Fase de Fin de Turno

5.1.1 Secuencia de Juego: el juego se desarrolla por turnos, cada uno de los cuales se subdivide a su vez en fases. Las Fases del Juego se juegan en el orden siguiente:

1. **Fase de Comienzo de Turno**
Los jugadores roban cartas, ponen refuerzos, y despliegan Unidades Extranjeras.
2. **Fase de Acción**
Los jugadores juegan cartas sucesivamente para realizar acciones. Esta fase acaba cuando se han jugado todas las cartas.
3. **Fase de Fin de Turno**
Los jugadores comprueban si se han cumplido las Condiciones de Victoria, y se avanza el marcador "Game Turn".

5.1.2 Orden de Turnos: cada Fase del Juego se juega en el orden siguiente:

- Turnos 1-2: serbios → croatas → bosnios
- Turnos 3-4: bosnios → croatas → serbios

TURN TRACK / SEQUENCE OF PLAY			
GAME TURN 	1993 <i>Early War</i> 2 BOS -1 DRM 	1994 <i>Late War</i> 3 DECK/ORDER 	1995 <i>Late War</i> 4
	START OF TURN PHASE: 1. Draw Cards 2. Place Reinforcements 3. Deploy Foreign Units		Action Round: 1. Check Supply 2. NATO Air Strike 3. Play Card for: • Operation (x1CV) • Strategic Redep. (x1CV) • Replacement (x2 CV) • Diplomatic Act. (+1/2 FA) • Event
END OF TURN PHASE: 1. Determine Winner (last turn) 2. Advance Game Turn Marker			

NOTA DEL DISEÑADOR: el orden de turnos representa el cambio de iniciativa que ocurrió durante la guerra. El orden de turnos puede verse en el Registro de Turnos con el orden de los iconos de los jugadores.

6.0 Fase de Comienzo de Turno

FASE DE COMIENZO DE TURNO:

1. Robar Cartas
2. Poner Refuerzos
3. Desplegar Unidades Extranjeras

6.1 Robar Cartas

6.1.1 Volver a Crear el Mazo de Cartas (sólo en el Turno 3): en el Turno 3 (turno "Late War") los jugadores tienen que volver a crear sus nuevos Mazos de cartas. El procedimiento para cada jugador es este:

1. Se combina el mazo "Late War" con el Mazo de cartas actual y la pila de Descartes.
2. Se retira de este mazo todas las cartas "Early War" – no se usarán más en la partida.
3. Se baraja el mazo y se pone boca abajo al lado del jugador – éste será su Mazo de cartas.

6.1.2 Robar Cartas: cada jugador roba un número de cartas de su Mazo. El número para cada jugador se muestra en el Registro de Turnos.

NOTA DEL DISEÑADOR: el número cambiante de cartas representa el cambio de capacidades operativas y logísticas de cada ejército. Al comienzo de la guerra, las fuerzas serbias eran superiores en todos los aspectos a las otras dos fuerzas en la región. Pero a medida que la guerra fue progresando, esa ventaja fue cambiando a favor del contrario.

6.2 Poner Refuerzos

6.2.1 Procedimiento: cada jugador pone sus refuerzos en el mapa, por orden de turnos.

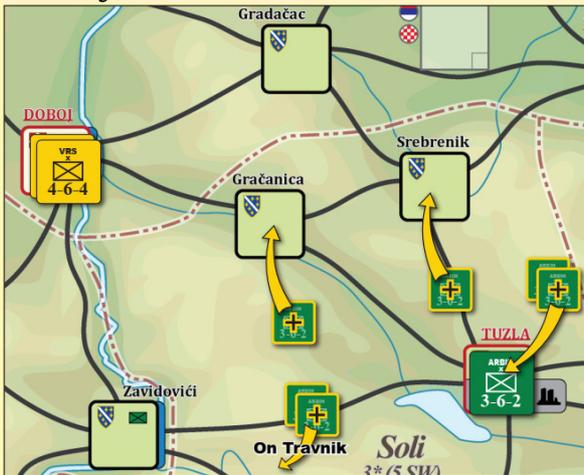
6.2.2 Refuerzos Por Turno: el número de unidades disponibles como refuerzos se muestra en el Registro de Turnos.

6.2.3 Ubicaciones de Refuerzos: los refuerzos deben colocarse en los Espacios Claves, o en espacios adyacentes a éstos. Los espacios deben ser amigos, abastecidos, y debe cumplirse el límite de apilamiento. Si no hay tales espacios disponibles, las unidades no pueden colocarse y se pierden. Las Áreas Seguras de la ONU no pueden usarse para esta colocación.

6.2.4 Limitaciones de Abastecimiento: un área debe estar completamente abastecida para poder recibir un número no restringido de refuerzos. Las no abastecidas no pueden poner refuerzos. Un enclave (área de abastecimiento limitado) puede recibir un máximo de 1 refuerzo por área de Espacio Clave.

EJEMPLO: el jugador bosnio recibe 6 refuerzos. Puede ponerlos en Espacios Claves, o espacios adyacentes a éstos. Así que decide poner 2 brigadas en Tuzla (el máximo que puede poner es 2, puesto que ya hay una brigada ahí). Pondrá 2 brigadas en lugares adyacentes al Espacio Clave de Tuzla: Srebrenik y Gračanica. Y los 2 restantes las pondrá en Travnik (no mostrada en la imagen).

Las ubicaciones de refuerzos no tienen obligación de estar una al lado de la otra, sólo es necesario cumplir las limitaciones descritas en las reglas anteriores. El jugador podría haber elegido también Zavidovići, Vareš, Visoko, Zenica y cualquier otro espacio acorde con las reglas.



6.3 Desplegar Unidades Extranjeras

6.3.1 Procedimiento: cada jugador por orden de turnos hace lo siguiente:

1. Devuelve 1 Unidad Extranjera eliminada del Recuadro de Extranjeras Eliminadas a la Reserva de

Unidades Extranjeras, o vuelve 2 Unidades Extranjeras reducidas a plena potencia (ambas en el mapa, ambas en el Recuadro de Reserva de Unidades Extranjeras, o una en cada ubicación).

2. Devuelve cualquier cantidad de Unidades Extranjeras del mapa al Recuadro de Reserva de Unidades Extranjera. No las vuelve de su cara reducida a la de plena potencia, si se puede, continuarán reducidas.
3. Despliega cualquier cantidad de Unidades Extranjeras desde el Recuadro de Reserva de Unidades Extranjeras al mapa, pero no las que fueron devueltas este turno (en el Paso 1). El jugador decide cuántas de las unidades disponibles desplegará, y puede elegir no desplegar unidades.
4. Reduce -1 FA por ejército extranjero desplegado en el mapa (*EJEMPLO: el jugador serbio tendría que reducir -2 FA si desplegara unidades de 2 ejércitos extranjeros: SDG y SVK*).

6.3.2 Fuentes de Despliegue de Unidades Extranjeras: las Unidades Extranjeras se despliegan desde Espacios Extranjeros, tal como se indica aquí:

- **MUJ Bosnio** – se despliega desde Espacios Extranjeros CRO.
- **HV Croata** – se despliega desde Espacios Extranjeros CRO.
- **SDG Serbio** – se despliega desde Espacios Extranjeros YUG.
- **SVK Serbio** – se despliega desde Espacios Extranjeros KRA
- **NOZB Serbio** – se despliega desde Espacios Extranjeros KRA.

6.3.3 Ubicaciones de Unidades Extranjeras: las Unidades Extranjeras deben colocarse en sus fuentes de despliegue, o en espacios conectados a ellas por una ruta de suministros amiga. Los espacios deben ser amigos, abastecidos, y debe cumplirse el límite de apilamiento. Las Áreas de Seguridad de la ONU no pueden usarse como lugares de colocación.

EJEMPLO: el jugador croata vuelve 1 Unidad Extranjera a plena potencia (Paso 1), y luego despliega otra unidad a Derventa (puesto que hay una carretera que la conecta al Espacio Extranjero CRO) (Paso 3). Finalmente reduce 1 FA puesto que tiene unidades de un ejército extranjero (HV) en el mapa (Paso 4).



7.0 Fase de Acción

7.1 Ronda de Acción

RONDA DE ACCIÓN:

- Paso 1 – Chequeo de Abastecimiento
- Paso 2 – Ataque Aéreo de la OTAN
- Paso 3 – Jugar una Carta de Estrategia

7.1.1 Información General: la Fase de Acción se juega en Rondas de Acción. Cada jugador ejecuta su Ronda de Acción, seguida por la Ronda de Acción del siguiente jugador. En su Ronda de Acción, el jugador hace el siguiente procedimiento: comprueba el abastecimiento, ejecuta Ataques Aéreos de la OTAN, y juega una Carta de Estrategia. Si un jugador no tiene cartas en su mano, no puede ejecutar su Ronda de Acción y el orden de turnos pasa al siguiente jugador.

7.1.2 Fase de Final de una Acción: cuando se han jugado todas las cartas de las manos de los jugadores – ha terminado una Fase de Acción y el juego pasa a la fase siguiente.

7.2 Paso 1 – Chequeo de Abastecimiento

7.2.1 Procedimiento: el jugador comprueba el abastecimiento de sus unidades. El procedimiento es este:

1. Si una unidad está abastecida y tiene un marcador de Desabastecimiento – se retira el marcador (esta unidad está ahora completamente abastecida y puede realizar acciones en esta ronda).
2. Si una unidad está desabastecida y no tiene un marcador de Desabastecimiento – se pone un marcador “Low Supply” sobre la unidad.
3. Si una unidad está desabastecida y tiene un marcador de Desabastecimiento (cara “Low Supply”) – se vuelve el marcador por su cara “Out Of Supply”.
4. Si una unidad está desabastecida y tiene un marcador de Desabastecimiento (cara “Out Of Supply”) – se reduce la unidad (si estaba a tamaño completo), o se elimina permanentemente (si ya estaba reducida).

7.2.2 Eliminación Debido a Desgaste: las unidades reducidas sin abastecimiento son eliminadas permanentemente debido al desgaste. No son devueltas al Recuadro de Unidades Eliminadas, sino que son retiradas permanentemente del juego.

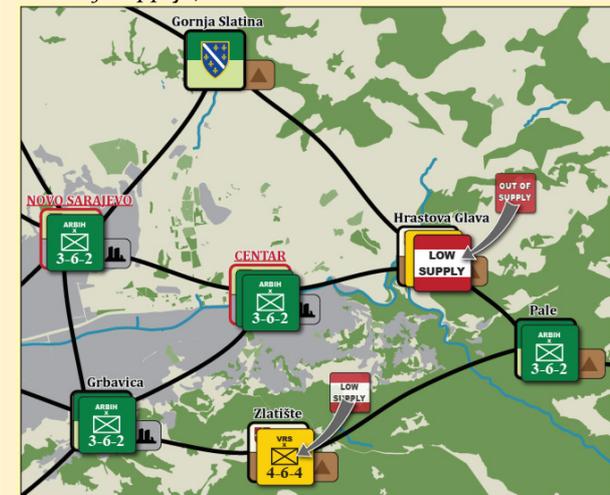
7.2.3 Cambio del SW Por Unidades Eliminadas: el jugador que causó la eliminación de la unidad al cortar la ruta de suministros de la unidad gana 1 SW por unidad enemiga eliminada. El jugador propietario pierde 1 SW por unidad eliminada.

7.2.4 Elegir las Unidades Desabastecidas: si sólo algunas de las unidades dentro de una región están desabastecidas (*EJEMPLO: debido a no estar suficientemente abastecida de las Fuentes de Abastecimiento limitado*) – el jugador propietario elige cuáles de sus unidades se van a quedar desabastecidas, y las señala con marcadores de Desabastecimiento. En las rondas siguientes esos marcadores de Desabastecimiento no pueden ser reubicados a otras unidades.

7.2.5 Abrir una Ruta de Suministro: si un jugador abre una ruta de suministro a sus unidades desabastecidas, su marcador de Desabastecimiento es retirado INMEDIATAMENTE. Pero esas unidades siguen sin poder ejecutar operaciones en esa Ronda de Acción.

EJEMPLO: el jugador serbio comprueba su abastecimiento y encuentra que Zlatište está desabastecida. Puesto que no tiene marcador de Desabastecimiento – pone un marcador “Low Supply” en ese espacio (Paso 2). Hrastova Glava también está desabastecida, y como ya tiene un marcador “Low Supply” – lo vuelve por su cara “Out Of Supply” (Paso 3).

Si continúa desabastecida hasta el turno siguiente – Zlatište se quedará Sin Suministros, y Hrastova Glava se reducirá (y seguirá marcada con un marcador “Out Of Supply”).



7.3 Paso 2 – Ataque Aéreo de la OTAN

7.3.1 Información General: si alguno de los jugadores ha llegado al Nivel de Intervención 2 (Ataques Aéreos) – su oponente (el siguiente jugador) realizará ahora un Ataque Aéreo de la OTAN contra sus unidades. El ataque se realiza eligiendo 2 unidades a tamaño completo (antes de la tirada) y tirando un dado para cada una de ellas. Sacando 3-9, la unidad es reducida. El jugador puede tirar SÓLO UNA VEZ por unidad elegida.

7.3.2 Ataque Inmediato: también se realizará un Ataque Aéreo de la OTAN cuando el jugador llegue al Nivel 2 de Actitud Extranjera. Esto ocurre inmediatamente después de llegar a ese nivel. Si esto ocurrió

como resultado del juego de carta de un enemigo – ese enemigo realizará el ataque. Y si ocurrió como resultado de las propias acciones del jugador – el jugador a su derecha realizará el ataque.

7.4 Paso 3 – Jugar una Carta de Estrategia

Se Juega una Carta de Estrategia para:

- Operación (x 1VC)
- Recolocación Estratégica (x 1VC)
- Reemplazos (x2 VC)
- Acción Diplomática (+1/2 FA)
- Evento

7.4.1 Información General: el jugador juega 1 Carta de Estrategia de su mano y la pone bocarriba en la pila de Descartes. Cada carta puede usarse para una de las siguientes acciones (para una descripción detallada – véase la sección de las reglas apropiada):

- Operación (OP)
- Recolocación Estratégica (RE)
- Reemplazos (PR)
- Acción Diplomática (DP)
- Evento

8.0 Fase de Fin de Turno

FASE DE FIN DE TURNO:

1. Determinar el Ganador (último turno)
2. Avanzar el Marcador de Turnos

8.1 Determinar el Ganador (último turno)

8.1.1 Procedimiento: si se ha jugado el último turno, se determina el ganador calculando la Puntuación de Condición de Victoria (véase 3.0 Victoria).

8.2 Avanzar el Marcador de Turnos

8.2.1 Procedimiento: si la partida no ha acabado y no se ha llegado al último turno del juego, se avanza el marcador “Game Turn” a la siguiente casilla del Registro de Turnos y comienza otra vez la Secuencia de Juego.

9.0 Recolocación Estratégica

9.1 Reglas Generales

9.1.1 Procedimiento: la Recolocación Estratégica se usa para la llevar unidades a largas distancias. El jugador recibe una cantidad de puntos de Recolocación Estratégica igual al Valor de Carta. El jugador recoloca unidades desde sus espacios actuales a cualquier otro espacio amigo, conectado y abastecido.

9.1.2 Debe Estar Abastecida: una unidad debe comenzar y acabar su movimiento en un espacio abastecido.

9.1.3 Coste de Recolocación: cuesta 1 punto de Recolocación Estratégica mover así 1 unidad.

9.1.4 Ruta de Recolocación: la ruta entre los dos espacios debe atravesar espacios amigos. Las unidades croatas también pueden usar los Espacios Extranjeros de Croacia, y las unidades serbias pueden usar los Espacios Extranjeros de Yugoslavia y Krajina, siempre que entren y salgan de espacios con la misma designación (por ejemplo, si una unidad entra por Krajina, también debe salir por Krajina). Las unidades bosnias no pueden usar Espacios Extranjeros para la recolocación.

9.1.5 Una Acción Por Ronda: una unidad no puede hacer más de una acción en la misma Ronda de Acción.

EJEMPLO: los serbios usan 2 puntos de Recolocación Estratégica para mover 2 brigadas. La de la derecha mueve a través de Espacios Extranjeros YUG, mientras que la de la izquierda atraviesa espacios amigos. Las unidades pueden usar Recolocación Estratégica para mover largas distancias.



10.0 Reemplazos

10.1 Reglas Generales

10.1.1 Procedimiento: los Reemplazos se usan para aumentar a plena potencia las unidades reducidas que están en el mapa, o para volver a traer unidades eliminadas. El jugador recibe una cantidad de Puntos de Reemplazos igual al Valor de Carta x2.

10.1.2 Coste de Reemplazos: el coste de dar reemplazos a unidades es como sigue:

- Volver 1 unidad reducida a su cara de plena potencia: 1 PR
- Volver a crear 1 unidad eliminada, pero reducida: 1 PR
- Volver a crear 1 unidad eliminada, pero a plena potencia: 2 PR

10.1.3 No Se Guardan PR: los PR disponibles que no se consuman se pierden, y no pueden transferirse al turno siguiente.

10.1.4 Reemplazos No Sucesivos: un jugador no puede usar una acción de reemplazos en dos Rondas de Acción consecutivas.

10.1.5 Ubicaciones de Reemplazos: las unidades que se vuelven a crear se cogen del Recuadro de Unidades Eliminadas del jugador y se ponen en Espacios Claves amigos y abastecidos, siempre que cumplan con el límite de apilamiento. Si no hay tales espacios disponibles, las unidades no pueden colocarse. Las Áreas Seguras de la ONU no pueden usarse como ubicaciones de reemplazos.

10.1.6 Limitaciones de Abastecimiento: un área debe estar completamente abastecida para recibir un número no restringido de reemplazos. Las áreas no abastecidas no pueden usarse para reemplazos. Un enclave (área abastecida limitada) puede recibir un máximo de 1 Punto de Reemplazo por área de Espacio Clave por Ronda de Acción.

10.1.7 Sólo Unidades Domésticas: los jugadores sólo pueden enviar reemplazos a Unidades Domésticas. Las Unidades Extranjeras reciben reemplazos en la Fase de Desplegar Unidades Extranjeras.

EJEMPLO: el jugador bosnio usa 4 de sus 5 Puntos de Reemplazo (PR) para volver a crear 2 brigadas, a plena potencia, en Zenica. También usa 1 PR para volver la brigada reducida en Travnik a plena potencia.



11.0 Acción Diplomática

11.1 Reglas Generales

11.1.1 Procedimiento: la Acción Diplomática se usa para mejorar la Actitud Extranjera. El jugador aumenta su Actitud Extranjera en +1 o +2 FA. Si la carta tiene un valor de 2 o 3 – el jugador cambia su marcador de Actitud Extranjera en +1 FA. Si la carta tiene un valor de 4 – el jugador cambia el marcador en +2 FA.

12.0 Eventos

12.1 Reglas Generales

12.1.1 Procedimiento: el jugador ejecuta un Evento, tal como se describe en la Carta de Estrategia que está jugando.

12.1.2 Tirar Para Reducir: si una carta establece “Tirar para reducir X unidades” – un jugador debe elegir las unidades antes de tirar, y puede tirar SÓLO UNA VEZ por unidad elegida.

13.0 Operaciones

13.1 Operaciones en General

13.1.1 Procedimiento: el jugador recibe una cantidad de Puntos de Operaciones igual al Valor de Carta. Usa los puntos para activar sus espacios para Movimiento, Ataque o Atrincheramiento.

13.1.2 Debe Estar Abastecido: el espacio (y las unidades ahí) debe estar abastecido para ser activado.

13.1.3 Coste de Operaciones: cuesta 1 OP activar 1 espacio para 1 Operación.

13.1.4 Orden de Acciones: los Puntos de Operaciones pueden consumirse para acciones en cualquier orden.

13.1.5 Activar Espacios y Unidades: cuando un espacio es activado, las unidades ahí se consideran activas y pueden recibir una orden. El jugador elige si quiere que todas o sólo algunas de estas unidades reciban una orden. Si una unidad no recibe una orden, puede usarse en otra activación para otra orden.

13.1.6 Activación Múltiple: un mismo espacio puede ser activado para varias acciones diferentes. En ese caso, para cada activación, debe consumirse 1 OP.

13.1.7 Una Acción Por Ronda: una unidad no puede realizar más de una acción en la misma Ronda de Acción. Las unidades pueden acabar su movimiento en un espacio que más tarde será activado para alguna otra acción, pero no puede tomar parte en esa acción posterior.

13.1.8 Espacios y Unidades Extranjeras: las Unidades Extranjeras pueden iniciar operaciones desde espacios Extranjeros y domésticos (BiH). Las Unidades Domésticas pueden iniciar operaciones sólo desde espacios domésticos. Si una Unidad Doméstica se encuentra en un Espacio Extranjero (por ejemplo, como resultando de una retirada), la única manera de volver a traer a un espacio doméstico es por Recolocación Estratégica.

EJEMPLO: el jugador croata juega su Carta de Estrategia de VC 4 para Operaciones. Consigue 4 Puntos de Operaciones y los gasta como sigue: 2 OP para activar Novi Travnik y Vitez para un ataque, 1 OP para

activar Kiseljak para movimiento y 1 OP para activar Novi Travnik para atrincheramiento. Un mismo espacio puede ser activado más de una vez para acciones diferentes, pero las unidades usadas para esas activaciones no pueden ser las mismas (por ejemplo, una unidad de Novi Travnik se usó para atrincheramiento, por lo que no puede atacar esta ronda).



13.2 Movimiento

13.2.1 Procedimiento: los jugadores activan un espacio para movimiento gastando 1 OP. Después mueven sus unidades activadas, en una pila o individualmente usando su Factor de Movimiento.

13.2.2 Coste de Movimiento: cuando entra en un espacio que era amigo al comienzo de la Ronda de Acción – una unidad consume 1 FM. En todos los demás casos – una unidad consume 2 FM. El terreno no afecta al coste de movimiento.

13.2.3 Ruta de Movimiento: una unidad mueve de un espacio a otro usando una carretera. No puede entrar en un espacio que contenga una unidad enemiga. No puede entrar en un espacio en el que se quedara Desabastecida.

13.2.4 Mover en Pilas: las pilas de unidades pueden mover juntas si usan la misma ruta y tienen el mismo destino, pero no es obligado que muevan juntas. Las unidades en un mismo espacio inicial pueden mover a destinos diferentes, o por rutas diferentes al mismo destino.

13.2.4 Acabar el Movimiento: una unidad debe acabar su movimiento antes de mover otra unidad. El movimiento de todas las unidades en un mismo espacio debe acabar antes de que otro espacio sea activado para operaciones.

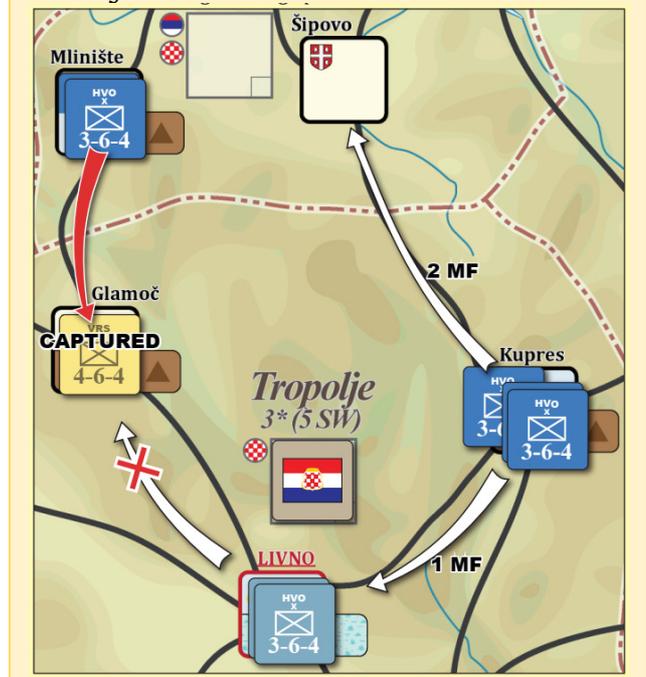
13.2.6 Capturar Espacios por Movimiento: si una unidad entra en un espacio vacío no amigo, captura ese espacio. (véase 13.5 Capturar Espacios y Regiones).

13.2.7 No Se Puede Entrar en un Espacio Ocupado Inicialmente: una unidad no puede entrar en un espacio que estaba ocupado por una unidad enemiga al comienzo de la Ronda de Acción. Una unidad no puede atravesar una grieta abierta por otras unidades atacantes en la misma Ronda de Acción, pero puede acabar su movimiento en un espacio amigo desde el que se hizo el ataque (cumpliendo las reglas de apilamiento).

13.2.8 Efecto de Combustible Limitado: si un jugador ha llegado al Nivel de Intervención 1 (Sanciones) o mayor – tiene el combustible limitado debido a sanciones extranjeras. El Factor de Movimiento de todas sus unidades se reduce así en -1 FM, y no puede avanzar después de un ataque.

EJEMPLO: el jugador croata gasta 1 OP para activar Kupres para movimiento. Mueve 1 unidad a Šipovo. Puesto que es un espacio enemigo – la unidad gasta 2 FM y la captura. Si elige mover otra unidad a Šipovo – esa unidad también tendrá que gastar 2 FM (puesto que estaba controlada por el enemigo al comienzo de la Ronda de Acción). También mueve 2 unidades desde Kupres a Livno. Puesto que es un espacio amigo, cada unidad sólo gasta 1 FM.

Estas unidades pueden mover más (puesto que le quedan 3 FM), pero no a Glamoč. Glamoč estaba ocupada al comienzo de la Ronda de Acción y aunque ha sido capturada, esas unidades no pueden atravesar esa grieta.



13.3 Atrincheramiento

13.3.1 Procedimiento: los jugadores activan un espacio para atrincheramiento gastando 1 OP. Ponen un marcador de Atrincheramiento En Progreso en ese espacio, para indicar una acción de atrincheramiento. Ese espacio no está atrincherado todavía, pero lo esta-

rá cuando el jugador gaste otra acción de atrincheramiento en ese mismo espacio.

13.3.2 Proceso en Dos Pasos: el atrincheramiento es un proceso en dos pasos. Primero, se pone un marcador de Atrincheramiento “In Progress” en un espacio. Como segunda acción, se pone un marcador de Atrincheramiento “ENT” – ahora el atrincheramiento está construido y en vigor.

13.3.3 Dos Atrincheramientos por Ronda: un jugador puede atrincherar (activar para atrincheramiento) un máximo de 2 espacios por Ronda de Acción.

13.3.4 Una Unidad Por Atrincheramiento: se requiere 1 unidad para atrincherar un espacio, y un espacio que se atrincherara debe contener al menos 1 unidad. Esta unidad que realiza la acción de atrincheramiento no puede realizar ninguna otra de las acciones en esa Ronda de Acción. Las demás unidades del mismo espacio pueden realizar otras acciones, siempre que el jugador gasta un OP adicional para activarlas.

EJEMPLO: un jugador activa una unidad para atrincheramiento usando 1 OP, y pone un marcador de Atrincheramiento “In Progress”. Esta unidad no puede realizar otras acciones hasta la ronda siguiente. Para que se atrinchiere, este espacio debe ser activado para atrincheramiento otra vez, en alguna otra Ronda de Acción.

13.3.5 Atrincheramiento en Cualquier Terreno: se puede construir atrincheramientos en todos los tipos de terrenos. Si un espacio ya tiene un atrincheramiento completo – no puede volver a ser atrincherado una segunda vez.

13.3.6 Permanece si Queda Vacío: si un espacio se queda vacío de unidades, el atrincheramiento permanece en ese espacio. La siguiente unidad que entre en el espacio ocupará el mismo atrincheramiento.

13.3.7 Destruído Cuando es Capturado: si una unidad enemiga captura un espacio atrincherado, el atrincheramiento es destruido. El atrincheramiento representa una posición fija para una unidad específica en una sección específica de una línea de frente – esta sección queda fuera de uso cuando un espacio es capturado y se establece una nueva línea de frente.

13.4 Ataque

13.4.1 Indicar el Ataque: un jugador activa un espacio para un ataque gastando 1 OP. Elige el espacio/s atacante y el espacio defensor. Cada jugador suma el FC de las unidades implicadas en el combate para determinar su FC total.

13.4.1.1 Espacio Defensor: el espacio defensor debe contener al menos 1 unidad enemiga. Si un es-

pacio está vacío – no puede ser atacado, pero puede ser capturado por movimiento.

13.4.1.2 Varios Atacantes: varios espacios atacantes pueden atacar al mismo espacio defensor. Deben atacar juntos (es decir, se calculan las bajas como una sola batalla). Cada espacio atacante sólo puede atacar a 1 espacio defensor.

13.4.1.3 Espacios Extranjeros: sólo las Unidades Extranjeras pueden atacar desde Espacios Extranjeros o avanzar a ellos. Todas las unidades pueden atacar a los Espacios Extranjeros.

13.4.1.4 El “OOS” Reduce el FC: si todas las unidades están OOS, su FC se reduce a la MITAD del valor original (redondeando al alza).

13.4.2 Mover Antes de Atacar: las unidades activadas para un ataque pueden mover a espacios amigos adyacentes antes de atacar (el espacio debe ser amigo controlado desde el comienzo de la Ronda de Acción). Varias pilas de unidades pueden mover antes de atacar, y pueden atacar al mismo espacio defensor al mismo tiempo.

13.4.3 Jugar Cartas de Combate: el atacante puede jugar 1 Carta de Combate de su mano, o puede elegir no jugarla. Después de eso, el defensor puede jugar 1 Carta de Combate de su mano, o puede elegir no jugarla. Las cartas jugadas se ponen bocarriba al lado del mapa como recordatorio – están en vigor para el resto de esta ronda. Después de que la ronda haya acabado, se descartan a una pila de Descartes.

13.4.4 Determinar el Modificador: ambos jugadores calculan sus Modificadores de la Tirada (DRM) en base a: el terreno en el espacio defensor, las Cartas de Estrategia jugadas, y las Cartas de Combate jugadas. Este número DRM se suma o se resta de la tirada de un jugador.

13.4.4.1 Efectos del Terreno: el terreno en el espacio defensor ayuda al defensor reduciendo la efectividad del atacante, o aumentando la del defensor.

13.4.4.2 Río: este terreno permite al defensor disparar primero, y da un bono DRM al defensor. El defensor hace daño al atacante primero, y luego (tras reducir su potencia) el atacante hace daño al defensor. Los efectos del Río se aplican sólo si el atacante atacó sólo y exclusivamente a través de un Río. Si al menos una de las unidades atacantes no lo hizo así, este efecto no se aplica.

13.4.4.3 DRM Negativo Bosnia: en el Turno 1 los bosnios deben añadir un DRM -2 a todos los cálculos de combate, en el Turno 2 deben añadir un DRM -1. En los Turnos 3 y 4 no consiguen efectos negativos.

NOTA DEL DISEÑADOR: este DRM negativo representa la falta de preparación de los bosnios para la guerra, y su escasez en armas y mando y control en las primeras etapas de la guerra.

13.4.5 Tirada de Dado para Efectividad en el Combate:

Combate: cada jugador tira un dado de 10 caras, modificado por su DRM, y consulta esta tabla para determinar su Efectividad en Combate:

Tirada del Dado	EC (rednd. alza)
0	x 0,25
1-2	x 0,5
3-6	x 1
7-8	x 1,5
9	x 2 (crítico)

13.4.6 Sufrir Bajas: después se calcula un Número de Bajas usando la siguiente ecuación (el número se redondea al alza al entero más cercano):

$$\text{NÚMERO DE BAJAS} = \text{Efectividad de Combate} \times \text{FC}$$

13.4.6.1 Pérdida de Pasos: cada jugador aplica esas bajas calculadas a SUS PROPIAS unidades. Las bajas se cogen en forma de pasos, reduciendo o eliminando unidades paso a paso. Un Paso de Baja es:

- Darle la vuelta a una unidad, de su cara a plena potencia a su cara reducida.
- La eliminación de una unidad reducida (y ponerla en el Recuadro de Unidades Eliminadas).

13.4.6.2 Máximo Cumplimiento: cada Pérdida de Paso suma el FB de la unidad para llegar al Número de Bajas. Los jugadores deben cumplir tanto como puedan de su Número de Bajas. Los jugadores no pueden coger menos bajas de las requeridas si es posible coger el Número de Bajas exacto. Los jugadores no pueden coger más bajas del Número de Bajas.

EJEMPLO 1: una unidad serbia a plena potencia (con un Factor de Bajas de 6) y una unidad serbia a potencia reducida (FB 6) sufren un Número de Bajas de 8. El jugador puede reducir la unidad a plena potencia, o puede eliminar la reducida.

EJEMPLO 2: una unidad de élite serbia a plena potencia (FB 7) y una unidad serbia a potencia reducida (FB 6) sufren un Número de Bajas de 8. El jugador DEBE reducir la unidad de élite, porque debe cumplir tanto como sea posible con el Número de Bajas.

NOTA DEL DISEÑADOR: el jugador cuyas unidades sufrieron bajas tiene la opción de asignar esas bajas como le parezca, siempre que aplique el máximo de bajas (tal como se definen en las reglas).

13.4.6.3 El "OOS" Reduce el FB: si alguna de las unidades está OOS, su FB se reduce a la MITAD del valor original (redondeando al alza). Se usa este FB

reducido para calcular las Pérdidas de Pasos y la eliminación de la unidad.

13.4.6.4 Impacto Crítico: si un jugador saca un 9 o más (después de haber aplicado las modificaciones) – consigue un impacto crítico. Eso significa que hará a menos 1 Pérdida de Paso a las unidades enemigas, incluso si su Número de Bajas no es suficiente para eso.

13.4.7 Unidades Eliminadas: el jugador gana +1 SW por unidad enemiga eliminada (independientemente de si el jugador era el atacante o el defensor). El jugador derrotado pierde -1 SW por unidad perdida.

13.4.8 Retirada Después de la Defensa: si el defensor sufrió 2 Pérdidas de Paso más que el atacante – sus unidades deben retirarse 1 espacio. Si la diferencia fue mayor de 2, el defensor debe retirarse 2 espacios. Las unidades de la pila en retirada pueden retirarse a espacios diferentes. Las pérdidas de Preparación Artillera no se cuentan para determinar la retirada.

13.4.8.1 Ignorar la Retirada: las unidades defensoras en Trincheras, Ciudades, Montañas o Pantanos puede elegir ignorar una retirada sufriendo 1 Pérdida de Paso adicional de cualquier unidad defensora. Esta acción cancela la retirada, independientemente del número de espacios de retirada requeridos. Esta acción no se puede aplicar sólo al segundo espacio de retirada, sino que se aplica a toda la retirada.

13.4.8.2 Restricciones de la Retirada: la unidad en retirada debe cumplir las siguientes restricciones:

- Cada paso de retirada debe alejarse cada vez más del espacio defensor original.
- Debe retirarse a un espacio amigo.
- Debe acabar la retirada dentro los límites de apilamiento, pero puede retirarse a través de espacios sobrepilados.

13.4.8.3 Espacios Extranjeros: las unidades croatas (HVO, HV) pueden usar los Espacios Extranjeros croatas para una retirada. Las unidades serbias (VRS, SDG, SVK y NOZB) pueden usar los Espacios Extranjeros de Yugoslavia y Krajina del mismo modo. Las unidades bosnias no pueden usar ningún Espacio Extranjero para la retirada. Si una unidad se retira a un Espacio Extranjero, sólo puede realizar una operación de RE (en una de las rondas posteriores). Después de retirarse a un Espacio Extranjero, la unidad detiene su retirada – no puede continuar la retirada a ningún otro espacio.

13.4.8.4 Retirada de Unidades "OOS": las unidades OOS no pueden mover. Si tienen que retirarse, lo que hacen es reducirse uno o dos pasos (dependiendo de la longitud de la retirada).

13.4.8.5 Eliminación Debido a Retirada: las unidades que no puedan realizar la retirada, ni ignorar la retirada cogiendo una Pérdida de Paso extra – son eliminadas.

13.4.8.6 Atacar a Unidades en Retirada: si las unidades defensoras se retiran a un espacio que es atacado posteriormente en la misma Ronda de Acción, las unidades que ya se han retirado son eliminadas automáticamente, y no participan en la defensa de ese espacio. Son excluidas del cálculo del FC total y no cuentan para cumplir el Número de Bajas.

13.4.9 Avance Después del Ataque: las unidades atacantes que aún estén a plena potencia pueden avanzar si las unidades defensoras se retiraron, o fueron completamente eliminadas.

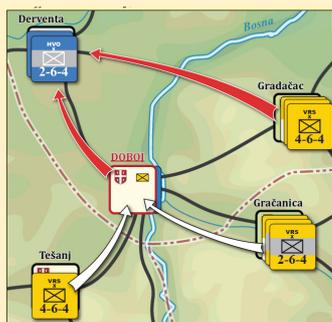
13.4.9.1 Distancia de Avance: las unidades que avanzan pueden avanzar al espacio del defensor. Las unidades de élite que avanzan pueden avanzar 1 espacio extra, y así también las unidades con un bono de Avance d/a. Este paso de avance extra puede ser a un espacio enemigo vacío, un espacio amigo, o de vuelta al espacio inicial. Las unidades de la pila que avanza pueden avanzar a espacios diferentes. Avanzar es opcional, y el atacante no está obligado a avanzar si no quiere.

13.4.9.2 Restricciones del Avance: las unidades que avanzan deben cumplir las siguientes restricciones:

- No pueden entrar en un espacio que contenga una unidad enemiga.
- Deben detenerse tras entrar en un espacio de Montaña, Pantano o Río.
- Deben acabar el avance dentro de los límites de apilamiento, pero pueden avanzar a través de espacios sobreapilados.
- Las Unidades Domésticas (ARBIH, HVO y VRS) no pueden avanzar a Espacios Extranjeros.
- Si el Combustible Limitado está en vigor (debido al Nivel de Intervención) – la unidad no puede avanzar después del ataque.

13.4.10 Capturar Espacios Por Avance: un espacio que queda vacío puede ser capturado por avanzar a él. Si ninguna unidad ha avanzado, el espacio enemigo no puede ser capturado, incluso si ninguna unidad enemiga estaba presente en ese espacio (véase 13.5 Capturar Espacios).

EJEMPLO: el jugador serbio usa 3 Puntos de Operaciones para ejecutar un ataque. Usa 2 OP para activar Tešanj y Gračanica, y mueve esas unidades a Doboj como un movimiento antes del ataque. Después usa 1 OP para activar Gradačac y ataca Derventa desde esos dos espacios (Gradačac y Doboj) simultáneamente, como un solo ataque combinado.



EJEMPLO: éste es un ejemplo detallado del procedimiento de Ataque:

1. Indicar el Ataque: el atacante (serbio) decide atacar Brčko (bosnio) desde 2 espacios: Bijeljina y Priboj. El FC total del atacante (suma de todos sus FC) es 20. El FC total del defensor es 6.

2. Mover Antes del Ataque: el atacante mueve 2 brigadas SDG desde Loznica (1 a Priboj y 1 a Bijeljina).

3. Jugar Cartas de Combate: el atacante no juega Cartas de Combate, pero el jugador bosnio sí. Juega Mehmed Alagić para DRM +3 en defensa.

4. Determinar el DRM: el defensor no tiene bono DRM de terreno, pero recibe el DRM +3 de la Carta de Combate jugada. El atacante no tiene bono DRM.

5. Tirar Dados: el atacante y el defensor tiran sus dados. El atacante saca un 4 y el defensor un 5. El atacante tiene una tirada modificada de 4 y consulta la Tabla de Efectividad del Combate. La Efectividad de Combate del atacante es 1. El defensor tiene una tirada modificada de 8 (5+3) y su Efectividad de Combate es 1,5.

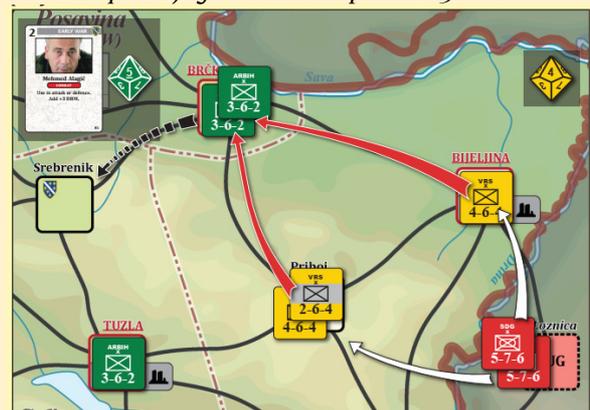
6. Sufrir Bajas: El defensor calcula bajas: la $EF \times FC$ del atacante = $1 \times 20 = 20$. Sufre bajas eliminando 1 unidad, y volviendo 1 unidad por su cara reducida ($6+6+6=18$ FB). Las bajas del atacante son: $1,5 \times 6$ (redondeando al alza) = 9. Sufre bajas volviendo 1 unidad SDG por su cara reducida (FB 7). No puede coger exactamente 9 bajas, así que cumple tanto como pueda.

7. Unidades Eliminadas: el jugador serbio gana +1 SW por 1 unidad bosnia eliminada, mientras que el jugador bosnio pierde -1 SW.

8. Retirada Después de la Defensa: puesto que el defensor sufrió 2 Pérdidas de Paso más que el atacante – se retira 1 espacio (a Srebrenik).

9. Avance Después del Ataque: el atacante avanza a Brčko.

10. Captura de Espacio: el atacante captura Brčko. Puesto que es un Espacio Clave gana +3 SW y -1 FA, mientras que el jugador bosnio pierde -3 SW.



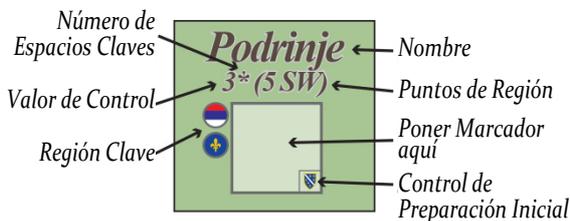
13.5 Capturar Espacios y Regiones

13.5.1 Información General: un espacio enemigo vacío es capturado cuando una unidad lo atraviesa, acaba su movimiento en él, o avanza a él después de un ataque con éxito.

13.5.2 Poner Marcador de Control de Espacio: el jugador que capturó el espacio pone su marcador de Control de Espacio en el espacio capturado.

13.5.3 Captura de Espacio Clave: si el Espacio Clave fue capturado – el jugador que lo captura gana 3 SW, y el jugador lo pierde, pierde -3 SW. El jugador que captura el espacio también pierde -1 FA (debido a que crea una crisis de refugiados).

13.5.4 Chequeo de Control de Región: el jugador que capturó el espacio comprueba si consiguió el control de la región. Si el jugador controla un número de espacios en una región igual a su **Valor de Control** Y controla todos los **Espacios Claves** de la región (número de *), consigue el control de esa región. Se señala el control de región poniendo un marcador de Control de Región en el Recuadro de Región, aumenta su SW en el número de **Puntos de Región**, y reduce el SW del jugador perdedor en el número de **Puntos de Región**. El número de espacios a controlar, Espacios Claves y valores SW para cada región se muestran en el mapa.



13.5.5 Perder una Región: un jugador no pierde una región si no controla el número suficiente de Espacios Claves o Espacios de Control, sino sólo cuando otro jugador los capture como se ha explicado antes.

13.5.6 Capturar Áreas de Seguridad de la ONU: el jugador que no lo controla puede capturar un Área Segura de la ONU por movimiento (si está vacía) o avanzando después de un ataque (si el defensor se retiró o fue destruido). Si un Área de Seguridad de la ONU es capturada, el marcador de la ONU es retirado del espacio y se ganan/pierde puntos SW por captura como es habitual. El jugador que lo captura pierde -3 FA (en lugar del -1 FA por la captura de Espacio Clave no-ONU). Avanzar después del ataque, y todas las demás reglas del ataque se aplican de la manera normal.

EJEMPLO: el jugador serbio captura Foča (no se gana SW por su captura). Después captura Goražde y gana +3 SW y -1 FA, mientras que el jugador bosnio pierde -3 SW (puesto que es una captura de Espacio Clave).

Puesto que el jugador serbio controla ahora un Valor de Control por Podrinje (3 espacios: Sokolac, Goražde y Foča) y todos los Espacios Claves en Podrinje (Goražde) – gana el control de la región de Podrinje. Pone su marcador de Control de Región y gana un premio de 5 SW de Puntos de Región, mientras que el jugador bosnio pierde la misma cantidad.



14.0 Partida de Dos Jugadores

14.1 Sobre La Variante

14.1.1 Información General: la partida de dos jugadores representa una guerra entre los serbios en un bando, y una alianza permanente bosnio-croata en el otro bando. Las reglas para esta variante son las mismas que para la partida de 3 jugadores, con algunas reglas adicionales que se explican en las siguientes secciones.

NOTA DEL DISEÑADOR: una alianza bosnio-croata permanente es el "¿y si...?" más grande de la guerra en BiH. La mayoría de las fuentes especulan que si esta alianza hubiera existido desde el comienzo de la guerra, hubiera acabado la guerra un año antes, y con una victoria bosnio-croata importante.

14.1.2 Terminología: en el siguiente segmento, el jugador bosnio-croata será referido como el **jugador BC**. **Bandos** se refiere a cada uno de los tres bandos individuales en el juego: bosnio, croata y serbio. **Aliados** se refiere a los bandos bosnio y croata.

14.2 Preparación del Juego

14.2.1 Unidades: al igual que en la partida de 3 jugadores: se ponen las unidades en el mapa, como se muestra con los marcadores de colocación inicial de unidades.

14.2.2 Control de Región: se ponen los marcadores de Control de Región, como muestra la sección de la Preparación Inicial en los Recuadros de Región. Además, se ponen marcadores de Control de Región bosnios y croatas (el jugador BC elige) en las siguientes regiones:

- Srenda Bosna
- Sjeverna Hercegovina
- Zapadna Hercegovina

NOTA DEL DISEÑADOR: cualquiera que sea el marcador que se coloque, no afecta al cálculo de la Puntuación de la Condición de Victoria.

14.2.3 Registro de Turnos: lo mismo que la partida de 3 jugadores: se pone el marcador “Game Turn” en el Turno 1.

14.2.4 Registro de Actitud Extranjera: al igual que la partida de 3 jugadores: se pone el marcador de Actitud Extranjera de cada bando en “o” FA.

14.2.5 Registro de Voluntad Estratégica: al igual que la partida de 3 jugadores: se pone el marcador de Voluntad Estratégica de cada bando en “30” SW.

NOTA DEL DISEÑADOR: los Registros SW y FA bosnios y croatas, y las Condiciones de Victoria son diferente y se usan como en una partida de 3 jugadores. El jugador BC lleva un registro de todos ellos.

14.2.6 Mazo de Cartas: se combinan los mazos de Cartas de Estrategia bosnio y croata para crear el mazo del jugador BC. Se retira de ese mazo todas las cartas marcadas con: “**Remove card for 2-player game**”. Se barajan las cartas “Early War” de cada jugador y se pone el mazo bocabajo al lado de los jugadores. Éstos serán sus mazos de cartas. Las cartas “Late War” se dejan aparte para su uso posterior.

14.3 Secuencia de Juego

14.3.1 Igual que 3 Jugadores: la secuencia de juego es básicamente la misma que en una partida de 3 jugadores, con las diferencias indicadas en las secciones siguientes.

14.3.2 Orden de Turnos: cada Fase del Juego se juega en el orden siguiente:

- Turnos 1-2: Serbia → Bosnio-Croata
- Turnos 3-4: Bosnio-Croata → Serbia

14.3.3 Cartas por Turno: el número de cartas a robar al comienzo de cada turno es el siguiente:

- Turno 1: Serbia 7 / Bosnio-Croata 5
- Turno 2: Serbia 7 / Bosnio-Croata 6
- Turno 3: Serbia 6 / Bosnio-Croata 6
- Turno 4: Serbia 6 / Bosnio-Croata 6

14.4 Victoria

14.4.1 Victoria: para ganar, el jugador BC debe cumplir la Condición de Victoria bosnia O croata. Cuando se calcula la Puntuación de Victoria final, el jugador BC gana si su puntuación bosnia O croata es mayor que la puntuación serbia. Cuando se determinan las Regiones Claves no controladas por el jugador BC, si un aliado tiene el control de la Región Clave – esa región cuenta como controlada por BC.

14.4.2 Derrota: si el bando bosnio O croata llega a la condición de derrotado (por ejemplo, “o” SW o “-7” FA) – la partida acaba inmediatamente y el jugador BC ha perdido la partida.

14.5 Reglas Generales

14.5.1 Alianza Bosnia y Croata: el jugador BC usa las unidades bosnias y croatas, los marcadores de Control y lleva un registro de la SW, FA y Puntuación de Victoria. Juega todas las acciones como si las facciones bosnia y croata fueran un solo bando en el juego.

14.5.2 Llevar un Registro: puesto que los Registros SW, FA y CV siguen separados para el bando bosnio y croata, las reglas para su cálculo son iguales que en la partida de 3 jugadores. Los detalles se explican en las siguientes secciones.

14.5.3 Usar Cartas: las cartas BC pueden aplicarse al bando bosnio y croata, no importa de qué mazo salió la carta.

EJEMPLO: el jugador BC juega la carta “Manpower Advantage”, que le da 10 PR para reemplazos. Gasta 6 PR para llevar reemplazos a unidades bosnias, y 4 PR para llevar reemplazos a unidades croatas.

14.5.4 Ataque Aéreo de la OTAN: el ataque se realiza eligiendo 3 unidades a plena potencia (en lugar de 2).

14.5.5 No Se Puede Dañar a un Aliado: el jugador BC no puede atacar a unidades aliadas, ni capturar espacios o regiones aliadas.

14.6 Operaciones

14.6.1 Ubicaciones de Refuerzo y Reemplazos: en las acciones de refuerzo o reemplazos, el jugador BC debe poner sus unidades en los espacios del mismo bando. Esto no se aplica al despliegue de Unidades Extranjeras – estas unidades pueden colocarse en espacios aliados.

EJEMPLO: una unidad HVO debe ser colocada en un espacio croata controlado (la unidad se crea en su propio espacio). Una Unidad Extranjera HV puede colocarse en un espacio croata o bosnio (puesto que la Unidad Extranjera mueve al frente por despliegue).

14.6.2 DRM Negativo Bosnio: si la mitad o más de las tropas implicadas en combate son bosnias – el jugador BC debe aplicar un DRM negativo bosnio (-2/-1) en los Turnos 1 y 2, respectivamente.

14.6.3 Eliminar Unidades Enemigas: cuando las unidades BC eliminan una unidad enemiga – el bando que tenga más unidades ATACANDO al enemigo consigue el premio de SW. Si ambos bandos tienen la misma cantidad de unidades atacantes – el jugador BC elige qué bando conseguir el premio. El premio no puede dividirse y todo se entrega a un solo bando.

EJEMPLO: el jugador BC ataca a una unidad enemiga y la destruye. Puesto que había 2 unidades atacantes bosnias y 2 croatas atacando, el jugador BC elige qué bando se llevará el premio.

14.6.4 Capturar Espacios: cuando las unidades BC captura un espacio – se señala con un marcador bosnio o croata dependiendo de qué bando tenga más unidades que ENTRARON en el espacio. Si ambos bandos tienen una cantidad igual de unidades que han entrado – el jugador BC ELIGE qué bando recibe el control del espacio, y el premio por ello.

EJEMPLO: el jugador BC ataca a un espacio y lo captura. Entra en el espacio con 2 unidades bosnias y 1 croata. El espacio se señala con un marcador de Control bosnio, y el bando bosnio recibe el premio de SW.

14.6.5 Capturar Regiones: cuando se chequea el control de región, un jugador puede encontrar que ni el bando bosnio ni el croata por sí mismo tiene suficientes espacios para capturar una región. Pero si los espacios aliados se combinan son suficientes para hacer una captura – el jugador BC captura esa región. En tal caso debe ELEGIR qué bando recibirá el control de la región, y el premio por ello.

14.6.6 Perder Unidades y Control: cuando las unidades BC son eliminadas o se pierde el control del espacio o región – el bando propietario pierde los puntos.

EJEMPLO: si una unidad bosnia fue eliminada – el SW bosnio se reduce. Si se perdió una región croata – se reduce el SW croata.

15.0 Variantes del Juego

Las variantes del juego son pequeños cambios en las reglas que cambian el equilibrio del juego, la dinámica y la duración. Se pueden usar cuando se desee, e incluso combinarlas.

15.1 Juego Extendido

15.1.1 Sobre la Variante: en esta variante, cada jugador aumenta su tamaño de mano en 1 o 2 cartas. Por ejemplo, en el primer turno, el jugador serbio tendría un tamaño de mano de 8 cartas, en lugar de 7. Esto hará que el juego esté un poco más desequilibrado, y aumenta su duración en aproximadamente 30 minutos (variante +1), o 60 minutos (variante +2).

15.2 Luchar Hasta El Final

15.2.1 Sobre la Variante: en esta variante, el juego no acaba al final del Turno 4. En lugar de eso, el Turno 4 se juega una y otra vez hasta que uno de los jugadores se rinda, o sea derrotado.



El barrio de Grbavica en Sarajevo justo después de la guerra.



Grbavica hoy.

CARTAS DEL JUEGO

Mazo Serbio

S1 – Slavko Lisica

Se usa en ataque o defensa.

Añade un DRM +4.

S2 – Novica Simić

Se usa en ataque.

Añade un DRM +2 y Avance d/a +1 espacio.

S3 – T-55 Main Battle Tank

Tanque de Combate T-55

Se usa en ataque.

Añade un DRM +3 en terreno Despejado.

S4 – Posavina Corridor Offensive

Ofensiva del Corredor de Posavina

Se usa para Operaciones.

Cuando ataques POSAVINA, **saca 3-9 para reducir 2 unidades defensoras** que estén a plena potencia antes del ataque, añade un DRM +5 y Avance d/a +1 espacio.

S5 – VRS Limited Offensive

Ofensiva Limitada del VRS

Se usa para Operaciones.

Saca 3-9 para reducir 1 unidad defensora que esté a plena potencia antes de cada ataque, y añade un DRM +3.

S6 – Serbian Intervention*Intervención de Serbia*

Pones 2 unidades SVG en el recuadro de la Reserva de Unidades Extranjeras.

Puedes desplegarlas por -1 FA.

S7 – Declaration Of Republika Srpska*Declaración de la República Srpska*

Aumenta la SW +3.

S8 – Bosniak-Croat War*Guerra Bosnio-Croata*

Descartas una carta de la mano de cada oponente.

Además, usas 2 OP para Operaciones.

S9 – M-84 Main Battle Tank*Tanque de Combate M-84*

Se usa en ataque.

Añade un DRM +5 en terreno Despejado.

S10 – Air Supremacy*Supremacía Aérea*

Se usa en ataque o defensa.

Reduces 2 unidades que estén a plena potencia en espacios atacantes o defensores antes de cada combate.

S11 – Momir Talić

Se usa en ataque.

Primero en atacar, y añade un DRM +2.

S12 y S23 – Counterattack*Contraataque*

La juegas inmediatamente después de que un oponente capture un espacio tuyo.

Atacas a ese espacio desde 1 o 2 espacios de ataque.

Añade un DRM +5.

S13 – Mobile Reserves*Reservas Móviles*

Las juegas en el ataque de un oponente a un espacio tuyo (antes de la tirada) o antes de su movimiento para capturarlo.

Recolocas estratégicamente hasta 3 unidades a ese espacio.

S14 – Alliance Of Serbian Lands*Alianza de Territorios Serbios*

Pones 3 unidades SVK en el recuadro de la Reserva de Unidades Extranjeras.

Puedes desplegarlas por -1 FA.

Obsoleta si ya se ha jugado la Operación “Storm”.

S15 – Inter-Bosniak War*Guerra Entre Bosnios*

Pones 2 unidades NOZB en el recuadro de la Reserva de Unidades Extranjeras.

Puedes desplegarlas por “o” FA: de la manera normal, o en Valika Kladusa (incluso si está vacía y controlada por el enemigo).

Obsoleta si ya se ha jugado la Operación “Storm”.

S16 y S26 – VRS Redeployment Effort*Esfuerzo de Despliegue del VRS*

Realizas una Recolocación Estratégica usando 6 puntos RE.

S17 y S30 – VRS Elite Brigade*Brigada de Élite del VRS*

Mejoras 2 brigadas del VRS (abastecidas) a Élite.

Si están reducidas, la pones por su cara de plena potencia.

S18 – Serbs Help Everybody*Los Serbios Ayudan a Todos*

+1 SW Serbia.

-1 SW Croata.

y -1 SW Bosnia.

S19 – Podrinje Guerrilla*Guerrilla de Podrinje*

-1 FA de Bosnia.

S20 – FUEL DEAL WITH CROATIA*Acuerdo de Combustible con Croacia*

Para el resto de la partida, ignoras el efecto de Combustible Limitado debido al Nivel de Intervención.

Pones esta carta al lado del tablero como recordatorio.

S21 y S22 – VRS Major Offensive*Ofensiva Mayor del VRS*

Se usa para Operaciones.

Saca 3-9 para reducir 2 unidades defensoras que estén a plena potencia antes de cada ataque.

Añade un DRM +3 y Avance d/a +1 espacio.

S24 – UN Arms Embargo*Embargo de Armas de la ONU*

La juegas antes la acción de Reemplazos de un oponente.

Cancelas sus reemplazos.

No puede usarse contra la carta “Manpower Advantage”.

S25 – Concentrated Firepower*Fuego Concentrado*

Reduces 3 unidades del oponente que estén a plena potencia en espacios adyacentes a los tuyos.

S27 – Entrenchment Effort*Esfuerzo en Atrincheramiento*

Pones 2 Atrincheramientos.

S28 – Diplomatic Effort*Esfuerzo Diplomático*

Aumentas tu FA en +3.

S29 – Rapid Advance*Avance Rápido*

Se usa para Operaciones.

Cuando captures espacios enemigos con el movimiento: sólo gastas 1 FM por espacio.

Mazo Croata

C1 – Hrvatske Obrambene Snage

Se usa en defensa.

Primero en atacar, y cancela los bonos de carta del enemigo en el combate.

C2 – Radio Intercept

Intercepción de Radio

Se usa en defensa.

Cancela los bonos de carta del enemigo en el combate (sólo de una carta).

C3 – Srednja Bosna Offensive

Ofensiva de Srednja Bosna

Se usa para Operaciones.

Cuando ataques a SREDNJA BOSNA: **tratas 1 espacio defensor como Despejado, sacas 3-9 para reducir 1** unidad defensora que esté a plena potencia antes de cada ataque y añades **DRM +3**, y **Avanzas d/a +1** espacio.

C4 – Withdrawal

Repliegue

La juegas inmediatamente antes del ataque del oponente a un espacio tuyo.

Mueves las unidades desde el espacio atacado usando sus FM.

El oponente puede avanzar a ese espacio, pero no más allá.

C5 – Croatian Intervention

Intervención Croata

Pones 3 unidades HV en el recuadro de la Reserva de Unidades Extranjeras.

Puedes desplegarlas por **-1 FA**.

C6 – Incursion From Croatia

Incursión desde Croacia

Eliges un espacio serbio a una distancia 2 pasos como máximo de espacios CRO.

Tiras dados para cada unidad a plena potencia en ese espacio – **la reduces con 3-9**.

C7 – HVO Takeover

Ocupación del HVO

Cambias a croatas 2 espacios bosnios no-claves, en regiones donde el croata controle al menos 1 espacio al comienzo de la acción.

Recolocas las unidades bosnias al espacio clave bosnio conectado más cercano.

Luego puedes mover hasta 2 de tus unidades (gastando su FM) desde espacios conectados hasta esos espacios.

C8 – Declaration Of Herceg-Bosna

Declaración de Herceg-Bosna

Aumenta la **SW +3**.

C9 – International Recognition Of Croatia

Reconocimiento Internacional de Croacia

Aumenta **FA +1**.

Aumenta **SW +1**.

C10 – Prepared For War

Preparados para la Guerra

Durante el periodo de Comienzo de la Guerra añades **DRM +2 contra unidades bosnias**.

Pones esta carta al lado del tablero como recordatorio.

C11 – “Ludvig Pavlović” Unit

Unidad “Ludvig Pavlović”

Se usa en ataque o defensa

En ataque, consideras el objetivo como si estuviera en Despejado.

En defensa, añades un **DRM +3**.

C12 – 1st Guards Brigade

1ª Brigada de Guardias

Se usa en ataque.

Primero en atacar y consideras el espacio defensor como Despejado.

C13 – Croat-Bosniak Alliance

Alianza Bosnio-Croata

Pones 3 unidades HV de Élite en el recuadro de la Reserva de Unidades Extranjeras.

Puedes desplegarlas por **-1 FA**.

Retiras del mapa y del recuadro de Unidades Extranjeras a todas las unidades HV Regulares.

C14 – Artillery Support

Apoyo Artillero

Reduces 2 unidades del oponente que estén a plena potencia en espacios adyacentes a los tuyos.

C15 y C16 – HVO Elite Brigade

Brigada de Élite del HVO

Mejoras 2 **brigadas del HVO** (abastecidas) a **Élite**.

Si están reducidas, la pones por su cara de plena potencia.

C17 – 66th Pioneer Regiment

66º Regimiento de Asalto

Recoloca tus unidades desde 3 (o menos) espacios iniciales a **3** (o menos) espacios amigos.

La ruta de recolocación debe pasar a través de espacios amigos.

C18 – Siege Of Bihać

Asedio de Bihać

-1 FA para Serbia.

y **-2 SW para Bosnia.**

Los serbios deben controlar Velika Kladuša, Bihać, o Cazin (CAZINSKA KRAJINA).

C19 – White Route

Ruta Blanca

Aumenta el **SW +4**.

SREDNJA BOSNA debe estar bajo control bosnio.

C20 – Centre For Electronic Surveillance

Centro de Vigilancia Electrónica

Eliges a un oponente.

Revelará su mano de cartas (sólo a ti).

También usas 1 OP para Operaciones.

C21 – ARBIH-HVO Integration**Integración ARBIH-HVO**

Cambias **1 unidad ARBIH a HVO**.

La unidad debe estar en espacio adyacente a espacio amigo.

Debes mover después esa unidad (gastando sus FM) a espacio amigo conectado y abastecido.

Se retira esta carta en las partidas de 2 jugadores.

C22 – No-Fly Zona**Zona de Exclusión Aérea**

Descartas **1 carta de la mano serbia**.

El Nivel de Intervención serbio debe estar en 1 o mayor.

También usas 2 OP para Operaciones.

C23 – OPERATION “STORM”**Operación “Storm”**

Para el resto de la partida, **tratas los espacios KRA como CRO**.

Retiras todas las unidades SVK y NOZB del mapa y del recuadro de Unidades Extranjeras.

El Nivel de Intervención serbio debe estar en 1 o mayor.

Se usa como la última carta del turno 3, o en cualquier momento del turno 4.

Se pone al lado del tablero como recordatorio.

C24 – ROAD TO DINARA**Carretera a Dinara**

Para el resto de la partida, en ZAPAD.KRAJINA y TROPOLJE: **tratas Las Montañas como Despejado**, y gastas **1 FM cuando entras en espacios enemigos**.

Se pone al lado del tablero como recordatorio.

C25 – Minefield**Campo de Minas**

Se usa en defensa.

Primero en atacar, y aplicas al enemigo un **DRM -3**.

C26 y C27 – HVO Offensive**Ofensiva del HVO**

Se usa para Operaciones.

Añades un **DRM +3** y **Avance d/a +1 espacio**.

C28 – Counterattack**Contraataque**

La juegas inmediatamente después de que un oponente capture un espacio tuyo.

Atacas a ese espacio desde 1 o 2 espacios de ataque.

Añades un **DRM +5**.

C29 – HVO Redeployment Effort**Esfuerzo de Despliegue del HVO**

Realizas una Recolocación Estratégica usando **4 puntos RE**.

C30 – Entrenchment Effort**Esfuerzo en Atrincheramiento**

Pones **2 Atrincheramientos**.

C31 – Rapid Advance**Avance Rápido**

Se usa para Operaciones.

Cuando captures espacios enemigos con el movimiento: **sólo gastas 1 FM por espacio**.

Mazo Bosnia**B1 – Mehmed Alagić**

Se usa en ataque o defensa.

Añades **DRM +3**.

B2 – Mountain Troops**Tropas de Montaña**

Se usa en ataque o defensa.

En ataque – **tratas los espacios de Montaña como Despejados**.

En defensa – **tratas los espacios de Montaña como Atrincherados**.

B3 y B4 – ARBIH Limited Offensive**Ofensiva Limitada del ARBIH**

Se usa para Operaciones.

Añades **DRM +2**.

B5 – No Step Back**Ni un Paso Atrás**

La juegas inmediatamente después de resolver el ataque del oponente a un espacio tuyo.

Ignoras un resultado de retirada causada por perder el Combate.

B6 – Sarajevo City Hall**Ayuntamiento de Sarajevo**

-1 FA para Serbia.

B7 – Bosniak Refugee Crisis**Crisis de Refugiados Bosnios**

Cambias a bosnio 1 espacio clave, o 3 espacios no-claves, croatas.

Deben ser adyacentes a espacios bosnios al comienzo de la acción.

Recolocas las unidades croatas en esos espacios al espacio clave croata más cercano.

Luego puedes mover hasta 3 de tus unidades (gastando su FM) desde espacios conectados hasta esos espacios.

Si capturas un espacio clave, no reduces la FA.

Se retira esta carta en las partidas de 2 jugadores.

B8 – International Recognition Of Bosnia And Herzegovina**Reconocimiento Internacional de Bosnia y Herzegovina**

Aumenta la **SW +3**.

B9 – Patriotic League Formed**Creación de la Liga Patriótica**

Aumenta la **SW +2**.

Pones a plena potencia **2 unidades que estén reducidas**.

B10 – Sniper Alley*Enfilada de Francotiradores*

–1 FA para Serbia.

El jugador serbio debe tener al menos una unidad en un espacio clave de SARAJEVO.

B11 – UN Safe Areas Established*Establecimiento de Áreas Seguras de la ONU*

Pones marcadores “UN Safe Area” en un máximo de 2 de estos espacios: Bihac, Tuzla, Srebrenica o Gorazde.

Debes controlar esos espacios.

B12 – Sarajevo Tunnel*Túnel de Sarajevo*

Para el resto de la partida el jugador bosnio puede usar el aeropuerto de Bosnia como ruta de suministros.

Pones ahí el marcador “Tunnel”.

Dejas la carta al lado del tablero como recordatorio.

B13 – 17th Knights Mountain Brigade*17ª Brigada de Montaña de los Caballeros*

Se usa en ataque.

Añades un DRM +4.

Si el enemigo se retira, avanzas un espacio más de los que se haya retirado.

B14 – Atif Dudakovic

Se usa en ataque o defensa.

Aumentas DRM +3 o DRM –2 al enemigo (eliges antes de tirar el dado).

B15 – Izet Nanic

Se usa en ataque.

Aumentas DRM +3.

B16 – Spring Offensive*Ofensiva de Primavera*

Se usa para Operaciones.

Tratas los espacios defensores como Despejados.

Primero en atacar, y añades un DRM +4.

B17 y B18 – ARBIH Major Offensive*Ofensiva Mayor del ARBIH*

Se usa para Operaciones.

Primero en atacar, y añades un DRM +4.

B19 y B29 – Counterattack*Contraataque*

La juegas inmediatamente después de que un oponente capture un espacio tuyo.

Atacas a ese espacio desde 1 o 2 espacios de ataque.

Añades un DRM +5.

B20 – Foreign Volunteers*Voluntarios Extranjeros*

Pones 2 unidades MUJ en el recuadro de la Reserva de Unidades Extranjeras.

Puedes desplegarlas por –1 FA.

B21 y B22– ARBIH Elite Brigade*Brigada de Élite del ARBIH*

Mejoras 2 brigadas ARBIH (abastecidas) a Élite.

Si están reducidas, las pones a plena potencia.

B23 – Srebrenica

–2 FA para Serbia

Serbia debe tener alguna unidad en Srebrenica.

B24 – Destruction Of Mostar Bridge*Destrucción del Puente de Mostar*

–1 FA para Croacia

Croacia debe tener alguna unidad en Zapadni o Istočni Mostar (ZAPADNA HERZEGOVINA).

Se retira esta carta en las partidas de 2 jugadores.

B25 – Miss Sarajevo

Aumentas tu FA +1 y SW +2.

Debes controlar al menos un espacio clave en Sarajevo.

B26 – Operation Deliberate Force*Operación “Deliberate Force”*

Reduces 4 unidades VRS que estén a plena potencia, y retiras del mapa todos los marcadores “UN Safe Area”.

El Nivel de Intervención serbio debe estar en 2.

B27 – Yugoslavian Embargo*Embargo Yugoslavo*

Retiras todas las unidades SDG del mapa y del recuadro de la Reserva de Unidades Extranjeras.

El Nivel de Intervención serbio debe estar en 1 o mayor.

B28 – BIHAĆ BLACK MARKET*Mercado Negro de Bihać*

Para el resto de la partida, el jugador bosnio considera Bihać como 2 fuentes limitadas de abastecimiento.

Dejas esta carta al lado del tablero como recordatorio.

B30 – Media Coverage*Cobertura Mediática*

La juegas inmediatamente después de una acción enemiga.

El oponente pierde –1 FA por cada espacio bosnio capturado esa ronda.

B31 – Manpower Advantage*Ventaja en Factor Humano*

Realizas Reemplazos usando 10 puntos PR.

B32 – Raid on Barracks*Ataque a los Cuarteles*

Reemplazas unidades en enclaves bosnios tratándolas como si estuvieran completamente abastecidas.

Usas 6 puntos PR.

B33 – Entrenchment Effort*Esfuerzo en Atrincheramiento*

Pones 2 Atrincheramientos.

B34 – Diplomatic Effort*Esfuerzo Diplomático*

Aumentas tu FA en +3.