



# DOWNFALL of EMPIRES

GRAN ESTRATEGIA EN LA 1ª GUERRA MUNDIAL

## REGLAS

---

1. Turnos y componentes.....	2	9.4. Carros 1 y 2 .....	5
2. Despliegue inicial.....	2	9.5. Gas venenoso .....	5
3. Mapa, apilamiento y control .....	2	10. Atrincherar .....	5
4. Bandos .....	2	11. Diplomacia .....	5
5. Puntos de Victoria .....	3	12. Misiones.....	5
6. Suministro .....	3	13. Coordinación Potencias Centrales.....	5
7. Reclutar.....	3	14. Ejemplos de movimiento y combate .....	6
8. Activar .....	3	14.1. Ejemplo 1 .....	6
8.1. Movimiento .....	3	14.2. Ejemplo 2 .....	6
8.2. Combate.....	4	14.3. Ejemplo 3.....	6
9. Investigar .....	4	14.4. Ejemplo 4.....	7
9.1. Tecnologías de Ataque y Defensa .....	4	14.5. Ejemplo 5.....	7
9.2. Maniobra .....	5	14.6. Ejemplo 6.....	7
9.3. Aviación.....	5		

---

# Downfall of Empires

Downfall of Empires es un juego de simulación histórica de la Primera Guerra Mundial para 2 a 4 jugadores de 2-3 horas de duración.

El juego nació del reto de crear un Juego de Guerra que reuniera las siguientes características:

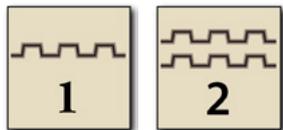
- Para varios jugadores
- Corta duración
- Simulación histórica
- Reglas muy sencillas
- Divertido y apasionante

## 1. Turnos y componentes

Juego de 18 turnos. Cada turno es una estación, desde el verano de 1914 al otoño de 1918.

La unidad de combate es el ejército, cuyos signos distintivos son: nacionalidad, factor de combate y factor de apoyo. Todos los ejércitos tienen dos niveles o pasos: entero y reducido.

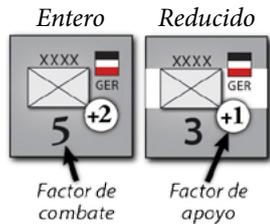
Otras fichas del juego son:



Trincheras

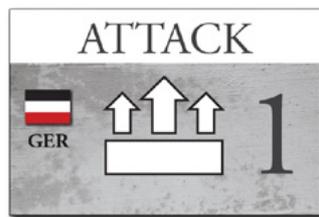


Marcadores de control



Factor de combate

Factor de apoyo



Losetas de tecnología

## 2. Despliegue inicial

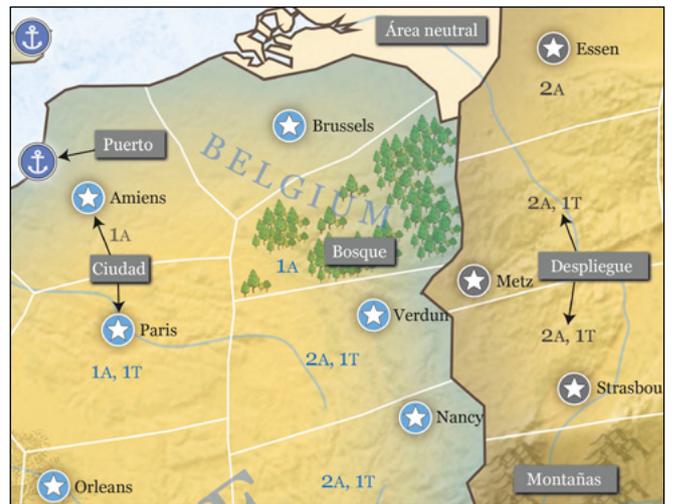
- Se colocan ejércitos y trincheras en las respectivas zonas según se indica en el mapa. Todos los ejércitos del despliegue inicial se colocan enteros y todas las trincheras en nivel 1.
- Cada bando coloca dos losetas de tecnología en la casilla 1, con las restricciones que se explican en el apartado de tecnología.
- Se colocan los marcadores de control en las casillas 0 de los contadores de diplomacia.
- Se coloca la ficha de turno en verano de 1914.

## 3. Mapa, apilamiento y control

El mapa está dividido en zonas. Un bando puede tener un máximo de 3 ejércitos en una zona (2 en las zonas del Cáucaso, Siria y Egipto). En una zona puede haber ejércitos de dos bandos enemigos (hasta 3 ejércitos por bando).

El terreno de las zonas puede ser: Llano, Bosque, Desierto y Montaña (zonas con montañas dibujadas y oscurecidas. Por ejemplo, la zona de Belgrado no es montaña).

Inicialmente las zonas de un país (zonas natales) las contro-



la el bando al que pertenece el país. Las zonas cambian de control ocupándolas en solitario con ejército(s). Es decir, una zona la controla el último bando que la ha ocupado en solitario. El control de la zona se mantiene si además de ejércitos del bando que la controla hay ejércitos de un bando enemigo.

Hay zonas con ciudad y/o puerto. Estas zonas son zonas de suministro y de reclutamiento. Las zonas con ciudad (ciudades) también se utilizan en el cálculo de los Puntos de Victoria.

Hay 4 zonas cuadradas conectadas con flechas (tres rusas y Ankara) en las que no pueden entrar los ejércitos enemigos.

## 4. Bandos

Hay cuatro bandos. Los países y ejércitos que componen estos bandos, hasta que entran nuevos países en guerra por Diplomacia, son:

- Alemán (Alemania): Alemania y sus ejércitos, excepto los que cede al bando Austrohúngaro.
- Austrohúngaro: Austria-Hungría, sus ejércitos y los que le cede el Alemán.
- Franco-Británico: Francia, Gran Bretaña, Serbia y sus respectivos ejércitos.
- Ruso (Rusia): Rusia y sus ejércitos.

El bando Alemán y el Austrohúngaro (las Potencias Centrales) son enemigos de los bandos Franco-Británico y Ruso (la Triple Entente).

Cinco países neutrales al inicio (Turquía, Italia, Bulgaria, Rumanía y Estados Unidos), entran en guerra, en algún bando, como se explica en el apartado de Diplomacia.

El orden del juego es: Alemán, Franco-Británico, Ruso y Austrohúngaro.

El bando Alemán y el Franco-Británico realizan 3 acciones por turno. El Ruso y el Austrohúngaro realizan 2 acciones por turno. Las acciones que se pueden realizar son:

- Reclutar
- Activar
- Investigar
- Atrincherar
- Diplomacia
- Misiones

Sólo se puede realizar una acción de cada tipo por turno, excepto Activar.

Si se Recluta, debe hacerse en primer lugar.

## 5. Puntos de Victoria

Los Puntos de Victoria (PV) se calculan al final de la partida. Gana el bando con mayor puntuación.

A los iniciales, se añaden y restan PV como sigue:

- Controlar, al final de la partida, una ciudad no natal añade un PV.
- No controlar, al final de la partida, una ciudad natal resta un PV.

PV iniciales	
Alemania	-3
Austria-Hungría	0
Francia - Reino Unido	4
Rusia	5

(Es decir, computan solo las ciudades no natales conquistadas y las natales perdidas, no las ciudades natales que siguen controladas).

- Los bandos Alemán y Franco-Británico cuentan también los PV por control de zonas de los bandos Austrohúngaro y Ruso respectivamente.
- PV por Diplomacia: Por cada alianza de un país y por la Rendición de Rusia se añade un PV a los dos bandos de la coalición beneficiada. Si no se obtiene la alianza de Bulgaria o Rumania no solo no se añade un PV sino que se resta.

Así pues, los PV se calculan como sigue:

- Puntos de Victoria iniciales
- + Ciudades no natales controladas \*\*
- - Ciudades natales controladas por el enemigo \*\*
- + PV por Diplomacia
- = Puntos de Victoria finales

\*\* *Alemán y Franco-Británico suman y restan las del Austrohúngaro y Ruso respectivamente.*

## 6. Suministro

Las ciudades natales controladas son fuente de suministro para los ejércitos de su bando.

Las zonas con puerto controladas también son fuente de suministro para los ejércitos del bando Franco-Británico.

Ejércitos y zonas tienen suministro si trazan camino a una fuente de suministro controlada de su bando, por zonas también controladas. La zona en la que están los ejércitos no es necesario que esté controlada.

Cuando un ejército queda sin suministro, pierde un paso al momento. Los ejércitos sin suministro pueden activarse en su turno. Si al final de su turno aún están sin suministro se eliminan.

Cuando una zona queda sin suministro, vuelve al control del bando de su país.

## 7. Reclutar

Los ejércitos se reclutan en ciudades controladas de su país de origen. Británicos y Americanos se reclutan en zonas contro-

ladas con puerto.

Los ejércitos reclutados pueden situarse en zonas contiguas controladas por el bando.

Los ejércitos reducidos pueden subirse a enteros en cualquier sitio, excepto si están sin suministro.

Subir un ejército reducido a entero o entrar un ejército reducido es reclutar un paso. Entrar un ejército entero es reclutar dos pasos.

En la acción de Reclutar, se reclutan 3 pasos, excepto el Austrohúngaro que recluta 2 pasos. Estos pasos sirven para cualquier ejército del bando excepto para los Americanos.

*El Alemán recluta 4 pasos en los turnos de invierno si controla Bruselas.*

Italianos, Turcos y Americanos reclutan, para ellos, un paso adicional cuando han entrado en guerra y el bando al que pertenecen realiza acción de Reclutar.

En las tres zonas con puerto del mediterráneo solo se pueden reclutar los ejércitos de factor de combate 3(2).

*Salónica es zona de reclutamiento solo a partir de 1916, y además de los ejércitos británicos de factor 3(2), se puede reclutar el ejército francés de factor 3(2) y el ejército serbio.*

*Se puede mover a Grecia desde 1917 o antes si ya se ha reclutado en Salónica.*

## 8. Activar

La acción de Activar consiste en que hasta 3 ejércitos del bando realicen algo de lo siguiente:

- Mover
- Atacar o apoyar un ataque
- Mover y atacar o mover y apoyar un ataque

Debe decidirse que realizarán todos los ejércitos activados antes de proceder a su ejecución.

Un ejército no se puede activar dos veces en el turno de un jugador.

*Alemania esta obligada a atacar a ejércitos franco-británicos los dos turnos de 1914 (al menos a un ejército por turno).*

*Rusia está obligada a atacar, al menos, a dos ejércitos alemanes o austrohúngaros, durante 1916.*

### 8.1. Movimiento

Los ejércitos pueden mover hasta 4 zonas. Mover a una zona controlada por un bando enemigo equivale a mover 2 zonas.

Los Británicos y Americanos pueden mover, o mover y atacar o mover y apoyar, entre zonas con puerto usando todo el movimiento. En las zonas del mediterráneo solo los ejércitos de factor de combate 3(2).

*A Gallipoli sólo se puede mover en 1915, sólo un ejército en todo el año, y sin usar aviación.*

**Movimiento estratégico:** Es mover un ejército ilimitadamente por zonas controladas por el bando. Este movimiento con-

sume la activación de dos ejércitos.

El control de zonas cambia al final del turno. Así, en una segunda acción de Activar, mover a una zona que estaba controlada por un bando enemigo al inicio del turno, equivale a 2 zonas.

Los ejércitos que comparten zona con ejércitos enemigos solo pueden mover a zonas controladas por su bando (la zona compartida solo la controla uno de los bandos).

No se puede mover a zonas de países neutrales.

*En Italia y en las zonas fronterizas de Austria-Hungría con Italia, además de austrohúngaros e italianos, solo puede haber un ejército alemán y uno francés o británico.*

## 8.2. Combate

Se atacan ejércitos, no zonas. En cada combate hay un ejército atacante y uno defensor. Ambos ejércitos han de estar en la misma zona.

En cada activación se puede atacar a varios ejércitos, en la misma zona o en zonas distintas.

Pueden apoyar un ataque los ejércitos que en la zona de combate exceden en número a los del bando enemigo. Nunca se apoya a un ejército defensor.

La activación de “mover y atacar o apoyar un ataque” requiere estar en zona contigua a los ejércitos atacados, en cuyo caso el movimiento debe ser directamente a la zona de combate.

Si se mueve a una zona con ejércitos enemigos y sin ejércitos propios al menos un ejército tiene que activarse para mover y atacar.

El atacante elige a que ejércitos ataca, pero en primer lugar hay que atacar a los ejércitos enteros de la zona.

En un turno no se puede atacar más de una vez al mismo ejército, aunque se realicen varias acciones de Activar.

Para resolver los combates se procede como sigue:

Se calculan los factores de combate ajustados de los ejércitos atacante y defensor, partiendo de sus factores de combate, como sigue:

- Si hay ejércitos activados para apoyar el ataque se añaden los factores de apoyo.
  - El defensor añade, en su caso, el factor por montaña o trinchera (no los dos).
- La montaña añade +1. La trinchera del bando añade +2 en Alemania y Francia-Bélgica y +1 en los otros países (si no es cancelada por carros del atacante).
- Se compara la tecnología de ataque del atacante con la de defensa del defensor, si alguien tiene un nivel superior, añade +1.
  - La aviación del atacante añade +2.

A los factores de combate ajustados se añade la tirada de un dado. Los resultados pueden ser:

- La puntuación de un ejército es mayor a la del otro pero sin llegar a doblarla: 2 bajas para el derrotado y 1 para el vencedor.
- La puntuación de un ejército dobla a la del otro: 2 bajas

para el derrotado y ninguna para el vencedor.

- Empate: 1 baja para los dos ejércitos.

Una baja es girar un ejército de entero a reducido o eliminar uno reducido.

Si el defensor tiene trinchera (nivel 1 o 2), puede absorber una baja eliminándola. Si la puntuación del vencedor es el doble, las bajas tienen que tomarse en primer lugar de los ejércitos.

Si el derrotado es un ejército reducido, la segunda baja se toma, si es posible, de otro ejército en la zona que no haya combatido en el turno (del bando que se está jugando), o de trinchera.

Si el derrotado es un ejército atacante reducido, la segunda baja se toma, en su caso, de un ejército que haya apoyado el ataque.

Si el derrotado no puede tomar la segunda baja, el ejército vencedor no tiene baja.

Si un ejército defensor es derrotado, pero por tomar una baja de trinchera no queda eliminado, se retira a una zona contigua controlada, excepto si está en montaña, bosque o desierto. Está es la única situación en la que un ejército derrotado permanece en la zona de combate.

## 9. Investigar

Los bandos Alemán y Franco-Británico tienen 10 tecnologías que pueden investigar. El Ruso y el Austrohúngaro tienen 6.

Investigar consiste en situar una tecnología en la casilla 1 o subirla de la casilla 1 a la casilla 2. Las tecnologías que se suben a la casilla 2 están disponibles al inicio del turno siguiente.

No se puede investigar una tecnología si no se tiene la misma de nivel inferior.

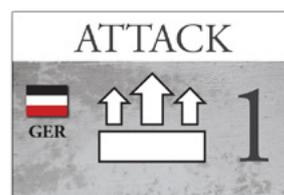
Los 4 bandos sitúan 2 tecnologías en la casilla 1 al inicio de la partida. Las tecnologías se eligen en secreto y no se enseñan hasta que se utilizan.

Los ejércitos italianos, turcos, serbio, búlgaro y rumano no se benefician de las tecnologías, excepto de la de Maniobra.

### 9.1. Tecnologías de Ataque y Defensa

Son 5 tecnologías que mejoran el ataque o la defensa de los ejércitos.

En los combates se compara la tecnología de ataque del ejército atacante con la de defensa del ejército defensor. Quien tiene nivel superior (no importa la diferencia de niveles) tiene un +1 en el combate. Si el nivel es el mismo se anulan.



## 9.2. Maniobra

Permite activar 4 ejércitos del bando en lugar de 3 en cada acción de Activar.



## 9.3. Aviación

Añade un +2 al ataque gastando una misión. Sólo se puede usar en un ataque por bando por turno.

Si el defensor tiene aviación, puede cancelar el efecto de la del atacante gastando una misión, en cuyo caso, el atacante puede seguir gastando misiones y el defensor cancelándolas.



## 9.4. Carros 1 y 2

Anula el efecto de las trincheras del mismo nivel o nivel inferior. Se gasta una misión por ataque. Se decide si se utiliza antes de cada ataque.



**Ejemplo:** El atacante ataca a dos ejércitos en una zona con trinchera del defensor. En el primer ataque utiliza una misión para anular el efecto de la trinchera. El defensor pierde el combate y absorbe una de las bajas con la trinchera. El atacante no gasta una segunda misión para el segundo ataque ya que no la necesita.

No se puede investigar Carros 1 hasta que se poseen otras 4 tecnologías.

## 9.5. Gas venenoso

Una vez por año, de 1915 a 1917, inflige una baja a un ejército entero, en zona atrincherada y que no sea montaña ni desierto (un ejército propio debe estar en la misma zona o adyacente).



## 10. Atrincherar

La acción de Atrincherar consiste en situar una trinchera de nivel 1 en una zona, o subir una trinchera de nivel 1 a nivel 2. Una sola trinchera proporciona el modificador de combate a todos los ejércitos de su bando en la zona.

Se puede Atrincherar una zona cuando al inicio del turno hay algún ejército del bando en la zona o se ha reclutado en el mismo turno.

Cuando en una zona solo hay ejércitos de un bando y trinchera de otro, se elimina la trinchera.

## 11. Diplomacia

La acción de Diplomacia tiene como objetivo atraerse como aliado a una de las cinco naciones neutrales u obtener la rendición de Rusia.

La acción consiste en mover un marcador de diplomacia

dos casillas hacia arriba o una hacia abajo. Cuando se alcanza la última casilla se consigue el objetivo y ya no se puede modificar.

Los símbolos de las casillas 0 de la tabla de diplomacia indican la coalición que puede subirlos. La otra coalición puede bajarlos. Hay las siguientes restricciones:

- Turquía: hasta 1915.
- Italia, Bulgaria y Rumanía: hasta 1916.
- USA: a partir de 1917. Sólo puede subirlo el Franco-Británico y bajarlo el Alemán.
- Rendición de Rusia: en 1918. Los Imperios Centrales pueden subirlo si controlan 2 o más ciudades en Rusia. No se puede bajar.

La Rendición de Rusia implica la de Rumania si es su aliada. Los ejércitos rendidos no pueden atacar ni ser atacados. Los ejércitos rendidos no pueden mover a zonas no controladas fuera de su país. Rusia solo obtiene un paso cuando recluta.

Los países que se alían por Diplomacia pasan a los siguientes bandos:

- Turquía y Bulgaria al Austrohúngaro.
- Italia y USA al Franco-Británico.
- Rumanía al Ruso.

## 12. Misiones

La acción Misiones consiste en subir 4 casillas el marcador de misiones (no pueden acumularse más misiones de las 6 indicadas en el marcador). Cuando se gasta una misión se baja el marcador una casilla.

## 13. Coordinación Potencias Centrales

A partir de 1915, Alemania puede ceder ejércitos al bando Austrohúngaro moviéndolos a cualquier zona controlada por dicho bando. El movimiento puede ser táctico o estratégico.

Los ejércitos cedidos forman parte del bando Austrohúngaro hasta que Alemania decide recuperarlos o se eliminan en combate. Una vez cedidos, es el Austrohúngaro quien los activa aunque es Alemania quien los refuerza de reducidos a enteros.

Alemania solo puede activar los ejércitos cedidos para recuperarlos. Lo hace mediante movimiento estratégico a una zona de su control.

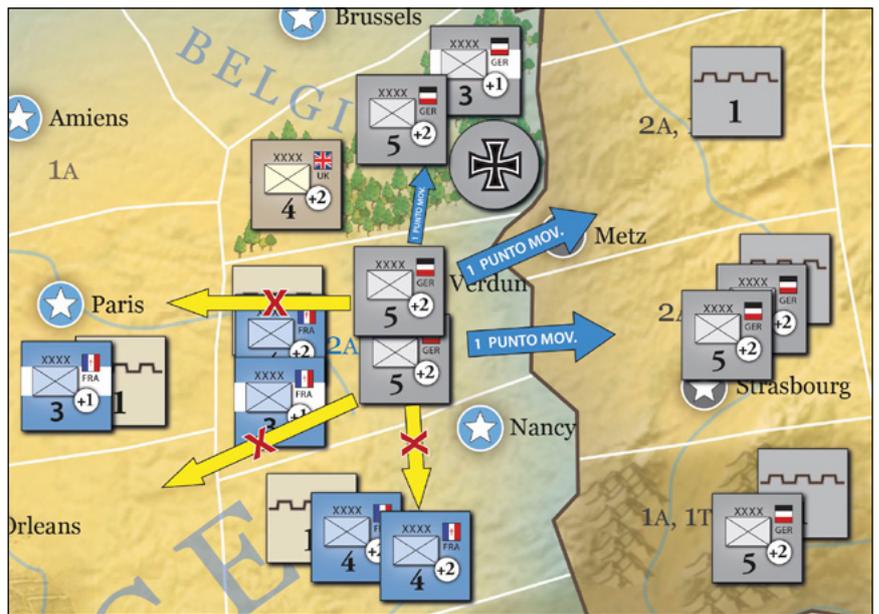
Los ejércitos alemanes cedidos combaten con las tecnologías de ataque y de defensa del bando Alemán. No pueden usar las otras tecnologías alemanas. Un ataque de un ejército alemán cedido puede beneficiarse de la aviación austrohúngara.

El bando Austrohúngaro no puede mover ejércitos a Alemania ni a zonas de control alemanas. Si al final de la partida el bando Austrohúngaro controla Warsaw, Minsk, Vilna o Riga, estos PV solo se los cuenta Alemania.

## 14. Ejemplos de movimiento y combate

### 14.1. Ejemplo 1

Los ejércitos alemanes no pueden mover de Verdún a París, Orleans y Nancy, pero si al resto de zonas contiguas que están controladas por Alemania.



### 14.2. Ejemplo 2

Dos ejércitos alemanes mueven de Königsberg a Warsaw. Uno tiene que mover directamente y atacar al ejército ruso allí estacionado. El segundo ejército alemán pasa antes por la zona que hay entre Vilna y Warsaw para ocuparla (poniendo un marcador de control alemán), con lo cual no puede apoyar el ataque del primero.

### 14.3. Ejemplo 3

El jugador ruso activa el ejército en Königsberg para atacar y a los dos en Vilna para mover a Königsberg, uno de ellos atacando al segundo ejército alemán y el otro apoyando ese mismo ataque.

El jugador ruso tenía muchas otras alternativas. Por ejemplo, dos de ellas serían:

- No activar el ejército que ya estaba en Königsberg y mover allí, sin atacar, los dos ejércitos de Vilna (no hay obligación de que al menos uno de ellos ataque porque ya había un ejército ruso en Königsberg).
- No activar el ejército que ya estaba en Königsberg y mover allí los dos ejércitos de Vilna, uno atacando y otro apoyando el ataque (puede apoyar porque hay más ejércitos rusos que alemanes en la zona, aunque uno de ellos no se active). En este caso, como solo se ataca a uno de los ejércitos alemanes, tiene que ser al entero.

No sería una alternativa válida activar los tres ejércitos, uno para atacar y los otros dos para apoyar el ataque, porque la diferencia de ejércitos alemanes y rusos, en la zona, es de solo uno.



## 14.4. Ejemplo 4

Dos ejércitos alemanes se activan para atacar a un ejército ruso en Minsk con trinchera. El bando Alemán tiene tecnología de ataque 2 y el Ruso tecnología de defensa 2.

El factor de combate ajustado del Alemán es: 5 (factor de combate del ejército atacante) + 2 (factor de apoyo del segundo ejército) = 7.

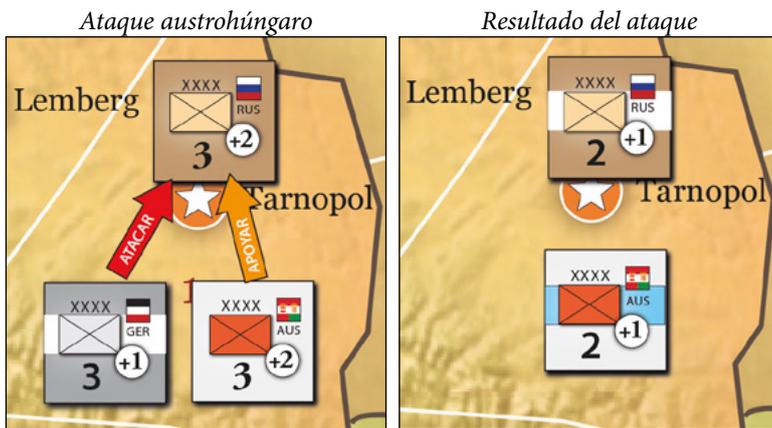
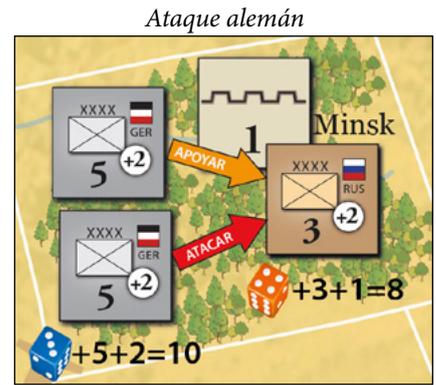
El factor de combate ajustado del Ruso es: 3 (factor de combate del ejército defensor) + 1 (por trinchera) = 4.

Ni el Alemán se cuenta +1 por tecnología de ataque ni el Ruso +1 por tecnología de defensa, pues el nivel de ataque del Alemán y de defensa del Ruso son iguales.

Cada bando tira un dado y lo añade al factor de combate ajustado. El Alemán saca un 3 y el Ruso un 4. El Alemán suma un total de 10 y el Ruso de 8. Gana el Alemán, pero no por el doble.

El Alemán recibe una baja, girando un ejército. El Ruso recibe dos bajas; una girando el ejército y la otra eliminando la trinchera. El ruso no se retira porque está en una zona de bosque.

Si el Alemán hubiera ganado por el doble, el Ruso estaría obligado a tomarse las dos bajas del ejército, eliminándolo. La zona pasaría a control alemán, eliminándose la trinchera.



## 14.5. Ejemplo 5

El jugador austrohúngaro activa el ejército alemán reducido (que le ha cedido el bando Alemán) para atacar al ejército ruso, con el apoyo del ejército austrohúngaro. Para ver si en el factor de combate ajustado se suma uno el atacante o el defensor, se compara la tecnología de ataque del bando Alemán con la defensa del bando Ruso.

Supongamos que el Ruso, gracias a una mejor tirada de dado, vence al Alemán. En este caso, el ejército alemán se elimina (vuelve a la pool del bando Alemán, quedando disponible para volver a ser reclutado), el ejército austrohúngaro toma la segunda baja del atacante. El ejército ruso se gira, para tomar su baja.

## 14.6. Ejemplo 6

Un ejército británico mueve desde Londres a Cairo (tiene que ser uno de factor de combate 3(2)), atacando a uno de los dos ejércitos turcos reducidos. El Británico vence el combate.

El jugador turco tiene que tomarse la segunda baja del segundo ejército turco, aunque no haya sido atacado.

Al quedar eliminados los dos ejércitos turcos los británicos recuperan el control de la zona.





## LISTADO DE EJÉRCITOS

### Potencias Centrales y sus aliados

- Alemania: 17 ejércitos (5)
- Austria-Hungría: 10 ejércitos (3)
- Imperio Otomano: 5 ejércitos (3)
- Bulgaria: 1 ejército (3)

### La Triple Entente y sus aliados

- Reino Unido: 5 ejércitos (4) y 3 ejércitos (3)
- Francia: 9 ejércitos (4) y 1 ejército (3)
- Rusia: 14 ejércitos (3)
- Italia: 5 ejércitos (3)
- Serbia: 1 ejército (3)
- Rumanía: 1 ejército (3)
- EEUU: 2 ejércitos (5)

## CREDITOS

**Creador:** Víctor Catalá

**Diseño gráfico:** Jesús Peralta

**Agradecimientos:** A todos los miembros del club Alpha-Ares de Barcelona que han participado en el desarrollo y playtesting del juego.