MANUAL DE BATALLA

ÍNDICE

✶ INTRODUCCIÓN 2
1. CONTENIDO DEL JUEGO 2
✶✶ CÓMO JUGAR 3
1. ELEGIR FACCIÓN 3
2. PREPARAR CARTAS DE RECURSOS 3
3. PREPARAR TABLERO 3
4. CONDICIONES DE VICTORIA 4
✶✶✶ SECUENCIA DE JUEGO 4
1. ORDEN DE TURNO 4
2. ROBAR CARTAS DE RECURSOS 5
3. REFUERZOS 5
4. ACCIONES 5
• USAR ORDEN DE ATAQUE 5
• MOVIMIENTO 5
• CONSTRUIR EDIFICIOS: FÁBRICAS Y CAMPAMENTOS 5
• RESOLVER CONFLICTOS Y USAR ÓRDENES DE DEFENSA 6
• MÉRITOS 8
5. FASE TÁCTICA 9
• USAR ÓRDENES TÁCTICAS 9
6. CARRERA ARMAMENTÍSTICA 9
7. MANTENIMIENTO 9
• QUITAR TROPAS SOBRANTES 9
• DESCARTE: ELIMINAR CARTAS SOBRANTES 9
✶✶✶✶ REGLAS OPCIONALES 9
1. FICHAS NIEBLA DE GUERRA Y SEÑUELO 9
2. RÍOS Y PUENTES 10
3. TRINCHERAS 10
4. LOSETAS ESPECIALES 10
5. PARTIDAS COOPERATIVAS 11
6. MAPAS ALEATORIOS 12
✶✶✶✶✶ CUADERNO DE MISIONES 13

INTRODUCCIÓN

Guerra Fronteriza es un juego de estrategia y conquista donde cada jugador controla una facción de la Segunda Guerra Mundial, luchando entre sí, para hacerse con el control del mapa.

Se ha buscado dotar al juego de una mecánica sencilla, un aprendizaje ágil y una complejidad táctica alta, todo ello dentro de un marco de partidas rápidas y dinámicas de corta duración.

1. CONTENIDO DEL JUEGO

32 cartas de Orden de Ataque

32 cartas de Orden de Defensa

31 cartas de Orden de Tácticas

4 cartas de ayuda y 1 de Victoria

100 miniaturas de cuatro colores:
20 artillería, 40 infantería, 20 tanques y 20 aviones

30 losetas

16 fichas de edificios

16 fichas de niebla de guerra

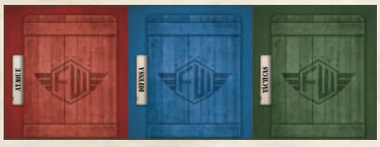
16 fichas de señuelo

16 fichas de mérito

1 ficha de victoria

10 fichas de río

1 tablero para mazos de cartas



1 tablero de conflictos

1 tablero de movimiento

20 fichas de bandera

4 paneles de ejército

CÓMO JUGAR

1. ELEGIR FACCIÓN

Existen 4 facciones: Gran Bretaña, Alemania, URSS y Estados Unidos.

Cada facción se compone de:

1. **4 fichas:** 1 Cuartel General, 1 Fábrica y 2 Campamentos.
2. **25 miniaturas:** 10 unidades de infantería, 5 de tanques, 5 de artillería y 5 de aviones.
3. **5 marcadores:** representados como banderas de la facción. Uno para la Tabla Orden de Movimiento, otro para indicar los puntos de vida de tu Cuartel General en tu Panel de Ejército, otro para colocar en tu Cuartel General y dos más para utilizar en la conquista del Cuartel General de tus rivales.
4. **1 carta de ayuda:** con la secuencia de juego y Tabla de Atributos de las unidades.
5. **1 Panel de Ejército:** con habilidades propias para cada facción. Dispone de dos caras que permiten definir el modo de juego. Antes de iniciar la partida, deberéis decidir con qué lado vais a jugar. Todos los jugadores usarán el mismo lado del panel.
   - **Habilidad destacada:** propia y exclusiva de tu facción. No tiene ningún coste usarla y se aplica durante toda la partida.
   - **Habilidad especial:** puede usarse tan solo una vez por ronda de juego. Para poder utilizarla debes descartarte de una carta de recursos, sin importar el tipo que sea. Si no dispones de ninguna carta de recurso, no podrás usarla.

2. PREPARAR CARTAS DE RECURSOS (95 CARTAS)

Separa las cartas en montones según sean Órdenes de ataque (Rojo), Órdenes de defensa (Azul) y Órdenes tácticas (Verde). Baraja cada montón y déjalos boca abajo.

3. PREPARAR TABLERO

Ve al Cuaderno de Misiones, a partir de la página 15, y elige uno que se adecue al número de jugadores. Cada jugador colocará su Cuartel General (con su bandera) en el tablero siguiendo las instrucciones del mapa elegido, y a continuación desplegará sus tropas iniciales según se indica en el Panel de Ejército.

Cada jugador roba tantas cartas de recursos como indique su Panel de Ejército, de cualquier mazo a su elección.

Tablero para 2 jugadores *

Tablero para 3 jugadores *

Tablero para 4 jugadores *

* Salvo que se diga lo contrario en un escenario, se considera que el mapa del escenario está totalmente rodeado por mar.

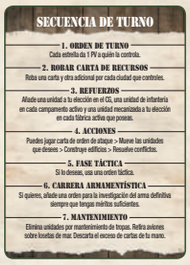
4. CONDICIONES DE VICTORIA

El jugador que consiga en primer lugar uno de estos tres objetivos se alzará con la victoria:

- Destruir los Cuarteles Generales de todos sus oponentes (página 8).
- Conseguir los Puntos de Victoria indicados para el mapa.
- Completar la investigación del arma definitiva en la carrera armamentística (página 9).

SECUENCIA DE JUEGO

El juego se compone de un número indeterminado de rondas. Cada ronda contiene una secuencia de fases dentro de la cual los jugadores actúan por turnos. Cuando una ronda termina comienza una nueva y continuará hasta que algún jugador logre una de las condiciones de victoria. Estas son las fases de cada ronda:



1. ORDEN DE TURNO

El orden en el que actúan los jugadores varía a lo largo de la partida. Al principio de cada ronda, suma los puntos de victoria que posea cada jugador y márcalos en la Tabla Orden de Movimiento. Los puntos están reflejados con el símbolo de una estrella en los distintos elementos del juego y cada estrella equivale a un punto de victoria.

- **En la primera ronda** todos los jugadores están empatados a puntos de victoria. Para este y futuros empates, has de seguir el orden pre-establecido en la tabla, según se muestra con la flecha de empate.
- **En rondas posteriores**, los jugadores suman las estrellas que poseen bajo su control. Para hacer esto, cada jugador suma las fábricas y campamentos que controla, las losetas de ciudades, aeropuerto y puntos estratégicos que domina, así como los puntos por méritos que posea. Recuerda que para que se considere bajo tu control o dominio, has de tener al menos una miniatura en la loseta.

El jugador con más puntos será el primero en mover y continuará en orden descendente hasta llegar al que menos puntos tenga, que moverá en último lugar. Los puntos no se acumulan de una ronda a otra

En este caso el orden es: Alemania, Estados Unidos, Gran Bretaña, URSS

Nadie sumaría estas estrellas, puesto que es tierra de nadie o frontera.

Los edificios y/o losetas de ciudades o aeropuertos en frontera no suman, sí tras resolver un conflicto sobreviven unidades de ambos bandos, decimos que esa loseta se encuentra en frontera (ver en Frontera, en página 8).

Si en esta fase algún jugador consigue disponer de los Puntos de Victoria exigidos en la misión logrará automáticamente la victoria. Si dos jugadores empatan, se juega otra ronda hasta desempatar. Los puntos solo se suman en esta fase de la ronda por lo que puede darse la situación de que algún jugador posea los puntos suficientes como para ganar la partida, pero los pierda antes de llegar a esta fase, en cuyo caso, no habrá ganado.

2. ROBAR CARTAS DE RECURSOS

En esta fase todos los jugadores roban una carta de recurso, más otra carta por cada loseta de ciudad bajo su control.

Si la ciudad está en una loseta en frontera, no se consigue carta por ella.

Cada jugador decide de qué mazo roba sus cartas: de ataque, de defensa o de táctica, pudiendo robar varias cartas del mismo mazo a su elección.

3. REFUERZOS

En esta fase todos los jugadores tienen que colocar unidades de su reserva siguiendo el turno de movimiento de la ronda. Llamamos reserva a las miniaturas que posea un jugador fuera del tablero. Se refuerza con UNA única miniatura en cada una de sus Fábricas, Campamentos y Cuarteles Generales.

Las fábricas y campamentos tienen que estar activos, por lo que han de tener una miniatura de infantería en dicha loseta y, además, la loseta NO puede estar en frontera.

- **Los Cuarteles Generales** permiten añadir una unidad de cualquier tipo: mecanizadas o infantería; una miniatura por Cuartel General.

- **Las Fábricas activas** permiten añadir unidades mecanizadas: artillería, tanques o aviones. El jugador ha de decidir en ese turno qué tipo de unidad genera cada una de sus fábricas en esa ronda; una miniatura por Fábrica.

- **Los Campamentos activos** permiten añadir una unidad de infantería; una miniatura por Campamento.

Si algún jugador no dispone de unidades en su reserva perderá dicho refuerzo, pudiendo elegir qué zona no lo recibe. Si usas una carta de producción y no dispones de miniaturas en tu reserva, perderás el efecto de esa carta.

4. ACCIONES

Cada jugador, por orden según se ha determinado en la fase 1, juega esta fase completa antes de pasar al siguiente jugador. El jugador puede hacer una, varias o todas las acciones siguientes, en este orden estricto:

USAR ORDEN DE ATAQUE

Los jugadores pueden tener cartas de tres tipos: Órdenes de ataque, de defensa y tácticas. Un jugador solo puede usar una Orden de Ataque y una Táctica por turno. En cambio, puede usar una Orden de Defensa en cada conflicto en el que se vea involucrado. Las Órdenes descartadas mediante la habilidad de la facción no cuentan como cartas usadas.

En este momento, el jugador en turno puede usar una única carta de Orden de Ataque. Su efecto viene descrito en la propia carta, cuyo texto prevalece sobre las reglas del manual.

MOVIMIENTO

Existen cuatro tipos de miniaturas que representan cada ejército: infantería, tanques, artillería y aviones. Todas ellas pueden moverse y atacar de forma independiente. Cada unidad puede moverse hasta un máximo de losetas como indique su atributo de movimiento. El jugador moverá tantas miniaturas como desee, pero una sola vez por ronda.

CARACTERÍSTICAS

ORDEN DE BAJAS	MOVIMIENTO	INICIATIVA EN ATAQUE	INICIATIVA EN DEFENSA
Infantería	1	1	1
Tanques	2	2	1
Artillería	1	0	3
Aviones	3	1	0
Cuartel	0	0	5/3

Los aviones pueden sobrevolar unidades enemigas sin entrar en conflicto con ellas, salvo con unidades de artillería. Además, pueden sobrevolar losetas de agua, aunque serán destruidas en la fase de Mantenimiento de permanecer en ellas. A efectos del juego, se considera que todo el mapa está rodeado por agua. También pueden transportar hasta dos unidades propias de infantería y/o artillería en cualquier combinación. Las unidades han de subirse en la misma loseta donde esté el avión que la transporta, pero pueden haber movido para alcanzar dicha loseta. Se bajarán automáticamente en la loseta donde el avión termine su movimiento. Las unidades hayan movido o no, no pueden mover después de ser transportadas. Si en un conflicto entra en juego un avión, debe aclararse antes de resolverlo si transporta o no unidades en su interior.

Cualquier unidad que termine su movimiento en una loseta donde haya miniaturas enemigas entrará en conflicto, y se resolverá después de realizar todos los movimientos siguiendo la secuencia del juego.

Invade con las unidades dicha loseta a modo de marcador para que quede claro qué unidades son las que participarán en el conflicto.

CONSTRUIR EDIFICIOS: FÁBRICAS Y CAMPAMENTOS

Al principio de la partida cada jugador cuenta con un número limitado de fichas de edificios para construir. Una vez construidos éstos, no podrá construir más edificios, aunque se pueden conquistar edificios de los rivales y superar así dicho límite.

Para construir una Fábrica o Campamento se ha de sustituir una unidad de infantería del tablero por la ficha de edificio correspondiente (la unidad de infantería vuelve a la reserva del jugador), siempre y cuando se cumplan las

siguientes normas:

- No puede ser una loseta de ciudad, ni de aeropuerto, ni de pantano.
- No puede construirse más de un edificio por loseta (Fábrica, Campamento o Cuartel General).
- En la loseta no puede existir conflicto o estar en frontera.

El jugador ha de decidir qué tipo de edificio construye: Fábrica o Campamento y debe tener ficha en su reserva para representarlo.

Cuando se construye un edificio, éste no se considera activo hasta que otra unidad de infantería ocupe dicha loseta. Si se ocupa la loseta con otra unidad sin haber infantería, el edificio estaría bajo nuestro control pero no activo, por lo que NO generaría tropas en la fase de refuerzo. Puede ocurrir que se construya un edificio y no se tengan más unidades en esa loseta, por lo que ese edificio no se consideraría bajo nuestro control.

Recuerda: son necesarias dos unidades de infantería para construir y activar el edificio (una se pierde). Un edificio una vez construido permanecerá toda la partida en esa loseta.

Un jugador que construya un edificio suma un Mérito (página 8).

RESOLVER CONFLICTOS Y USAR ÓRDENES DE DEFENSA

Antes de resolver un conflicto, el jugador defensor puede jugar una Orden de Defensa y sus efectos se resolverán antes de la resolución del conflicto. El efecto viene explicado en la propia carta. Un jugador puede usar como máximo una carta de defensa por conflicto.

Las cartas descartadas para usar su habilidad de facción no se tienen en cuenta para este límite.

En caso de varios conflictos, el jugador atacante elige cuál se resuelve primero.

Todas las unidades poseen un punto de vida o de impacto y cuando son destruidas se eliminan del tablero y vuelven a la reserva del jugador, pudiendo usarlas de refuerzo posteriormente. Cuando los edificios son atacados y no hay unidades defendiéndolos, se voltean para indicar que han sido destruidos, permaneciendo sobre el mapa. Los edificios destruidos no producen refuerzos y dejan de generar puntos de victoria pero no vuelven a la reserva del jugador.

Para resolver un conflicto se ha de tener en cuenta quién es el atacante y quién es el defensor. El jugador que invade una loseta con sus miniaturas es considerado el atacante y el otro el defensor.

- **El atacante usará todas sus unidades con la iniciativa de ataque.**
- **El defensor usará todas sus unidades con la iniciativa de defensa.**

En la Tabla de Conflicto observarás que las mismas unidades pueden poseer una iniciativa distinta para el ataque y otra para la defensa.

Durante la resolución del conflicto todas las miniaturas, atacantes y defensoras, efectúan un único ataque. Si al resolver un conflicto quedan unidades de ambos bandos que ya hayan atacado, se considera empate y la loseta se convierte en una loseta en frontera.

En orden descendente de iniciativa, y comenzando por la de mayor nivel, cada miniatura realiza su único ataque. Cuando una unidad ataca, causa automáticamente una baja. Si dos unidades tienen la misma iniciativa, se produce un ataque simultáneo y ambas unidades causan una baja.

Debido a esto puede darse la circunstancia que ambas se aniquilen de forma simultánea o que algunas unidades de iniciativa más baja sean eliminadas antes de realizar su ataque.

Existe un orden estricto a la hora de causar bajas, por lo que las miniaturas deben retirarse en el orden indicado. Las primeras en morir son siempre las unidades de infantería, después los tanques, seguidos de la artillería y por último los aviones.

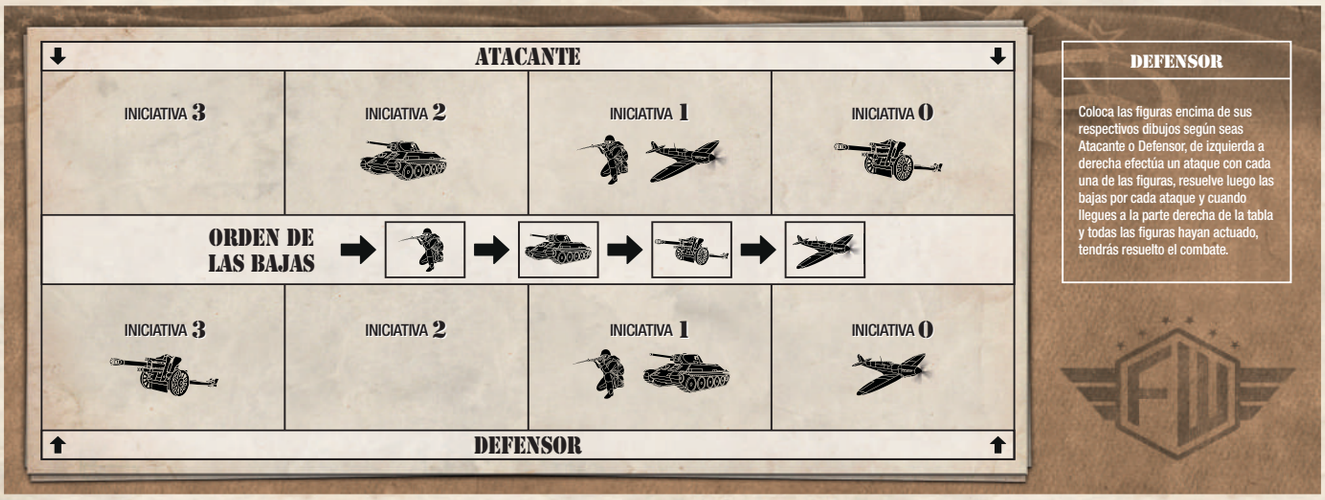
En caso de existir en un conflicto dos unidades del mismo tipo en el mismo bando, pero con iniciativas distintas por el uso de cartas u otros factores, siempre morirá en primer lugar la unidad que NO haya atacado y con iniciativa mayor.

De esta forma, las unidades con iniciativa más alta eliminan a unidades con iniciativa más baja antes de que puedan realizar su ataque. Hay unidades con iniciativa 0, lo que significa que atacan en último lugar.

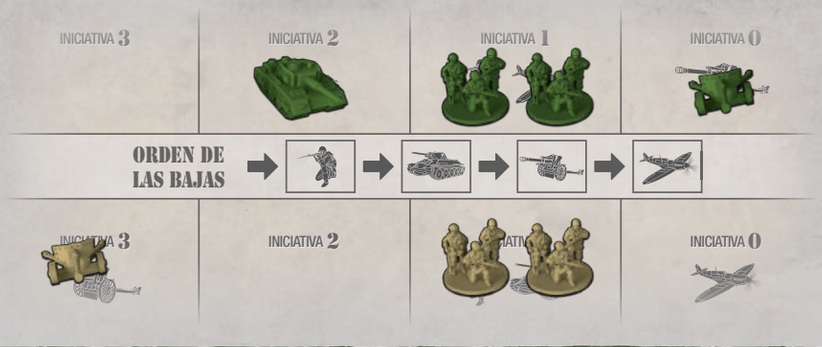
En las primeras partidas ayúdate de la Tabla de Conflicto: coloca las miniaturas encima de sus respectivos dibujos según seas atacante o defensor, y de izquierda a derecha ve efectuando un ataque. Con cada una de las miniaturas, ve resolviendo las bajas por cada ataque, y cuando llegues a la parte derecha de la tabla, y todas las unidades hayan actuado, tendrás resuelto el conflicto.

El jugador que consiga vencer en un conflicto, ya sea atacando o defendiendo, suma un Mérito (página 8).

Cualquier baja sufrida vuelve al Panel de Ejército para formar parte de la reserva de tropas del jugador al que pertenecía.



EJEMPLO DE CONFLICTO:



Atacante: 2 unidades de infantería, 1 unidad tanque, 1 unidad artillería.

Defensor: 1 unidad de artillería, 2 unidades de infantería.

Resolución: debemos consultar las distintas iniciativas para cada unidad según la función que realiza en el combate, de esta forma las unidades atacantes tendrían 1, 1, 2 y 0 respectivamente. Y las unidades defensoras, 3, 1 y 1 respectivamente.

Para este ejemplo, el defensor ha decidido no usar carta de defensa. De esta forma:

a) La unidad con mayor iniciativa ataca primero. En nuestro ejemplo la artillería defensora tiene la iniciativa más alta, así que ataca primero y causa una baja. Según la Tabla de Conflicto y el Orden de Bajas, esta baja tiene que ser obligatoriamente retirar una unidad de infantería enemiga (que vuelve a la reserva del jugador).

---

b) La siguiente unidad en atacar es el tanque atacante (con iniciativa 2) que causa una baja, al igual que antes, debe ser la infantería defensora.

---

c) Las siguientes unidades en atacar son las unidades de infantería atacante y la unidad de infantería defensora, ambas con igual iniciativa. Al tener la misma iniciativa se produce ataque simultáneo. Puesto que la primera baja debe ser unidades de infantería (como se ha visto anteriormente, siguiendo el Orden de Bajas), ambas se aniquilan.

---

d) Finalmente es el turno de ataque de la artillería atacante. Puesto que la única unidad que queda en pie es la artillería defensora, ésta resulta destruida.

Resultado del combate: quedan en pie un tanque y una artillería atacante. Como el defensor ha sido aniquilado, el atacante suma un mérito.

RECONSTRUCCIÓN DE EDIFICIOS

Un edificio puede ser reconstruido de la misma forma que se construye, pero siempre permanecerá en esa loseta. Para reconstruirlo debemos invertir una unidad de infantería situada en esa misma loseta (la infantería se devuelve a la reserva del jugador).

Los edificios reconstruidos no dan méritos.

FRONTERA O EMPATES

Si tras resolver un conflicto sobreviven unidades de ambos bandos, decimos que esa loseta se encuentra en frontera. En rondas posteriores, estas losetas no entrarán en conflicto a menos que alguno de los jugadores añada tropas a la loseta. Si algún jugador las añade, se convertirá en el atacante y deberá resolver el conflicto de la forma habitual y ambos jugadores podrán usar Órdenes conforme a los límites expuestos. Si un jugador retira tropas, no se producirá conflicto. Si las tropas de un jugador abandonan por completo una loseta en frontera, el rival tomará el control de la misma de forma automática.

Puede darse la situación de que una loseta en frontera sea atacada por un tercer bando. En dicho caso, existiría un solo atacante y dos defensores, los cuales podrían jugar una carta de Orden de Defensa cada uno. A la hora de resolver el conflicto, cada jugador asigna los impactos al bando que prefiera, siguiendo el orden de iniciativa y turno, aplicando el orden de bajas tal y como se ha detallado anteriormente. En este tipo de conflictos, puede darse la circunstancia de que un bando no tenga bajas o que las sufra todas.

Para el caso particular de que hubiese tres facciones en frontera y una cuarta atacase, se aplicarían las mismas reglas, es decir, un atacante y tres defensores. Podrían llegar a jugarse tres cartas de defensa y cada bando debe decidir quien recibe los impactos que causa por orden de turno e iniciativa.

Los edificios en frontera no producen refuerzos y a la hora de calcular el orden de movimiento, no cuentan como puntos. De la misma forma, las losetas de ciudad y aeropuerto no dan sus beneficios mientras se encuentren en frontera.

CUARTELES GENERALES

A efectos de juego, el Cuartel General representa tu base y desde donde diriges la batalla, por ello se considera un edificio especial.

- **Refuerzos:** los Cuarteles Generales permiten reforzar una unidad de cualquier tipo en la ronda de refuerzo: infantería, tanques, artillería o aviones. Siempre genera refuerzos, incluso estando en frontera, y no necesitan activarse con infantería, siempre están activos.
- **Conflictos en los Cuarteles Generales:** durante un conflicto, los Cuarteles Generales cuentan con una guarnición que también ataca. Esta guarnición cuenta con iniciativa igual a los puntos de vida del Cuartel General cuando defiende. Cada vez que sufre un impacto, su iniciativa y vida disminuirá en 1 punto. En cambio, la guarnición atacará con iniciativa 0 si es el atacante. Este caso puede pasar si en una ronda posterior tras ser atacado, el jugador defensor añade alguna tropa, como por ejemplo al recibir un refuerzo.

PUNTOS DE VIDA CUARTEL GENERAL	5	4	3	2	1

Cuando un jugador pierde su Cuartel General, queda eliminado y se acaba la partida para él. Voltea la ficha en el tablero para marcar que está destruida y retira ficha de bandera del defensor. A partir de ese momento, el jugador deja de controlar sus tropas, que permanecerán en el tablero como tropas neutrales (las tropas no se moverán, pero si defenderán la posición de la forma habitual sin usar Órdenes de Defensa). El jugador que ha destruido el Cuartel General roba todas las Órdenes del jugador eliminado, descartando las que estuvieran boca arriba frente a él, y añade tres méritos, en vez de uno, por la victoria.

- **Reconstruir Cuartel General:** un jugador puede reconstruir un Cuartel General enemigo de la forma habitual, invirtiendo una unidad de infantería. Coloca una ficha de bandera propia en dicho edificio. El nuevo Cuartel queda restablecido en puntos de vida y obtiene las siguientes ventajas:
  - Puede reforzar en el nuevo Cuartel General de la manera habitual.
  - Recibe una carta de recursos extra por turno.
  - Además, mientras conserve al menos un Cuartel General, no será eliminado de la partida.

MÉRITOS

Los méritos representan las medallas concedidas durante la partida por los actos realizados. Cada marcador de mérito posee dos caras: la primera vez que conseguimos un mérito robamos una ficha, la segunda vez volteamos el mérito que ya tenemos, poniendo visible su cara negra. Cada cara representa un mérito. Dos fichas significarían tres o cuatro méritos según sus caras.

Los jugadores consiguen un mérito cada vez que logre la victoria en un conflicto, ya sea atacando o defendiendo.

No se obtienen méritos por destruir tropas de una loseta con el uso de cartas.

Si se gana un conflicto a causa de una retirada o similar y no se produce combate como tal, no recibiremos ningún mérito. En caso de empate ningún jugador recibe mérito.

También obtenemos un Mérito al construir un edificio. En cambio, no se consiguen méritos al reconstruir o conquistar un edificio o al construirlo gracias al efecto de alguna carta.

1 mérito conseguido

2 méritos conseguidos

Volteamos el mérito a la cara negra

3 méritos conseguidos

Adquirimos un segundo mérito por la cara blanca

4 méritos conseguidos

Volteamos el segundo mérito a la cara negra

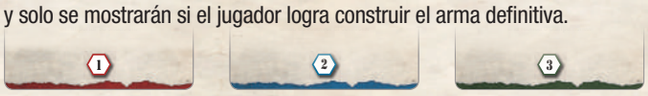
5. FASE TÁCTICA

USAR ÓRDENES TÁCTICAS

Los jugadores, en orden de turno, pueden decidir usar una única carta de Orden Táctica. Su efecto se describe en la propia carta.

6. CARRERA ARMAMENTÍSTICA

Los jugadores pueden investigar en esta fase la construcción del arma definitiva o el avance tecnológico fuera del mapa que haga que sus rivales se rindan y, de esta forma, ganar la partida. Para ello, cada jugador puede añadir una única carta de su mano a su mazo secreto de investigación, es opcional, puede no interesarle hacerlo en este momento. Dicho mazo nunca puede superar en número de cartas a la cantidad de méritos que posea dicho jugador. Estas cartas permanecen ocultas para el resto de jugadores y solo se mostrarán si el jugador logra construir el arma definitiva.



Cartas de Orden con valores de investigación de 1, 2 y 3 puntos

Recuerda que, al contar los méritos, las caras negras cuentan como dos méritos.

Cada carta posee en la parte inferior un número que indica el valor de esa carta para la investigación. Si en esta fase algún jugador dispone de los Puntos de Investigación exigidos en el escenario, éste consigue la victoria de forma inmediata. Simplemente voltea tus cartas y muestra al resto de jugadores la suma. Si dos jugadores alcanzan los puntos a la vez, mira el orden de movimiento y gana el jugador que mueve antes. Por defecto, salvo que se indique lo contrario, son necesarios 15 puntos de investigación.

7. MANTENIMIENTO

QUITAR TROPAS SOBRANTES

En esta fase del turno los jugadores han de mantener sus tropas. Los jugadores pueden tener como máximo tres miniaturas en una misma loseta. Toda loseta en la que se exceda de tres miniaturas en esta fase de la ronda, debe retirarse del tablero y vuelve a la reserva del jugador. Siguiendo el orden de movimiento, los jugadores deben retirar las unidades sobrantes. El jugador puede decidir qué miniatura es retirada. Todas las unidades terrestres o aéreas que se encuentren en loseta de mar, son destruidas y pasan a la reserva de su facción.

Las losetas en frontera permiten un máximo de 2 unidades por jugador en el conflicto, por lo que las restantes han de ser retiradas. En el caso de la Facción Rusa, su habilidad específica le permite aumentar en uno el número de unidades que pueden permanecer en ambos casos.

DESCARTE: ELIMINAR CARTAS SOBRANTES

Los jugadores se descartan a su elección del exceso de cartas en sus manos, que queda establecido en 4 cartas. Es posible durante la partida que algún jugador posea más cartas, pero en este momento del juego debe respetarse dicho límite.

Los jugadores que controlan una loseta de aeropuerto pueden tener 1 carta adicional en su mano por cada aeropuerto bajo su control.

Importante: Los jugadores pueden tener durante el turno un número superior a 4 cartas, pero es en este momento cuando se revisa que no se supere el límite indicado.

REGLAS OPCIONALES

1. FICHAS NIEBLA DE GUERRA Y SEÑUELO

El uso de Niebla de Guerra y/o Fichas Señuelo es opcional y se debe acordar por todos los jugadores antes del inicio de la partida.

NIEBLA DE GUERRA

- **Despliegue inicial:** cada jugador toma las 4 fichas correspondientes a su facción. Estas fichas muestran el icono de las cuatro unidades distintas.
- **Refuerzos:** un jugador puede decidir reforzar una ficha de Niebla de Guerra en su Cuartel General en la fase de refuerzos en vez de una unidad como es habitual. Colocará la ficha por el lado de la bandera, dejando oculta para el resto de jugadores la cara que muestra el icono con el tipo de unidad.
- **Movimiento:** las fichas de Niebla de Guerra poseen un movimiento de 1 loseta, independientemente de que por su cara oculta muestre un avión o un tanque con mayor movimiento al ser desvelados. Podrá controlar territorios con ellas, pero no activar edificios.
- **Transporte:** podrán ser transportadas únicamente si la unidad que hay por su cara oculta puede serlo. Durante la partida, si una de estas fichas ha sido transportada por error indebidamente, se retirará del tablero al desvelarse y volverán a estar disponibles para refuerzos en turnos posteriores.
- **Mostrar la unidad:** cuando sean desveladas, deben ser sustituidas por su unidad correspondiente, y en el caso de no poder ser sustituida, se pierde la ficha y el refuerzo equivalente. Este tipo de fichas pueden ser desveladas de tres formas:
  - Cuando participan en un conflicto son obligatoriamente descubiertas justo antes de resolverlo y jugar la carta de Orden de Defensa.
  - Cuando una unidad aérea sobrevuele una loseta que contenga una de estas fichas, desvélala inmediatamente. En caso de ser una unidad de artillería, el avión que la desveló quedará trabado en combate, y se producirá un conflicto.
  - En cualquier momento del turno del jugador y cuando éste lo desee, podrá desvelar sus propias fichas, tantas como desee.

FICHAS SEÑUELO

- **Despliegue inicial:** cada jugador toma las 8 fichas correspondientes a su facción (las 4 de niebla de guerra y las 4 de señuelo).
- **Refuerzos:** este tipo de fichas se juegan siempre junto a otro refuerzo de ficha de niebla de guerra, es decir, el jugador reforzará dos fichas, una con un icono de unidad y otra con el anverso vacío. Nunca podrá reforzar dos fichas con icono, o dos fichas en blanco.
- **Comportamiento:** actuarían exactamente igual que las fichas de Niebla de Guerra, salvo que cuando son desveladas, no serán sustituidas por ninguna unidad, y retiramos la ficha del mapa, quedando disponibles para futuros refuerzos.

2. RÍOS Y PUENTES

- **Despliegue inicial:** decidid entre todos o a suerte el punto de inicio del río. Cada jugador coloca una ficha de río en la dirección que desee. Si un jugador coloca una ficha por la cara de puente, el siguiente jugador colocará dos fichas, así hasta alcanzar un final de tablero o que no queden más fichas.

- **Puntuación:** cuando añadas este elemento en un mapa creado por ti, suma +1 punto para conseguir la victoria militar y +1 para la victoria armamentística.
- **Movimiento:** ninguna tropa terrestre puede cruzar un río salvo que lo haga por una zona donde exista un puente. El río no impide el uso de cartas que afecten a losetas adyacentes en la otra orilla.
- **Construir puentes:** un jugador en su fase de Acciones puede decidir hacer un puente en un río a cambio de una carta de orden (recurso), siempre y cuando tenga una unidad de infantería adyacente a la ficha de río en la que quiere colocar el puente. Voltea la ficha de río, ponla por la cara de puente y descarta la carta de Orden que hayas elegido.
- **Destruir puentes:** si controlas ambos lados del puente, es decir, las dos losetas adyacentes, el puente se destruye de forma automática al final de la fase de Acciones, si el jugador lo desea, dando la vuelta a la ficha a su cara de río. Si no controlas ambos lados, has de crear un conflicto en el lado del puente que no controlas, y durante el conflicto designar uno de tus ataques a destruir el puente en vez de causar una baja en las unidades defensoras, incluso si quedan unidades defensoras. De haberse iniciado este conflicto desde el otro lado del río, el atacante puede darlo por finalizado en el momento de destruir el puente, sin que exista vencedor ni vencido, ni méritos por ello, en otro caso, si el ataque viene de una loseta que no está separada por el río de la loseta atacada, el conflicto se sigue resolviendo con normalidad tras la destrucción del puente.

3. TRINCHERAS

- **Despliegue inicial:** si decides jugar con trincheras, cada jugador tomará dos trincheras en su reserva.

- **Funcionamiento:** cuando una loseta es atacada y el enemigo lo hace atravesando una trinchera, es decir, invade la loseta por uno de dos lados que cubre, la trinchera "participa" en el conflicto. Cuando lo resuelvas, el jugador defensor, resolverá todos los empates de iniciativas, atacando primero, y realizando primero sus bajas, pudiendo darse el caso de no recibir bajas de tropas con la misma iniciativa.
- **Losetas en Frontera:** las losetas que se encuentren en frontera y cuenten con trincheras, o bien si se realizan los ataques desde los otros 4 lados no cubiertos, no utilizarán las trincheras en el conflicto.
- **Construir trincheras:** los jugadores pueden colocar sus trincheras en la fase de construcción. No tiene ningún coste, el único requisito es que exista una unidad de infantería por cada trinchera que desees colocar en la loseta, y dicha infantería no haya sido utilizada para activar un edificio ese turno, no se haya movido, ni haya construido un edificio o puente. Debes colocar la trinchera de manera que quede claro para el resto de jugadores qué dos lados del hexágono están protegiendo.
- **Recuperar trincheras:** cuando un jugador pierde un territorio con trinchera, ésta vuelve a su mano y podrá emplearla en un momento posterior de la partida.

4. LOSETAS ESPECIALES

Explicamos a continuación las reglas de Losetas especiales. La descripción del resto de losetas puedes verlas al principio del Cuaderno de Misiones.

LOSETA COMUNICACIONES: Esta es una loseta especial para partidas cooperativas o cuando decidas incluirla en partida por equipos. Los jugadores aliados solamente podrán hablar entre sí cuando controlan esta loseta.

LOSETA CIUDAD CON RÍO: Funciona como dos losetas distintas a todos los efectos. Ambos lados pueden ser controlados de forma indistinta generando una carta de recurso por cada lado. Solo se creará conflicto cuando un jugador invade la otra orilla del río. Son necesarias dos miniaturas para controlar la loseta completa, generando dos cartas en dicho caso. Cada lado de loseta cuesta un punto de movimiento para todas las tropas. Está loseta posee dos caras, una con puentes y otra sin puentes, estos pueden ser destruidos (leer la mecánica de ríos y puentes).

LOSETA PUERTO: Esta loseta permite descartar una carta de recursos y robar otra en la fase de robo de cartas, después de que todos los jugadores hayan robado. Además, permite al jugador que controla el puerto manejar y usar la loseta de Flota, siempre y cuando el mapa permita el uso de la loseta de Flota o hayáis decidido incluirla.

LOSETA DE FLOTA: Esta loseta es manejada por el jugador que controla el puerto y representa el control de los mares en la partida. En la fase de movimiento el jugador con el control del puerto puede decidir mover la Flota hasta dos losetas de mar a su antojo, bordeando el tablero de tierra. La loseta de Flota siempre inicia la partida adyacente a la loseta de puerto.

- **Conflictos:** la Flota participa en cualquier conflicto de una loseta adyacente de tierra, salvo que la loseta sea ciudad o aeropuerto. Para representarlo la Flota causa una baja de iniciativa 1, ya sea atacante o defensora en dichos conflictos, sin posibilidad de ser atacada.
- **Destruir la Flota:** si el jugador pierde el puerto, se destruye la loseta de Flota, girándola. Además, los jugadores pueden atacar a la loseta de Flota, pero el combate no se realizará de la forma normal.

  La única forma permitida para atacar a la Flota es con aviones, cartas o habilidades especiales. La Flota no podrá utilizar Órdenes de Defensa.

  Son necesario dos impactos en el mismo turno para destruir la Flota.

  De haber atacado con aviones, estos deberán permanecer en la loseta de mar donde estuvo la Flota como si hubiesen combatido.

Recuerda que, en la fase de Mantenimiento las unidades aéreas en el mar se hunden, por lo que la única manera de salvar esos aviones será con el uso de cartas tácticas.

- **Reconstruir la Flota:** el jugador que controle la loseta de puerto, puede volver a construir la Flota, gastando una carta de recurso en la fase de construcción. La loseta de Flota reaparecerá adyacente al puerto. Solo es posible tener una loseta de Flota a la vez.

LOSETA DOBLE: disponible en la expansión del juego. Este tipo de losetas funcionan exactamente igual que las losetas simples, pero al ocupar más espacio las tropas se desplazarán más rápidamente, pues cuesta 1 solo punto de movimiento avanzar por ella a pesar de la diferencia de tamaño.

5. PARTIDAS COOPERATIVAS

Para este tipo de partidas los jugadores han de decidir antes de empezar qué ejércitos van a componer cada uno de los bandos, sin restricciones históricas. Una vez iniciada, tendrán que ser aliados hasta el final de la partida. Puedes adaptar cualquier escenario de 4 y 6 jugadores (con la expansión del juego) para partidas cooperativas.

- Los jugadores aliados pueden moverse, ocupar y cruzar losetas aliadas, tal y como si fuesen tropas propias.
- Un jugador no podrá nunca atacar a sus aliados.
- Si comparten una loseta y entran en conflicto, todas las unidades aliadas defenderán o atacarán como un único bando. Solo podrán usar una carta de defensa por bando; los jugadores defensores pueden decidir qué carta de defensa es la más interesante para dicho conflicto, para ello, pueden mostrar a su aliado sus cartas de defensa.
- Edificios: cuando dos unidades de infantería aliadas comparten un edificio, no se podrá ceder la explotación del mismo sin abandonar la loseta. En tiempos de guerra nadie regala recursos.
- Recursos: en losetas especiales que otorguen cartas, en caso de estar compartidas, el jugador que tomó la loseta será quien se beneficiará de la ventaja de ésta y no podrá ceder dicha ventaja a menos que la abandone.
- Puntos: a la hora de sumar los puntos obtenidos en losetas compartidas, el jugador que la conquistó será quien recibirá los puntos. Una buena manera de evitar confusiones es tumbar a las tropas aliadas cuando entran en la loseta.
- Transporte: los jugadores aliados pueden transportar unidades aliadas siempre que ambos estén conformes. Si se produce un conflicto por el movimiento, resuélvelo como si fuese un único bando.
- Mantenimiento de tropas: el límite de unidades por loseta es tres por equipo (no por facción o jugador). Si en alguna loseta compartida se supera ese número, ambos jugadores han de decidir qué unidad es la eliminada. Si ambos aliados no se ponen de acuerdo, el jugador rival con más puntos eliminará la que le desee. Si una de las facciones es la URSS, se permitirá superar este límite en 1. En frontera el límite es dos por bando, tres para el jugador ruso y sus aliados siempre que compartan loseta con unidades rusas.

VICTORIA

- Por puntos de victoria: en las partidas cooperativas se juega a un mínimo de 12 puntos de victoria. Sin embargo, no basta con que uno de los dos jugadores aliados alcance 12 puntos, el compañero de éste ha de tener obligatoriamente más puntos que el jugador rival con menos puntos para que la victoria sea válida.
- Por investigación: en vez del sistema tradicional, cada equipo cuenta con un mazo común de investigación, pero dentro de este mazo distinguiremos qué cartas añaden cada aliado (una carta por aliado y turno), que seguirán limitadas por el número de méritos de éstos, pero todas sumarán para conseguir la victoria. Serán necesarios 25 puntos.
- Por aniquilación: no cambia, basta con destruir los Cuarteles Generales de los rivales.

AUMENTAR LA DIFICULTAD / NIVEL TÁCTICO

Hemos dividido las reglas avanzadas en 5 niveles, que hemos nombrado como niveles DEFCON (aunque este término se empezó a usar tras la 2ª Guerra Mundial): a menor nivel, mayor complejidad y dificultad en la partida. Estas reglas opcionales se pueden usar de forma independiente, aunque recomendamos que se utilicen las reglas de manera acumulativa. De esta forma, si ambos jugadores deciden jugar en nivel DEFCON 3, estarán activas también las reglas descritas en DEFCON 4 y DEFCON 5.

DEFCON 5: preparación normal.

DEFCON 4: preparación por encima de lo normal.

- Límite de cartas en mano: desciende a 3 cartas.
- Construcción de fábricas y cuarteles: se permite construir hasta tres edificios por loseta.

DEFCON 3: fuerza Aérea lista para desplegarse en 15 minutos.

- **Ataques por los flancos:** se considera ataque por el flanco cuando en un conflicto entran unidades de dos hexágonos diferentes, separados por al menos 1 loseta entre ambas. La loseta con mayor número de unidades, será la del ataque principal, mientras que las otras serán las losetas flanqueadoras.

  Todas las unidades que flanquean suman 1 iniciativa atacando.

  Cuando utilizamos unidades aéreas y las unidades que transportan, la última loseta que se sobrevuela antes del combate, se considerará como loseta "propia" a efectos del ataque, por lo que pueden flanquear cuando comienza su movimiento desde la loseta del ataque principal.

DEFCON 2: fuerzas armadas preparadas para desplegar y combatir en menos de 6 horas.

- **Ciudades:** los hexágonos de ciudad no consumen movimiento para la infantería, ni para los tanques.
- **Aeropuertos:** los aviones que mueven desde un aeropuerto ganan 1 de movimiento.

DEFCON 1: alerta máxima.

- Líneas de abastecimiento: mientras exista una línea continua de losetas bajo nuestro control hasta el Cuartel General, se considerarán abastecidas. Cuando haya una loseta aislada, tendrá -1 al límite máximo de tropas permitido (el límite normal es de 3).

  Opcional: las unidades de infantería que activan campamentos o fábricas no se tienen en cuenta como línea de abastecimiento.

6. MAPAS ALEATORIOS

A continuación encontrarás una breve guía para la creación de mapas aleatorios. Estas reglas están destinadas a ayudar y mejorar la experiencia de juego en base a la información recopilada a lo largo de cientos de partidas de prueba. No obstante, la última palabra a la hora de aplicarlas siempre será tuya.

En la guerra no siempre encontrarás mapas equilibrados ni siempre las situaciones serán justas. Ya te gusten los desafíos, o simplemente quieras experimentar con retos imposibles, eres libre de hacerlo. Lo importante es que te diviertas.

Aun así, hasta que domines la creación de mapas, te sugerimos que apliques las siguientes sugerencias:

NÚMERO DE LOSETAS

Recomendamos de 4 a 6 losetas por jugador. A mayor número, generalmente se incrementa el tiempo de partida y de igual forma deberías aumentar proporcionalmente los puntos de victoria y de investigación necesarios para la victoria, en función al tamaño del mapa.

CIUDADES

Se recomienda un mínimo de 2 ciudades en el mapa. Ten en cuenta que cuantas más ciudades incluyas, más cartas aparecerán durante la partida. Si superas el ratio de una ciudad por jugador, aumenta también los puntos de investigación necesarios para la victoria.

PUNTOS

Es recomendable que el mapa incluya un mínimo de 2 puntos en losetas por jugador, ya sean en puntos estratégicos, aeropuertos o ciudades. Demasiados puntos acortan la partida. Aumenta la cantidad de puntos necesarios para la victoria si os apetece jugar un mapa con muchos puntos.

CUARTELES GENERALES

Respeta como mínimo el espacio de una loseta vacía entre Cuarteles Generales.

Una vez tengáis decidido qué y cuántas losetas conformarán vuestro mapa, creadlo como queráis, ya sea al azar, ya sea imitando un patrón o forma geométrica que queráis experimentar.

CRÉDITOS

Autor:
Manuel Agustín Burrueco Pizarro.

Editorial:
Dracoideas *y* **Eclipse Editorial.**

Diseñadores:
Matías Cazorla,
Javier Castro y WAH! studio.

Testadores:
Rafael Burrueco, Raúl Gutiérrez, David Nyström,
Jose A. Trujillo, Vicente González,
José M. Domínguez, Mónica Berna, Lucas Santillana
y un sinfín de gente anónima.

Colaboradores:
Sergio Rodríguez Yanes,
Javier Romero, Jaime Devesa y
Raquel López Echevarría.

GRACIAS

Agradecimientos: a todo aquel que ha compartido su tiempo, aportando su granito de arena, desde una pequeña crítica a una fugaz sonrisa, pues, en definitiva, esto no es más que el resultado de todas esas experiencias. No quisiera dejarme sin nombrar, aún a riesgo de dejarme a alguien, a aquellos sin cuya colaboración hubiera sido imposible acabar este proyecto: Jose M. Domínguez, por tu paciencia y colaboración infinita. Rafael D. Burrueco, por ese niño que llevas dentro, que se escapaba en horas de trabajo y me escuchaba atento, aportando años de sabiduría. Lucas Santillana, por ayudarme en los momentos más bajos con tu ilusión y tus diseños. Mónica Berna, por darme todo ese tiempo que un juego necesita, no entiendo mi vida sin ti. Asociación Jugando Entre Amigos, por abrirme las puertas y hacer sentirme como en casa. Y a Luis Á. Hernández, por creer y apoyar este proyecto de un desconocido.

CUADERNO DE MISIONES

CUADERNO DE MISIONES

APÉNDICE

LOSETA DE TERRENO NEUTRAL

Esta es la loseta por defecto, los jugadores pueden construir de forma habitual, y no hay ningún tipo restricción ni regla especial.

LOSETA CIUDAD

Se roba una carta adicional de recurso por turno por cada ciudad controlada. Además, suman puntos de victoria, según número de estrellas. No se puede construir edificios en ella.

LOSETA AEROPUERTO

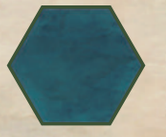
Permite tener una carta extra en mano por turno por cada aeropuerto controlado, Además, suman puntos de victoria, según número de estrellas contenga. No se puede construir edificios en ella.

LOSETA PUNTO ESTRATÉGICO

Suma puntos de victoria a quien controle dicha loseta, tantos puntos como estrellas contenga. Se puede construir edificios en ella.

LOSETA INICIO

Se trata de una loseta neutral que hemos marcado en el mapa para que sepáis donde se colocan los Cuarteles Generales.



LOSETA LAGO

A efectos de juego esta es una loseta de mar. No se puede construir edificios, ni ocupar.

LOSETA DE PANTANO

A efectos de juego esta es una loseta de mar. No se puede construir edificios, ni ocupar.

LOSETA DE PUERTO

Descrita en página 10.

LOSETA DE FLOTA

Descrita en página 10.

LOSETA DE DESIERTO

En esta loseta el límite de tropas para manutención desciende en 1.

APRENDIZAJE

JUGADORES

OPERACIÓN

COMPACT 2

DURACIÓN

30-45 minutos.

LOSETAS

11. (2 ciudades, 1 aeropuerto,
2 puntos estratégicos,
2 puntos de inicio y
4 losetas de terreno neutral).

VICTORIA

10 puntos de victoria o
15 puntos de investigación
o destruir cuarteles
generales rivales.

APRENDIZAJE

JUGADORES

OPERACIÓN

COMPACT 3

DURACIÓN

30-45 minutos.

LOSETAS

16. (3 ciudades, 1 aeropuerto,
3 puntos estratégicos,
3 puntos de inicio y
6 losetas de terreno neutral).

VICTORIA

10 puntos de victoria o
15 puntos de investigación
o destruir cuarteles
generales rivales.

APRENDIZAJE

JUGADORES

OPERACIÓN

COMPACT 4

DURACIÓN

45-60 minutos.

LOSETAS

17. (2 ciudades, 2 aeropuertos,
4 puntos estratégicos,
4 puntos de inicio y
5 losetas de terreno neutral).

VICTORIA

10 puntos de victoria o
15 puntos de investigación
o destruir cuarteles
generales rivales.

JUGADORES

OPERACIÓN

TANE OST

DURACIÓN

30-45 minutos.

LOSETAS

15. (2 ciudades, 1 aeropuerto,
2 puntos estratégicos
siendo uno de ellos de 2 puntos,
2 puntos de inicio y
8 losetas de terreno neutral).

VICTORIA

10 puntos de victoria o
15 puntos de investigación
o destruir cuarteles
generales rivales.

JUGADORES

OPERACIÓN

URANO

DURACIÓN

30-60 minutos.

LOSETAS

21. (3 ciudades, 3 aeropuertos,
3 puntos estratégicos,
3 puntos de inicio y
9 losetas de terreno neutral).

VICTORIA

11 puntos de victoria o
16 puntos de investigación
o destruir cuarteles
generales rivales.

JUGADORES

OPERACIÓN

FORK

DURACIÓN

30-60 minutos.

LOSETAS

22. (6 mar, 2 ciudades,
1 aeropuerto,
2 puntos estratégicos
(uno de ellos de 2 puntos),
2 puntos de inicio y
9 losetas de terreno neutral).

VICTORIA

11 puntos de victoria o
16 puntos de investigación
o destruir cuarteles
generales rivales.

JUGADORES

OPERACIÓN
BREVITY

DURACIÓN
30-60 minutos.

LOSETAS
16. (2 ciudades,
2 puntos estratégicos,
2 puntos de inicio y
10 losetas de terreno neutral).

VICTORIA
11 puntos de victoria o
16 puntos de investigación
o destruir cuarteles
generales rivales.

JUGADORES

OPERACIÓN
KUTÚZOV

DURACIÓN
30-60 minutos.

LOSETAS
19. (3 ciudades, 1 aeropuerto,
3 puntos estratégicos,
3 puntos de inicio y
9 losetas de terreno neutral).

VICTORIA
10 puntos de victoria o
15 puntos de investigación
o destruir cuarteles
generales rivales.

JUGADORES

OPERACIÓN

GUNNERSIDE

DURACIÓN

30-60 minutos.

LOSETAS

16. (3 ciudades, 1 aeropuerto,
3 puntos estratégicos,
3 puntos de inicio y
6 losetas de terreno neutral).

VICTORIA

10 puntos de victoria o
15 puntos de investigación
o destruir cuarteles
generales rivales.

JUGADORES

OPERACIÓN

PAPER CLIP

DURACIÓN

30-60 minutos.

LOSETAS

21. (4 mar, 4 ciudades,
3 puntos estratégicos,
3 puntos de inicio y
7 losetas de terreno neutral).

VICTORIA

10 puntos de victoria o
15 puntos de investigación
o destruir cuarteles
generales rivales.

JUGADORES

OPERACIÓN

EPSOM

DURACIÓN

60-120 minutos.

LOSETAS

24. (2 mar, 3 ciudades, 3 puntos estratégicos, 4 puntos de inicio y 12 losetas de terreno neutral).

VICTORIA

10 puntos de victoria o 15 puntos de investigación o destruir cuarteles generales rivales.

JUGADORES

OPERACIÓN

BAGRATION

DURACIÓN

60-120 minutos.

LOSETAS

24. (4 ciudades, 4 puntos estratégicos, 4 puntos de inicio y 12 losetas de terreno neutral).

VICTORIA

12 puntos de victoria o 17 puntos de investigación o destruir cuarteles generales rivales.

JUGADORES

OPERACIÓN

CHASTISE

DURACIÓN

45-90 minutos.

LOSETAS

28. 4 ciudades siendo una de ellas de dos puntos, 3 aeropuertos, 3 puntos estratégicos, 3 puntos de inicio y 15 losetas de terreno neutral).

VICTORIA

12 puntos de victoria o 17 puntos de investigación o destruir cuarteles generales rivales.

JUGADORES

OPERACIÓN

TATSINSKAYA

DURACIÓN

60-120 minutos.

LOSETAS

23. (1 mar, 4 ciudades, 6 puntos estratégicos, 3 puntos de inicio y 7 losetas de terreno neutral).

VICTORIA

10 puntos de victoria o 15 puntos de investigación o destruir cuarteles generales rivales.

JUGADORES

OPERACIÓN

BITING

DURACIÓN

60-120 minutos.

LOSETAS

23. (3 ciudades, 2 aeropuertos,
4 puntos de inicio
y 14 losetas de terreno neutral).

VICTORIA

11 puntos de victoria o
16 puntos de investigación
o destruir cuarteles
generales rivales.

JUGADORES

OPERACIÓN

BORODINO

DURACIÓN

60-120 minutos.

LOSETAS

25. (4 ciudades, 1 aeropuerto,
2 losetas de mar,
4 puntos estratégicos,
4 puntos de inicio y
10 losetas de terreno neutral).

VICTORIA

11 puntos de victoria o
16 puntos de investigación
o destruir cuarteles
generales rivales.

JUGADORES

OPERACIÓN

NERETVA

DURACIÓN

60-120 minutos.

LOSETAS

27. (4 ciudades,
2 puntos estratégicos,
3 losetas de mar,
4 puntos de inicio y
14 losetas de terreno neutral).

VICTORIA

12 puntos de victoria o
17 puntos de investigación
o destruir cuarteles
generales rivales.

JUGADORES

OPERACIÓN

GRENADE

DURACIÓN

30-45 minutos.

LOSETAS

15. (2 ciudades, 1 aeropuerto,
2 puntos estratégicos,
2 puntos de inicio y
8 losetas de terreno neutral).

VICTORIA

10 puntos de victoria o
15 puntos de investigación
o destruir cuarteles
generales rivales.

JUGADORES

OPERACIÓN

FALL BLAU

DURACIÓN

30-60 minutos.

LOSETAS

23. (3 mar, 2 ciudades,
1 aeropuerto,
3 puntos estratégicos,
3 puntos de inicio y
11 losetas de terreno neutral).

VICTORIA

11 puntos de victoria o
16 puntos de investigación
o destruir cuarteles
generales rivales.

JUGADORES

OPERACIÓN

ALSOS

DURACIÓN

60-120 minutos.

LOSETAS

27. (4 ciudades,
2 puntos estratégicos,
3 losetas de mar,
4 puntos de inicio y
14 losetas de terreno neutral).

VICTORIA

12 puntos de victoria o
17 puntos de investigación
o destruir cuarteles
generales rivales.

JUGADORES

OPERACIÓN

VARSITY

DURACIÓN

30-60 minutos.

LOSETAS

23. (6 mar, 2 ciudades,
1 aeropuerto,
2 puntos estratégicos,
2 puntos de inicio y
10 losetas de terreno neutral).

VICTORIA

12 puntos de victoria o
17 puntos de investigación
o destruir cuarteles
generales rivales.

JUGADORES

OPERACIÓN

GREIF

DURACIÓN

45-90 minutos.

LOSETAS

22. (4 ciudades, 3 aeropuertos,
3 puntos estratégicos,
3 puntos de inicio y
9 losetas de terreno neutral).

VICTORIA

11 puntos de victoria o
16 puntos de investigación
o destruir cuarteles
generales rivales.

JUGADORES

OPERACIÓN

ZEPPELIN

DURACIÓN

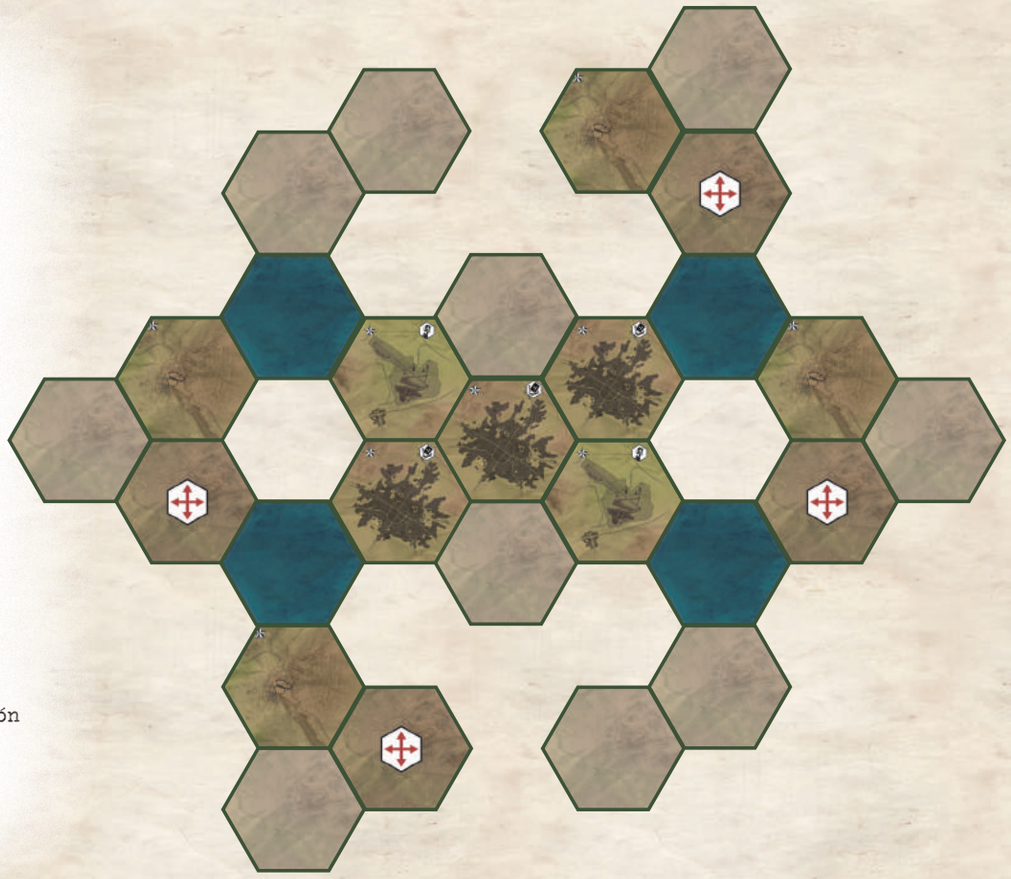
60 a 120 minutos.

LOSETAS

27. (3 ciudades,
4 losetas de mar,
2 aeropuertos,
4 puntos estratégicos,
4 puntos de inicio
y 10 losetas
de terreno neutral).

VICTORIA

11 puntos de victoria o
16 puntos de investigación
o destruir cuarteles
generales rivales.



JUGADORES

OPERACIÓN

SITIO TOBRUK

DURACIÓN

30-45 minutos.

LOSETAS

18. (2 ciudades, 1 puerto, 3
puntos estratégicos,
1 flota, 2 puntos de inicio,
9 losetas terreno neutral).

VICTORIA

10 puntos de victoria,
15 puntos de investigación
o destruir cuarteles
generales rivales.

ESCENARIO ESPECIAL

ASEDIO DE LENINGRADO

Este escenario simula la batalla histórica del Asedio a Leningrado. Por ello es un escenario solo para dos jugadores con las facciones de Alemania y URSS. Este escenario tiene reglas especiales, por lo que es recomendable dominar el juego antes de jugarlo. Se usará la loseta de Ciudad con Río y la loseta de Puerto, aunque no la loseta de Flota, por lo que debes utilizar esas reglas en la partida.

ORDEN DE TURNO

Durante toda la partida moverá primero el jugador Alemán y después el jugador Ruso. El medidor de puntos nos servirá como contador de turnos. La partida termina tras 10 turnos completos o antes si el jugador alemán cumple su objetivo.

MÉRITOS E INVESTIGACIÓN

No se tendrán en cuenta los méritos, ni existe posibilidad de investigación.

VICTORIA

ALEMANIA: gana si consigue que en al final de la ronda 10 o antes, no haya ninguna unidad de la URSS en el tablero.

URSS: gana si consigue mantener al menos una unidad en el tablero al terminar la ronda 10.

DESPLIEGUE INICIAL

ALEMANIA: comienza con 18 unidades a su elección, que despliega en los 5 puntos de suministros (indicados con bandera alemana en el mapa). Además dispone de 3 fichas de Campamentos para construir durante la partida. El jugador alemán no tiene Cuartel General en este escenario y empieza sin cartas iniciales.

URSS: comienza con 10 unidades de infantería y 5 unidades de artillería, repartidas por las losetas marcadas como (línea amarilla). Además tiene desplegado un cuartel general en el tablero, que puede ser destruido y no otorgará cartas ni méritos y cuya destrucción no afecta a la victoria, por lo que el jugador ruso continuará jugando aunque el alemán lo destruya. También empieza sin cartas iniciales.

CARTAS DE RECURSOS

El Jugador ruso robará 1 carta mientras su cuartel general esté operativo, más las cartas que le corresponda de la forma habitual por control de territorios. El jugador alemán robará siempre 1 carta de recursos además, si el jugador alemán controla los 5 puntos de suministros, recibirá una carta extra y la URSS 1 carta menos esa ronda.

REFUERZOS

En cada ronda de refuerzos el jugador alemán recibirá una unidad a su elección, que colocará en uno de los puntos de suministros bajo su control. Si construye campamentos, recibirá tropas en ellos según las reglas normales.

LENINGRADO

El jugador ruso contaba con el apoyo de los ciudadanos para expulsar a los alemanes. Para representar esto, las tropas alemanas no pueden permanecer más de un turno en la misma loseta de Leningrado (área líneas amarilla). En la ronda posterior de conseguir el control de la loseta, debe dejarla libre, aunque puede volver a ocuparla con tropas diferentes, incluso en el mismo turno que la abandona.

En caso de incumplir esta regla, el jugador ruso debe advertir al alemán de la irregularidad. De no retirarse, el alemán perderá dos de las unidades que tenga en esa loseta de Leningrado.

HAMBRE

Para representar las limitaciones del jugador soviético causadas por el sitio alemán, el jugador de la URSS deberá pagar durante la fase de mantenimiento tantas cartas de recursos como el número de turno en curso. Por cada carta que no pueda o no quiera pagar, sufrirá una baja a su elección.

Esto representa el desvío de recursos militares para paliar la hambruna causada por el asedio.

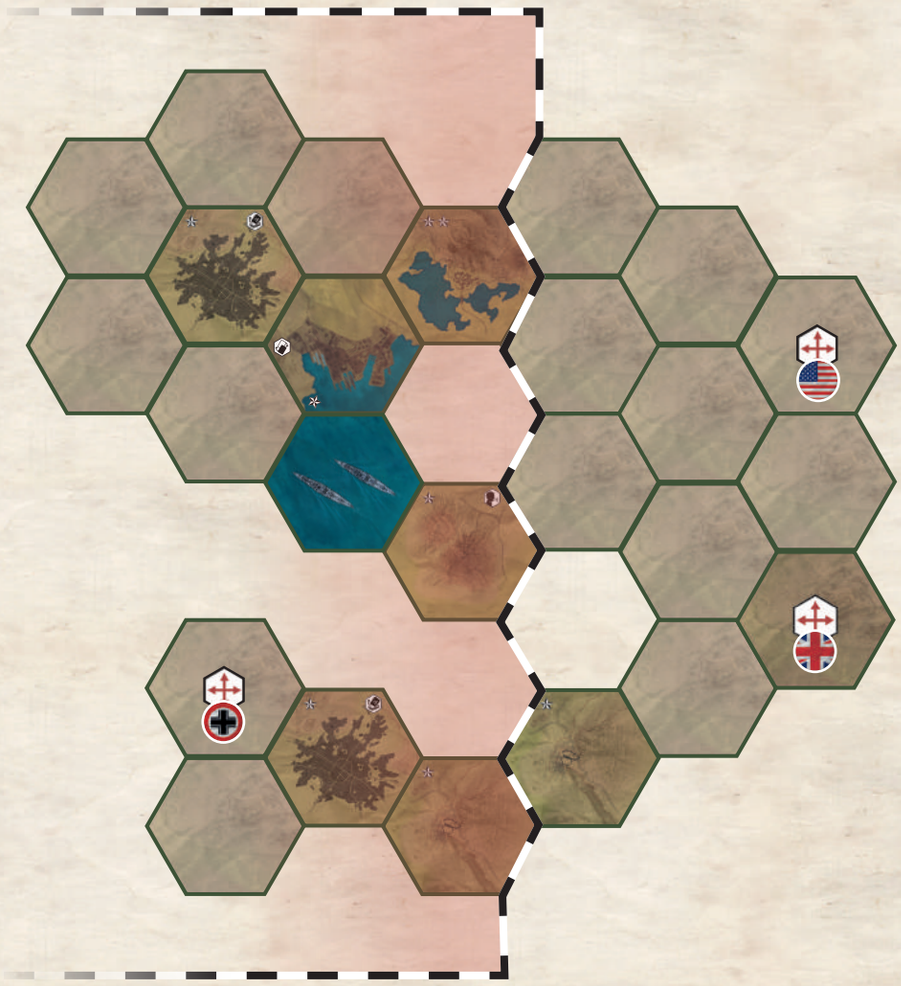
BAJAS ALEMANAS

Las órdenes del Alto Mando consistían en tomar la ciudad sin bajas. Por ello, cada vez que el jugador alemán sufra una baja, el jugador ruso podrá coger una carta de recurso del mazo de órdenes que prefiera. Esta carta es dejada aparte hasta el inicio de la siguiente ronda, y la pone en su mano en la fase de robo de cartas de recursos.

El jugador ruso recibe estas cartas además de las cartas que le corresponda robar.

ESCENARIO ESPECIAL 2VS1

BATALLA DE BREST



Este escenario simula la batalla histórica de Brest. El mapa tiene reglas especiales, por lo que es recomendable dominar el juego antes de jugarlo. Se usará la loseta de Puerto, la loseta de Flota, la loseta de comunicaciones y los jugadores aliados usarán las reglas cooperativas. Todas las reglas cooperativas y de las losetas se encuentran en el manual.

JUGADORES

3 (Alemán vs Gran Bretaña y EEUU).

DURACIÓN

60-90 minutos.

LOSETAS

25. (2 ciudades, 1 puerto, 3 puntos estratégicos (uno dos estrellas), 1 loseta comunicaciones, 1 flota, 3 puntos de inicio, 14 losetas terreno neutral).

VICTORIA

10 puntos de victoria, 15 puntos de investigación o destruir cuarteles generales rivales.

PREPARACIÓN

ALEMANIA: 3 unidades de artillería, 3 unidades de infantería, 2 tanques, 1 avión. 1 campamento y una fábrica ya construidos. Puede colocar las unidades y edificios en cualquier punto de su zona de despliegue. Además cuenta con la loseta de Flota, que también puede desplegar donde quiera dentro de su zona de despliegue en el mar. Dispone de dos campamentos sin construir.

EEUU: 1 artillería, 3 tanques, 1 avión, 1 infantería. 1 campamento y 1 fábrica, ambos sin construir.

GRAN BRETAÑA: 1 artillería, 2 aviones, 3 unidades de infantería. 1 campamento y 1 fábrica, ambos sin construir.

ESPECIAL RÍO

JUGADORES

OPERACIÓN

SEELÖWE

DURACIÓN

30 minutos.

LOSETAS

16. 2 puntos estratégicos,
2 ciudades,
10 losetas de terreno neutral,
2 losetas de inicio.

RÍO

10 fichas de río.

VICTORIA

11 puntos de victoria,
16 puntos de investigación
o destruir cuarteles
generales rivales.

ESPECIAL RÍO

JUGADORES

OPERACIÓN

PLUNDER

DURACIÓN

45 minutos.

LOSETAS

22. 4 puntos estratégicos,
3 ciudades,
1 ciudad especial,
11 losetas de terreno neutral,
3 puntos de inicio.

RÍO

9 fichas de río.

VICTORIA

12 puntos de victoria,
17 puntos de investigación
o destruir cuarteles
generales rivales.

ESPECIAL RÍO

JUGADORES

OPERACIÓN

VARSITY

DURACIÓN

60 minutos.

LOSETAS

23. 2 puntos estratégicos, 1 ciudades especial, 1 ciudad dividida por río, 15 losetas terreno neutral, 4 losetas de inicio.

RÍO

9 fichas de río.

VICTORIA

11 puntos de victoria, 16 puntos de investigación o destruir cuarteles generales rivales.

COOPERATIVO

JUGADORES

OPERACIÓN

HIMMLER

DURACIÓN

60 minutos.

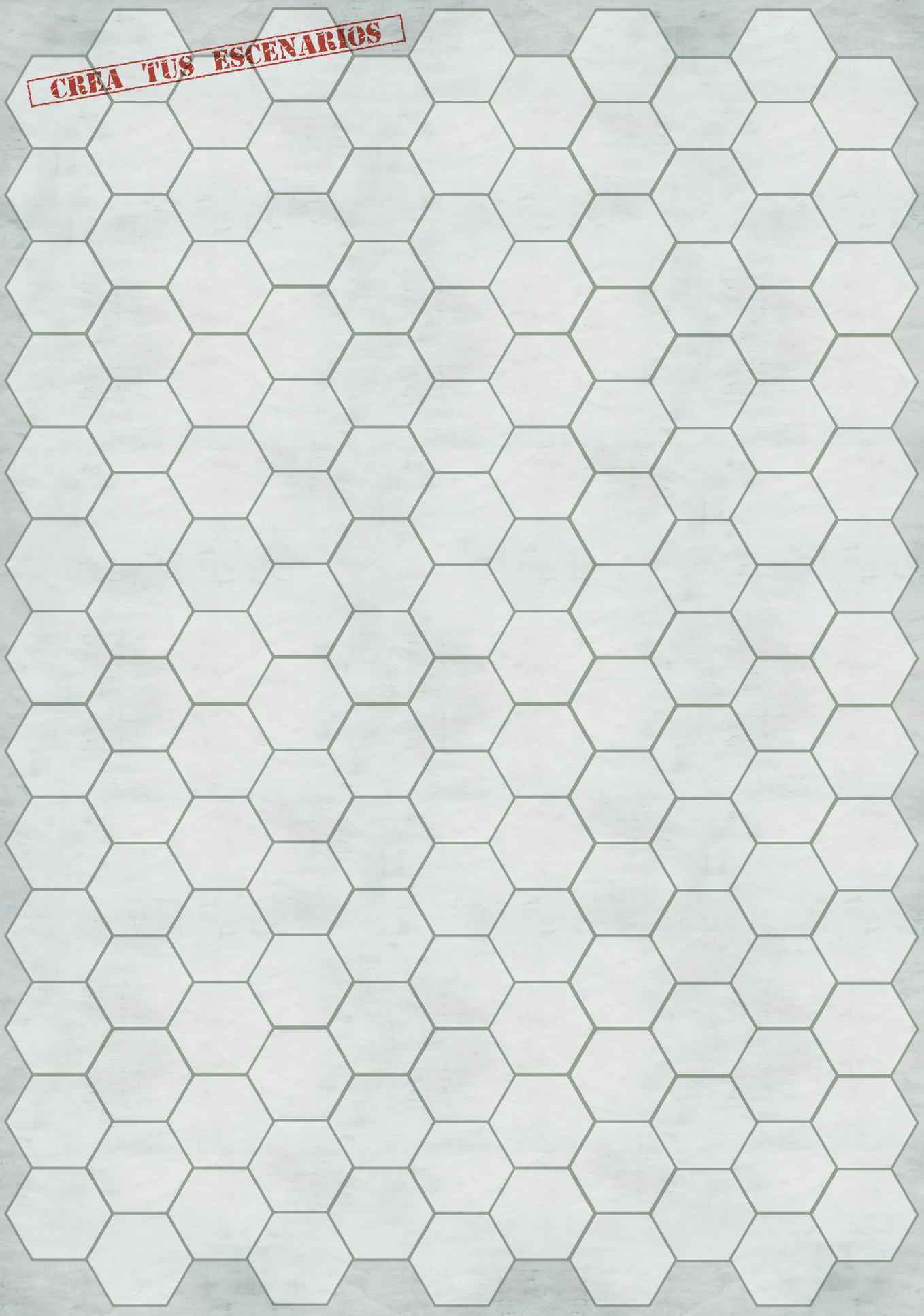
LOSETAS

27. 6 puntos estratégicos, 1 ciudades especial, 3 ciudades, 1 loseta comunicaciones, 12 losetas terreno neutral, 4 puntos de inicio.

VICTORIA

12 puntos de victoria, 25 puntos de investigación o destruir cuarteles generales rivales.

CREA TUS ESCENARIOS



DRACO
IDEAS
eclipse
editorial