



PREPARACIÓN DE LA BATALLA

Creación del Mazo de la IA: separa las cartas en montones por tipo: Infantería, Artillería, Tanques, Transportes y Apoyo (los Aviones se incluyen en este último montón).

Batallas Campales: coge el mismo número de cartas que el jugador. Además, por cada carta de Avión que se haya incluido, coge dos cartas del mazo de Apovo adicionales.

Adicionalmente, tira 1D10:

Tirada	Resultados	
1-2 -	No se añaden más cartas.	
3 -	Añade una carta de Infantería.	
4 -	Añade una carta de Artillería.	
5 -	Añade una carta de Tanque.	
6 -	Añade una carta de Transporte.	
7 -	Añade una carta de Apoyo.	
8 -	Añade una carta de Infantería y una de Transporte.	
9-10 -	Añade una carta de Infantería y una de Apoyo.	

Escenarios Históricos: coge de cada montón el número indicado en el propio escenario.

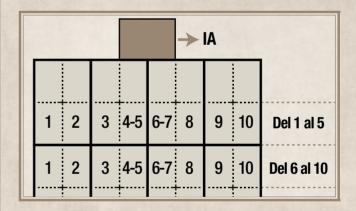


IA Ofensiva

INICIO DE LA BATALLA

Batallas Campales: coge 5 PA y 5 cartas.

- ▶ Jugador inicial: la IA gasta PA conforme a 1D10: 1-3 no gasta PA, 4-5 gasta 2 PA menos que el jugador, 6-7 gasta 1 PA menos que el jugador, 8-9 gasta los mismos PA que el jugador, 10 gasta 1 PA más que el jugador. Después, tira 2D10 y suma los PA gastados para decidir el jugador inicial.
- ▶ Terreno Artificial: coge el mazo de terreno, barájalo, y coloca cartas conforme a los PA gastados. Tira 1D10 por cada terreno y colócalo conforme a esta tabla.



Escenarios Históricos: coge PA y cartas conforme se especifica.

- Jugador inicial: se especifica en el propio escenario.
- ▶ **Terreno artificial:** se especifica en el propio escenario, en su defecto se sigue el método anterior.
- Despliegue de unidades iniciales: si hay despliegue inicial, se especifica el tipo y cantidad. Se despliegan de mayor a menor coste, sobre los objetivos, luego sobre las cartas de terreno, y finalmente manteniendo la línea de suministros. Si sobra PA se equipa a estas unidades.



IA Defensiva



TURNO DE JUEGO

Fase de Inicio: establece la Actitud de la IA, que se distingue entre:

Batalla Campal

IA Variable (1ª columna).

Escenario Histórico

IA Ofensiva (2ª columna). IA Defensiva (3ª columna)

Durante los dos primeros turnos, se sigue esta tabla de actitud:

ACTITUD INICIAL (turnos 1 y 2)			
IA Variable (Batallas Campales)	IA Ofensiva (Escenario Histórico)	IA Defensiva (Escenario Histórico)	
	•		
Reforzar las líneas 5 y 6, después avanzar.	Avanza hacia el objetivo sin romper la línea de suministros.	Refuerza el objetivo sin romper la línea de suministros.	

El resto de turnos, para determinar la Actitud de la IA se tienen en cuenta estos modificadores y esta tabla:

Escenarios	Situación	Modificador
TODOS	Cada línea con unidades de la IA.	+3/+4
ESCENARIO HISTÓRICO IA Defensor	IA en el Objetivo.	+2
ESCENARIO HISTÓRICO IA Atacante	Objetivo dentro del alcance de la IA.	→ +1
BATALLA CAMPAL	EM dentro del alcance de la IA.	→ +1
TODOS	Por cada línea con unidades del juegador.	→ -1/-2
TODOS	Línea de suministros de la IA rota.	-3

	OBJETIVOS CONTRACTOR C			
Resultado	IA Variable (Batalla Campal)	IA Ofensiva (Escenario Histórico)	IA Defensiva (Escenario Histórico)	
≤3	5-6	4-6	5-6	
4-7	3-4	3-4	4-6	
≥8	1-2			

Fase de Estado Mayor: genera PA por EM, Línea de Suministros y cartas que otorguen puntos de acción.

<u>Fase de Cartas</u>: levanta cartas adicionales del mazo hasta tener 7 cartas. Si ninguna de ellas tiene capacidad de disparo, se descartan todas y se vuelven a coger otras 7 cartas.

Fase de Despliegue: se establece un sistema de Prioridades.

1) Selección de Cartas:

- ▶ Dentro del mismo orden de prioridad se despliegan de mayor a menor coste.
- Las cartas que otorgan PA tienen **prioridad 0**.
- > Se despliega una carta de cada montón siguiendo este orden de prioridades.



Equipo opcional

1 Equipo obligatorio

1 Equipo opcio	nal	DESPLIEGUE	① Equipo obligatorio
Resultado	IA Variable (Batallas Campales)	IA Ofensiva (Escenario Histórico)	IA Defensiva (Escenario Histórico)
≤3	1° 2° 13° 4° 10° 10° 10° 10° 10° 10° 10° 10° 10° 10	1° 2° 3° 4° 1 ATA	1° 2° 3° 4° 0 DEF
4-7	1° 3° 3° 4° 5° 5° 5° 5° 5° 5° 5° 5° 5° 5° 5° 5° 5°	1° 2° 10 3° 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	1° 2° 1 3° DEF
≥8	2° 3° 1° 1° 1° 1° 1° 1° 1° 1° 1° 1° 1° 1° 1°	1° 2° 10 3° 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	1° 2° 3° 1 4° 5° 1 UNID

2) Cantidad de cartas a desplegar:

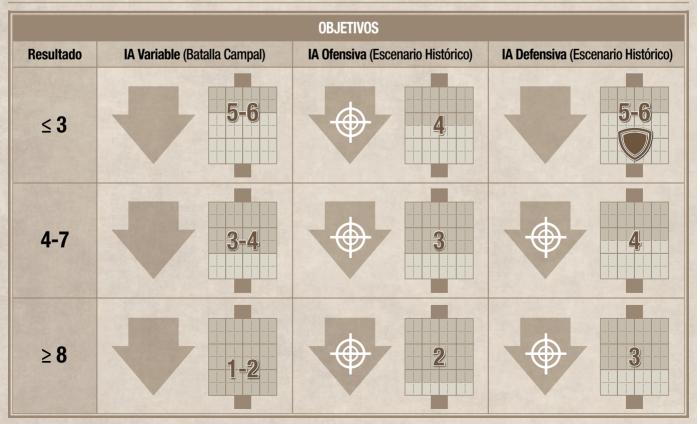
- ▶ <u>2-3 PA disponibles</u> ➤ Despliega 1 carta.
- ▶ 4-5 PA disponibles ➤ Despliega 2 cartas.
 Si no es posible, despliega 1 carta con el mayor coste de despliegue posible.
- ▶ 6+ PA disponibles ➤ Despliega 1 carta de valor 5+. Si no es posible, despliega 2 cartas de valor 3+. Si tampoco es posible, despliega de 2 a 3 cartas de cualquier valor.

3) Colocación de cartas en el campo de batalla:

- ▶ <u>Los dos primeros turnos</u> ➤ despliega sobre las cartas de terreno que le otorgue bonificadores, o lo más cercano a ellas.
- ▶ Resto de turnos ➤ sigue la regla de Unidades Enfrentadas (siempre que pueda dañarlas).

Fase de Movimiento: unidades desplegadas este turno no pueden moverse, a menos que una capacidad lo permita. El movimiento se realiza conforme a estas tablas *(Actitud Inicial y Objetivos)*:





Se debe tener en cuenta las unidades con marcadores de heridas y las que otorgan marcadores de PA.

▶ Unidades con Heridas:

- <u>1 Herida</u>: tira 1D10: 1-2 retrocede, 3-6 busca cobertura, 7-10 actúa normal.
- 2 Heridas o más: tira 1D10: 1-5 retrocede, 6-8 busca cobertura, 9-10 actúa normal.

Unidades que otorgan PA:

- Grupo de Mando: avanza si no tiene unidades enemigas dentro del alcance (máx. línea 4).
- Enlace de Comunicaciones y Operador de Radio: avanza solo una línea si mejora cobertura.
- <u>Suministros</u>: equipada en una unidad, ésta mueve hacia la línea 6 buscando cobertura.

Fase de Disparo: sigue este orden de Prioridades.

1º. Arma Principal:

Disparan en primer lugar las unidades más alejadas al EM (líneas de la 1 hacia la 6), cuya penetración iguale o supere blindaje enemigo.

2º. Selección de Objetivos:

- Unidades de mayor coste de despliegue que puedan ser aniquiladas por un impacto normal.
- Objetivo del juego.
- Unidades con heridas.
- Unidades más próximas a EM u Objetivo de la IA.
- Cartas de Terreno sin ocupar.

3°. Equipo Adicional:

Repite la secuencia anterior pero con el equipo adicional.

Fase de Volteo: sigue las reglas estándar.

Fase de Descarte: se determinan las cartas que la IA conserva:

- ▶ Los dos primeros turnos ➤ conserva 1 carta de unidad de cada nivel de prioridad (del 1 al 3).
- ▶ Resto de turnos ➤ sigue esta tabla:



	DESCARTE			
Resultado	IA Variable (Batalla Campal)	IA Ofensiva (Escenario Histórico)	IA Defensiva (Escenario Histórico)	
≤ 3	 Mantén 2 cartas de unidad de nivel de prioridad 1, de menor a mayor coste de despliegue. Mantén 1 carta de unidad de nivel de prioridad 2, de menor a mayor coste de despliegue. 	 Mantén 1 carta de unidad de cada nivel de prioridad (1 a 3), de menor a mayor coste de despliegue. 	Mantén 1 carta de unidad de cada nivel de prioridad (1 a 3), de menor a mayor coste de despliegue.	
4-7	 Mantén 1 carta de unidad de cada nivel de prioridad (1 a 3), de mayor a menor coste de despliegue. 	 Mantén 2 cartas de unidad de nivel de prioridad 1, de menor a mayor coste de despliegue. Mantén 1 carta de unidad de nivel de prioridad 2, de menor a mayor coste de despliegue. 	 Mantén 2 cartas de unidad de nivel de prioridad 1, de menor a mayor coste de despliegue. Mantén 1 carta de unidad de nivel de prioridad 2, de menor a mayor coste de despliegue. 	
≥ 8	 Mantén 2 cartas de unidad de nivel de prioridad 1, de mayor a menor coste de despliegue. Mantén 1 carta de unidad de nivel de prioridad 2, de mayor a menor coste de despliegue. 	 Mantén 1 carta de unidad de cada nivel de prioridad (1 a 3), de mayor a menor coste de despliegue. 	 Mantén 1 carta de unidad de cada nivel de prioridad (1 a 3), de mayor a menor coste de despliegue. 	

Después, conserva un máximo de 3 cartas adicionales siguiendo este orden:

- 1º. Resto de cartas de unidad de menor a mayor coste.
- 2º. Resto de cartas de apoyo de menor a mayor coste

