2GM TACTICS

PROYECTO ENIGMA

LIBRO DE ANEXOS

DRACO IDEAS

2GM TACTICS

LIBRO DE ANEXOS

- MODO A 3 JUGADORES 3
- MODO A 4 JUGADORES 3
- JUGADORES PRINCIPIANTES 3
- MODO SOLITARIO 4
  - PREPARACIÓN DE LA BATALLA 4
    - Creación del Mazo de la IA ... 4
  - INICIO DE LA BATALLA 5
    - Batallas Campales ... 5
    - Escenarios Históricos ... 6
  - TURNO DE JUEGO 7
    - Fase de Inicio ... 7
    - Fase de Estado Mayor ... 9
    - Fase de Cartas ... 9
    - Fase de Despliegue ... 9
    - Fase de Movimiento ... 13
    - Fase de Disparo ... 15
    - Fase de Volteo ... 15
    - Fase de Descarte ... 16
- MOVILIDAD: UNIDADES DE TRANSPORTE 17
  - MOVIMIENTO 17
  - DESPLIEGUE DE UNIDADES TRANSPORTADAS O REMOLCADAS 17
  - ASALTOS DESDE UNIDADES DE TRANSPORTE 18
  - DISPARO CONTRA UNIDADES DE TRANSPORTE 18
  - DISPAROS DESDE EL TRANSPORTE 18
  - LANCHAS DE DESEMBARCO (LCVP) 18
- COMBATE AÉREO 19
  - MOVIMIENTO 19
  - DESPLIEGUE 19
  - DISPAROS Y BOMBARDEOS 19
  - INTERCEPTAR 20
  - ESCOLTAR 21
  - ANTI-AÉREOS 21
  - PARACAIDISTAS 21
- MARCADORES DE EQUIPO ADICIONAL 22
- OTROS MARCADORES 24
- CAPACIDADES ESPECIALES 24
- REGLAS AVANZADAS PARA BATALLAS CAMPALES 28
- REGLAS AVANZADAS PARA BATALLAS CAMPALES Y ESCENARIOS 30
- EFECTOS METEOROLÓGICOS ADVERSOS PARA BATALLAS CAMPALES 30
- COMBATE NOCTURNO 33
- MAZOS PREDETERMINADOS 34
- HÉROES DE LA 2GM 35

Idea Original del Juego: Enrique González Abellán

Proyecto, Desarrollo y Pruebas: Proyecto Enigma y Draco Ideas (Sergio Rodríguez, Javier Romero, Luis A. Hernández)

Ilustraciones: Ramsés Bosque - Lara Barón Ortega

Diseño Gráfico y Maquetación: Matías Cazorla Genre

© Copyright 2015-2023 - Juego propiedad de PROYECTO ENIGMA y DRACO IDEAS S.L. Juego "2GM TACTICS", "2GM TWG" y "2GM PACIFIC". Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso explícito de sus autores. Su nombre y su logotipo son marcas registradas. No apropiado para menores de 5 años por contener piezas pequeñas. Los componentes en el manual pueden variar de los del juego original.

PROYECTO ENIGMA

DRACO IDEAS

LIBRO DE ANEXOS

El **libro de Anexos** es un compendio de reglas que profundizan en diferentes aspectos del juego. En él vienen reglas más detalladas, capacidades especiales y diferentes ejemplos de todas las naciones que integran los diferentes juegos de la serie 2GM.

A 2GM se juega normalmente a **dos jugadores,** aunque las reglas de juego permiten adaptarlo a **tres y cuatro jugadores**.

Así mismo, el juego dispone de su propio **modo de juego en Solitario.** Todos ellos se describen a continuación.

MODO A 3 JUGADORES

Se establecen **dos bandos,** uno controlado por un jugador y otro controlado por dos jugadores. El bando con un jugador formará su mazo y jugará su turno de manera normal.

En la Segunda Guerra Mundial un ejército estaba dirigido por varios generales cada uno encargado de un Cuerpo del Ejército. Mientras uno dirigía un Cuerpo con varias Divisiones de Infantería, otro hacía lo mismo con varias Divisiones Blindadas.

A efectos de juego, en el bando con dos jugadores uno se puede encargar de las unidades de infantería y logística, y el otro de la sección de blindados y cartas de apoyo, por ejemplo.

El **bando con 2 jugadores** formará su mazo por separado y jugará de la siguiente manera:

- Los jugadores aliados dividirán los **Puntos de Acción** a partes iguales para construir su mazo. Uno de los dos jugadores será el **Mariscal de Campo** y el otro su **General.** Si no hay acuerdo se tirará un dado para establecer quién es cada uno. También existe la posibilidad de que ambos jugadores realicen un único mazo y luego se repartan las cartas según ellos mismos convengan.
- El **Mariscal de Campo** será el que en una Batalla Campal decidirá cuantos puntos de acción gastar y distribuirá el terreno en el campo de batalla. También será el que preparará, en caso de que le corresponda, el campo de batalla en un Escenario Histórico.
- El turno de juego en el bando de dos jugadores se realizará de manera normal, a excepción de la **Fase de Estado Mayor,** en la que ambos jugadores se dividirán los **Puntos de Acción** obtenidos. Los dos jugadores se dividirán los Puntos de Acción iniciales y los obtenidos cada turno. En caso de ser impar, el punto sobrante irá al Mariscal de Campo.
- El **Mariscal de Campo** puede cada turno ceder **1 Punto de Acción** a su general.
- En la **Fase de Cartas,** cada jugador cogerá **1 carta de su propio mazo.**

MODO A 4 JUGADORES

Se establecen **dos bandos,** cada uno de ellos controlado por dos jugadores, y se siguen las reglas descritas anteriormente para el bando con dos jugadores.

JUGADORES PRINCIPIANTES

Para dar más facilidad a los jugadores principiantes que juegan contra jugadores experimentados, se recomienda que los primeros generen **1 PA adicional** en su fase de **Estado Mayor.**

MODO SOLITARIO

Este conjunto de reglas se ha desarrollado con el objeto de permitir a un jugador en solitario, aprender a jugar, e intentar derrotar al sistema de juego denominado de aquí en adelante **Inteligencia Artificial** (IA). También te ayudará a mejorar tu estrategia y probar nuevas tácticas que permitan derrotar a tus compañeros habituales de juego. Usando estas reglas se podrá jugar tanto una **Batalla Campal** como un **Escenario Histórico.**

IMPORTANTE: *en este reglamento se ha intentado tener en cuenta todas las circunstancias habituales de juego y se ha programado una IA que reaccione a todo tipo de situaciones. Sin embargo, es imposible cubrir todas las posibilidades que a lo largo de cualquier partida podría darse, por lo que debe tenerse en cuenta que* ***cualquier decisión obvia para la IA debe realizarse,*** *aunque contradiga las reglas de prioridad descritas en este reglamento. Por otro lado, si hay varias opciones disponibles para la IA con la misma prioridad, se debe seleccionar una al azar mediante una tirada de dado.*

Te explicamos en primer lugar las reglas de **preparación de la batalla,** para luego dar **inicio a la batalla,** desarrollar la **secuencia de turno de juego** y las reglas de gestión de la IA durante ese turno.

IMPORTANTE: *a lo largo de este modo de juego se hará referencia a líneas del campo de batalla tanto para despliegue como movimiento. Todas estas referencias están hechas con respecto al Estado Mayor (EM) del jugador. De este modo, el campo de batalla tendrá 6 líneas, siendo la primera la más próxima al estado mayor del jugador, y siendo la sexta línea la más próxima al estado mayor de la IA.*

PREPARACIÓN DE LA BATALLA

Prepara el campo de batalla y coloca el **Terreno Natural,** tal y como se indica en las reglas de juego estándar para batallas campales o del escenario histórico que se quiera jugar.

El jugador elige con qué bando desea disputar la batalla o bien lo decide al azar mediante una tirada de dado. Si el jugador va a jugar una batalla campal, mantendrá las cartas seleccionadas para su mazo separadas por tipo: **Infantería, Artillería, Tanques, Transportes y cartas de Apoyo** (las unidades de Aviones se incluirán en este último mazo).

Creación del Mazo de la IA

Para configurar el ejército de la IA, el jugador debe seguir las reglas descritas a continuación. No es necesario contar en ningún caso el límite de puntos del ejército de la IA.

Tanto para una Batalla Campal como para un Escenario Histórico, **se retiran las cartas** que a continuación se enumeran:

- **2GM Tactics y Expansiones:** Órdenes Contradictorias, Paracaidista, General, C-47 Skytrain, Aliados, Capturado, Nuevas Órdenes, Señuelo, Emboscada, Necesitamos Apoyo y Defiende el Reich.
- **2GM Pacific:** General, Esquilas y Perdidos.

A continuación, se preparan las cartas en varios montones de izquierda a derecha siguiendo este orden: **Infantería, Artillería, Tanques, Transportes y cartas de Apoyo** (las unidades de **Aviones** se incluirán en este último montón).

Se baraja cada montón de forma separada y se colocan bocabajo en el orden indicado.

Mazo IA en Batallas Campales:

Con el objeto de adaptar el nivel de la IA, es posible retirar otras cartas si el jugador lo desea. Por ejemplo si queremos adaptar la IA a un nivel de dificultad bajo, para principiantes, se pueden retirar las cartas de aviones, las cartas de unidades de artillería y tanques con un valor mayor de 6, y las cartas de minas.

- El jugador cogerá al azar de cada uno de los montones, el mismo número de cartas de ese tipo que haya seleccionado para su propio mazo, con la excepción de las cartas de aviones. Por cada carta de avión que haya incluido el jugador en su ejército, no cogerá ninguno para la IA y deberá coger dos cartas del último mazo, el de las cartas de apoyo.

Por ejemplo, *si el jugador para componer su propio mazo cogió 5 cartas de infantería, 3 artillerías, 4 tanques, 3 transportes, 1 avión y 12 cartas del mazo de apoyo; entonces creará el mazo de la IA de la siguiente manera 5-3-4-3-14, habiendo cogido dos cartas adicionales por el avión.*

- El jugador tira 1D10 y se añaden cartas adicionales al mazo de la IA según el resultado de la tirada:

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.

- Baraja todas las cartas que componen el ejército de la IA, formando un único mazo. ¡Ya puedes comenzar la batalla!

Mazo IA en Escenarios Históricos:

Además de retirar las cartas anteriormente mencionadas, debes quitar cualquier otra carta indicada por las reglas del escenario de forma explícita y las relacionadas con las cartas ya eliminadas.

Por ejemplo, *si en el escenario no está permitido jugar con tanques, se retiran todas las cartas de tanques así como las cartas de apoyo que solamente afecten a tanques.*

El jugador coge al azar de cada uno de los montones el número de cartas de cada tipo que indiquen las reglas del escenario para ese bando, que se encuentra al final de la descripción del escenario en cuestión.

Por ejemplo, *si en un Escenario Histórico el jugador controla el bando japonés, compondrá el mazo de la IA (el americano) cogiendo 19 cartas de infantería, 8 cartas de artillería, 5 cartas de tanque, ninguna carta de transporte, y 14 cartas de apoyo.*

19	8	5	0	14

Para partidas en SOLITARIO:	
19-8-5-0-14 IA Defensiva	20-3-5-4-15 IA Ofensiva

Una vez seleccionadas las cartas del **mazo de la IA,** se barajan todas las cartas, formando un único mazo, y pasando ya al capítulo que describe el inicio de la batalla.

INICIO DE LA BATALLA

Una vez preparado el campo de batalla y los mazos de ejército de ambos bandos pasamos a la fase de inicio del juego que consistirá en definir el jugador inicial, así como las cartas de terreno artificial que se desplegarán.

Como jugador, coge tus cartas y tus PA conforme al tipo de batalla seleccionado, y haz lo mismo para la IA. En una batalla campal serán 5 cartas y 5PA, en un escenario histórico el que indique el propio escenario. Las cartas de la IA estarán boca abajo, sin descubrir, hasta que llegue la fase de cartas de la IA durante su primer turno.

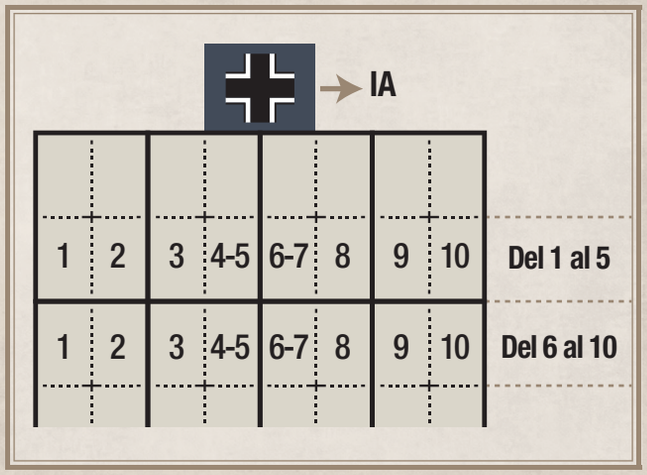
Batallas Campales

Se determina qué ejército será el primero en jugar. El jugador es el primero en decidir cuántos PA va a gastar para sumar a su tirada de D10. A continuación, la IA realizará una tirada de 1D10 para determinar cuántos PA va a gastar para sumar a su tirada: 1-3 no gasta PA, 4-5 gasta 2PA menos que el jugador, 6-7 gasta 1PA menos que el jugador, 8-9 gasta los mismos PA que el jugador, 10 gasta 1PA más que el jugador.

A continuación tira los 2D10, uno para cada ejército, y modifica el resultado acorde a la cantidad de PA gastados para determinar quién será el jugador inicial.

En este momento se colocan las cartas de **Terreno Artificial** conforme a los PA gastados. El jugador seguirá las reglas habituales de juego para su colocación.

Para la IA baraja todas las cartas de terreno artificial (retira las cartas de Alambre y Barreras si se juega también con las cartas de *2GM Tactics*) y se escogen aleatoriamente una tras otra hasta que se alcance el tope de PA gastado. Si al coger una carta se sobrepasa el valor de PA, deja esa carta a un lado y selecciona otra nuevamente, hasta que coincida de forma exacta al valor de PA utilizado por la IA. Una vez iniciada la partida no se podrán colocar más cartas de terreno.



Para colocar las cartas de terreno de la IA, el jugador tira 1D10.

Con un resultado de 1 a 5 la carta se coloca en la quinta línea, mientras que si el resultado de la tirada es de 6 a 10, la carta se coloca en la cuarta línea. Después, tira nuevamente 1D10 para ubicar la carta en una columna de acuerdo al diagrama de la página anterior.

Repite esta operación hasta que estén todas las cartas de terreno desplegadas, o si se repite una ubicación en una casilla.

Escenarios Históricos

En un escenario se especifica qué ejército será el primero en jugar. En el caso de que sea necesario realizar una tirada de dado y comprometer puntos de acción, para la IA se seguirá el criterio usado para batallas campales.

En general, la colocación de terreno natural así como de terreno artificial se especifica en las reglas de escenario. Si la IA tiene que colocar cartas de **terreno artificial** al azar en el campo de batalla, la colocación de estas cartas se realizará siguiendo las reglas de colocación de cartas de terreno detalladas en el apartado anterior, asignando los valores en la fila del 1-10 y lanzando posteriormente un dado. Si esa casilla ya estuviera ocupada por terreno natural se volverá a tirar el dado. De esta forma, las cartas se colocan en la zona de despliegue del escenario en cuestión.

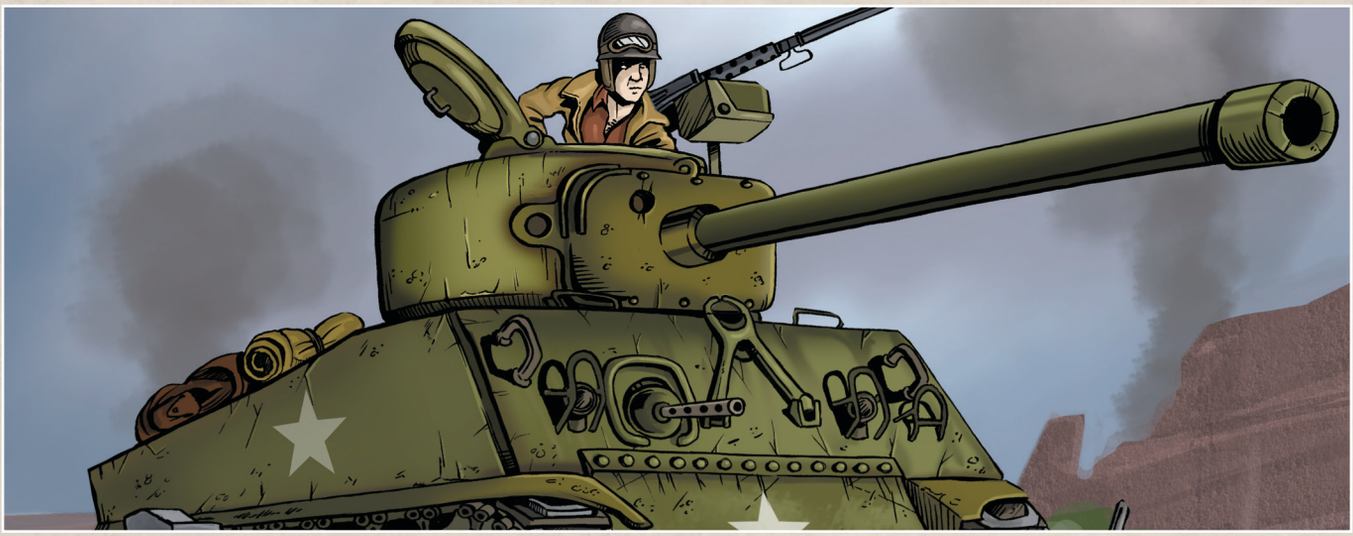
La IA colocará la mitad de cartas de terreno artificial que tenga disponible redondeando al alza en caso de impar, y le costará en puntos de acción la mitad del coste total de cada carta.

Por ejemplo, *si la IA tuviera disponible para colocar hasta 4 cartas de Trinchera adicionales, desplegaría la mitad en el campo de batalla, es decir 2, y su coste total ascendería a 2PA (1PA por Trinchera).*

En caso de que la IA pueda o deba **desplegar unidades** antes del inicio de la batalla, lo hará de la siguiente manera:

- Se cogerá el número y tipo de cartas que indique el escenario en cuestión.
- El orden de despliegue será de mayor a menor coste en PA conforme a las unidades obtenidas. La IA desplegará tantas unidades como Puntos de Acción iniciales tenga en su Estado Mayor.
- Se desplegarán unidades en primer lugar sobre el objetivo u objetivos a defender si se trata de un Escenario Histórico (si es posible). En el caso de tener varias opciones disponibles, varios objetivos donde desplegar, selecciona el lugar de despliegue aleatoriamente por medio de una tirada de dado.
- Una vez cubiertos los objetivos (si es posible), la IA desplegará sus unidades en cartas de terreno con mayor cantidad de puntos de impacto (PI) y blindaje. En el caso de tener varias opciones disponibles selecciona el lugar de despliegue aleatoriamente por medio de una tirada de dado.
- Tras cubrir objetivos y cartas de terreno, la IA desplegará unidades en aquellas líneas donde sea necesario para mantener la línea de suministros.
- Si tras desplegar todas las unidades posibles, la IA aún dispone de PA, se usarán para equipar a las unidades desplegadas. Para ello se equiparán en primer lugar las unidades con menor coste. En caso de tener varias opciones de equipamiento disponible (Ej. Mortero, HMG o Bazuca de infantería) selecciona el equipamiento de forma aleatoria por medio de una tirada de dado.

Por ejemplo: *se cogen 5 cartas al inicio de la partida para desplegar unidades antes del inicio de la batalla. Tres de ellas son unidades (una Infantería Pesada y dos Infanterías Ligeras). Desplegaríamos la Infantería Pesada en la cuarta línea dentro de una Cabaña, a continuación una Infantería Ligera en la quinta línea en una Trinchera, y la otra Infantería Ligera en la línea de despliegue de la IA. Con ello, queda establecida la línea de suministros.*



TURNO DE JUEGO

La secuencia del turno de juego del jugador se realizará de manera normal. Sin embargo, el turno de juego de la IA difiere respecto al turno normal. A continuación se enumera la secuencia del turno, que detallaremos después:

1	**FASE DE INICIO:** se terminan los efectos de las cartas o capacidades. Además, en esta fase se establece la Actitud de la IA durante el resto del turno.
2	**FASE DE ESTADO MAYOR:** suma los PA obtenidos. El EM de la IA suma 1PA (como un jugador).
3	**FASE DE CARTAS:** la IA descubre un número variable de cartas adicionales de su mazo.
4	**FASE DE DESPLIEGUE:** dependerá de la actitud de la IA obtenida en la fase de inicio. El despliegue se realiza antes que el movimiento para facilitar la secuencia al jugador.
5	**FASE DE MOVIMIENTO:** dependerá de la actitud de la IA obtenida en la fase de inicio.
6	**FASE DE DISPARO**
7	**FASE DE VOLTEAR**
8	**FASE DE DESCARTE**
9	**FASE DE FIN DE TURNO**

Fase de Inicio

En relación a la situación en el campo de batalla, la IA fijará una Actitud a seguir cada turno de juego dependiendo de una serie de factores que la modificarán, tornándola más defensiva o más ofensiva.

- En una **Batalla Campal** la actitud de la IA será ofensiva o defensiva dependiendo de la situación, se llamará **IA Variable** (primera columna en las tablas).

- En un **Escenario Histórico** la actitud de la IA dependerá de si el ejército que controla es atacante o defensor:

  - **Atacante:** tendrá una actitud más o menos ofensiva, se llamará IA Ofensiva (segunda columna de las tablas).
  - **Defensor:** tendrá una actitud más o menos defensiva, se llamará IA Defensiva (tercera columna de las tablas).

Durante los **dos primeros turnos de juego**, la IA se ceñirá a esta tabla para definir su actitud.

ACTITUD INICIAL (TURNOS 1 Y 2)		
IA Variable (Batallas Campales)	**IA Ofensiva** (Escenario Histórico)	**IA Defensiva** (Escenario Histórico)
Reforzar: Desplegar unidades y reforzar las líneas 5 y 6 para establecer una línea de suministros sólida. Avanzar hacia la mitad del campo de batalla extendiendo la línea de suministros.	**Avance:** Avanzar las unidades hacia el objetivo del escenario sin romper la línea de suministros, y dirigirse hacia la zona objetivo del juego.	**Mantener la posición:** Reforzar con unidades la zona objetivo del juego sin romper la línea de suministros.

El **resto de turnos** de juego, para determinar la actitud de la IA se aplican los siguientes **modificadores,** independientemente que se trate de una Batalla Campal o un Escenario Histórico:

Escenarios	Situación	Modificador
TODOS	Por cada línea en la que haya una unidad de la IA, se aplicará un modificador de **+3**. Si la IA tiene en alguna línea más de una unidad se aplicará un modificador de **+4** en su lugar.	**+3 /+4**
ESCENARIO HISTÓRICO IA Defensor	En un Escenario Histórico siendo la IA defensor, si una unidad de la IA se encuentra en la misma casilla que el objetivo a defender, se aplicará un modificador de **+2.**	**+2**
ESCENARIO HISTÓRICO IA Atacante	En un Escenario Histórico, siendo la IA atacante, si el objetivo a atacar se encuentra dentro del alcance de disparo de una unidad de la IA, se aplicará un modificador de **+1**.	**+1**
BATALLA CAMPAL	En una Batalla Campal, si el EM del jugador se encuentra dentro del alcance de disparo de alguna unidad de la IA, se aplicará un modificador de **+1** por cada unidad.	**+1**
TODOS	Por cada línea en la que solamente haya unidades del jugador, se aplicará un modificador de **-1**. Si el jugador tiene en alguna línea más de una unidad se aplicará un modificador de **-2** en su lugar.	**-1 /-2**
TODOS	Si la línea de suministros de la IA está rota por la acción del jugador, ya sea por el efecto de una carta de apoyo o por la eliminación de una unidad, se aplicará un modificador de **-3**.	**-3**

Resultado de la Actitud de la IA:

A continuación, el jugador revisa la actitud obtenida conforme al resultado de aplicar los modificadores anteriores y al tipo de batalla que se está jugando. Esta actitud determinará las prioridades de despliegue, movimiento y disparo durante este turno.

Actitud de la IA (Objetivos)			
Resultado	**IA Variable** (Batalla Campal)	**IA Ofensiva** (Escenario Histórico)	**IA Defensiva** (Escenario Histórico)
≤ 3	**Defensa:** ● Replegar unidades avanzadas y reforzar las líneas 5 y 6. ● Restablecer o reforzar línea de suministros. ● Atacar a las unidades enemigas en esas líneas.	**Ocupar, Reforzar y Mantener:** ● Desplegar unidades rápidas y avanzar hacia la mitad del campo de batalla, líneas 4 a 6. ● Atacar a las unidades en la zona central. ● Acortar la línea de suministros enemiga.	**Defensa Total:** ● Proteger el objetivo de juego y desplegar unidades para reforzar las líneas 5 y 6. ● Establecer y reforzar línea de suministros. ● Atacar a las unidades que alcancen el objetivo de juego.
4-7	**Refuerzos:** ● Desplegar unidades de refuerzo y extender línea de suministros hacia la mitad del campo de batalla. ● Atacar a las unidades en la zona central, líneas 3 y 4. ● Cortar la línea de suministros enemiga, si es posible.	**Avance:** ● Movimiento hacia las líneas centrales, líneas 3 y 4, extendiendo la línea de suministros. ● Atacar a las unidades cercanas al objetivo de juego. ● Cortar la línea de suministros enemiga, si es posible.	**Reforzar Líneas:** ● Desplegar el mayor número de unidades. ● Reforzar la zona del objetivo y las líneas 4 a 6. ● Atacar a las unidades cercanas al objetivo.
≥ 8	**Ataque:** ● Avanzar todas las unidades hacia las líneas 1 y 2, extendiendo la línea de suministros. ● Atacar a todas las unidades enemigas y al EM. ● Cortar la línea de suministro enemiga.	**Ataque Total:** ● Avanzar hacia el objetivo de juego. ● Atacar al objetivo y a las unidades que lo defienden. ● Se puede romper la línea de suministros en su última línea para atacar al objetivo.	**Avance Sostenido:** ● Sobrepasar la línea del objetivo y reforzarlo. ● Atacar a las unidades en la zona central del campo de batalla. ● Cortar la línea de suministros enemiga, si es posible.

Fase de Estado Mayor

El EM de la IA **genera 1PA.** Se obtienen PA adicionales conforme a la línea de suministros y a las cartas que generen PA. Esta fase no varía con respecto al juego estándar.

A partir del segundo turno de juego, si en algún momento la IA solamente genera como máximo 1PA, se aplicarán los resultados mínimos de las tablas de actitud, sin tener en cuenta los modificadores por situación del campo de batalla.

De manera opcional, si se quiere incrementar el nivel de dificultad, se puede añadir en 1 los puntos de acción de IA generados por su EM.

Fase de Cartas

En esta fase se descubren las cartas de la mano de la IA y **se levantan cartas adicionales del mazo de juego de la IA,** dependiendo de las cartas que tuviera de turnos anteriores (ver tabla).

En este momento se comprueba que la IA disponga de unidades con capacidad de disparo. Si no es así, se descartan todas para coger el mismo número de cartas.

Cartas en mano	Cartas adicionales del mazo
5+	Descubre **2** cartas adicionales.
4	Descubre **3** cartas adicionales.
3	Descubre **4** cartas adicionales.
2	Descubre **5** cartas adicionales.
1	Descubre **6** cartas adicionales.
0	Descubre **7** cartas adicionales.

Fase de Despliegue

La fase de despliegue de las unidades y cartas de apoyo por parte de la IA se realiza antes de la fase de movimiento, a diferencia del turno estándar de juego. Esto se realiza así para mantener la autonomía de la IA en el turno, y para facilitar la toma de decisiones de ésta respecto al jugador.

Durante esta fase la IA usará la mayor cantidad de puntos de acción posibles, siguiendo el procedimiento que se describe a continuación:

1º. Seleccionar aquellas cartas que podrían jugarse de acuerdo con la tabla de despliegue en función de la actitud de la IA establecida en la Fase de Inicio.

2º. Seleccionar la cantidad de cartas a desplegar.

3º. Desplegar las cartas en el campo de batalla, y colocación de marcadores de equipo adicional.

Para esta fase se establece un **sistema de prioridades** a la hora de desplegar cartas de unidad y de apoyo en el campo de batalla.

El jugador apilará las cartas de la mano de la IA en varios montones dependiendo del orden de prioridad establecido.

Selección de cartas:

Uno de los aspectos más importantes para que la IA sea un enemigo difícil de batir, es que ésta sea capaz de desplegar en el campo de batalla las mejores cartas posibles en función de su actitud, sus necesidades y su capacidad.

La selección del tipo de carta a desplegar se basa en la actitud de la IA, por medio de una tabla en la que para cada actitud se incluyen varios tipos de cartas diferentes a desplegar, y en diferentes órdenes de prioridad.

Si la IA tiene varias opciones a elegir dentro del mismo tipo de carta (en el mismo orden de prioridad), siempre escogerá en primer lugar la de mayor coste de despliegue, si puede costearlo. Si no puede, elegirá la siguiente del mismo tipo.

Durante los **dos primeros turnos de despliegue,** la IA desplegará siguiendo el orden que se indica, siempre que estén disponibles se seleccionarán **cartas que otorguen PA en primer lugar** (tendrán orden de prioridad 0):

DESPLIEGUE INICIAL (TURNOS 1 Y 2)		
IA Variable (Batallas Campales)	**IA Ofensiva** (Escenario Histórico)	**IA Defensiva** (Escenario Histórico)
Inicio: 1º. Infantería, con un equipo adicional ofensivo si es posible. 2º. Artillería sin equipo adicional. 3º. Tanque sin equipo adicional.	**Inicio:** 1º. Tanque sin equipo adicional. 2º. Infantería, con un equipo adicional ofensivo si es posible. 3º. Transporte con capacidad de disparo y la capacidad Movilidad, sin equipo adicional.	**Inicio:** 1º. Artillería sin equipo adicional. 2º. Infantería con un equipo adicional defensivo. 3º. Tanque sin equipo adicional.

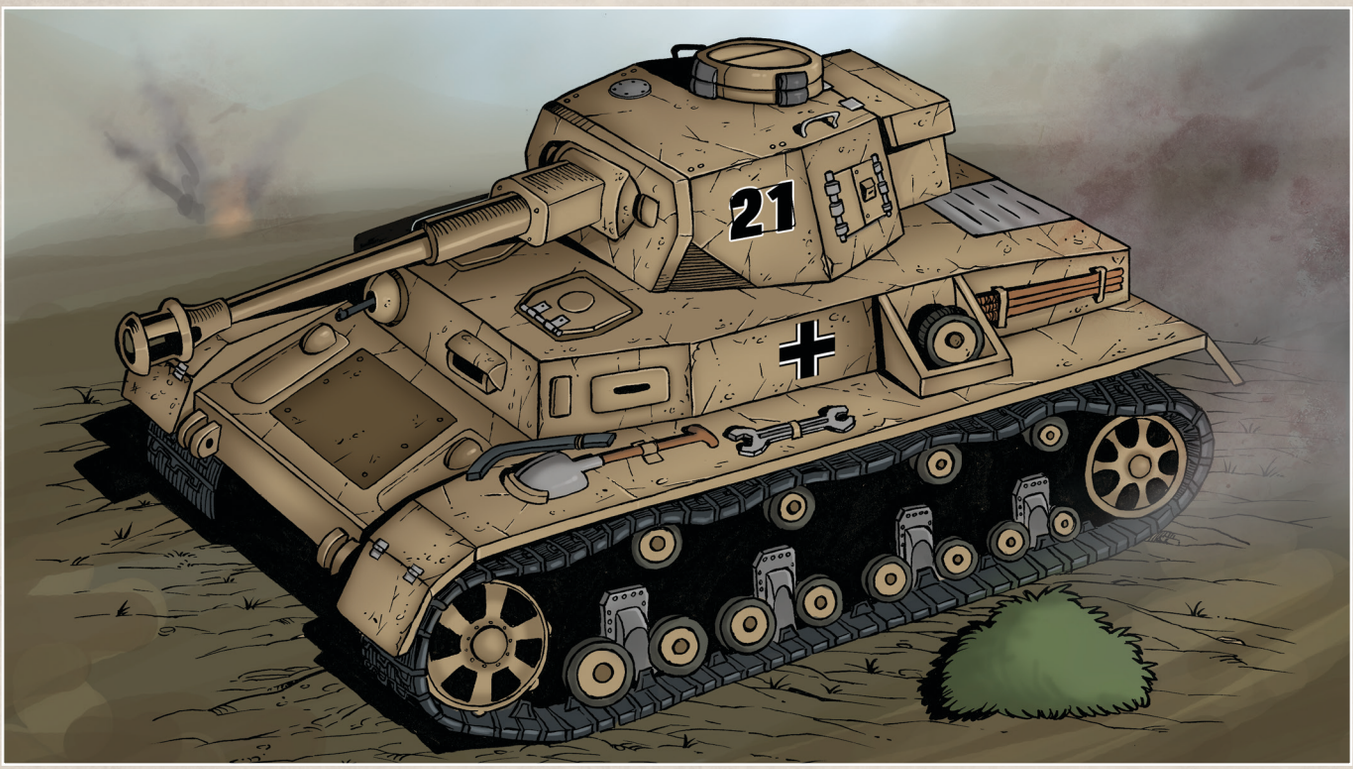
Nótese que en algunos casos las unidades vienen con **equipo adicional** como obligatoriedad, y en otros como posibilidad. En el primer caso, cuando la unidad tenga equipo adicional, se contará también el marcador y se sumará al coste de la unidad. De este modo se añadirá el marcador de mayor coste posible. Si hay varios del mismo coste se determinará uno de ellos al azar.

En el segundo caso, al ser de carácter opcional, se equipará al final de esta fase siempre y cuando queden PA disponibles.

El equipo adicional de las unidades gratuito siempre será equipado.

Adicionalmente, como nota aclaratoria debe observarse las diferentes opciones de equipo adicional entre defensivas y ofensivas:

Equipo Adicional	Marcadores
DEFENSIVO	HMG, Granadas, Bazuca, Mortero, Cuerpo a Tierra, Granada de Humo, Médicos, Mecánicos, Cortina de Humo.
OFENSIVO	MG, HMG, Granadas, Bazuca, MRL, Francotiradores, Lanzallamas.



Para el **resto de turnos** de despliegue, se sigue el orden indicado en la siguiente tabla conforme al resultado obtenido para la actitud de la IA en su fase de inicio. Independientemente de esto, siempre que estén disponibles se seleccionarán **cartas que otorguen PA en primer lugar, así como cartas de apoyo que se coloquen junto al EM** otorgando bonificaciones durante el juego (tendrán orden de prioridad 0).

DESPLIEGUE			
Resultado	**IA Variable** (Batallas Campales)	**IA Ofensiva** (Escenario Histórico)	**IA Defensiva** (Escenario Histórico)
≤ 3	**Defensa:** 1º. Artillería sin equipo adicional. 2º. Infantería con un equipo adicional defensivo para proteger a la unidad. 3º. Tanque sin equipo adicional. 4º. Cartas de Apoyo que potencien la defensa.	**Fuego de Supresión:** 1º. Infantería, con un equipo adicional ofensivo si es posible. 2º. Tanque sin equipo adicional. 3º. Artillería, con un equipo adicional si es posible. 4º. Cartas de Apoyo que potencien el ataque de las unidades.	**Fuego de Contención:** 1º. Infantería, con un equipo adicional defensivo si es posible. 2º. Artillería, con un equipo adicional si es posible. 3º. Tanque sin equipo adicional. 4º. Cartas de Apoyo que potencien la defensa.
4-7	**Asegurar:** 1º. Infantería con un equipo adicional ofensivo. 2º. Tanque, con un equipo adicional ofensivo si es posible. 3º. Artillería sin equipo adicional. 4º. Transporte con capacidad de disparo. 5º. Cartas de Apoyo que dañen la línea de suministros, en su defecto que potencien el ataque de las unidades.	**Reforzar:** 1º. Tanque sin equipo adicional. 2º. Transporte con Infantería con un equipo adicional ofensivo. 3º. Infantería con un equipo adicional ofensivo. 4º. Avión para utilizarlo contra la línea de suministros. 5º. Cartas de Apoyo para dañar a las unidades enemigas más peligrosas.	**Mantener:** 1º. Artillería con un equipo adicional defensivo. 2º. Infantería con un equipo adicional ofensivo y/o defensivo. 3º. Cartas de Apoyo que potencien la defensa. 4º. Tanque, con un equipo adicional defensivo si es posible. 5º. Avión que dañe a las unidades más peligrosas.
≥ 8	**Ataque:** 1º. Tanque, con un equipo adicional ofensivo si es posible. 2º. Transporte con Infantería, con un equipo adicional ofensivo si es posible. En su defecto con Artillería remolcada. 3º. Transporte con capacidad de disparo, y un equipo adicional si es posible. 4º. Avión para utilizarlo contra el EM. 5º. Cartas de Apoyo que potencien el ataque, y dañen al EM.	**Potencia de Fuego:** 1º. Tanque con dos equipos adicionales ofensivos. 2º. Transporte con Infantería, con un equipo adicional ofensivo si es posible. 3º. Cartas de Apoyo que dañen el objetivo de juego. 4º. Transporte con capacidad de disparo, y un equipo adicional si es posible. 5º. Avión que dañe el objetivo de juego.	**Superar:** 1º. Transporte con una Artillería remolcada. 2º. Transporte con capacidad de disparo. 3º. Tanque con un equipo adicional defensivo, o en su defecto un equipo ofensivo. 4º. Cartas de Apoyo que potencien el ataque de las unidades. 5º. Avión que dañe a las unidades más peligrosas.

Si hay más de una opción disponible para el mismo nivel de prioridad, coloca las unidades de mayor a menor coste, de forma que tras consultar la tabla, el jugador tenga las cartas seleccionables por filas (una fila por prioridad) y de izquierda a derecha por prioridad (si hay más de un tipo).

Una vez preparadas y seleccionadas las cartas que pueden desplegarse, se pasa a optimizar la cantidad de cartas y equipo adicional que se va a desplegar. **Se desplegará una carta de cada montón siguiendo el orden de prioridades.**

Si tras consultar la tabla no hubiera cartas de unidad disponibles que puedan desplegarse de acuerdo con los criterios establecidos por la tabla, o a la IA le sobrasen más de 3PA, se desplegarán cartas de apoyo de mayor a menor coste de despliegue de entre las disponibles. En cualquier otro caso la IA no desplegará más cartas en su turno.

Para la utilización de **cartas de apoyo** se siguen estas reglas generales:

- Si la carta de apoyo potencia el ataque (otorga bonificaciones), se desplegará sobre la carta más poderosa de la IA, con mayor coste de despliegue, siempre que pueda disparar este turno (que tenga unidades enemigas dentro de su alcance).

- Si la carta de apoyo potencia la defensa (otorga penalizadores), se desplegará sobre la unidad más poderosa del jugador, siempre que ésta pueda disparar contra alguna unidad de la IA este turno.

Cantidad de Cartas a Desplegar:

Como regla general se desplegará una determinada cantidad de cartas, que estará condicionada a la cantidad de PA disponibles en ese turno:

PA Disponible	Cartas de Desplegar
2-3	Desplegará 1 carta.
4-5	Desplegará 2 cartas. Si no es posible, se desplegará una sola carta con el valor de despliegue más alto posible.
6+	Desplegará de 1 a 3 cartas. Desplegará 1 carta con valor de despliegue 5+ si puede hacerlo, si no es posible desplegará 2 cartas de valor 3+. En su defecto, desplegará de 2 a 3 cartas de cualquier valor de despliegue.

El jugador debe combinar estos criterios generales de cantidad de cartas a desplegar, con las prioridades mostradas en la tabla anterior, para poder seleccionar las cartas a ser desplegadas.

Cualquier carta de prioridad 1, 2 y 3 que no haya sido desplegada, se dejará aparte ya que se gestionará durante la fase de descarte.

Por ejemplo: *en una batalla campal, el bando japonés gestionado por la IA está en actitud de Asegurar en su turno cuarto, y dispone de 7PA.*

En estas condiciones tiene las siguientes 7 cartas: Infantería Ligera (1PA), Infantería Pesada (2PA), tanque Tipo 95 HA-GO (4PA), artillería Tipo 96 25mm (3PA), artillería Tipo 94 37mm (2PA), y las cartas de apoyo: Camuflaje (3PA), Afortunado (1PA) y Trampas (2PA).

Tras consultar la tabla, ordena las cartas en montones por orden de prioridad de mayor a menor coste de despliegue y se revisa las cartas a desplegar. No hay cartas de prioridad 0.

Las cartas de prioridad 1 son las dos de infantería, por lo que se coloca la Infantería Pesada sobre la ligera al tener mayor coste.

Solamente hay una carta de prioridad 2, el tanque HA-GO.

Y las cartas de prioridad 3 son las dos artillerías, por lo que se coloca la Tipo 96 25mm sobre la otra de menor coste.

La cantidad de cartas a desplegar al tener más de 6PA sería una carta de coste 5+, al no haber cartas de ese valor se desplegarán dos cartas de valor 3+.

En primer lugar se despliega una Infantería Pesada que debe equiparse con un equipo ofensivo de manera obligatoria al azar (2PA+1PA). En segundo lugar se desplegará el tanque Tipo 95 HA-GO (4PA), con la MG gratuita.

Tras esto habremos agotado todos los puntos de acción.

Colocación en el Campo de Batalla:

Durante los **dos primeros turnos de despliegue,** la IA desplegará sus unidades lo más cercanas posible al **terreno** disponible que le otorgue cobertura y penalizadores al disparo enemigo.

El **resto de turnos** de juego, se seguirán estos criterios de despliegue:

- El despliegue de las unidades se realiza de **mayor a menor coste** entre las cartas seleccionadas.

- Por norma general se seguirá la regla de **Unidades Enfrentadas.** Esto es, que se desplegará la unidad de la IA en la misma columna que la unidad más cercana y más poderosa del jugador (con mayor coste de despliegue), siempre y cuando ésta pueda dañarla con el arma principal. Es decir, que su capacidad de penetración sea igual o superior al blindaje enemigo.
  Ejemplo: *el jugador tiene un tanque en su segunda columna, por lo que la IA despliega una artillería también en su segunda columna, siempre que su penetración sea igual o superior al blindaje de la unidad del jugador.*

- Si la unidad no puede igualar el **blindaje enemigo,** se desplegará frente a la siguiente unidad que cumpla la condición anterior.
  Ejemplo: *si la artillería anterior no pudiera igualar el blindaje del tanque del jugador, desplegará en la misma columna que otra unidad del jugador a la que pueda penetrar con su disparo.*

- Si no pudiera igualar ningún blindaje de unidades del jugador o no hubiera unidades, se desplegará lo más cercana posible a una carta de terreno vacío hasta la mitad del campo de batalla.

- Si tampoco se cumpliera la condición anterior, se desplegará lo más cercana posible al objetivo del juego.

- En cualquier otro caso, lo hará lo más cercana a sus propias unidades, o en su defecto al azar.

El despliegue de las **cartas de apoyo** se aplicará siempre sobre las unidades de mayor a menor coste, cuando afecte a unidades.

Por último, si a la IA le sobrasen PA los repartirá entre el equipo adicional de las unidad que ha desplegado priorizando entre las de mayor coste de despliegue.

Fase de Movimiento

El movimiento sigue las mismas reglas generales conforme a la actitud establecida por la IA en la fase de inicio. Si bien, en este punto se distingue entre las unidades dependiendo de si presentan o no heridas, y si tienen capacidad para otorgar PA.

Las **unidades desplegadas este turno no podrán moverse** a menos que una capacidad se lo permita.
De forma general, la IA moverá siempre desde la línea 6, la más próxima a su Estado Mayor en adelante, evitando dejar líneas sin unidades para no cortar su línea de suministros.

Durante los **dos primeros turnos** de movimiento, la IA moverá conforme a esta tabla:

ACTITUD INICIAL (TURNOS 1 Y 2)		
IA Variable (Batallas Campales)	**IA Ofensiva** (Escenario Histórico)	**IA Defensiva** (Escenario Histórico)
Asegurar Líneas: El movimiento va dirigido a conquistar las líneas 5 y 6 del campo de batalla, manteniendo la línea de suministros.	**Avanzar Líneas:** El movimiento va dirigido a alcanzar el objetivo del juego, o en su defecto llegar a la línea 4, manteniendo la línea de suministros.	**Reforzar Líneas:** El movimiento va dirigido a alcanzar el objetivo del juego, siempre y cuando haya al menos dos unidades en las líneas 5 y 6, manteniendo la línea de suministros.

Para el **resto de turnos** de movimiento, se sigue el resultado obtenido en la actitud de la IA:

OBJETIVOS			
Resultado	**IA Variable** (Batalla Campal)	**IA Ofensiva** (Escenario Histórico)	**IA Defensiva** (Escenario Histórico)
≤ 3	● **Asegurar:** las unidades se mueven con el objetivo de tomar las líneas 5 y 6.	● **Avanzar:** las unidades se mueven hacia el objetivo del juego, y en su defecto hacia la línea 4.	● **Asegurar Líneas:** las unidades se mueven con el objetivo de mantener las líneas 5 y 6.
4-7	● **Avanzar:** las unidades se mueven con el objetivo de controlar la mitad del campo de batalla, es decir las líneas 3 y 4.	● **Superar:** las unidades se mueven hacia el objetivo del juego, y en su defecto hacia la línea 3.	● **Reforzar:** las unidades se mueven hacia el objetivo del juego, y en su defecto hacia la línea 4.
≥ 8	● **Atacar:** las unidades se mueven con el objetivo de tomar todo el campo de batalla, es decir las líneas 1 y 2.	● **Atacar:** las unidades se mueven hacia el objetivo del juego, y en su defecto hacia la línea 2.	● **Superar:** las unidades se mueven hacia el objetivo del juego, y en su defecto hacia la línea 3.

Las unidades con **marcadores de heridas** en el campo de batalla, tendrán que realizar una tirada de dado adicional, antes de realizar su movimiento siempre y cuando haya unidades del jugador dentro de su alcance que pueda dañarla. Dependiendo del resultado obtenido actuarán de una determinada manera:

Heridas	Resultado	Unidades Heridas
1 HERIDA	**1 a 2**	La unidad retrocede una o varias casillas conforme a su movimiento.
	3 a 6	La unidad se mueve una o varias casillas hacia un terreno que le otorgue cobertura y bonificadores frente a disparos enemigos, si no es posible no mueve.
	7 a 10	La unidad actúa de forma normal conforme a la tirada de actitud.
2+ HERIDAS	**1 a 5**	La unidad retrocede una o varias casillas conforme a su movimiento.
	6 a 8	La unidad se mueve una o varias casillas hacia un terreno que le otorgue cobertura y bonificadores frente a disparos enemigos, si no es posible no mueve.
	9 a 10	La unidad actúa de forma normal conforme a la tirada de actitud.

Si las unidades se ven forzadas a retroceder, lo harán hacia su propio EM o en su defecto hacia unidades con capacidad de Sanar o Reparar. Del mismo modo, las unidades con capacidades de Sanar y Reparar, moverán prioritariamente hacia las unidades heridas del tipo que puedan atender.

Las unidades que **otorguen puntos de acción** al estar desplegadas, actuarán de esta manera dependiendo de las condiciones en el campo de batalla:

- Las unidades de **Grupo de Mando** (*2GM Tactics*), moverán solamente hacia adelante si frente a ellas no hay unidades enemigas dentro del alcance que puedan causarles daño. Como máximo, avanzarán hasta la línea 4 del campo de batalla. En cualquier otro caso, retrocederá o en su defecto moverá lateralmente si es posible para alejarse de la unidad del jugador.
- Las unidades de **Enlace de Comunicaciones** (*2GM Tactics*) y **Operador de Radio,** moverán solamente una casilla si se encuentran adyacentes a un terreno que les otorgue cobertura y penalizadores al disparo enemigo. En cualquier otro caso, retrocederá o en su defecto moverá lateralmente si es posible para alejarse de la unidad del jugador.
- La unidad de transporte con la carta **Suministros** equipada, moverá hacia la línea 6 con toda su capacidad de movimiento priorizando hacia terreno que le pueda otorgar tanto cobertura adicional como penalizadores al disparo enemigo.

Por último, de forma independiente a la actitud y órdenes de movimiento generales dadas en función a la tabla anterior, las unidades de la IA deben actuar con instinto de autoprotección:

- Siempre que haya varias opciones de movimiento disponibles se seleccionará como destino de movimiento el que permita a la unidad obtener bonificación de defensa del terreno.

- Una unidad que no pueda dañar a una unidad enemiga (por ser su poder de penetración inferior al blindaje de la unidad enemiga) y que no pueda ser asistida por otra unidad de la IA para neutralizar a la unidad enemiga (no hay unidades de la IA que puedan atacar a esa unidad enemiga), moverá para alejarse de esa unidad y si es posible intentará quedar fuera de su alcance de ataque.

Las unidades de la IA no realizarán ni **Asaltos** ni **Avances a Cubierto.**

Fase de Disparo

La fase de disparo se resuelve siguiendo este orden de prioridades:

1º. En primer lugar se resuelven todos los disparos de las unidades de la IA solamente con el **arma principal,** comenzando por las más alejadas del EM (líneas de la 1 hacia la 6). En caso de haber más de una unidad en esta situación comenzará la que tenga mayor coste de despliegue. Las unidades disparan contra objetivos o unidades enemigas dentro de su alcance siempre que su penetración iguale o supere al blindaje enemigo.

2º. Para seleccionar el objetivo del ataque, se sigue el siguiente orden:

1). Unidades con mayor coste de despliegue del jugador y que puedan ser aniquiladas por un impacto normal.
2). El objetivo del juego, ya sea el EM del jugador en una Batalla Campal o el objetivo indicado en un Escenario Histórico.
3). Unidades del jugador con marcadores de herida en su carta.
4). Las más próximas al EM de la IA o al objetivo del juego de la IA.
5). Cartas de Terreno sin ocupar, siempre que haya unidades del jugador más cercanas a ellas que de la IA.

3º. Se repite la secuencia anterior, pero esta vez con el **equipo adicional** que tengan las unidades.

Si hay varias opciones en cuanto a unidades que cumplen algunas de las condiciones anteriores, la IA seleccionará a la unidad del jugador que sea más fácil impactar (que no esté a cubierto o que necesite un menor resultado para impactar). En su defecto, seleccionará a una unidad ya atacada por otra para poder colocar un marcador sobre ella de Bajo Fuego de Contención.

Si la IA dispone de cartas de Ascenso, las usará en unidades no dañadas de tanques prioritariamente. Si no tiene ninguna en el campo de batalla, las usará en unidades no dañadas de artillería o de transporte con capacidad de ataque. Si no tiene unidades de este tipo las usará en la primera unidad de infantería no dañada que consiga eliminar a una unidad enemiga.

La IA usará cartas de apoyo como Afortunado, Fuego Sostenido, Suerte y Fuego Rápido (*2GM Tactics*), cuando ataque a objetivos (EM en Batallas Campales u Objetivos en Escenarios Históricos), o contra unidades que pueda romper la línea de suministros del jugador si son destruidas.

Fase de Volteo

De acuerdo con las reglas estándar, voltea las fichas de equipo adicional de las unidades de la IA durante esta fase. Al final de esta fase la IA jugará cualquier carta de Sobrecalentamiento (*2GM Tactics*) que posea sobre una unidad del jugador con equipamiento adicional, la más cercana a cualquier unidad de la IA.

Si hay varias opciones disponibles, selecciona una unidad de tanques, si aun así hay varias opciones selecciona una unidad al azar.

Fase de Descarte

Anteriormente el jugador conservó cartas de prioridad 1, 2 y 3. En esta fase se establece qué cartas se quedará la IA en su mano y cuáles de ellas serán descartadas.

- Durante los **2 primeros turnos de descarte,** la IA conservará una carta de unidad de cada nivel de prioridad del 1 al 3, preferentemente de mayor a menor coste.

- El r**esto de turnos,** dependiendo de la actitud de la IA se consultará esta tabla para establecer cuántas cartas de prioridad 1 a 3 se quedará. Si no hay cartas de algún tipo de prioridad, porque han sido desplegadas o porque la IA no tenía, no las podrá conservar:

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.

En el caso que haya más de una carta para mantener con el mismo coste de despliegue, se determinará al azar. El resto de cartas de prioridad 1 a 3 son descartadas de inmediato.

Después, la IA podrá quedarse con hasta un **máximo de 3 cartas adicionales** entre las que le resten siguiendo este orden:

1º. Resto de cartas de unidad, priorizando las de menor a mayor coste de despliegue.
2º. Resto de cartas de Apoyo, priorizando las de menor a mayor coste de despliegue.

El resto de cartas serán descartadas.

Siguiendo el ejemplo anterior: *la IA tenía en su mano las cartas de Infantería Ligera (1PA), artillería Tipo 96 25mm (3PA), artillería Tipo 94 37mm (2PA), Camuflaje (3PA), Afortunado (1PA) y Trampas (2PA). Tras consultar la tabla, esta indica que hay que mantener 1 carta de cada nivel de prioridad 1 a 3, de mayor a menor coste. Por lo que la IA conserva las cartas Infantería Ligera y Tipo 96 25mm. La carta de artillería Tipo 94 37mm será descartada. Además puede conservar hasta 3 cartas más adicionales. Como no dispone de más unidades, conservará las 3 cartas de apoyo.*

De este modo, en cada turno las cartas conservadas por la IA dependerán de la aparición de una carta más idónea, así como de sus propias necesidades y por tanto de su actitud.

Al contrario que en el juego estándar, el juego no termina cuando se acaba el mazo de la IA. El mazo de la IA vuelve a barajarse cuando éste se agota. El jugador perderá la partida si se agota su mazo, aunque puede barajar de nuevo y continuar jugando si así lo desea.

REGLAS ESPECIALES DE MOVILIDAD Y COMBATE AÉREO

MOVILIDAD: UNIDADES DE TRANSPORTE

Los Transportes son un tipo de unidad que gracias a sus capacidades específicas les permite transportar y/o remolcar a otras unidades. Vienen representados en el juego con el icono . Algunos de ellos pueden tener capacidad de disparo.

Movimiento

Existen diversas formas de mover a las unidades en el campo de batalla utilizando nuestras unidades de transporte. Para que una unidad de transporte pueda mover unidades de infantería o artillería debe tener inscrito en su carta las capacidades de **Transporte** y/o **Remolcar**. Ambas capacidades funcionan exactamente igual con la única salvedad que Transporte se refiere a unidades de infantería y Remolque se refiere a unidades de artillería.

Una unidad de transporte solamente puede mover a una unidad de infantería y una unidad de artillería a la vez. En ningún caso la unidad de transporte puede mover, cargar o descargar una unidad de infantería o artillería, y continuar su movimiento en el mismo turno.

Pueden suceder varios casos durante el movimiento:

1. **En el primer caso,** todas las unidades se encuentran ya desplegadas en el campo de batalla.

   - En la fase de movimiento, la unidad de infantería o artillería utiliza su propio movimiento para alcanzar la misma casilla donde se encuentra la unidad de transporte. La unidad de transporte carga la infantería o artillería.

     - *A continuación y en la misma fase, la unidad de transporte realiza su movimiento de manera normal. Podrá desplegar en el mismo turno a la unidad transportada o remolcada, si así lo desea.*

   - En la fase de movimiento, la unidad de infantería o artillería mueve pero no alcanza la casilla donde se encuentra el transporte. También puede ocurrir que la unidad de infantería o artillería carezca de movimiento, bien porque no tiene atributo de movimiento o bien porque se encuentra bajo los efectos de un marcador o carta de apoyo.

     - *Independientemente de que la unidad de infantería o artillería realice su movimiento o no pueda, la unidad de transporte gasta todo su movimiento para llegar a la misma casilla donde se encuentra la unidad transportada o remolcada. Después de cargar a la unidad transportada o remolcada, el transporte no puede mover más este turno.*

2. **En el segundo caso,** la infantería o artillería ya se encuentra desplegada sobre el campo de batalla, no así el transporte.

   - La unidad de transporte será desplegada en la fase de despliegue. No está permitido desplegar directamente sobre una unidad que se encuentre ya en el campo de batalla, por tanto desplegará en la casilla adyacente.

   - Si la unidad de transporte tiene inscrita en su carta la capacidad de Movilidad, podrá mover durante la fase de despliegue para situarse en la misma casilla que la unidad transportada o remolcada y cargar a la unidad. No podrá mover más ese turno.

3. **En el tercer caso,** el jugador despliega a la vez en su línea de despliegue una unidad de transporte acompañada de una infantería o artillería sumando ambos costes.

   - Si la unidad de transporte tiene inscrita en su carta la capacidad de Movilidad podrá mover en esa misma fase y desplegar a la unidad transportada o remolcada, si así lo desea. En caso contrario, no podrá mover este turno.

Despliegue de unidades transportadas o remolcadas

En todos los casos el despliegue de una infantería transportada o artillería remolcada se realiza en una casilla adyacente, ya sea a la izquierda o la derecha, del lugar que ocupa el transporte. Esta casilla debe estar libre de unidades (ya sean amigas o enemigas). También puede desplegar sobre casillas con cartas de terreno que se encuentren libres de unidades enemigas (por ejemplo: una trinchera o un bosque).

La unidad transportada o remolcada no podrá ser desplegada si ninguna casilla se encuentra libre, tampoco puede desplegar en la misma casilla donde se encuentra la unidad de transporte.

El despliegue de una unidad transportada o remolcada no tiene coste de acción, pero consume cualquier movimiento de la unidad.

Ninguna unidad puede mover después de haber sido desplegada de un transporte a excepción de las unidades con la capacidad **Mecanizada,** que aun pudiendo mover después, para desplegarse desde el transporte deben hacerlo en una casilla vacía.

Asaltos desde unidades de transporte

Una unidad de infantería desplegada desde un transporte no puede realizar asaltos, puesto que agota su movimiento al salir del vehículo. La excepción es la unidad con la capacidad **Mecanizada,** que puede mover después de haber sido desplegada de un transporte, por lo que sí que podría realizar un asalto.

Disparo contra unidades de transporte

Los disparos que se realicen contra una unidad de transporte que se encuentra transportando o remolcando, se resuelven contra el perfil de atributos del vehículo (contra su blindaje).

Las heridas que sufra el vehículo serán también anotadas sobre la unidad transportada o remolcada en su misma cantidad.

En caso de quedar destruido el transporte, también se eliminarán las unidades transportadas.

Las cartas de apoyo afectarán de forma normal y se resolverán contra la unidad de transporte, no podrán ser objetivo de ellas las unidades transportadas o remolcadas.

Ejemplo: *una carta de Mina Antitanque afectará al transporte, sin embargo una carta de Mina Antipersona no podrá utilizarse contra una unidad transportada mientras se encuentre en esa situación.*

Disparo desde el transporte

Los transportes que tengan capacidad de disparo podrán hacer uso de él en su fase correspondiente de forma normal, como cualquier otra unidad.

Sin embargo, las unidades transportadas no podrán disparar al encontrarse dentro del vehículo de transporte.

Del mismo modo las unidades remolcadas tampoco podrán disparar al encontrarse enganchadas al transporte.

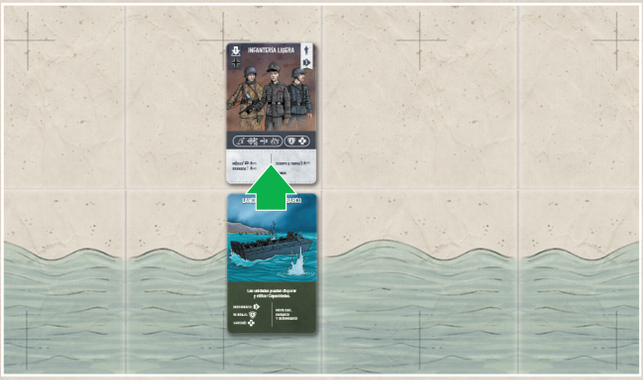
Lanchas de Desembarco (LCVP)

Son un tipo de unidad de transporte anfibio que permite a las unidades embarcar y desembarcar a través del Mar o incluso Ríos de gran caudal en determinados escenarios.

Las lanchas de desembarco o LCVP cuentan con la capacidad de **Embarco y Desembarco,** lo que les permite transportar todo tipo de unidades terrestres, aunque solamente puede llevar una unidad a la vez.

Las lanchas de desembarco funcionan de igual modo que las unidades de Transporte, con las siguientes excepciones:

- El embarque y desembarque se realiza desde la casilla frontal, no desde una casilla adyacente lateral como el resto de unidades de transporte.
- Las unidades transportadas pueden disparar dentro de las lanchas, así como hacer uso de sus capacidades.



Desembarco: ambas unidades (la lancha y la unidad transportada) se despliegan a la vez desde la mano del jugador a la línea de despliegue de Mar. La lancha realiza su movimiento y a continuación desembarca a la unidad transportada. Al salir de la lancha lo hará por su parte frontal y se considera una acción gratuita que consume todo el movimiento de ambas unidades.

Embarco: esta situación es inversa a la acción de desembarcar. La unidad que desea embarcar mueve hacia la lancha y embarca por su parte frontal, a continuación si la lancha no ha movido puede hacerlo.

Embarcar o desembarcar de una lancha no tiene coste de acción, pero consume cualquier movimiento de la unidad. Una unidad con la capacidad **Movilidad** no puede hacer uso de ella, ya que desembarcar de una lancha no se considera despliegue. Ninguna unidad puede mover después de haber sido desembarcada a excepción de las unidades con la capacidad **Mecanizada.**

Ejemplo: *una lancha puede transportar una unidad de transporte que a su vez puede transportar o remolcar a otra unidad. Pese a que la unidad de transporte puede hacer uso de sus capacidades (transporte, remolque,…), no puede mover después de salir de una lancha aunque tenga la capacidad Movilidad, ya que al salir agota todo su movimiento.*

COMBATE AÉREO

Los **Aviones** son un tipo de unidad con un gran poder destructivo que puede atacar en cualquier lugar del campo de batalla, vienen representados en el juego con el icono .

Tienen ciertas particularidades respecto al resto de unidades.

Movimiento

Los aviones no mueven sobre el campo de batalla como lo hacen el resto de unidades del juego, por ese motivo carecen de movimiento en su carta.

Despliegue

Los aviones se despliegan en la fase de despliegue como el resto de unidades, pero lo hacen junto al Estado Mayor. Permanecerán en ese lugar hasta que decidamos utilizarlos, retirándose al mazo de descarte tras su uso y los distinguimos según sus capacidades.

Se pueden aplicar cartas de apoyo sobre los aviones del mismo modo que si se tratara de otras unidades.

Ejemplo: *el jugador americano en su fase de despliegue utiliza la carta Fuego Sostenido sobre su unidad de B-25 Mitchell. Cuando realice su ataque este turno, le otorgará un bonificador a todos los disparos que realice con sus armas hasta el final del mismo.*

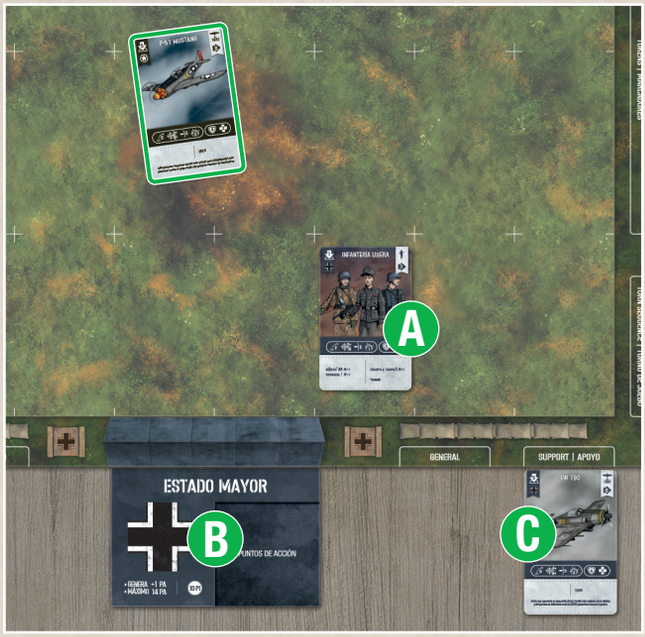
Disparos y Bombardeos

En la fase de disparo podemos decidir si utilizamos nuestra unidad de avión para disparar o bombardear.

En primer lugar los aviones, independientemente de su capacidad, seleccionan el objetivo al que atacarán. Pueden seleccionar uno de estos tres objetivos:

- Una casilla del campo de batalla.
- El EM enemigo.
- Una unidad de aviación situada junto al EM enemigo.

Los aviones, en ningún caso pueden alcanzar a varios objetivos a la vez.



Ejemplo: *el jugador americano utiliza su unidad de avión P-51 Mustang en la fase de disparo. Debe elegir uno de sus objetivos entre:*

a) una unidad de Infantería Ligera enemiga.
b) el Estado Mayor alemán.
c) un avión FW 190 enemigo.

Bombardero:

La capacidad **Bombardero** permite al avión atacar a varias casillas del campo de batalla. El jugador que lo controla leerá el texto de la carta y aplicará su ataque a las casillas indicadas. Tampoco puede afectar a varios objetivos distintos a la vez. Es decir, si el ataque va dirigido hacia varias casillas no puede afectar también al Estado Mayor enemigo. O si va dirigido contra el Estado Mayor no puede afectar a un avión que esté desplegado a su lado.

El disparo de los bombarderos se resuelve de la misma forma que con el resto de disparos contra unidades, se compara la penetración contra el blindaje enemigo y se aplican los modificadores oportunos por cobertura y por los efectos de las cartas de apoyo.

En caso que el jugador dispare a varias casillas y su ataque afecte a más de una unidad, se resolverá cada disparo de forma individual y por separado, atendiendo a las condiciones específicas de cada uno de ellos. Los disparos contra casillas se realizan en línea recta y de forma consecutiva, ya sea en línea horizontal o vertical, siempre y cuando la propia carta no especifique lo contrario.

Si al seleccionar varias casillas una unidad amiga se ve afectada, también se resolverá el disparo contra ella (es la única situación en la que puede darse fuego amigo).

Ejemplo: *el jugador británico utiliza la capacidad de bombardero del avión Mosquito y selecciona las casillas donde va a realizar su disparo (marcado en verde), también elige la dirección desde la que va a realizar el disparo. El mosquito tiene una penetración de 7, por lo que puede atravesar todos los blindajes de las unidades seleccionadas, y su impacto es de 4+/7+.*

En primer lugar dispara contra la artillería PAK40 que se encuentra dentro de una casa. El blindaje de la artillería aumenta a 5, lo que no es suficiente para anular la penetración del avión. Pero sí que aumenta su dificultad para impactar en +2/+2, haciendo que el disparo sea de 6+/9+.

En segundo lugar dispara contra un tanque STUG III con blindaje 5, logrará impactar con un resultado de 4+/7+.

En tercer lugar dispara contra la Infantería Pesada alemana con blindaje 2 que se encuentra en el interior de un bosque, aumentando su dificultad para impactar en +1/+1, y haciendo que el disparo aumente a 5+/8+.

Los aviones tipo bombardero, además, pueden equiparse con **HMG** pagando su coste adicional. Estas armas no pueden atacar a unidades terrestres ya que el bombardero realiza su ataque desde gran altura. Estas ametralladoras se utilizarán solamente para atacar a otros aviones tipo caza que intenten interceptarlos (se explica de forma detallada más adelante).

Interceptar

Solamente lo pueden realizar los aviones con la capacidad **Caza.**

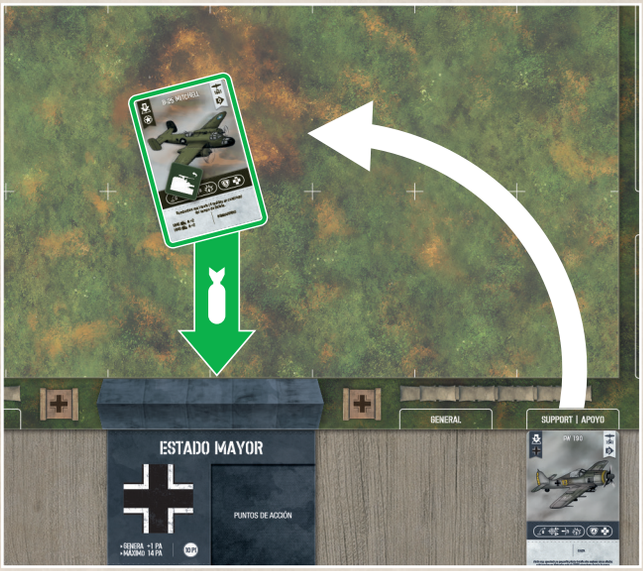
La misión del caza que intercepta es derribar al avión enemigo antes que este llegue a su objetivo. Esta habilidad permite fuera de nuestro turno de juego atacar con nuestro avión a otro avión enemigo.

Cuando el jugador enemigo anuncie el objetivo de su disparo con su avión, anunciaremos que realizamos una intercepción. Entonces utilizaremos nuestro caza desplegado junto al Estado Mayor para realizar un disparo al avión enemigo. Una vez anunciada la intercepción y tras este ataque nuestro caza será descartado.

En el caso de destruir el avión interceptado, no llevará a cabo su ataque. Si resulta dañado, verá modificado su disparo conforme a las heridas acumuladas. Si nuestro caza que intercepta resulta destruido, por ejemplo por un Anti-Aéreo enemigo o por fuego de las HMG enemigas, el ataque del enemigo continuará normalmente.

Si un bombardero enemigo está equipado con una o más HMG podrá disparar al avión que intercepta **antes** de que éste dispare contra él.

Ejemplo: *el jugador americano en su fase de disparo utiliza un avión B-25 Mitchell equipado con una HMG para atacar nuestro Estado Mayor, por lo que decidimos interceptarlo con nuestro caza FW 190.*



El bombardero al estar equipado con una HMG realizará el primer disparo contra el caza. Su HMG tiene una penetración de 4 y un impacto de 4+/9+, si impacta al caza que tiene blindaje 4 le hará 3 de daño derribándolo de inmediato. Afortunadamente para el caza obtiene un resultado de 3 en su tirada. A continuación, es turno del caza efectuar su disparo, con una penetración de 5 iguala el blindaje del bombardero. Tiene capacidad de impacto de 4+/8+, tira el dado y obtiene un 6 por lo que hace 3 de daño al bombardero enemigo. El bombardero es destruido antes de poder realizar su ataque contra nuestro Estado Mayor. Nuestro FW 190 se descarta tras su uso.

Escoltar

Solamente lo pueden realizar los aviones con la capacidad **Caza.**

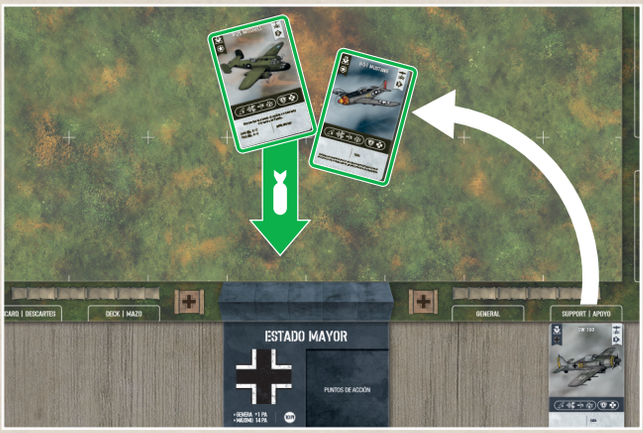
La misión del caza que escolta es evitar que un bombardero sea atacado antes de llegar a su objetivo. Esta habilidad permite en nuestro turno de juego que un caza acompañe a un bombardero cuando realiza su ataque contra un objetivo.

El caza puede haber sido ya desplegado en turnos anteriores y estar junto al Estado Mayor, o puede desplegarse en esa misma fase de despliegue (si se tienen puntos de acción suficientes). Podemos decidir **Escoltar** con nuestro **Caza** si el contrario decide **Interceptar** nuestro **Bombardero,** antes de que comiencen las tiradas de dados.

Ejemplo: *tras desplegar un bombardero y seleccionar el objetivo en la fase de disparo, el jugador enemigo decide interceptarlo con un avión que tenía desplegado junto a su Estado Mayor. Tras esto, decidimos utilizar un caza que también teníamos desplegado y realizar una escolta.*

El caza que realiza la escolta atacará en primer lugar a cualquier avión que realice una interceptación. En caso que se juegue partidas de más de dos jugadores, o con más de dos ejércitos, los jugadores pueden escoltar aviones aliados. Tras realizar una escolta, el avión será descartado, independientemente que haya o no disparado.

Ejemplo: *en nuestra fase de disparo utilizamos un avión B-25 Mitchell para atacar el Estado Mayor alemán.*



El jugador enemigo decide interceptar a nuestro bombardero con su caza FW 190 que tenía desplegado junto a su Estado Mayor. Decidimos entonces utilizar nuestro caza P-51 Mustang que teníamos también desplegado junto a nuestro Estado Mayor para darle escolta. En primer lugar realizará su ataque el avión P-51 Mustang que escolta contra el avión enemigo. Su penetración de 5 supera el blindaje de 4 del FW 190, y para impactar necesita obtener un resultado de 3+/8+ en su tirada para destruir a su enemigo. Tras tirar el dado obtiene un resultado de 7 por lo que causa 3 de daño al avión enemigo derribándolo. El caza americano es descartado tras su ataque. El bombardero ahora tiene vía libre para atacar el Estado Mayor alemán.

Anti-Aéreos

Existen unidades que tienen la capacidad **Anti-Aéreo (AA)** inscrita en su carta de referencia. Esta capacidad permite a la unidad disparar contra una unidad aérea fuera de su turno de juego. Las unidades con esta capacidad actúan de forma normal en su turno, si bien pueden realizar un único disparo fuera de su turno contra una unidad aérea dentro de su alcance de fuego.

Tienen la consideración de unidad aérea todos los aviones, así como las unidades de infantería que son lanzadas en paracaídas, independientemente que se utilice para ello la carta Paracaidistas (carta de 2GM Tactics) o cualquier otra carta o capacidad análoga.

Los AA pueden seleccionar a qué unidad disparan, excepto cuando un avión realiza una escolta. En tal caso deben disparar contra el avión que realiza la escolta de forma obligatoria. Las unidades AA siempre son las primeras en atacar.

Del mismo modo que el Estado Mayor se encuentra a una casilla adicional para el alcance de los disparos enemigos, también se encuentra a una casilla adicional para el alcance de la cobertura de los AA. A la misma distancia que el Estado Mayor se encontrará un avión desplegado junto a él.

Anti-Aéreos vs Paracaidistas/C-47 Skytrain *(carta de 2GM Tactics):* los AA no pueden disparar directamente contra estas cartas de apoyo, solamente podrán hacerlo contra una de las unidades de infantería así desplegadas, y que se encuentre dentro de su alcance.

Paracaidistas

Los paracaidistas son unidades de infantería lanzadas desde el aire mediante cartas de apoyo o capacidades especiales.

Despliegue de paracaidistas: solamente pueden desplegarse en la fase de despliegue por el jugador que tiene el turno. Pueden desplegarse en cualquier lugar del campo de batalla que esté libre de unidades, tanto amigas como enemigas.

Si se despliegan sobre una casilla de terreno recibirán una herida automáticamente. No pueden desplegarse sobre terreno infranqueable.

Asaltos de los paracaidistas: no pueden realizar **Asaltos** el turno que son lanzados. La acción de asaltar se inicia en la fase de movimiento, no en la fase de despliegue. Tampoco pueden lanzarse directamente contra una unidad enemiga en su misma casilla.

Disparos contra paracaidistas: una unidad de infantería paracaidista puede ser atacada por AA enemigos si es desplegada dentro de su alcance, pero no puede ser interceptada por cazas enemigos.

SECUENCIA COMPLETA DE DISPARO ENTRE UNIDADES AÉREAS La secuencia de disparo entre las unidades aéreas se resume y resuelve siempre en este orden:		
Orden de Disparo	**Unidad que dispara**	**Objetivo del Disparo**
1º	**Anti-Aéreo**	Dispara fuera de su turno a un avión que Escolta si lo hay, en cualquier otro caso al avión enemigo.
2º	**Escolta**	Avión que Intercepta, si lo hay.
3º	**HMG de Bombardero**	Avión que Intercepta, si lo hay.
4º	**Interceptor**	Dispara fuera de su turno a un avión enemigo.
5º	**Avión (caza o bombardero)**	Objetivo.

(Es importante seguir este orden, pues las unidades implicadas pueden sufrir heridas y aplicársele los penalizadores asociados, o resultar aniquiladas antes de poder actuar).

MARCADORES DE EQUIPO ADICIONAL

Cuando una unidad es desplegada con equipo adicional, coge el marcador correspondiente y lo coloca encima de la unidad. En la mayoría de los casos se trata de modificadores al disparo o armas adicionales con capacidad propia de disparo. Sus atributos se encuentran en la carta Resumen de su ejército.

Bazuca:
La unidad de infantería está equipada con lanzacohetes.

Cortina de Humo:
Una unidad de artillería o tanque equipada con la cortina de humo puede realizar un disparo adicional dentro de su alcance. Este disparo tiene éxito automático, no hay que realizar ninguna tirada de dado. A continuación voltea el marcador y coloca hasta tres marcadores de Humo en el campo de batalla. En la casilla objetivo, y opcionalmente en la casilla a izquierda y derecha del mismo.

Otorga un modificador de +2/+2 para ser impactado que afecta a todos los disparos (de ambos jugadores) a través de las casillas afectadas. Los marcadores permanecen en el lugar hasta la Fase de Inicio de tu siguiente turno. Sus efectos no son acumulables con la Granada de Humo.

Cuerpo a Tierra:
Indica la capacidad de una unidad de infantería para buscar cobertura en el terreno. Otorga un modificador de +1/+0 para ser impactado por el enemigo. Esta capacidad se considera siempre activa. Una unidad de infantería podrá estar cuerpo a tierra independientemente de que mueva o no.

Francotirador:
La unidad de infantería está equipada con un rifle de francotirador.

Granadas:
La unidad de infantería está equipada con granadas.

Granada de Humo:
Crea una nube de humo que envuelve a la unidad otorgándole un modificador de +1/+1 para ser impactado por el enemigo. Se puede utilizar en cualquier momento, tanto del turno propio como del turno contrario. Voltea el marcador y coloca un marcador de Humo sobre la unidad, cuyos efectos durarán hasta la Fase de Inicio del siguiente jugador.

Lanzallamas:
La unidad de infantería está equipada con lanzallamas. Cuando una unidad utiliza este arma contra un Edificio, esté o no ocupado, causa el daño automáticamente. Si hubiera una unidad en su interior, no se tiene en cuenta el blindaje. El D10 se tirará de todas formas para determinar si el ataque contra la unidad resulta ser un crítico.

Lanzallamas de Tanque:
Ciertas unidades blindadas pueden equiparse con un lanzallamas como equipo adicional.

Utiliza el perfil del lanzallamas de infantería a todos los efectos, así como las reglas adicionales descritas para el Lanzallamas.

HMG:
La unidad de infantería está equipada con una ametralladora pesada. Dispone de reglas especiales descritas en la capacidad **Despliegue** o **Repliegue**.

HMG de Tanque:
Ametralladora pesada equipada en vehículo.
Un vehículo que utilice su HMG volteará el marcador al ser utilizado.

Mecánicos:
Una unidad equipada con mecánicos tiene la capacidad de **Reparar**.

Médico:
Una unidad equipada con médicos tiene la capacidad de **Sanar**.

MG de Tanque:
Ametralladora ligera equipada en vehículo.
Un vehículo que utilice su MG volteará el marcador al ser utilizado.

Mortero:
La unidad de infantería está equipada con un mortero. Dispone de reglas especiales descritas en la capacidad **Despliegue** o **Repliegue**.

MRL Lanzacohetes Múltiple:
Se trata de un sistema de lanzacohetes no guiado equipado en vehículos. Un vehículo que utilice su MRL volteará el marcador al ser utilizado.

*Nota: esta capacidad en 2GM Tactics se llama **Howitzer.***

Zapadores:
Una unidad equipada con zapadores adquiere la capacidad Zapadores. Volteará el marcador al ser utilizado.

OTROS MARCADORES

Ascenso:
La unidad mejora su capacidad de disparo de forma permanente en -1/-1 por cada marcador de ascenso.

Artillería Autopropulsada:
La unidad sigue la regla avanzada de **Artillería Autopropulsada**.

Bajo Fuego de Contención:
La unidad tiene penalizadores al disparo y al movimiento. Ver reglas completas en la sección de **Fase de Disparo** del **Reglamento.**

Embarrado:
Se trata de un marcador que colocado en una casilla le otorga la condición de terreno difícil.

Humo:
Se trata de un marcador que colocado en una casilla le otorga penalizadores al disparo.

Objetivo:
se trata de un marcador que se coloca sobre una casilla para marcar objetivos de **Escenarios Históricos**.

CAPACIDADES ESPECIALES

Algunas cartas pueden tener una o más capacidades especiales inscritas en su carta de referencia, a modo de palabra clave. Los jugadores tienen a su disposición una carta Resumen con las más comunes. En este apartado se incluyen todas las capacidades de todos los juegos de la serie 2GM para mayor facilidad a la hora de su consulta, todos sus efectos se describen a continuación:

- **Alpinistas:** la unidad mueve una casilla adicional cuando cruza terreno con montañas. Solamente puede mover una casilla adicional aunque se mueva por más de una casilla montañosa durante el mismo turno.

- **Anfibio:** un vehículo con esta capacidad puede desplegarse sobre la primera línea de mar, además puede atravesar ríos por cualquier lugar. ***Ejemplo:*** *el jugador americano está combatiendo en el escenario de "Tarawa", que contiene casillas de mar. El jugador en su fase de despliegue decide gastar 3PA para desplegar un transporte LVT-1 Alligator en su línea de despliegue (primera línea).*

- **Anti-Aéreo:** puede realizar un disparo a una unidad aérea fuera de turno. Ver reglas completas en la sección de **Combate Aéreo**.

- **Anti-Tanque:** otorga un modificador de +1 de daño si el objetivo es un tanque.

- **Ataque a Tierra:** cuando una unidad con esta capacidad ataca a una unidad terrestre obtiene un bonificador a su impacto de -1/-1. No se aplica contra el Estado Mayor enemigo.

- **Bombardero en Picado:** cuando una unidad con esta capacidad recibe disparos de un Anti-Aéreo enemigo, éste último obtiene un penalizador al disparo de +1/+1.

- **Carga:** cuando una unidad con esta capacidad realice un asalto, obtendrá un bonificador a su impacto de -1/-1.

- **Cañón de Asalto:** la unidad se beneficia de un bonificador a su tirada de impacto de -1/-1 cuando dispara contra unidades de infantería.

- **Cazabombardero:** la unidad se beneficia de un bonificador a su impacto de -1/-1 cuando dispara contra aviones tipo Bombardero.

- **Cobertura Media/Completa:** otorga a la unidad que está en la misma casilla un penalizador a los disparos enemigos, así mismo puede otorgar una bonificación al blindaje adicional. Los modificadores a aplicar se especifican en la propia carta que otorga esta cobertura.

- **Coste de Lanzamiento:** las cartas con un coste de lanzamiento inscrito en ellas se desplegarán en el campo de batalla por el valor que se indique en el mismo, sustituyendo su coste de despliegue. ***Ejemplo:*** *La carta Ascenso para la constitución del mazo costaría 2PA, pero utilizarla en el campo de batalla no tendría coste.*

- **Despliegue Avanzado:** permite desplegar una carta de terreno artificial entre la segunda y la cuarta línea en una batalla campal, ambas incluidas. Es decir, añade una línea adicional del campo de batalla para poder ser desplegada en ella.

- **Despliegue o Repliegue:** las unidades de infantería equipadas con HMG y/o Mortero (con un icono de asterisco) siguen estas reglas especiales. Serán desplegadas en el campo de batalla con estas armas plegadas, es decir con el arma en color gris y por el lado de la cruceta. En ese estado no pueden disparar. Para poder utilizarlas será necesario montarlas.

  Para montar el arma (despliegue) basta con voltear el marcador, con el dibujo en blanco y sin cruceta, así se indica que tiene capacidad de disparo. Esta acción se puede realizar en cualquier momento del turno. En este modo, la unidad no podrá moverse.

  Para desmontar el arma (repliegue) se girará el marcador de nuevo en la fase de Voltear, si bien no podrá hacerse en el mismo turno en el que se ha montado.

  Ejemplo: *una infantería pesada es desplegada en el campo de batalla con un marcador de HMG. En su primer turno, la unidad avanza en su fase de movimiento y monta el arma para utilizarla en su fase de disparo, voltea el marcador para colocarlo por el lado del dibujo en blanco. En la fase de voltear no puede volver a girarlo porque el arma ha sido montada este turno. En su segundo turno, la unidad no puede mover porque tiene el arma montada. En la fase de disparo puede volver a disparar, si bien en la fase de voltear puede desmontar el arma. En su tercer turno, la unidad puede volver a mover normalmente e incluso montar el arma de nuevo para utilizarla nuevamente en la fase de disparo.*

- **Edificio:** no se retira la carta tras resultar destruida, sino que se voltea. Ver reglas completas en la sección de **Terreno** del **Reglamento**.

- **Embarcadas:** reduce en 1 su coste de despliegue si lo hace desde una lancha de desembarco, LCVP o desde a un vehículo con la capacidad **Anfibio**.

- **Embarco y Desembarco:** permite a las unidades tipo lanchas transportar unidades. Ver reglas completas en la sección de **Movilidad: Unidades de Transporte.**

- **Impenetrable:** el daño crítico que recibe la unidad se considera daño normal.

- **Incursión:** la unidad puede desplegarse en cualquier casilla del campo de batalla libre de enemigos. Suma 1 Punto de Acción adicional a su coste por cada línea adicional a partir de su línea de despliegue.

  Ejemplo: *el jugador británico despliega en su fase la carta de infantería de élite SAS, y lo hace en su tercera línea. La unidad tendrá un coste en total de 6PA sin contar su equipo adicional (4PA de coste de despliegue + 2PA al desplegarlo en tercera línea).*

- **Indestructible:** una carta de terreno con esta capacidad es inmune al daño recibido. El daño no le afecta y no puede retirarse del campo de batalla.

- **Infiltración:** el jugador enemigo no suma puntos de acción por su línea de suministros en la misma línea donde se encuentre esta unidad. No se interrumpe la línea de suministros, simplemente no suma por la línea afectada en cuestión.

  Ejemplo:
  El jugador americano despliega en su fase correspondiente una unidad de Rangers junto con la carta Paracaidistas en su quinta línea. El jugador alemán, en su fase de Estado Mayor cuenta con una unidad en su línea de despliegue, dos unidades en su segunda línea y otra unidad en su tercera línea. Como la unidad estadounidense bloquea la segunda línea alemana, solamente sumará PA por su primera y tercera línea, es decir 2PA por su línea de suministros.

- **Intercambio:** el equipo adicional con este icono de doble flecha podrá intercambiar su arma principal por esta arma añadiendo su coste cuando sea desplegada. El lanzallamas sustituye al cañón principal. Utiliza el perfil del lanzallamas de infantería a todos los efectos, así como las reglas adicionales descritas para el Lanzallamas.

- **Intercomunicado:** la unidad puede desplazarse automáticamente de una carta de terreno Túneles a otra, gastando todo su movimiento. Debe tener capacidad de movimiento para poder desplazarse.

- **Largo Alcance:** aumenta en 1 al alcance máximo del arma principal, con un penalizador al impacto de +3/+3 si se dispara solamente en esa casilla adicional. El alcance que aumenta es únicamente el inscrito en la carta de unidad, no puede aplicarse sobre el equipo adicional si tuviera.

- **Marcha:** otorga +1 al movimiento de la unidad gastando 1 Punto de Acción adicional. Solamente se puede utilizar una vez por turno durante la Fase de Movimiento.

- **Mecanizada:** puede utilizar su capacidad de movimiento después de ser desplegada de vehículos de transporte, incluso aunque previamente haya movido en el mismo turno de juego.

- **Montada:** hace referencia a unidades de infanterías equipadas con bicicletas o montadas a caballo. Permite mover una casilla adicional a la unidad, siempre y cuando renuncie a su ataque en la fase de Disparo.

- **Montañeros:** la unidad se beneficia de un bonificador a su tirada de impacto de -1/-1 y un +1 al blindaje cuando se encuentre en terreno natural con montañas.

- **Motorizada:** son unidades de infantería transportadas en vehículos sin blindaje (camiones, motocicletas, etc.). Permite mover una casilla de su movimiento en diagonal.

- **Movilidad:** una unidad con esta capacidad puede moverse después de haber sido desplegada.

- **Múltiple (X):** la unidad puede realizar varios ataques con su arma principal con un penalizador al impacto de +1/+1 por cada disparo adicional contando a partir del segundo. Una unidad con la capacidad Múltiple (1) indica que puede realizar un segundo disparo con su arma principal. Existen unidades con otro tipo de cañón especificado en su carta como segunda arma principal con distinta penetración y daño, en tal caso se utilizará ésta arma como disparo adicional sin penalizadores.

  Ejemplo 1: *el tanque alemán Panzer I tiene en su perfil la capacidad Múltiple (1), por lo que podrá realizar dos disparos con su arma principal. No posee un segundo cañón. El primer disparo lo hará impactando a 8+/10, mientras que el segundo disparo impactará a 9+/10.*
  Ejemplo 2: *el tanque alemán MAUS tiene en su perfil la capacidad Múltiple (1), por lo que podrá realizar dos disparos. Sin embargo tiene un segundo cañón como arma principal. El primer disparo lo hará con su arma principal impactando a 4+/7+. Su segundo disparo también impactará a 4+/7+ pero tendrá una penetración de 6 y un daño de 2.*

- **Obuses:** cuando una unidad con esta capacidad dispara contra un Edificio ocupado obtiene un +2 en penetración y un +2 al daño. Contra un edificio vacío suma 2 al daño.

- **Paracaidistas:** la unidad puede desplegar en el campo de batalla como si lo hiciera junto con la carta de apoyo Paracaidistas. Ver reglas completas en la sección de **Combate Aéreo**.

- **Permanente:** una carta con esta capacidad no se descarta tras su uso. Permanece en juego toda la partida hasta que sea destruida. Una carta de apoyo de equipo permanente se descartará si la unidad a la que le afecta resulta destruida.

- **Preparación:** antes del inicio de la partida, el jugador escoge una carta de un ejército amigo (Aliados o Eje) por cada carta que contenga la palabra PREPARACIÓN en su mazo, y la deja en un lado del campo de batalla boca abajo. No pueden escogerse cartas con la palabra SOLO (Ej: solo americanos). Cuando utilice la carta con la palabra PREPARACIÓN se aplican los efectos que indique dicha carta.

- **Punta Hueca:** otorga un modificador de +1 en la penetración si el objetivo es un tanque.

- **Reconocimiento:** el terreno difícil no afecta a la unidad. Se mueve por él como si se tratase de terreno normal.

- **Remolcar:** la unidad tiene la capacidad de remolcar unidades de artillería. Ver reglas completas en la sección de **Movilidad: Unidades de Transporte**.

- **Reserva:** reduce en 1 su coste de despliegue si hay ya desplegada alguna unidad aliada en el campo de batalla.

  Ejemplo: *el jugador despliega en su fase una infantería ligera, y a continuación una unidad con la capacidad Reserva, esta segunda unidad tendrá un coste de -1PA al haber previamente otra unidad aliada en el campo de batalla.*

- **Reparar:** al utilizar esta capacidad retira una herida a una unidad de artillería, tanque o transporte a una casilla de alcance. Esta capacidad solamente se puede utilizar una vez por turno.

- **Sanar:** al utilizar esta capacidad retira una herida a una unidad de infantería o artillería a una casilla de alcance. Se puede aplicar sobre sí misma. Esta capacidad solamente se puede utilizar una vez por turno.

- **Siberianos:** la unidad no se ve afectada por terreno nevado, mueve una casilla adicional y se beneficia de un bonificador a su tirada de impacto de -1/-1 mientras combate bajo estas condiciones.

- **Sinergia:** cada unidad adicional de su bando con la misma capacidad de Sinergia desplegada en el campo de batalla otorga 1 Punto de Acción adicional en la fase de Estado Mayor.

  Ejemplo: *un solo Enlace de Comunicaciones desplegado en el campo de batalla no tiene efectos adicionales. Dos Enlaces de Comunicaciones con Sinergia desplegados en el campo de batalla otorgan 1PA adicional en la fase de Estado Mayor. Tres Enlaces de Comunicaciones desplegados en el campo de batalla otorgan 2PA adicionales en la fase de Estado Mayor.*

- **Súper Pesado:** una unidad con esta capacidad no puede entrar ni cruzar terreno difícil, si por cualquier motivo acabase en terreno difícil quedará inmóvil. Tampoco puede atravesar puentes.

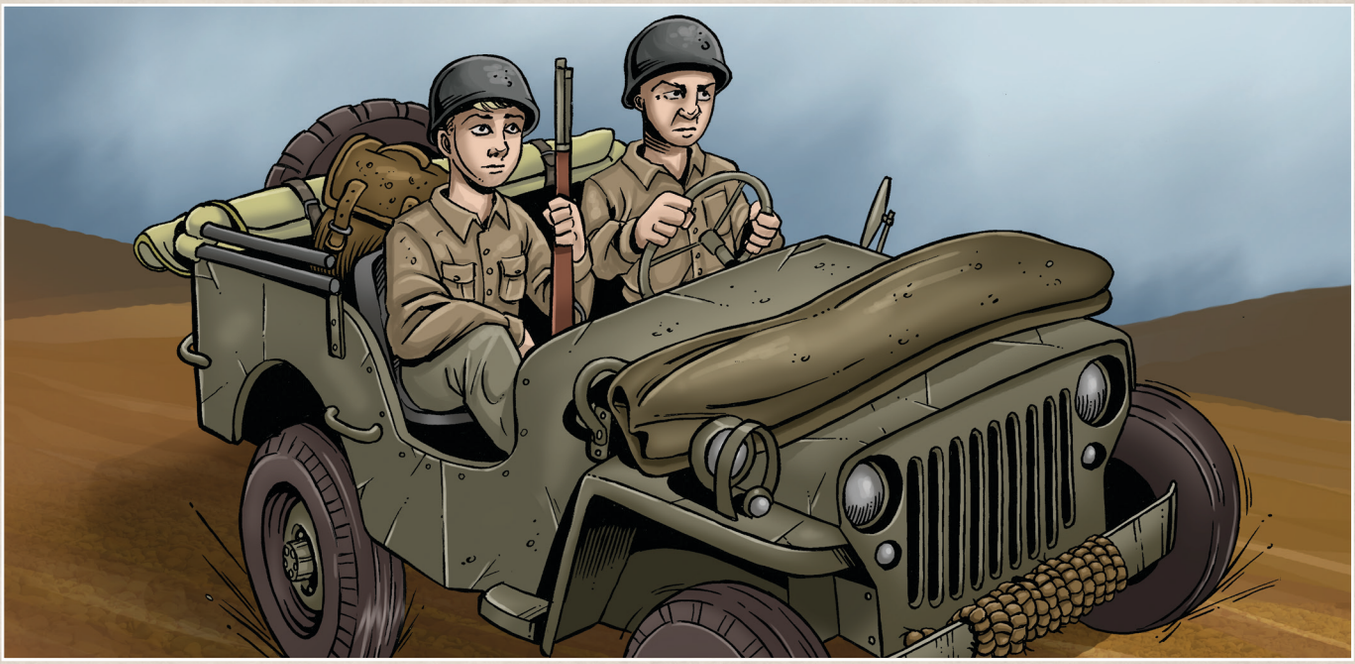
- **Terreno Difícil:** las unidades gastarán todo el movimiento que les reste para entrar en este tipo de terreno. También gastarán todo su movimiento para salir de este tipo de terreno, o para avanzar entre casillas con esta capacidad.

  Ejemplo: *en su primer turno, la unidad de tanque avanza 1 casilla para acercarse a un bosque, y el resto de su movimiento lo gasta para meterse en él (terreno difícil). En su siguiente turno podrá avanzar una casilla gastando todo su movimiento saliendo del bosque, ya sea para entrar en otra casilla de bosque adyacente o saliendo del mismo.*

- **Transporte:** la unidad tiene la capacidad de transportar unidades de infantería. Ver reglas completas en la sección de **Movilidad: Unidades de Transporte**.

- **Zapadores:** la unidad de zapadores puede retirar cartas de terreno de alambres, barreras, minas antipersona y minas antitanque sobre el campo de batalla en casillas adyacentes ortogonalmente. Además, si una unidad de zapadores se encuentra sobre terreno difícil, el resto de unidades aliadas podrán atravesarlo como si se tratase de terreno normal.

  Una unidad de zapadores puede cruzar un río libremente por donde desee. Así mismo, una unidad de zapadores situada sobre una carta de Río podrá construir un puente provisional para que otras unidades aliadas puedan cruzarlo mientras permanezca en ese lugar.



REGLAS AVANZADAS PARA BATALLAS CAMPALES

En este apartado se recogen todas las **reglas opcionales** que pueden aplicarse en las Batallas Campales. Estas reglas serán pactadas de **mutuo acuerdo** por los jugadores antes del inicio de la partida, pudiendo seleccionar todas, algunas o ninguna de las mismas. Cada una de estas reglas tiene una carta asociada que se colocará en el campo de batalla a modo de recordatorio:

Mariscal de Campo: con esta regla opcional se podrá jugar desplegando un general desde el inicio de la partida.

Los jugadores pueden elegir un general durante la configuración de su mazo, para que dirija a su ejército desde el comienzo de la batalla y aplicar sus habilidades desde el inicio de la partida.

Durante la batalla, los jugadores pueden poner en juego la carta "General" para cambiarlo por otro y beneficiarse así de los nuevos efectos que éste otorgue, pero no puede poner de nuevo en juego al mismo general para aplicar sus efectos dos veces.

Ejemplo: *el jugador americano selecciona al general Marshall para el inicio de la batalla y así poder beneficiarse de los 3PA adicionales que otorga este general. Durante el transcurso de la partida, el jugador americano utiliza su carta "General" cambiando al general Marshall por el general Patton.*

Préstamo y Arriendo: con esta regla opcional se minimiza el efecto "bola de nieve" que sucede en algunas partidas cuando un jugador tiene una ventaja muy grande, en unidades y puntos de acción, respecto al jugador contrario.

Un jugador puede autoinfligirse un determinado número de heridas en su fase de Estado Mayor para recibir los mismos Puntos de Acción de forma inmediata. Si alcanza la misma cantidad de heridas que Puntos de Impacto (PI) marque su tablero de Estado Mayor perderá automáticamente la partida. Para poder hacer uso de esta regla, nuestro Estado Mayor debe estar dentro del alcance de disparo de una unidad terrestre enemiga. Estos puntos se obtienen de manera independiente al punto de acción que genera el Estado Mayor en su turno.

Ejemplo: *el jugador americano en su fase de Estado Mayor anuncia a su rival que desea utilizar la Ley de Préstamo y Arriendo, ya que una artillería enemiga está dentro del alcance de su EM. Decide infligirse 3 heridas para recibir de forma automática 3PA. Los puntos acumulados los gastará en la fase de despliegue para desplegar una unidad que no habría podido desplegar de otra manera.*

Terreno Extenso: con esta regla opcional una carta de terreno puede ocupar un mayor número de casillas.

Todas las cartas de terreno artificial que no contengan la palabra "Edificio" ni sean Ruinas o Escombros, pueden colocarse de forma horizontal, aumentando su coste de despliegue en 1PA, para afectar a dos o tres casillas adyacentes. Si la carta tiene Puntos de Impacto (PI) no cambian, y si resulta destruida se retira del juego y de todas las casillas a las que afectara.

Ejemplo: *el jugador decide colocar una carta de Trinchera desplegada en horizontal para que afecte a dos casillas en su segunda línea. Su coste de despliegue será de tres en lugar de dos y sus PI siguen siendo 4.*

Despliegue Inicial: con esta regla opcional los jugadores pueden situar unidades dentro del terreno desplegado antes del inicio de la batalla a modo de puntos de observación o puestos de avanzada.

Ambos jugadores comenzarán la partida con 5 Puntos de Acción y robarán 5 cartas de su mazo de forma normal, pudiendo cambiar sus cartas una vez si no estuvieran conformes con ellas.

A continuación, los jugadores determinarán quién comienza la partida. Para ello utilizarán los puntos de acción que deseen en secreto (a puño cerrado en modo de puja) y los sumarán a la tirada del dado de 10 caras.

La diferencia con el modo clásico radica en que con los puntos de acción utilizados, cada jugador, podrá desplegar cartas de Terreno en su segunda y tercera línea, así como el mismo número de puntos de acción en cartas de Unidad de su mano.

Las condiciones para desplegar estas unidades son que deben hacerlo únicamente dentro de las cartas de terreno utilizadas y que su valor total, coste de despliegue y equipo adicional, no puede superar el coste del terreno en el que se sitúa dicha unidad.

Ejemplo: *el jugador A puja 3PA, por lo que decide desplegar una carta de Casa (coste 3) en su segunda línea con una Infantería Pesada dentro de ella equipada con HMG (Coste Infantería Pesada 2 + equipo HMG 1).*

Ejemplo: *el jugador B puja 2PA, por lo que decide desplegar una carta de Trincheras (coste 2) en su tercera línea con una Infantería Pesada. Al tener el coste de 2, no podría equiparse con nada más para no superar el límite de su carta de terreno.*

Los jugadores no están obligados a desplegar unidades si no desean hacerlo. Tampoco repondrán su mano en el caso de que lo hagan.

El jugador que haya ganado la tirada o puja inicial desplegará las cartas de terreno y de unidades en primer lugar. También será quien inicie la partida.

Ejemplo Completo:

El jugador alemán obtiene la siguiente mano de 5 cartas y decide quedárselas.

A continuación decide utilizar sus 5 PA para sumar a su tirada. Lanza el D10 y obtiene un 8, que sumado a los puntos gastados hacen un total de 13.

Enfrentada a la tirada del otro jugador de 6 más 2PA gastados, gana la puja.

Como ha ganado la tirada será el primer jugador en colocar sus cartas de Terreno y de Unidad, lo hace de la siguiente manera:

Sitúa una carta de Casa (3 PA) en su segunda línea con un Pak40 (3 PA) en su interior y, una carta de Trincheras (2 PA) en su tercera línea con una Infantería Ligera equipada con Granadas (1 PA+1 PA).

No podría equipar a esta infantería con Cuerpo a Tierra aunque tuviese puntos de acción sobrantes al sobrepasar el valor de la carta de terreno.

A continuación el otro jugador hará su despliegue de cartas de terreno y unidades.

El jugador alemán será el jugador inicial y comenzará la partida sin Puntos de Acción en su Estado Mayor y con las 3 cartas restantes en su mano.

REGLAS AVANZADAS PARA BATALLAS CAMPALES Y ESCENARIOS

En este apartado se recogen todas las **reglas opcionales** que pueden aplicarse tanto en Batallas Campales como en Escenarios Históricos. Estas reglas serán pactadas de **mutuo acuerdo** por los jugadores antes del inicio de la partida, pudiendo seleccionar todas, algunas o ninguna de las mismas. Cada una de estas reglas tiene una carta asociada que se colocará en el campo de batalla a modo de recordatorio:

Equipo Adicional en el Suelo: con esta regla opcional el equipo adicional de la infantería queda en el campo de batalla para ser utilizado por otras unidades.

Cuando una unidad de infantería es destruida, su equipo adicional ofensivo no se retira del campo de batalla sino que queda en la misma casilla donde la unidad resultó destruida. Cualquier unidad de infantería con la misma capacidad para utilizar dicho equipo lo puede recoger para equipárselo o puede intercambiarlo si ya tiene equipado alguno. El equipo intercambiado se retira del juego.

Esto afecta a los marcadores de: Granada, HMG, Mortero, Bazuca, Francotirador y Lanzallamas.

Ejemplo: *el jugador alemán destruye una unidad de Infantería Pesada americana equipada con HMG y Cuerpo a Tierra. El marcador de HMG queda en la misma casilla del campo de batalla. En su siguiente turno, el jugador americano mueve una Infantería Pesada equipada con Mortero decide cambiar su arma y equiparse con la HMG.*

Ataque Táctico de Artillería: con esta regla opcional se puede solicitar un ataque de artillería pesada de larga distancia o de artillería naval a cualquier lugar del campo de batalla, perfecto para romper posiciones bien defendidas o contrarrestar ofensivas enemigas.

Un jugador, después de recibir todos sus Puntos de Acción en su fase de Estado Mayor puede solicitar un ataque de artillería a cualquier casilla del campo de batalla. No está permitido disparar a un Estado Mayor enemigo ni a los aviones desplegados junto a éste con este ataque.

Por cada punto de acción que el jugador utilice en este ataque añade un punto de Penetración y resta un punto a su Impacto Normal e Impacto Crítico comenzando desde el número 10.

Solamente podrá realizar un ataque táctico de artillería por turno y podrá gastar hasta un máximo de 9PA para realizar este ataque.

ATAQUE TÁCTICO DE ARTILLERÍA

PA Gastados	Penetración	Impacto
1	1	10/10
2	2	9+/9+
3	3	8+/8+
4	4	7+/7+
5	5	6+/6+
6	6	5+/5+
7	7	4+/4+
8	8	3+/3+
9	9	2+/2+

Ejemplo: *si el jugador en su fase de Estado Mayor gasta 2PA, hará un ataque de Penetración 2 e Impacto 9+/9+. Si gastara 5PA, haría un ataque de Penetración 5 e Impacto 6+/6+.*

Salvación extra por Blindaje: con esta regla opcional los jugadores pueden realizar una tirada de salvación por blindaje adicional con sus unidades, esto hace que las unidades más pesadas permanezcan más tiempo en el campo de batalla y sea más difícil destruirlas.

Todas las unidades tienen una tirada adicional basada en su Blindaje para evitar cualquier impacto sufrido. Para evitar un impacto, ya sea normal o crítico, la unidad debe obtener un resultado igual o inferior al blindaje que tenga en ese momento. Cualquier bonificador al blindaje que esté en juego se tendrá en cuenta para esta tirada, como por ejemplo el blindaje adicional que otorgan las cartas “Atrincherada” o “Casa”. Si la unidad evita un impacto crítico, recibirá 1 herida. Si evita un impacto normal, no recibirá daño alguno.

Ejemplo: *un M4 Sherman (Impacto 5+/9+) dispara contra un Tiger en su turno obteniendo un resultado de 7. A continuación el jugador alemán realiza una tirada de salvación. El Tiger tiene un blindaje de 6, por lo que debe obtener un resultado de 6 o menos para anular el impacto.*

Artillería Autopropulsada: con esta regla opcional los blindados de mayor coste del juego, la artillería autopropulsada, aumentan su poder ofensivo al beneficiarse de un mayor alcance de fuego.

Todos los vehículos autopropulsados pueden realizar disparos más allá de su alcance siempre que se cumplan estas condiciones:

- Que el objetivo del disparo esté dentro del alcance de cualquier otra unidad terrestre propia.
- Que por cada casilla adicional fuera de su alcance se penalice un +1/+1 a su disparo.

Este disparo solamente se puede realizar con el arma principal, y no existe el Impacto Crítico en este tipo de disparos, se considera Impacto Normal.

Ejemplo: *el jugador alemán en su fase de disparo quiere acabar con el M4 Sherman estadounidense. El Brummbär alemán tiene un alcance de 4 y un impacto de 6+/8+. Como se encuentra fuera de su alcance utiliza la opción de disparo con su Artillería Autopropulsada.*

Para ello comprueba que el blindado enemigo está dentro del alcance de otra unidad suya, la motocicleta BMW R75, por lo que procede a calcular el impacto. El M4 Sherman se encuentra a 6 casillas de distancia de la Artillería Autopropulsada por lo que cuenta con un penalizador adicional de +2/+2 a su impacto.

El disparo se resuelve a 8+/10, considerándose el impacto crítico como normal.

A continuación se enumeran los blindados que se consideran **Artillería Autopropulsada**. Los jugadores colocan sobre ellos un marcador de **Artillería Autopropulsada** cuando los desplieguen en el campo de batalla para recordar esta regla opcional:

- **ESTADOS UNIDOS:** M7 Priest y M12 GMC.
- **ALEMANIA:** Bison, Hummel, Brummbär y Sturmtiger.
- **ITALIA:** Semovente 47/32 y Semovente 75/18.
- **UNIÓN SOVIÉTICA:** SU-152.
- **JAPÓN:** Tipo 1 HO-NI II y Tipo 4 HO-RO.
- **REINO UNIDO:** Bishop.
- **FRANCIA:** Somua SAU-40.

Bote de Humo: con esta regla opcional las unidades de infantería se pueden equipar con botes de humo, perfectos para realizar asaltos o avances a cubierto.

Durante su fase de despliegue cualquier infantería se puede equipar con un bote de humo por un coste adicional de +1 Punto de Acción. Coloca un marcador de granada de humo sobre la unidad para representarlo. Los botes de humo equipados por la infantería tienen un solo uso, por lo que su marcador debe retirarse después de su utilización. Se considera Equipo Adicional defensivo.

Una infantería equipada con un bote de humo puede utilizarla de dos maneras posibles:

- En cualquier momento del juego, ya sea en su turno o en el turno enemigo (antes de la tirada de dados) sobre sí misma y en su casilla a modo de Granada de Humo para generar una nube de humo que envuelva a la unidad. Se siguen las reglas de Granada de Humo del reglamento, es decir, le proporciona un penalizador frente a disparos enemigos de +1/+1 y dura hasta la fase de inicio del siguiente turno.

- En su fase de disparo, sustituyendo uno de sus ataques, sobre cualquier casilla del campo de batalla dentro del alcance del arma que dispara a modo de Cortina de Humo, para generar una nube de humo sobre el terreno. Se siguen las reglas de Cortina de Humo del reglamento, es decir, afecta hasta tres casillas y proporciona un penalizador mutuo frente a disparos a través de las casillas afectadas de +2/+2 que dura hasta la siguiente fase de inicio del jugador que lo utilizó.

Tabla de Impactos: con esta regla opcional se anula por completo el azar que provocan las tiradas de dados, se suprimen por tanto todas las tiradas de D10 que se realizan para Impactar y se sustituye por una determinada cantidad de daño que viene indicada en la tabla que figura más abajo. Esto hace que el juego sea completamente táctico.

Cuando el jugador procede a disparar contra una unidad enemiga busca en la tabla la casilla que corresponde a su Impacto normal (filas) y su Impacto crítico (columnas). La casilla resultante obtenida es la casilla inicial de daño que provoca esta unidad.

A continuación, el jugador resta su capacidad de **Penetración** contra el **Blindaje** enemigo:

- Si el valor resulta positivo, empezando por la casilla resultante de esta tabla (casilla inicial), mueve hacia la derecha tantas posiciones como dicho resultado. La casilla obtenida será el daño final que realiza. Si al realizar esta acción llega a la zona de la tabla de "Unidad Aniquilada", la destruye inmediatamente.
- Si el valor resulta negativo, el jugador no realiza ningún daño a la unidad.
- En caso de que el valor de la resta sea cero se tomará como resultado la casilla inicialmente obtenida como daño final.

Ejemplo: *Un Tiger (Impacto 4+/8+) dispara contra un M4 Sherman. Al buscar la casilla de daño inicial obtendría un 2. A continuación, el jugador alemán resta la penetración del Tiger de 8 contra el blindaje del Sherman de 5 siendo 3. El jugador toma como resultado final tres casillas hacia la derecha (que correspondería a la casilla 4+/5+) haciendo finalmente 3 de daño.*

IMPACTO NORMAL \ IMPACTO CRÍTICO	10	9+	8+	7+	6+	5+	4+	3+	2+	1+
10	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3
9+	1	1	1	1	1	1	2	2	3	3
8+	1	1	1	1	1	2	2	3	3	4
7+	1	1	1	1	2	2	3	3	4	4
6+	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5
5+	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
4+	2	2	2	2	3	3	4	5	5	5
3+	2	2	2	3	3	4	4	5	5	5
2+	2	2	3	3	4	4	5	5	5	5
1+	3	3	3	3	4	4	5	5	5	5

UNIDAD ANIQUILADA

Por cada valor en positivo resultado de restar Penetración contra Blindaje se toman casillas hacia la derecha.

COMPORTAMIENTO DE ALGUNAS CARTAS DE APOYO

- **Afortunado/Suerte:** si el jugador utiliza esta carta de apoyo sobre una unidad enemiga, tomará la casilla inmediatamente hacia la derecha de su resultado final. Si por el contrario, utiliza esta carta sobre una unidad propia, tomará la casilla inmediatamente hacia la izquierda del resultado final.
- **Bomba Lapa:** al utilizar esta carta el jugador consulta la tabla de igual forma que si se realizara un disparo normal. Se descarta esta carta tras su uso.
- **En el Blanco:** al utilizar esta carta el jugador no tiene en cuenta el resultado de la tabla, sino que aniquila directamente a la unidad enemiga.
- **Fallaste:** al utilizar esta carta la unidad no recibe daño alguno, a menos que se haya utilizado la carta "En el blanco" para causarlo, en cuyo caso la carta Fallaste no tiene efecto.
- **Goliath:** al utilizar esta carta el jugador consulta la tabla de igual forma que si se realizara un disparo normal.
- **Impacto:** al utilizar esta carta el jugador no tiene en cuenta el resultado de la tabla, sino que aplica el daño que viene indicado en su carta de unidad.
- **Kamikaze:** al utilizar esta carta causa 1 de daño adicional sobre la unidad objetivo.
- **Minas Antipersona, Minas Anticarro, Mina AT y Trampas:** al utilizar estas cartas el jugador consulta la tabla de igual forma que si se realizara un disparo normal.
- **Munición Adicional:** la palabra "Permanente" cambia por la frase "Dura un turno propio adicional".

EFECTOS METEOROLÓGICOS ADVERSOS PARA BATALLAS CAMPALES

Los jugadores pueden jugar **Batallas Campales** aplicando efectos metereológicos adversos en sus partidas. Para ello podrán establecer un tipo de efecto de **mutuo acuerdo** para toda la partida. Si desean aplicar un efecto al azar podrán lanzar 1D10 caras y aplicar el resultado.

También es posible aplicar un efecto adverso que dure un turno completo para cada bando. En tal caso el jugador que inició la partida será quien lanzará el dado cada vez que comience su turno, al principio de su fase de inicio.

LANZA 1D10:	
1-6	Sin efectos adversos.
7	**NIEBLA:** -1 al Alcance de todas las armas (mínimo 1).
8	**LLUVIA:** Penalizador de +1/+1 al Disparo y coloca aleatoriamente cuatro marcadores de Embarrado en el campo de batalla que se retiran al final de la partida/turno. Para situarlos se siguen las reglas de colocación de terreno natural. TERRENO EMBARRADO: la casilla se considera terreno difícil.
9	**FUERTE VIENTO:** No se permiten ataques de aviación de ningún tipo. Tampoco disparos de alcance 4 o más, las unidades no podrán disparar a objetivos lejanos.
10	**TORMENTA:** Penalizador de +2/+2 al Disparo. El movimiento de todas las unidades es 1. No se permiten ataques de aviación de ningún tipo. Coloca aleatoriamente cuatro marcadores de Embarrado en el campo de batalla que se retiran al final de la partida/turno. Para situarlos se siguen las reglas de colocación de terreno natural. Las casillas afectadas solamente podrán cruzarse por unidades de Infantería y se considera terreno difícil.

En varios **Escenarios Históricos** se aplica alguno de estos efectos climatológicos, que duran toda la partida.

COMBATE NOCTURNO

Los jugadores pueden jugar **Batallas Campales** aplicando las reglas adicionales de combate nocturno. Estas reglas se establecerán de **mutuo acuerdo** para toda la partida.

Hay varios **Escenarios Históricos** en los que se aplican estas reglas adicionales de forma obligatoria.

Los jugadores desplegarán todas sus cartas de unidad boca abajo en su fase de despliegue. El movimiento de las unidades se realizará de forma normal, pues los jugadores podrán mirar sus cartas desplegadas en el campo de batalla en cualquier momento, pero seguirán boca abajo hasta que concurra una de las siguientes circunstancias:

- La unidad esté a dos casillas o menos de distancia de una unidad o Estado Mayor enemigo.
- La unidad realice un disparo.

En caso que una unidad se despliegue con equipo adicional, lo hará directamente boca arriba. Adicionalmente, todos los impactos tendrán un penalizador al disparo de +1/+1 debido a la oscuridad.

Nota: *la carta de apoyo Bengalas voltea inmediatamente todas las unidades del campo de batalla colocándolas boca arriba.*

MAZOS PREDETERMINADOS

En este apartado se incluye un mazo variado de **120 puntos** para cada ejército, permitiendo a los jugadores comenzar una partida de manera rápida.

Grupo de Mando	2	Ascenso	1
Infantería Ligera	4	Curtido	1
Infantería Pesada	3	Atrincherada	1
Unidades Especiales	2	Fuego Sostenido	1
M1	1	Bomba Lapa	1
M3	1	Munición	1
M2 90mm.	1	Ariete	1
M5 Stuart	1	Cangrejo	1
M8 Greyhound	1	Bajo Fuego de Supresión	1
M3 Lee	1	Reemplazos	1
M4 Sherman	1	Mina Antipersona	1
M36 Jackson	1	Mina Anticarro	1
Jeep Willys	1	Suerte	1
GMC Jimmy	1	Sobrecalentamiento	1
M3 Semioruga	1	Espionaje	1
P-51 Mustang	1	Órdenes Contradictorias	1
B-25 Mitchell	1	Impacto	1
		Fuego Rápido	1
General	1	Capturado	1

Grupo de Mando	2	Ascenso	1
Infantería Ligera	4	Curtido	1
Infantería Pesada	3	Atrincherada	1
Unidades Especiales	2	Fuego Sostenido	1
Le IG18	1	Bomba Lapa	1
Pak40	1	Munición	1
sFH18	1	Bajo Fuego de Supresión	1
Flak36	1	Reemplazos	1
Marder II	1	Mina Antipersona	1
Panzer II	1	Mina Anticarro	1
Panzer IV	1	Suerte	1
Tiger I	1	Sobrecalentamiento	1
BMW R75	1	Espionaje	1
Opel Blitz	1	Órdenes Contradictorias	1
Sd Kfz 251	1	Impacto	1
FW 190	1	Fuego Rápido	1
Junkers Ju88	1	Capturado	1
		Enigma	1
General	1		

CONTENIDO EXCLUSIVO PARA MECENAS

El siguiente contenido (Héroes de la 2GM) se desbloqueó en **exclusiva** por los mecenas durante la financiación colectiva de la campaña de **Kickstarter,** y solamente se entregó a estos, si bien sus reglas específicas se incluyen en este libro para mayor comodidad de los jugadores.

HÉROES DE LA 2GM

En esta sección se detallan las reglas para la utilización de los héroes durante las batallas. Se trata de un **nuevo tipo de carta** con un icono en forma de estrella de cinco puntas en su parte superior derecha. Durante la constitución del mazo, estas cartas se pueden incluir al mazo de ejército al que pertenecen de forma normal sumando su coste.

Ejemplo: *R. Winters puede incluirse en el ejército de los Estado Unidos por su coste de despliegue de 2 PA, que se sumará al total de puntos fijado o acordado.*

Durante el combate, independientemente que se trate de Batalla Campal o Escenario Histórico, puede desplegarse en su fase sobre el campo de batalla. Todas las cartas de héroes afectan y se aplican sobre una determinada unidad, que se beneficiará de los efectos que se indique en el texto de la carta.

La carta de héroe se coloca debajo de la carta de unidad, y permanecerá ahí hasta el final de la partida o hasta que la unidad resulte aniquilada, momento en el que ambas cartas serán descartadas. No es necesario que la unidad se encuentre en la línea de despliegue, el héroe se puede desplegar sobre una unidad independientemente de la casilla en la que se encuentre. Una vez desplegada, la carta de héroe no puede ser reubicada a otra unidad. No se puede disparar contra las cartas de héroes, solamente contra las cartas de unidad.

Ejemplo: *el jugador alemán en su fase de despliegue utiliza la carta de M. Wittmann sobre una unidad de tanque Panzer IV que tiene en su tercera línea del campo de batalla. Se coloca la carta de héroe debajo de la unidad e inmediatamente se aplica el texto de la misma sobre esta unidad. Sus efectos duran hasta que la unidad resulte destruida.*

ATAQUE UNIDADES AÉREAS

SECUENCIA COMPLETA DE DISPARO ENTRE UNIDADES AÉREAS		
Orden de Disparo	**Unidad que dispara**	**Objetivo del Disparo**
1º	**Anti-Aéreo**	Dispara fuera de su turno a un avión que Escolta si lo hay, en cualquier otro caso al avión enemigo.
2º	**Escolta**	Avión que Intercepta, si lo hay.
3º	**HMG de Bombardero**	Avión que Intercepta, si lo hay.
4º	**Interceptor**	Dispara fuera de su turno a un avión enemigo.
5º	**Avión (caza o bombardero)**	Objetivo.

ATAQUE TÁCTICO DE ARTILLERÍA

Se utiliza en su fase de Estado Mayor y una vez por turno, hacia cualquier casilla dento del campo de batalla.

ATAQUE TÁCTICO DE ARTILLERÍA		
PA Gastados	**Penetración**	**Impacto**
1	1	10/10
2	2	9+/9+
3	3	8+/8+
4	4	7+/7+
5	5	6+/6+
6	6	5+/5+
7	7	4+/4+
8	8	3+/3+
9	9	2+/2+

TABLA DE IMPACTOS

IMPACTO NORMAL \ IMPACTO CRÍTICO	10	9+	8+	7+	6+	5+	4+	3+	2+	1+
10	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3
9+	1	1	1	1	1	1	2	2	3	3
8+	1	1	1	1	1	2	2	3	3	4
7+	1	1	1	1	2	2	3	3	4	4
6+	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5
5+	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
4+	2	2	2	2	3	3	4	5	5	5
3+	2	2	2	3	3	4	4	5	5	5
2+	2	2	3	3	4	4	5	5	5	5
1+	3	3	3	3	4	4	5	5	5	5

UNIDAD ANIQUILADA

Se utiliza en su fase de Disparo sobre cualquier unidad enemiga.
Por cada valor en positivo resultado de restar Penetración contra Blindaje se toman casillas hacia la derecha.

PROYECTO ENIGMA

2GM TACTICS +

DRACO IDEAS

© Copyright 2015-2023 - Juego propiedad de PROYECTO ENIGMA y DRACO IDEAS S.L. Juego "2GM TACTICS", "2GM TWG" y "2GM PACIFIC".
Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso explícito de sus autores. Su nombre y su logotipo son marcas registradas.
No apropiado para menores de 5 años por contener piezas pequeñas. Los componentes en el manual pueden variar de los del juego original.