2GM TACTICS

PROYECTO ENIGMA

REGLAS DE JUEGO

DRACO IDEAS

2GM TACTICS

Idea Original del Juego: Enrique González Abellán

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

Ilustraciones: Ramsés Bosque *(2GM Tactics)*, Lara Barón *(2GM Pacific)*.

Ilustración de portada: Paco Arenas

Diseño Gráfico y Maquetación: Matías Cazorla Genre

Agradecimientos:
Han pasado ya 10 años desde que a un servidor le rondara por la cabeza hacer un sistema de juego ambientado en la Segunda Guerra Mundial, fruto de dos de mis grandes pasiones: la historia y los juegos de mesa.

Al principio no era ni un juego, sino unas tablas Excel y unas fotografías cogidas de Internet, llevadas a unas cartas. Poco a poco, a base de ratos, partidas, pruebas, errores y correcciones, se fue definiendo el turno, la dinámica y el sistema de juego. El tiempo pasó y la idea de 2GM quedó aparcada en una carpeta del ordenador para dedicarme a tiempo completo a mi nuevo rol paternal.

Poco a poco, volvió el tiempo libre (haciendo malabares con el trabajo y la familia), la vuelta al hobby, a los juegos de mesa y los wargames. El karma o el destino quiso que conociera ONUS! y a Luis. Y fruto de esa nueva amistad surgió 2GM Tactics y un mundo nuevo para mi: Draco Ideas, Verkami, Kickstarter, asociaciones, jornadas de juegos, blogs y foros de juegos, youtubers, etc.

Conocí a Matías, Javier, Jaime, Jose Manuel, Sergio, Ramsés, Lara, y tantos otros profesionales y grandísimas personas; además de a un montón de personas afines a los juegos de mesa y a este gran mundillo que lo abarca.

Gracias a vuestro reconocimiento, vuestro apoyo y el feedback que nos proporcionáis, llegó la segunda edición del juego con 2GM TWG, las expansiones de África y el Frente Oriental, y posteriormente 2GM Pacific.

Hoy, ve la luz la tercera edición de la serie 2GM y las expansiones del Frente Occidental. Gracias a todos vosotros he logrado completar un proyecto, un círculo, que engloba toda la Segunda Guerra Mundial.

A todos vosotros, y a tantos otros que no he logrado plasmar en estas palabras,...¡mil gracias!

PROYECTO ENIGMA

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.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

- INTRODUCCIÓN 3
  - NOVATOS Y VETERANOS 3
- OBJETIVO DEL JUEGO 3
- CONTENIDO 4
- TIPOS DE CARTAS 5
  - CARTAS DE UNIDAD 5
  - CARTAS DE APOYO 5
  - CARTAS DE TERRENO 5
  - CARTAS DE GENERAL 5
- ICONOGRAFÍA DE LAS CARTAS 6
- ESTADO MAYOR 7
- MARCADORES 7
- DADOS 7
- CAMPO DE BATALLA 8
- EL TERRENO 9
  - EDIFICIOS 9
  - TIPOS DE TERRENO 9
- PREPARACIÓN DE LA BATALLA 10
  - TIPO DE BATALLA 10
  - CONFIGURACIÓN DEL EJÉRCITO 10
  - COLOCACIÓN DE CARTAS DE TERRENO NATURAL 10
- INICIO DE LA BATALLA 11
- TURNO DE JUEGO 12
  - FASE DE INICIO 12
  - FASE DE ESTADO MAYOR 12
  - FASE DE CARTAS 13
  - FASE DE MOVIMIENTO 13
    - Asalto 13
    - Avance a cubierto 13
  - FASE DE DESPLIEGUE 14
  - FASE DE DISPARO 15
    - Resolución de Asaltos 16
    - Bajo Fuego de Contención 16
    - Marcadores de Heridas 16
  - FASE DE VOLTEAR 17
  - FASE DE DESCARTE 17
  - FASE DE FIN DE TURNO 17
- UNIDADES DE TRANSPORTE: PARTICULARIDADES 18
- UNIDADES DE AVIACIÓN: PARTICULARIDADES 19

INTRODUCCIÓN

2GM Tactics es un *wargame* o juego de guerra basado en el Frente de la Europa Occidental dentro del marco de la **Segunda Guerra Mundial.** Se trata de la tercera edición perteneciente a la serie de juegos **2GM,** y es totalmente compatible con el resto de material ya publicado.

Se trata de un juego de tablero, de uno a cuatro jugadores, con un fuerte componente de configuración de ejércitos donde las cartas representan a las unidades y diversas acciones en el campo de batalla. Cada jugador podrá configurar su propio mazo de ejército en función de los objetivos, de los escenarios en juego y de su propia estrategia. Una vez comenzada la partida los jugadores se alternarán ejecutando su turno de juego hasta que uno de los bandos consiga cumplir las condiciones de victoria.

NOVATOS Y VETERANOS

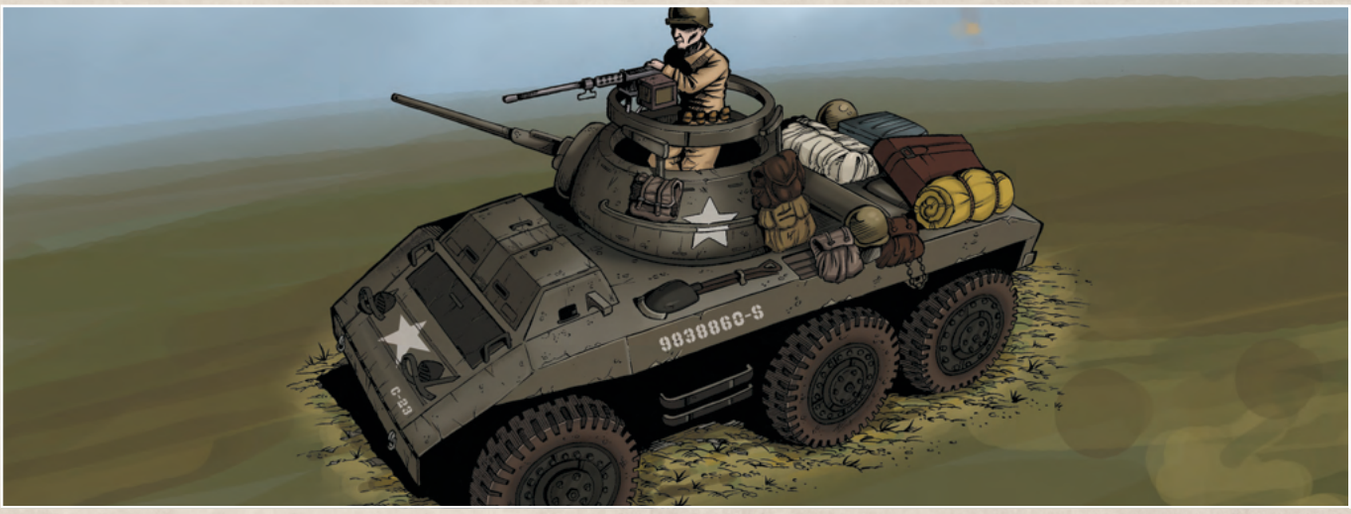
Si este es tu primer juego de la serie 2GM, sigue leyendo este reglamento para continuar familiarizándote con el sistema de juego. En cambio, si eres veterano y ya conoces las reglas, no es necesario que lo hagas por completo, te recomendamos que leas las **Reglas Avanzadas** incluidas en el **Libro de Anexos**. En ellos se incluyen diversas reglas adicionales a modo de consulta que profundizan en los diferentes aspectos del juego.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego varía dependiendo del tipo de batalla que hayamos escogido. **Para obtener la victoria,** el jugador o bando deberán cumplir una o más condiciones:

- **En una Batalla Campal:** el objetivo será destruir el Estado Mayor enemigo.
- **En un Escenario Histórico:** cumplir los objetivos indicados en la descripción del **Libro de Campañas**. Desde aniquilar un determinado número de unidades enemigas, a destruir o tomar una localización o un determinado edificio del campo de batalla, alcanzar un lugar concreto, resistir un cierto número de turnos, etc.

Un jugador o bando también alcanzará la victoria si el jugador o bando contrario se rinde o si se queda sin cartas en su mazo y en la mano.



CONTENIDO

Tablero de 76 x 54 cm

125 cartas ejército de Estados Unidos

125 cartas ejército de Alemania

10 cartas de Reglas Avanzadas

98 Marcadores Equipo Adicional

1 Reglamento, 1 Libro de Campañas y 1 Libro de Anexos

57 cartas de Terrenos (doble cara)

6 cartas de Generales (doble cara)

20 Marcadores de Puntos Acción

20 Marcadores de Heridas

2 Estados Mayores (Estados Unidos / Alemania)

3 cartas de Escenario (doble cara)

4 cartas de Resumen (doble cara)

2 Marcadores de Objetivo (doble cara)

2 Dados de 10 caras

TIPOS DE CARTAS

Según su icono, ubicado en la parte superior derecha, podemos encontrar diferentes tipos de cartas:

Cartas de Unidad

Representan tropas, vehículos y cañones. Algunas de estas cartas tienen inscrito el año en el que entraron en servicio activo, este año solamente se tendrá en cuenta en Escenarios Históricos. En su reverso se especifica la nación a la que pertenecen. Estas cartas se juegan sobre el campo de batalla pagando su coste de despliegue.

Las unidades se dividen en las siguientes cinco categorías:

Infantería: son el grueso del ejército y se distinguen por su equipación ligera o pesada. También cuentan con unidades con armamento especial y de comunicaciones.

Artillería: representan tanto piezas de artillería como baterías antiaéreas o cañones anti-tanque.

Tanques: son la punta de lanza del ejército, otorgan tanto movilidad como blindaje. Hay unidades de tanques ligeros, medios y pesados.

Transportes: encargados de la movilidad y la logística. Hay una gran variedad de vehículos con diferente blindaje, armamento y funciones.

Aviación: combinan la velocidad y el poder de destrucción en el campo de batalla. Podemos distinguir entre aviones tipo caza y bombardero.

Cartas de Apoyo

Son cartas que mejoran el rendimiento de las unidades en combate y que describen acciones o situaciones durante la batalla.

En su reverso se especifica la nación a la que pertenecen. Salvo que el texto de la carta especifique lo contrario, estas cartas también se juegan sobre el campo de batalla pagando su coste de despliegue.

Se dividen en cuatro categorías:

Suministros: son cartas de efecto inmediato. Se utilizan y se descartan tras su uso a menos que se especifique lo contrario en el texto de su carta.

Promoción: se trata de una mejora instantánea para las unidades, que podrán ascender a veteranas o élites tras cumplir unos requisitos. Se descartan tras su uso.

Equipo: se colocan debajo de una carta de unidad ya desplegada en el campo de batalla y son cartas que duran todo un turno, o toda la partida si lo indica su descripción.

Especiales: son cartas que representan tácticas y armamento especial único de cada ejército.

Cartas de Terreno

Estas cartas no forman parte del mazo de ejército del jugador y no pertenecen a ninguna nación.

Se colocan previamente sobre el campo de batalla y se quedan en ese lugar el resto de la partida o hasta que son destruidas.

Se dividen en dos categorías:

Natural: se trata de la geografía y paisaje creado por la propia naturaleza. Comprende montañas, bosques, setos, ríos, lagos y mares.

Artificial: son construcciones creadas por la mano del hombre. Comprende edificios, búnkeres, barreras, trincheras, muros, etc.

Cartas de General

Son los líderes que dirigen la batalla y van en un mazo aparte. Un general puede ser desplegado bajo unas circunstancias junto al Estado Mayor y beneficia a su ejército con sus habilidades innatas.

ICONOGRAFÍA DE LAS CARTAS

COSTE DE DESPLIEGUE:
El coste en Puntos de Acción (PA) de las unidades y resto de cartas para desplegar en el campo de batalla o para ser utilizadas.

MOVIMIENTO:
El número de casillas que puede desplazarse una unidad dentro del campo de batalla.

ALCANCE:
Indica hasta qué distancia puede disparar un arma.

IMPACTO:
El resultado que hay que igualar o superar en una tirada para realizar un acierto normal o crítico sobre una unidad enemiga.

PENETRACIÓN:
La capacidad de atravesar la defensa del enemigo cuando el arma impacta.

DAÑO:
Las heridas que causa la unidad al impactar a la unidad enemiga.

BLINDAJE:
La defensa que posee la unidad.

HERIDAS:
La cantidad de daño que la unidad puede recibir antes de resultar destruida.

EQUIPO ADICIONAL:
Otras armas con las que puede equiparse una unidad.

CAPACIDADES ESPECIALES:
Mejoras propias de la unidad en forma de palabra clave. Su descripción se detalla en el **Libro de Anexos**, así como en la carta de ayuda de capacidades.

ESTADO MAYOR

El **Estado Mayor (EM)** es el cuartel general o centro de operaciones desde donde se coordina la batalla. Cada jugador comienza la partida con su respectivo EM desplegado en el campo de batalla, situado en la parte central de ambos extremos del tablero. A efectos de juego se trata de una casilla adicional que se encuentra a uno de distancia de las dos casillas centrales de cada línea de despliegue propia.

1

Durante la partida, en la **fase de Estado Mayor,** se **genera** un determinado número de **Puntos de Acción (PA)** que se colocarán sobre él. Cada **EM** genera siempre **1 PA** durante su turno. Realizar determinadas funciones en el juego requerirá gastar estos PA.

Cada EM tiene un número máximo de PA que **puede almacenar** y guardar de un turno al siguiente. Este número no puede rebasarse bajo ningún concepto, a menos que una carta expresamente lo permita. Cada EM tiene un determinado número de **Puntos de Impacto (PI),** esto es la cantidad de daño que puede soportar antes de resultar destruido. El Estado Mayor es inmune a impactos críticos, se consideran impactos normales.

El EM además tiene la capacidad de **incluir una carta de General.** Para ello, en una Batalla Campal el jugador tendrá que jugar de su mano la **carta *General*** y así escoger uno de los generales disponibles a su elección. En un **Escenario Histórico** el general que especifique el escenario será desplegado desde el inicio de la partida.

En una **Batalla Campal** el objetivo será destruir el EM enemigo para obtener la victoria. En un **Escenario Histórico,** el EM puede resultar también destruido aunque no sea el objetivo del juego. Si esto ocurre no generará su PA, ni podrá almacenar PA de un turno al siguiente. Tampoco podrá tener una carta de General desplegada, si tuviera una deberá ser descartada de inmediato.

MARCADORES

Durante la partida se utilizan distintos tipos de marcadores que se colocarán encima de las cartas para representar **Heridas,** diferente **Equipo Adicional,** así como distintas situaciones que sucedan en el juego.

Los marcadores de **Equipo Adicional** representan distintas armas con las que se pueden equipar las unidades en el momento de ser desplegadas en el campo de batalla.

Hay algunos marcadores de equipo adicional, con un pequeño icono de **flecha con forma de giro** en la esquina superior derecha, que al utilizarse se voltean de inmediato para indicar que han sido utilizados y se encuentra desactivados.

Estos marcadores tienen el mismo dibujo por la otra cara pero en color gris.

A efectos de juego, se trata de armas que necesitan más tiempo para ser recargadas o que necesitan enfriarse antes de lanzar otra descarga. De esta forma podrán disparar como máximo cada dos turnos.

También hay otros marcadores de equipo adicional, como la HMG de infantería y el mortero, que tienen un **icono de asterisco** en la parte superior derecha.

Su funcionamiento se detalla en la sección de capacidades especiales, que se incluye en el **Libro de Anexos.**

DADOS

Se juega con **dados de diez caras** (D10) con números del 1 al 10.

Se utilizan para realizar tiradas para impactar a los objetivos.

El número 10 **siempre** es un resultado de crítico.

CAMPO DE BATALLA

Se juega sobre un **tablero** compuesto por 6 líneas o filas horizontales que contienen 48 casillas en total.

Cada jugador identifica cada línea desde el 1 (la más próxima a su EM) al 6 (la más alejada a su EM y la más próxima al EM del bando enemigo).

En su turno, cada jugador desplegará cartas de unidades en su primera línea de juego (llamada Línea de Despliegue).

En sucesivos turnos, el jugador irá avanzando hacia el enemigo con el objetivo que le corresponda según el tipo de batalla seleccionado.

El campo de batalla estará provisto de **terreno natural y artificial** antes del inicio del combate de acuerdo a las reglas de colocación de terreno que se describen en la sección de **Preparación de la Batalla.**

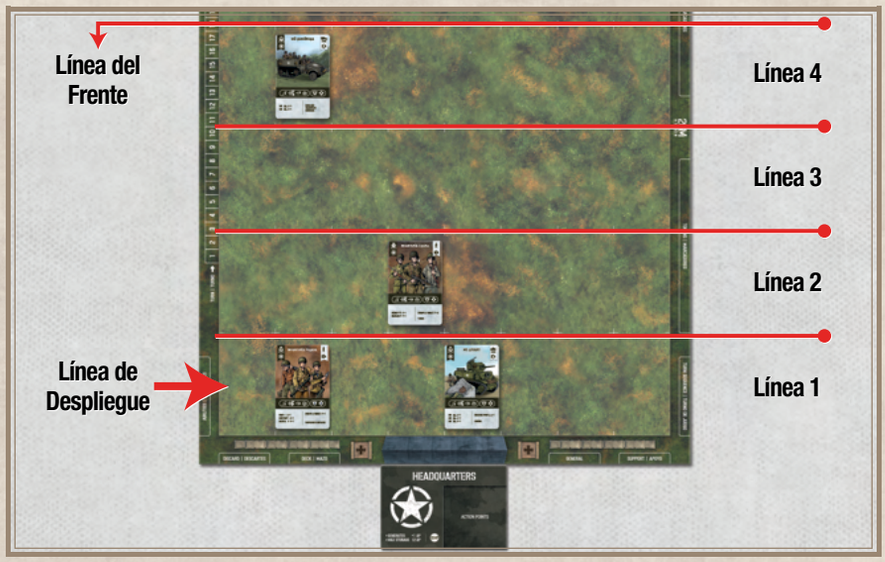
Debemos distinguir en el tablero las siguientes zonas:

- La **Línea de Despliegue** es la primera línea horizontal que se encuentra junto a cada Estado Mayor (línea 1). Las unidades, durante la fase de despliegue, pueden desplegarse a lo largo de toda esta línea.

- La **Línea del Frente** es la línea del campo de batalla en la que se encuentra la unidad de tu ejército que está más alejada de tu línea de despliegue.

- La **Línea de Suministros** comprende desde la línea de despliegue hasta la línea del Frente, siempre y cuando en cada una de las líneas que vamos contando haya una o más unidades propias. Si una o más líneas se encuentran vacías se dejará de contar. Ganaremos tantos Puntos de Acción (PA) por turno en la fase de Estado Mayor como los que nos genere nuestro EM (normalmente 1 PA) más la línea de suministros ininterrumpida.

La línea de suministros no se ve afectada por la destrucción del EM si se está jugando un Escenario Histórico donde el EM no sea el objetivo de juego.



Ejemplo: *el jugador americano tiene unidades en las líneas 1, 2 y 4.*

El vehículo de transporte en la línea 4 define la línea de frente, pero se encuentra muy alejado para continuar la línea de suministros.

Al no haber unidades americanas en la línea 3, la línea de suministros queda delimitada por las líneas 1 y 2.

Por tanto, el jugador ganará 2 PA, más lo que genere su Estado Mayor en esta fase.

EL TERRENO

Las cartas de terreno se dejan en un mazo aparte y se colocan de acuerdo a las reglas que explicaremos en la sección de **Preparación de la Batalla**.

Las unidades pueden situarse dentro del terreno del tablero moviendo su carta sobre éste. Hay cartas de terreno que otorgan **cobertura** adicional a las unidades que se encuentran en su interior, por lo que será más difícil impactarles al sumar al dado los factores indicados en la propia carta de terreno.

Algunas cartas de terreno tienen **restricciones** en cuanto a las unidades que pueden entrar en ella, y otras muestran una determinada cantidad de **puntos de impacto (PI),** que indica la cantidad de daño que este terreno puede soportar antes de resultar destruido y retirado del campo de batalla.

- Cuando una unidad dispara contra una carta de terreno sin ocupar, vacía, impacta de manera automática contra él.

- Cuando una unidad dispara contra un terreno ocupado, lo hace sobre la unidad que se encuentra dentro de él. El daño que sufra la unidad también afectará a la carta de terreno en su misma cantidad. Si una unidad recibe un impacto crítico resultará aniquilada, no así el terreno, que sufrirá el daño normal de la unidad que dispara.

Al destruir una carta de terreno se retira su carta del campo de batalla. Si había alguna unidad en su interior dejará de tener cobertura y no tendrá los bonificadores propios que le otorgaba esta carta. No ocurre así con las cartas que tienen inscrita la capacidad **Indestructible** (pues son inmunes al daño), ni con las cartas que tienen inscrita la capacidad **Edificio,** que se describen a continuación.

EDIFICIOS

Una carta con la capacidad **Edificio** tiene las siguientes reglas adicionales:

- Estas cartas proporcionan **bonificación al blindaje** sobre la unidad que se encuentre en su interior, además de dificultar el impacto del enemigo.

- Cuando este terreno resulta destruido no se retira del campo de batalla, sino que se **voltea su carta** y permanece en el lugar como ruinas hasta el final de la partida. Si en su interior había una unidad, ésta resultará automáticamente destruida.

TIPOS DE TERRENO

Se distingue entre terreno normal, difícil e infranqueable. El terreno y las unidades no bloquean la línea de visión a la hora de impactar al enemigo.

- **Terreno normal:** este tipo de terreno no tiene ninguna restricción y las unidades podrán mover sin sufrir ningún tipo de penalización.

- **Terreno difícil:** este tipo de terreno tiene inscrito en su carta las palabras 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.

- **Terreno infranqueable:** este tipo de terreno tiene inscrito en su carta la palabra Infranqueable. Las unidades no podrán entrar en estas casillas bajo ningún concepto.

PREPARACIÓN DE LA BATALLA

Antes de comenzar una partida, los jugadores deberán determinar el tipo de batalla que desean jugar, preparar sus mazos de ejército y también el campo de batalla en el que combatirán.

TIPO DE BATALLA

Los jugadores deben acordar en primer lugar si van a jugar una Batalla Campal o un Escenario Histórico.

- En una **Batalla Campal** se juega con un **LÍMITE MÁXIMO DE 120 PUNTOS,** aunque los jugadores, de mutuo acuerdo, pueden fijar cualquier otra cantidad como límite. Los jugadores también pueden establecer cualquier límite adicional que deseen en cuanto a las unidades, el terreno o el resto de cartas a utilizar. También pueden establecer un determinado límite de tiempo para la partida, si lo desean. Cumplido el tiempo establecido, de 60 o 90 minutos por ejemplo, todos los jugadores disfrutarán de un último turno de juego. El EM con más daño perderá la partida.

- En un **Escenario Histórico** se jugará tal y como lo especifiquen sus propias reglas. Los Escenarios Históricos se encuentran en el **Libro de Campañas**. Generalmente este tipo de batallas son más restrictivas en cuanto a límite de puntos fijado, a tipos de unidades y condiciones de victoria. En estos escenarios, también se establece un **Año límite** para el uso de unidades en la batalla. No podrán incluirse en el mazo unidades que hayan entrado en servicio activo después de ese año límite, puesto que históricamente todavía no habían sido creadas.

CONFIGURACIÓN DEL EJÉRCITO

Cada jugador, al principio de la partida, elegirá un bando y creará su mazo como desee teniendo en cuenta el límite máximo de puntos establecido anteriormente. No existe un número mínimo ni máximo de cartas con las que jugar, el límite lo establece la cantidad de cartas incluida en la propia caja del juego.

> ***NOTA:*** *en tus primeras partidas, te recomendamos crear un mazo de ejército formado por aproximadamente un 75% de cartas de unidades y un 25% de cartas de apoyo. De entre las cartas de unidades se recomienda que al menos la mitad sean unidades de infantería.*

Para crear un mazo de ejército cada jugador suma el valor numérico indicado en el coste de despliegue de cada carta. En caso que en el coste de la carta aparezca "X" en vez de un número, se contará como 5 puntos para la composición del mazo. La suma de todas estas cartas NO puede sobrepasar el límite fijado.

Ejemplo: *una carta de Infantería Pesada tiene un coste de 2, la carta Suerte tiene un coste de 1, la carta Aliados tiene un coste de 5, y así sucesivamente.*

COLOCACIÓN DE CARTAS DE TERRENO NATURAL

En un **Escenario Histórico,** el campo de batalla vendrá ya predefinido.

Para establecer la escenografía (terreno natural) que poblará el tablero de juego en una **Batalla Campal** se seguirán las reglas que se establecen a continuación:

- Se utilizarán los dos dados de diez caras (2D10). Uno de ellos representará las decenas y el otro las unidades. Un resultado de 10 será un cero.

- En primer lugar se lanzarán 2D10 para establecer cuántas cartas de terreno se desplegarán sobre el campo de batalla y se consulta la Tabla 1.

- A continuación, se realizarán tantas tiradas de 1D10 como cartas de terreno se haya obtenido en la anterior tirada. En este punto se determinará qué tipo de terreno poblará el campo de batalla, siguiendo los resultados de la Tabla 2.

- En el caso que los jugadores deseen jugar con Río o Mar deberán establecerlo de mutuo acuerdo antes de esta tirada de dados. También acordarán en qué lado o lugar se situará dicho Río o Mar. Si no hay acuerdo no se jugará con ellos.

- Si como resultado de las tiradas se obtuviera un terreno que está agotado se volverán a lanzar los dados.

- Por último, los jugadores determinarán dónde se sitúa cada terreno en el campo de batalla realizando una nueva tirada de 2D10 y colocando cada carta en el objetivo asignado, de acuerdo a la Tabla 3. Si una ubicación ya está ocupada por otro terreno se volverá a repetir la tirada de los dados hasta que todos los terrenos hayan sido colocados.

TABLA 1: CANTIDAD DE TERRENOS	
Resultados	Cantidad
00-05	SIN TERRENO
06-14	2 TERRENOS
15-30	3 TERRENOS
31-51	4 TERRENOS
52-72	5 TERRENOS
73-88	6 TERRENOS
89-94	7 TERRENOS
95-99	8 TERRENOS

TABLA 2: TIPOS DE TERRENOS	
Resultados	Tipo
0	LAGO
1-4	BOSQUE
5-7	SETOS
8-9	MONTAÑAS

TABLA 3: COLOCACIÓN DE TERRENOS									
		Decenas							
		0	1	2	3-4	5-6	7	8	9
Unidades	0								
	1-2								
	3-4								
	5-6								
	7-8								
	9								
NOTA: LOS CUADROS BLANCOS REPRESENTAN CADA CASILLA DE CAMPO DE BATALLA.									

INICIO DE LA BATALLA

En una Batalla Campal los jugadores comienzan con **5 PA.**

Cada jugador puede gastar tantos PA como considere oportuno, sin que el contrario lo sepa (puede guardarse esos puntos dentro del puño cerrado) para intentar conseguir la **Iniciativa.** A continuación, ambos lanzarán a la vez 1D10, revelarán y sumarán los puntos gastados. El jugador que obtenga el mayor número, sumando la tirada del dado y los PA utilizados, será quien tenga la **Iniciativa,** y decide quién comienza. En caso de empate se repetirá la tirada con la misma cantidad de puntos gastados.

Además, cada jugador podrá emplear esos puntos gastados en **colocar** cartas de **Terreno Artificial** sobre el campo de batalla entre su segunda y tercera línea. El primero en desplegar dicho terreno también lo decide el jugador que ganó la Iniciativa. Una vez haya colocado todo su terreno un jugador, lo mismo hará el contrario.

Ejemplo: *el jugador del ejército alemán gasta 3 PA de sus 5 disponibles. Sumará +3 al D10 para la tirada del dado. Además podrá colocar terreno artificial por valor sumado de 3. Decide colocar unas Trincheras (2 PA) y unas Barreras (1 PA).*

Comenzada la partida no se podrán colocar más cartas de Terreno Artificial, a menos que los jugadores de manera opcional lo pacten de mutuo acuerdo.

En tal caso, podrán hacerlo una vez iniciada la partida, en la Fase de Despliegue, a una distancia de como máximo una casilla de una de sus unidades desplegadas sobre el campo de batalla.

Los jugadores se quedarán con los PA que les queden después de los PA gastados.

Ejemplo: *si empleamos 3 PA, comenzaremos entonces nuestro primer turno con solo los 2 PA restantes.*

Cada jugador baraja su mazo de ejército y toma **5 cartas al azar,** que formarán su mano inicial.

En el caso de que algún jugador no esté satisfecho con las cartas que ha obtenido inicialmente, podrá devolverlas todas al mazo, volver a barajar y coger otras 5 cartas nuevas.

Esta acción solamente podrá realizarse una vez.

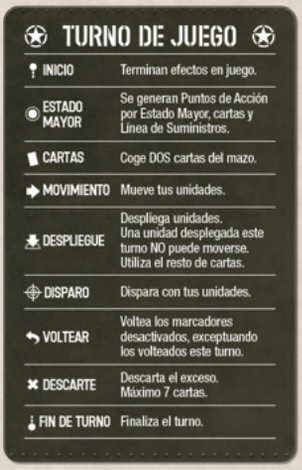
En un Escenario Histórico los jugadores tendrán tantos PA y cartas en su mano inicial como se indique en el escenario en cuestión.

Los PA podrán utilizarse en desplegar **Terreno Artificial** si el escenario así lo permite, tal y como se especifique en las propias reglas del escenario o en su defecto como se ha descrito antes (entre la segunda y tercera línea).

Así mismo, los jugadores podrán devolver todas las cartas de su mano inicial al mazo, volver a barajar y coger la misma cantidad una única vez.

NOTA: *en ningún caso se pueden colocar cartas de terreno artificial sobre terreno natural.*

TURNO DE JUEGO



TURNO DE JUEGO	
INICIO	Terminan efectos en juego.
ESTADO MAYOR	Se generan Puntos de Acción por Estado Mayor, cartas y Línea de Suministros.
CARTAS	Coge DOS cartas del mazo.
MOVIMIENTO	Mueve tus unidades.
DESPLIEGUE	Despliega unidades. Una unidad desplegada este turno NO puede moverse. Utiliza el resto de cartas.
DISPARO	Dispara con tus unidades.
VOLTEAR	Voltea los marcadores desactivados, exceptuando los volteados este turno.
DESCARTE	Descarta el exceso. Máximo 7 cartas.
FIN DE TURNO	Finaliza el turno.

EQUIPO ADICIONAL				
GRANADA	1	4+/8+	4	2/2
HMG	3	4+/8+	4	3/3
MORTERO	4	6+/9+	3	3/3
BAZUCA	2	5+/9+	8	2/2
FRANCOTIRADOR	4	4+/8+	3	1/1
LANZALLAMAS	1	3+/7+	3	4/4
CUERPO A TIERRA	+1/+0 para			
MG	2	7+/10	3	2/2
HMG	3	5+/9+	5	3/3
MRL	4	6+/8+	6	3/3
GRANADA HUMO*	0	+1/+1 para		
* Dura hasta inicio de turno del siguiente jugador.				
CORTINA HUMO*	ARMA	+2/+2 para		
* Dura hasta inicio del siguiente turno propio.				

Los bandos se alternan siguiendo la secuencia completa del turno que consta de **9 fases**. Si un bando está formado por 2 jugadores éstos ejecutarán la secuencia del turno simultáneamente, actuando en cada fase en el orden decidido por el jugador con la iniciativa. Las reglas completas de juego para más de 2 jugadores se describen en el **Libro de Anexos.**

FASE DE INICIO

En esta fase **se acaban los efectos** de ciertas cartas, marcadores o capacidades especiales de unidades cuya duración sea limitada, como por ejemplo un turno completo o el turno del jugador activo. Salvo que los efectos sean hasta fin del juego o se indique otra cosa, finalizarán en esta fase.

Ejemplo: *el efecto de las granadas de humo finaliza en la fase de inicio del turno del jugador siguiente al que las lanzó. Sin embargo, el efecto de las cortinas de humo finalizan en la fase de inicio del mismo jugador que las lanzó en su turno anterior, y por tanto sus efectos han estado activos durante un turno completo de todos los jugadores.*

FASE DE ESTADO MAYOR

En esta fase se generan **PA**. Se toman los marcadores de PA y se almacenan en el EM. Los PA se generan de 3 formas:

- **Estado Mayor:** siempre genera **+1 PA.**
- **Línea de Suministros:** cada fila desde el EM ininterrumpida, **+1 PA.**
- **Cartas Especiales:** algunas cartas de unidad y de apoyo desplegadas generan PA. La cantidad de PA generados depende del texto indicado en la carta y en algunos casos de su situación en el campo de batalla.

Ejemplo: *nuestro EM genera 1 PA, la línea de suministros otorga 2 PA (líneas 1 y 2) y nuestra unidad de Grupo de Mando genera 1 PA, por lo que obtenemos este turno un total de 4 PA que colocamos sobre nuestro EM.*

FASE DE CARTAS

El jugador **coge 2 cartas** de su mazo para sumar a su mano.

Debe tenerse en cuenta que no hay límite máximo de cartas que el jugador puede tener en su mano durante su turno, si bien al finalizar el turno (en la Fase de Descarte) solamente podrá tener hasta un máximo de 7.

FASE DE MOVIMIENTO

En esta fase podremos mover todas nuestras unidades que estén en el campo de batalla. Las unidades se mueven **ortogonalmente,** es decir, por cualquiera de las 4 casillas adyacentes donde se encuentre cada unidad.

No se pueden realizar movimientos en diagonal y no es necesario agotar la capacidad de movimiento de la unidad. Una carta de unidad con movimiento de 3, podrá mover 0, 1, 2 o hasta 3 casillas.

Las unidades del mismo ejército o del mismo bando pueden cruzarse en la fase de movimiento, pero no podrán terminar en la misma casilla de juego, salvo en casos especiales explicados más adelante. Como excepción, dos unidades con 1 de movimiento pueden intercambiar su posición. No se pueden atravesar unidades enemigas bajo ningún concepto.

Ejemplo: *un transporte puede atravesar una unidad de infantería del mismo bando.*

Asalto

Una **unidad de infantería** puede asaltar una casilla que tenga unidades enemigas. La casilla asaltada podría contener también una carta de terreno natural o artificial, y se tendrá en cuenta para posibles penalizadores.

El asalto se inicia en la **Fase de Movimiento** pero se resolverá en la **Fase de Disparo**. Para ello, el atacante intentará moverse hasta la casilla ocupada por el enemigo:

- El jugador anuncia el asalto y solapa parcialmente la carta que intenta realizar esta acción con la que defiende.
- La unidad debe tener capacidad de movimiento para poder realizar el asalto, pues se considera un movimiento normal de la unidad.

Tras mover a la unidad asaltante, el jugador continúa con su turno de forma normal, ejecutando la Fase de Despliegue, para concluir el asalto en la Fase de Disparo, que describiremos más adelante (en la sección Resolución de Asaltos).

Avance a Cubierto

Una **unidad de infantería** puede mover a cubierto junto a una unidad blindada de Tanque o Transporte, ocupando la misma casilla, para beneficiarse de una dificultad de +1/+1 para ser impactada por los disparos enemigos.

Deben darse dos condiciones para que la unidad de infantería se considere que avanza a cubierto:

- El jugador debe anunciar que realiza este tipo de movimiento e indicar con qué unidades va a realizarlo.

- Ambas unidades deben moverse juntas y a la vez al menos una casilla, utilizando el movimiento de la unidad de menor valor. Ambas unidades se solaparán en la misma casilla.

Además, debemos tener en cuenta lo siguiente:

- El avance a cubierto termina si el jugador en una de sus fases de movimiento separa a las dos unidades o si una de las unidades es destruida.

- En la **Fase de Despliegue,** dos unidades pueden ser desplegadas a la vez en la misma casilla, siempre que el jugador lo anuncie.

- En la **Fase de Disparo,** el enemigo podrá seleccionar a qué unidad dispara de manera normal: a la que da cobertura o a la que está bajo cobertura, aunque en este último caso con un penalizador al disparo de +1/+1 para ser impactada.

- Una unidad de infantería transportada no puede beneficiarse del avance a cubierto, ya que se encuentra dentro del vehículo y no tras él. Las unidades transportadas se detallan en el Libro de Anexos, en la sección Movilidad: Unidades de Transporte.

FASE DE DESPLIEGUE

El **despliegue de las unidades** se realiza desde la mano del jugador al campo de batalla, en la línea de despliegue propia.

Una unidad no puede desplegar en la misma casilla donde ya se encuentre otra unidad, excepto si está utilizando el Avance a Cubierto o la capacidad de Transporte y/o Remolque (ver en el Libro de Anexos en la sección Capacidades Especiales).

Todas las cartas de apoyo se despliegan también en esta fase del turno a menos que la propia carta especifique lo contrario.

Desplegar una carta de unidad o de apoyo **cuesta la cantidad de PA** que indique su coste de despliegue impreso en la esquina superior izquierda.

Ejemplo: *desplegar un M1 estadounidense cuesta 4 PA.*

Existen determinadas unidades que pueden ser desplegadas con diferente **Equipo Adicional ofensivo y defensivo** según necesite el jugador en ese momento.

El equipo que puede utilizar cada unidad y su coste adicional se muestra en la parte inferior de la carta de unidad: el equipo ofensivo está indicado en la parte izquierda, mientras que el equipo defensivo está indicado en la parte derecha.

El coste del equipo adicional se sumará al coste de despliegue en el momento del despliegue de la unidad.

Las unidades de **Infantería están limitadas** a solamente un equipo ofensivo y defensivo. El resto de unidades no tienen esta limitación.

Ejemplo 1: *la Infantería Pesada estadounidense puede desplegarse en el campo de batalla tal cual costando 2 PA, o puede desplegarse con una HMG añadiendo +1 PA a su coste en el momento de desplegar. Al equiparla con HMG no podrá equiparse con Mortero ni Bazuca, pero sí con Cuerpo a Tierra al tratarse este último de equipo defensivo.*

Ejemplo 2: *el Tanque M4 Sherman puede desplegarse con dos MG, una HMG, un MRL y/o con la Granada de Humo. Así, desplegado al completo, costaría 11 PA (4 PA del tanque, +1 PA por la MG, la otra MG es gratuita, +2 por la HMG, +3 por el MRL y +1 por la Granada de Humo).*

Las unidades pueden equiparse o verse afectadas también por las cartas de apoyo, si bien no puede contener dos cartas con el mismo nombre.

Ejemplo: *un avión no puede equiparse con dos cartas de Fuego Sostenido, o una infantería no puede verse afectada por dos cartas de Munición.*

Una **unidad recién desplegada no puede moverse** este turno, pues la fase de movimiento ya ha pasado, a no ser que una capacidad de su carta u otra carta de apoyo indiquen lo contrario, en cuyo caso, la casilla de despliegue no contará a efectos de contabilizar su movimiento.

FASE DE DISPARO

Durante esta fase el jugador resolverá todos los ataques que desee realizar, así como los asaltos iniciados durante la fase de movimiento. Es el jugador activo el que decidirá el orden en el que desea resolver cada ataque/asalto, pero en cualquier caso deberá de terminar de resolver un ataque/asalto antes de empezar con el siguiente.

Cada unidad puede utilizar su capacidad de **disparo una sola vez por turno.** Los jugadores pueden girar parcialmente su carta a modo de recordatorio para saber qué unidades han efectuado su disparo. Al final del turno podrán volver a enderezarlas.

Sin embargo, una unidad con varias armas, marcadores de **equipo adicional,** puede disparar con cada una de ellas. Los disparos se pueden realizar en todas las direcciones de forma ortogonal.

Ejemplo: *una unidad de Infantería Pesada equipada con mortero puede disparar con sus rifles (arma principal) y con su mortero (equipo adicional), al mismo o a distinto objetivo.*

Al resolver el disparo se tendrá en cuenta el **Alcance** de cada arma. Una unidad no podrá disparar fuera de su alcance. El alcance del arma principal viene indicado en la carta de la unidad. El alcance del equipo adicional viene referenciado en la carta resumen de equipo especial de cada nación. Aunque existan entre la unidad que dispara y su objetivo otras unidades o cartas de terreno, éstas no entorpecen la línea de visión.

Para determinar si un arma tiene alcance sobre una unidad enemiga se contarán las casillas de distancia hasta el objetivo, del mismo modo como si quisiéramos moverla y sin utilizar las diagonales.

Ejemplo: *una unidad de Infantería Ligera alemana equipada con granadas podrá disparar sus rifles a una distancia de 2 casillas y la granada a una casilla. La unidad de Infantería Pesada enemiga se encuentra a 3 casillas, por lo que está fuera de su alcance.*

La unidad tiene en su carta de referencia una cifra de **Impacto** que debe igualar o superar en una tirada de dado 1D10. También tiene una segunda cifra que indica el número que debe obtener para alcanzar una zona crítica en la unidad enemiga para aniquilarla directamente.

Ejemplo: *una unidad de Infantería Ligera alemana impacta con sus rifles a 5+/10. Eso significa que acierta el disparo contra un enemigo si obtiene un resultado de 5+ en una tirada de 1D10. Además, si obtiene un 10 en esa tirada le realizará un impacto crítico a la unidad enemiga acabando con ella de inmediato, siempre que tenga la capacidad de penetración igual o superior al blindaje del objetivo (que se explica más adelante).*

Existen cartas o marcadores que pueden aumentar o disminuir la dificultad de la tirada del dado. Si bien un resultado de 10 siempre es el máximo y se considera crítico.

Ejemplo: *una unidad enemiga en una carta de terreno que otorgue cobertura media como una Trinchera, aumentará la dificultad de la tirada para impactar en +1/+1. Lo que significa que si la unidad de Infantería Ligera alemana quisiera dispararle tendría que obtener para impactar un resultado de 6+ o de 10 para el crítico. Si además, esta unidad enemiga se encontrase Cuerpo a Tierra (+1/+0) el resultado para impactar sería de 7+/10.*

Lo siguiente a tener en cuenta en la tirada será la capacidad de **Penetración** del arma del atacante, que se compara con el **Blindaje** de la unidad enemiga atacada. Para que el disparo haga daño, la penetración debe ser igual o superior al blindaje enemigo. Un arma con una penetración inferior al blindaje enemigo no hará daño.

Ejemplo: *una Infantería Ligera alemana con capacidad de penetración 2 no provocará daños a un tanque M4 Sherman enemigo con Blindaje 6, salvo que realice un Asalto exitoso.*

Una vez confirmado que el atacante ha conseguido impactar en su objetivo y tiene suficiente capacidad de penetración para provocarle daños, el atacante comprobará el valor de **Daño** que indique su carta de unidad. Entonces, la unidad objetivo sufrirá ese valor de **Heridas**. Coloca tantos marcadores de herida como el daño recibido sobre la unidad.

Si la unidad enemiga recibe un número de heridas igual o superior al indicado en su carta, será destruida y colocada en el mazo de descarte del jugador.

Ejemplo: *la unidad que dispara los rifles tiene un Daño de 1. Esto es, que realizando un impacto normal contra la unidad enemiga le causará una herida.*

Las unidades que hayan **disparado con equipo adicional** en cuyo extremo contengan una flecha en forma de giro, voltearán de forma obligatoria este marcador para indicar que se encuentra desactivado. Así mismo, el marcador se colocará en forma de rombo a la vista para recordar que su arma secundaria ha sido disparada.

Ejemplo: *una unidad de tanque M4 Sherman equipado con una MG decide utilizarla, lo que le permite disparar una segunda arma.*

A continuación, voltea el marcador del arma para representar que la MG se encuentra desactivada (quedará en gris). Además la coloca en forma de rombo para indicar que acaba de ser utilizada.

Los marcadores de equipo adicional que no contengan ese pequeño icono de flecha, no deben voltearse tras su uso, pero se recomienda girar igualmente el marcador en forma de rombo para recordar que ya ha sido utilizada esta arma.

Ejemplo: *una unidad de infantería equipada con granadas no volteará su marcador al ser utilizado, pues puede utilizarlo todos los turnos. No obstante, lo coloca en forma de rombo a modo de recordatorio.*

Resolución de Asaltos

En el caso de haber anunciado un Asalto en la Fase de Movimiento se resolverá durante esta fase. En primer lugar, la **unidad defensora realizará un disparo** de reacción antes del asalto con una de sus armas. Este disparo se considera un disparo adicional fuera de su turno, por lo que en su propio turno podrá actuar normalmente, aunque haya realizado este disparo, exceptuando en el caso de usar equipo adicional con flecha de giro que se volteará como indican las reglas.

A continuación, si el asaltante no ha resultado destruido disparará con una de sus armas sin tener en cuenta la Penetración y Blindaje de ambas unidades.

No podrá dispararse en ningún caso con un arma desactivada o con equipo adicional empleado durante el turno en curso.

Si el asaltante destruye al defensor ocupará la posición del enemigo. En caso contrario, volverá a su posición inicial.

Tras dicho Asalto, podrá continuar disparando de forma normal con las armas que le queden por utilizar.

Bajo Fuego de Contención

Cuando una unidad **recibe disparos de dos o más unidades** enemigas se encuentra bajo fuego intenso y se coloca sobre ella un marcador de Bajo Fuego de Contención:

- Las unidades que disparan deben tener capacidad de dañar a la unidad, es decir que tienen que poder penetrar el blindaje de la unidad enemiga en cuestión.
- Para indicarlo, el jugador que tiene el turno, el jugador atacante, coloca dicho marcador sobre dicha unidad enemiga en el momento que una segunda unidad propia dispare sobre el mismo objetivo.
- A partir de ese momento y hasta la fase de inicio del siguiente turno del jugador que colocó el marcador, la unidad que tiene el marcador verá reducido su Movimiento en 1 y tendrá un penalizador a la hora de Impactar de +1/+1.

Marcadores de Heridas

Una unidad herida estará diezmada en el combate y sufrirá **1 punto de penalización** a la hora de impactar **por cada herida** que sufra.

Esta penalización tendrá un mínimo de +1/+1 cuando la unidad tenga una herida y un máximo de +3/+3 cuando la unidad tenga 3 o más heridas.

Las heridas recibidas se anotarán encima de la carta de unidad con un marcador de herida.

Ejemplo: *una unidad de Infantería Ligera alemana con dos marcadores de heridas sufrirá un penalizador de +2/+2 al impactar. Esto significa que en vez de necesitar 5+/10 para impactar, necesitará obtener un 7+/10 para acertar al enemigo. Así mismo, al tener en su carta de referencia 3 heridas será destruida si sufre una herida adicional.*

FASE DE VOLTEAR

Esta fase solamente afecta a los marcadores con un icono de flecha con forma de **giro** o con un **icono de asterisco**. El resto de marcadores no se ven afectados en la fase de volteo.

Un marcador de **flecha con forma de giro** que haya sido usado este mismo turno, es decir volteado y desactivado, NO podrá voltearse de nuevo en esta fase. Estos marcadores se encontrarán por el lado gris y girados en forma de rombo a la vista de los jugadores, recordándoles que han sido utilizados este mismo turno. Por tanto, el jugador que tiene el turno voltea sus marcadores con flecha de giro que tendrán forma de cuadrado a la vista, colocándolos por el lado con color para poder activarlos de nuevo.

Ejemplo: *el tanque M4 Sherman tiene una ametralladora MG que ha sido utilizada este turno, pues se encuentra en forma de rombo, por lo que no puede voltearla en esta fase. Por el contrario, el transporte M3 Semioruga que también tiene una ametralladora MG no ha utilizado su arma este turno, pues está con forma cuadrada, por lo que puede voltearlo para que esté activo en su siguiente turno.*

Las unidades con marcadores con **icono de asterisco** (HMG de infantería y mortero) que no fueron volteados este turno y por lo tanto no estén colocados en forma de rombo, podrán desactivar su arma en esta fase si desean moverse en el siguiente turno. Esto se detalla en la capacidad de Despliegue o Repliegue del Libro de Anexos.

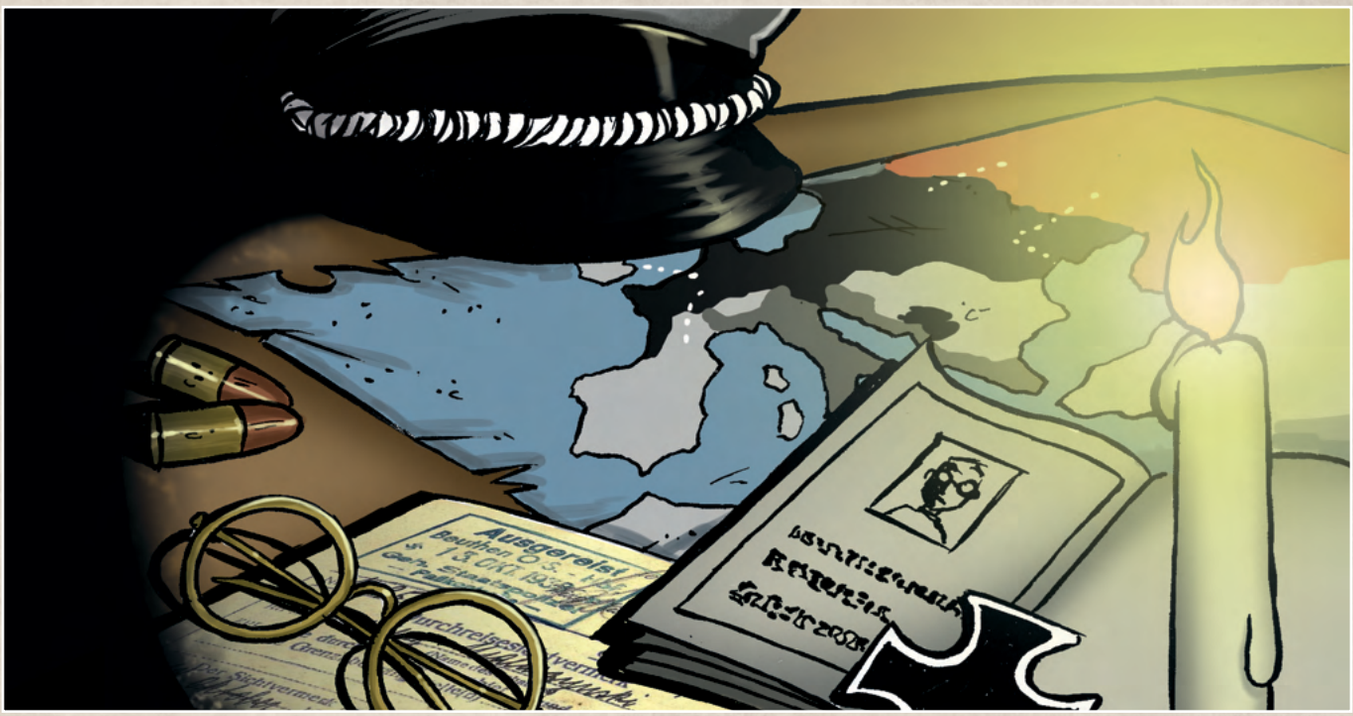
FASE DE DESCARTE

En este momento, el jugador que tiene el turno debe **descartarse del exceso** de cartas hasta quedarse con el **máximo permitido de 7 cartas.** Puede elegir de qué cartas descartarse y dejarlas en la pila de descartes bocarriba, junto con el resto de cartas de apoyo utilizadas o unidades propias destruidas.

FASE DE FIN DE TURNO

Se retiran del campo de batalla todas las cartas de apoyo cuyo efecto finalice en esta fase a la pila de descartes respectivas. También se **enderezan** todas las cartas de unidad parcialmente giradas en la fase de disparo, así como los marcadores que estén girados en forma de rombo a posición normal, es decir, cuadrada a la vista.

Se da por finalizado el turno del jugador y comienza el turno del oponente.



UNIDADES DE TRANSPORTE: PARTICULARIDADES

La mayoría de las unidades de **Transporte** tienen capacidades que les permite **transportar** una unidad de infantería dentro del vehículo y **remolcar** una unidad de artillería enganchada tras el vehículo. Debemos tener en cuenta lo siguiente:

- Para entrar/engancharse en un vehículo, mueve la unidad de infantería o artillería a la misma casilla que el transporte. Si el vehículo no ha movido previamente podrá hacerlo ese mismo turno. Sin embargo, si el vehículo ha tenido que utilizar parte o todo su movimiento para alcanzar a la unidad transportada o remolcada, no podrá mover hasta el siguiente turno.

- Está permitido desplegar, en su **Fase de Despliegue,** una unidad de transporte junto con una de infantería o artillería a la vez y en la misma casilla. Además, si el transporte tiene la capacidad Movilidad, podrá moverse ese mismo turno. La casilla de despliegue no contará a efectos de contabilizar su movimiento.

- El movimiento con unidades transportadas o remolcadas se realizará a la vez con el movimiento de la unidad que transporta.

- Los disparos enemigos se resuelven siempre contra la unidad de transporte. Si el transporte recibe daño, la unidad de infantería o artillería lo recibirán en su misma cantidad. Si el transporte resulta destruido se retiran ambas cartas.

- Para salir/desengancharse de un vehículo coloca a la unidad de infantería o artillería en una casilla lateral, adyacente a izquierda o derecha del transporte, que esté libre de unidades, en caso contrario no podrá hacerlo. Esta acción consume todo el movimiento de la unidad transportada o remolcada.

Las reglas completas sobre las unidades de Transporte se detallan en el **Libro de Anexos,** en el apartado de **Movilidad: Unidades de Transporte.**

UNIDADES DE AVIACIÓN: PARTICULARIDADES

Cuando un avión se despliega, no lo hace sobre el campo de batalla como el resto de unidades, sino que lo hace junto al EM. Dependiendo de sus capacidades tiene las siguientes particularidades:

- Independientemente de su capacidad, un avión permanece junto al EM hasta que el jugador decida utilizarlo en una Fase de Disparo de su turno.

- Para disparar con un avión, se selecciona un único objetivo de entre una de estas tres opciones: una casilla del campo de batalla (o varias casillas si se trata de un avión con la capacidad Bombardero), el EM enemigo o un avión desplegado junto al EM enemigo.

- Un avión con la capacidad **Bombardero** que ha seleccionado el campo de batalla como objetivo, puede afectar a varias casillas si así lo indica el texto de su carta.

- Para impactar contra las unidades o el EM enemigo se siguen las reglas habituales de juego, si bien en todos los casos se descarta el avión tras su uso.

Además, los aviones con la capacidad **Caza** pueden:

- **Interceptar** a una unidad de aviación enemiga durante la fase de disparo enemiga. El avión que intercepta disparará en primer lugar al avión objetivo.

- **Escoltar** a una unidad de aviación con la capacidad Bombardero, durante la fase de disparo, para protegerlo de aviones que quieran interceptarlo o de ataques Anti-Aéreos. El avión que escolta atacará en primer lugar al avión que intercepta, también será el objetivo prioritario si hay unidades con capacidades Anti-Aéreas en el campo de batalla.

Los aviones utilizados para Interceptar o Escoltar pasan al mazo de descartes tras su acción.

Las reglas completas sobre las unidades de Aviación se detallan en el **Libro de Anexos**, en el apartado de **Combate Aéreo**.

RESUMEN DE REGLAS DE JUEGO

PREPARACIÓN DE LA BATALLA:

Determina el tipo de batalla que se desea jugar:
Batalla Campal o Escenario Histórico.

Configura el mazo dependiendo del tipo de batalla:

- En una **Batalla Campal** generalmente son 120 puntos.
- En un **Escenario Histórico** los puntos vienen ya establecidos.
- Para **crear el mazo** suma todos los costes de despliegue de las cartas hasta la cantidad convenida ("X"=5 puntos).

Coloca el **Tablero de juego** y las **cartas de Terreno Natural**, según el tipo de batalla.

Debemos distinguir dentro del tablero entre:

- **Línea de Despliegue:** la primera línea del campo de batalla propia donde está nuestro EM.
- **Línea del Frente:** la línea más alejada del campo de batalla con unidades propias.
- **Línea de Suministros:** cada una de las líneas consecutivas e ininterrumpidas con unidades propias desde nuestra Línea de Despliegue hasta la Línea del Frente.

INICIO DE LA BATALLA:

Batalla Campal: cada jugador comienza con 5 cartas en su mano, que podrá cambiar y volver a barajar una sola vez. Además, cada jugador comienza con 5 PA que podrá sumar en secreto a su tirada para determinar el jugador inicial. Los PA gastados servirán para colocar cartas de **Terreno Artificial** entre su segunda y tercera línea.

Escenario Histórico: cada jugador comienza con el número de cartas que indique el escenario dependiendo de si es atacante o defensor, que podrá cambiar y volver a barajar una sola vez. Además, cada jugador comienza con los PA que le correspondan según sea atacante o defensor. El **Terreno Artificial** y el jugador inicial vendrán igualmente especificados.

TURNO DE JUEGO:

Fase de Inicio: terminan efectos de ciertas cartas y marcadores en juego: o

Fase de Estado Mayor: se obtienen PA de 3 formas:

- Por el EM que siempre otorga 1.
- Por algunas cartas de Unidad y cartas de Apoyo.
- Por la Línea de Suministros.

Fase Cartas: se cogen 2 cartas del mazo que van a la mano.

Fase de Movimiento: mueve a todas tus unidades por el campo de batalla de forma ortogonal.

- **Asalto:** se inicia en esta fase. La unidad de Infantería solapa su carta parcialmente contra la unidad o terreno asaltado. Se resuelve en la fase de Disparo (Resolución de Asaltos).
- **Avance a Cubierto:** la unidad de Infantería puede solaparse en la misma casilla con un tanque o transporte para avanzar con cobertura. Se utiliza el avance más lento y la Infantería recibe una dificultad para ser Impactado de +1/+1.

Fase de Despliegue: utiliza los PA que desees para desplegar cartas de Unidad y de Apoyo. Coloca Equipo Adicional, pagando su coste extra, a las unidades recién desplegadas. Las Infanterías solo pueden tener un equipo ofensivo y/o defensivo, el resto de unidades no tienen restricciones.

Fase de Disparo: utiliza la capacidad de Disparo de tus unidades para hacer daño al enemigo. Las unidades con distintas armas pueden disparar más de una vez al objetivo que deseen dentro de su Alcance .

Para Impactar a una unidad enemiga se debe obtener un resultado igual o mayor a tu perfil de Impacto, aplicando posibles modificadores. Un crítico destruye automáticamente a la unidad enemiga.

Para causar Daño , la unidad debe igualar o superar con su Penetración el Blindaje enemigo. A las unidades enemigas se les colocarán marcadores de Heridas acorde al daño recibido.

- **Resolución de Asaltos:** resuelve los Asaltos en esta fase. La unidad asaltada puede hacer un disparo fuera de su turno. La unidad que asalta no tiene en cuenta los valores de Penetración ni Blindaje.
- **Bajo Fuego de Contención:** coloca este marcador sobre la unidad que reciba disparos de dos o más unidades distintas, siempre que tengan capacidad de poder penetrarla. La unidad afectada tendrá un +1/ +1 para impactar y un -1 al movimiento.

Fase de Voltear: voltea los marcadores con símbolo de flecha girada que no hayan sido utilizadas este turno, es decir, que estén en posición cuadrada.

Fase de Descarte: descarta el exceso de 7 cartas de tu mano.

Fase de Fin de Turno: se retiran cartas cuyos efectos terminen en este turno o fase, se cuadran las fichas giradas en forma de rombo y comienza el turno el otro jugador.

PROYECTO ENIGMA
2GM TACTICS
DRACO IDEAS