

PANZER GENERAL®

Un Juego de Tablero de la Segunda Guerra Mundial

MANUAL DE JUEGO

Versión 1.3

Panzer General® Allied Assault es un juego del tablero basado en el juego de UBISOFT del mismo nombre en Xbox LIVE® Arcade para el sistema de videojuegos y entretenimiento Xbox 360® de Microsoft. El tablero de juego utiliza las mismas reglas que la versión Xbox 360 con modificaciones que mejoran el enfrentamiento cara a cara del juego. Panzer General® Allied Assault es un rápido juego de combate táctico/operacional de la 2GM que incorpora elementos de los juegos de tablero y de los juegos de cartas. Utiliza las cartas para representar las fuerzas desplegadas y sus maniobras en una parrilla de baldosas que conforman el mapa. Las cartas de acción proporcionan a estas fuerzas bonificaciones de movimiento y de combate. El juego refleja los enfrentamientos entre las fuerzas militares americanas y alemanas desde el Día-D el 6 de junio de 1944 hasta la invasión de Alemania en 1945. Puedes encontrar más información sobre el juego Panzer General® Allied Assault Xbox 360 y el juego de tablero en www.petroglyphgames.com.

Los marcadores de **Control Americano** y **Control Alemán** se ponen en todas baldosas del mapa de la Fila Inicial, y los marcadores de control también se ponen en las demás baldosas del mapa conforme las fuerzas de cada bando vayan maniobrando durante el juego.



Tabla de Contenidos		
1.0	Mapa.....	pág. 1
2.0	Tablero de Registros y Prestigio.....	pág. 1
3.0	Marcadores.....	pág. 2
4.0	Cartas.....	pág. 2
4.1	Cartas de Unidad.....	pág. 2
4.2	Cartas de Acción.....	pág. 2
4.3	Cartas Bluff (farol).....	pág. 2
5.0	Secuencia de Juego.....	pág. 2
5.1	Preparación del Juego.....	pág. 2
5.2	Turnos de Juego.....	pág. 3
6.0	Combate.....	pág. 4
7.0	Preparación de Escenarios.....	pág. 5
7.1	Escenarios Solitarios.....	pág. 6
7.2	Escenarios Dos Jugadores.....	pág. 9
7.3	Diseña Tus Propios Escenarios.....	pág. 14
8.0	Ejemplo de Juego.....	pág. 15
9.0	Glosario de Cartas de Unidad.....	pág. 17
10.0	Baldosas del Mapa.....	pág. 18
11.0	Carta de Unidades.....	pág. 19
12.0	Partes del Juego.....	pág. 20
13.0	Notas del Autor.....	pág. 20

1.0 MAPA

Panzer General® Allied Assault se juega sobre el mapa de un campo de batalla en dónde los jugadores colocan y maniobran sus fuerzas. Para formar el mapa en cada partida, coloca las baldosas de mapa en forma de parrilla como se indica en el escenario. Cada baldosa del mapa representa un solo tipo de terreno, como una ciudad, un bosque, una playa, etc., y cada tipo de terreno diferente tiene un único efecto en el juego (ver 10.0 Baldosas del Mapa).

Al comienzo del juego se colocan algunos marcadores en las baldosas del mapa, como se indica en los escenarios. Los marcadores de **Fila Inicial Americana** y **Fila Inicial Alemana** se ponen normalmente en las baldosas más cercanas a los jugadores, y los marcadores de la **Base Americana** y de la **Base Alemana** se ponen encima de una de éstas. El escenario también puede indicar las baldosas del mapa dónde se deban poner marcadores de **Puentes** o de **Objetivos**.

2.0 TABLERO DE REGISTROS Y PRESTIGIO

El Tablero de Registros (Tracker Board) acumula información durante el juego. Pon el marcador de Turnos (Turn) en el Registro de Turnos, los marcadores de Disparo (Fire) y Blanco (Target) americano / alemán en el Registro de Combate (Combat), y los marcadores de Prestigio Americano y Prestigio Alemán en los dos Registros de Prestigio (American / German Prestige). Coloca el Tablero de Registros a un lado entre los jugadores durante la partida. El Prestigio se mide en puntos que ambos bandos acumulan y gastan durante el juego y qué también cuentan para la victoria. Mueve los marcadores de Prestigio de cada bando según se ganen o pierdan puntos. Pon un marcador de control en la casilla 50+ o 100+ cuando el prestigio total de un jugador aumente por encima de los 50 o 100 puntos.



Tablero de Registros

3.0 MARCADORES



4.0 CARTAS

Existen dos tipos de cartas; **Cartas de Unidad** y **Cartas de Acción**. Las Cartas de Acción se dividen además en tres tipos: **Operaciones** (Operations), **Combate** (Combat) y **Sorpresa** (Surprise). Además, ambos bandos poseen una **Carta Farol** (Bluff) que permanece siempre en sus manos.

Durante el juego, los jugadores roban cartas para formar su 'mano'. No hay ningún límite al número de cartas en la mano. Las cartas se juegan desde la mano hacia el tablero, y la mayoría de las veces el jugador debe gastar puntos de prestigio al hacerlo. Las cartas también tienen letras Indicadoras de Mazo que facilitan ordenar las cartas que se usan en cada escenario.

4.1 Cartas de Unidad

Las Cartas de Unidad de ambos bandos representan formaciones de tanques, artillería e infantería. Las unidades se clasifican en dos Tipos de Blancos; Fuertes y Débiles. Las Cartas de Unidad son las piezas de juego, y se despliegan y mueven por las baldosas del mapa. Ver 9.0 Glosario de Cartas para una descripción más completa.



4.2 Cartas de Acción

Las Cartas de Acción se juegan para obtener ventajas durante el juego. Las cartas de acción de Operaciones, identificadas por una raya azul y un símbolo terráqueo, sólo se juegan durante la Fase de Operaciones. Las cartas de acción de Combate, con una raya roja y un símbolo de explosión, sólo se juegan durante los combates. Las cartas de acción de Sorpresa, con una raya verde y un signo de interrogación, pueden ser jugadas en cualquier momento o cuando se especifique en la carta.



4.3 Cartas de Farol (Bluff)

Las Cartas de Farol (Bluff) se utilizan en uno de estos dos casos. Primero, durante el combate, cuando los jugadores deben sacrificar una carta de su mano, puede mostrarse a cambio la Carta Farol si el jugador no desea sacrificar una de sus otras cartas. Segundo, usa la Carta Farol para tapar la mayor información posible de otra carta en el caso en que tengas que enseñar a tu oponente sólo el valor de prestigio de esa carta.



5.0 SECUENCIA DE JUEGO

Panzer General ® Allied Assault se juega en una serie de turnos en los que se desarrolla el juego en el siguiente orden:

5.1 Preparación del Juego

Consulta la sección 7.0 Preparación de Escenarios, selecciona un escenario y elige los bandos. La descripción del escenario muestra cómo se colocan las baldosas del mapa. También indica qué cartas (por números o letras) debemos seleccionar para fabricar los Mazos de Unidad Americano y Alemán y el Mazo de Acción. Separa las cartas con los números y letras que aparecen en la parte inferior de cada carta que coincidan con los mazos usados por el escenario. Baraja los mazos y ponlos boca abajo. En un juego normal para dos jugadores tendrás tres mazos: el Mazo de Acción compartido, el Mazo de Unidad Alemán y el Mazo de Unidad Americano. Coloca el Tablero de Registros y sus marcadores junto a las baldosas del mapa, y deja cerca los restantes marcadores. Sigue las otras instrucciones del escenario, tales como unidades iniciales y baldosas del mapa, manos iniciales, puntos de prestigio, determinación del primer y segundo jugador y condiciones de victoria. (Ver imagen siguiente página). **Nunca** en ningún momento podrá haber dos cartas de unidad ubicadas en una misma baldosa del mapa.



5.2 Turnos de Juego

Cada **Turno de Juego** tiene un **Turno de Primer Jugador** seguido por un **Turno de Segundo Jugador** (en algunos escenarios el Americano es el primer jugador, en otros el primer jugador es el alemán). El jugador que realiza su turno es el **Jugador Activo**. Una vez que cada jugador haya realizado su turno de jugador, se completa el turno de juego, y entonces se avanza el marcador de turnos en el registro de turnos.

Realiza estas Fases en cada Turno de Jugador:

- Fase 1: Robar Cartas** (no en el primer Turno de Juego)
- Fase 2: Operaciones**
- Fase 3: Calcular Prestigio**
- Fase 4: Determinar la Victoria**

Fase 1: Robar Cartas

Realiza estos Pasos en cada Fase de Robar Cartas:

- Paso 1:** Roba gratis 4 cartas de tus Mazos de Unidad y/o Acción.
- Paso 2:** Paga 4 Prestigios por cada una para robar cartas adicionales hasta tener un máximo de 10.

Observa que no hay ninguna Fase de Robar Cartas para ningún jugador en el primer Turno de Juego de un escenario.

Antes de comenzar el primer turno de juego, ambos jugadores roban sus manos iniciales de **8 cartas** de sus mazos de cartas de Unidad y Acción, **6 Cartas de Acción** y **2 Cartas de Unidad**. Éstas, más su Carta Farol, hacen un total inicial de **9 cartas**. Un escenario puede requerir un número diferente de cartas al comienzo.

En el **Paso 1**, el jugador activo roba 4 cartas de sus mazos de Cartas de Unidad y Acción, en cualquier combinación. Estas 4 cartas no tienen ningún coste de prestigio. El jugador debe anunciar de antemano cuántas cartas desea robar de cada mazo **antes** de cogerlas. No hay límite al número de cartas que un jugador puede tener en su mano.

En el **Paso 2**, el jugador activo puede comprar cartas adicionales de Unidad o de Acción. Paga **4 puntos de prestigio** por cada Carta de Unidad o de Acción que robe del mazo. Recuerda, un jugador sólo puede comprar cartas en el Paso 2 si posee 9 o menos cartas en su mano; no puede comprar cartas si ya tiene 10 o más cartas en su mano, incluyendo su Carta de Farol.

Un jugador nunca puede desechar las cartas no deseadas; el único modo de sacarlas de su mano es jugarlas de alguna manera. Cuando un mazo se agota, se barajan los descartes para formar un nuevo mazo. Una vez que un jugador declare que ha finalizado su Fase de Robar Cartas no podrá volver a ella hasta su siguiente turno de jugador. Los jugadores mantienen sus cartas ocultas a la vista y sólo están obligados a enseñar el número de cartas que poseen para demostrar que no tienen más de 9 cartas a la hora de comprar cartas adicionales.

Fase 2: Operaciones

Durante la Fase de Operaciones, el jugador activo puede realizar estas acciones en cualquier orden y repetir acciones en cualquier orden:

- Activar Unidades**
 - Mover y Verificar Campos de Minas
 - Atrincherarse (Construir Defensas)
 - Iniciar Combate
- Jugar Cartas de Operaciones**
- Colocar Nuevas Unidades**

Por ejemplo, un jugador podría activar y mover una unidad, luego podría activar e iniciar un combate con otra, después colocar una nueva unidad, luego activar y mover otra todavía. La mayoría de las veces, una unidad sólo puede activarse para ejecutar una acción por Fase de Operaciones. Las nuevas unidades entran en juego **bocabajo** para que el enemigo no sepa de inmediato cuáles son; las unidades que estén bocabajo pueden ser activadas y usadas durante la Fase de Operaciones al igual que las unidades que estén boca arriba.

Activar Unidades: Activa las unidades en el mapa de una en una para **Mover**, **Atrincherarte** o **Iniciar Combate**; marca la unidad con el marcador apropiado (Movida/Moved, Defensas o Disparada/Fired). Las unidades **Fuertes**  pueden mover e iniciar combate en cualquier orden según lo indique su carta; las demás unidades no pueden mover e iniciar combate en la misma Fase de Operaciones.

Mover y Verificar Campos de Minas: Una unidad puede mover una baldosa del mapa en vertical o en horizontal. Sólo ciertas unidades tienen permitido mover en diagonal y otras tienen permitido mover dos baldosas del mapa (ver 9.0 Glosario de Cartas de Unidad). Una unidad **no** puede mover a una baldosa del mapa ocupada por otra unidad, pero puede **cambiar de lugar** con una unidad adyacente del mismo bando si ambas son activadas para hacer esto (el intercambio en diagonal exige que ambas unidades tenga esa habilidad).

Cuando una unidad mueve a una baldosa del mapa que ningún bando controla todavía, pone uno de sus marcadores de control en la baldosa. Si la baldosa del mapa tiene un marcador de control enemigo, el marcador es reemplazado por el marcador de control del jugador activo, pero la unidad debe verificar si existen **campos de minas**. Roba una carta del Mazo de Cartas de Acción y si el Modificador Táctico es **-1** o **-2**, la carta de unidad pierde 1 punto de Moral, que se indica poniendo un marcador de **Moral -1**. El marcador de control permanece aunque la carta de unidad abandone la baldosa de mapa. Ningún ataque por campo de minas tendrá lugar cuando una unidad avance después del combate.

Siempre que una carta de unidad mueva al lado de cartas de unidades enemigas que están bocabajo (incluyendo en diagonal), **se revelan** y se giran boca arriba, incluyendo la carta de la unidad que mueve si no ha sido ya revelada. Además, una carta de unidad bocabajo que preste fuego de apoyo a una batalla se revela y se pone boca arriba. Activar una carta de unidad bocabajo no la revela automáticamente. Una vez que una carta de unidad se ponga boca arriba no podrá **jamás** volver a ponerse boca abajo.

Atrincherarse: Coloca un marcador de Defensas sobre la carta de unidad. Una carta de unidad que se atrincheró no puede mover o iniciar combate en esa misma Fase de Operaciones.

Las **Defensas** proporcionan a la carta de unidad una bonificación defensiva de +2 y permite también a la carta de unidad "blanco" (la unidad objetivo) disparar **primero** en un combate. Tales cartas de unidades defensoras que disparan primero no pierden su estatus de atrincheramiento. Cuando una carta de unidad atrincherada mueve o inicia combate pierde su marcador de Defensas y deja de estar atrincherada. Las unidades con la habilidad de 'auto-atrincherarse' (Auto Dug-In) se atrincheran al principio del turno de cada jugador.

Iniciar Combate: Una carta de unidad puede iniciar un combate contra una carta de unidad enemiga que esté **horizontal o verticalmente** junto a ella (no diagonalmente, aunque la unidad pueda mover en diagonal). Incluso una carta de unidad que posea un alcance de 2 o 3 sólo podrá iniciar combates contra cartas de unidades enemigas **adyacentes** (aunque estas cartas de unidades pueden prestar apoyo contra cartas de unidades enemigas a esa distancia, como se describe en 6.0 Combate). Para resolver el combate, consulta la Secuencia de Combate (también en 6.0 Combate). Cuando se ha completado el combate, el jugador activo prosigue su Fase de Operaciones para activar otra carta de unidad o jugar otras cartas, según desee. Coloca un marcador 'FIRE'D' (Disparada) sobre la carta de la unidad que inició el combate. Las cartas de unidades clasificadas como Blancos Fuertes podrán iniciar un combate y mover **después** del combate si aún no han movido antes de haber iniciado el combate.

Colocar Nuevas Unidades: El jugador activo puede poner una carta de unidad desde su mano en una baldosa del mapa que esté **vacía**. Bajo ninguna circunstancia podrán estar dos unidades en la misma baldosa del mapa. Deberá pagar el **coste de prestigio** de la carta de unidad al hacerlo. La carta de unidad sólo puede ponerse en una baldosa del mapa **controlada** por el jugador y que esté **conectada** vertical y/o horizontalmente a través de una cadena de baldosas del mapa que controle hasta llegar a su Fila Inicial. La carta de unidad se pone boca abajo, para que el enemigo no sepa cuál es. Muestra al otro jugador el coste de prestigio de la nueva carta de unidad, ocultando el resto de la información con tu carta Farol (los jugadores pueden omitir esto y usar el método de la honradez, por supuesto).

Colocar una carta de unidad al lado de una carta de unidad enemiga revela inmediatamente ambas cartas de unidad. Una carta de unidad recién colocada **no** puede ser activada; coloca un marcador 'Moved' y 'Fired' (Movida y Disparada) sobre ella para recordar que no puede hacer tales acciones ni atrincherarse en esta Fase de Operaciones, a no ser que tenga la habilidad de 'auto-atrincherarse'.

Colocar Nuevas Unidades



Boca arriba junto a unidad enemiga

Bocabajo sin enemigo adyacente

Una carta de unidad puede ser colocada en la baldosa del mapa en la que está su Base con un descuento de 8 en su coste de prestigio, siempre que dicho espacio esté vacío y controlado por ese jugador.

Jugar Cartas de Operaciones: El jugador activo elige una Carta de Acción de Operaciones para jugar de su mano, **paga** su coste de prestigio y ejecuta las instrucciones de la carta. Por favor ten en cuenta que jugar Cartas de Acción normalmente rompe las reglas. Las cartas de acción pueden permitir que una carta de unidad mueva y dispare dos veces o hacer otras operaciones que normalmente no están permitidas. Las acciones permitidas por las cartas SIEMPRE están por encima de las acciones permitidas por las reglas y **NO** en lugar de ellas.

Las cartas pueden ser jugadas para incrementar la Moral de una carta de unidad. La moral ganada o perdida respecto a la Moral inicial de la carta de unidad aumenta o reduce sus valores de combate en una proporción de **uno a uno**. Una carta de unidad nunca puede aumentar su Valor Moral por encima de **9**.

Cuando el jugador activa acaba con su Fase de Operaciones procede a la Fase de Calcular el Prestigio.

Fase 3: Calcular el Prestigio

El jugador activo recibe Puntos de Prestigio por cada baldosa del mapa que controle según el valor impreso en la baldosa del mapa. En este momento, el jugador retira del mapa todos los marcadores 'Moved' y 'Fired'. Además, cualquier carta de unidad con la habilidad de 'auto-atrincherarse' consigue un marcador de **Defensas**.

Fase 4: Victoria

El jugador activo comprueba si ha ganado el juego según la descripción del escenario. Si cumple sus criterios, gana inmediatamente. El escenario puede acabar después de un número fijo de turnos, otorgando la victoria a un bando o al otro. Si el jugador activo es el segundo jugador, el marcador de Turnos avanza una casilla en el Tablero de Registros. El juego prosigue con el otro jugador, el cual comienza un nuevo turno de jugador en la Fase de Robar Cartas.

6.0 COMBATE

El jugador activo inicia un combate entre una de sus cartas de unidad y una de las cartas de unidad de su oponente. Ambas cartas tienen una oportunidad de disparar a la otra usando la **Secuencia de Disparo** (debajo), y cuando ambas han disparado y se haya evaluado el daño, acaba el combate. La carta de unidad del jugador activo es la atacante y la carta de unidad de su oponente es la defensora.

Secuencia de Disparo:

- Paso 1: **Determinar quién Dispara primero**
- Paso 2: **Marcar el Valor de Combate de la Carta de Unidad que Dispara en el Registro de Combate**
- Paso 3: **Sumar o Restar los Marcadores de Moral sobre la Carta de Unidad que Dispara**
- Paso 4: **Sumar el Fuego de Apoyo del Atacante**
- Paso 5: **Sumar o Restar la Bonificación de Disparo del Terreno**
- Paso 6: **Marcar el Valor de Defensa de la Carta de Unidad Blanco en el Registro de Combate**
- Paso 7: **Sumar o Restar la Bonificación del Terreno del Blanco (sólo si es un Blanco Débil)**
- Paso 8: **Sumar 2 si la Carta de Unidad Blanco está Atrincherada**
- Paso 9: **Jugar Cartas de Combate (primero el jugador que Dispara)**
- Paso 10: **Sacrificar una carta por su Valor de Batalla**
- Paso 11: **Robar el Modificador Táctico**
- Paso 12: **Determinar la Diferencia del Combate y las Pérdidas de la Batalla**
- Paso 13: **Determinar la Eliminación de la Carta de Unidad**
- Paso 14: **Repetir los Pasos 2 a 14 para Devolver el Fuego**
- Paso 15: **Ejecutar la Retirada**
- Paso 16: **Ejecutar el Avance**

Primero un jugador y después el otro, se alternan para ser la unidad que "Dispara" y luego el "Blanco", siguiendo el procedimiento de más abajo. Mueve los marcadores de Disparo (Fire) y Blanco (Target) americanos y alemanes por el Registro de Combate mientras sigues la secuencia de abajo; ningún marcador puede bajar por debajo de 1.

Atacante: La carta de unidad que ha iniciado el combate.

Defensor: La carta de unidad que recibe el ataque, sujeta a una posible retirada.

Unidad que Dispara: La carta de unidad que usa sus valores de combate y de apoyo para infligir daños.

Unidad Blanco: La carta de unidad que usa su valor de defensa y la bonificación del terreno del blanco para evitar daños.

Paso 1: Determinar Quién Dispara Primero: La carta de la unidad atacante dispara primero, a no ser que la carta de la unidad defensora tenga un marcador de Defensas, en cuyo caso la carta de la unidad defensora disparará primero. Si la carta de la unidad atacante tiene un marcador Defensas, se elimina el marcador.

Paso 2: Marcar el Valor de Combate de la Carta de Unidad que Dispara en el Registro de Combate:

Determina si la carta de la unidad blanco es un blanco fuerte o débil, luego marca el **Valor de Combate** correspondiente de la carta de la unidad que dispara con el marcador de Disparo (FIRE) en el Registro de Combate.



Paso 3: Sumar o Restar los Marcadores de Moral sobre la Carta de Unidad que Dispara: Si la carta de la unidad que dispara tiene marcadores de moral positivos o negativos, ajusta el marcador de Disparo apropiadamente en el Registro de Combate.

Paso 4: Sumar el Fuego de Apoyo del Atacante: Añade el valor de apoyo de todas las cartas de unidades amigas que estén dentro del alcance de la carta de unidad blanco (sin importar si ya han sido activadas esta ronda). Todas las cartas de unidades tienen un alcance de 1 baldosa del mapa a no ser que la carta indique otra cosa. Cuenta la distancia desde la carta de la unidad de apoyo hasta la carta de la unidad blanco trazando la ruta horizontal, vertical o diagonalmente de baldosa en baldosa. Una unidad con un alcance de tres sólo puede trazar a través de dos conexiones diagonales. Una unidad boca abajo que preste su apoyo se gira inmediatamente boca arriba. Ajusta el Registro de Combate en consecuencia.



Paso 5: Sumar o Restar la Bonificación de Disparo del Terreno: Ajusta el Registro de Combate según la Bonificación de Disparo del Terreno de la baldosa del mapa en la que está la unidad que dispara.

Paso 6: Marcar el Valor de Defensa de la Carta de Unidad Blanco en el Registro de Combate: Marca con el marcador del Blanco (Target), el Valor de Defensa de la carta de la unidad blanco (en el escudo azul) en el Registro de Combate.

Paso 7: Sumar o Restar la Bonificación de Terreno del Blanco (sólo si es un Blanco Débil): Ajusta el Registro de Combate según la Bonificación de Terreno del Blanco de la baldosa del mapa en la que está la carta de la unidad blanco. Las unidades que son blancos fuertes no reciben esta bonificación.

Paso 8: Sumar 2 si la Carta de la Unidad Blanco está Atrincherada: Ajusta el marcador de Blanco (Target) con un +2 si la unidad blanco está atrincherada.

Paso 9: Jugar Cartas de Combate (primero el jugador que Dispara): Los jugadores se alternan para jugar Cartas de Acción de Combate, comenzando con el jugador que dispara. Las cartas se juegan desde la mano, y debe pagarse su coste de prestigio. Aplica los efectos de la carta inmediatamente, ajustando el Registro del Combate si fuera necesario. Este paso concluye cuando ambos jugadores deciden pasar y no jugar ninguna carta más en este combate. Un jugador puede pasar y jugar más tarde una carta. Es necesario pasar dos veces seguidas (una vez cada jugador) para concluir este paso.

Paso 10: Sacrificar una carta por su Valor de Batalla: Cada jugador escoge en secreto una Carta de Unidad o de Acción de su mano. Las cartas se revelan simultáneamente y se añade el número del Valor de Batalla (en el círculo rojo) de la carta de cada jugador a su total en el Registro de Combate. Desecha las cartas. Las cartas sacrificadas no cuestan prestigio. Un jugador que no desee sacrificar otra carta, presenta a cambio su Carta de Farol, sin añadir nada al combate.

Paso 11: Robar el Modificador Táctico: El jugador que dispara roba una carta del Mazo de Cartas de Acción y suma o resta el Modificador Táctico a su total actual en el Registro de Combate. Desecha la carta.

Paso 12: Determinar la Diferencia del Combate y las Pérdidas de la Batalla: Resta el valor final del Blanco al valor de Disparo. Si este número es cero (0) o menor entonces la carta de la unidad blanco no sufre daños. Si es positivo coloca en ese número el marcador de Daños (Damage) en el Registro de Combate; el número pequeño de color rojo de esa casilla indica la reducción de Moral sufrida por la carta de unidad blanco.

Coloca el marcador de Moral apropiado sobre la carta de la unidad blanco, pero mantenlo separado de otros marcadores de Moral que ya estuvieran en la carta (colócalo directamente sobre la imagen de la carta, y deja cualquier marcador de Moral más antiguo en la casilla del texto de la carta de unidad) hasta que se haya determinado la retirada (ver Paso 15, más abajo).

Paso 13: Determinar la Eliminación de la Carta de Unidad: Si la Moral de la carta de unidad blanco queda reducida a cero o menos, entonces se elimina quitándola de su baldosa del mapa y dejándola en la pila de descarte de unidades del propietario.

El jugador que dispara recibe **la mitad** del coste de prestigio de la unidad eliminada (redondeando al alza) y, o bien lo añade a su total o lo resta del total de su oponente en el Registro de Prestigio, lo que él prefiera. Otra forma de determinar esto es poner el marcador de Recompensa (Reward) en el Registro de Combate en ese valor de prestigio de la carta de unidad eliminada; el número rojo más pequeño en esa casilla es el prestigio ganado (por ejemplo, si el coste de prestigio fuera 5, entonces el número rojo debajo del 5 en el Registro de Combate sería 3).

Es más, la carta de la unidad que dispara gana un marcador de Moral +1, que puede combinar con cualquier otro marcador de Moral que ya posea. El valor moral de una unidad nunca puede aumentar por encima de 9.

Paso 14: Repetir los Pasos 2-14 para Devolver el Fuego: Si la carta de la unidad blanco no es eliminada, entonces repite los pasos que van del 2 al 14 para que esa carta de unidad pueda devolver el disparo. Cuando ambas unidades han disparado una vez se ejecuta el Paso 15.

Paso 15: Ejecutar la Retirada: Examina la cantidad neta de Moral negativa infligida en cada carta de unidad durante este combate. La carta de la unidad defensora se retira si ha sufrido **más puntos** de Moral negativos que la carta de la unidad atacante. Pero, la carta de la unidad defensora no se retira si la carta de la unidad atacante ha sido destruida.

Una carta de unidad en retirada debe mover a la baldosa del mapa en situación **opuesta** al ataque, nunca en diagonal. Una carta de unidad no puede retirarse hacia otra unidad o salir por el borde del tablero; si es incapaz de retirarse por alguna de estas razones, la carta de unidad que debe retirarse sufre **-1 Moral** y permanece en su sitio, a no ser que tal cosa la elimine, en cuyo caso el atacante obtiene el prestigio y la bonificación de moral como si hubiera sido eliminada en combate.

Una unidad obligada a retirarse a una baldosa del mapa vacía controlada por el enemigo debe verificar la existencia de **campos de minas** (ver 5.2 Mover y Verificar Campos de Minas). Retirarse a una baldosa del mapa vacía no-controlada permite a ese jugador tomar el control de ella. Una carta de unidad en su propia **Base** nunca se retira.

Los jugadores deben ahora **reagrupar** los marcadores de Moral positivos y negativos que haya en ambas cartas de unidad involucradas en el combate.

Paso 16: Ejecutar el Avance: Si la carta de unidad defensora ha sido eliminada o se retira, la carta de la unidad atacante puede mover su unidad hacia la baldosa del mapa que ha dejado vacante y coloca en ella su marcador de control. Ningún ataque por campo de minas tendrá lugar cuando una unidad avance después del combate.

7.0 PREPARACIÓN DE ESCENARIOS

Los jugadores pueden escoger entre una selección de escenarios para un solo jugador (escenarios solitarios) o para dos jugadores. También pueden crear sus propios escenarios. Todos los escenarios se detallan en la siguiente sección.

7.1 Escenarios Solitarios

Los escenarios solitarios simulan el curso normal del juego con eventos y movimientos especiales para el bando del 'No-Jugador'. Las instrucciones para estos escenarios se encuentran al final de esta sección.

Elige un Escenario: Las páginas que van de la 7 a la 9 muestran todos los escenarios para un solo jugador. Construye el mapa usando las baldosas que se enumeran según la carta del escenario.

Organiza los Mazos para Ambos Bandos: Crea y baraja estos mazos del bando del No-Jugador y para el bando del Jugador según las instrucciones del escenario:

No-Jugador:

Mazo de Cartas de Unidad
Mazo de Cartas de Acción
Mazo de Combate de "Disparo"
Mazo de Combate del "Blanco"

Jugador:

Mazo de Cartas de Unidad
Mazo de Cartas de Acción

Cartas de Unidades y Marcadores Iniciales: Pon las cartas de unidades iniciales del No-Jugador en las baldosas indicadas del mapa. Escoge las unidades iniciales del Jugador del Mazo de Unidad, gastando el prestigio inicial señalado en la casilla del mazo de unidad de las instrucciones del escenario. Pon esas unidades en cualquier parte de la Fila Inicial del Jugador. Estás limitado en el número de unidades que puedes escoger por el número disponible de espacios en la Fila Inicial. Coloca el marcador de Prestigio del bando del Jugador según las instrucciones del escenario. Coloca el marcador de Turnos de Juego en espacio "1".

Secuencia de Juego para Escenarios Solitarios

Primer Jugador: Determina al primer jugador, según las instrucciones del escenario.

Turnos de Juego: El jugador solitario ejecuta Turnos de Juego para ambos bandos, No-Jugador y Jugador, comenzando con el primer jugador. El turno del bando del Jugador se realiza normalmente de acuerdo con las reglas descritas para un juego normal.

El turno del bando del No-Jugador se realiza de forma diferente. Las instrucciones del escenario estipulan qué unidades del No-Jugador atacan o mueven en su turno. Los turnos del No-Jugador contienen las siguientes fases.

Comprobar Eventos Especiales: Tal y como aparecen en la sección de Reglas Especiales de las instrucciones del escenario.

Robar y Jugar Cartas de Acción: Roba una carta del Mazo de Cartas de Acción del No-Jugador y júégala de acuerdo con las Reglas Especiales del Juego Solitario, Mazo de Acción debajo.

Mover Cartas de Unidad e Iniciar Combate: De una en una, de derecha a izquierda y desde la fila más alejada del jugador a la fila más cercana, mueve e inicia combate con cada carta de unidad del bando No-Jugador según las instrucciones del escenario.

Fin de Turno: Ajusta el Registro de Turnos.

Reglas Especiales del Juego Solitario

Prestigio: El No-Jugador nunca gana o pierde Prestigio.

Mazos del No-Jugador: Se organizan los cuatro mazos separados según las instrucciones del escenario. Cuando estos mazos se agotan se barajan los descartes y se usan de nuevo.

Cartas de Combate: Cuando una carta de unidad del No-Jugador está envuelta en un combate, el Jugador roba una carta del Mazo de Combate de Disparo o del Mazo de Combate del Blanco, según lo adecuado.

El Jugador roba también una carta del Mazo de Cartas de Acción del No-Jugador para obtener su Valor de Batalla sacrificado según las reglas normales. El Modificador Táctico se determina mostrando la carta superior del Mazo de Cartas de Acción del Jugador.

Nota: El Jugador puede jugar en cualquier momento Cartas de Acción de Sorpresa (Surprise) durante los turnos del No-Jugador.

Mazo de Cartas de Unidad del No-Jugador: Este mazo genera las unidades de refuerzo del No-Jugador. Coloca una unidad de refuerzo del No-Jugador de su Mazo de Unidad **siempre** que una carta de unidad del bando del Jugador mueva al lado de una baldosa del mapa de Fortificación, Ciudad, Pueblo, Aldea o Fila inicial del No-Jugador que esté **vacía** y aún **no-controlada** por el bando del Jugador. Estas unidades se ponen con un marcador de **Defensas**. Cuando estas unidades pierden su estatus de Atrincheradas, no podrán atrincherarse de nuevo. Esto incluye a las unidades con la habilidad de 'Auto-atrincherarse'. El bando del No-Jugador obtiene refuerzos adicionales según las instrucciones del escenario.

Mazo de Cartas de Acción (Cartas de Operaciones) del No-Jugador: Las cartas de este mazo se juegan al principio del turno del No-Jugador, antes de activar ninguna carta de unidad. A no ser que el escenario indique otra cosa sólo se juega una carta de acción del Mazo de Acción del No-Jugador al principio de su turno 'robada' por el jugador solitario, cumpliendo todas las reglas descritas en esta Sección (7.1).

Observa estos casos especiales:

Air Strike, Bombardment, Bomber Run, Prep Fire (Cartas de Operaciones): Elige como objetivo la carta de unidad enemiga con el total mayor de moral y valor de defensa; si en el tablero existen varias cartas de unidad con el mismo total, entonces se elige la carta de unidad en este orden: de derecha a izquierda y desde la fila del mapa más alejada a la más cercana (desde la perspectiva del Jugador). Cualquier carta 'Prep Fire' jugada por el bando del No-Jugador sigue las mismas reglas que para los Ataques Aéreos.

Improved Defenses, Replacements (Cartas de Operaciones): Las cartas de unidades amigas con el total más bajo de moral y valor de defensa se escogen de derecha a izquierda y desde la fila más alejada a la más cercana de la Fila Inicial de los jugadores.

Combates del No-Jugador: Para determinar si una unidad se involucra en un combate, consulta las instrucciones del escenario. Estos combates aplican todas las reglas normales.

Movimientos del No-Jugador: Para determinar si una unidad mueve, consulta las instrucciones del escenario. Tales movimientos aplican todas las reglas normales.

Condiciones de Victoria del No-Jugador: Se encuentran detalladas en las instrucciones del escenario.

Clave de Mapas de los Escenarios

escenarios solitarios

Numero Baldosa	Marcador de Propiedad	Prestigio Inicial Aleman	Prestigio Inicial Americano
16A	+	10	100
19A	+	10	100
35A	+	10	100
21A	+	10	100
26A	+	10	100

escenarios 2 jugadores

Numero Baldosa	Marcador de Propiedad	Indicador Mazo de Unidad Aleman	Prestigio Inicial Aleman (N= Despliegue Normal)	Indicador Mazo de Acción	Indicador Mazo de Unidad Americano	Prestigio Inicial Americano (N= Despliegue Normal)
05	+	10	10	10	10	100
3A	+	10	10	10	10	100
28A	+	10	10	10	10	100
14B	+	10	10	10	10	100
34A	+	10	10	10	10	100

Leyenda de Símbolos

+	+
+	+
+	+
+	+
+	+
+	+

Baldosa de Río con Marcador de Puente
Marcador de Objetivo
Ver sección 10.0 Baldosas del Mapa (página 18) para la Clave de Terreno

ESCENARIOS SOLITARIOS

Metz



Unidades Iniciales Alemanas		Unidades Alemanas en el Mazo	Unidades Americanas en el Mazo	
Pz VI King Tiger Waffen SS 10.5 Howitzer Pak38 Towed Gun Flak 88	17A 21B, 4B 20A, 15A 2B 16A	4 Grenadier 2 Strosstruppen 3 Volkssturm 3 Fallschirmjaeger	3 Paratroopers 2 Veterans 1 Commander 3 M26 Pershing 2 75mm Howitzer 1 4.2cm Mortar	2 Army Rangers 2 Engineers 2 Mechanized 3 M4A3 Sherman 76 1 105mm Howitzer 2 M7 Priest
40 Prestigio inicial para gastar en unidades				

Mazo de Acción Americano		Mazo de Acción Americano (cont.)		Mazo de Acción Alemán
2 Prep Fire 2 Replacements 2 Air Strike 2 Counter Offensive 2 Opportunity Fire	2 Ranged Bombardment 2 Bomber Run 2 National Advantage 2 Commander Initiative 2 Well Supplied	2 Accuracy 2 Surprise Attack 2 Deadly Fire 2 Morale Boost 2 Off Target 2 Tank Obstacles	2 Take Cover! 2 Snap Shot 2 Exposed! 2 Poor Aim 2 Smoke Screen 2 SNAFU	2 Prep Fire 2 Replacements 2 Ranged Bombardment 2 Bomber Run 2 Air Strike

Mazo de Combate de Disparo Alemán	Mazo de Combate del Blanco Alemán	Condiciones de Victoria
2 Accuracy 1 Surprise Attack 2 Exposed! 1 Morale Boost 1 Snap Shot	2 Take Cover! 1 Snap Shot 2 Poor Aim 1 Off Target 1 Smoke Screen	Captura la Ciudad enemiga en el turno 8.
		Condiciones de Derrota
		8 turnos hasta fallar. Una unidad enemiga entra en una baldosa de la Fila Inicial.

Reglas Especiales
El jugador solitario dirige el bando americano y va en primer lugar. El jugador solitario roba 10 cartas para su mano inicial en vez de 8 (6 Cartas de Acción, 2 Cartas de Unidad y 2 de su elección). En los turnos del No-Jugador, las cartas de unidad Waffen SS y Pz VI King Tiger avanzan hacia la Fila Inicial Americana e inician combate contra cualquier carta de unidad americana frente a ellas, ignorando las cartas de unidades americanas tras ellas y a los lados. Las otras cartas de unidad alemanas del No-Jugador no mueven ni inician combates. Al principio de los Turnos 3 y 4 del Jugador Americano, todas las cartas de unidad americanas pierden -1 Moral y cualquier carta de unidad reducida a 0 es eliminada; evalúa las pérdidas al comienzo de la Fase de Operaciones, antes de activar cualquier carta de unidad para el turno. Las unidades alemanas del No-Jugador siempre avanzarán después del combate si está permitido.

Bulge



Unidades Iniciales Americanas	Unidades Alemanas en el Mazo	Unidades Americanas en el Mazo
M26 Pershing 105mm Howitzer Commander M4A3 Sherman 76 M12 Howitzer	36A, 22A 14A, 27A 11A 13A, 2A 16A	2 Sdkfz 124 Wespe 3 Pz VI Tiger I 3 Pz V Panther 3 Stug III Ausf G 1 Pz VI King Tiger 3 Pak38 Towed Gun 2 Hetzer 2 Pioneers
		2 M7 Priest 2 Engineers 1 M26 Pershing 1 M4A3 Sherman 76 3 M4A1 Sherman 2 M36 Jackson
		65 Prestigio inicial para gastar en unidades

Mazo de Acción Alemán	Mazo de Acción Alemán (cont.)	Mazo de Acción Americano
1 Improved Defenses 4 Replacements 2 Tank Obstacles 2 Counter Offensive 2 Opportunity Fire	2 Commander Initiative 2 Ranged Bombardment 2 Reserves 2 SNAFU 2 Well Supplied	2 Accuracy 2 Surprise Attack 2 Deadly Fire 2 Morale Boost 3 Smoke Screen 2 Strafing Run 3 Increased Support
		2 Take Cover! 2 Snap Shot 4 Exposed! 4 Poor Aim 3 Off Target 3 Forced Retreat
		2 Improved Defenses 2 Ranged Bombardment

Mazo de Combate de Disparo Americano	Mazo de Combate del Blanco Americano	Condiciones de Victoria
2 Accuracy 1 Surprise Attack 1 Increased Support 1 Morale Boost 1 Snap Shot 1 Deadly Fire	2 Take Cover! 1 Snap Shot 1 Deadly Fire 1 Morale Boost 1 Off Target 1 Smoke Screen	Destruye al Commmmander americano en el turno 6.
		Condiciones de Derrota
		6 turnos hasta fallar. Una unidad enemiga entra en una baldosa de la Fila Inicial.

Reglas Especiales
El jugador solitario dirige el bando Alemán y va en primer lugar. El jugador solitario roba 15 cartas para su mano inicial en vez de 8 (6 Cartas de Acción, 2 Cartas de Unidad y 7 de su elección), y durante el juego podrá comprar cartas adicionales hasta tener un máximo de 15 en su mano en lugar del límite estándar de 10. Las cartas de unidad Howitzer y Commander del No-Jugador empiezan el juego Atrincheradas. Todas las demás cartas de unidad del No-Jugador avanzan hacia la Fila Inicial alemana e inician combate contra las cartas de unidad alemanas, priorizando hacia el frente, derecha e izquierda, en ese orden. Puede haber refuerzos americanos en las baldosas del mapa 36A, 2A, 13A y 22A. Al principio del Turno 2 del jugador Americano y en cada turno posterior, roba una carta de acción por cada una de esas baldosas del mapa, y si esa carta tiene un Modificador Táctico de valor 1, 2 o 3 roba una carta de unidad americana y colócala en esa baldosa del mapa. Además, si al principio de los Turnos 3 y 5 del jugador Americano aún está en juego cualquier carta de unidad Howitzer, todas las cartas de unidad alemanas son bombardeadas y pierden 2 puntos de Moral (-2). Es más, siempre que la carta de unidad americana Commander inicie un combate o sea atacada, el jugador Americano roba 2 Cartas de Combate del Mazo de acción a su mano. El No-Jugador roba y juega dos cartas (no una como es normal) del Mazo de Acción americano en su turno. Las unidades del No-Jugador siempre avanzarán después del combate si está permitido.

Herrken Forest



Unidades Iniciales Alemanas		Unidades Alemanas en el Mazo		Unidades Americanas en el Mazo	
Strosstruppen	27A, 18B	4 Grenadiers		3 Paratroopers	2 Army Rangers
Pak 38 Towed Gun	8A, 19A	1 Strosstruppen		3 Veterans	3 Recruits
Volkssturm	6A, 35A	3 Fallschirmjaeger		1 Commander	2 Mechanized
Waffen SS	17A			1 4.2cm Mortar	2 Regulars
40 Prestigio inicial para gastar en unidades					

Mazo de Acción Americano		Mazo de Acción Americano (cont.)		Mazo de Acción Alemán
2 Prep Fire	2 Commander Initiative	2 Accuracy	2 Take Cover!	2 Replacements
2 Replacements	2 Ranged Bombardment	2 Surprise Attack	2 Snap Shot	2 Ranged Bombardment
2 Counter Offensive	2 National Advantage	2 Deadly Fire	2 Exposed!	
2 Opportunity Fire		2 Morale Boost	2 Poor Aim	
2 Well Supplied		2 Off Target	2 Smoke Screen	
		2 SNAFU		

Mazo de Combate de Disparo Alemán	Mazo de Combate del Blanco Alemán	Condiciones de Victoria
2 Accuracy	2 Take Cover!	Captura los dos marcadores de Objetivo en el turno 5.
1 Surprise Attack	1 Snap Shot	Condiciones de Derrota
2 Exposed!	2 Poor Aim	Derrota en el turno 5.
1 Morale Boost	1 Off Target	
1 Snap Shot	1 Smoke Screen	

Reglas Especiales
El jugador solitario dirige el bando americano y va en primer lugar. El jugador solitario roba 15 cartas para su mano inicial en vez de 8 (6 Cartas de Acción, 2 Cartas de Unidad y 7 de su elección), y durante el juego podrá comprar cartas adicionales hasta tener un máximo de 15 en su mano en lugar del límite estándar de 10. Siempre que una carta de unidad americana mueva adyacente a una baldosa del mapa de Arboledas (Ligth Woods) o Setos (Bocage), roba una Carta de Acción y si esa carta tiene un Modificador Táctico de valor 1, 2 o 3 roba una carta de unidad alemana y la coloca en esa baldosa del mapa. Las cartas de unidad alemanas del No-Jugador no mueven en este escenario, pero inician combate contra cartas de unidad americanas, priorizando las baldosas adyacentes al Objetivo ocupadas por los americanos, o en cualquier otro caso al frente, derecha e izquierda, en este orden. Si es posible, las cartas de unidad alemanas del No-Jugador avanzarán después del combate hacia baldosas del mapa Objetivo, pero no en cualquier otra situación.

7.2 Escenarios Dos Jugadores

Los jugadores pueden escoger de una lista de once escenarios para jugar. Los mapas e instrucciones especiales de cada escenario aparecen al final de esta sección. Cada escenario aplica las reglas generales de más abajo para su preparación, a no ser que se indique algo diferente en las instrucciones del escenario.

Mapa del Escenario: Los jugadores construyen el mapa según la sección de abajo correspondiente al escenario elegido. Cada baldosa del mapa tiene dos lados, un lado A y otro lado B. El escenario indica dónde se colocan las baldosas del mapa, normalmente en un rectángulo de 6 por 5.

Colocación de Fila Inicial y Base: La Fila Inicial de cada bando comprende normalmente las seis baldosas del mapa más cercanas del tablero. La Base debe estar una de esas seis baldosas de la Fila Inicial como muestra el escenario. Coloca para ambos bandos los marcadores de Fila Inicial y Base en aquéllas baldosas del mapa.

Mazos de Cartas: Junto al mapa de cada escenario están los Indicadores de Mazos para el Mazo de Cartas de Unidad de cada jugador y el Mazo de Cartas de Acción compartido (ver Clave de Mapas de los Escenarios, página 6). Separa las cartas con los números y letras localizadas en la parte inferior de cada carta que coincida con los mazos usados por el escenario.

Mano Inicial: Cada jugador roba 6 Cartas de Acción y 2 Cartas de Unidad para su mano inicial. Éstas, más la Carta de Farol de cada bando, hacen un total de 9 cartas en sus manos iniciales.

Jugador Inicial y Prestigio Inicial: Los números de Prestigio inicial de cada bando aparecen dentro de los símbolos con forma de diamante para algunos escenarios. Tales escenarios indican qué jugador va primero. Si el escenario tiene la letra “N” dentro del diamante de prestigio inicial, entonces cada jugador roba una carta de la parte superior del Mazo de Acción compartido, y la persona con el Modificador Táctico más alto elige quién va primero (desecha las cartas robadas).

El bando que va primero no recibe prestigio inicial; el bando que va en segundo lugar recibe **10 puntos** de prestigio inicial.

Unidades Iniciales: A no ser que ya lo especifique el escenario, cada jugador busca en su Mazo de Unidad y selecciona un número de cartas de unidad iniciales por un valor de **30 puntos** de prestigio. No se pueden seleccionar más de **6** cartas de unidades.

Colocar las Cartas de Unidad Iniciales: El primer jugador pone sus cartas de unidad iniciales bocabajo en las baldosas del mapa de su Fila Inicial, no más de una carta de unidad por baldosa del mapa. Luego, el segundo jugador hace lo mismo en su Fila Inicial.

Condiciones de Victoria: Las siguientes Condiciones de Victoria son las estándar.

- Controlar la Base Enemiga
- Controlar 3 Espacios Adyacentes de la Fila Inicial Enemiga
- Destruir todas las unidades enemigas en el tablero
- Si ningún jugador logra estas condiciones al final del Turno 6, entonces el jugador con mayor Prestigio vence. Los empates se rompen controlando una mayor cantidad de baldosas en el mapa.

ESCENARIOS DOS JUGADORES

Training Grounds



Unidades Iniciales Alemanas	Unidades Iniciales Americanas	Reglas Especiales
Pz IV 10.5cm Howitzer Grenadiers Volkssturm	M4A1 Sherman 105mm Howitzer Regulars Recruits	Elige aleatoriamente como desees al jugador inicial. El otro jugador recibe 10 puntos de prestigio inicial adicionales.

St. Marie-du-Mond



Unidades Iniciales Alemanas	Unidades Iniciales Americanas	Reglas Especiales Alemanas	Reglas Especiales Americanas	Condiciones de Victoria Especiales
Pz IV Volkssturm Flak 88 Marder III	M4A1 Sherman Recruits 75mm Howitzer Regulars	Puede eliminar un marcador de Defensas enemigo cada Turno PAR. Donde coloque el alemán su Flak 88, permanece estático en esa baldosa.	Puede eliminar un marcador de Defensas enemigo cada Turno PAR.	Controlar 4 de las 5 baldosas objetivo del mapa en el Turno 8. El juego acaba de inmediato con la captura de las cuarta baldosa de objetivo.

Carentan



Reglas Especiales Alemanas y Americanas	Condiciones de Victoria Especiales
<p>Para activar una carta de unidad en una baldosa del mapa de Pantano (Swamp), el jugador propietario deber robar primero una Carta de Acción y si esa carta tiene un Modificador Táctico de valor -2, -1 o 0 la unidad no podrá ser activada este turno. Además, las cartas de unidad en baldosas de Pantano no pueden beneficiarse de las Cartas de Acción Opportunity Fire, Commander Initiative, Double Time o Re-Deploy. No se pueden colocar nuevas unidades en baldosas de Pantano, las cartas de unidad tampoco pueden usar la carta de acción Re-Deploy hacia una baldosa del mapa de Pantano.</p>	<p>Toma 3 baldosas del mapa adyacentes de la Fila Inicial en el Turno 5. Consigue 150 puntos de prestigio y Controla 20 baldosas del mapa.</p>

Metz



Condiciones de Victoria Especiales del Escenario	Reglas Especiales
<p>Destruye todas las unidades enemigas o controla las 4 baldosas del mapa de Fortificación. Controla 4 baldosas adyacentes de la Fila Inicial. Si no hay ganador al final del Turno 6, gana el jugador que controle más baldosas de Fortificación y de la Fila Inicial. Si hay empate, aplicar las reglas normales de desempate.</p>	<p>El jugador que va en segundo lugar empieza con 10 puntos de prestigio y roba 4 Cartas de Acción.</p>

Hill 2018



Unidades Iniciales Alemanas	Unidades Iniciales Americanas	Reglas Especiales Alemanas	Reglas Especiales Americanas
Gasta 20 puntos de prestigio para las unidades iniciales.	Gasta 20 puntos de prestigio para las unidades iniciales.	King Tiger sólo puede ser usada como una Carta de Batalla.	La artillería M12 sólo puede ser usada como una Carta de Batalla.

Condiciones de Victoria Especiales del Escenario
<p>Tener una carta de unidad ocupando la baldosa del mapa de Colinas (Hills) durante 6 Turnos consecutivos. Si ningún jugador lo consigue al llegar el Turno 12, el ganador es aquel que esté actualmente en la baldosa de Colinas, o el siguiente jugador que mueva una carta de unidad hacia la baldosa de Colinas.</p>

Bastogne



Unidades Iniciales Alemanas	Unidades Iniciales Americanas	Cartas Acción Iniciales Alemanas
Gasta hasta 80 Prestigio para las unidades iniciales.	Gasta hasta 45 Prestigio para las unidades iniciales.	Alemania roba 10 cartas.

Cartas Acción Iniciales Americanas	Condiciones de Victoria Especiales del Escenario
1 Last Stand 2 Morale Boost 2 Off Target 1 Poor Aim 2 Prepared Positions	1 Replacements 1 Smoke Screen 1 SNAFU 1 Tank Obstacles
Reglas Especiales	
Alemania debe destruir todas las unidades americanas antes del Turno 7. El jugador Americano despliega sus unidades primero. Ningún bando obtiene Prestigio al final de cada turno. Ningún bando puede poner nuevas cartas de unidades en juego tras la colocación de unidades iniciales. Todas las unidades americanas que se atrincheren no podrán usar la Carta de Acción 'Supply Column' excepto como carta de sacrificio durante el combate. Las cartas de unidad americanas pueden elegir no retirarse y sufrir a cambio en consecuencia -1 Moral, pero no pueden ignorar la Carta de Acción 'Forced Retreat'.	

Omaha



Unidades Iniciales Alemanas	Unidades Iniciales Americanas	Reglas Especiales Alemanas
Flak 88 (estático) 34A 7.5cm Howitzer 29A Pak38 Towed Gun 12A Grenadiers 25B Volkssturm 26B Volkssturm 27B Marder III 17A Grenadiers 19B	Roba aleatoriamente 3 unidades.	Las cartas de unidad alemanas no pueden entrar en estas baldosas del mapa: 5A, 6A, 7A, 8A, 9A, 10A y 18A. El alemán no puede usar las Cartas de Acción Bombing Run, Strafing Run, Air Strike o Counter Offensive excepto como cartas de sacrificio durante el combate.

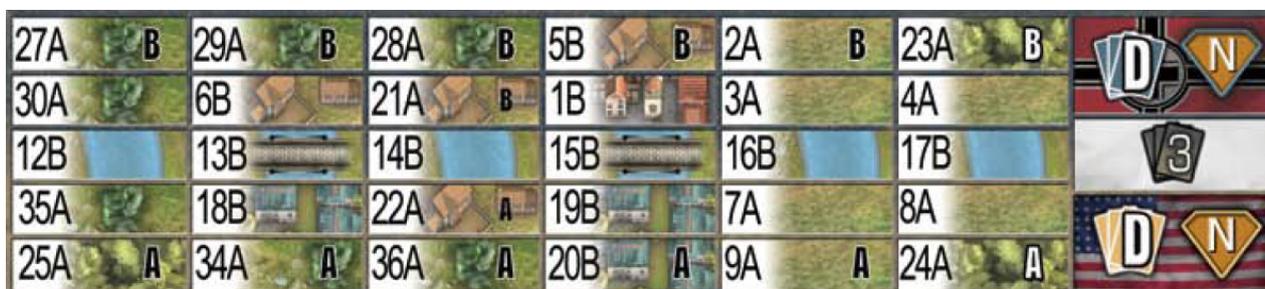
Condiciones de Victoria Especiales del Escenario	Reglas Especiales Americanas
El Americano debe tener una unidad sobre la baldosa Objetivo alemana en o antes del Turno 8.	El Americano va primero. Si el bando alemán controla cualquier baldosa del mapa de Fortificación al principio de cualquier turno del jugador Americano, cada unidad americana sufre inmediatamente una pérdida de -1 Moral. Durante su Fase de Operaciones, el Americano puede colocar una carta de unidad sobre las baldosas del mapa 31B, 32B o 33B sin coste alguno de prestigio.

Utah



Unidades Iniciales Alemanas	Unidades Iniciales Americanas	Reglas Especiales Alemanas	Reglas Especiales Americanas
El jugador Alemán recibe 35 puntos de Prestigio para gastar en cartas de unidad iniciales. Debe comprar y colocar 6 cartas de unidad iniciales en las baldosas del mapa de su Fila Inicial.	M4A1 Sherman White Scout Car 75mm Howitzer Recruits Paratroopers M3 Grant-Lee	31B 32B 33B 34B 35B 36B	El alemán puede bombardear un blanco revelado, reduciendo en -3 su moral durante su Fase de Operaciones sin coste. Unidad no puede ser eliminada por esta acción. El alemán no puede usar Cartas de Acción Aéreas (ver sección 9) salvo como sacrificio en el combate.
			Americano va primero. Puede infligir a un blanco revelado sin coste 1 daño por ataque aéreo en turnos impares y 3 daños en turnos pares. La unidad no puede ser eliminada. Sin embargo, este daño no puede ser anulado por un AA alemán (ver sección 9). Las unidades americanas no pueden atrincherarse, pero las cartas de unidad con habilidad 'Auto Dug-In' aún pueden hacerlo.

Lumberjack



Condiciones de Victoria Especiales del Escenario	Reglas Especiales Alemanas y Americanas
Toma la Base de tu ponente en el Turno 8. Si ningún jugador vence en el Turno 8, el jugador que controle más baldosas del mapa del bando del jugador contrario al otro lado del Río, gana. Sin ningún jugador controla más baldosas, el juego es un empate.	Determina aleatoriamente qué borde del tablero será la Fila Inicial de cada bando. Al comienzo del Turno 3, cada bando puede lanzar sus cartas de unidades Paratroopers y Fallschirmjaeger sobre cualquier baldosa del mapa desocupada excepto la Fila Inicial del oponente. El lanzamiento sucede durante la Fase de Operaciones y la carta de unidad puede ser inmediatamente activada. El Río es impasable, por lo que otras unidades aparte de Engineers o Pioneers sólo pueden cruzar por los puentes.

Ardennes



Unidades Iniciales Alemanas	Unidades Iniciales Americanas	Reglas Especiales Alemanas	Reglas Especiales Americanas
Pioneers Puma Pz V Panther Wespe Stug III Panzergranadiers	1A 25A 2A 15A 3A 6A	M10 Wolverine 57mm Towed Gun 75mm Howitzer Regulars	18A 33A 36A 23A
		El Alemán no puede usar Cartas de Acción Aéreas (ver sección 9) excepto como sacrificio en el combate. El alemán roba una Carta de Unidad extra en su mano por turno.	El Americano no puede usar Cartas de Acción Aéreas (ver sección 9) excepto como sacrificio en el combate.
Condiciones de Victoria Especiales del Escenario			
El Alemán va primero. Los alemanes deben destruir todas las unidades americanas en el Turno 5.			

Bulge



Unidades Iniciales Alemanas y Americanas	Reglas Especiales Alemanas y Americanas
Cada jugador elige las unidades iniciales del escenario por valor de 80 puntos de prestigio.	Determina aleatoriamente qué borde del tablero será la Fila Inicial de cada bando. Ningún bando puede usar las Cartas de Acción Air Strike, Bomber Run, Strafing Run, Supply Column, National Advantage o Well Supplied, ni tampoco cartas de unidades Antiaéreas excepto como sacrificio durante el combate. Todos los números de Valor de Batalla se duplican en combate. Las cartas de unidad iniciales pueden colocarse sobre cualquier baldosa del mapa controlada amiga. Las cartas de unidad no pueden atrincherarse excepto como efecto de las Cartas de Acción, aunque las cartas de unidad con la habilidad de 'auto-atrincherarse' pueden hacerlo normalmente. Los mazos de Cartas de Unidad que se agoten no se reemplazan barajando los descartes. El Prestigio ganado por controlar baldosas del mapa es doble.
<p style="text-align: center;">Condiciones de Victoria Especiales del Escenario</p> Destruye todas las unidades de tu oponente en el Turno 8. Si no se consigue, el jugador que obtenga más puntos de prestigio por destruir unidades ganará el juego. Si hay empate, vence el jugador que destruya el mayor número de unidades. Si persiste el empate, aplicar las reglas normales de desempate.	

7.3 Diseña Tus Propios Escenarios

Los jugadores pueden crear sus propios escenarios. Pueden seguir estas sugerencias o derivar mazos y mapas según su propio criterio. Los jugadores deben seguir el mismo despliegue y reglas básicas de escenarios de la sección 7.2 para crear juegos equilibrados. Los jugadores pueden construir sus propios mazos y usar cartas y baldosas del mapa de varios juegos. Se recomienda que no haya más de cuatro versiones de la misma carta en ningún mazo.

Selección del Mapa: Elige uno de los siguientes mapas: Training Grounds, Marie-du-Mont, Bulge, Lumberjack, Metz o Hill 2018. Puedes usar otros mapas de la lista de escenarios para dos jugadores, pero asegúrate de equilibrar los mapas respecto a los puntos de prestigio y la ventaja geográfica.

Selección del Mazo de Acción: Elige uno de los siguientes Mazos de Acción que mejor se acomode al escenario de juego que desees jugar. Separa todas las cartas con el correspondiente Indicador de Mazo para construir ese mazo.

Indicador Mazo de Acción	Tipo de Mazo
1	Combate
2	Defensivo
3	Mixto
4	Ofensivo

Selección del Mazo de Unidad: Elige un de los siguientes Mazos de Unidad que mejor se acomode a tus preferencias de juego. Separa todas las cartas con el correspondiente Indicador de Mazo para construir tu mazo.

Mazos Americanos	
Indicador Mazo de Unidad	Tipo de Mazo
A	Defensivo ligero
B	Defensivo pesado
C	Mixto ligero
D	Mixto pesado
E	Ofensivo ligero
F	Ofensivo pesado
G	Blindado
H	Infantería

Mazos Alemanes	
Indicador Mazo de Unidad	Tipo de Mazo
a	Defensivo ligero
b	Defensivo pesado
c	Mixto ligero
d	Mixto pesado
e	Ofensivo ligero
f	Ofensivo pesado
g	Blindado
h	Infantería

8.0 EJEMPLO DE JUEGO

Este juego de ejemplo empieza en mitad del Turno 1 con la Fase de Operaciones alemana. Y el alemán acaba de iniciar un combate.

Paso 1: Determinar Quién Dispara Primero

La carta de unidad PZ VI Tiger I dispara primero, ya que el alemán inició el combate con esa carta y la unidad defensora no está atrincherada.



Paso 2: Marcar el Valor de Combate de la Carta de Unidad que Dispara en el Registro de Combate

Su valor de combate es 7 contra blancos débiles como muestra la carta. Pon el marcador de Disparo (FIRE) alemán en la casilla 7 del Registro de Combate (en los diagramas, debajo, se ve el marcador alemán 'TARGET' en vez del marcador 'FIRE'. Esto es erróneo).



Paso 3: Sumar o Restar el Modificador de Moral de la Carta de la Unidad que Dispara

El PZ VI Tiger I posee 1 ficha de Moral +2, que aumenta su valor de combate en 2. Ajusta el marcador de Disparo (FIRE) alemán hasta el 9 en el Registro de Combate.

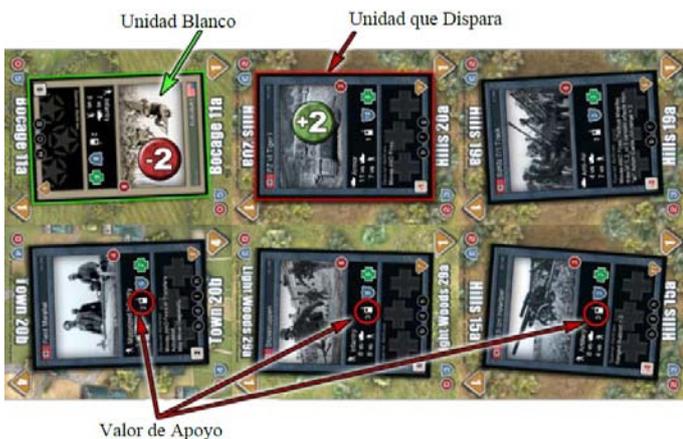
Paso 4: Sumar el Fuego de Apoyo del Atacante

Hay otras dos unidades alemanas adyacentes a la unidad blanco que pueden prestar fuego de apoyo:

- +2 apoyo de la carta Field Marshal
- +3 apoyo de la carta Stosstruppen

Además, existe una unidad de artillería que no está adyacente pero se encuentra dentro del alcance del blanco enemigo:

- +3 apoyo de la carta Howitzer



Esto hace un total de 8 puntos de disparos de apoyo; el marcador de Disparo alemán se ajusta hasta el 17 en el Registro de Combate.

Paso 5: Sumar o Restar la Bonificación de Disparo del Terreno

El PZ VI Tiger I está en una baldosa de mapa de Colinas (Hills) que tiene una Bonificación de Disparo +2; el marcador de Disparo alemán se ajusta hasta el 19 en el Registro de Combate.

Paso 6: Marcar el Valor de Defensa de la Carta de la Unidad Blanco en el Registro de Combate

La carta Veterans es la carta de unidad blanco (target), y su valor de defensa es 8; el marcador de Blanco (TARGET) americano se pone en la casilla 8 del Registro de Combate.

Paso 7: Sumar o Restar la Bonificación de Terreno del Blanco (sólo si es un Blanco Débil)

La carta de unidad Veterans es un blanco débil, por lo que recibe la bonificación de terreno del blanco de la baldosa del mapa, la cual es 5 por los Setos (Bocage); el marcador de Blanco (TARGET) americano se ajusta hasta el 13 en el Registro de Combate.



Paso 8: Sumar 2 si la Carta de Unidad Blanco está Atrincherada

La unidad no está atrincherada. Si lo estuviera, tendría una bonificación defensiva +2 y la oportunidad de disparar antes que el atacante, y sin perder su marcador de Defensas.

Paso 9: Jugar Cartas de Combate (primero el jugador que Dispara)

El jugador que dispara tiene la primera oportunidad de jugar una Carta de Acción de Combate desde su mano. Juega 'Accuracy' (Precisión), paga los 2 puntos de prestigio necesarios por esta carta, permitiéndole añadir 3 al Valor de Combate de la unidad que dispara; el marcador de Disparo alemán se ajusta hasta la casilla 22 del Registro de Combate.

El jugador que hace de blanco puede jugar ahora, como respuesta, una Carta de Acción de Combate desde su mano. Juega la carta 'Sabotage' (Sabotaje), que es una carta de Sorpresa por lo cual puede ser jugada en cualquier momento. Paga los 4 puntos de prestigio, permitiéndole robar 2 cartas del mazo de Acción y el oponente pierde 2 cartas aleatorias, esto se lleva a cabo inmediatamente.

El jugador que Dispara puede jugar ahora otra carta de Acción de Combate. El jugador alemán selecciona 'Morale Boost' (Impulso de Moral), paga los 5 puntos de prestigio, por lo que su unidad aumenta 2 puntos de moral; coloca un marcador de Moral +2 en el PZ VI Tiger I y el marcador de Disparo (FIRE) alemán alcanza la casilla 24 del Registro de Combate.



El jugador americano decide no jugar una segunda carta y pasa. El jugador alemán podría jugar ahora una tercera carta, pero también pasa. Como ambos jugadores han pasado, finaliza este paso.

Paso 10: Sacrificar una carta por su Valor de Batalla

El jugador alemán examina su mano de cartas y determina que debe usar su carta de Farol (Bluff) y no gastar ninguna de sus otras cartas buenas. Coge su carta Farol (sin mostrarla aún).

Valor de Batalla Atacante Valor Batalla del Blanco



El jugador americano decide sacrificar una carta de unidad Recruits que tiene un Valor de Batalla de 7. Coge esa carta, y ambas se descubren simultáneamente. El sacrificio americano le otorga 7 puntos, y la carta Farol del alemán le proporciona 0 puntos.

El marcador del Blanco (TARGET) americano se ajusta hasta el 20 en el Registro de Combate.

Paso 11: Robar el Modificador Táctico

El jugador alemán muestra la carta superior del mazo de Cartas de Acción para revelar un Modificador Táctico -2; el marcador de Disparo alemán baja hasta la casilla 22 del Registro de Combate.

Valor de Defensa Americano Valor del Ataque Aleman



Paso 12: Determinar la Diferencia del Combate y las Pérdidas de la Batalla

Resta el total de combate del Blanco, que es 20, del total de combate de Disparo, que es 22, para obtener una diferencia (resultado) de 2. Se consulta la casilla 2 del Registro de Combate y observa que el número de color rojo en la esquina inferior derecha es 1. La carta de la unidad Blanco, Veterans, sufre 1 daño en la Moral, por lo que se coloca un marcador de Moral -1 sobre ella.



Pérdida de Moral

Paso 13: Determinar la Eliminación de la Carta de Unidad

La carta de unidad Veterans ha sufrido un total de -3 Moral, lo cual no la reduce su Moral a 0, ya que su Moral de Unidad inicial era de 6. Por lo tanto no es eliminada.

Paso 14: Repetir los Pasos 2 a 14 para Devolver el Fuego

El jugador americano puede devolver el fuego con su carta de unidad Veterans. Se dirige al principio de la página de la secuencia de disparo y sigue todos esos pasos de nuevo.

El valor de combate de la carta Veterans contra la carta PZ VI Tiger I (fuerte) es 7. Su Moral -3 lo reduce en el Registro de Combate hasta 4. El fuego de apoyo de la carta de unidad 4.2 CM Mortar es +3 y el de la carta 105 MM Howitzer es otro +3, aumentando el registro de combate a 10. Los Setos (Bocage) no proporcionan ninguna bonificación de terreno al disparo.

El valor de defensa del PZ VI Tiger I que hace ahora de blanco es 10. Es un blanco fuerte por lo cual no recibe ninguna bonificación de terreno del blanco, y no está atrincherada.

NOTA: Ambos jugadores pueden calcular sus totales y ajustar el Registro de Combate simultáneamente.

El jugador americano juega 'Deadly Fire' (Fuego Letal), paga 5 puntos de prestigio e inflige 2 daños al enemigo; se pone una ficha de Moral -2 sobre la carta de la unidad blanco, la cual no afecta a su total defensivo (ver carta).

El jugador alemán juega 'Off Target' (Fuera de Objetivo), paga 5 puntos de prestigio, y cancela todo el apoyo enemigo. Sin embargo, el jugador americano juega 'Snafu' (metedura de pata), paga 7 puntos de prestigio, y anula el efecto de la carta 'Off Target'. Ambos jugadores pasan después.

El alemán sacrifica una carta PAK 38 con un valor de batalla de 7, y el americano decide no sacrificar nada, mostrando a cambio su carta 'Bluff' (farol). El modificador táctico robado es un 0. Los totales son 10 contra 17, con una diferencia de -7, por lo que el PZ VI Tiger I no sufre el más mínimo daño.

Paso 15: Ejecutar la Retirada

Como la carta de la unidad alemana era la carta de unidad atacante, no se retira incluso aunque hubiera recibido más daños en el combate.

Paso 16: Ejecutar el Avance

La carta de la unidad atacante no avanza porque la carta de la unidad blanco todavía ocupa la baldosa del mapa.

El jugador alemán todavía está en su Fase de Operaciones. Decide acabar su turno y acumular prestigio contando cada baldosa del mapa que controla y modificar el total en el Tablero de registros. El turno del alemán ha terminado, por lo que el jugador americano empieza su turno de jugador en el siguiente turno.

Turno 2

El jugador americano roba 4 cartas de su Mazo de Acción y/o su Mazo de Unidad, dándole una mano de 5 cartas en total, incluyendo su Carta 'Bluff'. Decide comprar 5 cartas más y pagando 20 puntos de prestigio del total en el Tablero de Registros.

Fase de Operaciones

El americano decide activar y mover una baldosa hacia delante la carta de unidad M4A3 Sherman 76.

El jugador alemán juega 'Tank Obstacles' (Obstáculos para Tanques), una carta Sorpresa que puede ser jugada en cualquier momento. Paga 5 puntos de prestigio para cancelar inmediatamente el movimiento o avance de una unidad enemiga que sea un blanco fuerte.

Así que, el jugador americano decide que iniciar un combate con su M4A3 contra una unidad adyacente. Pero primero, paga 7 puntos de prestigio y juega la Carta de Operaciones 'Ranged Bombardment' (Bombardeo a Distancia) que dice: "Roba una carta de acción por el modificador táctico. Inflige 3 daños + el modificador táctico a un blanco enemigo boca arriba. No puede reducir la Salud a 0." El modificador táctico de la carta de acción robado es 3, por lo que la unidad Blanco sufre un -6 de Moral (aunque no puede llegar a reducir su moral a 0).

9.0 GLOSARIO DE CARTAS DE UNIDAD

Cartas de Acción Aéreas: Aquéllas Cartas de Acción que conlleven un ataque aéreo de alguna clase sobre unidades enemigas: Bomber Run, Air Strike y Strafing Run.

Clase Unidad Antiaérea (Anti-Air): Estas unidades proporcionan protección frente a cartas de acción aéreas que apunten a una distancia de una o dos baldosas desde la carta de la unidad Antiaérea. Cualquier jugador que intente apuntar a una carta de unidad bajo tal protección tiene un 50% de probabilidades de fallar (es decir, ser derribado). Roba una carta de acción para resolver el fuego antiaéreo; un Modificador Táctico de 1, 2 o 3 significa que la carta de acción aérea ha fallado.

El solapamiento protector de múltiples cartas de unidades AA (antiaéreas) no permite múltiples intentos. Sólo se hace un intento por ataque aéreo por blanco por parte de las cartas de unidad AA, sin tener en cuenta el número involucrado. El fuego antiaéreo es automático (no precisa el gasto de una acción) y revela a 1 unidad AA que esté boca abajo cuando dispara. Las cartas de acción aéreas afectadas por ésta son:

Bomber Run

Air Strike

Strafing Run (ejecutar por unidad blanco de artillería dentro del alcance del antiaéreo)

Clase Unidad Antitanque (Anti-Tank): Estas cartas de unidad son especialmente eficaces contra los blancos fuertes.

Clase Unidad Blindada (Armor): Estas cartas de unidad son blancos fuertes y tienen la habilidad de Mover y Disparar – o Disparar y Mover –. No pueden entrar en Pantanos (Swamp), a no ser que se especifique en su carta. Pueden mover e iniciar combate, o viceversa, en una sola Fase de Operaciones. No se benefician del valor defensivo del terreno de las baldosas del mapa a no ser que se especifique en su carta.

Clase Unidad Artillería (Artillery): Estas cartas de unidad tienen un alcance de disparo de apoyo superior a 1 baldosa del mapa. Sin embargo, sólo pueden iniciar combate contra blancos adyacentes.

Auto Dug-In (Auto-Atrincherarse): Estas cartas de unidad recuperan el estatus de atrincheradas (si lo han perdido por cualquier razón) al principio de cada turno de jugador sin gastar una acción.

Valor de Batalla: El valor de batalla de una carta es el número blanco en un círculo rojo. Este valor se usa cuando los jugadores sacrifican una carta durante el combate.

Cancel Target Terrain (Anula el Terreno del Blanco): Las cartas de unidad atacadas por una unidad que indique tal cosa no reciben ninguna bonificación de terreno del blanco.

Valor de Defensa: El valor de defensa de una carta de unidad es el número blanco en un escudo azul. Este número no puede ser modificado por la Moral.

Clase Unidad Infantería (Infantry): Estas cartas de unidad pueden usar la bonificación de terreno del blanco en su baldosa de mapa a no ser que la carta indique otra cosa. Pueden entrar en pantanos. Pueden iniciar combate o mover durante una Fase de Operaciones, pero no ambas cosas.

Ignores Mines (Ignora Minas): Estas unidades pasan automáticamente las comprobaciones de campos de minas.

Clase Blanco Fuerte : Estas cartas de unidad no se benefician de la bonificación de terreno del blanco en su baldosa del mapa a no ser que la carta lo indique.

May Enter Swamps (Puede Entrar en Pantanos): Estas cartas de unidad pueden entrar en las baldosas del mapa de pantano aunque otras unidades similares no puedan.

May Move Diagonally (Puede Mover en Diagonal): Estas unidades pueden mover diagonalmente, así como en vertical y horizontal. No pueden, sin embargo, atacar en diagonal. Sólo pueden intercambiarse diagonalmente con unidades que tengan esta misma habilidad y todavía tienen que gastar una acción.

Clase de Unidad Artillería Móvil (Mobile Artillery): Estas unidades de artillería pueden mover e iniciar combate o viceversa en una sola Fase de Operaciones.

Moral: La moral de una carta de unidad es el número en la cruz verde. Representa la capacidad de la carta de unidad para permanecer en el campo de batalla. Cuando se es reducida a cero por marcadores negativos de Moral, se retira del juego. Una carta de unidad nunca puede tener más marcadores de Moral positivos sobre ella que aumenten su Moral por encima de 9. Cada punto de Moral por encima del valor inicial (impreso) aumenta en +1 el valor de combate de una carta de unidad atacante. Cada punto por debajo disminuye su valor de combate en -1.

Clase Unidad Infantería Motorizada (Motorized Infantry): Estas cartas de unidad tienen permitido mover e iniciar combate en una sola Fase de Operaciones.

Moves AND Fires (Mueve y Dispara): Estas cartas de unidad tienen permitido mover e iniciar combate en una sola Fase de Operaciones.

Moves Twice (Mueve Dos Veces): Estas cartas de unidad pueden ejecutar dos acciones de movimiento consecutivas en la misma Fase de Operaciones.

Coste de Prestigio: El coste de prestigio de una carta es el número en el símbolo de diamante. Este es el precio que debe ser pagado normalmente para poner una nueva carta de unidad en el mapa o jugar una carta de acción.

Ranged Support (Apoyo Lejano): Estas cartas de unidad de artillería tienen un alcance superior a 1 baldosa del mapa. Sin embargo, sólo pueden iniciar combate contra blancos adyacentes.

Receives Defense Terrain Bonus (Recibe la Bonificación Defensiva del Terreno): Estas cartas de unidad reciben la Bonificación de Terreno del Blanco en su baldosa del mapa aunque otras unidades de su clase no la reciban.

Clase Unidad Vehículo de Reconocimiento (Scout Car): Estas cartas de unidad revelan inmediatamente cartas de unidades enemigas que estén bocabajo a una distancia de 2 baldosas del mapa desde la posición de la unidad de Reconocimiento como si moviera o avanzara.

Clase Blanco Débil : Estas cartas de unidad pueden utilizar la bonificación de terreno del blanco en su baldosa de mapa a no ser que la carta indique otra cosa.

Support Cannot be Cancelled (Apoyo No Puede Ser Cancelado): Las cartas de acción que normalmente cancelan el apoyo no pueden afectar a estas cartas de unidad.

Support Range (Apoyo a Distancia): La unidad puede prestar su apoyo contra una unidad blanco a varias baldosas del mapa de distancia.

Valor de Apoyo : El valor de apoyo de una carta de unidad es el número dentro del símbolo de Radio. Ésta es la cantidad de puntos que esta carta de unidad añade para combatir contra una unidad enemiga. La mayoría de las unidades tienen un alcance de apoyo de 1.

Modificador Táctico: El modificador táctico de una Carta de Acción es el número en la esquina inferior izquierda, y va de -2 a +3.

Clase de Blanco: La clase de blanco de una carta de unidad es fuerte o débil, y se usa para determinar diversos aspectos de la resolución del combate.

Transfer Activation (Transferencia de Activación): Estas cartas de unidad proporcionan una activación extra a una carta de unidad amiga adyacente, para que pueda mover, iniciar combate o atrincherarse. La carta de la unidad adyacente puede mover o iniciar combate aunque ya lo haya hecho durante la Fase de Operaciones. Al usar la habilidad de la acción de Transferencia anula la capacidad de iniciar combate de la carta que 'transfiere la activación', aunque todavía puede mover o atrincherarse.

Clase de Unidad: Clasificación de las cartas de unidad en lo que se refiere a su función: Blindada, Artillería Móvil, Infantería Motorizada, Infantería, Reconocimiento, Antiaérea o Antitanque (Armor, Artillery, Mobile Artillery, Motorized Infantry, Infantry, Scout Car, Anti-Air o Anti-Tank).

Número de la Unidad: El número de identificación de la carta, el juego contiene 240.

Nombre de la unidad: El nombre histórico de la carta de unidad.

10.0 BALDOSAS DEL MAPA

Debajo se describe cada una de las baldosas del mapa disponibles para que los jugadores puedan construir los mapas de las batallas.

Clear (Claro): Bono de Terreno del Blanco = 0; Prestigio = 1

Beach (Playa): Bono de Terreno del Blanco = 0; Prestigio = 1
Las unidades que disparan desde una Playa reciben una penalización de disparo del terreno de -3.

Bridge (Puente): Bono de Terreno del Blanco = +2; Prestigio = 2
Los Puentes en los espacios de río anulan el río para todos los propósitos y prevalecen sobre sus valores de defensa y prestigio.

Bocage (Setos): Bono de Terreno del Blanco = +5; Prestigio = 1
Las unidades en baldosas de Setos no pueden prestar apoyo contra blancos que estén adyacentes a ellas.

City (Ciudad): Bonificación de Terreno del Blanco = +5; Prestigio = 6

Fortification (Fortificación): Bono de Terreno del Blanco = +6
Prestigio = 2
Las unidades en Fortificaciones siempre se consideran atrincheradas excepto cuando se usa la carta de acción 'Prep Fire' contra ellos.

Heavy Woods (Bosque): Bono Terreno del Blanco = +4; Prestigio = 1

Hills (Colinas): Bono de Terreno del Blanco = +3; Prestigio = 1
Las unidades que disparan desde una Colina reciben una bonificación de disparo del terreno de +2.

Impassable River (Río Impasable): Ninguna unidad puede entrar.

Light Woods (Arboleda): Bono Terreno del Blanco = +3; Prestigio = 1

Passable River (Río Vadeable): Bonificación Terreno del Blanco = 0; Prestigio = 1

Las unidades que disparan desde un río vadeable reciben una penalización de disparo del terreno de -3.

Swamp (Pantano): Bono Terreno del Blanco = +2; Prestigio = 1
Las unidades clasificadas como blancos fuertes no pueden entrar a no ser que lo indique su carta de unidad.

Town (Pueblo): Bono de Terreno del Blanco = +4; Prestigio = 4

Village (Aldea): Bono de Terreno del Blanco = +3; Prestigio = 2

Terrenos



11.0 CARTA DE UNIDADES

Nación	Tipo	Nombre Unidad	Valor Batalla	Ataque Fuerte	Ataque Débil	Apoyo	Defensa	Tipo Blanco	Moral	Coste	Habilidades Especiales
Alemania	Blindada	Pz VI King Tiger	7	13	10	3	14	Fuerte	7	15	Mueve o Dispara
Alemania	Blindada	Pz V Panther	3	12	8	1	12	Fuerte	6	13	Mueve y Dispara
Alemania	Blindada	Pz VI Tiger I	3	11	7	1	10	Fuerte	5	9	Mueve y Dispara
Alemania	Antitanque	Stug III	4	9	3	2	9	Fuerte	5	8	Mueve y Dispara
Alemania	Blindada	PZ IV	4	8	7	1	8	Fuerte	5	7	Mueve y Dispara
Alemania	Antitanque	Hetzer	5	10	4	1	6	Fuerte	4	7	Mueve y Dispara; Puede mover en diagonal
Alemania	Blindada	Pz III	5	7	7	2	6	Fuerte	4	5	Mueve y Dispara
Alemania	Antitanque	Marder III	6	8	3	1	3	Fuerte	3	3	Mueve y Dispara; Puede mover en diagonal
Alemania	Recon.	Puma	5	4	8	3	4	Fuerte	3	4	Mueve 2 veces o Mueve y Dispara; Puede mover en diagonal;
											Ignora Minas; Puede entrar en pantanos
Alemania	Blindada	Pz II	7	5	5		4	Fuerte	3	2	Mueve o Dispara; Puede entrar en pantanos
Alemania	Recon.	SdKfz 223 Scout	6	2	4		5	Débil	3	2	Mueve 2 veces o Mueve y Dispara;
											Puede mover en diagonal; Ignora Minas
Alemania	Artillería	Flak 88	7	10	8		4	Débil	4	13	Auto-Trinchera; Anula Bono Terreno del Blanco; Alcance AA=2;
											Roba Modificador Táctico 1,2,3=cancela efectos cartas áreas
Alemania	Artillería	10.5cm Howitzer	3	8	4	3	3	Débil	3	11	Alcance Apoyo =2
Alemania	Art. Móvil	Wespe	4	8	4	2	5	Fuerte	3	8	Mueve y Dispara; Puede mover en diagonal; Alcance Apoyo=2
Alemania	Artillería	7.5cm Howitzer	5	6	3	2	2	Débil	2	7	Alcance Apoyo =2
Alemania	Antiaérea	SdKfz 7/1 Druga	6	4	7	3	3	Fuerte	3	5	Mueve y Dispara; Alcance AA=2;
											Roba Modificador Táctico 1,2,3=cancela efectos cartas áreas
Alemania	Antitanque	Pak38 Towed Gun	7	9	3	3	3	Débil	2	4	Auto-Atrincherarse
Alemania	Inf. Mot.	Pioneers	4	11	6	2	3	Débil	4	7	Mueve y Dispara; Auto-Atrincherarse; Ignora Minas
Alemania	Infantería	Waffen SS	3	8	9	1	5	Débil	4	8	Puede mover en diagonal; Anula Bono Terreno del Blanco;
											Ignora Minas; Auto-Atrincherarse
Alemania	Inf. Mot.	Panzergrenadier	4	8	8	2	6	Débil	5	8	Mueve y Dispara; Puede mover en diagonal;
											Puede entrar en pantanos; Recibe Bono Terreno del Blanco
Alemania	Infantería	Fallschirmjaeger	5	6	11	2	5	Débil	5	8	Puede mover en diagonal; Anula Bono Terreno del Blanco
Alemania	Infantería	Stosstruppen	5	8	8	3	8	Débil	5	7	
Alemania	Inf. Mot.	Field Marshal	4	1	4	2	5	Débil	2	8	Mueve y Dispara o Transfiere Activación; Puede mover diagonal
Alemania	Infantería	Grenadiers	6	6	7	2	7	Débil	4	4	
Alemania	Infantería	Volkssturm	7	4	6	2	6	Débil	4	3	
América	Blindada	M26 Pershing	3	12	8	1	11	Fuerte	6	12	Mueve y Dispara
América	Blindada	M4A3 Sherman 76	3	10	7	1	9	Fuerte	5	8	Mueve y Dispara
América	Blindada	M3 Grant-Lee	4	7	9	2	6	Fuerte	4	7	Mueve y Dispara
América	Blindada	M4A1 Sherman	4	8	8	2	7	Fuerte	4	6	Mueve y Dispara
América	Antitanque	M36 Jackson	5	10	4	2	5	Fuerte	4	7	Mueve y Dispara; Puede mover en diagonal
América	Blindada	M24 Chafee	5	7	6	2	5	Fuerte	4	4	Mueve y Dispara
América	Antitanque	M10 Wolverine	6	8	3	2	4	Fuerte	3	4	Mueve y Dispara; Puede mover en diagonal
América	Recon.	M8 Greyhound	5	5	8	3	5	Fuerte	3	3	Mueve 2 veces o Mueve y Dispara; Ignora Minas;
											Puede mover en diagonal; Puede entrar en pantanos
América	Blindada	M3A1 Stuart	7	5	7	1	4	Fuerte	3	3	Mueve y Dispara; Puede entrar en pantanos
América	Recon.	White Scout Car	6	2	4	2	5	Débil	3	3	Mueve 2 veces o Mueve y Dispara; Ignora Minas
											Puede mover en diagonal
América	Art. Móvil	M12 Howitzer	7	7	6	4	7	Fuerte	5	15	Mueve y Dispara; Puede mover en diagonal; Alcance Apoyo=3
América	Artillería	4.2cm Mortar	7	7	6	3	7	Débil	6	1	Alcance Apoyo=3; Auto-Atrincherarse;
											Apoyo no puede ser cancelado
América	Artillería	105mm Howitzer	3	8	4	3	3	Débil	3	9	Alcance Apoyo=3
América	Art. Móvil	M7 Priest	4	8	4	3	6	Fuerte	3	8	Mueve y Dispara; Puede mover en diagonal; Alcance Apoyo=2
América	Artillería	75mm Howitzer	5	6	3	2	2	Débil	2	5	Alcance Apoyo=2
América	Antiaérea	M16 Semioruga	6	3	8	3	5	Fuerte	3	4	Mueve y Dispara; Alcance AA=2;
											Roba Modificador Táctico 1,2,3=cancela efectos cartas áreas
América	Antitanque	57mm Towed Gun	7	7	3	4	3	Débil	2	3	Auto-Atrincherarse;
América	Inf. Mot.	Engineers	4	11	5	2	2	Débil	4	6	Mueve y Dispara; Ignora Minas; Auto-Atrincherarse;
América	Infantería	Army Rangers	3	9	9	1	5	Débil	4	9	Puede mover en diagonal; Anula Bono Terreno del Blanco
											Ignora Minas; Auto-Atrincherarse;
América	Inf. Mot.	Mechanized	4	8	7	2	5	Fuerte	5	7	Mueve y Dispara; Puede mover en diagonal;
											Puede entrar en pantanos; Recibe Bono Terreno del Blanco
América	Infantería	Paratroopers	5	6	11	3	5	Débil	5	9	Puede mover en diagonal; Anula Bono Terreno del Blanco
América	Infantería	Veterans	5	7	8	2	8	Débil	6	6	
América	Inf. Mot.	Commander	4	1	4	2	5	Débil	2	8	Mueve y Dispara o Transfiere Activación; Puede mover diagonal
América	Infantería	Regulars	6	5	7	2	7	Débil	5	4	
América	Infantería	Recruits	7	3	6	2	6	Débil	4	2	

12.0 PARTES DEL JUEGO

1	Manual de Juego
36	Baldosas de Mapa de Doble Cara
240	Cartas
1	Carta de Referencia
3	Hoja de Marcadores
1	Tablero de Registros

13.0 NOTAS DEL AUTOR

Yo estaba en SSI (Strategic Simulation Inc.) allá por los años noventa cuando decidimos desarrollar Panzer General para PC. Era un nuevo tipo de wargame para nosotros. Habíamos estado jugando en la Sega Génesis a un juego de hexágonos por turnos de la IIGM de System Soft, publicado en Japón. Este juego nos inspiró a pensar cómo podríamos presentar un wargame que fuera diferente.

La idea era olvidarse de una simulación a gran escala y precisa en favor de una experiencia “divertida” desde el principio que mantuviera la esencia de las tácticas y estrategias de combate de la IIGM. Panzer General nació de la idea de mezclar una escala táctica, con otra operacional y estratégica. De esta forma podías tener el goce de conquistar toda Francia o Bélgica y tener la diversión de las escalas tácticas más pequeñas que implican armas combinadas de tanques, infantería, artillería y ataques aéreos. Como parte de este cambiante dilema entre escalas, omitimos el apilamiento de unidades terrestres y la noción que cada unidad tenía que representar un nivel de organización militar, como un regimiento, una brigada o una división. Tratamos cada unidad como un tipo de arma como los tanques Panzer III o Tiger o los cañones Flak 88. Esto nos permitió enfocarnos en las tácticas y estrategias dentro del juego.

En ese momento SSI estaba publicando Juegos de Rol (RPG). De hecho, habíamos publicado una serie entera de juegos basada en Dragones y Mazmorras. Con los RPG en nuestra cabeza, introducimos en Panzer General la noción de unidades que progresan y mejoran de batalla en batalla. Así que les permitimos a los jugadores conservar sus unidades de escenario en escenario, ganando experiencia y tener la capacidad de actualizar las unidades a otros tipos de armas mejoradas. Así nació la idea del Prestigio, el cual gastaban los jugadores en sus unidades para recuperar la salud en batalla o actualizarlas entre los distintos escenarios.

Basado en estos conceptos nació toda una serie. SSI publicó en el transcurso del tiempo títulos como Allied General, Pacific General, Fantasy General, Star General, Panzer General II y People’s General. Hubo otro nivel de evolución, introduciendo gráficos 3D y más elementos de Rol que dieron lugar al nacimiento a una segunda oleada juegos “General” como Panzer General III Assault y Scorched Earth. La serie acabó en el año 2000 principalmente debido a un acuerdo de compra de la compañía y a un cambio de enfoque de los wargames.

En 2008 yo estaba trabajando para Petroglyph, un estudio de desarrollo de videojuegos de Las Vegas. Habíamos desarrollado algunos RTS (Estrategia en Tiempo Real), títulos como “Star Wars: Empire at War” para Lucasarts Entertainment y “Universe at War” para SEGA. En la primavera de ese año empezamos a tener conversaciones con Ubisoft para hacer un Panzer General para la Xbox Live Arcade. Iniciamos el desarrollo hacia el otoño de 2008 con un plazo de entrega para el otoño de 2009.

Para este nuevo Panzer General decidimos tener un nuevo enfoque para revolucionar una vez más el concepto de “diversión” en un wargame.

Dimos con la idea de combinar la mecánica de juego de las cartas con la mecánica de juego de los tableros. Evolucionamos hacia un juego dónde el combate se convierte en una serie de duelos entre unidades, impulsadas y mejoradas por cartas de acción que se juegan de una en una en una secuencia alternativa por parte de los jugadores. La mecánica del juego de cartas añadía un sentido de acción y variabilidad que encajaba bien con la mecánica de los juegos de tablero para mover unidades alrededor de un mapa, capturar objetivos y combinar armamento para aplastar a las fuerzas adversarias.

Coger cartas de unidad desde tu mano y ponerlas en el mapa nos pareció un método bueno de vincular el aspecto de los juegos de tablero a los elementos de juego de las cartas. También diseñamos un sistema de manejo de las cartas del juego que permite a los jugadores crear mazos de cartas con nuevas cartas ganadas como recompensas de los escenarios. La creación de mazos es una parte importante del juego online contra otros jugadores.

Nuestro primer hecho notable para Ubisoft fue mostrar el diseño y el juego Panzer General en la Xbox 360 con un prototipo de tablero físico. Decidimos que ya que este enfoque estaba muy orientado al juego de tablero y de cartas de la industria de juegos, también desarrollaríamos y publicaríamos una versión física del juego de tablero basado en el videojuego. Descubrimos que el videojuego era bien fácil de convertir con unos cuantos cambios para mejorar el juego cara a cara. Ahora tienes el resultado de ese esfuerzo en tus manos. Nos hemos divertido y gozado mucho desarrollando este juego y esperamos que lo encuentres a tu gusto.

Aquí os dejamos algunos consejos y estrategias que nos parecieron útiles a la hora de jugar:

1. Asegúrate de mover todas tus unidades para proporcionar apoyo antes de lanzar tus ataques.
2. Mueve cualquier unidad que puedas tener en tu Base para poder poner refuerzos a bajo coste que puedas colocar desde tu mano.
3. Examina tus cartas con cuidado antes de planear tu estrategia. La clave de este juego está en usar tus cartas de forma que sean lo más eficientes posible.
4. Compra cartas adicionales siempre que puedas, pero reserva al menos 10 o 15 puntos de prestigio disponibles.
5. Lee detenidamente las habilidades de las Cartas de Unidad. Consulta también el Glosario de las Cartas de Unidad. Dependiendo de cómo uses estas habilidades de cada unidad, se cumplirán o romperán todos tus planes y estrategias.
6. Utiliza las ventajas de las unidades con un alto valor de apoyo, sobre todo de aquellas con un alcance superior a uno. Las unidades pueden proporcionar apoyo a múltiples batallas en el mismo turno.
7. Sé consciente de lo rápido que eres al usar tus cartas. Un jugador sin cartas en la mano está a merced de su oponente.
8. Recuerda que puedes poner unidades de refuerzo en cualquier espacio que tenga tu marcador de control. Esto puede ser muy práctico para añadir apoyo extra a las líneas del frente.
9. Es crucial tener bien colocadas unidades de artillería para apoyar tus ataques.
10. Ten presente que las Cartas de Acción pueden proporcionar ataques y movimientos extras a tus unidades.
11. Ten cuidado con las unidades que se han atrincherado. Éstas dispararán primero.

12. Cuando ataques y disparas primero haz todo lo que puedas para eliminar esa unidad, para evitar que te devuelva los disparos.
13. Presta atención a tu nivel de Prestigio durante el turno de tu oponente para disponer del suficiente para tu turno. Recuerda que recibes más prestigio al final de tu turno.
14. El hecho de que las Cartas de Acción puedan darte movimientos y ataques extras puede ser decisivo. Ten presente que puedes realizar estas acciones extras y seguir ejecutando después tus acciones normales.
15. Consulta la Clave de Terreno en la sección 10. Algunos tipos de terreno te ofrecen bonificaciones de disparo, como las Colinas. En consecuencia, algunos tipos de terreno como los Ríos y las Playas también proporcionan bonificaciones negativas a tu disparo. Las fortificaciones son muy eficaces por sus valores y su habilidad para estar siempre atrincheradas (disparas primero en una fortificación).
16. Ten presente la regla que te permite restar prestigio de tu oponente en vez de añadirlo al tuyo cuando elimines unidades enemigas. Esto puede “estrangular” eficazmente a tu adversario causándole una escasez de prestigio.
17. Resuelve primero tus batallas menos importantes para obligar a tu adversario a gastar cartas.
18. No avances siempre después del combate si eso deja a tu unidad al lado de varias unidades enemigas con buenos valores de apoyo.
19. Toma nota de las baldosas del mapa con un alto valor de prestigio como las Ciudades y los Pueblos. Estas baldosas pueden representar una gran diferencia para tu nivel de prestigio a lo largo del juego.
20. Asegúrate de proteger tu Base y tu Fila Inicial.
21. Maniobra tus unidades para que puedas atacar al enemigo primero. A menudo la clave para ganar en este juego es atacar agresivamente primero a tu oponente.
22. Ten presente la habilidad de unidad “Transferencia de Acción” de tus cartas 'Commander' y 'Field Marshal'. Se trata de una habilidad muy poderosa que, usada apropiadamente, puede inclinar la balanza de la batalla a tu favor. Garantizar acciones extras a tus unidades puede ser decisivo.
23. Puedes usar la carta de Farol en vez de sacrificar una carta por su valor de batalla. Necesitas conservar tus cartas, sobre todo cuando ya dispones de una diferencia grande en una batalla.

Chuck Kroegel
September 2009
Las Vegas, Nevada

CRÉDITOS DEL JUEGO

Autor del Juego: Chuck Kroegel

Dirección Artística: Gary Cox

Desarrollo del Juego: George Chastain Jr, Jason Coffey, Daniel Kroegel, Michael Berman, Jeff Yearick, Skyler York, and Renato Orellana

Escenarios Solitarios: Daniel Kroegel

Reglas: Chuck Kroegel and Lynne Gura

Director Empresario: James M. Ward

Editor Manual de Juego: Timothy Brown

Probadores del Juego: Cody Huender, Sean Broderick, Jacob Trout, Jordan Trout, Tony Castle, James Castle, Lance Dobbs, San Sowles, Derek Arabian, Mitch Young, Ryan Stiltz, Ryan Just, and Cynthia Gates

Traducción al Español: Javier Palacios

Petroglyph Studio

Aaron Casillas	Jason Coffey	Michael Berman
Amanda Flock	Jason Curtice	Mike Doscher
Brandy Pastore	Jeff Jirsa	Mike Lytle
Bret Ambrose	Jeff Troutman	Milton Mariscal
Brian Hayes	Jeff Yearick	Mun Lee
Brian Kircher	Jeffery Proffitt	Nader Akoury
Camille Abdnor	Jeremy West	Nick Brown-Teasdale
Chris Lee	Jim May	Oksana Kubushyna
Chris Rubyor	Joaquin Estrago	Pat Pannullo
Chuck Kroegel	Joe Bostic	Phil Horowitz
Craig Nisbet	Joel Rivera	Ralph Spence
Cristy Huender	John Dombrow	Renato Orellana
Curt Swade	John Fazzie	Rich Donnelly
Daniel Anglin	John Fitzgerald	San Sowles
Daniel Etter	Jonah Stich	Sean Nq Qui Sang
Daniel Miller	Jonathan Burgess	Shawn Rogers
David Fisk	Joseph Ferris	Skyler York
David Kondor	Joshua Leichliter	Steve Copeland
Daniel Kroegel	Joy An	Steve Tall
David Sanhueza	Kalan Kier	Ted Morris
Demetrius Comes	Kam-Wing Fung	Thanh Nguyen
Drew Banyai	Kevin Wu	Thomas Happ
Eric Yiskis	Kian Chai Ng	Thomas James
Evan Piphoo	Lynne Gura	Tony Basch
Frank Klepacki	Mark Henry	Va Lee
Gary Cox	Mathew Anderson	Vincent Leyba
George Chastain Jr.	Matthew Shaffer	W. Randy King
Greg Hjelstrom	Megan Hike	Wei Shong Teh
Hans Piewnitzky	Michael Legg	
Jason Barnidge	Mike Amerson	

Dedicado a Joël Billings y al equipo de SSI
que creó el Panzer General original.

*Una Traducción de:
Javier Palacios*