

MANUAL EN REVISION



**GUERRA
FRONTERIZA**

MANUAL DE BATALLA

INDICE

★	INTRODUCCION	2
	1. CONTENIDO DEL JUEGO	2
★★	COMO JUGAR	3
	1. ELEGIR FACCIÓN	3
	2. PREPARAR CARTAS DE RECURSOS	3
	3. PREPARAR TABLERO	3
	4. CONDICIONES DE VICTORIA	4
★★★	SECUENCIA DE JUEGO	4
	1. CALCULAR ORDEN DE TURNO	4
	2. ROBAR CARTAS DE RECURSOS	5
	3. REFUERZOS	5
	4. TURNO DE LOS JUGADORES	5
	• USAR ORDEN DE ATAQUE	5
	• MOVIMIENTO	5
	• CONSTRUIR EDIFICIOS: FÁBRICAS Y CAMPAMENTOS	5
	• RESOLVER CONFLICTOS Y USAR ÓRDENES DE DEFENSA	6
	• MÉRITOS	8
	5. FASE TÁCTICA	9
	• USAR ÓRDENES TÁCTICAS	9
	• CARRERA ARMAMENTÍSTICA	9
	• MANTENIMIENTO: QUITAR TROPAS SOBREPAS	9
	• DESCARTE: ELIMINAR CARTAS SOBREPAS	9
★★★★	CUADERNO DE MISIONES	10

CREDITOS



Autor:
Manuel Agustín Burrueco Pizarro.

Editorial:
Dracoideas y Eclipse Editorial.

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

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

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

GRACIAS

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

INTRODUCCION

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

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

1. CONTENIDO DEL JUEGO



30 cartas de Orden de Ataque 30 cartas de Orden de Defensa 30 cartas de Orden de Tácticas 4 cartas de ayuda



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

24 losetas



16 fichas de construcción

16 fichas de medalla

1 ficha de victoria

20 fichas de bandera

1 tablero para mazos de cartas



1 tablero de conflictos



1 tablero de movimiento



4 paneles de ejército

COMO JUGAR

1. ELEGIR FACCIÓN

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

Cada facción se compone de:

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

2. PREPARAR CARTAS DE RECURSOS (90 CARTAS)

Separa las cartas en motones según sean Órdenes de ataque (Rojo), Órdenes de defensa (Azul) y Órdenes tácticas (Verde). Baraja cada montón y déjalos boca abajo. Cada jugador roba tantas cartas de recursos como indique su Panel de Ejército.



3. PREPARAR TABLERO

Vete a la página 10 a la zona de mapas predefinidos, y elige uno que se adecue al número de jugadores. Cada jugador colocará su Cuartel General en el tablero siguiendo las instrucciones del mapa elegido, y a continuación desplegará sus tropas iniciales según se indica en el Panel de Ejército.

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



		ATACANTE				DEFENSOR			
		ORDEN 2	ORDEN 1	ORDEN 0	ORDEN 3	ORDEN 2	ORDEN 1	ORDEN 0	
ORDEN DE LAS BAJAS	ORDEN 3	→	→	→	→	→	→	→	
	ORDEN 2	→	→	→	→	→	→	→	
ORDEN 1	→	→	→	→	→	→	→	→	
ORDEN 0	→	→	→	→	→	→	→	→	

Figura	Infantería	Tanques	Artillería	Aviones
Infantería	1	1	1	0
Tanques	2	2	1	0
Artillería	1	0	3	0
Aviones	3	1	0	0
Comando	0	0	5/3	0

ESTADOS UNIDOS

ORDENES DE MOVIMIENTO: 4 3 2 1 0

ORDENES DE VIDA: 4 3 2 1 0



Figura	Infantería	Tanques	Artillería	Aviones
Infantería	1	1	1	0
Tanques	2	2	1	0
Artillería	1	0	3	0
Aviones	3	1	0	0
Comando	0	0	5/3	0

ALEMANIA

ORDENES DE MOVIMIENTO: 4 3 2 1 0

ORDENES DE VIDA: 4 3 2 1 0





Tablero para 2 jugadores *



Tablero para 3 jugadores



Tablero para 4 jugadores *

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

4. CONDICIONES DE VICTORIA

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

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

SECUENCIA DE JUEGO

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

SECUENCIA DE TURNO

1. **CALCULAR ORDEN DE TURNO**
Cada jugador contabiliza los edificios de victoria bajo su control y los puntos por Méritos. Cada estrella equivale a 1 P.V.
2. **ROBAR CARTA DE RESULTADOS**
Roba una carta. Además, roba una carta por cada ciudad que controlas.
3. **DEFUEZOS**
Manda una unidad. El jugador más débil, o si son iguales de inferioridad en cada categoría activo y una acción secundaria a tu elección por cada Mérito acción que tomas.
4. **EN ORDEN DE TURNO**
Los orden de ataque. Mover las unidades que desees. Contratare unidades. Resuelve combates. El defensor puede usar orden de defensa.
5. **FASE TÁCTICA**
En orden de turno, si lo deseas, usa un orden táctico.
6. **CARRERA ARMAMENTÍSTICA**
Manda el siguiente, un orden para la investigación del arma definitiva siempre que tengas Méritos suficientes.
7. **MAINTENIMIENTO**
Elimina unidades por mantenimiento de tropas. Destruye tropas de control de tu oponente.

1. CALCULAR ORDEN DE TURNO

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



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

El jugador con más puntos será el primero en mover y continuará en orden descendente hasta llegar al que menos puntos tenga, que moverá en último lugar.

TURNO DE MOVIMIENTO

PUNTOS DE VICTORIA	EMPATE	0	1	2	3	4	5	6
[Bandera de Alemania]	↓			[Bandera de Alemania]				
[Bandera de Estados Unidos]					[Bandera de Estados Unidos]			
[Bandera de Gran Bretaña]						[Bandera de Gran Bretaña]		
[Bandera de URSS]							[Bandera de URSS]	

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



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

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

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

2. ROBAR CARTAS DE RECURSOS

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

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

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

3. REFUERZOS

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

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



► Los Cuarteles Generales permiten añadir una unidad de cualquier tipo: mecanizadas o infantería; una figura por Cuartel General.



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



► Los Campamentos activos permiten añadir una unidad de infantería; una figura por Campamento.

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

4. TURNO DE LOS JUGADORES

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

► USAR ORDEN DE ATAQUE

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

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

► MOVIMIENTO

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

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

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

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

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

► CONSTRUIR EDIFICIOS: FÁBRICAS Y CAMPAMENTOS

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

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

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

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

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

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

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

➤ RESOLVER CONFLICTOS Y USAR ÓRDENES DE DEFENSA

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

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

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

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

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

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

En la Tabla de Conflicto (página 6) observarás que las mismas figuras pueden poseer una iniciativa distinta para el ataque y otra para la defensa.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

TABLA DE CONFLICTO

ATACANTE			
INICIATIVA 2 	INICIATIVA 1 	INICIATIVA 0 	
ORDEN DE LAS BAJAS →  →  →  → 			
INICIATIVA 3 	INICIATIVA 2	INICIATIVA 1 	INICIATIVA 0 
DEFENSOR			

DEFENSOR

Coloca las figuras encima de sus respectivos dibujos según seas Atacante o Defensor, de izquierda a derecha efectúa un ataque con cada una de las figuras, resuelve luego las bajas por cada ataque y cuando llegues a la parte derecha de la tabla y todas las figuras hayan actuado, tendrás resuelto el combate.

Tabla de conflicto

EJEMPLO DE CONFLICTO:



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

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

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



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

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



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



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



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

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

➤ **RECONSTRUCCIÓN DE EDIFICIOS**

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

Los edificios reconstruidos no dan méritos.

➤ **FRONTERA O EMPATES**

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

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

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

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

➤ **CUARTELES GENERALES**

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

➤ **Refuerzos:** los Cuarteles Generales permiten reforzar una unidad de cualquier tipo en la ronda de refuerzo: infantería, tanques, artillería o aviones. Siempre genera refuerzos, incluso estando en frontera.

➤ **Conflictos en los Cuarteles Generales:** durante un conflicto, la guarnición de los Cuarteles Generales también ataca. Esta guarnición cuenta con iniciativa igual a los puntos de vida del Cuartel General cuando defiende. Cada vez que sufre un impacto, su iniciativa y vida disminuirá en 1 punto. En cambio, la guarnición atacará con iniciativa 0 si es el atacante. Este caso puede pasar si en una ronda posterior tras ser atacado, el jugador defensor añade alguna tropa, como por ejemplo al recibir un refuerzo.

PUNTOS DE VIDA CUARTEL GENERAL	-	-	3	2	1	0
--------------------------------	---	---	---	---	---	---

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

➤ **Reconstruir Cuartel General:** un jugador puede reconstruir un Cuartel General enemigo de la forma habitual, invirtiendo una unidad de infantería. Coloca un marcador propio en dicho edificio. El nuevo Cuartel queda restablecido en puntos de vida y obtiene las siguientes ventajas:

- Puede reforzar en el nuevo Cuartel General de la manera habitual.
- Recibe una carta de recursos extra por turno.
- Además, mientras conserve al menos un Cuartel General, no será eliminado de la partida.

➤ **MÉRITOS**

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

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

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

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

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



1 mérito conseguido



2 méritos conseguidos

Volteamos el mérito a la cara negra



3 méritos conseguidos

Adquirimos un segundo mérito por la cara blanca



4 méritos conseguidos

Volteamos el segundo mérito a la cara negra

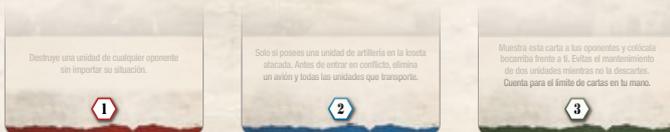
5. FASE TÁCTICA

► USAR ÓRDENES TÁCTICAS

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

► CARRERA ARMAMENTÍSTICA

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



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

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

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

► MANTENIMIENTO: QUITAR TROPAS SOBREPASADAS

En esta fase del turno los jugadores han de mantener sus tropas. Los jugadores pueden tener como máximo tres figuras en una misma loseta. Toda loseta en la que se exceda de tres figuras en esta fase de la ronda, debe retirarse del tablero y vuelve a la reserva del jugador. Siguiendo el orden de movimiento, los jugadores deben retirar las figuras sobrantes. El jugador puede decidir qué figura es retirada.

► DESCARTE: ELIMINACIÓN DE CARTAS SOBREPASADAS

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

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

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

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

CONTENIDO CLASIFICADO
ALTO SECRETO

★★★★
CUADERNO DE MISIONES

APENDICE



CASILLA DE TERRENO NEUTRAL

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



CASILLA CIUDAD

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



CASILLA AEROPUERTO

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



CASILLA PUNTO ESTRATÉGICO

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



CASILLA INICIO

Se trata de una casilla neutral que hemos marcado en el mapa para que sepáis donde se colocan los cuarteles generales.



CASILLA LAGO

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

APRENDIZAJE

JUGADORES



OPERACION

COMPACT 2

DURACION

30-45 minutos.

LOSETAS

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

VICTORIA

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



★
11
★

APRENDIZAJE

JUGADORES



OPERACION

COMPACT 3

DURACION

30-45 minutos.

LOSETAS

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

VICTORIA

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



APRENDIZAJE

JUGADORES



OPERACION

COMPACT 4

DURACION

45-60 minutos.

LOSETAS

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

VICTORIA

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



★
12
★

JUGADORES



OPERACION

TANE OST

DURACION

30-45 minutos.

LOSETAS

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

VICTORIA

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



JUGADORES



OPERACION

VARSIITY

DURACION

30-60 minutos.

LOSETAS

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

VICTORIA

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



JUGADORES



OPERACION

FORK

DURACION

30-60 minutos.

LOSETAS

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

VICTORIA

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



JUGADORES



OPERACION

BREVITY

DURACION

30-60 minutos.

LOSETAS

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

VICTORIA

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



JUGADORES



OPERACION

KUTÚZOV

DURACION

30-60 minutos.

LOSETAS

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

VICTORIA

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



JUGADORES



OPERACION

GUNNERSIDE

DURACION

30-60 minutos.

LOSETAS

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

VICTORIA

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



JUGADORES



OPERACION

PAPER CLIP

DURACION

30-60 minutos.

LOSETAS

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

VICTORIA

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



JUGADORES



OPERACION

URANO

DURACION

30-60 minutos.

LOSETAS

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

VICTORIA

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



JUGADORES



OPERACION

GREIF

DURACION

45-90 minutos.

LOSETAS

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

VICTORIA

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



JUGADORES



OPERACION

CHASTISE

DURACION

45-90 minutos.

LOSETAS

28. (4 ciudades, 3 aeropuertos,
3 puntos estratégicos,
3 puntos de inicio y
15 casillas de terreno neutral).

VICTORIA

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



JUGADORES



OPERACION

TATSINSKAYA

DURACION

60-120 minutos.

LOSETAS

21. (1 mar, 4 ciudades,
3 puntos estratégicos,
3 puntos de inicio y
7 casillas de terreno neutral).

VICTORIA

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



JUGADORES



OPERACION

EPSOM

DURACION

60-120 minutos.

LOSETAS

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

VICTORIA

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



JUGADORES



OPERACION

ZEPPELIN

DURACION

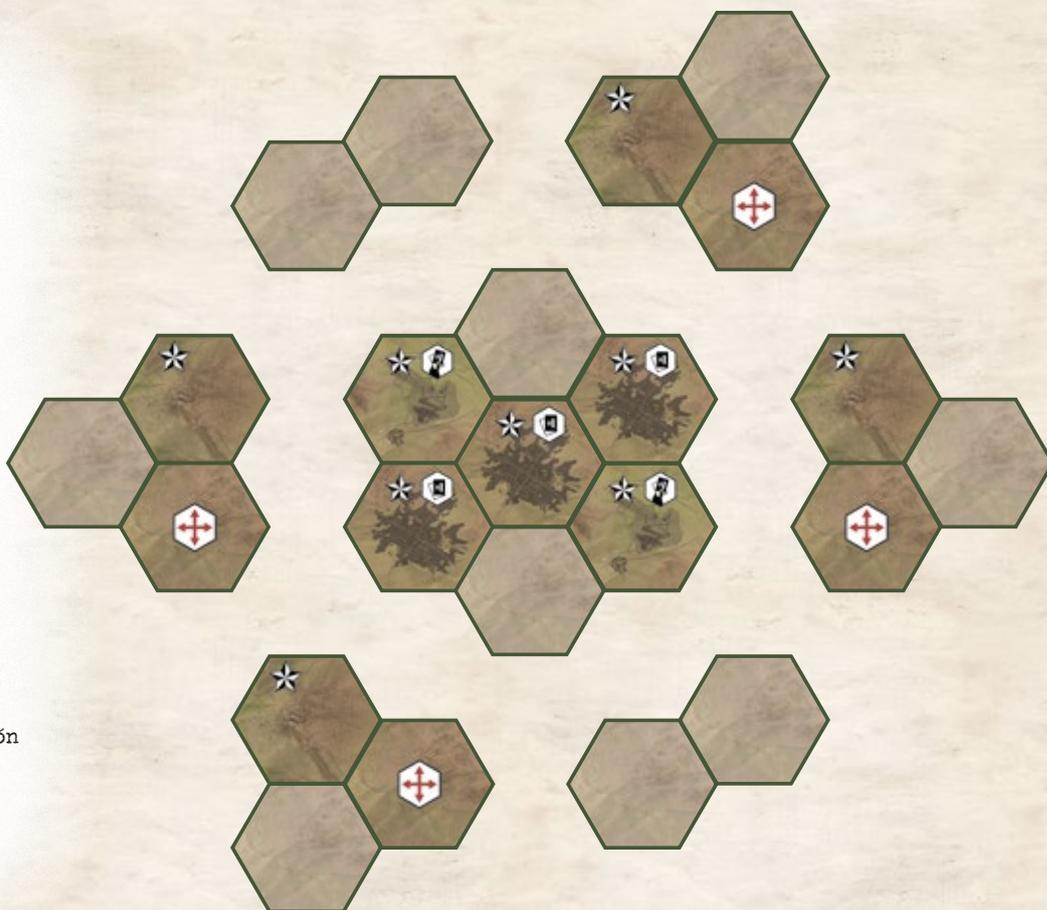
60 a 120 minutos.

LOSETAS

23. (3 ciudades, 2 aeropuertos, 4 puntos estratégicos, 4 puntos de inicio y 10 casillas de terreno neutral).

VICTORIA

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



JUGADORES



OPERACION

BITING

DURACION

60-120 minutos.

LOSETAS

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

VICTORIA

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



JUGADORES



OPERACION

BORODINO

DURACION

60-120 minutos.

LOSETAS

23. (4 ciudades, 1 aeropuerto, 4 puntos estratégicos, 4 puntos de inicio y 10 casillas de terreno neutral).

VICTORIA

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



JUGADORES



OPERACION

NERETVA

DURACION

60-120 minutos.

LOSETAS

24. (4 ciudades,
2 puntos estratégicos,
4 puntos de inicio y
14 casillas de terreno neutral).

VICTORIA

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



JUGADORES



OPERACION

BAGATRION

DURACION

60-120 minutos.

LOSETAS

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

VICTORIA

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

