



JUAN A. NÁCHER



# SCOPE PANZER



## REGLAMENTO RULEBOOK



DRACO  
IDEAS

# SCOPE PANZER



**AUTOR / AUTHOR:**

Juan A. Nácher



**DISEÑO GRÁFICO / ART:**

Matías Cazorla



**TRADUCCIÓN / TRANSLATION:**

Buster Lehn



Más información | More info

**DRACO**  
I D E A S

© Copyright 2023 - DRACO IDEAS

Made in China by DRACO IDEAS

C/ Juan de la Cierva, 122 - Arroyomolinos  
(Madrid - Spain) - [www.dracoideas.com](http://www.dracoideas.com)

## AGRADECIMIENTOS:

A la editorial Draco Ideas, por toda la gentileza y confianza demostradas en el desarrollo de la serie de juegos SCOPE. A Matías Cazorla, por su impecable labor en el diseño gráfico de toda la serie. A todos los colaboradores y amigos que han prestado su tiempo en el testeado y revisión de reglamentos de los SCOPE, en especial a mi copiloto de pruebas y primo Juan Carlos. Y a mi gran y valiente amigo Ferran, siempre presente en mi corazón.

## ACKNOWLEDGEMENTS:

To Draco Ideas publishing house, for all the kindness and trust shown in the SCOPE games series developing. To Matías Cazorla, for his flawless work in the graphic design of the entire series. To all the collaborators and friends who gave their time in testing and reviewing SCOPE rules, especially to my cousin and test co-driver Juan Carlos. And to my great and brave friend Ferran, always present in my heart.



# SCOPE PANZER

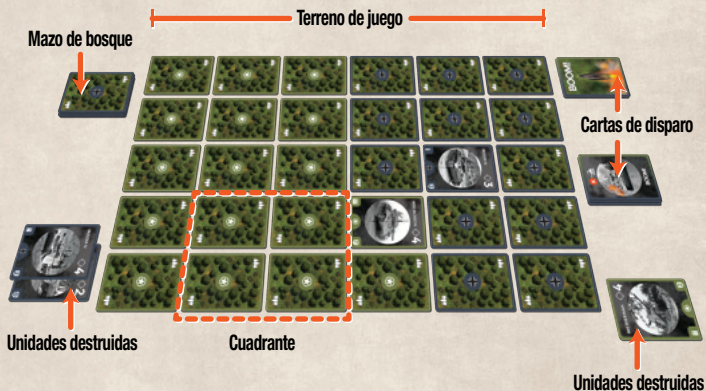


Segunda Guerra Mundial, años 1944-45, tras el desembarco de Normandía las tropas estadounidenses recuperan el territorio de la Europa occidental. El apoyo de los carros blindados resulta fundamental en esta disputa por el terreno. La vegetación y geografía de este teatro de operaciones hacen que la ocultación y la astucia de los tanquistas tomen un papel táctico decisivo.

**SCOPE Panzer** es un juego de cartas de combate entre tanques en el teatro europeo de la 2GM. Un jugador dirige una escuadra de tanques norteamericanos, que se enfrenta a otra de tanques alemanes comandada por el otro jugador, en una batalla de emboscadas y encuentros a corta distancia.

## JUGADOR AMERICANO

## JUGADOR ALEMÁN



## COMPONENTES

El juego se compone de 60 cartas:

### ● 9 cartas de unidad americana:

- 1 M9 Bazooka
- 1 M1 AT Gun
- 1 M3 Stuart
- 1 M18 Hellcat
- 2 M4 Sherman
- 1 M36 Jackson
- 1 M4A3E2 Jumbo
- 1 M26 Pershing



### ● 9 cartas de unidad alemana:

- 1 Panzerschreck
- 1 PaK 40
- 1 Panzer II
- 1 Panzer III
- 2 Panzer IV
- 1 Stug III
- 1 PzV Panther
- 1 PzVI Tiger



### ● 8 Cartas de disparo:

- 3 impactos
- 2 fallos por distancia
- 3 fallos por blindaje



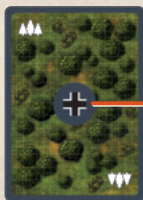
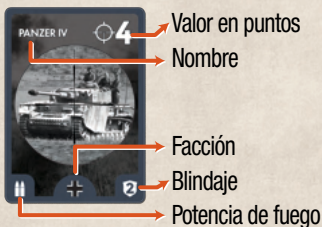
### ● 30 cartas de bosque:

#### ● 4 cartas de terreno:

- 2 cartas de prado/colina
- 2 cartas de lago/picos






### Cartas de unidad



Las cartas de unidad tienen el dorso de una carta de bosque controlado por su facción.



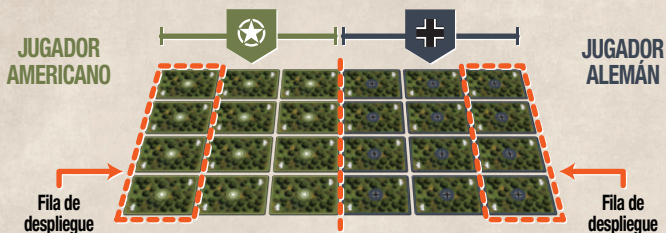
El número de cartas y tamaño de la partida dependen del escenario elegido:

ESCENARIOS	Tamaño*	Máximas unidades por escuadra	Puntos por escuadra
Escaramuza	6x4	4	12 
Batalla	6x5	5	16 
Gran Batalla	5x6	6	20 

\* Filas x Columnas

- 1 Preparar el terreno de juego:** coloca las cartas de bosque formando una matriz con las filas y columnas que indique el escenario. A continuación, la mitad de las filas del terreno de juego se colocan con el icono alemán bocarriba y la otra mitad se colocan con el icono americano bocarriba. En una Gran Batalla la fila central se divide con 3 cartas para cada facción.
- 2 Formación de escuadras:** cada jugador toma todas las cartas de unidad de su facción y elige en secreto las unidades que forman su escuadra. No se pueden elegir más unidades que las permitidas por el escenario. La suma de los puntos de las unidades elegidas no puede superar los puntos por escuadra del escenario. El resto de las unidades no se utilizan en la partida.
- 3 Desplegar unidades:** los jugadores toman todas las cartas de bosque de la primera fila de su lado del terreno de juego. Después vuelven a colocar la fila sustituyendo cartas de bosque con todas las cartas de su escuadra ocultas (*dorso de bosque bocarriba*) y en el lugar que deseen. Las cartas de bosque sobrantes se guardan en el mazo de cartas de bosque.
- 4 Preparar el mazo de disparo:** las 8 cartas de disparo se colocan junto al terreno de juego al alcance de ambos jugadores.

## Preparación de una Escaramuza (6x4)



## Preparación de una Batalla (6x5)



## Preparación de una Gran Batalla (5x6)





Durante la partida los jugadores alternan turnos de juego. Empieza la partida el jugador americano, seguido por el jugador alemán y así sucesivamente hasta que un jugador consigue destruir todas las unidades rivales o cortar la línea de suministro del enemigo.

## OCULTACIÓN

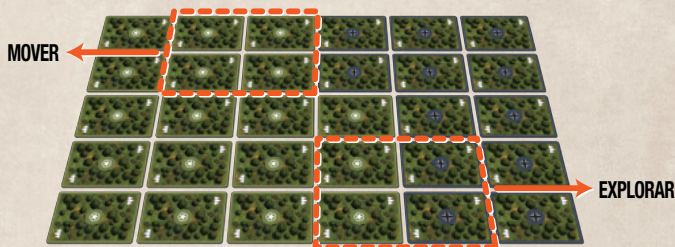
Las cartas de unidad permanecen ocultas (*bosque bocarriba*) hasta que disparan o son detectadas por el enemigo. Una vez reveladas (*unidad bocarriba*) permanecen en esta posición hasta que mueven y se ocultan de nuevo.

## ACCIONES

En su turno el jugador debe realizar **1 única acción** a elegir de entre las 3 siguientes:

### 1 MOVER (*cuadrante totalmente controlado*):

El jugador elige cualquier **cuadrante** (*grupo de 2x2 cartas de bosque o unidad*) totalmente controlado por su facción, es decir, con el icono de su facción bocarriba en las 4 cartas. A continuación, toma las cartas en su mano, las mira y las vuelve a colocar en el mismo cuadrante, en la posición que desee y con la cara de bosque con el icono de su facción bocarriba.





Las cartas de bosque representan las regiones del terreno controladas por la infantería de cada facción. El icono de facción bocarrriba indica qué facción controla la región. Cada jugador puede mirar siempre que quiera si hay unidades en el reverso de las cartas de bosque bajo su control.

## 2 EXPLORAR (*cuadrante parcialmente controlado*):

El jugador elige un cuadrante que contenga cartas de bosque (*o unidad*) controladas por ambos jugadores, sin importar la cantidad de cada facción. A continuación, voltea solo las cartas de bosque del cuadrante controladas por el enemigo y después:

- Si en el cuadrante no hay ninguna unidad enemiga, el cuadrante queda controlado por el jugador y puede realizar una acción de mover sobre el cuadrante en este mismo turno.
- Si en el cuadrante hay alguna unidad enemiga, el jugador debe volver a voltear las cartas de bosque enemigas sin unidades para dejarlas como estaban antes de la exploración y la acción termina sin poder mover.

## 3 BUSCAR OBJETIVO (*y disparar*):

El jugador voltea 1 carta de bosque enemiga que se encuentre hasta 2 cartas de distancia de una carta de bosque o unidad controlada por el jugador. Es decir, la carta de bosque enemiga debe estar adyacente (*distancia 1*), o adyacente a una carta adyacente (*distancia 2*), de la carta controlada por el jugador. A continuación:

- Si la carta volteada no contiene una unidad enemiga, se vuelve a colocar como estaba, con el icono enemigo bocarrriba.
- Si la carta contiene una unidad enemiga, la unidad queda revelada y el jugador puede disparar sobre ella en este mismo turno. No es obligatorio disparar sobre la unidad revelada.



**Ejemplo:** el jugador americano busca objetivo y encuentra un Panzer IV.



Para **disparar** sobre una unidad enemiga desvelada se realizan los 3 pasos detallados a continuación:

- **1) Revelar la unidad atacante:** el jugador que dispara debe voltear la carta de la unidad que realiza el disparo. Esta unidad debe estar a distancia 1 o 2 de la carta atacada. La unidad atacante queda revelada tras el disparo. Las unidades reveladas de cada jugador permanecerán en esta posición hasta que muevan y se oculten de nuevo.

**Ejemplo:** un M4 Sherman dispara al Panzer IV (a distancia 2 del Sherman).

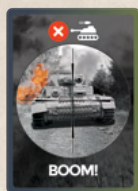


Un jugador también puede realizar la acción de buscar objetivo en una región con una unidad enemiga que ya está revelada al inicio de su turno. En este caso, revela la unidad atacante y dispara normalmente sobre la unidad objetivo, siguiendo los mismos pasos.

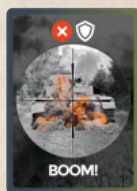
- **2) Preparar la mano de disparo:** se toman tantas cartas de fallo por distancia como la distancia entre atacante y objetivo. Es decir, 1 carta si están adyacentes y 2 cartas si están a distancia 2. Además, se añaden tantas cartas de fallo por blindaje como el valor de blindaje de la unidad atacada y tantas cartas de impacto como el valor de potencia de fuego de la unidad atacante.



Cartas de  
disparo



Fallo por  
distancia



Fallo por  
blindaje



Impacto

- **3) Resolver el disparo:** el jugador que dispara oculta las cartas seleccionadas en su mano y el jugador atacado extrae una carta al azar para ver el resultado del disparo:

- Si la carta es un fallo, el disparo no ha destruido el blanco.
- Si la carta es un impacto, el disparo ha alcanzado y destruido la unidad atacada. La unidad destruida se retira a la zona de unidades destruidas por el jugador atacante. El hueco en el terreno de juego que deja la unidad destruida se rellena con una carta de bosque con el icono de la misma facción bocarriba. Es decir, destruir la unidad la elimina del terreno, pero no modifica el control sobre el área de bosque.

## FINAL DEL JUEGO Y CONDICIONES DE VICTORIA

---

La partida termina cuando algún jugador alcanza una de estas condiciones de victoria:

- 1 **Destruir la escuadra enemiga:** gana el primer jugador que destruye todas las unidades de la escuadra enemiga.
- 2 **Cortar la línea de suministro del enemigo:** si un jugador controla todas las cartas de bosque de la fila de despliegue del jugador contrario y además tiene al menos una de sus unidades en esta fila, gana automáticamente la partida.

## REGLAS AVANZADAS

---

En los siguientes apartados se describen reglas avanzadas que añaden matices y reglas al juego básico. Los jugadores con experiencia pueden añadir estas reglas para conseguir una experiencia de juego más completa y desafiante.

Se recomienda a los jugadores noveles jugar inicialmente con las reglas del juego básico. Una vez dominado el juego básico se recomienda no incluir todas las reglas avanzadas a la vez, sino ir incorporando las diferentes reglas avanzadas sucesivamente, una a una según se vayan asimilando.





## **CORRECCIÓN DE TIRO**

---

Cuando una unidad dispara a otra a la que ya disparó en su turno anterior, al preparar la mano de disparo, elimina 1 carta de fallo de distancia (*no de blindaje*) por cada turno consecutivo que ya hubiera disparado contra esta unidad. Es decir, 1 carta menos en el segundo disparo consecutivo y hasta 2 cartas menos a partir del tercer disparo consecutivo. Si alguna de las dos unidades se mueve y cambia de posición entre los disparos, la corrección de tiro se pierde.

## **ATAQUE POR EL FLANCO**

---

Un ataque por el flanco se da cuando se dispara a una unidad enemiga que disparó a otra unidad amiga en el pasado turno enemigo, si las dos unidades aliadas (*la que ataca este turno y la atacada el turno anterior*) no están adyacentes entre sí. En este caso, el atacante por el flanco puede eliminar una carta de fallo por blindaje (no de distancia) de su mano de disparo antes de resolver el disparo.

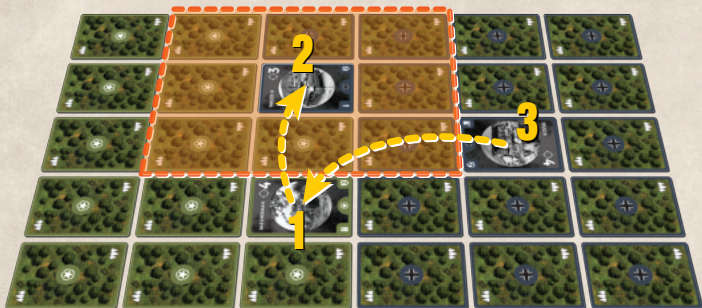
## **ATAQUE POR RETAGUARDIA**

---

Un ataque por la retaguardia ocurre cuando se dispara a una unidad enemiga que disparó a otra unidad amiga en el pasado turno enemigo, si las 3 unidades están perfectamente alineadas ortogonal o diagonalmente y la unidad enemiga se encuentra en medio de las otras dos. En este caso, el atacante por retaguardia puede eliminar hasta 2 cartas de fallo por blindaje (*no de distancia*) de su mano de disparo antes de resolver el disparo.

Si se aplica la ventaja de ataque por retaguardia, el de ataque por el flanco no puede aplicarse, ya que no son compatibles.

**Ejemplo:** un M4 Sherman (1) dispara a un Panzer III (2). En el turno siguiente, un Stug III (3) dispara al Sherman (1) por el flanco, ya que el Stug III (3) no está adyacente (distancia 1) al Panzer II (2).



**Ejemplo:** un PzV Panther (1) dispara a un M1 AT Gun (2). En el turno siguiente, un M18 Hellcat (3) dispara al Panther (1) por retaguardia, ya que las tres unidades están en la misma diagonal con el Panther (1) en el medio.





## CARROS LIGEROS

---

Las unidades con blindaje 1 se consideran carros ligeros. Los carros ligeros pueden mover y atacar en el mismo turno. Después de realizar una acción de mover sobre un cuadrante, el jugador puede revelar una unidad de carro ligero presente en el cuadrante para buscar objetivo y disparar con ella este mismo turno.

## CARROS MEDIOS

---

Las unidades con blindaje 2 se consideran carros medios. Estos vehículos no tienen reglas especiales.

## CARROS PESADOS

---

Las unidades con blindaje 3 se consideran carros pesados. Estas unidades no pueden mover el turno siguiente de haber disparado. Cuando una unidad pesada dispara, gira su carta 90° para que quede perpendicular al resto de cartas de juego. Esto indica que no podrá mover en su siguiente turno. Se podrá mover (*o explorar*) un cuadrante que incluya esta unidad, pero la carta permanecerá en la mesa sin poder mover. La unidad bloqueada puede disparar normalmente. El siguiente turno en que la unidad no dispare vuelve a girar 90° su carta para eliminar el bloqueo.

## BLINDAJE SUPERIOR

---

Una unidad solo puede disparar a una unidad con un blindaje mayor que su potencia de fuego si se encuentra adyacente a la misma. Es decir, no se puede atacar a distancia 2 a unidades que tengan un blindaje mayor que la potencia de fuego del atacante. Para esta regla se considera el blindaje original de la unidad, sin aplicar la reducción de ataque por el flanco o por retaguardia.

✱ Algunas unidades tienen **un asterisco** en los valores de su carta para recordar que tienen las siguientes reglas especiales:

### ● **STUG III**

El **Stug III** es un cañón de asalto sin torreta giratoria. Esto le proporciona las siguientes reglas especiales:

- **Ángulo de tiro reducido:** si un Stug III dispara varios turnos consecutivos, el segundo y sucesivos turnos solo puede disparar a la misma carta o cartas adyacentes a la que disparó el turno inmediatamente anterior. Podrá buscar, pero no disparar al resto de cartas.
- **Perfil bajo:** si un Stug III es atacado a distancia 2, se añade una carta extra de blindaje a la mano de disparo. A efectos de juego esta carta se considera como una tercera carta de fallo por distancia, es decir, puede ser eliminada por corrección de tiro y no se tiene en cuenta para el blindaje superior.

### ● **M26 PERSHING**

La doctrina acorazada estadounidense no incluyó el **M26 Pershing** hasta casi el final de la guerra, en febrero del 1945. En partidas que quieran representar periodos anteriores de la guerra, el jugador americano no puede incluir esta unidad en su escuadra.

### ● **TORRETA DESCUBIERTA**

El **M18 Hellcat** y el **M36 Jackson** son tanques anticarro de torreta descubierta. Sus tripulaciones están muy expuestas frente a ataques desde posiciones elevadas. Si se usan las reglas de terreno avanzado, estas unidades pierden un punto de blindaje cuando son atacadas a distancia 1 desde una colina, si no están ellas mismas en otra colina.



## CARTAS DE TERRENO

Este modo de juego añade cartas de terreno que representan accidentes geográficos en el terreno de juego.



Prado



Colina



Lago



Picos



- **Prado:** terreno llano y transitable.
- **Colina:** terreno elevado y transitable.
- **Lago:** terreno llano y no transitable.
- **Picos:** terreno elevado y no transitable.

● **Terreno transitable:** las cartas de terreno transitable pueden ser ocupadas por unidades. Ver reglas de movimiento con cartas de terreno. Las cartas de terreno no transitable no pueden ser ocupadas por unidades, no se puede entrar en ellas.

● **Terreno elevado:** las cartas de terreno llano no bloquean la línea de visión. Las cartas de terreno elevado sí bloquean la línea de visión de las unidades. Ver reglas de línea de visión.

Las cartas de bosque o cartas de bosque ocupadas por unidades se consideran terreno llano y no bloquean la línea de visión.



## DESPLEGAR LAS CARTAS DE TERRENO

Las cartas de terreno se despliegan en la preparación de la partida, después de formar el terreno de juego y antes de desplegar las unidades. Para desplegar las cartas de terreno cada jugador toma 1 carta de prado/colina y 1 de lago/picos.

A continuación, retiran del terreno de juego una carta de bosque que no sea de las filas de despliegue y la sustituyen por una de sus cartas de terreno, con el dorso que deseen bocarriba. Las cartas de terreno no se pueden mover ni voltear, mantienen su posición durante el resto de la partida.

En una partida de tipo **Escaramuza (6x4)** cada jugador despliega 1 sola de sus cartas de terreno, empezando por el jugador alemán. Si el jugador alemán coloca la carta en su mitad del terreno de juego, el jugador americano hace lo mismo y reemplaza una de sus cartas de bosque. Del mismo modo, si el jugador alemán despliega su carta en territorio americano, el jugador americano desplegará su carta de terreno en territorio alemán.



En una partida de tipo **Batalla (6x5)** o **Gran Batalla (5x6)** los jugadores despliegan sus 2 cartas de terreno, alternativamente una a una, empezando por el jugador alemán, seguido del jugador americano y repitiendo de nuevo con otra ronda. Cada jugador desplegará 1 de sus cartas en el territorio controlado por su facción y la otra en el lado contrario, en el orden que deseen.

## MOVER CON CARTAS DE TERRENO

Para mover un cuadrante que tenga alguna carta de terreno, se toman solo las cartas de bosque o unidad del cuadrante y se recolocan en el mismo cuadrante. Las cartas de terreno nunca se mueven, permanecen sobre la mesa durante el movimiento.

- **Entrar en una carta de terreno:** una unidad puede entrar en una carta de terreno **transitable** con una acción de mover realizada sobre un cuadrante que incluya ambas cartas. Primero se toman en la mano todas las cartas de bosque o unidad del cuadrante. A continuación, la carta de unidad se coloca sobre la carta de terreno, solapada de modo que deje ver el icono de la carta de terreno que hay debajo. La unidad quedará revelada y permanecerá así mientras esté sobre la carta de terreno, es decir, no se puede ocultar en esta posición. Después se toma una carta del mazo de bosque para sustituir la unidad colocada. Finalmente, se recolocan normalmente las cartas de la mano en el resto de huecos del cuadrante.



**Ejemplo:** en el cuadrante de la derecha solo se mueven las 3 cartas de bosque/unidad, la carta de terreno (pícos) permanece sobre la mesa. Lo mismo ocurre en el cuadrante de la esquina izquierda, donde además una unidad avanza sobre la colina.

Las cartas de terreno se consideran neutrales y no controladas por ninguna facción. Pero cuando una unidad entra en una carta de terreno transitable, pasa a tomar el control de la región.

- **Salir de una carta de terreno:** una unidad sobre una carta de terreno transitable puede salir de ella con una acción de mover realizada en un cuadrante que las incluya. Primero se toman todas las cartas de bosque o unidad del cuadrante, incluida la unidad sobre la carta de terreno.

A continuación, se descarta al mazo de bosque una de las cartas de bosque de la mano y finalmente se recolocan normalmente las cartas de la mano en los huecos del cuadrante.

Si no hay una carta de bosque para descartar, la unidad no puede salir de la carta de terreno, pues no tiene espacio donde salir. Por otra parte, la unidad que sale de una carta de terreno puede intercambiarse por otra unidad presente en el cuadrante, que entraría en la carta de terreno en el mismo movimiento. En ese caso no se necesita reponer ni descartar la carta de bosque.

## **EXPLORAR CON CARTAS DE TERRENO**

---

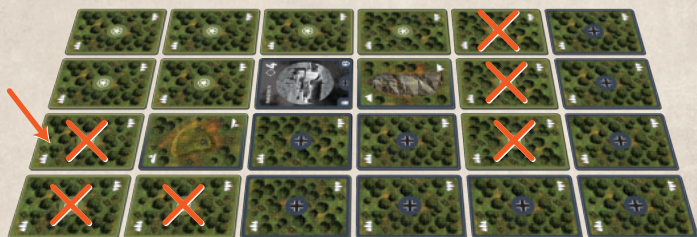
Para explorar un cuadrante con alguna carta de terreno, se consideran solo las cartas de bosque o unidad del cuadrante. En la exploración las cartas de terreno se consideran neutrales a no ser que una unidad enemiga las controle.

Se puede explorar un cuadrante con una carta de terreno ocupada por una unidad enemiga. En este caso se podrán revelar el resto de cartas de bosque enemigas del cuadrante, pero no se podrá mover, dado que hay unidades enemigas presentes en el cuadrante.

## LÍNEA DE VISIÓN

Las cartas de terreno elevado (*colinas y picos*) interrumpen la línea de visión e impiden que las unidades disparen a través de ellas. De este modo, una unidad adyacente a una carta de terreno elevado no puede disparar a ninguna de las 3 cartas que hay justo detrás de esta carta de terreno elevado. Tal y como se indica en el siguiente ejemplo.

**Ejemplo:** la colina diagonal izquierda impide al Panzer IV atacar a las 3 cartas de la esquina inferior izquierda. Los picos a la derecha del Panzer le impiden atacar a las 3 cartas de la derecha.



Del mismo modo, no se puede buscar objetivo y revelar cartas de bosque enemigas que no estén en línea de visión de, al menos, una carta controlada por el jugador que realiza la acción.

En el ejemplo anterior, suponiendo que las cartas marcadas con la X están bajo control americano, el jugador alemán no puede buscar y revelar la carta señalada por la flecha, porque la colina interrumpe la línea de visión con todas las cartas de bosque o unidad que están a alcance (*distancia 2*) para buscar objetivo en ella.

## BONIFICADORES POR TERRENO ELEVADO

---

Una unidad que ha entrado y se encuentra sobre una colina (*terreno elevado*) recibe los siguientes modificadores al disparo:

- Las unidades que disparan desde una colina a otra unidad que no se encuentre en una colina, reciben 1 única carta de fallo por distancia en su mazo de disparo, sin importar si disparan a distancia 1 o 2. Esta carta puede reducirse normalmente con las reglas de corrección de tiro.
- Cuando una unidad sobre una colina es atacada (*por otra unidad que no se encuentre en una colina*), la unidad atacante recibe 2 cartas de fallo por distancia, sin importar si dispara a distancia 1 o 2. Estas cartas pueden reducirse normalmente con las reglas de corrección de tiro.



## EMBOSCADAS (variante de juego)



Esta ligera variante de juego dificulta el avance de unidades por terreno enemigo, pues corren el riesgo de caer en una emboscada. De forma que aumenta la tensión y el realismo de la partida.

Este modo de juego modifica levemente la acción de **EXPLORAR**. Si al explorar y voltear las cartas bajo control enemigo se encuentra alguna unidad enemiga, el jugador que explora debe voltear también todas sus cartas del cuadrante, mostrando todas las unidades presentes en el mismo. A continuación, se vuelven a voltear solo las cartas de bosque del cuadrante (*no las de unidad*), para dejarlas como estaban antes de la exploración. Es decir, todas las unidades (*de ambas facciones*) del cuadrante quedan reveladas y la acción termina sin mover.