



JUAN A. NÁCHER



SCOPE STALINGRAD



DRACO
IDEAS

El juego se compone de 60 cartas:

- 6 cartas de Tirador (3 alemanas y 3 soviéticas).
- 28 cartas de Área Vacía (14 alemanas y 14 soviéticas).
- 20 cartas de Unidad (2x5 alemanas y 2x5 soviéticas).
- 4 cartas de Señuelo (2 alemanas y 2 soviéticas).
- 2 cartas de Disparo (1 alemana y 1 soviética).



Cartas de Área

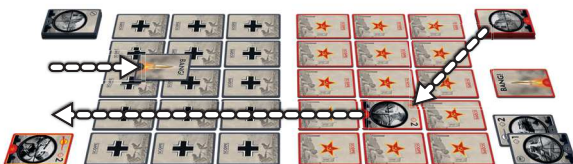
Cartas de Unidad



Carta de Disparo: representa el ruido del disparo. Se sitúa sobre el Cuadrante desde donde el Tirador ha Disparado. Se mantiene en esa posición hasta el inicio de su siguiente turno.

Carta de Tirador/Unidad: el icono de la izquierda indica el tipo de unidad. El icono de la derecha indica los Puntos de Objetivo recibidos al abatir ese enemigo.

Frente donde haya al menos un Tirador. La carta abatida se reemplaza por una carta de Área Vacía del mismo Frente. Si la carta desvelada es un **Señuelo**, el jugador está obligado a Disparar sin retirar el Señuelo del Frente.



PREPARACIÓN DEL JUEGO: cada jugador coloca sus Cartas de Área boca abajo, en una matriz rectangular que forma su Frente. Puede colocar las cartas donde quiera. El número y tipo de cartas depende del Escenario elegido. Un jugador puede mirar sus cartas siempre que quiera durante el transcurso de la partida. Las Cartas de Área de ambos Frontes se mantienen boca abajo durante toda la partida y se colocarán también boca abajo al ser movidas, reemplazadas y después de ser desveladas durante el juego. El Jugador Alemán comienza siempre la partida.

OBJETIVO: gana quien antes consigue eliminar a todos los Tiradores del equipo contrario, o el que antes alcanza los Puntos de Objetivo del Escenario elegido.

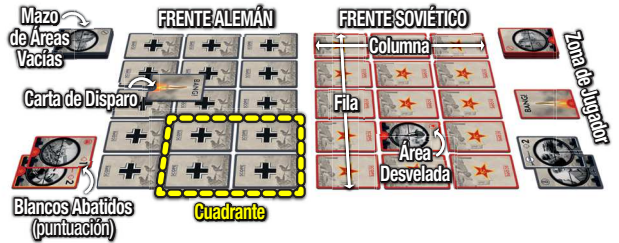


SCOPE STALINGRAD



Año 1942, Segunda Guerra Mundial. Alemania y La Unión Soviética luchan ferozmente por el control de una Stalingrado en ruinas. En este encarnizado combate urbano, los francotiradores de ambos bandos toman un papel decisivo, sembrando el caos y abatiendo objetivos prioritarios en las filas enemigas.

En SCOPE cada jugador controla un equipo de francotiradores, que debe acabar con el equipo rival y otros objetivos estratégicos, buscando blancos, cambiando de posición y disparando con astucia para no ser descubierto y abatido.

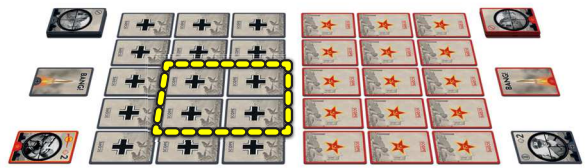


JUEGO BÁSICO



Durante la partida los 2 jugadores van alternando turnos. En su turno, cada jugador debe realizar **solo una** de las 2 acciones siguientes:

- **MOVER:** el jugador coge las 4 cartas de un Cuadrante (grupo de 2x2 Cartas de Área) de su Frente, las mira y las recoloca como quiera en el mismo Cuadrante. Solo se pueden MOVER Cuadrantes con 4 cartas aliadas.



- **BUSCAR:** el jugador desvela una Carta de Área enemiga. Si la carta contiene un Tirador o Unidad, el jugador puede Disparar y abatirla.

Si decide **Disparar**, retira la carta y la coloca en su zona de puntuación. Además, coloca su Carta de Disparo en el centro de un Cuadrante de su



ESCENARIOS BÁSICOS



Al empezar una partida los jugadores eligen qué **Escenario** quieren jugar. Esto determina el tamaño de la matriz y el número de cartas de cada Frente, así como los Puntos de Objetivo necesarios para alcanzar la victoria.

Al preparar el Escenario se incluyen, en cada Frente, las Cartas de Área que indica la tabla siguiente. Ambos Frontes se unen simétricamente por su primera fila para formar el campo de batalla.

ESCENARIOS	Tamaño Frente*	Número de cartas de cada frente							Puntos Objetivo		
Duelo Rápido	4x3	2	1	1	1	1	1	1	4		6
Frente Abierto	5x3	3	2	1	1	1	1	1	5		7
Frente Profundo	4x4	3	2	1	1	1	1	1	6		7
Batalla Abierta	6x3	3	2	2	2	2	2	2	3		9
Batalla Profunda	5x4	3	2	2	2	2	2	2	5		9

* Columnas x Filas.

ESCENARIOS TEMÁTICOS

Los **Escenarios Temáticos** son una versión de los **Escenarios Básicos** que añaden rejugabilidad. También puedes crear tus propios Escenarios Temáticos.

- Para jugar un Escenario Temático se parte de la **configuración** de un Escenario Básico y se añaden o eliminan cartas o reglas según se indique.
- En los escenarios temáticos la **condición de victoria** por puntos es sustituida por la que se indique en el escenario. Abatir a todos los Tiradores enemigos sigue siendo una condición de victoria.

DUELO DE ASEES

- Utiliza solo una carta de Tirador en cada Frente. Todas las cartas de Tirador restantes se colocan en su propia Zona de Jugador. Cada vez que un Tirador en juego reciba un Disparo, el jugador disparado entrega una de las cartas de Tirador aliado de su zona, en lugar de retirar el Tirador en juego. El Tirador en juego es abatido cuando recibe el tercer disparo. Las cartas de Tirador entregadas puntúan normalmente. En modo Avanzado, un ASALTO de Infantería elimina directamente al Tirador en juego.
- Mismas condiciones del Juego Básico (eliminar Tirador y puntos).

MODO AVANZADO

El **Modo Avanzado** añade reglas al Juego Básico, convirtiéndolo en una experiencia de juego más completa y desafiante. Este modo puede jugarse en cualquier Escenario Básico o Temático.

En este modo de juego las Cartas de Unidad proporcionan más acciones para elegir en el turno, de modo que el jugador dispone de más opciones en función de las unidades aliadas presentes en el Frente. Al igual que en el Juego Básico, los jugadores pueden usar **solo una** acción por turno (o 2 con la acción extra de DESPLIEGUE).

La acción de **MOVER** siempre está disponible, sin importar las unidades que posea el jugador.

TIRADOR

BUSCAR: en el Modo Avanzado los Tiradores son los que otorgan la acción de BUSCAR (y Disparar) del Juego Básico.

OFICIAL

DESPLIEGUE: desvela una carta de Oficial aliado y gana una acción extra de MOVER, que puede usarse antes o después de la acción normal del turno.

FUEGO DEFENSIVO (pasiva): si una Ametralladora es desvelada en un ASALTO, la unidad de Infantería asaltante es abatida y el ASALTO se interrumpe sin más efecto.

INFANTERÍA

ASALTO: desvela una unidad de Infantería aliada para elegir un Cuadrante que incluya esta Infantería y otras cartas de cualquier Frente. Todas las cartas enemigas del Cuadrante son desveladas.



Puedes colocar la carta Infantería en la posición de cualquier otra carta enemiga del Cuadrante. Si la carta es un Tirador o Unidad, es abatida. Si es un Área vacía o Señuelo, se retira del Frente. El hueco dejado por la Infantería se rellena con un Área Vacía del mismo Frente.



REFUERZOS: si alguna de tus unidades de Infantería ha sido abatida, puedes elegir un Cuadrante adyacente a tu Zona de Jugador, cambiar una carta de Área Vacía de este Cuadrante por la de Infantería abatida (vuelve al juego) y después MOVER el mismo Cuadrante.



ROMPER CADENA DE MANDO

- Utiliza las 2 cartas de Oficial de cada bando.
- Todos los Oficiales enemigos son abatidos.

NEUTRALIZAR ARTILLERÍA

- Utiliza las 2 cartas de Explorador y las 2 de Mortero de cada bando.
- Todos los Exploradores y Morteros enemigos son abatidos.

DETENER AVANZADA (Modo Avanzado)

- Utiliza las 2 cartas de Ametralladora y las 2 de Infantería de cada bando.
- Una de tus unidades de Infantería alcanza la última fila del Frente enemigo.

OFENSIVA SIN TIRADORES (Modo Avanzado)

- Juega sin las cartas de Tirador de cada bando. En la acción de REFUERZOS puedes recuperar 1 carta de Mortero y 1 de Infantería (las dos a la vez), o solo 1 de Infantería como es habitual.
- Todos los Oficiales, Ametralladoras y Exploradores enemigos son abatidos.

EXPLORADOR

RECONOCIMIENTO: si hay algún Explorador aliado en el Frente, desvela hasta dos cartas horizontalmente adyacentes (misma fila) sin Disparar. El Explorador aliado no se desvela.



MORTERO

OBÚS: desvela la posición de una unidad de Mortero aliada y Dispara directamente (sin desvelar primero) sobre una Carta de Área enemiga que no se encuentre adyacente, ortogonal o diagonalmente, a la unidad de Mortero. No se usa la Carta de Disparo. Si la carta atacada es un Señuelo, se retira y sustituye por un Área Vacía.

AMETRALLADORA

FUEGO OFENSIVO: desvela una carta adyacente, ortogonal o diagonalmente, a una Ametralladora aliada sin desvelar la posición de la Ametralladora. Además, puedes Disparar a esta carta desvelando la Ametralladora. No se usa la Carta de Disparo. Si la carta es un Señuelo debes desvelar la Ametralladora.



3-4 JUGADORES (modo Avanzado)

En Partidas de **4 Jugadores** cada bando se divide en Tiradores y Unidades, de modo que cada jugador controla una de estas Divisiones. Se juega por equipos.

Turno 1º	Jugador 1	Unidades +
Turno 2º	Jugador 2	Unidades *
Turno 3º	Jugador 3	Tiradores +
Turno 4º	Jugador 4	Tiradores *

La ronda se divide en 4 turnos, en los que el jugador correspondiente solo puede MOVER (en todo su Frente) o utilizar una acción de las cartas de su División.

En Partidas de **3 Jugadores** un jugador maneja las dos Divisiones de un mismo bando. Debe mantener en cada turno la limitación de acciones anterior.

SCOPE
STALINGRAD