

TRENCH CLUB

LEYES MARCIALES



El juego

En Trench Club te convertirás en general de los ejércitos enfrentados en una importante batalla de la Primera Guerra Mundial, que se decidirá a favor de Alemania/Austria-Hungría ("*Potencias Centrales*") o Francia/Gran Bretaña ("*Entente*"). Para vencer, debes enfrentarte a las tropas de la facción enemiga y tomar fortificaciones estratégicas.

Los ejércitos de Alemania y Austria-Hungría se enfrentan a Francia y Gran Bretaña. En partidas de dos jugadores, los ejércitos de cada jugador deben pertenecer a facciones distintas: Potencias Centrales o Entente. Además, solo se usa la mitad del tablero de juego. (Recomendación para dos jugadores: Usad la mitad del mapa nevado que muestra los números de inicio 1- 6).

El juego termina cuando una de las facciones vence, al cumplirse al menos una de las siguientes condiciones:

- Todas las unidades enemigas han sido destruidas
- Una de las facciones ha tomado 9 de los 14 fuertes (5 de 7 en partidas de dos jugadores)
- Una de las facciones se rinde (el caso más común)

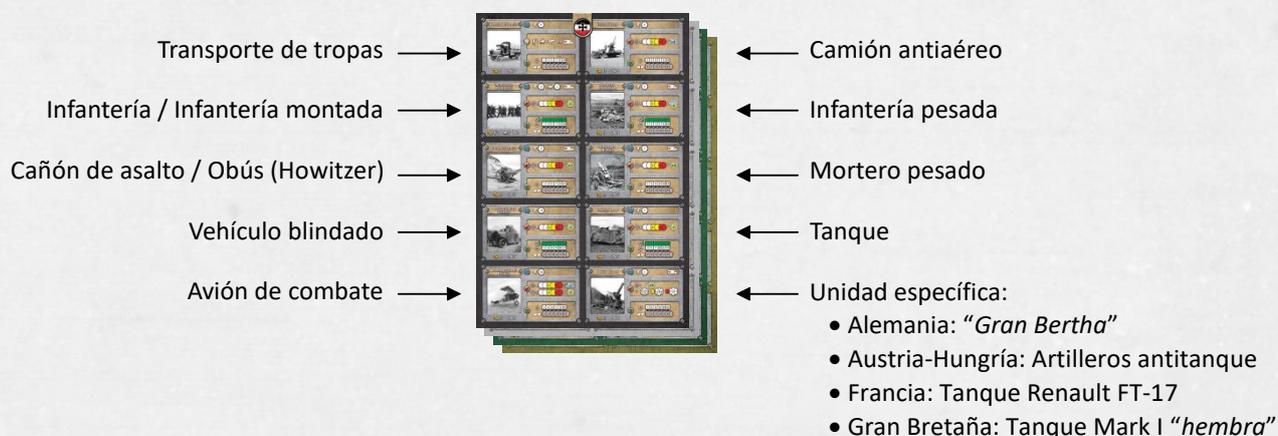
Las unidades

Cada país cuenta con 11 unidades diferentes. Las unidades de un mismo tipo poseen potencia de ataque y capacidad defensiva similares, aunque su aspecto sea diferente según al país que pertenezcan. (Consejo: Si es tu primera partida, comienza colocando las miniaturas sobre el tablero de unidades para identificar cada miniatura con la unidad que representa).

A tener en cuenta:

- *Infantería e infantería montada* son similares, siendo esta última más rápida y costosa
- Alemania y Gran Bretaña cuentan con un *Cañón de asalto*, mientras que Austria-Hungría y Francia tienen un *Obús* (o *Howitzer*). Estas unidades sólo difieren en su alcance. (Nota: El resto de unidades de artillería se emplean en variantes del juego, puedes ignorarlas por ahora)
- Cada país posee una unidad propia, indicada en la parte inferior derecha del tablero de unidades

Tablero de unidades



Las Reglas

Este manual incluye dos versiones de las reglas de juego:

1. **Resumen de reglas - guía de inicio rápido:** Si juegas por primera vez, puedes usarlas para comenzar de inmediato. Las reglas siguen la secuencia de desarrollo del juego, es decir, se puede ir leyendo y jugando párrafo a párrafo. La versión corta de las reglas es muy simple y no cubre todas las eventualidades. Si algo no queda claro, lee el apartado correspondiente en las reglas detalladas.
2. **Reglas detalladas:** Aquí se describen las reglas con mayor profundidad. Es mejor leerlas pausadamente después de la primera partida y usarlas como manual de consulta. Aunque a priori pueden parecer complicadas, acaban resultando bastante intuitivas.

Además, en la contraportada de este manual encontrarás un resumen o "*referencia rápida*".

Resumen de reglas: Guía de inicio rápido

Preparación del juego

Sentaos alrededor de la mesa de manera que los jugadores de la misma facción no se sienten uno junto al otro y colocad a mano vuestros tableros de unidades. El jugador Austro-Húngaro toma 3 bonos de guerra (dinero), y todos los jugadores toman sus 11 unidades y las dividen en 3 grupos (ejércitos) a su elección. (Recomendación para la primera partida: 1^{er} Ejército: Infantería montada, Vehículo blindado, Avión; 2^o Ejército: Infantería, Tanque, Cañón de asalto/Obús, Camión antiaéreo; 3^{er} Ejército: el resto). Lanza el dado para elegir quién comienza colocando sus ejércitos en el tablero. El general con el número más alto toma una de las fichas grises boca abajo, le da la vuelta, y coloca su primer ejército en la casilla del tablero con el número correspondiente y las casillas alrededor de ésta. A continuación, el resto de jugadores hace lo mismo y el procedimiento se repite hasta que los tres ejércitos de cada jugador hayan sido desplegados.

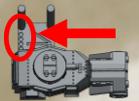


Comienza a jugar: Desplegad vuestras unidades sobre el tablero de juego.

Ahora tirad los dados para ver a quién corresponde el primer turno. Cada turno se divide en 4 fases, que se jugarán antes de pasar al turno del siguiente jugador.

Fase 1: Movimiento de tropas

El jugador en turno puede mover todas sus unidades (pero no tiene por qué hacerlo). El alcance de movimiento de una unidad depende de su velocidad (indicada en el tablero de unidades y la miniatura) y del terreno por el que se mueve la unidad. Las aeronaves vuelan, por lo que emplean 1 punto de movimiento por casilla, independientemente del terreno que sobrevuelan.



- 1 → Campo abierto
- 0.5 → Carretera
- 1.5 → Bosque

Ejemplo: Un Vehículo blindado tiene velocidad 4, así que podría atravesar 4 casillas de campo abierto, 8 casillas de carretera, o 2 casillas de campo abierto y 4 de carretera.

En la página 7 encontrarás más ejemplos.

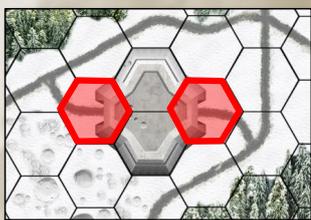
Excepción: Si al final de su turno a una unidad le quedan 0.5 puntos de movimiento restantes, aún puede moverse a una casilla de campo abierto. (Razón de esta excepción: De no ser así, se formarían convoyes bloqueando carreteras).



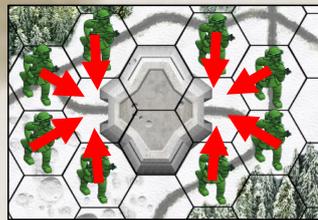
Contacto con el enemigo: Las unidades que se mueven por terreno próximo a unidades enemigas deben proceder con cautela: Cuando una unidad se desplaza entre dos casillas adyacentes a una unidad enemiga (que podría atacar), no puede continuar moviéndose.



Fuertes: Los soldados de a pie (Infantería, Infantería montada, Infantería pesada, Artilleros antitanque) pueden tomar fuertes neutrales o enemigos. Para hacerlo deben moverse hacia las casillas de entrada al fuerte. Esto les costará todos sus puntos de movimiento, es decir, la unidad debe comenzar su turno de movimiento en una casilla adyacente a la entrada del fuerte. Cuando se toma un fuerte, todas las unidades enemigas en el mismo son aniquiladas y se coloca una ficha de bandera del país que se ha hecho con él. El fuerte permanecerá bajo el control de esa facción hasta que sea tomado por unidades de la facción enemiga. Cuando controlas un fuerte, tus unidades pueden entrar en él gastando 0.5 puntos de movimiento.



Entrada de los fuertes



Casillas desde las que se puede tomar o entrar a un fuerte

Tomar una fortificación: Turno completo

Entrar en una fortificación: 0.5

Transporte de tropas: El camión de Transporte de tropas puede cargar hasta cuatro de las siguientes unidades: Infantería, Infantería montada, Infantería Pesada, Cañón de asalto, Obús, Mortero, Artilleros antitanque, Gran Berta, Lanzador de gas. Estas unidades están indicadas con el icono  en el tablero de unidades.

Las unidades entran al Transporte de tropas una tras otra en su ronda de movimiento normal. Abordar un transporte cuesta 0.5 puntos de movimiento, independientemente del terreno (campo abierto, bosque...) en el que se encuentre el camión.



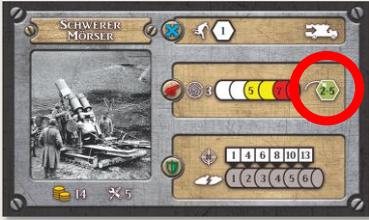
A continuación, el camión lleva a cabo su turno de movimiento. Finalmente, todas las unidades transportadas se despliegan en casillas libres adyacentes al transporte. Las unidades que han sido transportadas no pueden moverse pero sí pueden atacar.



Continúa jugando: El primer jugador mueve sus unidades.

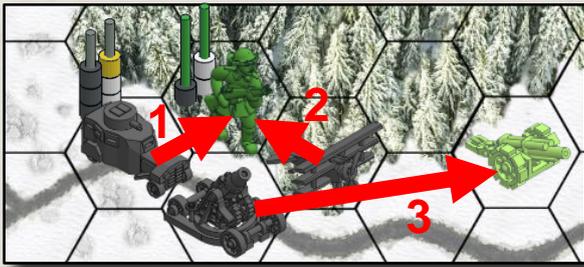
Fase 2: Declaración de ataques

Ahora debes anunciar qué unidades atacarán a qué unidades. No se puede cambiar el orden o los objetivos de los ataques más adelante. Si una unidad puede o no atacar a otra depende de su alcance, indicado en el tablero de unidades. (Nota: Los Artilleros antitanque y Gran Berta presentan los iconos especiales  y . Puedes ignorarlos si juegas por primera vez o buscar su significado en las reglas detalladas, página 13).



Ejemplo: La Infantería (alcance 1) sólo puede atacar a unidades enemigas en casillas adyacentes (cuerpo a cuerpo). Un Mortero (alcance 2-5) sólo puede atacar a unidades enemigas a 2, 3, 4, o 5 casillas de distancia.

Las unidades aéreas (Avión, Dirigible) pueden atacar a cualquier unidad, pero únicamente pueden ser atacadas por otras unidades aéreas, Camiones antiaéreos, Infantería pesada, y Cañoneros. (Esto viene indicado en el tablero de unidades con el icono de la nube ).



Ejemplo: El general alemán anuncia la secuencia y los objetivos de sus ataques. Primero el Vehículo blindado ataca a la Infantería británica; a continuación, el Avión ataca también a la Infantería británica; finalmente, el Mortero ataca al Obús francés.



Continúa jugando: El primer jugador ahora declara sus ataques.

Fase 3: Batallas

Ahora los ataques anunciados se resuelven en orden. Las unidades atacadas desde una casilla adyacente (cuerpo a cuerpo) devuelven el fuego, siempre que también puedan atacar desde una casilla adyacente (alcance 1). Durante un ataque aéreo, únicamente otras unidades aéreas, así como Camión antiaéreo, Infantería pesada, y Cañoneros pueden devolver el fuego (siempre y cuando se produzca un ataque cuerpo a cuerpo .

Ejemplo: La Infantería británica puede devolver el fuego al Vehículo blindado, pero no al Avión porque no puede atacar unidades aéreas. El Obús no puede devolver el fuego al Mortero, ya que no ha sido atacado desde una casilla adyacente ("cuerpo a cuerpo").

Cada batalla se lleva a cabo de acuerdo con el siguiente esquema, que siguen tanto la unidad atacante como la defensora (si puede devolver el ataque) al mismo tiempo:

- 1 Determina la cantidad de dados empleados en el ataque en función del daño que acumule la unidad, como se indica en la tabla de dados.

Ejemplo: El Vehículo blindado, con 3 puntos de daño, ataca con 8 dados, la Infantería, con 1 punto de daño, devuelve el fuego con 11 dados.



- 2 Si se dan ciertas condiciones, y únicamente en ataques cuerpo a cuerpo, la unidad atacante (no la defensora) puede lanzar dados adicionales:

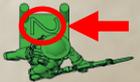
Ataque de flanco: 2 dados rojos adicionales, si otra unidad del mismo país y con posibilidad de atacar (alcance 1, aunque no es necesario que ataque) se encuentra en una casilla adyacente a la unidad defensora.

Ataque envolvente: 3 dados rojos adicionales, si al menos otras dos unidades del mismo país y con posibilidad de atacar (alcance 1, aunque no es necesario que ataquen) se encuentran en casillas adyacentes a la unidad defensora; o bien si otra unidad del mismo país y con posibilidad de ataque se encuentra en la casilla adyacente a la unidad defensora y opuesta a la unidad atacante.



Ejemplo: El Vehículo blindado obtiene 2 dados rojos adicionales cuando ataca a la Infantería, porque realiza un Ataque de flanco junto con el Avión de combate.

- 3 Ahora tira los dados y determina los impactos. Se considera impacto cuando la puntuación es igual o inferior a la indicada en la tablero de unidades, y varía según el grado de experiencia o veteranía de las unidades. (Nota: El valor de ataque de base también está grabado en la propia miniatura).



Ejemplo: Para el Vehículo blindado, con 3 puntos de experiencia (veterano), cada dado que muestre 6 o menos causa un impacto; para la Infantería, con 2 puntos de experiencia (recluta), cada dado que muestra 2 o menos causa un impacto.



Vehículo blindado alemán impacta con ≤6

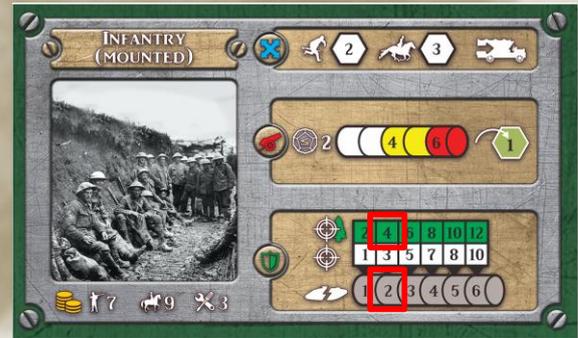
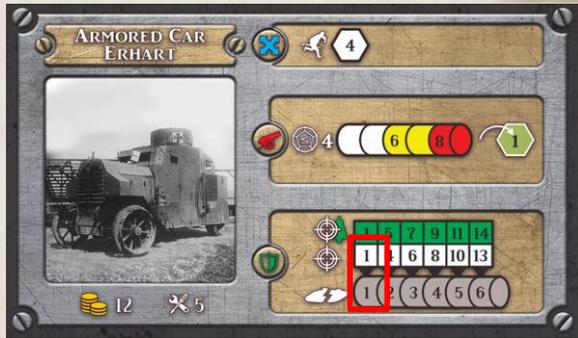


Infantería británica impacta con ≤2

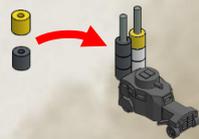


- 4 Ahora se determina el daño que resulta de los impactos recibidos, también indicado en el tablero de unidades. Las unidades defensoras que se encuentren en terreno boscoso pueden beneficiarse de la cobertura: Consulta el daño según los impactos indicados en la fila marcada con el icono . Las unidades atacantes no se benefician de terreno, y el daño recibido se consulta siempre según los impactos indicados en la fila señalada con el icono .

Ejemplo: El Vehículo blindado recibe 1 punto de daño por los 2 impactos. Para recibir 2 puntos de daño habrían sido necesarios al menos 4 impactos. La Infantería recibe 2 puntos de daño por los 5 impactos. Si no hubiera estado protegida por el bosque, habría recibido 3 puntos de daño.



- 5 Ahora se distribuyen los puntos de experiencia. Si una unidad daña a otra unidad en combate, gana 1 punto de experiencia. Si destruye una unidad, gana 2 (en total).



Ejemplo: El Vehículo blindado recibe 1 punto de daño y 1 de experiencia. La infantería recibe 2 puntos de daño y 1 de experiencia.



Se colocan los marcadores de daño y experiencia en las unidades y se da por finalizada la batalla, pudiendo comenzar el siguiente ataque.



Continúa jugando: Ahora resuelve todas las batallas una a una.

Fase 4: Transacciones monetarias

Por cada fuerte controlado al final del turno recibes 3 bonos de guerra.

En esta fase se pueden reparar las unidades que hayan comenzado y permanecido durante todo el turno en un fuerte. Para ello, se pagan los costes fijos de mantenimiento (ver tablero de unidades) y se eliminan todos los puntos de daño.

Finalmente, se pueden reclutar nuevas unidades. Tras pagar el precio indicado (ver tablero de unidades), las nuevas unidades se despliegan en un de tus fuertes.

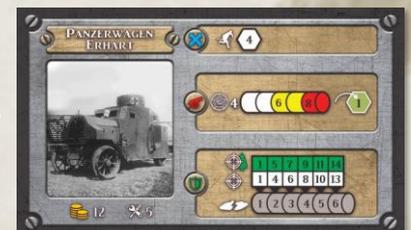
Fin del turno

En este momento el turno finaliza y comienza el turno del siguiente jugador.



Continúa jugando: Comienza el turno del siguiente jugador con la fase 1: Movimiento de tropas.

Ahora el resto de jugadores desarrollan su turno en sentido horario. La facción que consiga controlar 9 fuertes o destruir todas las unidades enemigas se alzará con la victoria. Sin embargo, es habitual que una facción se rinda antes de que esto suceda.

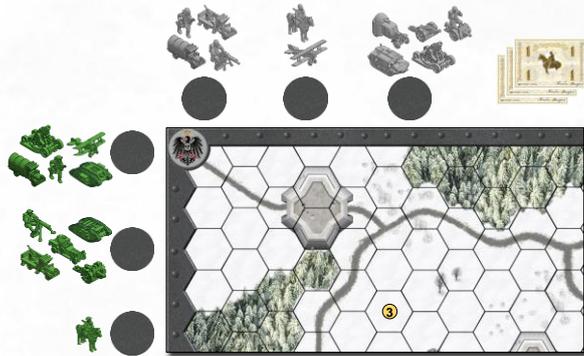


Reglas detalladas

Preparación del juego

Los jugadores deben sentarse alrededor de la mesa de manera que dos jugadores de la misma facción (Potencias Centrales o Entente) no estén sentados uno al lado del otro. Cada jugador toma el tablero de unidades correspondiente a su país y lo coloca frente a sí.

Mezcla las 12 fichas grises y reparte, boca abajo, 3 a cada jugador. A continuación, cada jugador toma sus 11 unidades (una de cada tipo) y las distribuye en tres grupos (ejércitos), colocando cada uno junto a una de las 3 fichas grises, aún boca abajo. Se pueden distribuir los ejércitos como se desee, e incluso colocar todas las unidades en un único ejército y dejar los otros dos sin unidades. Austria-Hungría recibe 3 bonos de guerra (dinero).



Gran Bretaña y Austria-Hungría distribuyen sus unidades y las colocan junto a las fichas grises.

A continuación, se tiran los dados para determinar quién comienza desplegando sus unidades. Cada jugador lanza un dado, empezando aquel que obtenga el número más alto. Entonces, da la vuelta a una de sus fichas grises y despliega las tropas del ejército correspondiente a dicha ficha en el área con el mismo número sobre el tablero de juego. Se coloca una unidad sobre la casilla numerada, y el resto formando un círculo alrededor. Si el terreno en las casillas resultantes es agua, no es obligatorio colocar unidades en estas casillas, aunque puede hacerse (sólo soldados de a pie).



Se da la vuelta a las fichas y se colocan las unidades.

Una vez que todas las casillas disponibles están ocupadas, se continúa por el "anillo" exterior. Los soldados de a pie pueden desplegarse en el río, aunque no es obligatorio.

Ahora es el turno del siguiente jugador (en sentido horario), que voltea una de sus 3 fichas y coloca las unidades en el tablero de la misma manera. Se sigue este procedimiento hasta que cada jugador haya volteado sus 3 fichas y desplegado sus ejércitos sobre el mapa. Ahora comienza el juego real.

Desarrollo del juego

Se lanzan los dados de nuevo para ver quién será el jugador inicial, comenzando quien obtenga el número más alto. Cada turno se divide en 4 fases. El jugador inicial completa su turno de 4 fases y, a continuación, el resto de jugadores completan los suyos (sucesivamente en sentido horario).

Fases del turno:

1. Movimiento de tropas
2. Declaración de ataques
3. Batallas
4. Transacciones monetarias: Cobro de bonos de guerra, reparación de unidades, compra de unidades

Regla especial para el comienzo de la partida:

4 jugadores: Para que el jugador inicial no parta con demasiada ventaja, durante la primera ronda sólo podrá dar órdenes a las unidades de uno de sus tres ejércitos (a su elección). El segundo jugador también jugará su primer turno con tan solo un ejército. El tercer jugador con dos, y el cuarto podrá emplear sus tres ejércitos [1 - 1 - 2 - 3]. Desde la segunda ronda en adelante, no hay restricciones.

2 jugadores: En partidas de dos jugadores, durante la primera ronda, el jugador inicial sólo puede dar órdenes a las unidades de uno de sus tres ejércitos (a su elección), y el segundo jugador a dos de sus tres ejércitos. En la segunda ronda, el jugador inicial dará órdenes a sus dos ejércitos restantes, y el segundo jugador a sus tres ejércitos [1 - 2, 2 - 3]. A partir de la tercera ronda no hay restricciones.

Fase 1 del turno: Movimiento de tropas

Durante esta fase, todas las unidades pueden moverse, una tras otra, aunque no están obligadas a hacerlo.

Las unidades disponen de una serie de puntos de movimiento según su velocidad individual. Esto viene indicado en el tablero de unidades. Por ejemplo, un Vehículo blindado (velocidad 4) es más rápido que un Mortero (velocidad 1).



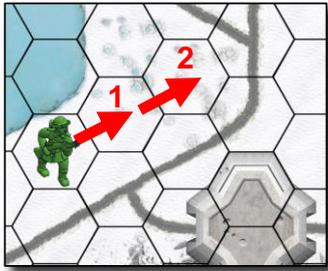
La distancia que puede cubrir una unidad en su turno depende no sólo de su velocidad sino también del terreno por el que avanza. Desplazarse a una casilla de campo abierto consume 1 punto de movimiento, mientras que hacerlo a una casilla de carretera sólo consume 0.5 puntos. Un Vehículo blindado, con velocidad 4, podría recorrer 4 casillas de campo abierto u 8 de carretera. Para contar los puntos de movimiento empleados se tiene en cuenta la casilla destino del movimiento, no la de origen.

	1	Desplazarse a campo abierto requiere 1 punto de movimiento. Cráteres, árboles aislados, rocas, etc. tienen únicamente finalidad decorativa y no afectan al movimiento.
	1.5	Desplazarse a terreno boscoso consume 1.5 puntos de movimiento. Casillas con un árbol aislado no se consideran bosque, sino campo abierto.
	0.5	Desplazarse a una casilla con carretera o puente requiere 0.5 puntos de movimiento. No es necesario seguir el curso de la carretera: ésta se puede cruzar, y también se pueden "recortar curvas". Siempre que la casilla a la que se mueve una unidad muestre el dibujo de carretera, sólo consumirá 0.5 puntos de movimiento.
	Turno completo	Todos los soldados de a pie (Infantería, Infantería montada, Infantería pesada, Artilleros antitanque) pueden vadear ríos y lagos. Moverse a una casilla con agua cuesta un turno completo, independientemente de la velocidad de la unidad. Mientras la unidad está en el agua, no puede ni atacar ni defenderse.
	Último movimiento: 0.5	Excepción: Si a una unidad le restan 0.5 puntos de movimiento al final de su turno, puede moverse a una casilla de campo abierto. (Motivo: De no ser así, se formarían convoyes bloqueando las carreteras).

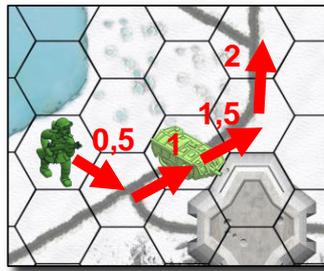
Aclaraciones sobre el movimiento:

- Las unidades aéreas ignoran los efectos del terreno, al sobrevolarlo. Cada casilla consume 1 punto de movimiento.
- Cada unidad debe hacer su movimiento de una vez (no puede interrumpirse para mover otra unidad y luego reanudarlo).
- Los puntos de movimiento no tienen que agotarse (por ejemplo, si una unidad dispone de 3 puntos de movimiento, puede emplear sólo 2).
- Una unidad puede moverse por casillas en las que haya unidades de su mismo país o facción, pero no por casillas en las que haya unidades enemigas. Dos unidades no pueden ocupar la misma casilla. Esto aplica también a unidades aéreas.
- Las unidades aéreas no pueden sobrevolar los fuertes ni sus casillas de entrada.

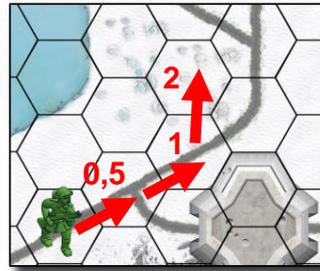
Ejemplos de movimiento de una unidad de Infantería (velocidad 2):



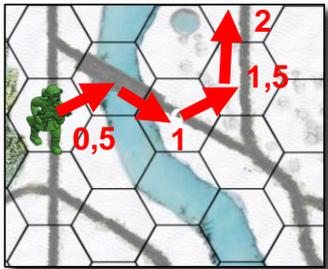
En campo abierto



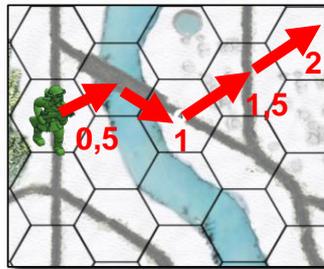
En carretera sobre unidad aliada



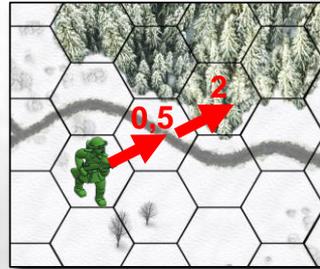
Por carretera y campo abierto



"Recorte de curvas" (sólo se cuenta la casilla de destino)



Regla especial: ultimo movimiento con 0.5 puntos hacia campo abierto

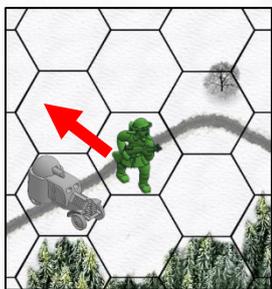


Por carretera y bosque

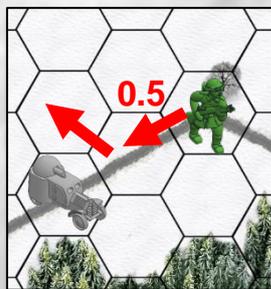
Contacto con el enemigo

Cuando una unidad se ve amenazada por la proximidad de unidades enemigas, debe moverse con cautela y, por lo tanto, a menor velocidad. Si una unidad tiene contacto con el enemigo y luego se mueve a una casilla en la que vuelve a tener contacto con el enemigo, el turno de la unidad termina. Solo las unidades enemigas adyacentes y con posibilidad de ataque cuerpo a cuerpo cuentan como contacto enemigo.

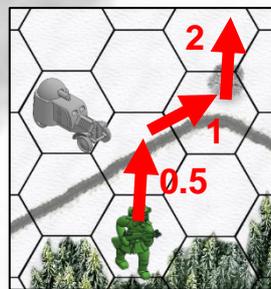
Los siguientes ejemplos facilitan la comprensión de esta regla:



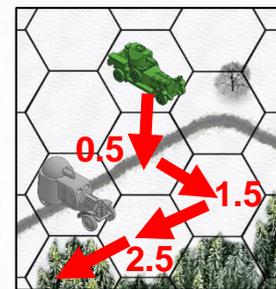
Fin del turno (dos contactos seguidos con el enemigo)



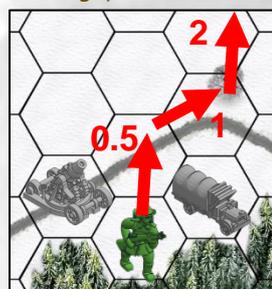
Fin del turno (dos contactos seguidos con el enemigo)



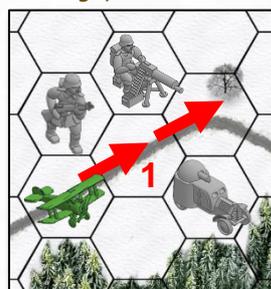
No termina el turno (sólo un contacto con el enemigo)



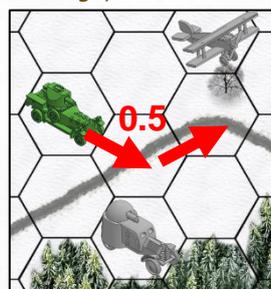
Fin del turno (dos contactos seguidos con el enemigo, movimientos 3 y 4)



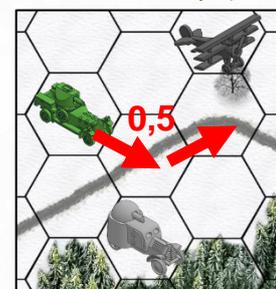
No termina el turno (ni el Mortero ni el Transporte pueden atacar cuerpo a cuerpo)



Fin del turno (La Infantería pesada puede atacar a unidades aéreas)



Fin del turno (dos contactos seguidos con el enemigo)



Fin del turno (dos contactos seguidos con el enemigo)

Transporte de tropas

El camión de Transporte de tropas puede cargar hasta cuatro de las siguientes unidades: Infantería, Infantería montada, Infantería Pesada, Cañón de asalto, Obús, Mortero, Artilleros antitanque, Gran Berta, Lanzador de gas. Estas unidades están indicadas con el icono  en el tablero de unidades.

Las unidades entran al Transporte de tropas una tras otra en su ronda de movimiento normal. Abordar un transporte cuesta 0.5 puntos de movimiento, independientemente del terreno (campo abierto, bosque...) en el que se encuentre el camión.



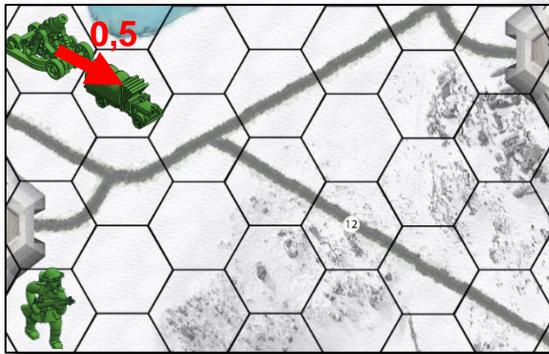
A continuación, el camión lleva a cabo su turno de movimiento. Finalmente, todas las unidades transportadas se despliegan en casillas libres adyacentes (nunca en otro camión o en un fuerte). Se debe seguir esta secuencia al pie de la letra. Es decir, una unidad no puede subirse al camión mientras éste está en movimiento; el camión no puede continuar su movimiento tras la descarga; etc.

Las unidades que han sido transportadas no pueden moverse pero sí pueden atacar.

Un Transporte cargado de unidades puede trasladarse a un fuerte. Si lo hace, todas las unidades transportadas se descargan automáticamente en el fuerte (abandonando el camión) y ya no se pueden mover.

Los camiones de transporte que entren en un fuerte siempre descargan todas las unidades que estuvieran transportando. 

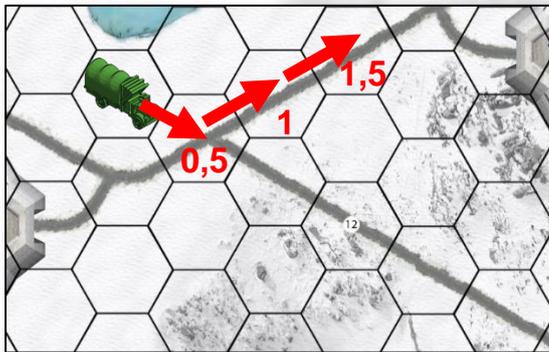
El camión de transporte debe proceder a la descarga desde una casilla que tenga suficientes casillas adyacentes libres para descargar todas las unidades transportadas.



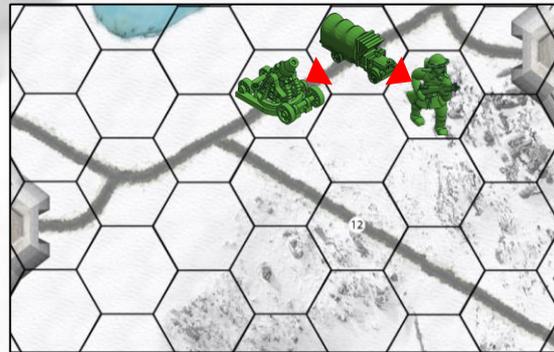
1. El Mortero sube al Transporte



2. La Infantería sube al Transporte



3. El Transporte se mueve con las unidades



4. El Transporte descarga las unidades en las casillas adyacentes

Toma de fuertes

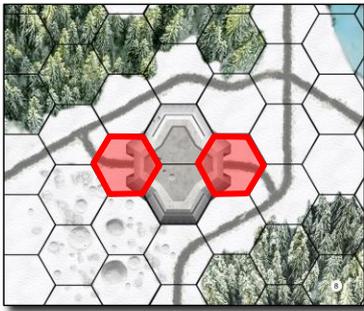
Un fuerte se puede tomar cuando un soldado de a pie (Infantería, Infantería montada, Infantería pesada, o Artilleros antitanque) se mueve a una de sus dos casillas de entrada desde cualquiera de las casillas adyacentes a éstas.

Moverse a la casilla de entrada de un fuerte neutral o enemigo (es decir, tomarlo) requiere el turno de movimiento completo de la unidad, independientemente de su velocidad de movimiento. Es decir, deben tomarse comenzando el turno desde una de las casillas adyacentes a una de las entradas.

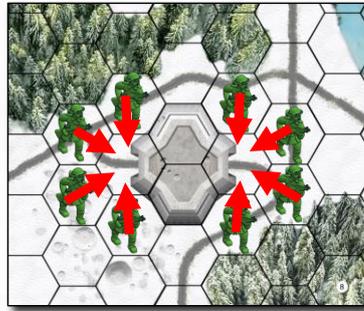
Cuando se toma un fuerte, todas las unidades enemigas que se encuentren en él son aniquiladas. El fuerte se marcará entonces con una ficha de bandera del país que lo ha tomado, y permanecerá controlado por dicho ejército, incluso aunque no haya tropas dentro, hasta que sea tomada por el enemigo.



No se pueden tomar fuertes controlados por jugadores aliados.



Entradas de un fuerte



Casillas desde las que se puede tomar un fuerte (o entrar a él si lo controlabas previamente)

Entrada en fuertes controlados

Cualquier unidad (no sólo soldados de a pie) puede entrar en un fuerte controlado por su país, pero no a uno controlado por las fuerzas aliadas. Moverse a la casilla de entrada de un fuerte requiere 0.5 puntos de movimiento.



No hay límite para el número de unidades que pueden estar dentro de un fuerte al mismo tiempo. Las unidades que se encuentren dentro de un fuerte no cuentan como unidades en juego: No se les puede atacar y no se tienen en cuenta como "contacto enemigo" para las unidades enemigas en movimiento. Las unidades pueden salir de un fuerte a través de cualquiera de las dos entradas. A partir de la primera casilla adyacente a dichas entradas, se aplican las reglas para "contacto enemigo".

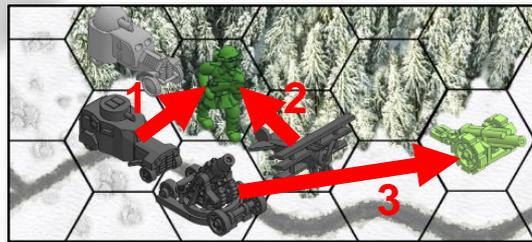
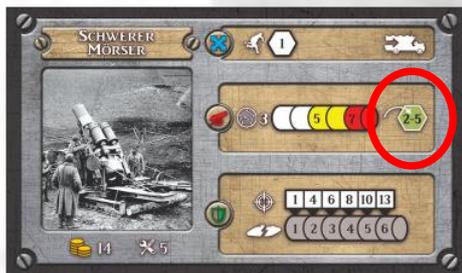
Fase 2 del turno: Declaración de ataques

Una vez se han completado todos los turnos de movimiento (la toma de fuertes también entra en la fase del movimiento), se declaran los ataques. Todas las unidades que vayan a realizar un ataque, indican a qué unidad enemiga atacarán y en qué orden se llevarán a cabo dichos ataques. En la siguiente fase ("Batallas"), se resolverán todos los ataques declarados, y exactamente en el mismo orden. (Por regla general, el orden solo es relevante si varias unidades declaran su intención de atacar a la misma unidad enemiga. El objetivo es que no sea posible cambiar en el último momento el destino de los ataques, en caso de que un ataque anterior no resulte como se esperaba).

Ejemplo: Si una unidad que iba a recibir dos ataques es destruida en la primera batalla, el segundo ataque no tendrá efecto. No se puede cambiar el objetivo.

Si una unidad puede o no atacar a otra depende de su alcance. Alcance 1 significa que la unidad sólo puede atacar a aquellas que se encuentren en casillas adyacentes (combate cuerpo a cuerpo). Un Mortero, por ejemplo, tiene alcance , por lo que podrá atacar a unidades enemigas situadas a 2, 3, 4, o 5 casillas de distancia, pero no podrá atacar a unidades adyacentes en combate cuerpo a cuerpo.

Solo los Camiones antiaéreos , Infantería pesada  y unidades aéreas  pueden atacar a otras unidades aéreas (o devolverles el fuego si éstas atacan en combate cuerpo a cuerpo). Esto se indica mediante el icono de la nube en el Tablero de unidades, donde se señala el alcance.



Fase 3 del turno: Batallas

Una vez se han declarado todos los ataques, comienzan las batallas. Cada batalla se desarrolla siempre como un combate uno contra uno, y se resuelven en el orden estricto en que se habían anunciado. Cuando varias unidades atacan a una unidad enemiga, lo hacen sucesivamente, no al mismo tiempo. La secuencia de cada batalla es:

- 1 Se anuncia el ataque (repetiendo lo declarado en la fase 2 del turno).
En el ejemplo anterior, la primera batalla sería: "Este Vehículo blindado alemán va a atacar a esta Infantería británica".
- 2 Se determina si la unidad atacada puede devolver el fuego. Esto sólo es posible si el ataque se produce en combate cuerpo a cuerpo (casillas adyacentes) y si la unidad defensora puede atacar a esa distancia (alcance 1).
En el ejemplo: En la primera batalla, la Infantería británica puede devolver el fuego al Vehículo blindado alemán. En la segunda batalla, la Infantería británica no puede contraatacar al Avión alemán porque no puede atacar a unidades aéreas. En la tercera batalla, el Obús francés no puede contraatacar al Mortero alemán porque el ataque no se ha producido en combate cuerpo a cuerpo.

3 Se determina el número de dados de batalla que lanzan la unidad atacante y la defensora (si puede contraatacar). El número de dados depende de los puntos de daño que la unidad haya recibido con anterioridad.

	12	11	10	8	7	5	-

4 Se determina si la unidad atacante realiza un ataque "de flanco" o un ataque "envolvente".

- Ataque de flanco: Se produce cuando una unidad ataca en combate cuerpo a cuerpo y otra unidad del mismo país y con posibilidad de atacar (alcance 1, aunque no es necesario que ataque), se encuentra en una casilla adyacente a la unidad atacada.
- Ataque envolvente: Se da cuando una unidad ataca en combate cuerpo a cuerpo al menos dos unidades del mismo país y con posibilidad de atacar (alcance 1, aunque no es necesario que ataquen), se encuentran en una casillas adyacentes a la unidad atacada; o bien si otra unidad del mismo país y con posibilidad de atacar se encuentra en la casilla adyacente a la unidad defensora y opuesta a la unidad atacante.

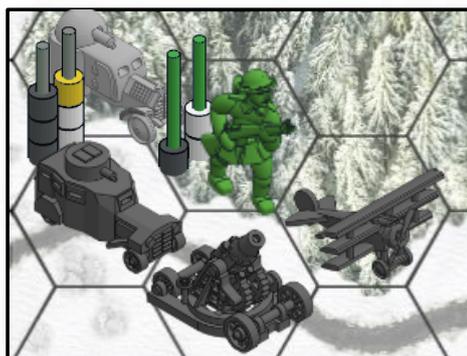
Cuando se produce un ataque de flanco, la unidad atacante puede lanzar 2 dados extra (rojos), y si se trata de un ataque envolvente, 3 dados extra (rojos).

FLANK ATTACK: +

- only for attacker and only in close combat
- at least 1 other own unit that can theoretically attack (but does not have to) stands adjacent to the defender

SURROUND: +

- only for attacker and only in close combat
- at least 2 other own units that can theoretically attack (but do not have to) stand adjacent to the defender or 1 directly opposite



En el ejemplo: El Vehículo blindado alemán tiene 3 puntos de daño y por lo tanto ataca con 8 dados de batalla. Al encontrarse un Avión alemán adyacente a la Infantería británica atacada, ésta se enfrenta a un ataque de flanco y el Vehículo blindado alemán obtiene 2 dados de batalla adicionales. No se produce un ataque envolvente ya que el Mortero alemán no puede atacar a la Infantería en combate cuerpo a cuerpo (alcance 2-5). El Vehículo blindado austriaco tampoco cuenta, ya que los ataques de flanco y envolvente se producen únicamente por unidades de un mismo país, no aliadas.

La infantería británica tiene 1 punto de daño por lo que contraataca con 11 dados.

5 Ahora, atacantes y defensores lanzan al mismo tiempo el número de dados determinado.

A continuación, se determina el número de impactos según lo indicado en el tablero de unidades. Para ello se comprueba la experiencia en combate de las unidades. Todas las unidades comienzan el juego sin experiencia, pudiendo adquirirla en sucesivas batallas. Con 0, 1, o 2 puntos de experiencia, la unidad tiene el rango de "Recluta" (blanco), con 3 o 4 puntos, el de "Veterana" (amarillo), y a partir de 5 puntos de experiencia el rango de "Heroína de Guerra" (rojo) (ver tabla resumen). En el tablero de unidades se indica, según la experiencia en combate, qué puntuación debe mostrar un dado para considerarse un impacto. (Nota: El valor de ataque de las unidades reclutas -sin experiencia- también está grabado en cada miniatura).



Vehículo blindado alemán impacta con ≤ 6



→ 5 impactos

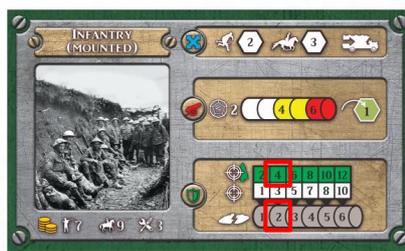
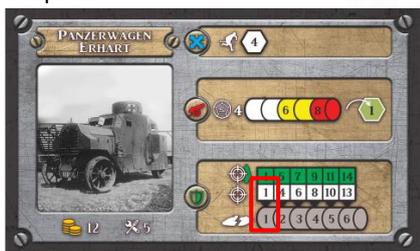


Infantería británica impacta con ≤ 2



10 → 2 impactos

- 6 A continuación es el momento de determinar cuántos puntos de daño producen los impactos recibidos. Dado que las unidades cuentan con distintos niveles de blindaje, resistirán dichos impactos en mayor o menor medida. Las unidades defensoras pueden aprovechar las ventajas del terreno para ponerse a cubierto cuando son atacadas. Esto se traduce en una bonificación de defensa cuando se encuentran en terreno boscoso. Cuando una unidad defensora devuelve el fuego, las unidades atacantes no se benefician de esta bonificación, independientemente del terreno desde el que ataquen.

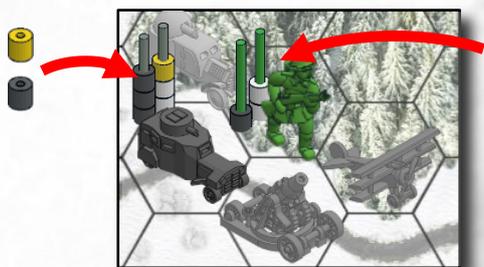


El Vehículo blindado recibe 2 impactos de la Infantería, lo cual causa 1 punto de daño (para causar 2 puntos de daño serían necesarios 4 impactos)

La Infantería recibe 5 impactos que, al encontrarse a cubierto por el bosque, causan 2 puntos de daño (si hubiera estado en campo abierto, habrían causado 3 puntos de daño)

- 7 Una vez determinados, se distribuyen los puntos de daño a las unidades implicadas en la batalla. Por cada punto de daño sufrido, la unidad afectada recibe un marcador gris. Cuando una unidad sufre 6 puntos de daño, ha sido destruida.

- 8 Finalmente se otorgan puntos de experiencia en combate. Por dañar una unidad enemiga se obtiene 1 punto de experiencia. Por destruir una unidad enemiga se obtiene 1 punto de experiencia adicional (2 en total).



El Vehículo blindado alemán recibe 1 punto de daño y obtiene 1 marcador gris. Además, ha dañado a la Infantería enemiga, por lo que obtiene 1 punto de experiencia de combate (el cuarto marcador es amarillo, el quinto sería rojo).

La Infantería británica recibe 2 marcadores de daño grises y 1 marcador de experiencia de combate. Al ser su tercer marcador, éste es de color amarillo.

Esta batalla ha terminado y se pasa a resolver el próximo combate.

En el ejemplo, el Avión alemán atacaría ahora a la Infantería británica. La Infantería comienza esta batalla con 3 puntos de daño y no devuelve el fuego porque no puede atacar a unidades aéreas. El Avión realiza un ataque de flanco (+2 dados rojos) al contar con el apoyo del Vehículo blindado (que tiene la capacidad de atacar pero no tiene por qué hacerlo) en una casilla adyacente a la Infantería. La Infantería se beneficia nuevamente de la protección adicional que proporciona el terreno boscoso.

Recomendación para hacer el juego más fluido:

- Atacante y defensor deben tirar siempre los dados al mismo tiempo.
- En partidas de cuatro jugadores, los jugadores de la misma facción pueden contabilizar y marcar los puntos de daño y experiencia, mientras sus aliados pasan a la siguiente batalla. Para ello, los jugadores implicados en la batalla anuncian los impactos causados, p. ej.: "Mi Vehículo blindado consigue 7 impactos".

Fase 4 del turno: Transacciones monetarias

Los éxitos militares resultan en la emisión de bonos de guerra (dinero) para seguir financiando las campañas. Por cada fuerte controlado al final del turno, se obtienen 3 bonos de guerra. Se pueden hacer donaciones de bonos entre países aliados, pero por cada una de estas transacciones se pagará 1 bono de guerra a la banca.

En este momento se pueden reparar (o curar) unidades. Para poder ser reparada, una unidad debe comenzar su turno en el interior de un fuerte y permanecer en él durante el turno completo. Los costes de reparación son fijos y vienen indicados en el tablero de unidades con el icono . Cuando se repara una unidad, se eliminan todos sus marcadores de daño. Los puntos de experiencia permanecen como están.

Nota: La reparación (o curación) de unidades dañadas es un proceso que requiere bastante tiempo. En un primer turno, la unidad se desplaza hacia un fuerte; durante el turno siguiente es reparada; y en un tercer turno puede abandonar el fuerte.



Por último, se pueden emplear bonos de guerra para reclutar o adquirir más unidades. Una vez abonados los costes () , las nuevas unidades se despliegan en el interior de cualquiera de los fuertes controlados por el jugador en turno.

Fin del turno

Aquí concluye el turno y el siguiente jugador comienza por su fase 1: Movimiento de tropas.

Gana la facción que primero ocupe 9 fuertes o destruya todas las unidades de la facción enemiga. Sin embargo, generalmente una de las facciones se rinde antes de que eso ocurra.

Miscelánea

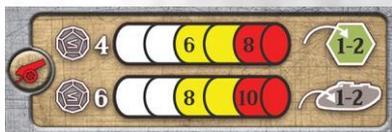
- **Cronómetro:** Se recomienda el uso de un temporizador para controlar el tiempo de los turnos y hacer así el juego más fluido y emocionante. Por ejemplo, en la primera ronda cada jugador dispone de 5 minutos para desarrollar las fases 1 - Movimiento- y 2 -Declaración de ataques-.
- **Refuerzos:** Si se han agotado las miniaturas, puedes usar las fichas para reclutar nuevas unidades. Coloca en ellas los palitos incluidos en el juego para poder añadir marcadores.
- **Fuerzas especiales:** Si juegas con fuerzas especiales (adquiridas por separado), puedes reclutarlas por 18 bonos de guerra durante la fase 4 de tu turno. Sin embargo, no es posible saber qué unidad especial se unirá a tu ejército: Debes lanzar el dado y obtendrás una unidad al azar. Si un jugador perteneciente a una facción en condiciones de inferioridad (con menos unidades sobre el tablero y controlando menos fuertes que el enemigo) decide contar con el apoyo de las fuerzas especiales, puede elegir la unidad reclutada sin usar los dados. Al igual que otras unidades reclutadas, las fuerzas especiales se despliegan en cualquiera de los fuertes controlados y el Cañonero en cualquier casilla de agua.

Iconos especiales

- El disparo de la **Gran Berta** impacta de manera imprecisa, pudiendo caer sobre terreno vacío o incluso sobre tus propias unidades. Antes de lanzar los dados de batalla, tira un dado para determinar en qué casilla impacta el proyectil. Si el dado marca 1-6, el impacto se produce en una casilla adyacente al objetivo según se muestra en el tablero de unidades; si el dado marca 7-12, impacta en la casilla inicialmente seleccionada. Cuando la Gran Berta alcanza el rango de "Veterana" mejora la precisión de su disparo, impactando en casillas adyacentes sólo con 1-3; y cuando se alza como "Heroína de guerra", siempre impacta allí donde apunta.



- Los Artilleros antitanque (unidad propia de Austria-Hungría) son especialmente efectivos contra los tanques del enemigo (Mark IV "*macho*" y Mark I "*hembra*" británicos, St. Chamond y Renault FT-17 franceses). Esto se traduce en el lanzamiento de dos dados adicionales cuando atacan a estas unidades. La bonificación no se aplica contra Vehículos blindados (demasiado rápidos).



- La Infantería cuesta 7 bonos de guerra para ser reclutada y puede emplear 2 puntos de movimiento por turno. La Infantería montada tiene un coste de 9 bonos de guerra y cuenta con 3 puntos de movimiento. Aparte de eso, ambas unidades son iguales.

¡Espero que os divirtáis jugando! Para preguntas sobre las reglas, consejos y trucos, etc., visitad <http://trench-club.com>. Me alegrará recibir comentarios sobre el juego o sugerencias de reglas adicionales o alternativas.

Escribidme a info@trench-club.com.

Resumen de las tropas y curiosidades

Transporte de tropas: El camión de transporte de tropas es una unidad capaz de transportar tropas de un lugar a otro con rapidez, aunque no puede atacar.

Camión antiaéreo: Su movilidad, largo alcance y alta potencia de fuego los convierten en las mejores unidades para combatir aviones enemigos. Sin embargo, se encuentran indefensos ante unidades terrestres, contra las que no pueden atacar ni defenderse.

Infantería: Las unidades de infantería tienen un bajo coste de reclutamiento, si bien no pueden compararse con la maquinaria de guerra moderna en cuanto a blindaje y potencia de fuego. Aun así, son frecuentemente decisivas debido a su capacidad para tomar fuertes. Además, pequeños batallones de infantería apostados en terreno accidentado pueden frenar incluso ejércitos enemigos enteros.

Infantería montada: La infantería montada se caracteriza por su alta velocidad y está especialmente indicada para tomar fuertes remotos con un ataque sorpresa.

Al comienzo de la guerra, la caballería todavía cargaba contra el enemigo armada con picas y sables, lo cual no resultó particularmente efectivo contra las ametralladoras. Pronto, los caballos sólo servirían como medio de transporte para la infantería regular, que combatía desmontada.

Infantería pesada: La infantería pesada está equipada con ametralladoras y granadas. Con una potencia de fuego considerable, estas unidades, pueden asaltar fuertes y combatir contra unidades aéreas. Su versatilidad la convierte en la columna vertebral de un ejército moderno.

La ametralladora alemana MG 08/15 (introducida en 1908 y mejorada en 1915) se convirtió en un estándar tal que la expresión "0815" ("Nullachtfünfzehn") todavía se usa hoy en día en alemán como sinónimo de "común".

Cañón de asalto: El cañón es una unidad de artillería de corto alcance. Su ángulo de inclinación ajustable y la protección que le proporcionan sus planchas blindadas, hacen del cañón un temido oponente incluso en las distancias cortas.

Obús: Debido a su ángulo de tiro, esta unidad de artillería no puede usarse en combate a corta distancia. Debe apostarse detrás de sus propias líneas para brindar apoyo en combate.

Tres cuartas partes de todas las heridas causadas en la Primera Guerra Mundial fueron provocadas por la metralla de proyectiles de artillería.

Mortero: El mortero se caracteriza por su largo alcance. Debido a esto y a su falta de capacidad de fuego a corta distancia, el mortero se sitúa detrás de la línea del frente y proporciona apoyo y fuego de contención.

Determinar la ubicación de las baterías de artillería enemigas sólo era posible, y de manera muy aproximada, mediante técnicas de posicionamiento por sonido. Se intentaba triangular el origen del disparo midiendo los intervalos de tiempo en que el sonido del disparo del proyectil tardaba en llegar a dos posiciones diferentes. Devolver el fuego se hacía prácticamente imposible.

Vehículo blindado: Se trata de un automóvil o tractor convertido para uso bélico. Su alta velocidad, así como su considerable potencia de fuego, combinados con costes de producción razonables, hacen del vehículo blindado un pilar fundamental de las unidades motorizadas del ejército.

El primer vehículo blindado fue presentado al emperador Francisco José I de Austria en 1906. Sin embargo, el ruido asustó a su caballo, por lo que ordenó detener el proyecto en un principio.

Avión de combate: Los aviones de combate empleados en la Primera Guerra Mundial tenían escasa potencia de fuego pero su importancia estratégica no debe subestimarse. Dado que la mayoría de las tropas terrestres estaban indefensas contra ataques aéreos, incluso pequeños escuadrones de aeroplanos podían frenar el avance de ejércitos enteros. Su alta velocidad y alcance los hicieron muy efectivos contra las baterías de artillería, ubicadas tras las líneas enemigas. Las aeronaves sólo pueden ser atacadas por Camiones antiaéreos, Infantería pesada, Cañoneros, y otras unidades aéreas.

Los primeros aviones de combate eran todavía muy primitivos y, en lugar de bombas, lanzaban proyectiles de acero (llamados "flechettes" - dardo) sobre las tropas terrestres de a pie.

Tanque: Son las unidades más poderosas. Gracias a su elevada potencia de ataque pueden atravesar fácilmente las líneas enemigas, y su blindaje pesado los hace difíciles de destruir. El número de tanques desplegados en el campo de batalla es muy limitado por los elevados costes de producción.

Los primeros tanques no sólo eran temidos por el enemigo. En el A7V alemán, por ejemplo, se hacía una dotación de 16 hombres que debían soportar temperaturas interiores de hasta 70 °C y un ruido ensordecedor. Estos tanques contaban incluso con palomas mensajeras y sistemas de comunicación por señales luminosas.

Tanque Renault FT-17: El Renault FT-17 francés es un tanque rápido con elevada potencia de fuego. Se ubica entre los vehículos blindados y los tanques pesados en términos de velocidad, potencia de ataque y blindaje.

Después de la 1ª Guerra Mundial, los FT-17 en servicio se usaron contra Alemania en la Segunda Guerra Mundial. Los que no fueron destruidos, fueron capturados por los alemanes y utilizados contra el Ejército Rojo en el frente oriental y posteriormente contra la invasión aliada en Normandía.

Tanque Mark I "hembra": El Mark I "hembra" es un tanque británico que, a diferencia del Mark IV "macho", solo está equipado con ametralladoras, y no con cañones. Por lo tanto, posee el blindaje y velocidad de un tanque normal, pero la potencia de fuego de un vehículo blindado.

Las orugas del Mark I no podían moverse independientemente y para cambiar de dirección empleaba un sistema de ruedas

acoplado en su parte trasera, lo cual resultaba en un radio de giro nefasto. A menudo estaba equipado con una malla de alambre en su parte superior (llamada "tejado") para protegerlo de las granadas que pudieran lanzarse sobre él.

Gran Berta: Gran Berta ("*Dicke Bertha*", Berta la gorda) es el cañón de artillería más pesado del Imperio Alemán. Tiene el mayor poder de penetración conocido y un alcance atterradoramente largo. Sin embargo, esto es a expensas de la precisión de disparo. No era extraño que los proyectiles de la Gran Berta cayeran sobre sus propias tropas en la línea del frente debido a este hecho. *La Gran Berta podía disparar proyectiles de 42 cm de calibre y hasta una tonelada de peso a 10 km.*

Artilleros antitanque: Al igual que el Imperio alemán, Austria-Hungría se centró en el desarrollo de armamento antitanque en lugar de en sus propios tanques. Los artilleros antitanque son un temible oponente a corta distancia, pudiendo también llevar a cabo ataques a largo alcance con sus cañones. Se especializan en el combate contra tanques enemigos donde alcanzan máxima eficacia. No obstante, son menos adecuados para enfrentarse a vehículos blindados debido a la alta velocidad de los mismos. *Las primeras unidades antitanque no tenían cañones sino rifles de gran calibre ("mata-elefantes") con los que intentaban alcanzar a los conductores a través del blindaje relativamente delgado de los primeros tanques.*

Fuertes: Los fuertes son enclaves altamente acorazados donde se pueden reclutar y reparar unidades. Sus muros son inexpugnables y atacarlos sería un suicidio. Los fuertes cuentan con entradas para el aprovisionamiento, a cubierto de la actividad del frente. Si el enemigo logra rodear un fuerte y llegar a su entrada, las tropas de a pie pueden asaltarlo con lanzallamas, gas venenoso y granadas de mano.

El fuerte Douaumont, cerca de Verdún, recibió el impacto de más de 400.000 proyectiles en 1916, aunque prácticamente no sufrió daños. Sin embargo, fue capturado y recapturado en varias ocasiones por la infantería alemana y francesa. En una ocasión, se produjo incluso una toma accidental, cuando dos compañías alemanas se encontraron bajo su propio fuego de artillería y asaltaron el Fuerte sin planearlo para buscar refugio.

Cañonero: El barco cañonero es un arma versátil que se puede desplazar con rapidez por las masas de agua. Presenta un largo alcance de disparo y es adecuado para combatir contra unidades aéreas.

Médico: Los médicos pueden curar (y reparar) a las tropas sin que éstas tengan que trasladarse a un fuerte. Gracias a su especialización en medicina (o reparación) de campaña, la unidad se puede volver a utilizar en la siguiente ronda. Al igual que con la reparación en fuertes, los costes de curación (o reparación) deben pagarse cuando se utilizan.

Avión de ataque a tierra: Hasta los últimos años de la guerra no se desarrollaron los primeros aviones de combate pesados. Acorazados con placas de acero, estaban equipados con ametralladoras en su parte inferior capaces de efectuar ataques terrestres con un ángulo de hasta 45º, bombas ligeras, y ametralladoras traseras para el combate aéreo.

Cañón ferroviario: El cañón ferroviario cuenta con alta precisión de disparo y alto poder de penetración a largo alcance, pero es apenas móvil.

Por lo general era necesario construir nuevas vías férreas para poder desplazar estos cañones. Por eso el cañón ferroviario se puede mover en el juego, aunque muy despacio. Además, al carecer de capacidad de rotación, debían desplazarse por vías curvas para cambiar la dirección de disparo.

Lanzador de gas: Estas unidades disparan gas venenoso que afecta a grandes áreas, causando daño tanto a amigos como a enemigos. Las "*brigadas químicas*" contaban con equipos de protección para evitar los efectos dañinos de los gases.

En el apogeo de la guerra química, en 1918, una de cada tres granadas lanzadas estaba cargada con agentes químicos.

Dirigible: Los dirigibles fueron las primeras unidades aéreas capaces de arrojar grandes cargas de bombas sobre las tropas terrestres. A pesar de estar equipados con ametralladoras, su lenta maniobrabilidad les restaba efectividad en el combate aéreo.

Al comienzo de la guerra, los dirigibles eran poco vulnerables. Volaban más alto que los aviones de la época y unos pequeños agujeros de bala en el globo de hidrógeno no suponían un gran problema. Todo cambiaría con la introducción de municiones incendiarias poco tiempo después.

Torreta: Los fuertes pueden equiparse con una torreta, capaz de disparar al enemigo a corta y larga distancia. Debido a su grueso blindaje, las torretas son indestructibles.

Las torretas se pueden extender y retraer. Se extienden brevemente para disparar y a continuación se repliegan en el suelo. Eso, junto con su fuerte blindaje, las hacía virtualmente indestructibles.

Campos de minas (minador): El minador es capaz de colocar minas terrestres que destruyen inmediatamente a una unidad enemiga cuando entra en contacto con ellas.

Las conocidas minas antipersona eran bastante inusuales en la Primera Guerra Mundial. Durante la guerra de trincheras, era más habitual que equipos de zapadores cavaran túneles bajo las trincheras enemigas, montañas o aldeas enteras y las llenara de cargas explosivas para volar sus objetivos. La explosión de una de estas acciones minas en Francia fue tal que se llegó a escuchar desde Londres.

Trench Club: Los garrotes de trinchera (se mantiene el original en inglés, que da nombre al juego) eran armas arcaicas para el combate cuerpo a cuerpo, similares a mazas. Se usaban para asaltar trincheras, en las que las bayonetas montadas en fusiles eran poco prácticas. Los soldados atrincherados fabricaban sus propios garrotes con palos de madera, martillos, engranajes, clavos, etc.

Variantes de Reglas

“Puntos de victoria” – para partidas más cortas

Los jugadores acumulan puntos de victoria (PV). Cuando un jugador llega a 10 PV o una facción consigue 15 PV, la partida finaliza con victoria para ese jugador o facción.

Al comienzo del juego, una vez han sido desplegadas todas las tropas, cada jugador selecciona uno de sus 3 números iniciales como su Cuartel General y coloca una de sus fichas de bandera en la casilla marcada con dicho número en el tablero de juego. Si una unidad enemiga (excepto Transporte de tropas, Camión antiaéreo, Médico, Minador, o cualquier unidad aérea) llega a esa casilla, se considera que ha capturado el Cuartel General enemigo y obtiene inmediatamente 3 PV.

Además, se obtiene 1 PV por los siguientes logros:

- Destruir una unidad enemiga
- Tomar un fuerte
- Gastar (no donar) 60 bonos de guerra

“Trincheras” – reglas para modo experto

Esta variante del juego introduce las trincheras dibujadas en el tablero como un nuevo tipo de terreno.

- **Movimiento:** Sólo los soldados de a pie y los tanques (y, por supuesto, las unidades aéreas) pueden moverse en las casillas de trincheras.
- **Ocupar una trinchera:** Si un soldado de a pie termina su movimiento en una casilla de trinchera (que no estuviera previamente ocupada por el enemigo), toda la trinchera se considera ocupada, como si hubiera tropas esparcidas por toda la extensión de la trinchera. A diferencia de los fuertes, las trincheras las mantiene una facción, por lo que las unidades aliadas también pueden parapetarse en la trinchera. Si un tanque o unidad aérea termina su turno en una casilla de trinchera, no estará *en la trinchera*, sino cruzando *sobre la trinchera* o sobrevolándola.
- **Movimiento por una trinchera propia:** Un soldado de a pie puede salir de una trinchera ocupada por cualquier casilla adyacente a la trinchera, como si ésta fuera una única casilla alargada, pero no en el mismo turno en el que entra a la trinchera. Recuerda: un soldado de a pie tiene que terminar su turno en una casilla de trinchera para considerarse que está en la trinchera. Dado que la trinchera cuenta como una única casilla para las unidades que se encuentran en ella, los soldados también pueden entrar a los fuertes conectados a las trincheras desde cualquier casilla de la trinchera (nuevamente, no en el mismo turno en el que se entra a la trinchera, que termina al entrar en la misma).
- **Defender una trinchera:** Las unidades enemigas pueden atacar cualquier casilla de trinchera para enfrentarse a las unidades que se encuentren dentro, como si la trinchera fuese una única casilla alargada. Si hay más de una unidad en la trinchera, el atacante debe decidir (y declarar) a cuál de ellas ataca (independientemente de su posición en la trinchera). Para determinar si se produce un ataque de flanco o envolvente, también se considera la trinchera como una única casilla alargada. Independientemente de qué unidad reciba el ataque, todos los soldados de la trinchera devuelven el fuego (si el ataque se produce en combate cuerpo a cuerpo). Los soldados que se encuentran en la trinchera obtienen una bonificación de defensa igual que la de un tanque en el bosque (🌳). Si el lanzador de gas ataca cualquier casilla de trinchera, todos los soldados en la trinchera sufrirán el impacto.
- **Atacar desde la trinchera:** Los ataques desde las trincheras se resuelven como cualquier otro, ya que se tiene en cuenta la casilla en la que se encuentra la unidad atacada, y no la casilla desde la que se ataca.
- **Definir casillas de trincheras:** Algunas trincheras están dibujadas entre casillas. Acordad antes del juego cuáles de estas casillas cuentan como trincheras y cuáles no. Así podéis aumentar o disminuir la cantidad de casillas de trinchera en juego.
- Austria-Hungría no recibe 3 bonos de guerra al comienzo para compensar la fortaleza que suponen los Artilleros antitanque desde las trincheras.



- *Ejemplo: La Infantería británica y la Infantería montada francesa están dentro de la trinchera. El tanque francés, no. Ambas unidades de a pie podrían tomar el fuerte neutral en el próximo turno. El Blindado y la Infantería montada austríacos podrían atacar la trinchera.*
- *Esto contaría como ataque envolvente, ya que ambas unidades se encuentran en posiciones directamente opuestas. Deben elegir respectivamente a cuál de las dos unidades atrincheradas atacan. En cualquier caso, tanto la Infantería británica como la francesa devuelven los disparos a sus atacantes. Para determinar el daño recibido por las unidades atrincheradas, consulta (en el tablero de unidades) la tabla de daños de los tanques en terreno boscoso (🌳).*

Más ideas de variantes

- Cada jugador comienza con 1 unidad de Fuerzas Especiales a su elección.
- Cada jugador comienza con dos unidades de las específicas de su país. Por ejemplo, el jugador alemán con 2 Gran Berta. Esto refuerza la diferenciación entre facciones.
- Las unidades son eliminadas al quinto (en lugar del sexto) punto de daño. Esto acelera el juego y también modifica la estrategia: Los jugadores tratarán de dar caza rápidamente a la infantería, ya que ahora es más factible aniquilarla en un turno.
- Cada jugador comienza con un segundo set completo de unidades (es decir, con dos unidades de cada tipo). Podéis combinar esta regla con la anterior para "limpiar" más rápido el campo de batalla.

¿Reglas caseras?

¡Te animo a probar tus propias reglas! Si después de hacerlo te parecen válidas, compártelas con la comunidad en <http://trench-club.com> o envíamelas a info@trench-club.com para su difusión.

CAÑONERO

Costo: 18 monedas, 5 puntos de experiencia.

Alcance: 1-4 (marino), 1-4 (terrestre).

Defensa: 2 5 7 10 12 16.

Daño: 1 2 3 4 5 6.

MÉDICO

Costo: 18 monedas, 5 puntos de experiencia.

Alcance: 1 3 5 7 8 10.

Defensa: 1 2 3 4 5 6.

Capacidad: 3.

Podemos reparar o curar una unidad propia adyacente por turno; el daño se elimina al final del turno; se aplican los costes de reparación normales.

AVIÓN DE ATAQUE A TIERRA

Costo: 18 monedas, 5 puntos de experiencia.

Alcance: 1 (marino), 1 (terrestre).

Defensa: 1 5 7 9 10 12.

Daño: 1 2 3 4 5 6.

CAÑÓN FERROVIARIO

Costo: 18 monedas, 5 puntos de experiencia.

Alcance: 2-9.

Defensa: 1 4 6 8 10 13.

Daño: 1 2 3 4 5 6.

DIRIGIBLE

Costo: 18 monedas, 5 puntos de experiencia.

Alcance: 1 (marino), 1 (terrestre).

Defensa: 1 3 5 7 9 11.

Daño: 1 2 3 4 5 6.

LANZADOR DE GAS VENENOSO

Costo: 18 monedas, 5 puntos de experiencia.

Alcance: 1-3.

Defensa: 1 3 5 7 9 11.

Daño: 1 2 3 4 5 6.

Impacta el espacio objetivo y los 6 espacios adyacentes (amigo o enemigo, pero no a sí mismo).

TORRETA

Costo: 18 (por 3 unidades).

Alcance: 1-3.

Defensa: 1 3 5 7 9 11.

Daño: 1 2 3 4 5 6.

El alcance se cuenta des de cualquier casilla del fuerte.

La torreta se coloca en un fuerte (inmediatamente o más adelante, máximo 1 por fuerte) y está controlada por el país que controla el fuerte. Es indestructible.

CAMPO DE MINAS

Costo: 18 monedas, 5 puntos de experiencia.

Alcance: 1 3 5 7 8 10.

Defensa: 1 2 3 4 5 6.

Puedes colocar un marcador de mina por turno en tu casilla o una adyacente. Anota en secreto dónde está la mina con respecto al marcador (consulta la tabla de la derecha). Si una unidad enemiga pisa la mina, esta unidad y la mina se destruyen.

	-						
	12	11	10	8	7	5	-

ATAQUE DE FLANCO:

+

- Solo el atacante (no el defensor) en combate cuerpo a cuerpo.
- Si otra unidad que teóricamente puede atacar (pero no tiene que hacerlo), está adyacente al defensor.

ATAQUE ENVOLVENTE:

+

- Solo el atacante (no el defensor) en combate cuerpo a cuerpo.
- Al menos otras 2 unidades propias que teóricamente pueden atacar (pero no tienen que hacerlo) se encuentran adyacentes al defensor, o al menos hay 1 directamente opuesto.

EXPERIENCIA

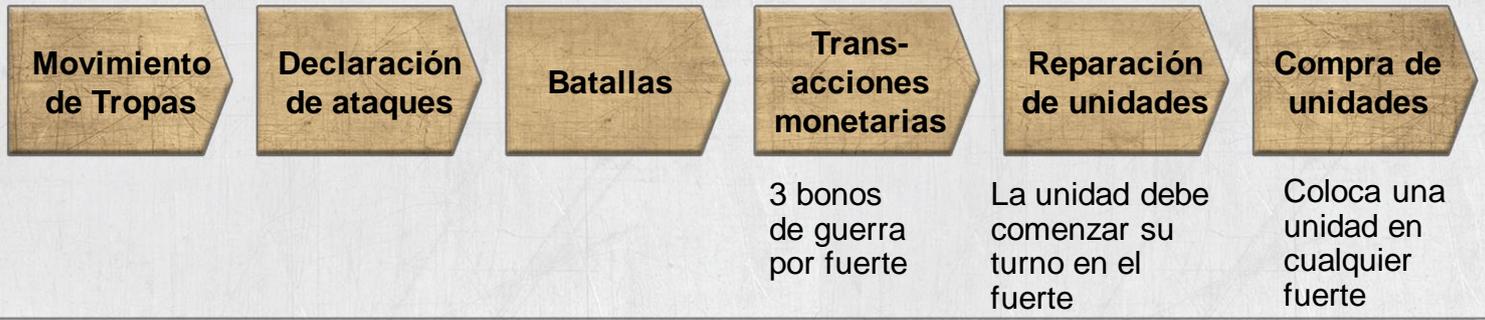
Héroe de guerra (rojo)
Veterano (amarillo)
Recluta (verde)

Unidad enemiga dañada: +1 Experiencia

Unidad enemiga destruida: +2 Experiencia

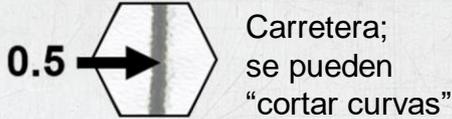
REFERENCIA RÁPIDA

Fases del turno:



Movimiento de Tropas:

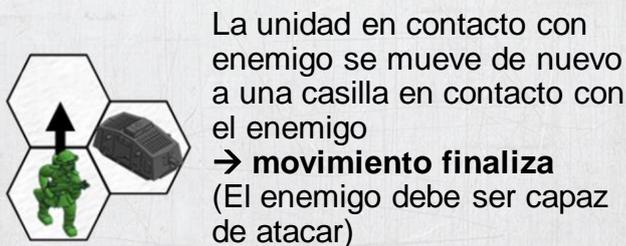
Sólo cuentan las casillas objetivo



Excepción:



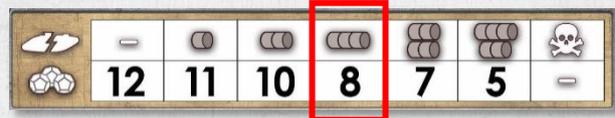
Contacto con el enemigo:



Batalla:

El atacante y el defensor tiran los dados simultáneamente.

1. Daño → Número de dados:



2. ¿Ataque de flanco/envolvente? (sólo atacante)



3. Experiencia → Probabilidad de impactos

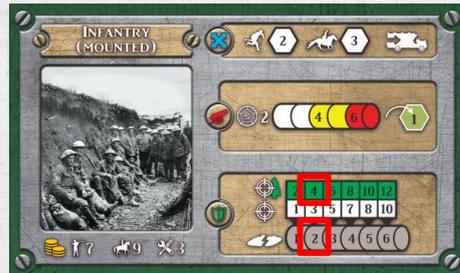


4. Lanzamiento de dados → número de impactos



5. Impactos → Daño

(bonificación de terreno sólo para el defensor)



6. Colocar marcadores (daño, experiencia)

