

TRENCH CLUB

The background of the cover is a detailed illustration of a World War I trench. In the foreground, a soldier in a green uniform and helmet is shown from the waist up, holding a rifle. In the background, another soldier is visible in a trench. The sky is filled with smoke, fire, and a bright light source, possibly the sun or a flare, creating a dramatic and somber atmosphere. The title 'TRENCH CLUB' is written in a large, bold, black font with a white outline, and the letters are filled with a pattern of barbed wire. The entire title is framed by a single strand of barbed wire.

REGLAS DE JUEGO EN SOLITARIO Y COOPERATIVO

por Bill Koff

Traducción al castellano por Lázaro Entrenas

Introducción

Las reglas de juego en solitario permiten jugar partidas individuales de Trench Club (enfrentándose al propio sistema de juego). Para ello se emplea la Tabla de Acciones Enemigas (que puedes imprimir en papel grueso o cartón para tenerla a mano como referencia). También se incluyen reglas para juego cooperativo, en el que dos personas se enfrentan contra un adversario común (el sistema de juego). En ese caso se aplican las reglas estándar para 2 jugadores reemplazando los aspectos indicados a continuación.

Preparación del juego

Escoge el país cuyas tropas comandarás y el país que será “*el enemigo*” (deben pertenecer a facciones antagonistas). Distribuye los tres marcadores grises de despliegue de tropas para cada uno, igual que en partidas normales de 2 jugadores, y alterna el despliegue de unidades de tus ejércitos y los del enemigo.

Para determinar cuántas y qué tipo de unidades se despliegan en torno a cada uno de los tres marcadores grises del enemigo, primero coloca todas las fichas de unidad y una de las fichas de bandera del país enemigo en una bolsa o recipiente opaco. Tira dos dados y resta sus puntuaciones (vuelve a tirar si sale doble): la diferencia indica el número de fichas de unidad que deberás sacar del recipiente y desplegar en la localización indicada por el primer marcador gris. Utiliza siempre las fichas de unidad por su cara con los bordes redondeados. Si sacas la ficha de bandera, despliega una unidad de Fuerzas Especiales (en caso de no disponer de miniaturas de Fuerzas Especiales, utiliza la ficha de bandera en su lugar).

Vuelve a lanzar dos dados y repite la operación para la localización del segundo marcador gris enemigo. Para la tercera, simplemente usa el resto de fichas de unidad en el recipiente (si no queda ninguna, no se despliegan unidades en la tercera localización).

Si el enemigo juega primero, moverá su mayor ejército en el primer turno. Si juega en segundo lugar, moverá su segundo mayor ejército en su primer turno.

Acciones enemigas

Al comienzo del turno enemigo, si hay algún Soldado de a pie adyacente a la entrada de un fuerte neutral u ocupado por ti, el Soldado enemigo se moverá para tomarlo. Esa(s) unidad(es) no podrán realizar más movimientos en el turno. *Excepción:* si también hay una de tus unidades adyacente a la entrada de un mismo fuerte, el Soldado de a pie enemigo *no* entrará al fuerte.

A continuación, si un Soldado de a pie enemigo comienza su turno a 2 casillas de distancia de un fuerte neutral o bajo tu control, se desplazará hacia la casilla adyacente a la entrada del fuerte y no realizará más movimientos en ese turno.

Ahora lanza un dado y observa la columna correspondiente en la Tabla de Acciones Enemigas para determinar qué orden recibe cada unidad. La primera unidad en maniobrar es el Transporte de tropas y el resto continúa siguiendo el orden de las líneas de la tabla, hacia abajo. *(El título de cada columna no implica un efecto directo, sino que da una idea general del tipo de órdenes. Generalmente, mientras más alto sea el número, las órdenes recibidas implican acciones más agresivas.)*

Si alguna de las unidades no está en condiciones de realizar la acción correspondiente de la columna indicada por el dado, realiza la de la columna siguiente a su derecha. Si tampoco es posible, la de la columna izquierda a la indicada por el dado. Si tampoco fuera posible, ve saltando de columna en columna, primero a derecha y luego a izquierda, hasta que des con una acción que pueda realizarse (de la columna 12 hacia la derecha se pasa a la 1, y de la 1 a la izquierda, se pasa a la 12). Esto sólo se aplica a aquellas unidades concretas que no puedan realizar la acción indicada por el dado, no a todas las unidades de ese tipo: Recuerda volver a la columna original para determinar las órdenes del resto de unidades.

Si una unidad ya se ha movido en un turno debido a una orden anterior, se cancela cualquier orden subsecuente. Por ejemplo: un Soldado de a pie que se haya desplazado como consecuencia de la acción ejecutada por el Transporte de tropas, no cumplirá su orden correspondiente de la tabla.

Aclaraciones sobre las acciones enemigas

- Todas las unidades enemigas atacarán en la fase correspondiente de cada turno, siempre que tengan algún objetivo atacable y a su alcance.
- Si una unidad enemiga recibe la orden de moverse *hacia* un destino, atacará (siempre que se cumplan los requisitos) desde la casilla en la que concluya su movimiento, aunque no haya alcanzado el destino indicado por la orden. En el turno siguiente no tendrá por qué continuar el movimiento iniciado en el turno anterior, sino que cumplirá la orden que reciba en ese turno (*excepción: véase la aclaración siguiente*).
- Cuando una orden muestra el icono de reparación  y la unidad que recibe dicha orden cuenta con 4 o 5 daños, se moverá hacia un fuerte y entrará en él si le es posible. Si la unidad no alcanza un fuerte en ese turno, la orden de reparación permanece activa (utiliza una ficha o similar como marcador) y continuará desplazándose hacia un fuerte en los turnos siguientes hasta que lo haga.
- Deben seguirse las prioridades de ataque/movimiento indicadas en el apartado siguiente. Si existiera la posibilidad de elegir entre distintos movimientos o ataques (*siempre que se ajusten a la orden recibida*), el enemigo realizará aquella que le sea más ventajosa, es decir, que cause el mayor daño a tus unidades, proporcione mejor cobertura a las tuyas, etc. (*Por ejemplo, si el enemigo puede escoger entre atacar a dos unidades adyacentes y una de ellas no tiene posibilidad de atacar cuerpo a cuerpo, atacará a ésta ya que no podría contraatacar*). Si las opciones de ataque o movimiento parecen igual de ventajosas para el enemigo, escoge al azar. (Recuerda que las acciones enemigas, al estar tabuladas, serán subóptimas: por eso se debe optar siempre por la más ventajosa. Y por eso el enemigo comienza la partida con Fuerzas Especiales. y tú no. Aunque sea más poderoso, ¡tú eres -esperemos- más inteligente!)
- Si una unidad enemiga no se encuentra en condiciones de realizar ninguna acción de las recogidas en la Tabla de Acciones Enemigas, se moverá hacia el destino más parecido al marcado por la orden original (y atacará a las unidades a su alcance desde la casilla en el que finalice su movimiento).
- Si la orden de “*Participar en ataque de flanco o envolvente*” resulta en un uso excesivo de fuerza (es decir, las unidades enemigas claramente destruirían tu unidad sin necesidad de dicho ataque de flanco o envolvente), la unidad no cumple la orden. Considera que no le ha sido posible y realiza la acción inmediatamente inferior (celda a su izquierda en la tabla).
- Si la orden recibida por una unidad enemiga no tiene sentido en una situación concreta, haz como si no pudiera completar la acción correspondiente y realiza la acción inmediatamente inferior (celda a su izquierda en la tabla).

Prioridades de ataque/movimiento

- Cuando la Artillería enemiga pueda elegir entre varios objetivos a los que disparar, lo hará según el siguiente orden: Objetivo con 5 daños  objetivo más cercano  objetivo más dañado  objetivo más experimentado  cualquier otro objetivo.
- Cuando una unidad enemiga (distinta de la Artillería) pueda elegir entre varios objetivos a los que disparar, lo hará según la jerarquía siguiente: Objetivo con 5 daños  objetivo más dañado  objetivo menos experimentado  cualquier otro objetivo.
- Si varias unidades enemigas atacan a una de tus unidades, lo harán según la siguiente secuencia: Unidad enemiga que no pueda ser contraatacada  unidad enemiga menos dañada  unidad enemiga menos experimentada  cualquier otra unidad enemiga.
- Si el objetivo de una unidad enemiga es eliminado por otra unidad enemiga en el mismo turno, la unidad que ha quedado sin objetivo puede escoger otro objetivo y atacar (a diferencia del juego normal).
- Si una unidad enemiga tiene varias opciones para terminar su movimiento (siendo todas igual de ventajosas), la secuencia es: Bosque (sólo para Soldados de a pie, Tanques, y Vehículos blindados)  puente  cruce  carretera  campo abierto.
- Las unidades enemigas sin capacidad de combate cuerpo a cuerpo se deben mantener tan lejos de tus unidades como les sea posible (mientras estén desarrollando su acción).

Fuerzas Especiales

- El Cañonero, Cañón Ferroviario, y Lanzador de gas venenoso enemigos se rigen por las acciones de la Artillería en la tabla. El Avión de ataque a tierra y el Dirigible, por las acciones del Avión de combate.
- El Médico enemigo realiza su acción justo antes que el Transporte de tropas. Muévelo hacia la unidad enemiga más dañada (con, al menos, dos daños) de las que estén en su radio de acción, de manera que queden adyacentes. En cada turno se pueden omitir las órdenes a las unidades asistidas por el Médico en dicho turno (es decir, la acción del Médico sobre una unidad prevalece sobre las órdenes que reciba dicha unidad). Si las unidades dañadas estuvieran fuera del alcance del Médico, muévelo hacia ellas. Si el Médico no puede actuar en un turno, mantenlo fuera del alcance de tus unidades.
- Las Torretas enemigas se colocan en los tres primeros fuertes ocupados por el enemigo.
- El Minador enemigo estará en juego durante los cinco primeros turnos, abandonando el frente al finalizar su quinto turno. Al comienzo de cada uno de sus turnos, colocará una mina en la casilla en la que se encuentre y, a continuación, se moverá a un lugar a 5 casillas de distancia de cualquiera de tus unidades si es posible; en caso contrario, a la mayor distancia posible dentro del radio de 5 casillas. Cada vez que una de tus unidades se mueva a una casilla minada o a una adyacente, lanza un dado. Si el resultado es 1-3, la unidad (y la mina) quedan destruidas.

Transacciones monetarias

En el juego en solitario *-a diferencia del juego normal-* el enemigo repara sus unidades en el mismo turno en el que entran en un fuerte (tus propias unidades siguen teniendo que pasar un turno completo en un fuerte antes de considerarse reparadas). Si puede asumir el coste, el enemigo reparará automáticamente cualquier unidad con 3-5 daños que se encuentre en el interior de un fuerte.

Después de llevar a cabo cualquier reparación, lanza un dado para determinar si el enemigo adquiere nuevas unidades. Si la puntuación del dado es mayor que el número de bonos de guerra acumulados por el enemigo, no adquirirá unidades en este turno. Si la puntuación es menor, el enemigo adquirirá la unidad más costosa que pueda abonar. Dicha unidad se desplegará en el fuerte enemigo más próximo a tus unidades (siempre que ninguno de tus Soldados de a pie se encuentre adyacentes a su entrada).

El enemigo no puede comandar más de dos unidades de un mismo tipo (si no tienes un segundo set de miniaturas, puedes usar el set correspondiente al aliado histórico de tu enemigo, es decir Francia para Gran Bretaña, Alemania para Austria-Hungría, y viceversa).

Si el enemigo se encuentra en disposición de reparar más de una unidad pero no puede asumir el coste, reparará aquella con mayor daño. Si el enemigo no puede costear la reparación de una unidad, ésta abandonará el fuerte en el siguiente turno si lo indica la orden correspondiente de la Tabla de Acciones, determinada por la puntuación del dado.

Juego cooperativo

Si deseas jugar con alguien más como aliado en lugar de adversario, podéis cooperar contra “*el enemigo*” como vuestro adversario común. Se aplican las reglas anteriores con las siguientes excepciones:

Durante la preparación del juego, los jugadores tomarán las miniaturas de dos potencias aliadas (es decir Francia/Gran Bretaña o Alemania/Austria-Hungría), manejando cada uno ciertas unidades en concreto:

- Un jugador controlará su **Transporte de tropas, Infantería pesada, Mortero, Vehículo blindado, Avión de combate, y unidad específica de su país.**
- El otro jugador controlará su **Camión antiaéreo, Infantería, Infantería montada, Cañón de asalto/Obús, Tanque, y unidad específica de su país.**

Los jugadores aliados compartirán sus tres marcadores grises de despliegue de tropas de la siguiente manera: Dos de las localizaciones serán exclusivas, una para cada jugador, mientras que la tercera será zona de despliegue común y ambos jugadores podrán colocar unidades en torno a ella. Al igual que en el juego estándar, los jugadores aliados podrán optar por dejar una de las zonas de despliegue sin utilizar.

Para el enemigo, añade en el sorteo inicial la ficha correspondiente a la unidad específica de su aliado, de manera que el enemigo comience la partida con dos unidades específicas.

Ambos jugadores aliados realizan sus acciones de movimiento y combate en un solo turno (es decir, como si se tratase de un único jugador). Por ejemplo, las unidades de tu aliado pueden proporcionar cobertura a tus unidades para ataques de flanco o envolventes, transportar tus tropas, etc.

Los aliados añaden sus bonos de guerra a un fondo común, consensuando en qué y cuándo emplearlos.

Los fuertes capturados por cada jugador aliado computan en conjunto para determinar si los aliados han resultado victoriosos (es decir, han capturado 5 fuertes en total). Los aliados también vencen si destruyes todas las unidades enemigas. En cambio, los aliados son derrotados si el enemigo captura 5 fuertes, todas las unidades aliadas son eliminadas, o deciden capitular y rendirse.

Niveles de dificultad

- **Munición de fogeo** (el más fácil): No incluyas la ficha de bandera (Fuerzas Especiales) durante la preparación del juego.
- **Desde la trinchera** (dificultad normal): Sigue las reglas normales de juego en solitario o cooperativo.
- **En tierra de nadie** (difícil): Por cada fuerte ocupado, el enemigo obtiene 5 bonos de guerra (en lugar de 3).
- **Tras las líneas enemigas** (más difícil): Incluye 2 fichas de bandera (Fuerzas Especiales) enemigas durante la preparación del juego (los ingresos son normales: 3 bonos de guerra por fuerte).
- **Neurosis de guerra** (el más difícil): Incluye 2 fichas de bandera (Fuerzas especiales) enemigas durante la preparación; además, el enemigo obtiene 5 bonos de guerra por fuerte ocupado.

Por otra parte, puedes jugar con dificultad normal pero *prescindiendo* de las unidades de Fuerzas Especiales enemigas y otorgando al enemigo en su lugar 5 bonos de guerra por fuerte ocupado.

Secuencia de acciones enemigas:

1. Soldados de a pie adyacentes a la entrada de fuente neutral u ocupado por el jugador, lo ocupan; permanecen inmóviles si alguno de tus Soldados de a pie también está adyacente a la entrada.
2. Soldados de a pie a 2 casillas de distancia de fuerte neutral u ocupado por ti, se desplazan a casilla adyacente a la entrada.
3. Unidades con órdenes previas de acudir a ser reparadas , continúan su camino hacia el fuerte enemigo.
4. Tabla de acciones:

	1 Reagrupamiento	2 Retirada táctica	3 Maniobra de distracción	4 Reconocimiento	5 Misión de apoyo	6 Contraataque	7 Bombardeo de caja	8 Bombardeo rodante	9 Salto a la trinchera	10 Ataque sorpresa	11 Asalto coordinado	12 Infiltración tras las líneas
Transporte de tropas	Ocupa un cruce	 o se aleja de tus unidades	Se desplaza hacia el 2.º grupo más cercano de unidades transportables	 o transporta todas las unidades aptas de infantería y artillería hacia el fuerte neutral / jugador más cercano	Transporta todas las unidades aptas de infantería hacia el fuerte neutral / jugador más cercano	 o transporta todas las unidades aptas de infantería hacia el fuerte neutral / jugador más cercano	Transporta todas las unidades aptas de infantería hacia el 2.º fuerte neutral / jugador más cercano	Transporta todas las unidades aptas de infantería y artillería hacia el fuerte neutral / jugador más cercano	Transporta todas las unidades aptas de infantería y artillería hacia el 2.º fuerte neutral / jugador más cercano	Transporta todas las unidades aptas de infantería y artillería hacia el 2.º fuerte neutral / jugador más cercano		
Soldado de a pie	Se pone a cubierto en el bosque		Se mueve hacia y ataca a Artillería (Artillero anti-tanque: se mueve hacia y ataca a Tanque)		 o ataca a Transporte de tropas		Se desplaza hacia la entrada de un fuerte neutral/jugador			Se mueve hacia y ataca a unidad distinta de artillería (Artillero anti-tanque: se mueve hacia y ataca a Tanque)		
Artillería (Se mueve para tener a tiro y...)	Ataca a Soldado de a pie que esté a 2 casillas o adyacente a la entrada de un fuerte		Ataca a segunda unidad más dañada	Ataca a Transporte de tropas		Ataca a unidad más dañada		Ataca a Soldado de a pie	 (Cañonero: Ataca a unidad aérea)		Ataca a unidad más dañada a su alcance	Ataca a Camión antiaéreo
Tanque/Vehículo blindado (Se mueve hacia y...)	 o ataca a Transporte de tropas		Ataca a Tanque / Vehículo blindado		Ataca a artillería		Ataca a Camión antiaéreo	Ataca a Soldado de a pie que esté a 2 o menos casillas de la entrada de un fuerte		Participa en ataque de flanco o envolvente		Ataca a Soldado de a pie que esté a más de 2 casillas de la entrada de un fuerte
Avión de combate (Se mueve hacia y...)	Ataca a Tanque / Vehículo blindado	Ataca a la unidad más dañada a tenga a su alcance	 o ataca a tu Transporte de tropas		Ataca a unidad aérea	Ataca a Soldado de a pie	Ataca a artillería	Participa en ataque de flanco o envolvente				Ataca a la unidad más dañada que tenga a su alcance
Camión antiaéreo	Se mueve para estar a un radio de tres casillas de una unidad aérea y ataca											

: Se desplaza hacia un fuerte propio (enemigo) en caso de tener 4 o 5 daños (si es necesario, continúa la acción en turno(s) siguiente(s))

Prioridades de ataque enemigo (cuando hay más de un objetivo atacable):

- **Artillería:** Unidad con 5 daños → unidad más próxima → unidad más dañada → unidad más experimentada → cualquier otra
- **No-Artillería:** Unidad con 5 daños → unidad menos dañada → unidad menos experimentada → cualquier otra

Secuencia de ataque de unidades enemigas: Unidad que no puede ser contraatacada → unidad menos experimentada → unidad con menor potencia de fuego → cualquier otra