TRENCH CLUB: LEGACY – EMPEZANDO LA CAMPAÑA

Antes de comenzar

Es recomendable estar familiarizado con las reglas de Trench Club antes de jugar la campaña Legacy. Recomendamos jugar, al menos, una partida estándar primero. En la campaña jugarás varias partidas (llamadas "batallas" en estas reglas), cuyo resultado influirá en las partidas siguientes, al igual que las decisiones que se vayan tomando en el transcurso de cada partida. Modificarás el tablero, investigarás nuevas unidades, experimentarás nuevas mecánicas de juego, y más aún. Cada batalla representa medio año en la Gran Guerra, y el progreso del conflicto se irá registrando en el tablero ***Legacy*** (el mapa de Europa).

La campaña Legacy

Para comenzar la campaña Legacy, lee las reglas a continuación y roba la primera carta (marcada como 0). No mires ninguna otra carta salvo que se te indique. Todo lo que necesitas para guiarte a lo largo de la campaña estará en esas cartas, así que, no te preocupes demasiado por memorizar las reglas a continuación.

Este símbolo sólo es relevante para el juego en solitario. Ignóralo en caso contrario.

Este símbolo sólo es relevante si juegas la campaña con 2 jugadores. Ignóralo en caso contrario.

Jugar un escenario

Si ya has terminado la campaña Legacy o no deseas jugarla, puedes usar los componentes del juego para jugar partidas individuales en diferentes escenarios. Abre los sobres y sigue las instrucciones en la hoja "Partida Escaramuza". Ten en cuenta que esto estropeará las sorpresas que, de otro modo, habrías descubierto gradualmente durante la campaña Legacy.

CARTAS

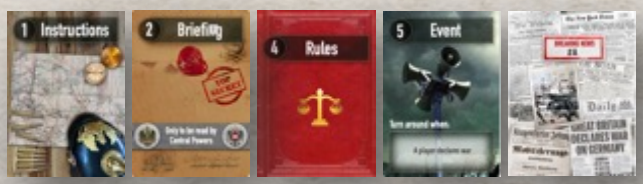
Cuando se indique que robes una carta, dale la vuelta y léela en voz alta a todos los jugadores (a menos que se indique lo contrario en el reverso de la misma). Cuando veas un símbolo de carta con un número/letra, roba esa carta inmediatamente.

Ejemplo: Roba la carta "A" y léela en voz alta. Luego roba la carta "1" y léela en voz alta. Y luego roba la carta "4" y léela en voz alta.

Nota: Normalmente cada carta se utiliza únicamente en una batalla y se descarta a continuación (a no ser que se indique lo contrario). Si te saltas cartas numeradas porque el juego te lo indica (p.ej.: te pide que robes la carta 43 pero no se han jugado las cartas 41 y 42), descarta también estas cartas. Lo más probable es que no se usen en el juego ya que has escogido otro camino en la historia.

Hay diferentes tipos de cartas en el juego.

- **Instrucciones: Estas** cartas te dirán cómo preparar y jugar esta batalla.
- **Órdenes:** Indican el objetivo para ganar la batalla. Si el reverso dice, p.ej.: "Sólo para las Potencias Centrales" entrega la carta a esa facción en lugar de leerla en voz alta.
- **Reglas:** Se trata de reglas adicionales que sólo aplican a esta batalla en particular. Da la vuelta a la carta y colócala sobre el tablero Legacy, de manera que esté siempre visible.
- **Eventos:** Coloca estas cartas en el tablero Legacy pero dales la vuelta únicamente cuando se cumpla la condición indicada en su reverso. Lo que ocurra a continuación permanecerá oculto hasta entonces para todos los jugadores.
- **Noticias: Estas** cartas más grandes aportan la historia narrativa a medida que progresas en la campaña.



EL TABLERO LEGACY

El tablero Legacy te permitirá llevar un registro de avance de la guerra entre batallas.

Línea temporal: Tras una batalla, el ganador colocará el adhesivo de su bandera en la casilla correspondiente del tablero.

Territorios: adicionalmente, puede escoger cualquier territorio (adyacente a uno de sus territorios o de los que haya ocupado) y colocar un adhesivo de su bandera para indicar que lo ha conquistado. Para conquistar un territorio anteriormente conquistado por el enemigo, tan solo coloca tu adhesivo sobre el suyo. Cada territorio está señalado con un número que indica su valor (puntos de victoria). Coloca tu adhesivo junto a este número, de manera que siga siendo legible.

Tecnología: Una carta te pedirá escoger un árbol de tecnología. Coloca un adhesivo de bandera en el que elijas. Con el tiempo se producirán avances tecnológicos y se desarrollarán nuevos tipos de unidades (una vez más, las cartas lo indicarán). Cuando eso ocurra, coloca un adhesivo en el número correspondiente (I-IV).

Deshonra: Lucha con nobleza y honor. Cuando hagas algo especialmente deleznable se te estigmatizará con puntos de deshonra. Si una carta te indica que obtienes un punto de deshonra, coloca un adhesivo de bandera en el contador de deshonra. Su significado se irá desvelando a medida que progrese la guerra pero puedes verlo como tu buena o mala reputación internacional.

UNIDADES DISPONIBLES

Sólo puedes reclutar unidades de algún tipo que ya haya participado en la campaña. P.ej.: si la batalla comienza en 1915, aún no hay tanques disponibles y por tanto no puedes comprarlos.

Irás desarrollando nuevas unidades de tu árbol de tecnología con el tiempo. Guarda las cartas de unidad respectivas para el resto de la campaña. Sólo tú podrás reclutar estas unidades en cada batalla. El resto de jugadores pueden hacer un seguimiento de quién posee cada unidad gracias a los adhesivos en el tablero Legacy.

Nota: Las unidades con soldados en la miniatura cuentan como soldados a pie, es decir, pueden conquistar Fuertes.

Ejemplo: La carta para el primer avance del árbol de tecnología de Infantería.

Cuando recibas una carta de este tipo, abre la caja con la miniatura correspondiente y coloca un adhesivo de bandera en el espacio adecuado del árbol de tecnología en cuestión sobre el tablero Legacy para marcar que esa unidad te pertenece.

OFICIALES

A medida que avance la campaña, aparecerán los Oficiales. No tienes porqué leer las reglas de esta página hasta que eso no ocurra.

Reclutar un oficial nuevo: Cuando obtengas una nueva carta de oficial, escribe sobre ella tu país, un nombre, y rango para dicho oficial, y personaliza la fotografía del oficial con los elementos adhesivos adecuados (cara, sombrero, uniforme). Este oficial servirá en tus ejércitos durante el resto de la campaña.

Oficiales en el campo de batalla: Al principio de cada partida, cada jugador escoge uno de sus oficiales para desplegarlo en dicha batalla (partida). Escoge la carta de oficial de tu elección y colócala junto a tu hoja de unidades. El oficial estará representado por una ficha de bandera sobre el campo de batalla. Durante la preparación, despliega a tu oficial como si se tratase de una de tus unidades. Los oficiales pueden emplear 1 punto de movimiento, y no pueden atacar o entrar a un fuerte (a menos que se indique lo contrario).

Matar a un oficial: Si un oficial es atacado durante la partida y recibe al menos 2 impactos de una sola vez (en un ataque de una unidad enemiga), el oficial resulta herido y debe huir. Elimina la ficha de bandera durante el resto de la batalla. Podrás llamar al frente a ese mismo oficial en la próxima batalla. Si un oficial recibe al menos 7 impactos de una vez, resulta muerto en combate: retira la ficha de bandera y rompe la carta de oficial.

Habilidades de oficial: Los oficiales pueden modificar el juego de tres maneras. El espacio superior de su carta indica los efectos aplicables durante la preparación de la partida. El espacio intermedio muestra una habilidad que se puede usar una vez por batalla (en cualquier momento). Para indicar que se ha usado, gira la carta 90º o marca la carta con una ficha. El espacio inferior indica una habilidad permanente, que tendrá efecto mientras el oficial en cuestión se encuentre sobre el campo de batalla.

Adquirir habilidades: Tras una batalla, cada jugador puede añadir 1 nueva habilidad a uno de sus oficiales. Escoge un adhesivo de habilidad y colócalo en uno de los tres espacios reservados para ello en las cartas de oficial. Puede ser el que acaba de participar en la batalla o cualquier otro que se encuentre en tu reserva (mazo). Asimismo, cada nueva habilidad puede colocarse en un espacio vacío o reemplazando alguna habilidad anterior. Las habilidades de preparación siempre irán en el espacio superior. Las que tengan un solo uso, en el intermedio. Y las permanentes, en el inferior. El jugador que controle más fuertes al final de la batalla, escoge primero, y el resto a continuación en orden descendente.
Ten en cuenta que algunas habilidades sólo están disponibles en los últimos años de la guerra. Utiliza sólo las pegatinas del año indicado a la derecha (o anteriores).

CAMPAÑA SOLO

Cuando juegues la campaña en solitario (1 jugador), familiarízate primero con las reglas en solitario. Las siguientes reglas adicionales se aplican a la campaña. A lo largo de la campaña se darán instrucciones especiales para jugar en solitario, indicadas con este símbolo:

- La Automa no usa oficiales.
- Cuando la Automa reclama territorios en los tableros de Legado utilizará la siguiente prioridad para seleccionar en qué territorio colocar la pegatina: a) recuperar territorios ocupados por el enemigo b) más cercanos a la capital de la Automa c) ocupar el territorio aleatorio con mayor valor
- Si hay unidades que seleccionar, por ejemplo, para el despliegue, el Automa elegirá siempre al azar. Por ejemplo, sacar fichas militares de la taza o sacar al azar de las cartas de tecnología del Automa.
- El Automa comienza como nivel de dificultad "Estándar". Cuando el Automa pierde una batalla, recibirá refuerzos para la siguiente batalla y empezará la siguiente batalla en "Difícil" (si vuelve a perder, entonces en "Excesivo"). Viceversa, si el Automa gana una batalla, empezará la siguiente batalla un nivel por debajo (por ejemplo, pasando de "Estándar" a "Fácil"). Después de cada batalla añade una nota con un bolígrafo en el círculo de la siguiente estación en la línea de tiempo del Tablero de Legado para recordar con qué nivel empezará el Automa la siguiente batalla. Utiliza (-1: Fácil, 0: Estándar, +1: Difícil, +2: Excesivo). En la siguiente batalla, añade las respectivas unidades adicionales a la configuración de unidades inicial (por ejemplo, para "Estándar" añade 1 Coche Blindado extra).
- El Automa nunca empezará con ningún Camión de Transporte de Tropas.

VICTORIA

Después de la batalla

Una batalla termina inmediatamente cuando se cumple una condición de victoria de las indicadas en las órdenes de la misión, o cuando una facción se rinde al final de un turno.

- El ganador es el jugador del equipo que ha completado la condición de victoria.
- Añade un adhesivo para indicar el vencedor en la línea temporal Y en el mapa. Sólo puedes conquistar un territorio adyacente a uno propio o de aquellos ocupados en la batalla. No tapes la estrella con el adhesivo, de manera que el número permanezca a la vista.
- Cada jugador añade una habilidad a uno de sus oficiales (en orden descendente según el número de fuertes ocupados).
- Comprobación: tanto los puntos de deshonra como los avances tecnológicos que se produzcan en la partida deberán estar marcados con adhesivos.
- Descarta todas las cartas excepto tus las unidades que hayas ido desarrollando y los oficiales que hayas ido reclutando.

Ganar la guerra

Si conquistas una capital de la facción enemiga, la guerra termina inmediatamente y tu facción resulta vencedora. Roba la carta indicada en el tablero Legacy junto a la capital (111 para Berlín o Viena, 112 para París o Londres). ***Nota: necesitarás adentrarte cinco territorios en zona enemiga para alcanzar sus capitales.***

De no ser así, se juega durante toda la guerra hasta que una carta indique que se ha firmado un armisticio y la guerra ha terminado. Si no se ha conquistado ninguna capital, el ganador se determina en función de los territorios ocupados. Cuenta el número de estrellas indicadas en los territorios bajo el control de tu facción. Aquella con mayor número en total, vence. Los territorios más difíciles de conquistar y defender otorgan un mayor número de puntos.

Tras la campaña

Cuando termines la campaña, recibirás una hoja de escenarios que te permitirá jugar partidas con todos los componentes, reglas, y demás que hayan ido apareciendo en las distintas batallas de la campaña Legacy.

Reiniciar y jugar de nuevo

La campaña Legacy modificará los componentes del juego permanentemente. Si no quieres hacerlo, recorta los adhesivos y colócalos sobre el tablero en lugar de pegarlos. Fotografía el tablero tras cada batalla para poder colocar los componentes en su sitio de cara a la siguiente.