TRENCH CLUB
LEGACY

0

No abras ni mires estas cartas hasta que estés preparado para **iniciar la campaña de legado.**

Cuando estés preparado, saca esta carta, léela en voz alta y sigue las instrucciones.

¡Comienza la campaña!
A partir de ahora, no hay vuelta atrás. Saca las siguientes cartas (en este orden) y léelas en voz alta una tras otra:

[A] [1] [4] [5]

Recordatorio: Pon la carta de Reglas [4] en el tablero Legacy. Roba la carta de Evento [5] y ponla en el tablero Legacy, sin darle la vuelta. Dale la vuelta y léela durante la partida si se cumple la condición establecida.

Ahora reparte las siguientes cartas a los respectivos equipos:

2 ➡

3 ➡

1 Instrucciones

Principios de 1915 – Declaración de guerra

Mapa: Mapa de invierno

Unidades de inicio				
Camión de transporte*	2	2	2	2
Infantería	1	1	1	1
Infantería montada	1	1	1	1
Infantería pesada	1	1	1	1
Cañón de asalto/Obús	1	1	1	1
Mortero pesado	1	1	1	1

** Utiliza la miniatura del Camión Antiaéreo como sustituto del segundo Camión de Transporte de tropas en esta batalla.*

2 Briefing

Sólo para ser leído por
Potencias Centrales

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Que empiece la guerra

"Ahora es el momento. ¡Ahora o nunca!

Podemos lanzar un ataque sorpresa contra Francia desde el Norte y burlar sus líneas de defensa. Sigue el plan Schlieffen para el que has sido entrenado".

Misión

Colócate en una posición favorable y provoca un ataque o declara tú mismo la guerra cuando se presente la oportunidad.

🪖(Sólo para jugadores en solitario): Durante el tiempo de paz, Automa lanza una moneda al aire en cada ronda a partir de la ronda 2. Si sale cara, Automa sólo se mueve; si sale cruz, Automa también ataca.

3 Briefing

Sólo para que lo lean los jugadores de Entente

TELEGRAM 144

TOP SECRET

¡Ahora es el momento! ¡Ahora o nunca!

Según los informes de inteligencia, un ataque alemán desde el norte que eluda nuestras líneas de defensa es sólo cuestión de tiempo. ¡Tenemos que adelantarnos a ello! Lanza un ataque sorpresa con fuerzas concentradas sobre la región de Alsacia siguiendo el plan XVII para el que te has entrenado".

Misión

Colócate en una posición favorable y provoca un ataque o declara tú mismo la guerra cuando se presente la oportunidad.

🪖(Sólo para jugadores en solitario): Durante el tiempo de paz, Automa lanza una moneda al aire en cada ronda a partir de la ronda 2. Si sale cara, Automa sólo se mueve; si sale cruz, Automa también ataca.

I.N.: 3

40

4 Reglas

Declaración de guerra

- **La paz:** El juego comienza en tiempo de paz. Durante la paz, las unidades pueden moverse libremente sin tener en cuenta la regla de "contacto con el enemigo".
- **Declarar la guerra:** Si un jugador anuncia un ataque o conquista un fuerte, declara la guerra y termina la paz.
- **Guerra:** Sigue las reglas normales (incluidas las restricciones de movimiento por "contacto con el enemigo").

Gloriosa caballería

- Todos los soldados a caballo cuentan como "Caballería" (en lugar de "Infantería Montada"). Su valor de ataque es igual al de la Infantería pesada (4/6/8).

5 Evento

Date la vuelta cuando:

Un jugador declara la guerra

¡Empieza la guerra!

- Si las Potencias Centrales declararon la guerra, saca [B], si la Entente declaró la guerra, saca en su lugar [C].
- La nación que declaró la guerra pone una pegatina de "deshonra" en el tablero Legacy.
- Saca [6] y léelo en voz alta como nueva información para todos los jugadores.

6 Instrucciones

"Ahora es el momento de aprovechar la confusión general para ganar terreno".

Misión:

Juega 4 rondas más (utiliza los marcadores de inicio para contar las rondas). Gana el equipo que posea más Fuertes al final de la 4ª ronda. Dentro de este equipo, el jugador con más Fuertes cuenta como ganador (en caso de empate: ponte de acuerdo en uno).
Si ambos equipos poseen el mismo número de Fuertes, gana el jugador que haya declarado la guerra.

Después de la batalla:

- Si ganaban las Potencias Centrales [D], si ganaba la Entente [E].
- Recordatorio: El ganador coloca las banderas de su país en la línea de tiempo y un territorio en el tablero Legacy.
- [7]
- La siguiente batalla comienza entonces con [12].

7 Instrucciones

Ahora puedes empezar a investigar sobre los avances tecnológicos. Puedes centrarte en una de 4 áreas: Aviación, Infantería, Artillería y Blindaje. Esta tecnología te permitirá utilizar unidades nuevas y especializadas en tus próximas batallas. Para aprovechar las investigaciones anteriores, estás bloqueado en la rama de tecnología para seguir investigando, así que elige sabiamente. Cada jugador pega ahora una bandera de país en la rama de investigación que elija en el tablero Legacy. Las burbujas de abajo indican la línea temporal en la que se esperan los principales avances. La nación que declaró la guerra elige primero. A continuación, el ganador de la última batalla. Después, por orden de los jugadores con más Fuertes (en caso de empate: más unidades; en caso de empate: más dinero; en caso de empate: al azar).

Roba las 4 cartas siguientes: [8] [9] [10] [11]

🪖 Elige al azar, pero no Infantería.

8 Aviación

Aviación

"¡La humanidad conquistó los cielos con sus primeros vuelos exitosos! La aviación es el futuro, para observar y a veces incluso para luchar".

R. Garros

"¡Los hombres no volarán en cien años! Los vehículos aéreos actuales apenas pueden mantenerse en el cielo o navegar, y menos luchar. Las guerras se ganan con Infantería y Artillería".

F. Foch

Los avances comenzarán un poco más tarde, pero se harán más fuertes hacia los últimos años.

9 Infantería

Infantería

"¡Las batallas las libran los hombres y los caballos! La tecnología sólo puede ser un facilitador. Deberíamos centrarnos en mejorar la fuerza de nuestros soldados".

A.v. Mackensen

"Las guerras se encuentran en un punto de inflexión en la historia. Las nuevas tecnologías dominarán el campo de batalla. Quizá en el futuro los soldados ni siquiera se encuentren cara a cara en el campo de batalla".

G.S. Patton

Se esperan avances tempranos y progresarán constantemente a lo largo de la guerra.

10 Artillería

Artillería

"La guerra no se ganará en el frente, sino con la artillería, muy por detrás. Deberíamos investigar municiones de mayor alcance, mayor calibre y más mortíferas para nuestra artillería. ¿Quizás algún tipo de veneno?"

F. Rausenberger

"La artillería es sólo un apoyo para las fuerzas terrestres. La batalla se gana cargando contra las tropas en el frente".

G. Flowerdew

Los avances comenzarán un poco más tarde, pero se harán fuertes en medio de la guerra.

11 Blindaje

Blindaje

"¡Imagínate tractores protegidos con placas metálicas y cañones moviéndose por el campo de batalla!"

E.D. Swinton

"Creo en el caballo. El automóvil es una apariencia temporal".

Guillermo II

Se esperan avances al principio y al final de la guerra, con una brecha en el medio.

TRENCH CLUB
LEGACY

12

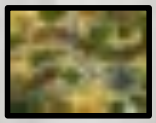
No abras ni mires estas cartas hasta que estés preparado para comenzar tu **segunda batalla** de la campaña de legado (verano de 1915).

Verano de 1915 – Guerras de trincheras

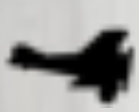
[A] [13] [15] [16] Automa: [14]

Abre el sobre grande ⓐ.

Tecnología: El jugador con [Infantería] saca [17]. Jugador con [Blindaje] saca [18].

Mapa: Mapa de verano 

Las unidades de inicio dependen de los rastros tecnológicos de los jugadores:

				
Camión de transporte	2*	1	2*	1
Infantería	1	1	1	1
Infantería montada	1	1	1	1
Infantería pesada	1	1	1	1
Cañón de asalto/Obús	1	1	1	1
Mortero pesado	1	1	1	1
Vehículo blindado	1	1	1	0
Unidad Técnica I	0	1	0	1

* Utiliza la miniatura del Camión Antiaéreo como sustituto del segundo Camión de Transporte de tropas.

13 Briefing

TELEGRAM 144

TOP SECRET

¡Investiga!

"Asegurar el territorio que hemos ocupado y construir líneas de defensa".

Misión:

- Construye una trinchera entre 2 entradas de Fuerte y otra trinchera adyacente al otro lado de uno de los Fuertes.
- Mantén dos trincheras en lados opuestos de un fuerte ocupadas con soldados de infantería durante 2 rondas (pueden ser las trincheras que construiste tú o las que construyó otro jugador).

Después de la batalla [20].

I.N.: 3

40

14 Briefing

Sólo para Automa
(para jugadores solistas)

TELEGRAM 144

TOP SECRET

¡Luchar, no palear!

"Estos cobardes se atrincheran como topos. A ver hasta dónde llegan con ello".

🪖Automa comienza con 1 Vehículo blindado adicional y (como siempre) sin Camión(es) de Transporte de tropas.

Añade prioridad de ataque para las unidades de combate cuerpo a cuerpo y a distancia entre 1a y 1b: "Soldado de infantería enemigo".

Misión:

- Impide que el jugador humano cumpla su misión en 6 turnos (utiliza las fichas de inicio para contar los turnos).

Después de la batalla [20].

I.N.: 3

40

15 Reglas

Construye trincheras

- Los soldados a pie pueden construir trincheras en su posición o adyacentes a ella. Esto les lleva toda su fase de ataque. Las trincheras pueden tener 2 ó 3 hexágonos de longitud. Elige y coloca una pegatina de trinchera en el tablero. Las trincheras no pueden construirse sobre hexágonos de agua o fuertes. Las trincheras no eliminan las carreteras. Al pegar una trinchera sobre una carretera, añade una pegatina de puente de trinchera para indicar que la carretera sigue ahí.
- Las trincheras en hexágonos adyacentes cuentan como conectadas (es decir, como una sola trinchera).
- Se aplican las Reglas de las trincheras.

Gloriosa caballería

- Todos los soldados a caballo cuentan como "Caballería" (en lugar de "Infantería Montada"). Su valor de ataque es igual al de la Infantería pesada (4/6/8).

16 Evento

Date la vuelta cuando:

Un combate de Caballería y otro de Infantería pesada (antes de tirar los dados)

La era de las ametralladoras

- [G]
- La Infantería pesada destruye a la Caballería (y obtiene 2 de experiencia). La Caballería no causa ningún daño.
- El jugador con la Infantería pesada obtiene un punto de deshonra.
- Sustituye [15] por [19].

17 Infantería I

Soldado de Asalto
5
2
No le afecta la regla "
Contacto con el enemigo".
1
3
5
7
1
5
7
9
1 3 5 7 9 11
1 2 3 4 5 6

18 Blindaje I

Autopropulsado
cañón
3
4
2-3
3
5
7
1 3 5 7 9 11
1 2 3 4 5 6

19 Reglas

Construye trincheras

- Los soldados a pie pueden construir trincheras en su posición o adyacentes a ella. Esto les lleva toda su fase de ataque. Las trincheras pueden tener 2 ó 3 hexágonos de longitud. Elige y coloca una pegatina de trinchera en el tablero . Las trincheras no pueden construirse sobre hexágonos de agua o fuertes. Las trincheras no eliminan las carreteras. Al pegar una trinchera sobre una carretera, añade una pegatina de puente de trinchera para indicar que la carretera sigue ahí.
- Las trincheras en hexágonos adyacentes cuentan como conectadas (es decir, como una sola trinchera).
- Se aplican las Reglas de las trincheras.

20 Instrucciones

- Recordatorio: El ganador coloca las banderas de su país en la línea de tiempo y un territorio en el tablero Legacy.
- Si las Potencias Centrales ganaron ésta y la última batalla [H], si la Entente ganó ésta y la última batalla [I], si cada equipo ganó una batalla [J].
- Sorteo de oficiales [21] [22] [23] [24]. Cada jugador elige a uno de ellos, empezando por el equipo que haya perdido más batallas. En caso de empate, empieza el equipo con menos deshonra. Luego sigue en orden aleatorio pero alternando los equipos.
- Si las Potencias Centrales tienen más puntos de deshonra [K], de lo contrario desenfunda [L] y da [25] a un jugador (a su elección) de las Potencias Centrales.
- La siguiente batalla comienza entonces con [26].

21 Oficial

Refuerzos: Si tu equipo perdió las 2 últimas batallas, comienza la siguiente batalla con un Obús adicional.

1x

∞

22 Oficial

Órdenes falsas: Mueve hasta 2 unidades enemigas 1 hexágono cada una.

1x

∞

23 Oficial

Lucha a muerte: Al anunciar ataques puedes elegir repetir un combate cuerpo a cuerpo hasta que muera una unidad. (Nota: El ganador obtiene 2 de experiencia en total)

1x

∞

24 Oficial

Nadadores: Este turno tus soldados rasos pueden moverse por hexágonos de agua como si fueran prados.

1x

∞

25 Oficial

Franz Marc

Artista

Alemania

Camuflaje: Ignora la regla "Contacto con el enemigo" este turno.

1x

∞

TRENCH CLUB
LEGACY

26

No abras ni mires estas cartas hasta que estés preparado para comenzar tu **3ª batalla** de la campaña de legado (primavera de 1916).

Primavera de 1916 - Incursión en las trincheras

Tecnología: El jugador con el árbol de tecnología [Aviación] saca [32]. El jugador con [Artillería] roba [33] y pone [34] en el tablero Legacy.

[M] [27] [30] [31]

🪖 Trata a Automa como perdedor de la última batalla.

Da [28] al ganador de la última batalla y [29] al otro equipo.

Posición inicial: El ganador de la última partida comienza con uno de sus soldados de infantería en la trinchera entre los 2 fuertes. Se queda con los 3 marcadores de inicio más cercanos a la trinchera. Estos marcadores de inicio se distribuyen boca abajo como de costumbre. Los demás jugadores reciben los marcadores de inicio restantes al azar.

27 Instrucciones

Mapa: Mapa de verano

Unidades de inicio				
Camión de transporte	1	1	1	1
Infantería	1	1	1	1
Infantería montada	1	1	1	1
Infantería pesada	1	1	1	1
Cañón de asalto/Obús	1	1	1	1
Mortero pesado	1	1	1	1
Vehículo blindado	1	1	1	1
Unidad Técnica I	1	1	1	1

¡No olvides empezar por tu oficial!

28 Briefing

Para el ganador de la última batalla

TELEGRAM 144

TOP SECRET

¡Mantén tu posición!

Misión

Mantén la trinchera entre dos fuertes ocupada con soldados de infantería en todo momento durante al menos 6 asaltos.

Después de la batalla [35].

I.N.: 3

40

29 Briefing

Para el perdedor de la última batalla

TELEGRAM 144

TOP SECRET

¡Asalta la trinchera!

Conquista la trinchera enemiga entre los dos fuertes en 6 asaltos.

🪖 Añade una nueva prioridad superior a 1a a las prioridades de acción para las unidades de combate cuerpo a cuerpo y de largo alcance y superior a 3 para los soldados de a pie: "Soldados de infantería enemigos que ocupan una trinchera".

Después de la batalla [35].

I.N.: 3

40

30 Evento

Date la vuelta cuando:

Una unidad ataca una trinchera y la unidad atacante muere

Incursión en trinchera

- [N]
- El jugador atacante obtiene un punto de deshonra.

31 Reglas

Tiempo impredecible

El tiempo cambiará cada 3 turnos (¡no rondas!). Tira un dado y establece el clima según la lista siguiente. Pon un marcador de inicio en esta carta para recordar la tirada del dado. Pon marcadores de daño en esta carta para contar los turnos.

1-2: **Tiempo normal**

3-4: **Congelación:** Los hexágonos de agua cuentan como prados

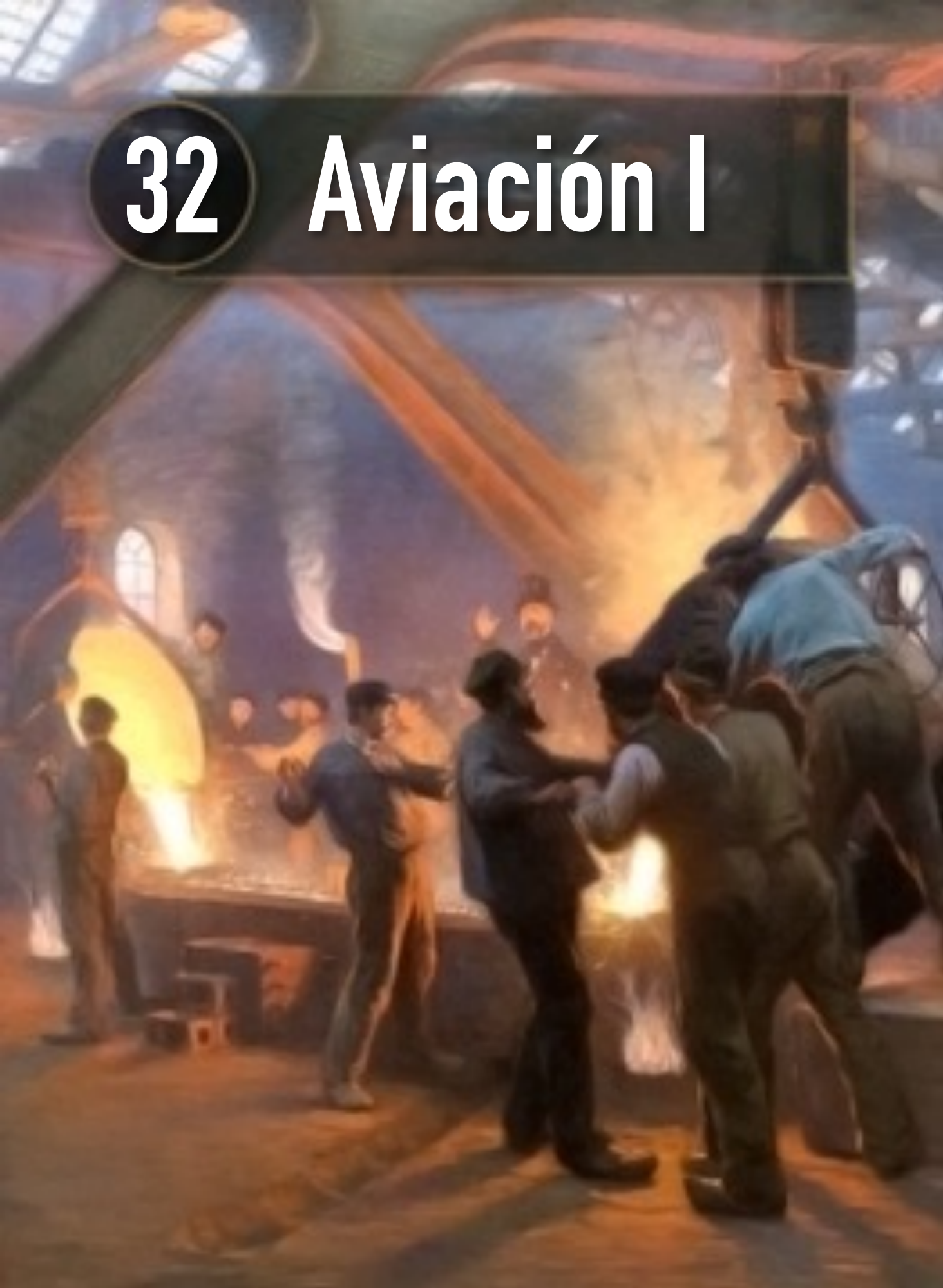
5-6: **Barro:** Movimiento más lento (carretera: 1; pradera: 1,5; bosque: 2)

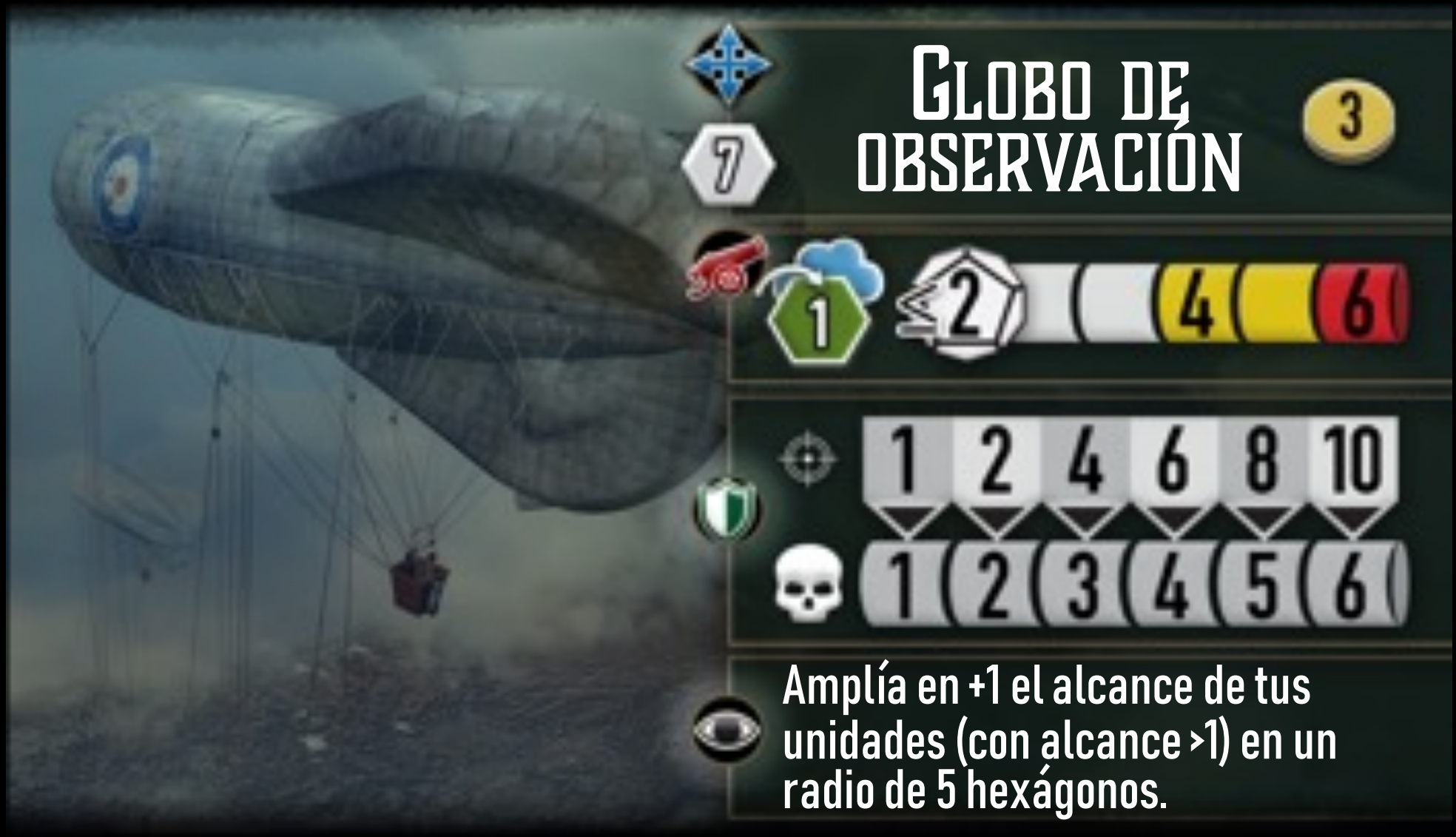
7-8: **Sequedad:** Movimiento más rápido en los prados (0,5)

9-10: **Tormenta:** Los alcances de campo lejano (>1) se reducen en 1

11-12: **Niebla:** No se aplica la regla de Contacto con el enemigo

32 Aviación I




Globo de observación
3
7
1
2
4
6
1 2 4 6 8 10
1 2 3 4 5 6
Amplía en +1 el alcance de tus unidades (con alcance >1) en un radio de 5 hexágonos.

33 Artillería I

2
Lanzallamas
5
3
5
7
6
8
10
Ataca a todos los hexágonos en el patrón de alcance. Esto no cuenta como combate cuerpo a cuerpo.
1 2 3
1 3 5 7 9 11
1 2 3 4 5 6

34 Evento

Date la vuelta cuando:

Atacas con el lanzallamas por primera vez

Lanzallamas

- [0]
- Consigues un punto de deshonra.
- Puedes mover todas las unidades enemigas que estén al alcance del lanzallamas un hexágono más lejos de él.

35 Instrucciones

Secuelas

- **Recordatorio:** El ganador coloca las banderas de su país en la línea de tiempo y un territorio en el tablero Legacy. Cada jugador puede añadir una nueva habilidad a uno de sus oficiales.
- **Defecto de los científicos:** Si un equipo tiene menos deshonra que el otro, un jugador (a su elección) del equipo con menos deshonra puede cambiar su pista tecnológica con otro jugador. Para ello, coloca una pegatina de bandera sobre la bandera del otro jugador en el campo superior de la pista tecnológica correspondiente. Ten en cuenta que esto sólo afectará al desarrollo de futuras unidades tecnológicas. Los jugadores conservan las unidades tecnológicas que ya tienen.
- La siguiente batalla comienza entonces con [36].

TRENCH CLUB
LEGACY

36

No abras ni mires estas cartas hasta que estés preparado para comenzar tu **4ª batalla** de la campaña de legado (invierno de 1916).

Invierno 1916 - Tanques

[P] [37] [40] [41]

Tecnología: El jugador con [Infantería] saca [38]. Jugador con [Blindaje] saca [39].

Mapa: Mapa de invierno

Unidades de inicio (1 cada una)

Camión de transporte	Cañón de asalto/Obús
Infantería	Vehículo blindado
Infantería montada	Tanque
Infantería pesada	Unidades específicas del país
Mortero pesado	Unidad Técnica I+II

- Los jugadores con una sola unidad técnica empiezan con un Cañón de asalto/Obús adicional.
- No olvides empezar por tu oficial.

37 Briefing

TELEGRAM 144

TOP SECRET

¡Tanques!

"Aparecen máquinas monstruosas en el campo de batalla. Tenemos que fortificar nuestras defensas. Tenemos recursos suficientes para reforzar hasta tres Fuertes. Conquistarlos es más importante que nunca".

Misión:

- Ocupa 8 fuertes con tu equipo.
- Si las Potencias Centrales tienen Unidades Técnicas de Infantería I y II, deben capturar 9 Fuertes en su lugar y la Entente debe capturar 7.
- 👥/🪖 Ocupa 5 Fuertes.

Después de la batalla [42]

I.N.: 3

40

38 Infantería II

Soldado
escopeta
3
3
1
4
6
8
2 4 6 8 10 12
1 3 5 7 8 10
1 2 3 4 5 6

39 Blindaje II

Tanque Ligero
3
4
1
5
7
9
2 6 8 11 13 16
2 4 6 9 11 14
1 2 3 4 5 6

40 Evento

Date la vuelta cuando:

Un soldado escopeta
ataca a un soldado de infantería

Escoba de trinchera

- [Q]
- Da a la unidad atacada un daño extra.
- El jugador con la escopeta obtiene un punto de deshonra.

41 Reglas

Ocupar Fuertes permanentemente

- Cuando conquistes un Fuerte, puedes elegir poner una pegatina de bandera en el Fuerte en el tablero de juego. Marcará el Fuerte como tuyo también para la(s) siguiente(s) batalla(s), desde el principio.
- Si conquistas un Fuerte enemigo que ya tiene una pegatina, puedes elegir entre poner una de tus pegatinas de bandera sobre la pegatina del enemigo (para conservar el Fuerte permanentemente) o simplemente poner una ficha de bandera sobre la pegatina/la miniatura del Fuerte (para conservar el Fuerte sólo durante esta batalla).
- Cada equipo sólo tiene 3 pegatinas de banderas en esta batalla que puedes utilizar para marcar fuertes.
- 🪖 Automa pega los 3 primeros Fuertes que captura.

42 Instrucciones

- Recordatorio: El ganador coloca las banderas de su país en la línea de tiempo y un territorio en el tablero Legacy. Cada jugador puede añadir una nueva habilidad a uno de sus oficiales.
- Si la Entente tiene más puntos de deshonra [R],
  si las Potencias Centrales tienen más deshonra, saca [S] y da [43] a un jugador de la Entente.
- Saca oficiales [44] [45] [46] [47] . Cada jugador elige a uno de ellos, empezando por el que tenga menos deshonra, y luego el que haya ganado más batallas.
  Luego sigue en orden aleatorio.
- La siguiente batalla comienza entonces con [48].

43 Oficial

J. R. R.
Tolkien

Lingüista

Gran Bretaña

Reagrupar: Después del despliegue, cuando todas las unidades estén colocadas en el mapa, mueve hasta 2 unidades de una ubicación inicial a otra ubicación inicial de la misma nación.

1x

∞

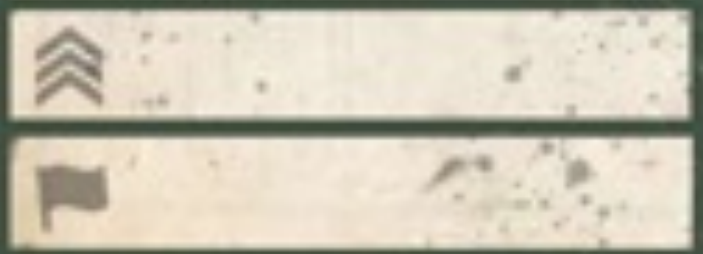
44 Oficial

Cambio de rumbo: Si tu equipo ha perdido 3 (o más) partidas más que tu enemigo, empieza con una unidad adicional a elegir.

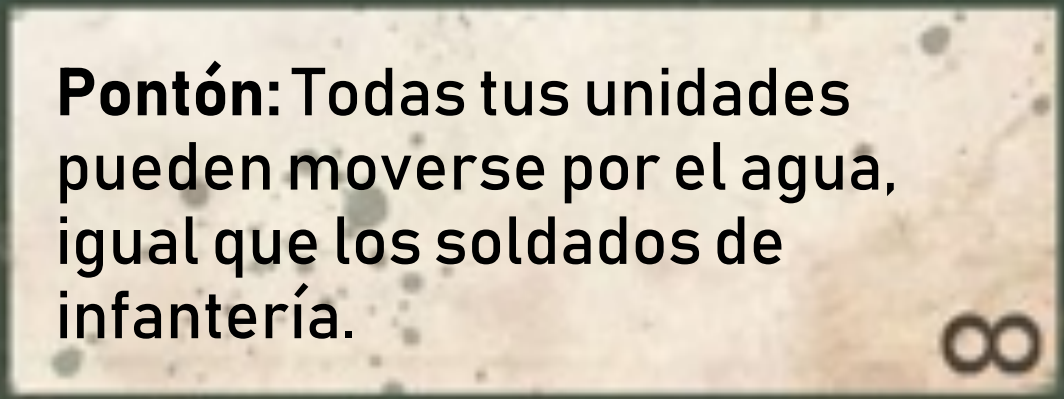
1x

∞

45 Oficial



Pontón: Todas tus unidades pueden moverse por el agua, igual que los soldados de infantería.



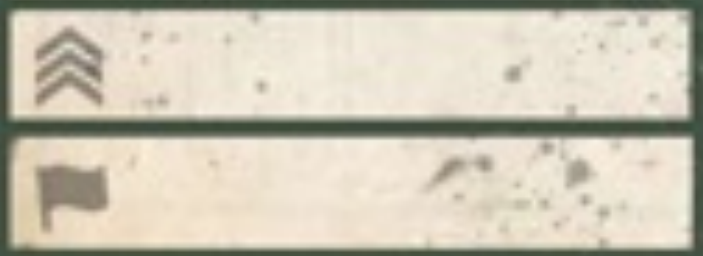
46 Oficial

Fuerza bruta: Tras un ataque, puedes infligir a la unidad adversaria cualquier número de puntos de daño adicionales, pero tu unidad atacante tiene que recibir el mismo número (no debe superar el número de puntos de daño necesarios para destruir a la unidad atacante).

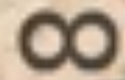
1x

∞

47 Oficial



Carga: Tus soldados de infantería pueden mover 1 punto de movimiento adicional tras ser bajados de un camión de transporte.



TRENCH CLUB
LEGACY
STOP
48
No abras ni mires estas cartas hasta que estés preparado para comenzar tu 5ª batalla de la campaña de legado (primavera de 1917).

Primavera de 1917 – Explosión del fuerte

[U]

Tecnología: Jugador con pista tecnológica [Aviación].
saca [52]. El jugador con [Artillería] saca [53].

[49] [50] [54] [44] Automa: [51]

Abre el sobre grande ⓑ.

No olvides empezar por un oficial.

Los fuertes con tu ficha de bandera son tuyos desde el principio. Coloca una miniatura de Fuerte con tu ficha de bandera. Si un enemigo captura este Fuerte, simplemente sustituye tu ficha de bandera por la suya. La pegatina (debajo de la miniatura de Fuerte) permanece y el Fuerte volverá a ser tuyo al inicio de la siguiente batalla.

49 Instrucciones

Mapa: Mapa de invierno

Las unidades de inicio dependen de los rastros tecnológicos de los jugadores:

Camión de transporte	1	1	1	1
Antiaéreo	1	1	1	1
Infantería	1	**0**	1	1
Infantería montada	1	**0**	1	1
Infantería pesada	1	1	1	1
Cañón de asalto/Obús	1	1	**0**	**0**
Mortero pesado	**0**	1	**0**	1
Vehículo blindado	1	1	1	**0**
Tanque	1	1	1	1
Avión de combate	**0**	1	1	1
Unidades específicas de cada país	1	1	1	1
Unidad Técnica I	1	1	1	1
Unidad Técnica II	1	1	1	1

50 Briefing

TELEGRAM 144

TOP SECRET

¡Vuela los Fuertes!

"Estos fuertes no son rivales para nuestra nueva artillería pesada con proyectiles rompe-búnkeres. Si no podemos conquistarlos, ¡hacedlos estallar!"

Misión:

- Destruye todos los fuertes con una pegatina de bandera enemiga.

o

- Las Potencias Centrales ganan si la suma de Fuertes destruidos y ocupados es 9 (👥5).
- La Entente gana si la suma de Fuertes destruidos y ocupados es 8 (👥 5). (Cuenta los Fuertes que has destruido).

Después del [56].

I.N.: 3

40

51 Briefing

Sólo para Automa
(para jugadores solistas)

TELEGRAM 144

TOP SECRET

¡Vuela los Fuertes!

"Estos fuertes no son rivales para nuestra nueva artillería pesada con proyectiles rompe-búnkeres. Si no podemos conquistarlos, ¡hacedlos estallar!"

Los Fuertes neutrales/enemigos que pueden ser destruidos con un ataque de una unidad cuentan en la prioridad de acción de esta unidad como unidades enemigas que pueden ser destruidas, a menos que haya uno de los soldados de a pie de Automa adyacente a una entrada y ningún soldado de a pie del jugador humano adyacente a una entrada de ese Fuerte.

Misión:

- Automa gana si la suma de Fuertes que destruyó y ocupó es 5.

Después de la batalla [56].

I.N.: 3

40

52 Aviación II

Dirigible
8
5
1
6
8
10
1
2
4
6
1 3 5 7 9 11
1 2 3 4 5 6

53 Artillería II

Pistola ferroviaria
0.5
5
2-9
4
4
4
1 4 6 8 10 13
1 2 3 4 5 6

54 Evento

Date la vuelta cuando:

Un Fuerte con una unidad en él es destruido

Fuerte volado

- [V]
- El jugador que destruyó el Fuerte puede elegir mover cualquier unidad(es) enemiga(s) o propia(s) fuera de cualquier Fuerte(s) a un hexágono adyacente a su salida del Fuerte.
- El jugador también obtiene un punto de deshonra.

55 Reglas

Destruir fuertes

- Los Fuertes pueden ser destruidos. Las siguientes unidades pueden atacar Fuertes. Tira 1 dado para el ataque. El Fuerte queda destruido cuando el dado muestra el número siguiente:
  - Gran Berta: ≥ 2
    (como siempre, tienes que rolear antes el dado de precisión para ver si Gran Berta impacta en uno de los 4 hexágonos de Fuerte)
  - Cañón ferroviario: ≥ 4
  - Zeppelin: ≥ 4
  - Mortero pesado: ≥ 7
- Un fuerte destruido recibe la pegatina correspondiente (del sobre), pierde su ficha de bandera de propiedad y su pegatina (si procede) y no puede ser entrado/conquistado.
- Si hay unidades en un fuerte cuando es destruido, huyen y se mueven a un hexágono adyacente a una salida.

56 Instrucciones

Secuelas

- **Recordatorio:** El ganador coloca las banderas de su país en la línea de tiempo y un territorio en el tablero Legacy. Cada jugador puede añadir una nueva habilidad a uno de sus oficiales.
- Si las Potencias Centrales tienen más puntos de deshonra [W] y dan [57]a un jugador de la Entente, si la Entente tiene más o igual deshonra, empata [X].
- **Los científicos desertan:** Un jugador del equipo con menos puntos de deshonra puede cambiar su pista tecnológica con otro jugador. Para ello, coloca una pegatina de bandera sobre la bandera del otro jugador en el campo superior de la pista tecnológica correspondiente. Ten en cuenta que esto sólo afectará al desarrollo de futuras unidades tecnológicas. Los jugadores conservan las unidades tecnológicas que ya tienen.
- La siguiente batalla comienza entonces con [58].

57 Oficial

Charles
de Gaulle

Capitán

Francia

Fuga: Si este oficial pudiera ser herido o destruido, en su lugar apresadlo durante 1 asalto. (Coloca un marcador encima del oficial y retíralo cuando comience el siguiente turno del jugador que atacó al oficial. Mientras esté encarcelado no se podrán utilizar las habilidades del oficial).

TRENCH CLUB
LEGACY
STOP
58
No abras ni mires estas cartas hasta que estés preparado para empezar tu 6ª batalla de la campaña de legado (verano de 1917).

Verano de 1917 – Gas venenoso

Tecnología: El jugador con [Infantería] saca [61]. El jugador con [Artillería] saca [62].

[55] [59] [60] [64]

Si el equipo con pista tecnológica [Infantería] tiene más deshonra que el otro equipo, echa un vistazo a [63] (ambos lados) y lo pone en el tablero Legacy.

No olvides empezar por un oficial.

Si estás jugando con menos de 4 jugadores y ningún jugador está en la [Artillería] tech track [65].

59 Instrucciones

Mapa: Mapa de verano

Unidades iniciales: Consigue las 11 unidades de tu tabla de unidades y todas tus unidades tecnológicas. A continuación, elimina algunas de tus unidades, dependiendo de las unidades tecnológicas que tengas. Considera esto como una mejora de tus unidades estándar.

Si tienes...		**entonces quita tu...**
Soldado de asalto	→	Infantería
Escopeta Trooper	→	Infantería montada
Cañón autopropulsado	→	Cañón de asalto/ Obús
Lanzador de gas venenoso	→	Mortero pesado
Tanque Ligero	→	Vehículo blindado

60 Briefing

TELEGRAM 144

TOP SECRET

¡Gas venenoso!

"Abandona las trincheras: se llenan rápidamente de gas venenoso más pesado que el aire. Lanza un ataque total y destruye los Fuertes que no puedas conquistar".

Misión:

- Ocupa más de la mitad de los Fuertes restantes (es decir, no destruidos) con tu equipo.
- 👥 Si quedan menos de 4 Fuertes, añade miniaturas de Fuerte a los Fuertes destruidos elegidos al azar hasta que queden 4 en el mapa.

Después de la batalla [66].

I.N.: 3

40

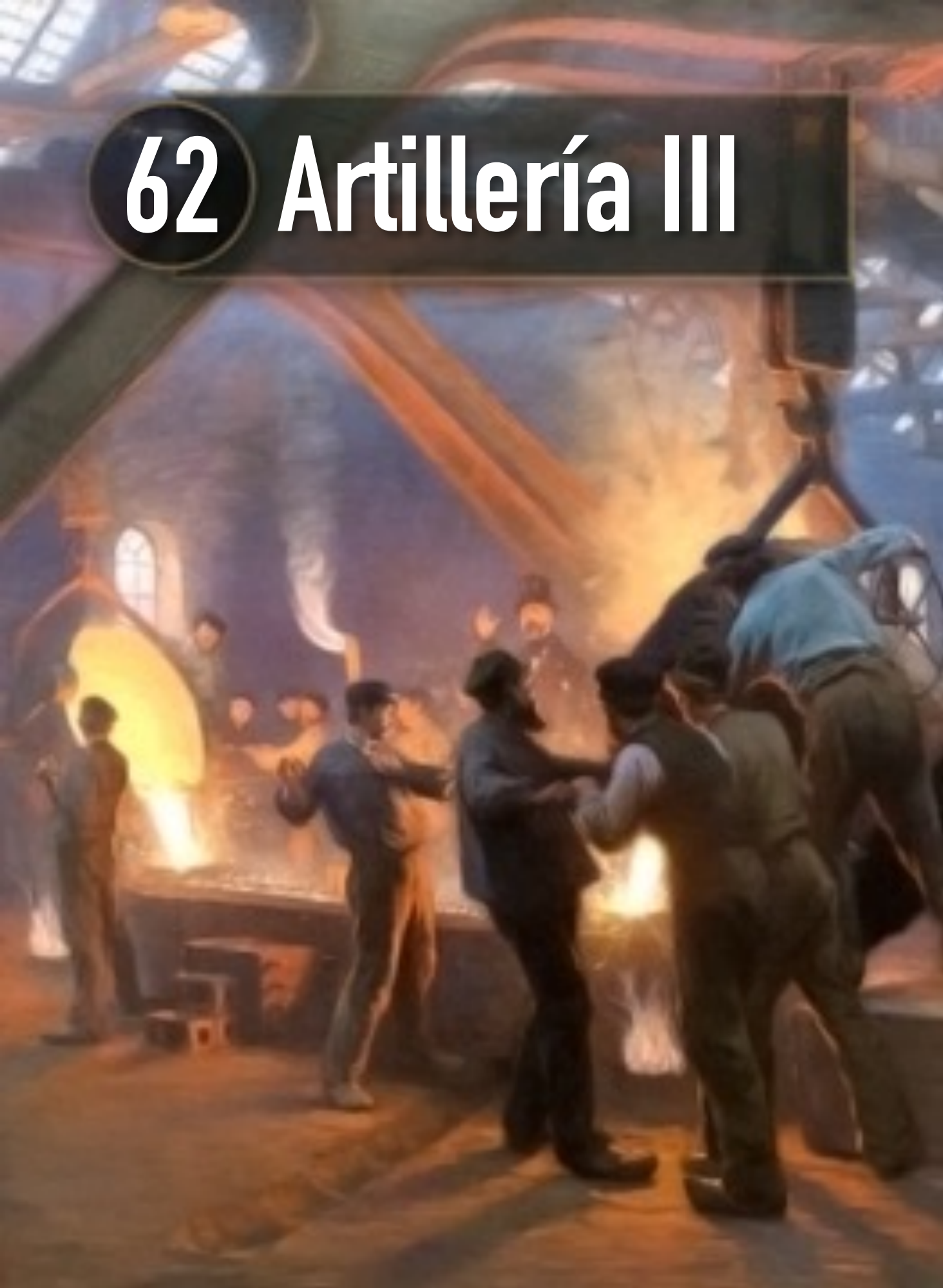
61 Infantería III

Cazaminas

3 | 5

1	3	5	7	8	10
1	2	3	4	5	6

Puedes colocar un marcador de mina por turno en campo propio o adyacente. La mina está sobre o alrededor del marcador. Observa ocultamente dónde está la mina en relación con el marcador (ver tabla de la derecha). Si una unidad enemiga se mueve sobre la mina, ésta destruida (al igual que la mina).



62 Artillería III

Lanzador de gas venenoso
5
2
1-3
3
5
7
Impacta en el hexágono objetivo y en los 6 hexágonos adyacentes (amigos o enemigos, pero no en sí mismo)
1 3 5 7 9 11
1 2 3 4 5 6

63 Evento

Date la vuelta cuando:

Si una unidad enemiga mueve a un hexágono en un radio de 2 hexágonos alrededor de dos marcadores de mina apilados

La mina de Messines

"Caballero, puede que no cambiemos la historia mañana, pero sin duda cambiaremos la geografía"

Las siguientes Reglas se aplican al jugador con la Capa de Mina:

- Al colocar un marcador de mina, puedes elegir colocarlo encima de un marcador de mina ya existente para duplicar la carga. En este caso, no selecciones una posición de mina adicional.
- Puedes detonar la carga doble al final del turno de cualquier jugador (una vez por partida). Destruirá todo en un radio de 3 hexágonos a la redonda, incluidos los fuertes. Coloca la ficha de agua (del sobre) centrada donde estaba el marcador de mina como cráter gigante.

64 Evento

Date la vuelta cuando:

Comienza un ataque con gas venenoso
(antes de tirar los dados)

Ataque con gas

- [Y]
- La unidad que ataca con gas venenoso destruye a la unidad atacada (y obtiene según 2 de experiencia). La unidad atacada no causa ningún daño (aunque fuera un ataque de combate cuerpo a cuerpo).
- La nación que utilice el gas (primero) obtiene un punto de deshonra.
- [65]

65 Reglas

Ataques con gas venenoso

- Todas las unidades de artillería (todas las unidades de ataque terrestre con alcance >2) pueden elegir disparar con gas venenoso en lugar de munición convencional.
- Si disparas con gas venenoso, puedes añadir 2 dados rojos a tu ataque (aún con un máximo de 3 dados rojos en combate cuerpo a cuerpo con "rodear"); Pon una pegatina de "envenenado" en el tablero en el hexágono que hayas impactado.

Marcadores de veneno

- Al final del turno de cada jugador, todas las unidades propias que estén en un hexágono con un marcador de veneno sufren 1 de daño.

66 Instrucciones

Secuelas

- Si las Potencias Centrales tienen más puntos de deshonra [XC], si la Entente tiene más o igual deshonra, empate [XB].
- Si Austria tiene más deshonra que Francia o Gran Bretaña [Z], de lo contrario desenfunda [XA] y da el oficial [67] al jugador austriaco.
- Recordatorio: El ganador coloca las banderas de su país en la línea de tiempo y un territorio en el tablero Legacy. Cada jugador puede añadir una nueva habilidad a uno de sus oficiales.
- La siguiente batalla comienza entonces con [68].

67 Oficial

Erwin

Schrödinger

Científico

Austria

Detección acústica: Tus Cañones de asalto/Obús devuelven el fuego cuando son atacados a distancia (dentro de su alcance), como si se tratara de un ataque de combate cuerpo a cuerpo.

1x

∞

TRENCH CLUB
LEGACY

68

No abras ni mires estas cartas hasta que estés preparado para comenzar tu **7ª batalla** de la campaña de legado (primavera de 1918).

Primavera de 1918 – El enemigo invisible

Tecnología: El jugador con pista tecnológica [Aviación] roba [70]. El jugador con [Blindaje] saca [71] [74]. El jugador con [Artillería] saca [73].

[69] [72] [75]

Si juegas con menos de 4 jugadores y ningún jugador tiene la Unidad Técnica de Artillería III, da [62] al jugador con más deshonra y haz que descarte su otra unidad Técnica III.

No olvides empezar con un oficial.

Los fuertes con tu ficha de bandera son tuyos desde el principio. Coloca una miniatura de Fuerte con tu ficha de bandera. Si un enemigo captura este Fuerte, simplemente sustituye tu ficha de bandera por la suya. La pegatina (debajo de la miniatura de Fuerte) permanece y el Fuerte volverá a ser tuyo al inicio de la siguiente batalla.

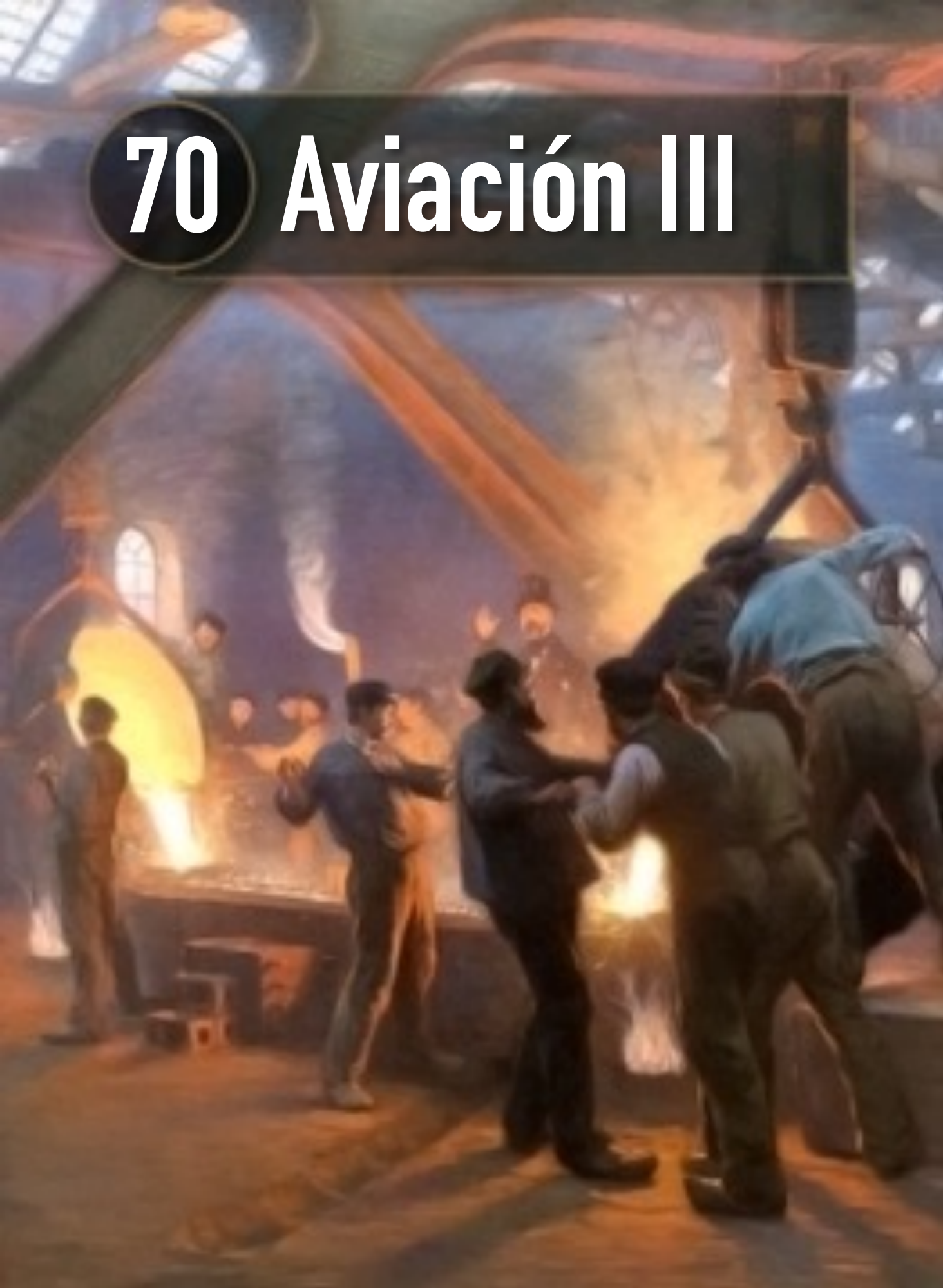
69 Instrucciones

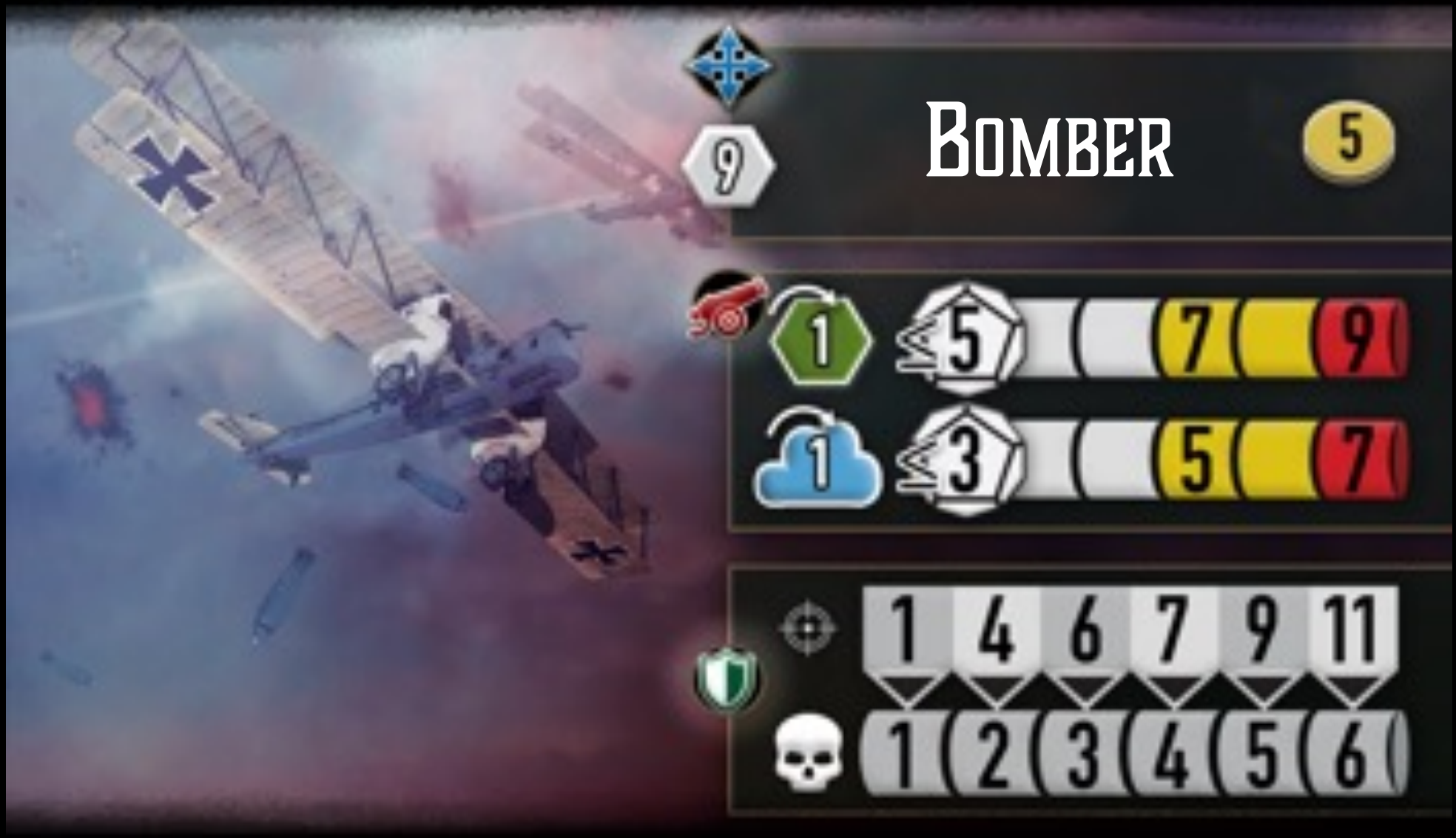
Mapa: Mapa de invierno

Unidades iniciales: Consigue las 11 unidades de tu tabla de unidades y todas tus unidades tecnológicas. A continuación, elimina algunas de tus unidades, dependiendo de las unidades tecnológicas que tengas. Considera esto como una mejora de tus unidades estándar.

Si tienes...		**entonces quita tu...**
Soldado de asalto	→	Infantería
Escopeta Trooper	→	Infantería montada
Cañón auto-propulsado	→	Cañón de asalto/ Obús
Tanque Ligero	→	Vehículo blindado
Pistola ferroviaria	→	Mortero pesado
Lanzallamas	→	Cañón de asalto/ Obús
Dirigible	→	Avión de combate
Globo	→	Antiaéreo

70 Aviación III




9
Bomber
5
1
5
7
9
1
3
5
7
1 4 6 7 9 11
1 2 3 4 5 6

71 Blindaje III

7
Cañonera
5
1-4
3
5
7
1-4
5
7
9
2
5
7
10
12
16
1
2
3
4
5
6

72 Briefing

Para todos los jugadores

TELEGRAM 144

TOP SECRET

El enemigo invisible

"El frente ha estado sorprendentemente tranquilo. ¿Es la calma que precede a la tormenta? No hay tiempo para averiguarlo. Tenemos que decidir ya esta guerra para nuestra fortuna".

Misión:

- Ocupa más de la mitad de los Fuertes restantes (es decir, no destruidos) con tu equipo.
- 👥 Si quedan menos de 4 Fuertes, añade miniaturas de Fuerte a los Fuertes destruidos elegidos al azar hasta que queden 4 en el mapa.

Después de la batalla [77].

I.N.: 3

40

73 Briefing

Órdenes secretas adicionales para el jugador con tecnología "Artillería III"

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Armas biológicas

"Nuestros científicos han desarrollado un arma horrible, que decidirá la guerra. Puede que hayamos abierto la caja de Pandora si no la contenemos bien, pero ¿no es la guerra un infierno de todos modos?"

Lee [76], pero no se lo muestres al adversario y no lo pongas en el tablero Legacy hasta que te lo digan.

Tu equipo sólo puede ganar si completas los dos **objetivos** siguientes **de la misión**:

- Ataca con gas biológico al menos una vez.

y

- Ocupa más de la mitad de los Fuertes restantes (es decir, no destruidos) con tu equipo.

Después de la batalla [77].

I.N.: 3

40

74 Briefing

Órdenes secretas adicionales para el jugador con tecnología "Blindaje III"

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Proporciona inteligencia crítica

"Tenemos información secreta sobre este barco que podría decidir la guerra. Llévalo a mar abierto. Defiende el barco a toda costa. Tienen exploradores al acecho".

- Durante la preparación, coloca el cañonero en un hexágono de río adyacente a la frontera del mapa.
  (🪖 Automa lo coloca en el hexágono de frontera del mapa más cercano a su siguiente unidad y lo mueve, para que llegue más rápido a otra frontera).

Misión:

- Si consigues conducir tu barco hasta un hexágono del río adyacente a otra frontera, ganas la partida.
- Revela esta carta cuando el barco entre en un hexágono que esté a 2 hexágonos de la iglesia con la torre vigía de la isla.

Si se ha completado: [XK] [77]

I.N.: 3

40

75 Evento

Date la vuelta cuando:

El Lanzador de Gas Venenoso ataca

(antes de tirar los dados)

Armas biológicas

- Si las Potencias Centrales lanzaron el ataque con gas [XD], si la Entente lo lanzó
  [XE].
- El jugador que lanzó el ataque con gas recibe un punto de deshonra.
- Pon [76] en el tablero Legacy.

76 Reglas

Ataque con gas biológico

- El Lanzador de Gas Venenoso dispara con gas venenoso biológico.
- Si una unidad sufre daños por un ataque con biogás, recibe marcadores de daño verdes, en lugar de los grises habituales.
- Al final del turno de un jugador, todas sus unidades con un marcador de daño verde reciben uno adicional. Todas las unidades terrestres (no aviones) en hexágonos adyacentes a unidades con marcadores de daño verdes (amigas o enemigas) se infectan y reciben un marcador de daño verde (si no lo tienen ya).
- *Nota: la reparación elimina los marcadores de daño verdes, igual que los grises*

77 Instrucciones

Secuelas

- Si las Potencias Centrales tienen más puntos de deshonra [XF], si la Entente tiene más deshonra, empate [XG]. En caso de empate, el equipo que esté en la pista tecnológica [Artillería] cuenta como el equipo con más deshonra.
- Recordatorio: El ganador coloca las banderas de su país en la línea de tiempo y un territorio en el tablero Legacy. Cada jugador puede añadir una nueva habilidad a uno de sus oficiales.
- La siguiente batalla comienza entonces con [78].

TRENCH CLUB
LEGACY
STOP
78
No abras ni mires estas cartas hasta que estés preparado para empezar tu 8ª batalla de la campaña de legado (verano de 1918).

Verano de 1917 - Ataque aéreo y cañones grandes

Si el mismo equipo está en la vía técnica de Artillería y en la de Aviación, uno de ellos debe cambiar ahora de vía técnica con el adversario que elija. Para ello, coloca una pegatina de bandera sobre la bandera del otro jugador en el campo superior de la pista tecnológica correspondiente. Ten en cuenta que esto sólo afectará al desarrollo de futuras unidades tecnológicas. Los jugadores conservan las unidades tecnológicas que ya tienen.

👥/🪖: Asigna jugadores en las pistas de [Blindaje] e [Infantería] [Artillería] y [Aviación] sólo para esta batalla.

El jugador con [Aviación] saca [80] [83]. El jugador con [Artillería] saca [81] [82].

Si la Entente está en la vía tecnológica [Artillería], entonces [XH]; si no, [XI].

[79] [84] [85]

No olvides empezar por un oficial.

79 Instrucciones

Mapa: Mapa de verano

Unidades de inicio (1 cada una)

Camión de transporte	Infantería pesada
Antiaéreo	Cañón de asalto/Obús
Infantería	Vehículo blindado
Infantería montada	Avión de combate

El jugador en la pista tecnológica [Aviación] obtiene las Unidades Técnicas de Aviación I, II, III, IV y las reparte en su equipo como desee.

El equipo en la vía tecnológica [Artillería] obtiene la Unidad Tecnológica de Artillería IV (Cañón Capital), la Unidad Tecnológica de Blindaje III (Cañonera), la Unidad Tecnológica de Infantería III (Capa de Minas) y 2 de sus otras Unidades Tecnológicas a elegir. Pueden dividir las unidades del equipo como deseen.

Si quedan menos de 5 fuertes sin destruir, añade miniaturas de fuerte (aleatoriamente) hasta que haya 5 en el tablero.

80 Aviación IV

Ataque
Terrestre avión
10
5
1
4
6
8
1
6
8
10
1 5 7 9 10 12
1 2 3 4 5 6

81 Artillería IV

0
Arma capital
5
3
5
7
1 4 6 8 10 13
1 2 3 4 5 6

82 Briefing

Para el equipo de la Pista Técnica de Artillería

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Ataque Capital con Armas de Fuego

"Puede que el frente esté atascado, pero con nuestra nueva artillería de largo alcance podemos disparar muy por detrás de la línea del frente e incluso impactar en su capital. Bombardeadles hasta el suelo, pero ocultad a toda costa nuestra artillería al reconocimiento aéreo enemigo".

Misión

- Destruye 5 fuertes con el cañón Capital antes de que lo encuentren y destruyan.

🪖 El Cañón Capital de Automa atacará un Fuerte cada ronda empezando por los enemigos, luego los neutrales y luego los propios.

Después de la batalla [86].

I.N.: 3

40

83 Briefing

Para el equipo de la Pista Técnica de Aviación

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Ataque aéreo - buscar y destruir

"Estos bastardos deben de esconder una novedosa artillería de largo alcance en alguna parte. Basándonos en el alcance y el calibre de los disparos que estamos observando, esta cosa debe ser enorme. Tienes que encontrarla y destruirla antes de que destruya nuestras fortificaciones. Tienes a toda nuestra fuerza aérea a tus órdenes".

Misión

- Encuentra y destruye el cañón Capital antes de que pueda destruir 5 fuertes.

🪖 Añade una nueva primera prioridad (superior a 1) a las prioridades de acción de todas las aeronaves: "Si aún no se ha descubierto el Cañón Capital, acércate lo máximo posible al siguiente marcador de inicio. Si está descubierto, atácalo o acércate lo más posible y ataca lo que haya en tu camino según las prioridades de acción."

Después de la batalla [86].

84 Reglas

Capital Gun Discovery

- No coloques el Cañón Capital durante la preparación de la partida. Después de que todos los jugadores hayan colocado sus unidades, rellena todos los hexágonos vacíos donde podrías colocar legalmente más unidades con hasta 12 fichas de inicio grises (boca abajo), es decir, completa los "círculos" con las fichas de inicio. El ① es la posición secreta del Arma Capital que sólo tú conoces.
- Hasta que se descubra el Cañón Capital, las unidades no pueden terminar su turno en un hexágono con una ficha de inicio gris (pero las naciones aliadas con el Cañón Capital pueden moverse a través de él).
- Si una unidad enemiga mueve a un hexágono adyacente a una ficha de inicio gris, da la vuelta al marcador. Si muestra el ①, sustitúyela por la miniatura de Cañón Capital y retira todas las demás fichas de inicio grises.

85 Reglas

El cañón Capital puede destruir Fuertes

- Los fuertes pueden ser destruidos por el Cañón Capital. Tira 1 dado para el ataque. El fuerte es destruido si el dado muestra un número >3.
- Un fuerte destruido recibe una pegatina de acuerdo, pierde su bandera de propiedad (si procede) y no puede ser entrado/conquistado.
- Si hay unidades en un fuerte cuando es destruido, huyen y se mueven a un hexágono adyacente a una salida.
- *Ten en cuenta que el Cañón Capital tiene un alcance ilimitado, por lo que puede impactar en cualquier fuerte del mapa. El Cañón Capital también puede atacar cuando aún no ha sido descubierto.*

86 Instrucciones

Secuelas

- El jugador con más deshonra descarta a uno de sus oficiales.
- Si las Potencias Centrales tienen más puntos de deshonra [XJ], si la Entente tiene más puntos de deshonra [XK] (si no lo has sacado ya antes).
- Si ambos equipos tienen la misma deshonra, el jugador de la pista tecnológica [Artillería] obtiene un punto de deshonra.
- Recordatorio: El ganador coloca las banderas de su país en la línea de tiempo y un territorio en el tablero Legacy. Cada jugador puede añadir una nueva habilidad a uno de sus oficiales.
- La siguiente batalla comienza entonces con [87].
- Como aviso: puedes jugar la próxima batalla con un jugador de 5th si quieres (pero no estás obligado).

TRENCH CLUB
LEGACY
STOP
87
No abras ni mires estas cartas hasta que estés preparado para empezar tu 9ª batalla de la campaña de legado (primavera de 1919).

Primavera de 1919 – EEUU entra en guerra

Si Entente tiene más deshonra [XL] de lo contrario [XM].

El jugador con menos deshonra (en el equipo aliado de EEUU) controla las fuerzas estadounidenses (o un jugador de 5th). Trátalas como una nación aparte. Su turno es inmediatamente posterior al del jugador que las controla. Si las fuerzas estadounidenses conquistan un fuerte, márcalo con un marcador rojo de experiencia.

El equipo no aliado con EEUU empata [89] [90] [93]. El equipo aliado con EEUU empata [91] [92].

Descarta la Unidad Técnica de Aviación I (Globo), la Unidad Técnica de Infantería II (Soldado de Escopeta), la Unidad Técnica de Blindaje I (Cañón Autopropulsado), la Unidad Técnica de Blindaje II (Tanque) y saca la Carta de Unidad América del sobre.

[88] [94] [95]

88 Instrucciones

Mapa: Mapa de invierno

Unidades de inicio (1 cada una)

Camión de transporte	Infantería pesada
Antiaéreo	Cañón de asalto/Obús
Infantería	Vehículo blindado
Infantería montada	Avión de combate
Tanque	

EEUU: Zapadores, Escopeta, Globo de Observación, Tanque Ligero, Cañón Autopropulsado. Utiliza la tabla de Unidades de EEUU de la cara "5". Durante la colocación, EEUU añade sus unidades a cualquier marcador(es) de inicio (boca abajo) de su equipo aliado.

El equipo no aliado con EEUU obtiene la Unidad Técnica de Blindaje IV (Tanque pesado), la Unidad Técnica de Infantería IV (Médico) y 2 de sus unidades técnicas anteriores que EEUU aún no haya utilizado. Pueden repartir las unidades entre los jugadores como quieran.

89 Infantería IV

Médico
5
3
1 3 5 7 8 10
1 2 3 4 5 6
Puede reparar una unidad propia adyacente por turno; el daño se elimina al final del turno; se aplican los costes de reparación normales

90 Blindaje IV

Tanque pesado
2
5
1
8
9
10
2 7 9 12 14 18
1 2 3 4 5 6

91 Zapadores

Zapadores
3
2
1
2
4
6
1 3 5 7 9 11
1 2 3 4 5 6
1x/

92 Briefing

Para el equipo
aliado de EEUU

TELEGRAM 144

TOP SECRET

¡Libera Europa!

"Las fuerzas americanas se han unido a nuestra buena causa para luchar contra la tiranía. Con estos refuerzos ahora podemos decidir la guerra. Están en inferioridad numérica. Lanza un ataque agresivo para aprovechar el impulso".

Misión

• Ocupa 8 Fuertes (👥 5 Fuertes).

Después de la batalla [96].

I.N.: 3

40

93 Briefing

Para el equipo
luchando USA

TELEGRAM 144

TOP SECRET

¡Devuélvelos al mar!

"Las fuerzas americanas han decidido intervenir en nuestros asuntos. ¡Dales una lección y haz que vuelvan al mar! Puede que tengan más tropas, pero son inexpertas y no disponen de la tecnología necesaria en una guerra tan moderna."

Misión

- Ocupa 7 Fuertes (👥 4 Fuertes).

o

- Destruye todas las fuerzas estadounidenses.

🪖 Automa dará prioridad a las fuerzas estadounidenses para los ataques.

Después de la batalla [96].

I.N.: 3

40

94 Reglas

Tierra en ruinas

- Los Fuertes destruidos pueden ser ocupados. No producen dinero, pero pueden utilizarse para reparar unidades.

95 Evento

Date la vuelta cuando:

El jugador que controla las fuerzas de EEUU ha perdido más unidades de EEUU que de su propia nación

Carne de cañón

- [XN]
- La nación que controla las fuerzas estadounidenses obtiene un punto de deshonra.
- El jugador que controla EEUU pierde su oficial utilizado en esta batalla. Rompe la carta de oficial y no vuelvas a utilizarla.

96 Instrucciones

Secuelas

- Si todas las fuerzas estadounidenses han muerto, la nación controladora obtiene un punto de deshonra.
- Recordatorio: El ganador coloca las banderas de su país en la línea de tiempo y un territorio en el tablero Legacy. Cada jugador puede añadir una nueva habilidad a uno de sus oficiales.
- Si el Evento [95] nunca ocurrió, dale [97] al jugador estadounidense.
- La siguiente batalla comienza entonces con [98].
- Como aviso: puedes jugar la siguiente batalla con un jugador de 5th (controlando las fuerzas de EEUU) si quieres (pero no estás obligado).

97 Oficial

George S. Patton

Capitán

Estados Unidos

Munición explosiva: Al atacar con un Tanque, vuelve a tirar todos los dados que no hayan impactado.

1x

∞

TRENCH CLUB
LEGACY
STOP
98
No abras ni mires estas cartas hasta que estés preparado para empezar tu 10ª batalla de la campaña de legado (verano de 1919).

Verano de 1919 – La decisión

Si el equipo que controló las fuerzas estadounidenses en la última partida tiene más deshonra ahora que el otro equipo [XO] [105], de lo contrario [99] (🪖: [99] [100]) y el jugador con la unidad técnica Soldado de asalto la descarta.

Nota: Podrás ganar 2 banderas de territorio en esta batalla final.

99 Instrucciones

Mapa: Mapa de verano

El equipo que controla las fuerzas estadounidenses es el "atacante", el otro equipo el "defensor".

Unidades iniciales: Cada nación selecciona 11 unidades de su carta de unidades y/o de sus unidades técnicas (no descartadas).

EEUU comienza con Soldado de Asalto, Zapadores, Soldado de Escopeta, Globo de Observación, Tanque Ligero, Cañón Autopropulsado. Utiliza el lado de la carta de unidades de EEUU que muestra "5".

El defensor coloca la ficha de mapa (del sobre) con un Fuerte en el mapa adyacente a los números de inicio 8, 9, 11 y añade su ficha de bandera al Fuerte. Roba [101][103]y coloca 3 torretas en los 3 puntos marcados de la ficha de mapa.

Incluye los marcadores de inicio 8, 9, 11 en los que recibe el defensor. A continuación, cada equipo baraja todos sus marcadores de inicio boca abajo y da 3 a cada jugador. Durante la preparación, EEUU añade sus unidades a cualquier marcador(es) de inicio (boca abajo) de su equipo aliado. El atacante roba [102].

[104]

100 Instrucciones

Instrucciones Automa

🪖Automa cuenta como "atacante".

Sustituye la prioridad de acción 3 del soldado de infantería por: ***"Avanzar hacia el fuerte en la ficha del mapa"***

Añade una nueva prioridad superior a 1a a las prioridades de acción de las unidades de combate cuerpo a cuerpo y de largo alcance y superior a 4 para los soldados de *a* pie: ***"Soldados de a pie enemigos que ocupen una trinchera en la casilla del mapa".***

101 Fortificación

Torreta del cañón
5
1-3
3
3
3
El alcance cuenta desde cualquier hexágono de Fuerte.
La Torreta se coloca en un Fuerte (inmediatamente o después; máx. 1 por Fuerte) y es controlada por el ocupante del Fuerte. No puede destruirse.

102 Briefing

Para el atacante

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Rompe sus posiciones

"Junto con nuestros aliados estadounidenses pondremos fin a esta guerra ahora. El enemigo se atrinchera y construye posiciones de defensa, pero le superamos en número con creces. Debemos derrotarles ahora antes de que fortifiquen sus posiciones".

Misión

- Conquista el Fuerte en la ficha del mapa.

Después de la batalla [108].

I.N.: 3

40

103 Briefing

Para el defensor

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Mantén la línea

"Con la ayuda de las fuerzas estadounidenses, el enemigo nos supera en número, pero esto no significa nada. Hemos construido fuertes líneas de defensa. Más hombres enemigos sólo significarán más carne de cañón para nuestros cañones. Mantened la línea y dejad que vengan!"

Misión

- Ocupa 7 Fuertes (🪖 5 Fuertes).

(Nota: Si el enemigo conquista el fuerte de la ficha del mapa, pierdes)

Después de la batalla [108].

I.N.: 3

40

104 Reglas

Zanjas

- Se aplican las Reglas de las trincheras.

Ruinas del fuerte

- Los Fuertes destruidos pueden ocuparse igual que los Fuertes normales.
- Los Fuertes destruidos no pueden reparar unidades y no producen dinero.

105 Instrucciones

EEUU lucha como nación independiente

Las fuerzas estadounidenses juegan como un equipo independiente de 3rd . Haz que las fuerzas de EEUU sean controladas por un jugador de 5th o utiliza las reglas en solitario para las acciones de EEUU. En cada turno, otro jugador es responsable de ejecutar la acción en solitario para las fuerzas estadounidenses. Si hay ambigüedad en las acciones, este jugador debe elegir por las fuerzas estadounidenses. Sin embargo, elige siempre opciones que se aproximen lo más posible a la esencia de la acción de la tabla de acciones y la acción que sea más ventajosa para las fuerzas estadounidenses (por ejemplo, hacerles el menor daño, infligirles el mayor daño, etc.).

[106]

106 Instrucciones

Mapa: Mapa de verano

El jugador que tenga la unidad técnica Soldado de asalto la descarta.

Unidades de inicio

Cada nación selecciona 11 unidades de su tabla de unidades y/o de sus unidades tecnológicas (no descartadas). Los jugadores pueden intercambiar cartas de tecnología dentro de su equipo.

EEUU comienza con Zapadores, Escopeta, Globo de Observación, Tanque Ligero, Cañón Autopropulsado, Soldado de Asalto. Utiliza el lado de la tabla de unidades de EEUU que muestra "5 ".

Colocación: Después de que todos los jugadores hayan colocado sus unidades, EE.UU. puede colocar sus unidades en el hexágono que elija (una unidad en el centro, todas las demás a su alrededor).

[107] [94]

107 Briefing

TELEGRAM 144

TOP SECRET

Caos

"¡Qué caos en el campo de batalla! ¿Quién está ahora en qué bando? Parece que todos luchan contra todos. ¿Por qué no se ocupan estos americanos de sus propios asuntos? Disparad en cuanto os vean. Quien no está con nosotros, está contra nosotros".

Misión para las Potencias Centrales/ Entente:

- Ocupa 7 Fuertes (🪖 5 Fuertes).

Misión para EEUU:

- Ocupa 4 Fuertes.

Después de la batalla [108].

I.N.: 3

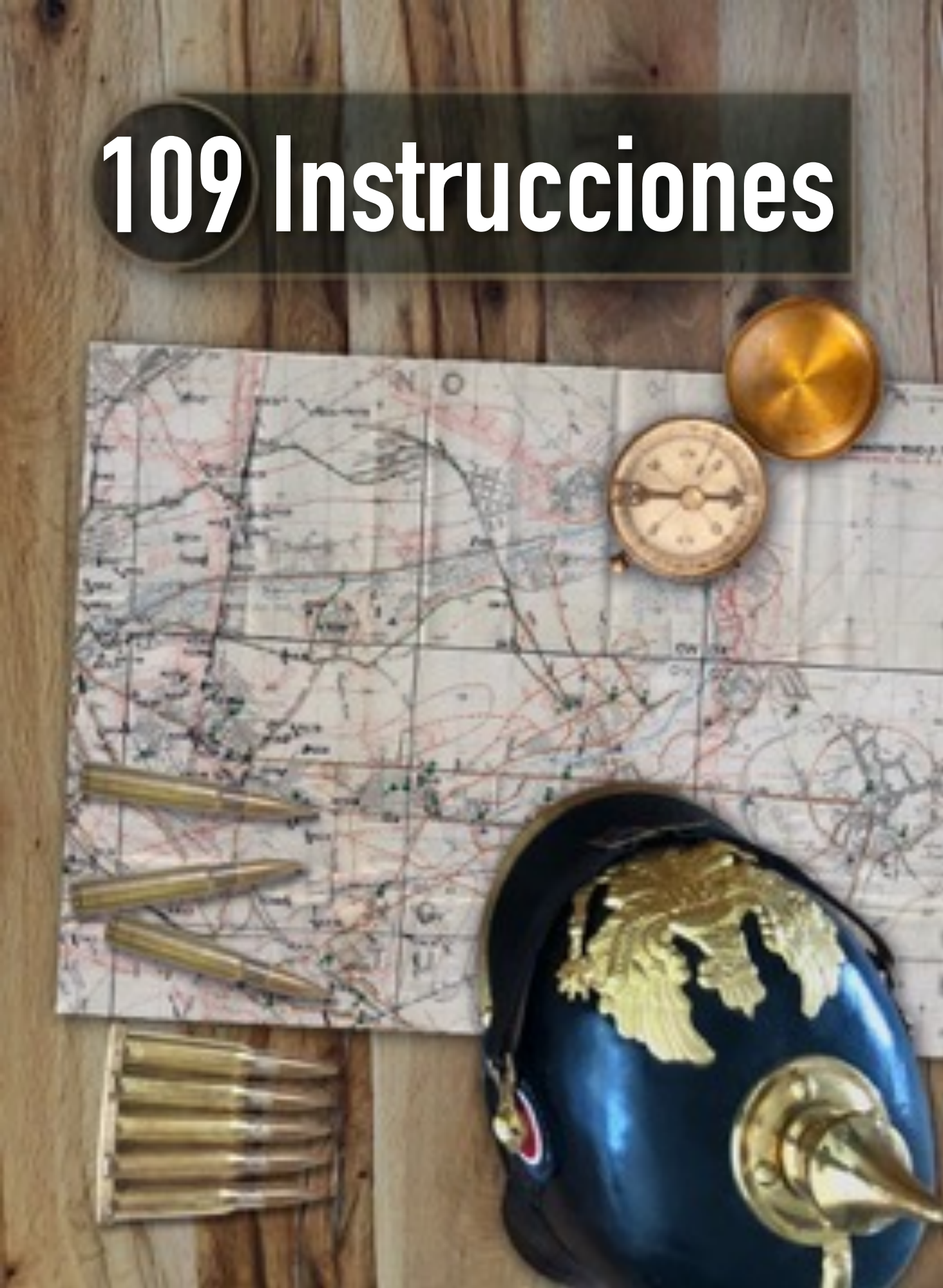
40

108 Instrucciones

¡La guerra ha terminado!

- El ganador coloca 2 pegatinas de bandera en la línea de tiempo y dos pegatinas de bandera en los territorios del tablero Legacy. Si has capturado una capital, **no** saques [111]/[112].
- Se ha firmado un Armisticio. ¡La guerra ha terminado! Si tu equipo ha capturado una capital enemiga, has ganado. En caso contrario, cuenta los números de valor del territorio ocupado en el Mapa del Legado, debajo de las pegatinas de tu mapa. Gana el equipo con el número más alto.
- Si la Entente es la vencedora [109], si las Potencias Centrales Centrales [110].

109 Instrucciones



¡Victoria de la Entente!

"¡Se ha ganado la guerra! Desfiles de la victoria en París y Londres!"

- Si el equipo Entente tiene **menos** deshonra, cuenta tu número de victorias:
  - Si ambos equipos ganan 5 batallas cada uno [ZC]
  - De lo contrario [ZB]
- Si el equipo Entente tiene **más o igual** deshonra, entonces cuenta tu número de victorias:
  - Si tu equipo ganó 5 o 6 batallas [ZC]
  - De lo contrario [ZD]

[113]

110 Instrucciones

¡Victoria de las Potencias Centrales!

"¡Se ha ganado la guerra! Desfiles de la victoria en Berlín y Viena!"

- Si el equipo de las Potencias Centrales tiene **menos** deshonra, cuenta tu número de victorias:
  - Si ambos equipos ganan 5 batallas cada uno [YC]
  - De lo contrario [YB]
- Si el equipo de las Potencias Centrales tiene **más o igual** deshonra, entonces cuenta tu número de victorias:
  - Si tu equipo ganó 5 o 6 batallas [YC]
  - De lo contrario [YD]

111 Instrucciones

¡Victoria de la Entente!

"Les hemos apuñalado justo en el corazón. ¡Hemos capturado su capital! La guerra ha terminado. Desfiles de la victoria en París y Londres".

- Si el equipo de las Potencias Centrales tiene **menos deshonra** [ZA], de lo contrario [ZE].

[113]

112 Instrucciones

¡Victoria de las Potencias Centrales!

"Les hemos apuñalado justo en el corazón. ¡Hemos capturado su capital! La guerra ha terminado. Desfiles de la victoria en Berlín y Viena".

- Si el equipo de las Potencias Centrales tiene **menos deshonra** [YA] , de lo contrario [YE].

[114]

113

Ya está. Ya está. Espero que hayáis tenido un gran viaje jugando a este juego. Firma este certificado como recuerdo de esta experiencia que habéis vivido juntos.

Certificado

Enhorabuena por tu épica victoria en la Entente Cordiale. Se te ha concedido la más alta condecoración.

_____
Fecha de hoy

_____
Jugador francés

_____
Jugador británico

_____
Jugador alemán

_____
Jugador de Austria

114

Ya está. Ya está. Espero que hayáis tenido un gran viaje jugando a este juego. Firma este certificado como recuerdo de esta experiencia que habéis vivido juntos.

Certificado

Enhorabuena por tu épica victoria para las Potencias Centrales. Se te ha concedido la más alta condecoración.

_____
Fecha de hoy

_____
Jugador alemán

_____
Jugador de Austria-Hungría

_____
Jugador francés

_____
Jugador británico