TRENCH CLUB

En Trench Club asumes el mando de ejércitos inmersos en una gran 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 enviar a tus tropas al combate y tomar fortificaciones estratégicas.

Los ejércitos de Alemania y Austria-Hungría son aliados contra Francia y Gran Bretaña. En partidas de dos jugadores, cada uno comandará ejércitos de facciones distintas: Potencias Centrales o Entente. Además, solo se usa la mitad del tablero de juego (bien la mitad con los números de inicio 1-6, bien la mitad con los números de inicio 7-12).

Una de las facciones vence si consigue tomar 9 de los 14 fuertes (5 de 7 en partidas de dos jugadores), si destruye al enemigo, o si éste se rinde (el caso más común).

Las unidades
Cada jugador cuenta con 11 unidades diferentes. La mayoría de unidades de un mismo tipo poseen potencia de ataque y capacidad defensiva similares, aunque su aspecto sea diferente según al país que pertenezcan. Si es tu primera partida, comienza colocando las miniaturas sobre la hoja 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: También hay miniaturas de ***Obús*** alemán y británico y de ***Cañón de asalto*** francés y austro-húngaro. No son necesarias para una partida estándar de escaramuza.)
- Cada país posee una unidad propia, indicada en la parte inferior derecha de la hoja de unidades

Las Reglas: A continuación se incluyen dos versiones de las reglas de juego:

- **Resumen - guía de inicio rápido:** Si juegas por primera vez, puedes comenzar y las propias reglas te guiarán a través del primer turno. 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.
- **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.

También hay un resumen en una hoja aparte ("Referencia rápida") y un vídeo tutorial en *trench-club.com* (enlace directo al vídeo en el código QR de la derecha).

GUÍA DE INICIO RÁPIDO: comienza a jugar inmediatamente

Preparación del juego

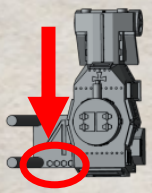
Sentaos alrededor de la mesa de manera que los jugadores de la misma facción no se sienten uno junto al otro y colocad a mano vuestros tableros de unidades. Todos los jugadores toman sus 11 unidades y las dividen en 3 grupos (ejércitos) a su elección. (Recomendación para jugadores novatos: 1er Ejército: Infantería montada, Vehículo blindado, Avión; 2º Ejército: Infantería, Tanque, Cañón de asalto/Obús, Antiaéreo; 3er Ejército: el resto). Un jugador comienza, 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 por turnos 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. El alcance de movimiento de una unidad depende de su velocidad (indicada en la hoja de unidades y la miniatura) y del terreno hacia el que se mueve. Una casilla de campo abierto consume 1 punto de movimiento, una carretera 0.5, y un bosque 1.5. Las unidades aéreas vuelan y por lo tanto ignoran el terreno: cada casilla consume 1 punto de movimiento.



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 6 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).

Último movimiento: 0.5 →

Contacto con el enemigo: Las unidades que se mueven cerca del enemigo deben ser cautelosas: 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 sólo tienen que moverse hacia una casilla de entrada (izquierda o derecha) 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 enemigas. Cuando controlas un fuerte, tus unidades pueden entrar en él y sólo les costará 0.5 puntos de movimiento.

Tomar fuerte: Turno completo →

Entrar a un fuerte propio 0.5 →

Entradas (x) al Fuerte y todas las casillas desde las que se puede tomar (o entrar si ya está bajo tu control).

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, o Lanzador de gas. Estas unidades están indicadas con el icono en la hoja de unidades.

Primero, las unidades entran al Transporte una tras otra en su turno de movimiento normal. Subir a un transporte cuesta 0.5 puntos de movimiento, independientemente del terreno (campo abierto, bosque...) en el que se encuentre el camión.

0.5 →

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

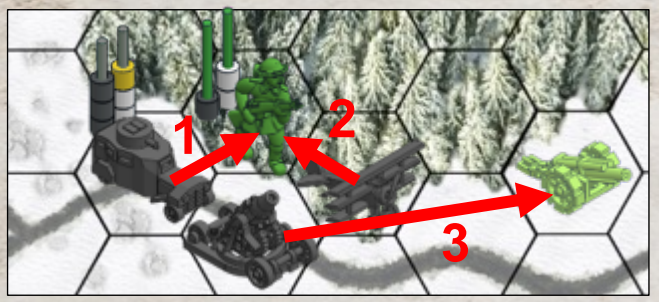
Continúa jugando: El primer jugador mueve sus unidades.

Fase 2: Declaración de ataques

Ahora debes anunciar qué unidades atacarán a qué unidades. Deben declararse todos los ataques antes de ejecutarlos y no se puede cambiar el orden o los objetivos de los ataques declarados. Si una unidad puede o no atacar a otra depende de su alcance, indicado en la hoja de unidades. (Nota: Artilleros antitanque y Gran Berta presentan los iconos especiales 1-2 y . Puedes ignorarlos si juegas por primera vez o buscar su significado en la página 11).

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, Antiaéreos, Infantería pesada, y Cañoneros. (Esto viene indicado en la hoja de unidades con el icono de la nube).



Ejemplo: Se declara orden y objetivos de los ataques. Primero el Vehículo blindado ataca a la Infantería, seguido del Avión. Finalmente, el Mortero ataca al Obús.

Continúa jugando: El primer jugador ahora declara sus ataques.

Fase 3: Batallas

Ahora los ataques anunciados se resuelven uno a uno y 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, Antiaéreo, Infantería pesada, y Cañoneros pueden devolver el fuego (siempre y cuando se produzca un ataque cuerpo a cuerpo).

Ejemplo: La Infantería 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 en función del daño (marcadores grises) 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. Sólo la unidad atacante (no la defensora) puede lanzar dados adicionales en combate cuerpo a cuerpo:

Ataque de flanco: 2 dados rojos adicionales, si otra de tus unidades y con posibilidad de atacar (aunque no tiene porqué) está en una casilla adyacente a la unidad defensora.

Ataque envolvente: 3 dados rojos adicionales, si al menos otras dos de tus unidades y con posibilidad de atacar (aunque no tiene porqué) se encuentran en casillas adyacentes a la unidad defensora; o bien si otra de tus unidades y con posibilidad de ataque se encuentra en la casilla opuesta a la unidad atacante.

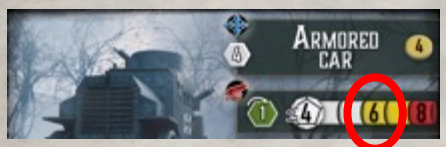
Ejemplo: El Vehículo blindado obtiene 2 dados rojos adicionales cuando ataca a la Infantería, porque realiza un Ataque de flanco junto con el Avión de combate

3. Ahora tira los dados y determina los impactos. Éstos dependerán de la experiencia en combate de las unidades y figuran en la Hoja de unidades.

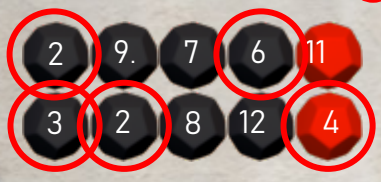
Experience:

(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.

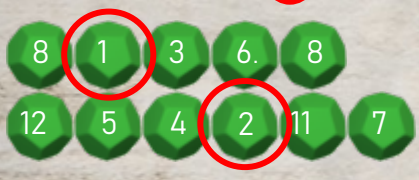


Vehículo blindado alemán (Veterano) impacta con ≤6



→ 5 hits

Infantería británica (Recluta) impacta con ≤2



→ 2 hits

4. Ahora determina el daño que resulta de los impactos recibidos, también indicado en la Hoja de Unidades. Las unidades defensoras en terreno boscoso pueden atrincherarse y se aplica la fila marcada con el icono. Las unidades atacantes no se benefician de terreno, y siempre reciben el daño indicado 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 daño y experiencia. Si una unidad daña a otra unidad en combate, gana 1 punto de experiencia. Si destruye una unidad, gana 2 (en total).

Example: The Armored Car gets 1 damage and 1 experience. The Infantry gets 2 damage and 1 experience.

Este combate ha terminado y es momento de resolver el siguiente ataque.

Continúa jugando: Ahora resuelve todos los combates uno a uno.

Fase 4: Transacciones monetarias

Por cada fuerte controlado al final del turno recibes 1.

Después de cobrar, se pueden reparar las unidades que hayan comenzado su turno en un fuerte. El coste fijo de reparación es de 2 bonos de guerra y se eliminan todos los puntos de daño.

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

Fin del turno

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

Continúa jugando: Ahora al segundo jugador mueve sus tropas.

Ahora el resto de jugadores desarrollan sus turnos en sentido horario. La facción que primero consiga tomar 9 fuertes (5 en partidas de dos jugadores) se alzará con la victoria. Sin embargo, es habitual que una facción se rinda antes de que esto suceda.

(Para un juego más corto, véase la página 11).

DALE
2017

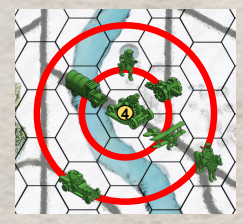
Preparación de la partida

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 la hoja 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.

Gran Bretaña y Austria-Hungría agrupan sus unidades en ejércitos.

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 sólo una de sus fichas grises y despliega las unidades correspondientes (un ejército) en la casilla 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, pueden desplegarse unidades en estas casillas, aunque no es obligatorio.

Se da la vuelta a las fichas y se despliegan los ejércitos.



Una vez que todas las casillas disponibles están ocupadas, se continúa por el "anillo" exterior. Se pueden desplegar unidades 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 despliega 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 podéis comenzar la partida.

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. Combate
4. Transacciones monetarias: Cobrar dinero, reparar y, reclutar de unidades

Regla especial para la primera ronda:

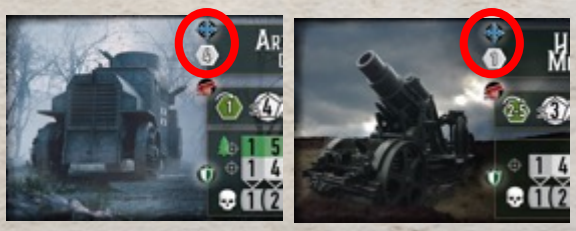
4 jugadores: Para que el jugador inicial no parta con demasiada ventaja, durante la primera ronda sólo podrá dar órdenes a las unidades de uno de sus tres ejércitos (a su elección). El segundo jugador también jugará su primer turno con tan solo un ejército. El tercer jugador con dos, y el cuarto podrá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

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, cada jugador podrá dar órdenes a las unidades de todos sus ejércitos.

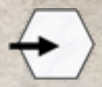
Fase 1 del turno: Mover tropas

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

Las unidades se mueven a distinta velocidad, tal como se indica en la hoja de unidades. Por ejemplo, un Vehículo blindado (velocidad 4) es más rápido que un Mortero (velocidad 1).

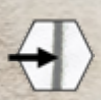


La distancia que puede cubrir una unidad en su turno depende no sólo de su velocidad sino también del terreno hacia el que avanza. Desplazarse a una casilla de campo abierto consume 1 punto de movimiento, mientras que hacerlo a una casilla de carretera sólo consume 0.5 puntos. Un Vehículo blindado, con 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.

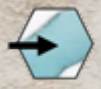


Desplazarse a campo abierto requiere 1 punto de movimiento. Cráteres, árboles aislados, rocas, etc. tienen únicamente finalidad decorativa y el terreno se sigue considerando campo abierto.

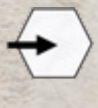
Desplazarse a terreno boscoso consume 1.5 puntos de movimiento. Casillas con un árbol aislado no se consideran bosque, sino campo abierto.



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.



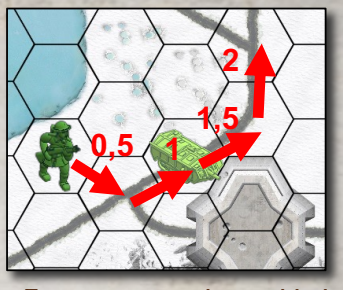
Los soldados de a pie (Infantería, Infantería montada, Infantería pesada, Artilleros antitanque) pueden vadear ríos y lagos. Moverse a una casilla con agua cuesta un turno completo, independientemente de la velocidad de la unidad. Mientras la unidad está en el agua, no puede ni atacar ni defenderse.



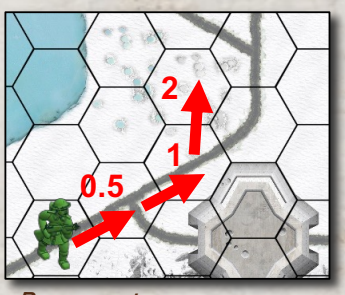
Excepción: Si a una unidad le restan 0.5 puntos de movimiento al final de su turno, puede moverse a una casilla de campo abierto. (Motivo: De no ser así, se formarían convoyes bloqueando las carreteras).

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

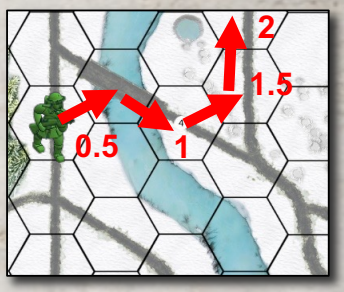
En campo abierto



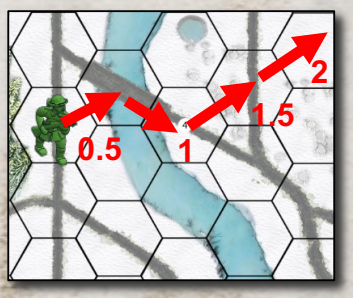
En carretera sobre unidad aliada



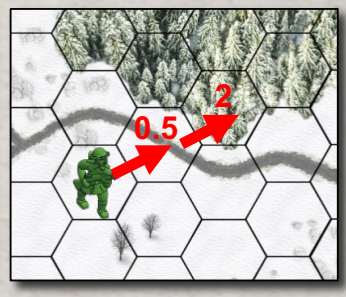
Por carretera y campo abierto



"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

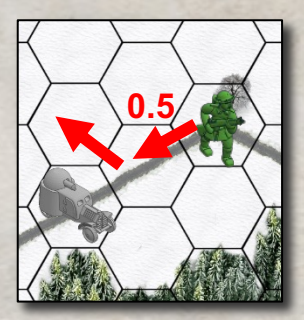
Aclaraciones:

- 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 aliadas, pero no por casillas en las que haya unidades enemigas. Esto aplica también a unidades aéreas.
- Las unidades aéreas no pueden sobrevolar los fuertes.
- Cada casilla aplica sólo un tipo de terreno, aunque la ilustración muestre elementos diferentes. Se considerará el terreno más obviamente representado en cada casilla. La única excepción son los puentes, que cuentan como carretera para unidades terrestres y como agua para las embarcaciones.

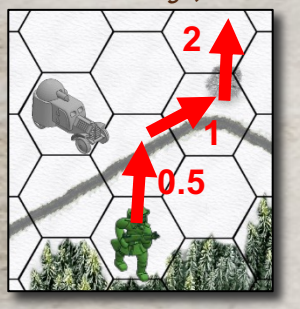
Contacto con el enemigo

Cuando una unidad se ve amenazada por la proximidad del enemigo, 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:

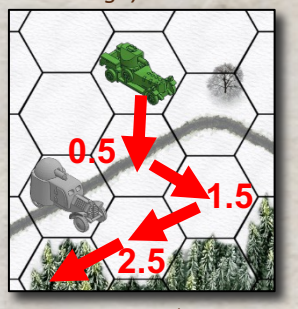
Fin del turno (dos contactos seguidos con el enemigo)



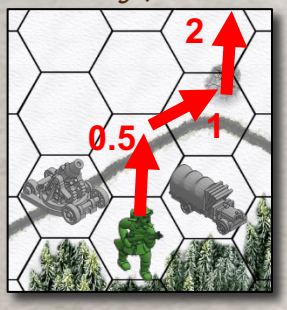
Fin del turno (dos contactos seguidos con el enemigo)



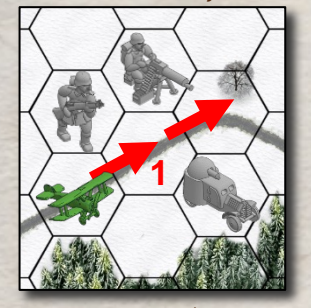
No termina el turno (sólo un contacto con el enemigo)



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 (Howitzer), Mortero, Artilleros antitanque, Gran Berta, Lanzador de gas. Estas unidades están indicadas con el icono .

Las unidades suben 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 Transporte.

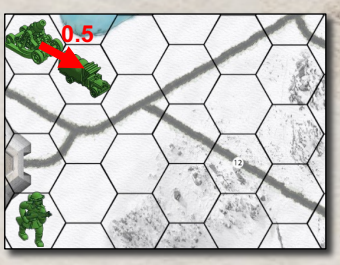
A continuación, el Transporte lleva a cabo su turno de movimiento. Finalmente, todas las unidades transportadas se despliegan en casillas libres adyacentes (nunca en otro Transporte o en un fuerte). Se debe seguir esta secuencia al pie de la letra. Es decir, una unidad no puede subirse al camión mientras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

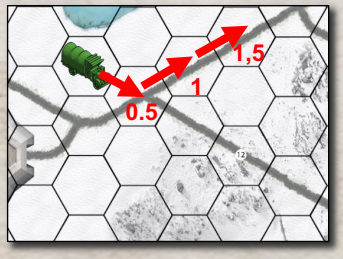
Los camiones de Transporte que salgan de un fuerte siempre lo harán vacíos (sin transportar unidades).

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

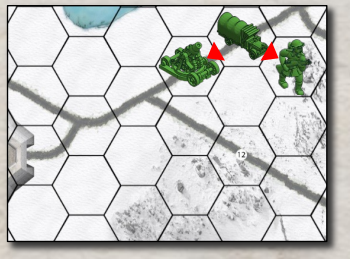


1. El Mortero sube al Transporte

2. La Infantería sube al Transporte



3. El Transporte se mueve con las



4. El Transporte descarga las unidades en las casillas adyacentes vacías

Tomar y entrar en 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. No importa desde qué casilla adyacente se realice este movimiento. 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.

Turno completo Tomar fuerte; sólo soldados de a pie

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 tomado por el enemigo.

No se pueden tomar fuertes controlados por jugadores aliados.

Entradas (x) de un fuerte and Casillas desde las que se puede tomar un fuerte (o entrar a él si lo ya lo controlas y está marcado con tu bandera)

Notas: "Así es, eso significa que..."

- ...los fuertes no pueden "defenderse" por las unidades en su interior, ni "ser atacados" desde el exterior (sólo conquistados). Esto se debe a que los fuertes son inexpugnables y los ataques serían un suicidio. Sin embargo, si el enemigo consigue acercarse a la entrada trasera, puede tomar el fuerte fácilmente con lanzallamas, gas venenoso, y granadas de mano. Fort Doaumont, cerca de Verdún, recibió el impacto de más de 400.000 proyectiles en 1916, permaneciendo prácticamente intacto. Sin embargo, fue capturado varias veces, por la infantería francesa y alemana alternativamente. Una vez, incluso por accidente, cuando una compañía alemana se vio bombardeada por fuego amigo de artillería y tomó el fuerte sin haberlo planeado, buscando refugio.
- ...no tiene sentido dejar unidades en un fuerte (a menos que desees repararlas en el turno siguiente)
- ...si uno de tus soldados de a pie y un soldado enemigo están frente a la(s) entrada(s) de un fuerte, se crea una situación de ***bloqueo***: cualquiera que entre el primero, será aniquilado por el siguiente en entrar y conquistar el fuerte.

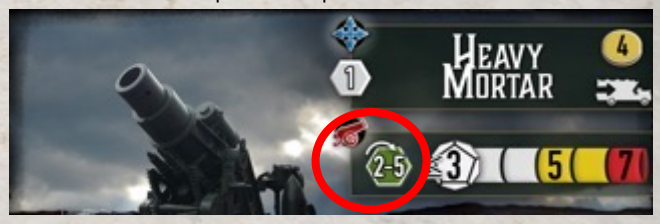
Entrada en fuertes propios
Cualquier unidad (no sólo soldados de a pie) puede entrar en un fuerte controlado por su país, pero no a uno controlado por las fuerzas aliadas. Moverse a la casilla de entrada de un fuerte requiere 0.5 puntos de movimiento. No hay límite para el número de unidades que pueden 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".

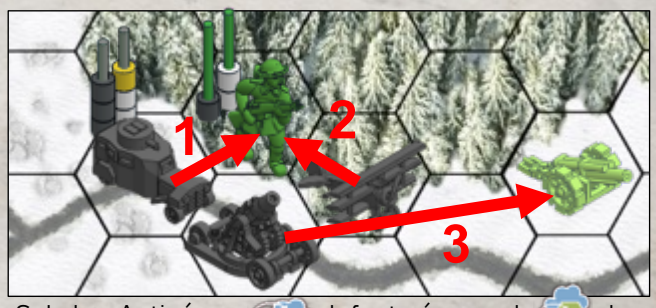
0.5 Entrar a un fuerte propio

Fase 2 del turno: Declarar ataques

Una vez se han completado todos los turnos de movimiento (tomar 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 ("Combate"), 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 el primer combate, 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 2-5, 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 Antiaéreos 13, Infantería pesada 1 y las unidades aéreas 1 pueden atacar a una unidad aérea (o devolverles el fuego si éstas atacan en combate cuerpo a cuerpo). Esto se indica mediante el icono de la nube en la hoja de unidades, donde se señala el alcance.

Fase 3 del turno: Combate

Una vez se han declarado todos los ataques, comienza el combate. Cada ataque se produce siempre como un encuentro 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.
En el ejemplo anterior, el primer combate 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.

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

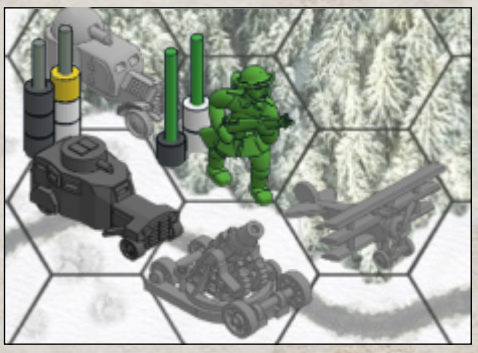
- **Ataque de flanco:** Se produce cuando una unidad ataca en combate cuerpo a cuerpo y otra unidad del mismo país y con posibilidad de atacar (alcance 1, aunque no es necesario que ataque), se encuentra en una casilla adyacente a la unidad atacada.

- **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).

En el ejemplo: El Vehículo blindado alemán tiene 3 puntos de daño y por lo tanto ataca con 8 dados de combate. 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 austríaco tampoco cuenta, ya que los ataques de flanco y envolvente se producen únicamente por unidades de un mismo país, no aliadas.

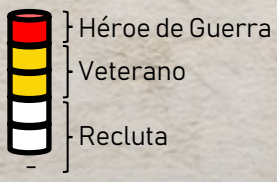
La infantería británica tiene 1 punto de daño por lo que contraataca con 11 dados.

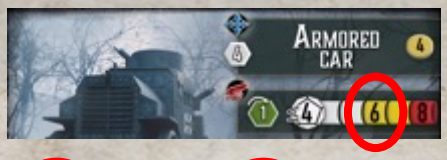


5. Ahora, atacantes y defensores lanzan al mismo tiempo el número de dados determinado.

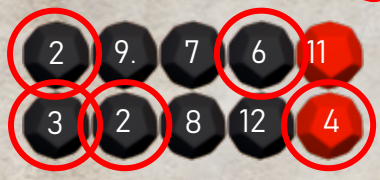
A continuación, se determina el número de impactos según lo indicado en la hoja de unidades. Para ello se comprueba la experiencia en combate de las unidades. Todas las unidades comienzan el juego sin experiencia, pudiendo adquirirla en sucesivas batallas. Con 0, 1, o 2 puntos de experiencia, la unidad tiene el rango de "Recluta" (blanco), con 3 o 4 puntos, el de "Veterano" (amarillo), y a partir de 5 puntos de experiencia el rango de "Héroe de Guerra" (rojo) (ver tabla resumen). En la hoja 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).

Experience:



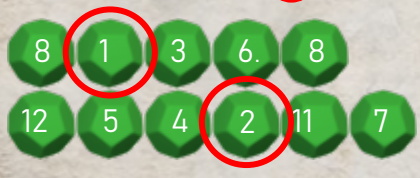


Vehículo blindado alemán (Veterano) impacta con ≤6



→ 5 impactos

Infantería británica (Recluta) impacta con ≤2



→ 2 impactos

6. Ahora se determinan 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. Esta bonificación no aplica a unidades que ataquen, independientemente del terreno desde el que ataquen.

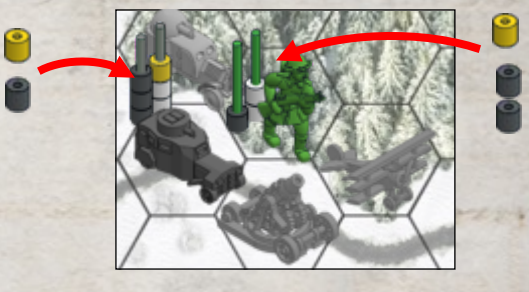
El Vehículo blindado recibe 2 impactos de la Infantería, lo cual causa 1 punto de daño (para causar 2 puntos de daño serían necesarios 4 impactos)

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. Ahora se distribuyen los puntos de daño. 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).

- Unidad enemiga dañada: +1 Experiencia
- Unidad enemiga destruída: +2 Experiencia



El Vehículo blindado alemán recibe 1 punto 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.

Este combate ha terminado y se pasa a resolver el próximo encuentro.

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, justo como en el combate anterior.

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 al siguiente encuentro. Para ello, los jugadores implicados en cada combate anuncian los impactos causados, p. ej.: "*Mi Vehículo blindado consigue 7 impactos*".

Fase 4 del turno: Transacciones monetarias

Por cada fuerte controlado, cada jugador obtiene 1 al final de su turno. Se pueden hacer transferencias a los aliados, pero por cada una de estas transacciones se pagará 1 al banco.

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 de 2 . 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 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 reclutar más unidades abonando los costes indicados en la hoja de unidades (X).

Fíjate que la infantería cuesta 2 y tiene dos puntos de movimiento, mientras que la Infantería montada cuesta 3 y tiene tres puntos de movimiento. Aparte de eso, ambas unidades son idénticas.

Cuando reclutas una unidad de Fuerzas Especiales, no sabes cuál se te asignará. Roba una carta boca abajo para una unidad de Fuerzas Especiales al azar. Sin embargo, si una facción tiene menos unidades y controla menos fuertes que el enemigo, puede elegir la unidad de Fuerzas Especiales que recluta.

Las unidades reclutadas se despliegan en cualquiera de los fuertes bajo tu control (y el Cañonero en cualquier casilla de agua).

Nota: Si te quedas sin miniaturas de unidades, puedes utilizar fichas con clips de sujeción. Recomendamos no permitir más de 2 unidades del mismo tipo por jugador.

Fin del turno

Ahora es el turno del siguiente jugador.

Victoria

Gana la facción que primero ocupe 9 fuertes (5 en partidas de dos jugadores). Sin embargo, generalmente una de las facciones se rinde antes de que eso ocurra.

Para acortar el tiempo de juego, también puedes establecer la condición de victoria en 7 fuertes ocupados (4 en partidas de dos jugadores). En este modo, los artilleros antitanque no pueden conquistar fuertes neutrales o enemigos.

Miscelánea

Cronómetro:
Se recomienda el uso de un temporizador para limitar el tiempo de los turnos en las fases 1 (Mover tropas) y 2 (Declarar ataques), haciendo así el juego más fluido y emocionante.

Iconos especiales en la hoja de unidades

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 combate, 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 la hoja de unidades; si el dado marca 7-12, impacta en la casilla inicialmente seleccionada. Si Gran Berta es "Veterana" (marcador amarillo) su disparo impacta en casillas adyacentes sólo con 1-3. Si Gran Berta es "Héroe de guerra" (marcador rojo), siempre impacta allí donde apunta.

Los valores de ataque contra **tanques** (incluyendo tanques genéricos o específicos de Francia y Gran Bretaña).

Valores de ataque contra **soldados de a pie** (Infantería, Infantería montada, Infantería pesada, Artilleros antitanque).

Alcance ilimitado, es decir, sobre cualquier casilla del mapa.

Ataque de área: afecta a todas las casillas en este patrón. Tira los dados de ataque sólo una vez y aplica su resultado a todas las casillas.

La unidad puede construir una trinchera o una carretera/puente que abarque 2 hexágonos una vez por turno (antes o después de su movimiento) en lugar de atacar. Uno de los 2 hexágonos debe estar adyacente a la unidad. No se puede construir bajo unidades enemigas, fuertes o trincheras ocupadas por el enemigo.

Nota: Es posible que algunos de los símbolos anteriores solo se utilicen en "Trench Club: Legacy".
¡Divertíos jugando! Para preguntas sobre las reglas, pistas y trucos, etc. Visitad *trench-club.com*

“Trincheras” – reglas para modo experto

Esta variación de las reglas introduce las trincheras como un tipo de terreno aparte.

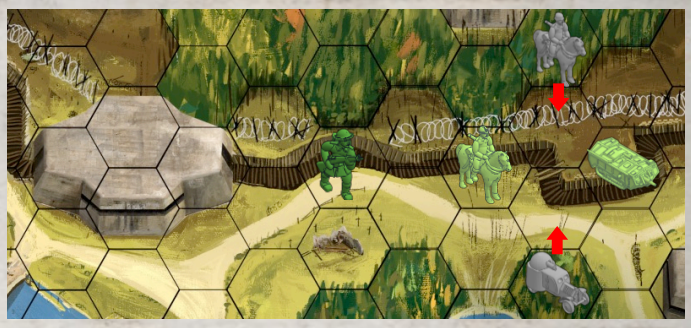
Movimiento: Sólo los soldados de a pie (Infantería, Infantería montada, Infantería pesada, Artilleros antitanque) y los tanques (y, por supuesto, las unidades aéreas) pueden moverse en las casillas de trincheras.

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 la misma. A diferencia de los fuertes, las trincheras las mantiene una facción, por lo que las unidades aliadas también pueden parapetarse en ellas. 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 hacia 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).

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 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 ( ).

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.



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 a cuál de las dos unidades atrincheradas atacan. En cualquier caso, tanto la Infantería británica como la francesa devuelven los disparos a sus atacantes. Las unidades atrincheradas reciben el daño indicado en la tabla de daños de los tanques en terreno boscoso ( ), tal y como figura en la hoja de unidades.

Juega sin dados *(solo “Trench Club Legacy”)*

Si no te gusta tirar dados, puedes usar cartas en su lugar. Esto producirá el mismo resultado, así que un jugador puede usar dados y otro cartas en la misma batalla (partida). Por cada combate, roba una de las 10 cartas de dados y consulta en la tabla el número de impactos que recibe la unidad atacada. Cada carta incluye un indicador en su parte superior izquierda, que da una idea de la efectividad del ataque.

Daño y ataque de flanco/envolvente

Valor de ataque

	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	0	0	1	1	1	2	2	3	3
	0	0	1	1	2	2	3	3	5
	0	1	1	2	3	3	4	5	6
	0	1	1	2	3	3	4	5	6
	1	1	2	2	4	4	5	6	7
	0	1	1	3	3	4	5	6	8
*	1	1	2	3	5	5	7	7	9
	1	1	2	4	4	6	7	8	9
*	1	2	3	4	6	6	8	9	11
*	1	2	3	4	5	7	8	9	11

Ejemplo: un Vehículo blindado (ataque: ≤4) con 2 de daño y ejecutando un ataque de flanco producirá 2 impactos, lo cual no es gran cosa.

Configurar

El juego en solitario se configura como un juego de 2 jugadores. Elige qué nación controlarás tú y qué nación controlará el Automa. El Automa comienza con todas las unidades de su tabla de unidades, excepto el Camión de Transporte de tropas (10 unidades). Añade tropas en función del nivel de dificultad elegido:

- **Fácil:** sin añadidos.
- **Estándar:** 1 Vehículo blindado adicional
- **Difícil:** 1 Vehículo blindado extra + 1 Infantería extra
- **Exceso:** 1 Unidad específica de país extra + 1 Infantería montada extra

Distribuye las 6 fichas de localización iniciales como en el juego estándar para 2 jugadores, y alterna la colocación de unidades entre tú y el Automa. Para determinar cuántas y qué tipo de unidades se distribuyen en cada una de las 3 fichas de localización boca abajo de la Automa, pon primero todas las fichas de unidades militares de esa nación en una taza o bolsa opaca. Cuando des la vuelta a la primera ficha de localización inicial del Automa, saca 4 fichas de la taza. Coloca la miniatura correspondiente a la primera en el número y las siguientes alrededor en el sentido de las agujas del reloj, empezando por arriba. Procede del mismo modo para la segunda ficha de ubicación inicial. Para la tercera ficha de ubicación inicial, saca todas las fichas militares restantes de la taza. Inicia el juego siguiendo la regla [1 - 2 , 2 - 3], como en la página 5.

Prioridades de las acciones (mover/atacar)

Cada una de las unidades del Automa se mueve/ataca. Empieza por los soldados de infantería, luego otras unidades de combate cuerpo a cuerpo (todas las unidades que tengan alcance=1), luego todas las unidades de largo alcance (alcance >1). Sigue la tabla "Prioridad de acción". Intenta actuar según el orden de prioridad más alto. Intenta hacer primero la prioridad "1". Si no es posible, pasa a la "2", luego a la "3", etc. hasta que puedas cumplir el orden. Entonces, si hay varias opciones que cumplirían todas este orden, pasa a las letras para elegir la correcta. Empieza por la "a". Si esto sigue dejando múltiples opciones, entonces añade "b", luego añade "c", etc., hasta que reduzcas las opciones dejando sólo una. Si el orden sigue siendo ambiguo o no está claro, haz una elección al azar.

Unidades de compra

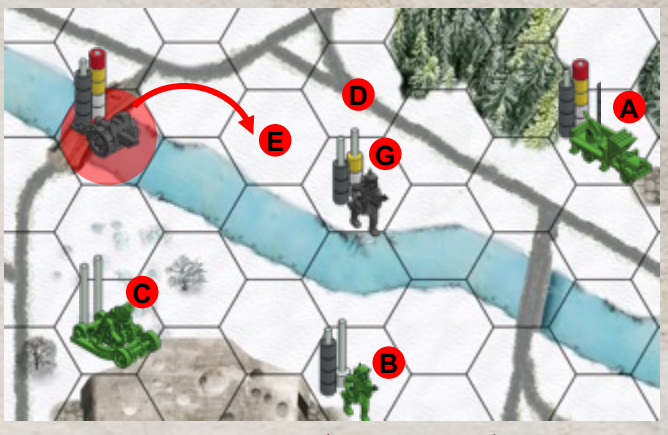
Al final del turno, la Automa comprará nuevas unidades. Si la Automa tiene menos de 2 soldados a pie, comprará **Infantería Montada**. De lo contrario, comprará un **Vehículo blindado** (si ya tiene 2 y elegiste restringir las unidades a 2 de cada tipo, comprará Cañón de asalto/Obús y, a continuación, una unidad al azar).

La unidad comprada se coloca en el Fuerte que tenga la unidad enemiga más cercana a ella (pero ningún soldado de a pie enemigo adyacente a la entrada del Fuerte). Si varios Fuertes tienen la misma distancia más cercana a una unidad enemiga, elige el que tenga más unidades igualmente cercanas, y luego el que tenga la segunda, tercera, etc. unidad enemiga más cercana.

Ejemplos

Ejemplo: Prioridad de acción para el Tanque alemán

- La prioridad 1 puede cumplirse. Hay suficientes enemigos que el Tanque puede alcanzar.
- 1a no se puede cumplir. La unidad Ⓐ no puede ser alcanzada. La unidad Ⓑ no puede ser destruida, ya que necesitaría 8 impactos y el Tanque sólo hará 6 impactos.
- 1b puede cumplirse. Tanto Ⓒ como Ⓓ no pueden disparar de vuelta.
- Entre estas dos opciones, elige Ⓓ como objetivo (por 1d), porque el Mortero pesado tiene un valor de ataque inferior (≤3) al del Antiaéreo (≤4).
- Movimiento: El Tanque podría atacar a este objetivo desde los hexágonos Ⓔ y Ⓕ. Ninguno de ellos es un bosque (por b), pero Ⓔ es el más cercano a tu siguiente unidad Ⓖ (por c), así que el Tanque se mueve allí.



Ejemplo: Prioridad de acción para el Cañón de asalto alemán

- Se puede cumplir la Prioridad 1. Hay suficientes enemigos que el Cañón de asalto puede alcanzar.
- 1a puede cumplirse. El Cañón de asalto hará 5 impactos, lo que es suficiente para destruir las unidades Ⓐ o Ⓑ. Para elegir entre Ⓐ o Ⓑ comprobamos 1b y seleccionamos Ⓑ como objetivo.
- Movimiento: Este objetivo puede alcanzarse desde múltiples posiciones. El Cañón de asalto permanecerá en/junto a una carretera (por a). La condición b deja las posiciones Ⓓ y Ⓔ, que están ambas a 3 hexágonos del siguiente enemigo. Ambas posiciones están también igualmente cerca de tu próxima unidad Ⓖ (por c). La unidad se moverá a Ⓔ ya que está más cerca de su posición original (por 1d).

REGLAS DE SOLO - Prioridades de acción

Nota: En las acciones siguientes, "tú" se refiere al Automa, "enemigo" al jugador humano. Salvo que se indique lo contrario, las distancias "más cerca"/"más lejos" se miden en puntos de movimiento consumidos, no en hexágonos (por ejemplo, bosque cuenta como 1.5). Si tienes varias unidades del mismo tipo (por ejemplo, 2 Obuses) mueve primero la que pueda cumplir una acción de mayor prioridad.

I. Soldados de a pie

Secuencia: Infantería → Infantería montada → Infantería pesada → otros

1. Conquistar Fuerte (si no hay ningún soldado enemigo a pie adyacente a las entradas de este Fuerte)
2. Muévete a un hexágono adyacente a la entrada de un Fuerte neutral/enemigo (si no hay ya otro de tus soldados de infantería adyacente a una entrada de ese Fuerte, a menos que también haya un soldado de infantería enemigo adyacente a una entrada de ese Fuerte).
   a. Muévete lo más lejos posible de la unidad enemiga más cercana
3. Muévete hacia un neutral/tu fuerte que el soldado de infantería pueda alcanzar en 2 turnos
   a. Muévete a un hexágono desde el que puedas alcanzar la entrada del fuerte en el próximo turno
   b. Muévete lo más lejos posible de la unidad enemiga más cercana
   c. Muévete más cerca de la entrada del Fuerte
   d. Múdate a un bosque
4. Muévete hacia la unidad enemiga y atácala si puedes destruirla
5. Muévete hacia una unidad enemiga que no pueda responder al fuego y atácala
6. Muévete hacia la entrada del fuerte neutral/enemigo más cercano
7. Sigue las prioridades de acción de las unidades de combate cuerpo a cuerpo

II. Unidades de combate cuerpo a cuerpo

Secuencia: Por precio unitario más alto (Avión → Tanque → otros Tanques (por ejemplo, Mark I) → Vehículo blindado → otros)

1. Muévete hacia el enemigo y atácale. Selecciona el objetivo de la siguiente manera:
   a. Unidad enemiga que puedes destruir con este ataque
   b. Unidad enemiga que no puede disparar
   c. Sólo aviones: Unidad enemiga más alejada del Antiaéreo enemigo
   d. Unidad enemiga con el valor de ataque más bajo
   e. Unidad enemiga más cara
   f. Unidad enemiga menos experimentada
2. Acércate lo máximo posible al objetivo más prioritario (como arriba)

Movimiento: Si hay varios hexágonos desde los que puedas cumplir igualmente la prioridad de la orden, muévete al hexágono...

a. Sólo aviones: lo más lejos de la Antiaérea enemiga
b. con un bosque
c. más cercano a tu próxima unidad
d. más cercano a tu posición original (es decir, de donde procedía la unidad)

III. Unidades de largo alcance

Secuencia: Por menor alcance (Cañón de asalto/Obús → Antiaéreo → Mortero pesado → otros)

1. Muévete dentro del alcance y ataca al enemigo; Selecciona el objetivo como se indica a continuación:
   a. Unidad enemiga que puedes destruir con este ataque
   b. Soldado de a pie adyacente a la entrada neutral/de tu fuerte
   c. Unidad que ya ha sido atacada por otra unidad este turno (fuego de apoyo)
   d. Unidad enemiga más cara
   e. Unidad enemiga más experimentada
2. Muévete lo más cerca posible (número de hexágonos) del objetivo de mayor prioridad (como arriba).

Movimiento: Si hay varios hexágonos desde los que puedas cumplir igualmente la prioridad de la orden, muévete al hexágono...

a. en la carretera o junto a ella
b. más alejado (número de hexágonos) del siguiente enemigo
c. armario (número de hexágonos) a tu siguiente unidad
d. más cercana a tu posición original (es decir, de donde procedía la unidad) en puntos de movimiento, y luego en hexágonos

Combate

A diferencia del jugador humano, el Automa no tiene fase de "Declarar ataques". Cada unidad ataca justo después de moverse. Las unidades Automa nunca obtienen bonificaciones por flanco/rodeo y no tiran dados. Hacen una cantidad fija de impactos, en función de su daño y experiencia:

0-2 de daño:	• Impacta según el valor de ataque de la unidad (por ejemplo, 6 para un Tanque) • +2 impactos por cada nivel de experiencia (veterano/amarillo y héroe de guerra/rojo)
3-5 daños:	• Impacta según la mitad (redondeado al alza) del valor de ataque de la unidad (por ejemplo, 2 para un Obús). • +1 impactos por cada nivel de experiencia

Jugador cooperativo

Coop funciona igual que en solitario. Divide tus unidades entre los dos jugadores. Utiliza las unidades de la nación aliada para un jugador (por ejemplo, un jugador francés, el otro británico). Durante el despliegue, cada jugador recibe 1 marcador de inicio boca abajo sólo para sus unidades. El marcador de inicio boca abajo 3rd puede compartirse, de modo que ambos jugadores pueden colocar unidades allí. Los fuertes y las monedas se comparten.

Infantería: las unidades de infantería se pueden entrenar y equipar a bajo coste, pero no pueden equipararse en batalla contra armamento moderno. Sin embargo suelen ser unidades decisivas en cualquier conflicto, ya que pueden conquistar fortificaciones enemigas. La Infantería Montada se caracteriza por su alta velocidad y es especialmente adecuada para tomar posiciones remotas valiéndose del factor sorpresa. La infantería pesada está equipada con ametralladoras y granadas, lo que les otorga gran potencia de fuego; pueden tomar fortificaciones y atacar aeronaves.
Al comienzo de la Gran Guerra, la caballería aún galopaba hacia el enemigo armada con lanzas y espadas, lo que no resultó especialmente efectivo contra las ametralladoras. Pronto los caballos sólo se emplearían como medio de transporte para la infantería regular, que combatía desmontada. La ametralladora alemana MG 08/15 (introducida en 1908, más desarrollada en 1915) se extendió tanto que el término "08/15" (***Nullachtfuffzehn***) todavía se usa hoy en alemán como sinónimo de "común" o "estándar".

Mortero pesado: El mortero pesado se caracteriza por su largo alcance. Debido a esta característica y incapacidad de atacar a corta distancia, el mortero pesado debe colocarse detrás de la línea del frente para proporcionar fuego de apoyo y de barrido. Determinar la ubicación de los cañones de artillería enemigos sólo era posible de manera muy aproximada y mediante la tecnología de medición de sonido, es decir, considerando las diferencias de tiempo de tránsito del sonido desde dos posiciones diferentes. Por lo tanto, era casi imposible devolver el fuego. Tres cuartas partes de todas las lesiones en la Primera Guerra Mundial fueron causadas por la metralla de los proyectiles de artillería. En el apogeo de la guerra del gas en 1918, en promedio, una de cada tres granadas usadas estaba llena de gas venenoso.

Vehículo blindado: El vehículo blindado es un automóvil o tractor modificado para uso bélico. Su alta velocidad, así como su fuerte potencia de fuego, combinados con unos costes de producción contenidos, hicieron de los vehículos blindados la piedra angular de las unidades de motorizadas. El primer vehículo blindado se presentó al emperador Francisco José I en 1906, quien, al ver que su caballo se asustaba de él, inicialmente detuvo el proyecto.

Tanques: Los tanques o carros de combate son las unidades más resistentes. Gracias a su alta potencia de fuego pueden atravesar fácilmente las líneas enemigas, y su blindaje pesado los hace difíciles de destruir. Debido a los altos costes de producción, la cantidad de tanques en el campo de batalla es muy limitada. Las Potencias Centrales no se centraron en el desarrollo de tanques, usando más tanques capturados a la Entente capturados que propios. Esto se representa en el juego con el tanque Schneider (Austria-Hungría), que en realidad es un desarrollo francés. Los primeros tanques no solo fueron temidos por el enemigo. Por ejemplo, en el interior del tanque A7V alemán 26 hombres (incluidos un cuidador de palomas mensajeras y un responsable de señales de giro) se hacinaban a temperaturas de hasta 70°C y debían soportar un ruido ensordecedor.

Tanque Renault Ft-17: El Renault Ft-17 francés es un tanque tan rápido como potente y se ubica entre el Vehículo blindado y el Tanque pesado en términos de velocidad, potencia de fuego y blindaje. Después de la Primera Guerra Mundial, los Ft-17 que aún estaban en servicio se emplearon contra Alemania en la Segunda Guerra Mundial, y, aquellos que sobrevivieron a los primeros choques, fueron capturados por los alemanes y utilizados contra Rusia y más tarde en Normandía contra la fuerza expedicionaria aliada.

Carro blindado Mark I "***Female***": El Mark I "***Hembra***" es un tanque británico que, a diferencia del "***Macho***", sólo está equipado con ametralladoras y no con cañones. Por lo tanto, tiene el blindaje y la velocidad de un tanque normal, pero la potencia de fuego de un Vehículo blindado. Las orugas del Mark I aún no podían controlarse por separado, sino que ambas iban siempre en línea recta. Para cambiar de dirección empleaba una rueda estabilizadora en la parte trasera, lo que proporcionaba una maniobrabilidad lamentable. A menudo también tenía una cobertura de malla de alambre para protegerlo de las granadas que le arrojasen.

Gran Berta: El Gran Berta fue el arma de artillería más pesada del Imperio Alemán. Tiene el mayor poder de penetración que se conoce y un alcance terriblemente largo. Sin embargo, esto es a expensas de su precisión. No era raro que los proyectiles de Gran Berta cayesen sobre tropas amigas en la línea del frente debido a la gran dispersión de su disparo. Gran Berta podía disparar proyectiles de 42 cm de calibre y hasta una tonelada de peso a 10 km de distancia.

Artilleros antitanque: al igual que el Imperio Alemán, Austria-Hungría se centró principalmente en desarrollar armas antitanque en lugar de sus propios blindados. Los artilleros antitanque fueron un oponente temible en el combate a corta distancia y también podían efectuar ataques de largo alcance con sus cañones. Especializados en combate contra carros enemigos, era ahí donde desarrollaban su máxima eficacia. Sin embargo, no fueron tan efectivos contra Vehículos blindados debido a la velocidad de éstos. Las primeras unidades antitanques aún no tenían cañones, sino rifles de gran calibre ("mata elefantes") con los que los tiradores intentaban disparar al conductor a través del blindaje relativamente delgado de los primeros tanques.

Cañón ferroviario: el Cañón ferroviario alcanzaba una gran precisión y estaba dotado de una alta potencia de fuego, aunque su movilidad era escasa y limitada a las vías férreas. Normalmente era necesario construir vías expresamente para mover estos cañones. Además, no tenían alcance direccional lateral, por lo que tenían que girar en curvas trazadas en las vías para apuntar a izquierda y derecha. En el juego, el Cañón ferroviario puede moverse sin vías, aunque muy lentamente.

Aviones de combate: Los aviones de caza de la Primera Guerra Mundial tenían muy poca potencia de fuego, pero una importancia estratégica que no debe subestimarse. Dado que la mayoría de las tropas terrestres estaban indefensas contra los aviones, incluso pequeñas escuadras de aviones de combate pueden bloquear el avance de ejércitos enteros. Gracias a su alta velocidad y alcance, también son adecuados para atacar posiciones de artillería ubicadas tras las líneas enemigas. Los aviones solo pueden ser atacados por unidades antiaéreas, Infantería pesada, Cañoneros y otras unidades aéreas. Los primeros aviones de combate todavía eran muy primitivos y, en lugar de bombas, arrojaban clavos de acero a las tropas terrestres manualmente (las llamadas "flechas voladoras").

Dirigibles: Los dirigibles were the first air units that could drop large bomb loads on ground troops. Although they were equipped with machine guns for air defense, they were not very effective in air combat due to their sluggish maneuverability.
Al comienzo de la guerra, las aeronaves apenas eran vulnerables. Volaban más alto que los aviones de la época y unos pequeños agujeros de bala en el globo de hidrógeno no les molestaron mucho. Eso pronto cambió con la introducción de municiones incendiarias..

Campos de minas (minador): El minador puede colocar minas terrestres que destruyen inmediatamente a una unidad enemiga cuando entra en contacto con ellas. Las minas antipersona clásicas fueron bastante inusuales en la Primera Guerra Mundial. Durante la llamada “guerra de trincheras”, era más habitual que equipos de zapadores cavaran túneles bajo las trincheras enemigas, montañas o pueblos enteros, y los llenaran de cargas explosivas. ¡La explosión de uno de estos túneles en Francia fue tal que el estruendo se pudo 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.

REFERENCIA RÁPIDA

Fases del turno:

- **Mover Tropas**
- **Declarar ataques**
- **Combate**
- **Cobrar dinero** — 1 por fuerte
- **Reparar unidades** — La unidad debe comenzar su turno en el fuerte
- **Reclutar unidades** — Coloca una unidad en cualquier Fuerte propio

Mover tropas

Sólo cuentan las casillas objetivo

1	Campo abierto
0.5	Carretera; se pueden "cortar curvas"
1.5	Bosque
Turno com-pleto	Río; sólo soldados de a pie
Turno com-pleto	Tomar fuerte; sólo soldados de a pie
0.5	Entrar a un fuerte propio
0.5	Subir al camión de transporte

Excepción::

0.5	Último movimiento

Contacto con el enemigo:

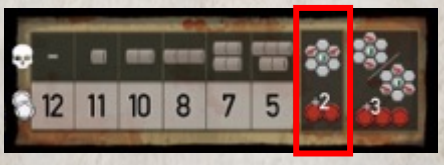
Unidad en contacto con enemigo se mueve de nuevo a una casilla en contacto con el enemigo **→ movimiento finaliza** (El enemigo debe ser capaz de atacar)

Combate

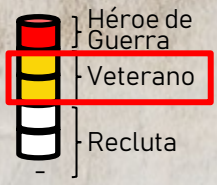
Atacante y defensor tiran los dados simultáneamente

1. Daño → Número de dados:

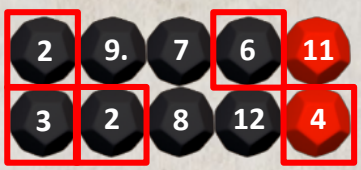
2. ¿Ataque de flanco/envolvente? (sólo atacante)



3. Experiencia → Probabilidad de impactos

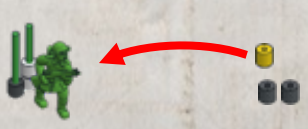


4. Lanzamiento de dados → número de impactos



5. Impactos → Daño (bonificación de terreno sólo para el defensor)

6. Colocar marcadores (daño, experiencia)



Enemy unit damaged: +1 Experience

Enemy unit destroyed: +2 Experience