

ACES & ARMOR



En Aces & Armor, diriges a tu ejército en una gran ofensiva de la Segunda Guerra Mundial para asegurar la victoria de Alemania o de los Aliados (Estados Unidos "EEUU" y la Unión Soviética). Dirige a tus tropas en la batalla y apodérate de las instalaciones de producción para dominar el campo de batalla.

Los jugadores de dos facciones Alemanas juegan juntos contra los jugadores de EEUU y la Unión Soviética. Con sólo 2 jugadores, un jugador juega con una de las dos facciones Alemanas y el otro con EEUU o la Unión Soviética, y sólo utilizas la mitad del tablero de juego (la mitad del mapa que muestra los números de inicio 1-6 o la mitad que muestra 7-12). Tu equipo gana si 6 de las 10 Fábricas están ocupadas por tu equipo (o 4 de 5 en partidas de dos jugadores).

Las Unidades: Cada jugador comienza con 6 tipos de unidades diferentes. Las facciones son asimétricas, por lo que cada una tiene unidades diferentes. Cuando juegues por primera vez, te recomendamos que empieces colocando tus miniaturas en las Hojas de unidades para aprender qué miniatura corresponde a cada tipo de unidad de la Hoja.

Las unidades se clasifican en 4 armas: Infantería, Tanques, Artillería y Aviación.



Número de jugadores

4 jugadores: Cada jugador utiliza 1 conjunto de unidades de su facción (6 unidades por jugador), o 2 conjuntos para una partida más larga.

3 jugadores: Como arriba, pero un jugador juega con dos facciones aliadas entre ellas.

2 jugadores competitivos: Cada jugador elige una facción enemiga entre ellas. Utiliza sólo la mitad del mapa (tablero de juego): distribuye únicamente las fichas de inicio con los números 1-6 (o 7-12) y sólo se pueden conquistar las fábricas de este lado del tablero de juego. Cada jugador comienza con 1 conjunto de unidades de su facción (6 unidades por jugador), o 2 conjuntos para una partida más larga.

2 jugadores cooperativos: Cada jugador elige una facción aliada entre ellas y empiezan con 1 conjunto cada uno de las unidades de su facción (6 unidades por jugador). Elige una facción enemiga al azar para el Automático y haz que empiece con 2 conjuntos de unidades de dicha facción. Puedes utilizar la mitad del mapa como se indica más arriba o el mapa completo.

Solitario (1 jugador): Elige una facción y comienza con 1 conjunto de unidades (o 2 para una partida más larga). Elige una facción enemiga al azar para el Automático con 1 conjunto de unidades (o 2 para una partida más larga). Utiliza sólo la mitad del mapa como se indica más arriba.

Nota: Si eres un jugador experimentado, prueba diferentes configuraciones de inicio, por ejemplo, haz que cada jugador empiece con 1 conjunto completo de unidades más 4 unidades (elegidas en secreto) de un segundo conjunto.

También hay una útil descripción general de las reglas ("Referencia Rápida") en el reverso de este libro de reglas y un vídeo de "cómo jugar" en aces-and-armor.com (enlace directo al vídeo en el código QR de la derecha).



Atención al cliente: ¿Falta algo o está dañado? Ponte en contacto con info@pkb-games.com

Puedes encontrar una lista de los componentes del juego, preguntas frecuentes sobre las reglas, etc. en aces-and-armor.com

Preparación del juego

Los jugadores deben distribuirse por la mesa de forma que dos jugadores aliados no se sienten uno al lado del otro (orden de los asientos, por ejemplo, Alemania facción 1 - EEUU - Alemania facción 2 - Unión Soviética). Cada jugador coge su Hoja de unidades y la coloca delante de él. Cada jugador coloca 1 conjunto de unidades de su facción delante de él (6 unidades por jugador) - o 2 conjuntos para una partida más larga (12 unidades por jugador).

Baraja las 12 fichas grises numeradas (6 si juegas sólo con la mitad del mapa) y repártelas boca abajo entre los jugadores (3 para cada jugador). Los jugadores no deben mirar aún sus fichas. A continuación, cada jugador distribuye sus unidades entre las 3 fichas boca abajo. Un jugador puede distribuir sus unidades como quiera, por ejemplo, distribuir las uniformemente o poner todas las unidades en una ficha y dejar las demás vacías.



EEUU y Alemania distribuyeron sus unidades. Las unidades de cada ficha representan un ejército.

Ahora cada jugador tira un dado. El jugador con el número más alto empieza a colocar sus unidades en el mapa. Para ello, da la vuelta a una de sus fichas grises y coloca las unidades asignadas a esa ficha (un ejército) en la zona del tablero que coincida con el número de la ficha. Para ello, primero colocan una unidad directamente sobre el número del tablero y las demás unidades en un círculo a su alrededor. Si alguno de los hexágonos alrededor del número es agua, pueden colocar unidades en él, pero no están obligados a hacerlo.



Si todos los hexágonos adyacentes alrededor del número están llenos (o los hexágonos de agua donde no quieres colocar una unidad), empieza a llenar los hexágonos a su alrededor (en un segundo "círculo").

Ahora es el turno del siguiente jugador (en el sentido de las agujas del reloj). También da la vuelta a 1 de sus 3 fichas y coloca las unidades en el tablero. Así sucesivamente hasta que cada jugador haya dado la vuelta a sus 3 fichas y colocado sus unidades en el tablero. Ahora comienza el juego propiamente dicho.

Secuencia de juego

Ahora se vuelven a tirar los dados para ver quién va primero. El jugador con el número más alto comienza su turno. Cada turno se divide en 4 fases. El primer jugador realiza su turno con las 4 fases, luego los siguientes jugadores realizan sus turnos uno tras otro (en el sentido de las agujas del reloj).

Fases del turno:

1. Mover Tropas
2. Declarar Ataques
3. Combate
4. Transacciones Monetarias: recaudar dinero, reparar unidades, comprar unidades

Característica especial en la primera ronda:

- **4 jugadores:** Para que el jugador inicial no tenga demasiada ventaja, realiza su primer turno con sólo 1 (de libre elección) de sus 3 ejércitos. El segundo jugador también realiza su primer turno con sólo 1 ejército, el tercer jugador con 2 y el cuarto jugador con los 3 ejércitos. A partir de la segunda ronda, cada jugador puede utilizar todas sus unidades en cada turno.
[1 - 1 - 2 - 3]
- **2 jugadores:** Si juegas con 2 jugadores, el primer jugador realiza su primer turno con sólo 1 (de libre elección) de sus 3 ejércitos, y luego el segundo jugador realiza su primer turno con sólo 2 de sus ejércitos. En la segunda ronda, el primer jugador toma su turno con los 2 ejércitos restantes y luego el segundo jugador con sus 3 ejércitos. A partir de la tercera ronda, cada jugador puede jugar su turno con todas sus unidades.
[1 - 2, 2 - 3]

Fase 1 del turno: Movimiento

En la fase de movimiento, el jugador activo puede mover sus unidades (una tras otra). Si lo desea, puede decidir no mover determinadas unidades.

Cada tipo de unidad tiene una velocidad individual. Se indica en la Hoja de unidades. Por ejemplo, una Infantería Móvil (velocidad 5) es más rápida que una Infantería Regular (velocidad 3).



La distancia a la que puede moverse una unidad depende no sólo de su velocidad, sino también del hexágono de terreno al que se desplaza. Por ejemplo, moverse a terreno estándar consume 1 punto de movimiento, pero moverse a una carretera sólo consume 0,5 puntos de movimiento. Una Infantería Móvil con velocidad 5 podría moverse 5 hexágonos en terreno estándar, pero 10 hexágonos en una carretera. Sólo cuenta el hexágono objetivo, es decir, adónde quieres ir, no dónde estás parado/de dónde vienes.



1

Moverse a un hexágono de terreno estándar requiere 1 punto de movimiento. Los cráteres, árboles aislados, piedras, casas, trincheras, etc. del mapa son sólo decorativos y el terreno sigue contando como terreno estándar.



1.5

Moverse a un hexágono de bosque requiere 1.5 puntos de movimiento. Sólo los bosques densos de coníferas cuentan como terreno forestal, no los hexágonos con, por ejemplo, un único árbol decorativo.



0.5

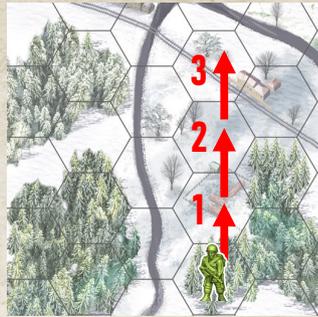
Moverse a un hexágono con una carretera o un puente requiere 0,5 puntos de movimiento. No tienes que seguir el curso de la carretera, sino que también puedes moverte a través de una carretera. Mientras aparezca una carretera en el hexágono al que te mueves, sólo cuesta 0,5 puntos moverte a ese hexágono (sin importar de dónde vengas).



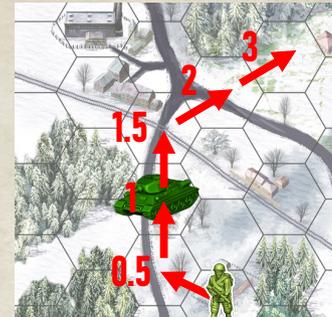
Turno entero

Las unidades de Infantería (Infantería, Infantería Móvil, Infantería Mecanizada) pueden cruzar ríos y lagos. Moverse a un hexágono de agua cuesta un turno de movimiento completo, independientemente de la velocidad de la unidad. Mientras la unidad está en el agua, no puede atacar ni defenderse (contraatacar).

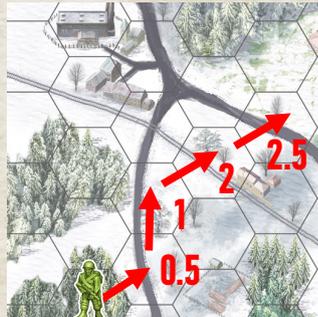
Ejemplos de movimiento de una Infantería (puntos de movimiento: 3), contando los puntos de movimiento consumidos por cada movimiento



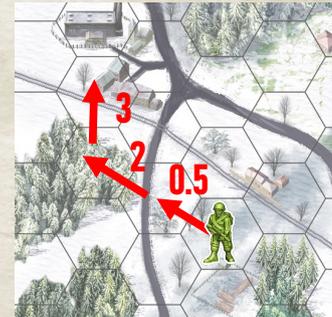
En terreno estándar



Por carretera sobre una unidad aliada



Por carretera y terreno estándar. La unidad decide detenerse ahí.



Por carretera y bosque



Hacia un río (sólo Infantería)

Comentarios

- Las unidades aéreas, por supuesto, no se ven afectadas por el terreno mientras vuelan. Cada hexágono cuesta 1 punto de movimiento.
- Cada unidad debe realizar su movimiento a la vez. No puede mover otra unidad entre medias y luego reanudar su movimiento.
- Las unidades no están obligadas a agotar sus puntos de movimiento (es decir, si una unidad puede moverse 3 hexágonos, puede moverse sólo 2 hexágonos si lo deseas).
- Puedes moverte a través/sobre unidades amigas o aliadas, pero no a través/sobre unidades enemigas o fábricas enemigas/neutrales (esto también se aplica a las unidades aéreas).
- Cada hexágono sólo tiene un tipo de terreno y es el más obvio de la ilustración. Por ejemplo, si en un hexágono hay una carretera, pero también un par de árboles, el hexágono se considera una carretera y no un bosque.

Fábricas

Las fábricas son importantes en el juego como condición de victoria y porque pueden producir nuevas unidades y reparar las existentes. Al principio de la partida, todas las fábricas son neutrales. Si te cuesta distinguir las fábricas en el mapa, coloca las fichas de fábrica en el tablero para destacarlas.



Ocupar una fábrica

Sólo la Infantería (Infantería, Infantería Móvil, Infantería Mecanizada) puede mover a un hexágono de fábrica neutral o enemigo. Pueden hacerlo incluso si hay una unidad enemiga en el hexágono de fábrica. Si una unidad de Infantería mueve sobre una fábrica neutral o enemiga, ocupa la fábrica (y establecerá instalaciones de producción). Moverse sobre una fábrica neutral/enemiga para ocuparla, llevará el turno de movimiento completo de la Infantería. Es decir, la Infantería necesita comenzar su turno de movimiento ya en un hexágono adyacente a la fábrica para poder ocuparla. Cuando una Infantería ocupa una fábrica, no puede atacar en ese turno.

Cuando ocupes una fábrica, si hay una unidad enemiga en ella, elimínala del juego. Si hay una ficha de bandera enemiga en la fábrica, retírala. Coloca tu propia ficha de bandera en la fábrica. La fábrica seguirá siendo tuya hasta que una unidad de Infantería enemiga la ocupe y sustituya tu ficha de bandera por la suya.



- Sólo Infantería
- Turno completo de movimiento
- Pon tu ficha de bandera en la fábrica
- Retira la unidad enemiga de la fábrica

Moverse al hexágono de tu fábrica ocupada

Una vez que has ocupado una fábrica, todos tus tipos de unidades pueden moverse a ella (no sólo la Infantería), por ejemplo, para ser reparadas. Moverse a una de tus fábricas ocupadas cuesta 1 punto de movimiento, igual que en el terreno estándar.



Tu fábrica

Unidades dentro de fábricas

Las unidades en una fábrica se tratan como unidades en cualquier otro hexágono. Pueden atacar, apoyar un ataque y ser atacadas. Sólo puede haber 1 unidad en una fábrica a la vez.

Ten en cuenta que

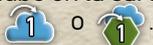
Las fábricas no pueden defenderse de la Infantería enemiga desde el interior de la fábrica. Una Infantería enemiga puede entrar en el hexágono de fábrica para ocuparla, aunque haya una de tus unidades en la fábrica. Tu unidad sería destruida inmediatamente. Para defender una fábrica, debes impedir que la Infantería enemiga llegue a ella.

Unidades Interceptoras

Cuando una unidad mueve a un hexágono vacío adyacente a una unidad enemiga que puede atacarla legalmente, el jugador que controla a esa unidad enemiga puede elegir interceptar a la unidad que mueve. El jugador que intercepta coloca el marcador de flecha entre las unidades y la unidad interceptada debe dejar de moverse. En el siguiente turno del jugador que intercepta, su unidad no puede moverse y debe atacar a la unidad interceptada. Entonces retira el marcador.

Cada unidad sólo puede interceptar una unidad enemiga por asalto.

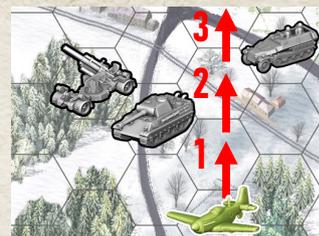
Para interceptar a una unidad, la unidad interceptora debe poder atacar a la unidad a 1 de alcance. Para interceptar un Avión, la unidad interceptora debe poder atacar a un Avión, como se indica con el símbolo de la nube en la carta de unidad:



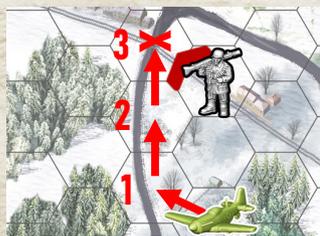
Cuando una unidad se mueve sobre una unidad aliada, no puede ser interceptada en el hexágono donde ya hay una unidad. Sólo puede ser interceptada en el hexágono vacío donde puede detenerse.



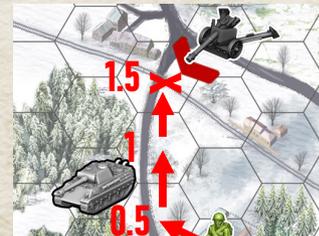
El Avión intercepta inmediatamente a la Infantería.



Ninguna de las unidades puede interceptar al Avión.



La Infantería intercepta al Avión. Podría haber optado por interceptarlo un hexágono antes.



El Tanque Alemán optó por no interceptar a la Infantería EEUU, pero el otro jugador Alemán optó por interceptarla con la Artillería.

Fase 2 del Turno: Declarar Ataques

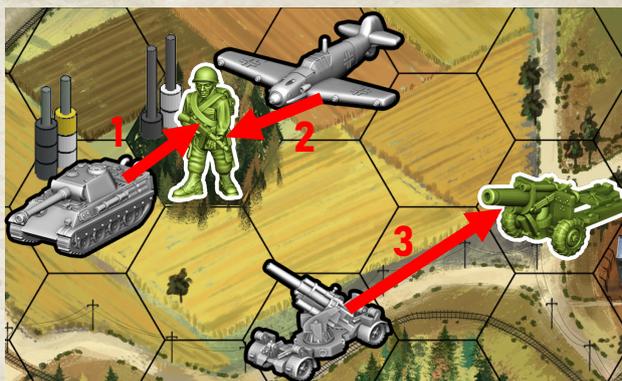
Una vez completados los movimientos (la ocupación de fábricas también cuenta en la fase de movimiento), se declaran todos los ataques. Todas las unidades que quieran atacar se enumeran en el orden de los ataques y se declara a qué unidad enemiga deben atacar. En la siguiente fase ("Combate"), todas las unidades enumeradas deben atacar a los objetivos especificados exactamente en dicho orden. (No te preocupes demasiado por esto. Normalmente, el orden sólo es relevante si varias unidades atacan a la misma unidad enemiga. Se trata simplemente de no poder cambiar de opinión espontáneamente si el combate resulta distinto de lo esperado).

Ejemplo: Si una unidad atacante ya ha sido destruida, el siguiente ataque quedará en nada. No se puede cambiar el objetivo.

Quién puede atacar a quién viene determinado por el alcance. Un alcance de 1 significa que la unidad sólo puede atacar a enemigos situados en un hexágono adyacente (combate cuerpo a cuerpo). Una unidad Obús, por ejemplo, tiene un alcance de 2 a 5. Esto significa que puede atacar a unidades enemigas que estén entre 2 y 5 hexágonos de distancia. No puede atacar en combate cuerpo a cuerpo, ya que no puede atacar con alcance 1.



Sólo las unidades con el símbolo de la nube en el alcance pueden atacar a unidades aéreas (o contraatacarlas en combate cuerpo a cuerpo), por ejemplo, Unidades Flak 8.8 , Infantería  y otras unidades aéreas .



Ejemplo: Primero, el Tanque Alemán ataca a la Infantería EEUU, luego, en segundo lugar, la Aviación Alemana ataca a la Infantería EEUU y, en tercer lugar, la Artillería Alemana ataca a la Artillería EEUU.

Las miniaturas tienen pegados dos palos transparentes para registrar el daño (marcadores grises) y la experiencia de combate (marcadores blancos, amarillos y rojos). Los necesitaremos en la siguiente fase («Combate»). Todas las unidades comienzan la partida sin marcadores.



Fase 3 del Turno: Combate

Una vez declarados todos los ataques, puede comenzar el combate. El combate se desarrolla siempre como una lucha 1 contra 1 en el orden anunciado. Si varias de tus unidades atacan a una unidad enemiga, lo hacen una tras otra, no simultáneamente.

1. Anuncia el ataque.

Comienza en el orden de ataques declarado en la fase anterior.

En el ejemplo de la página anterior, la primera batalla sería: "Este Tanque Alemán ataca a esta Infantería EEUU".

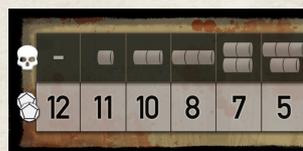
2. Determina si el defensor puede contraatacar. El contraataque sólo es posible en combate cuerpo a cuerpo (es decir, a distancia 1) y sólo si la unidad defensora puede combatir cuerpo a cuerpo contra la unidad atacante. Por ejemplo, un Tanque no puede contraatacar a un Avión, porque no puede atacar a unidades aéreas. Un Obús no puede contraatacar, porque tiene alcance 2-5 y, por tanto, no puede atacar a alcance 1.

Nota: Si es atacado por varias unidades, el defensor contraatacará contra cada una de ellas (siempre que pueda atacar legalmente).

En el ejemplo: En la primera batalla, la Infantería EEUU contraatacará contra el Tanque Alemán. En la segunda batalla, la Infantería EEUU contraatacará contra el Caza Alemán. En el tercer combate, el Obús EEUU no puede contraatacar al Flak 8.8 Alemán, porque sólo puede contraatacar en combate cuerpo a cuerpo (alcance 1) y el Flak 8.8 ataca a mayor distancia.

3. Determina el número de dados.

El atacante y el defensor (si pueden contraatacar) determinan el número de dados de combate. El número de dados depende del daño actual de las unidades de combate.



← Marcadores de daño

← Número correspondiente de dados

4. Dados de bonificación por unidades de apoyo

Si atacas a una unidad en un hexágono **adyacente**, obtienes adicionalmente los siguientes dados de bonificación:

Atacar a una unidad terrestre: Obtienes 2 dados rojos si 2 de las **armas** de tu unidad (Infantería, Tanques, Artillería, Aviación) tienen a la unidad atacada dentro de su alcance de ataque. Obtienes 3 dados rojos si 3 de tus unidades tienen a la unidad atacada dentro de su alcance de ataque.

Nota: Como la Infantería, los Tanques y la Aviación sólo tienen un alcance de ataque de 1, eso significa que estas unidades tienen que estar adyacentes a la unidad atacada para que cuenten para la bonificación. Para la Artillería, basta con que el objetivo esté dentro de su alcance.

Ejemplos: Ataque a la Infantería de EEUU



El Tanque recibe apoyo de la Infantería y la Artillería, así que +3 dados rojos. La Artillería (Flak 8.8) tiene alcance 2-3, por lo que la Infantería EEUU está en su alcance.



El Avión ataca a una unidad terrestre. Recibe apoyo de las armas de los Tanques, por tanto +2 dados rojos, no importa cuántos Tanques le presten apoyo. Sólo cuentan tus propias unidades, por lo que la Artillería (Pak 40) del jugador Alemán aliado no puede proporcionar apoyo.

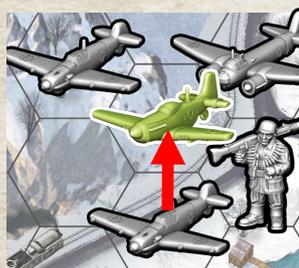
Antecedentes históricos

"Armas combinadas" es un enfoque de la guerra que pretende integrar las distintas armas de combate de un ejército para conseguir efectos mutuamente complementarios. Por ejemplo, los tanques sólo pueden desplegar todo su potencial si cuentan con el apoyo de la infantería, la artillería y la aviación.

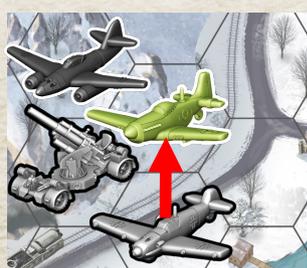
Atacar a Aviación: Si tu Aviación ataca a un Avión enemigo, obtienes 2 dados rojos extra si hay otro de tus Aviones adyacente al objetivo atacado. Si dos o más de tus Aviones están adyacentes, obtienes 3 dados rojos.

Nota: Las unidades de apoyo para los ataques terrestres y aéreos no necesitan atacar realmente a la unidad enemiga. Sólo tienen que estar allí para amenazarla. Pueden elegir no atacar o atacar a otra unidad.

Ejemplos: El Avión Alemán ataca al Avión EEUU



+3 dados rojos debido a los 2 Aviones de apoyo.



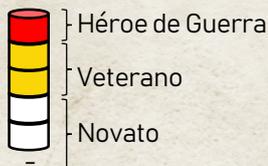
No hay dados rojos. El Avión aliado no cuenta.

5. Tira los dados y determina los impactos

Ahora el atacante y el defensor (si pueden contraatacar) tiran el número de dados determinado a la vez.

El número de impactos que reciben las unidades se determina en función de la Hoja de unidades. Los impactos dependerán de la experiencia de combate que tenga la unidad. Al principio de la partida, todas las unidades comienzan sin experiencia. Durante la partida, pueden ganar puntos de experiencia de combate. A 0, 1 ó 2 puntos de experiencia, la unidad es un "Novato" (blanco), a 3 ó 4 puntos de experiencia, un "Veterano" (amarillo), y a partir de 5 puntos de experiencia, un "Héroe de Guerra" (rojo). En función de la experiencia de combate, la Hoja de unidades muestra qué dado ha obtenido un impacto.

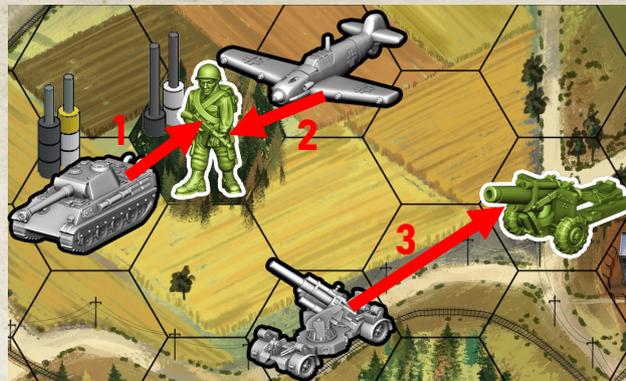
Experiencia:



El Tanque Alemán (Veterano) impacta con cada dado que muestre 8 o menos (≤ 8).



Observa que en nuestro ejemplo el Tanque Alemán obtuvo 3 dados rojos extra debido al apoyo de la Artillería y la Aviación.



En nuestro ejemplo, el Tanque es un veterano (marcador amarillo) y ataca a la Infantería novata (marcador blanco).

La Infantería EEUU (Novato) impacta con cada dado que muestre 2 o menos (≤ 2).



5. Determina el daño

Determina ahora cuántos puntos de daño sufre la otra unidad por los impactos recibidos. Como las distintas unidades tienen distintos niveles de blindaje, necesitan más o menos impactos para recibir daño. Lee en la tabla de la carta de unidades cuántos impactos (♣) son necesarios para causar una determinada cantidad de daño (☠).

Dado que el defensor puede utilizar el terreno para atrincherarse si es atacado, el defensor recibe un bonus por el terreno cuando se encuentra en el bosque. En este caso, se lee en la línea verde de la tabla (🌲). Esta bonificación no se aplica al atacante, independientemente del terreno en el que se encuentre.



El Tanque recibe 2 impactos de la Infantería. Como resultado, sufre 1 impacto (para recibir 2 impactos habría necesitado 4).



La Infantería recibe 5 impactos del Tanque. Como está como defensora en el bosque, sufre 2 daños (en otro terreno habría recibido 3 daños). Habrían sido necesarios al menos 6 impactos para causar 3 daños a la Infantería defensora en el bosque.

7. Añade marcadores de daño

Ahora se distribuyen los puntos de daño. Por cada punto de daño sufrido, la unidad afectada obtiene un marcador gris. Una unidad queda destruida en cuanto tiene 6 puntos de daño.

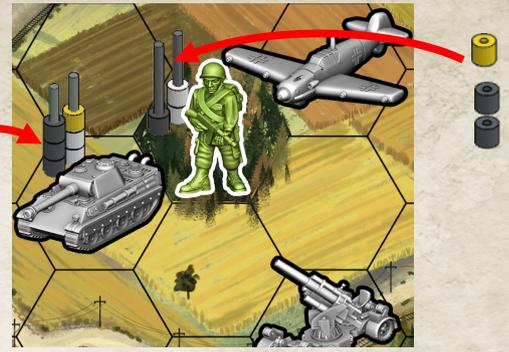
8. Añade marcadores de experiencia de combate

A continuación se conceden los puntos de experiencia. Si una unidad ha dañado a una unidad enemiga en este combate, recibe 1 punto de experiencia. Si una unidad ha destruido una unidad enemiga, recibe 2 puntos de experiencia (en total).

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

Este combate ha terminado y el siguiente está en juego.

En nuestro ejemplo, en el siguiente combate la Aviación Alemana atacaría a la Infantería EEUU. La Infantería ya tiene 3 marcadores de daño. El Caza de la Aviación atacaría con el apoyo de las armas de Tanque y Artillería (+3 dados rojos). La Infantería tendría mejor blindaje para defenderse porque está en el bosque, igual que en el último combate.



El Tanque ha recibido daño y obtiene 1 marcador de daño gris adicional. Ha dañado a una unidad enemiga en este combate y, por tanto, gana 1 experiencia de combate adicional (otro marcador amarillo; el quinto marcador sería entonces rojo).

La Infantería recibe 2 marcadores de daño grises y 1 experiencia de combate. Después de los dos marcadores blancos es el primer marcador amarillo para la Infantería.

Ten en cuenta que el ataque y el contraataque se producen simultáneamente, por lo que ambas unidades reciben sus marcadores al mismo tiempo.



Recomendaciones para acelerar el juego:

- El atacante y el defensor siempre deben tirar los dados al mismo tiempo, no uno después del otro.
- El jugador aliado respectivo debe encargarse de determinar los puntos de daño/experiencia y ponerlos en la unidad de su jugador aliado. De este modo, el jugador aliado puede pasar inmediatamente a la siguiente batalla. Para ello, el jugador que lucha debe decir simplemente al compañero de su adversario cuántos puntos de impacto ha recibido, por ejemplo: "El Tanque ha recibido 5 impactos". A continuación, su compañero puede encargarse de leer la tabla para determinar el daño y asignar los marcadores de daño y experiencia.



Fase 4 del Turno: Transacciones Monetarias

Recaudar dinero

Al final de su turno, el jugador activo obtiene 1  por cada una de sus fábricas ocupadas.

Un jugador puede transferir todo o parte de su dinero a su aliado en cualquier momento, pero por cada transacción, 1  va al banco. Por ejemplo, si quieres dar a tu jugador aliado 4 , él recibiría 3  y 1  iría al banco (es decir, 1  se retira del juego).

Reparar unidades dañadas

Puedes reparar las unidades dañadas si están en una de tus fábricas ocupadas. Para iniciar la reparación, juega la tarifa plana de 2  costes de reparación y coloca las monedas correspondientes debajo de la unidad en el hexágono de fábrica. Al principio de tu siguiente turno, retira las 2  (van al banco) y elimina hasta 3 marcadores de daño de la unidad.



Ejemplo: El jugador EEUU tiene 2 fábricas ocupadas y, por tanto, recibe 2  al final de su turno.

Adquirir nuevas unidades

Por último, se pueden comprar nuevas unidades por los costes indicados en la Hoja de unidades.



Tras la compra, coloca cada unidad producida en una de tus fábricas ocupadas vacías.

Nota: Sólo puede haber 1 unidad en cada hexágono de fábrica en un momento dado. Por tanto, para producir una unidad necesitas una fábrica ocupada sin ninguna unidad en el hexágono de la fábrica, para poder colocar allí la unidad producida.

Recomendamos no permitir más de 4 unidades del mismo tipo de unidad (por ejemplo, Tanque Tigre) por jugador. Si no tienes suficientes miniaturas, utiliza una ficha de cartón como sustituto hasta que haya disponible una miniatura de ese tipo de unidad (porque haya sido destruida).

Fin del turno: Ahora el turno ha terminado y es el turno del siguiente jugador.

Consejos

- Cuando planifiques tus turnos, asegúrate no sólo de tener suficiente dinero, sino también de tener suficientes fábricas vacías para colocar tus unidades.
- No coloques unidades recién producidas en una fábrica donde haya una infantería enemiga en un hexágono adyacente a la fábrica. La infantería enemiga podría ocupar tu fábrica y destruir así tu unidad en la fábrica.

Victoria

Un equipo gana cuando ha ocupado 6 fábricas (4 si se juega sólo con la mitad del mapa) o cuando los enemigos no tienen más unidades. Para acortar el tiempo de juego, también puedes fijar la condición de victoria en 5 fábricas ocupadas (3 si juegas sólo con la mitad del mapa).

¡Diviértete jugando! Para preguntas sobre reglas, trucos y consejos, etc., visita <http://aces-and-armor.com>.

Varios

Cronómetro: Recomendamos utilizar el reloj de arena para limitar los turnos a 5 minutos para completar la "Fase 1 - Mover Tropas" y la "Fase 2 - Declarar Ataques". Esto hace que el juego sea más rápido y emocionante.

Juego sin dados: Si prefieres jugar sin dados, puedes utilizar el sistema Automático para que las unidades inflijan una cantidad fija de impactos también a los jugadores humanos (consulta las reglas en solitario).

 **Katyusha** puede atacar cualquier hexágono (también uno vacío) en un radio de 2-4 hexágonos e impactará en este hexágono objetivo y en los 6 hexágonos adyacentes a su alrededor. Tira el dado de ataque una sola vez y aplica los impactos a todas las unidades terrestres (no aviación) en estos 7 hexágonos. Ten en cuenta que esto también impactaría a tus propias unidades y a las de tu compañero de equipo en estos hexágonos. Si el Katyusha ha destruido una o más unidades, obtiene 2 de experiencia de combate. En caso contrario, si ha dañado a una o más unidades, sólo obtendrá 1 experiencia de combate.

Juego en solitario: Katyusha alcanzará su máxima prioridad de ataque. Al hacerlo, apuntará a un hexágono en el que pueda dañar adicionalmente al mayor número de unidades enemigas.

 **La Fortaleza Volante B-17** no puede atacar a Aviones, pero puede devolver los disparos cuando es atacado por Aviones. Como no puede atacar a unidades aéreas, tampoco prestará apoyo en combate a ataques aéreos (pero puede prestar apoyo de combate a ataques a unidades terrestres).

Consejos

Las distintas facciones son asimétricas. Aquí tienes un resumen de sus puntos fuertes específicos:

- **Estados Unidos:** El Bombardeo B-17 es especialmente fuerte contra las unidades terrestres y el Obús combina un amplio alcance con una gran potencia de fuego.
- **Unión Soviética:** El Katyusha es rápido y puede impactar en varias unidades a la vez. Especialmente en el primer turno, puede dañar a todo un ejército enemigo a la vez. Los Soviéticos destacan en la fase final de la partida gracias al menor coste unitario de sus tanques.
- **Alemania 1:** El Tigre es un tanque superior pero costoso de sustituir. El Me 262, primer caza a reacción operativo, domina el combate aéreo.
- **Alemania 2:** El Flak 8.8 es versátil, con capacidad de ataque terrestre y aéreo de largo alcance. La Infantería Mecanizada combina el blindaje de un Tanque con la capacidad de la Infantería para capturar fábricas, pero no tiene defensa antiaérea.



Exención de responsabilidad histórica: Este juego de tablero es una obra de ficción, destinada únicamente al entretenimiento. Los acontecimientos, unidades y escenarios representados no pretenden glorificar ni trivializar los hechos reales de la Segunda Guerra Mundial, especialmente las atrocidades cometidas durante aquella época. Reconocemos que la Segunda Guerra Mundial fue un periodo de inmenso sufrimiento y pérdidas, y respetamos profundamente la memoria de todos los afectados. Al igual que con las películas, los libros y otros medios de comunicación, confiamos en que los jugadores puedan distinguir entre los elementos ficticios de este juego y las duras realidades de la historia. Animamos a los jugadores a abordar el tema con sensibilidad y conciencia.

Opcional: Misiones

En lugar de jugar una partida de escaramuza, puedes jugar una de las siguientes misiones que te proponen diferentes retos.

Ataque con cohetes V2

¡Los Alemanes han desarrollado un arma secreta! Están aterrorizando nuestras ciudades con cohetes de largo alcance. Debes encontrar el lanzador y destruirlo antes de que acabe con nuestras fábricas. Tienes toda nuestra fuerza aérea a tus órdenes.

Juega con 2 conjuntos de unidades por jugador, pero los jugadores Alemanes empiezan sin Aviones bombarderos (ni Ju 87 ni Ju 88), los jugadores aliados sólo con 1 Tanque y 1 Artillería por jugador. Elige un jugador Alemán que controle el lanzacohetes V2. Durante el despliegue, después de que todos los jugadores hayan colocado sus unidades, el jugador Alemán que controla el lanzacohetes V2 rellena todos los hexágonos vacíos donde podría colocar legalmente más unidades con las 12 fichas de inicio grises y la ficha gris 1 del V2 (boca abajo), es decir, completa los "círculos" con las fichas de inicio. La ficha con el V2 es la posición secreta del lanzacohetes V2 que sólo conocen los jugadores Alemanes. Hasta que se descubra el lanzacohetes V2, las unidades no pueden terminar su turno en un hexágono con una ficha gris (pero las unidades Alemanas pueden moverse a través de esos hexágonos). Si una unidad aliada (EEUU/Soviética) se mueve a un hexágono adyacente a una ficha gris, da la vuelta al marcador. Si muestra el lanzacohetes V2, retira todas las demás fichas grises. El lanzacohetes V2 (descubierto o aún oculto) puede atacar a una fábrica una vez por ronda en su turno. Tira 1 dado para el ataque. La fábrica es destruida si el dado muestra un número superior a 3. Las unidades dentro de la fábrica son destruidas. Marca las fábricas destruidas con cuentas rojas. El V2 no puede moverse. Una vez descubierto, puede sufrir daños según la tabla siguiente. Registra el daño colocando marcadores de daño en la ficha V2.

Misión Alemana: Destruir 5 fábricas con cohetes V2 antes de que el lanzador sea encontrado y destruido u ocupar 5 fábricas.

Misión Aliados: Encontrar y destruir el lanzador V2 antes que pueda destruir 5 fábricas u ocupar 5 fábricas.



Clima imprevisible

Un buen general puede luchar con cualquier climatología. Utiliza la imprevisibilidad a tu favor.

El clima cambiará cada 3 turnos (¡no rondas!). Tira un dado y establece el clima según la lista siguiente. Pon un marcador de inicio en esta hoja para recordar la tirada del dado (por ejemplo, ①). Pon marcadores de daño en esta hoja para contar los turnos.



1-2: **Tiempo normal**

3-4: **Helada:** Los hexágonos de agua cuentan como terreno estándar

5-6: **Barro:** Movimiento más lento (carretera: 1; estándar: 1.5; bosque: 2)

7-8: **Sequedad:** Movimiento más rápido en terreno estándar (0,5)

9-10: **Tormenta:** El alcance de la artillería se reduce en 1

11-12: **Niebla:** Las unidades no pueden ser interceptadas



Batalla de las Ardenas

La Batalla de las Ardenas fue un audaz ataque Alemán hacia la costa, destinado a impedir que los Aliados utilizaran el puerto Belga de Amberes y a dividir las líneas aliadas. Este movimiento tenía el potencial de rodear y aniquilar a las principales fuerzas aliadas.

Utiliza el mapa de invierno para esta misión. Los jugadores Alemanes comienzan con las 3 fábricas de la parte inferior del mapa, repartidas entre los dos jugadores Alemanes a su elección. Los jugadores Aliados comienzan con las 4 fábricas de la parte superior del mapa, en el terreno nevado que rodea la costa (no la de la isla de la parte superior). Los Aliados reciben las fichas de inicio de la mitad superior del mapa (fichas 1, 2, 3, 7, 8, 9) y los Alemanes las de la mitad inferior (fichas 4, 5, 6, 10, 11, 12). Las fichas se reparten boca abajo como de costumbre.

Misión: Alemania gana si consigue llegar a la orilla del mar con uno de sus Tanques. En caso contrario, ganan los Aliados.



Montañas

Utiliza las montañas como tipo de terreno adicional. Los hexágonos de montaña cuestan 1,5 puntos de movimiento y los Tanques no pueden entrar en ellos. La Artillería en las montañas añade +2 a su alcance de ataque.

REGLAS SOLO/COOPERATIVO

Preparación

El juego en solitario se configura como una partida de 2 jugadores. Elige qué facción controlarás, y qué facción será controlada por el Automático. Añade tropas del Automático en función del nivel de dificultad elegido:

- **Fácil:** sin añadidos.
- **Estándar:** 1 Artillería extra
- **Difícil:** 1 Artillería extra + 1 Infantería Regular extra
- **Exceso:** 1 Tanque extra + 1 Infantería Especial extra (Infantería Móvil/Mecánica).

Distribuye las 6 fichas de localización inicial como en el juego estándar para 2 jugadores, y alterna la colocación de unidades entre tú y el Automático. Para determinar cuántas y qué tipo de unidades distribuir en cada una de las 3 fichas de localización boca abajo del Automático, pon primero todas las fichas de unidades militares de esa facción en un vaso o bolsa opacos. Cuando des la vuelta a la primera ficha de localización inicial del Automático, saca 2 (o 4 si juegas con dos conjuntos de miniaturas) fichas de la bolsa. Coloca la miniatura correspondiente a la primera ficha en el número de inicio y las siguientes alrededor en el sentido de las agujas del reloj, empezando por arriba. Procede del mismo modo para la segunda ficha de localización inicial. Para la tercera ficha de localización inicial, saca de la bolsa todas las fichas de unidad militar que queden. Inicia el juego siguiendo la regla [1 - 2, 2 - 3], como se describe en la página 1.

Prioridades de las acciones (mover/atacar)

Cada una de las unidades del Automático se mueve/ataca. Empezar por la Infantería, luego la Artillería, después la Aviación y por último los Tanques. Sigue la tabla de "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.

Normalmente hay varias opciones para cumplir este orden. Elige el hexágono al que moverte en función de las prioridades de movimiento y la unidad a la que atacar en función de las prioridades de ataque. De nuevo, intenta cumplir la prioridad más alta (a). Si no es posible, añade o pasa a (b), (c), etc. hasta que puedas cumplir la prioridad. Si una orden sigue siendo ambigua o no está clara, elige al azar.

Unidades de compra

Al final del turno, el Automático recibirá monedas de sus fábricas y las gastará en nuevas unidades. Si el Automático tiene menos de 2 Infanterías, comprará **Infantería Especial**. En caso contrario, comprará un **Tanque** (si ya tiene 4 y elegiste restringir las unidades a 4 de cada tipo, entonces comprará Artillería, y después una unidad al azar).

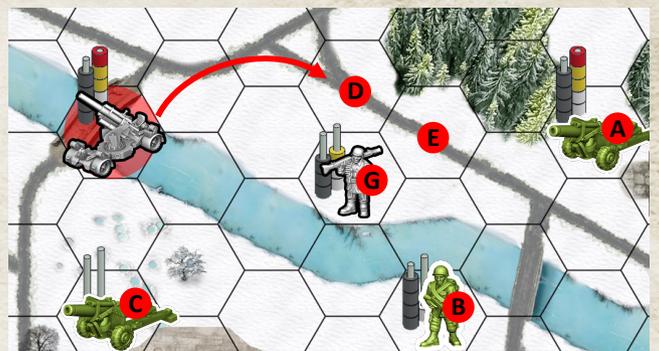
Cuando coloques la unidad comprada, elige (a) una fábrica a la que pueda llegar una Infantería enemiga en su siguiente turno o (b) la fábrica que tenga la unidad enemiga más cercana a ella. Si varias fábricas tienen la misma distancia más cercana a una unidad enemiga, elige la que tenga más unidades igualmente cercanas, y luego la 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.
- No se puede cumplir la prioridad de ataque a: La unidad Ⓐ no puede ser alcanzada. La unidad Ⓓ no puede ser destruida, ya que para ello se necesitarían 7 impactos y el Tanque sólo hará 6 impactos.
- No se puede cumplir la prioridad de ataque b. No hay ninguna fábrica con una Infantería adyacente dentro del alcance del Tanque.
- Se puede cumplir la prioridad de ataque c. Tanto Ⓒ como Ⓓ no pueden contraatacar (ya que los Obuses no pueden combatir a distancia 1).
- Entre estas dos opciones, elige Ⓓ como objetivo (por h), porque este Obús tiene más experiencia.
- Movimiento: El Tanque podría atacar a este objetivo desde los hexágonos Ⓒ y Ⓓ. Ninguno de ellos es un bosque (por prioridad de movimiento c), pero Ⓓ es el más cercano a tu próxima unidad Ⓒ (por f), así que el Tanque se mueve allí.



Ejemplo: Prioridad de acción de la Artillería Alemana (Flak 8.8)

- Se puede cumplir la Prioridad 1. Hay suficientes enemigos que la Artillería puede alcanzar.
- Se puede cumplir la prioridad de ataque a. La Artillería hará 4 impactos, lo que es suficiente para destruir unidades Ⓐ o Ⓑ. Para seleccionar entre Ⓐ o Ⓑ comprobamos h y seleccionamos Ⓐ como objetivo, porque tiene más experiencia.
- Movimiento: Se puede llegar a este objetivo desde los hexágonos Ⓓ y Ⓔ. La Artillería se moverá al hexágono Ⓓ según la prioridad de movimiento d, ya que este hexágono es el más alejado de la siguiente unidad enemiga.

PRIORIDADES DE ACCIÓN DEL AUTOMÁTICO

Nota: En las acciones siguientes, "tú" se refiere al Automático, "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. Infantería (primero Infantería Regular, luego Infantería Especial)

1. Conquista la Fábrica (si no hay Infantería enemiga adyacente a la Fábrica).
2. Muévete a un hexágono adyacente a una Fábrica neutral/enemiga (si no hay ya otra Infantería tuya adyacente a esta Fábrica, a menos que también haya una Infantería enemiga adyacente a esta Fábrica).
3. Muévete hacia una Fábrica neutral/enemiga para poder llegar a un hexágono adyacente a la fábrica en tu siguiente turno de movimiento.
4. Muévete hacia el enemigo y atácalo según la prioridad de ataque a, luego b.
5. Muévete hacia la Fábrica neutral/enemiga más cercana. Si es posible, elige un hexágono y ataca según la prioridad de ataque a, luego b. No ataques en caso contrario.
6. Sigue las prioridades de actuación del Tanque.

II. Artillería, Aviación y Tanques (en este orden)

1. Muévete dentro del alcance y ataca al enemigo (selecciona el enemigo según las prioridades de ataque).
2. Acércate lo máximo posible al objetivo más prioritario.

Prioridades del Movimiento

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

- a. [Sólo Infantería] más alejada de la siguiente unidad enemiga
- b. [Sólo Artillería] en una carretera o junto a ella
- c. [Sólo Infantería y Tanques] en un bosque
- d. [Sólo Artillería] más lejos (número de hexágonos) del siguiente enemigo
- e. [Sólo Artillería] cercanía (número de hexágonos) a tu siguiente unidad
- f. Más cercana (en puntos de movimiento) a tu siguiente unidad
- g. Más cercana a tu posición original (es decir, de donde procedía la unidad) en puntos de movimiento, y luego en hexágonos

Prioridades de ataque

Selecciona un objetivo que puedas dañar de la siguiente manera

- a. Unidad enemiga que puedes destruir con este ataque
- b. Infantería enemiga adyacente a una fábrica neutral/tuya
- c. Unidad enemiga que no puede disparar
- d. [Sólo Aviones de combate] Bombardero enemigo
- e. Infantería enemiga que puede llegar a una fábrica neutral/tuya en su siguiente turno
- f. Infantería enemiga en una Fábrica enemiga que tu Infantería pueda alcanzar en el siguiente turno
- g. Unidad que ya ha sido atacada por otra unidad este turno (fuego de apoyo)
- h. [Si el enemigo no puede contraatacar] unidad enemiga más experimentada
- i. Unidad enemiga con el valor de ataque más bajo
- j. Unidad enemiga más cara
- k. Unidad enemiga menos experimentada

Combate

A diferencia del jugador humano, el Automático no tiene fase de "Declarar Ataques". Cada unidad ataca justo después de moverse. Las unidades del Automático nunca obtienen dados rojos de bonificación. En lugar de tirar dados, las unidades del Automático asestan 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, 2 para una Infantería Regular)
 - +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, 3 para un Obús).
 - +1 impacto por cada nivel de experiencia

Jugar en cooperativo

El juego cooperativo funciona igual que el individual. Divide tus unidades entre los dos jugadores humanos. Utiliza las miniaturas de la nación aliada de uno de los jugadores (por ejemplo, un jugador Estadounidense y el otro Soviético) para que puedas distinguirlos. Durante el despliegue, cada jugador recibe 1 ficha de inicio boca abajo sólo para sus unidades. La tercera ficha de inicio boca abajo puede compartirse y ambos jugadores pueden colocar unidades en ella. Las fábricas y las monedas se comparten.

Mover unidades

- Termina la reparación: Si hay monedas bajo una unidad, elimínalas y hasta 3 marcadores de daño de la unidad.
- Mueve tus unidades (ten en cuenta que el enemigo puede interceptarlas).

Declarar Ataques

Combate

Transacciones Monetarias

- Recoge 1 por fábrica ocupada.
- Compra unidades y colócalas en una de tus fábricas vacías.
- Inicia la reparación: Pon 2 debajo de una unidad de tu fábrica para iniciar la reparación.

REFERENCIA RÁPIDA

Mover unidades

Sólo cuenta el hexágono objetivo

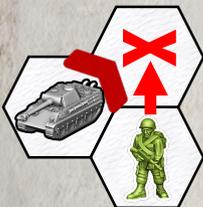


Ocupa la fábrica



- Sólo Infantería
- Turno de movimiento completo
- Pon tu ficha de bandera en la fábrica
- Retira la unidad enemiga de la fábrica

Unidad de interceptora



- La unidad enemiga puede interceptar a la unidad adyacente a la que puede atacar legalmente durante su movimiento
- La unidad debe pararse
- La unidad enemiga que intercepta no puede moverse en el siguiente turno y debe atacar a la unidad interceptada

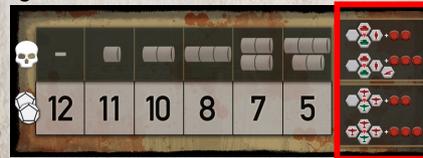
Combate

Atacante y defensor tiran los dados simultáneamente

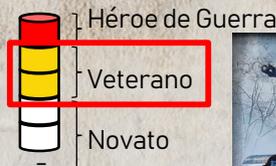
1. Daño → Número de dados



2. ¿Dados de bonificación? (sólo atacante)



3. Experiencia → Probabilidad de impacto



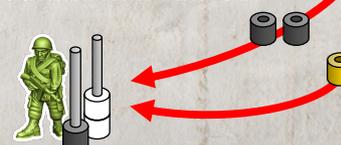
4. Tira los dados → Número de impactos



5. Impacta → Daño (bonificación por terreno sólo para el defensor)



6. Añade marcadores



Experiencia en combate:

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