

Hoja de Ayuda – Orden de Juego

Fase de Reposición de Cartas (6.0): Coge 6 nuevas cartas, manteniendo como mucho 7 en tu mano.

Fases de Operaciones 1 - 5: Juega los pasos siguientes al completo para cada fase de la 1 a la 5.

1. Colocar Nuevos Bloques: Cada escenario especificará si hay bloques que entran al inicio de una Fase de Operaciones.

2. Posibilidad de Jugar Una Carta (7.1): Al inicio de cada nueva Fase de Operaciones, cada jugador puede jugar una carta para una de estas acciones: Acumular Cubos de Refuerzo o Aumentar el número de órdenes para esa Fase de Operaciones o Activar una carta de Evento Histórico. El jugador o jugadores **sin** iniciativa (comenzando por el frente norte) juegan y declaran primero.

3. Colocar Órdenes (7.2): El jugador con iniciativa en un frente decide si es él o su oponente quien coloca la primera orden. Luego los jugadores se alternan colocando órdenes. Una de las órdenes **debe** ser siempre una “Recon”. En partidas de 4 jugadores, se colocan primero todas las órdenes del norte.

4. Ejecutar Órdenes “Marcha Forzada” (7.31): El jugador con iniciativa en un frente decide si desea revelar y ejecutar todas sus órdenes “Marcha Forzada” primero. La Infantería mueve hasta 2 espacios, la Caballería hasta 3 espacios. Las unidades luchan a la mitad de su fuerza, redondeada a la baja.

5. Ejecutar Órdenes “Recon” (7.2): El jugador con iniciativa en un frente decide si ejecutará su orden “Recon” primero.

6. Ejecutar Órdenes “Mover” (7.31): El jugador con iniciativa en un frente decide si desea revelar y ejecutar todas sus órdenes “Mover” primero. La Infantería mueve 1 espacio, la Caballería hasta 2 espacios. Las unidades de División pueden separarse para crear unidades de brigada menores. Hay un límite de apilamiento de 4 unidades por espacio, excepto si tiene lugar una batalla.

7. Ejecutar Órdenes “Retirada” (7.2): El jugador con iniciativa en un frente ejecuta todas sus órdenes “Retirada” primero. Las unidades pierden 1PF, a menos que sean sólo caballería atacada por infantería.

8. Batallas (7.4): Las batallas menores se resuelven primero. Para cada combate los jugadores:

Pueden jugar una carta con Evento Batalla: El atacante decide primero si jugará una carta evento de batalla boca abajo.

Luego debe jugar una carta Modificador de Combate: El atacante decide primero si cogerá carta de modificador de combate del mazo o jugará una de su mano boca abajo. Jugándola de su mano añade 1 al Modificador de Combate.

Resolver Combate: Los resultados se determinan simultáneamente.

Todos los jugadores revelan sus bloques, cartas de batalla y de modificador de combate para calcular su Valor de Ataque.

Valor de Ataque = PFs de las unidades en la batalla + el Modificador de Combate -2PF por Penalización de Ataque de Flanco.

(Los bloques que hicieron Marcha Forzada y Reorganizar luchan a la mitad (1/2 x PFs redondeados a la baja)).

Determinar el número de bajas en PF infligidas a cada oponente.

Modificar las bajas en PF debido a Cartas de Batalla - 1PF por **Órdenes Defender (7.42)** - 1PF por Fortificaciones (1.2).

Aplicar bajas de PF. Las unidades más Fuertes pierden PF primero. Si hay una guarnición, recibe la primera baja.

El jugador con más bajas de PF pierde la batalla y debe retirarse (7.42). El vencedor debe dejar al menos una unidad en el espacio de batalla. Las restantes unidades del vencedor pueden regresar al espacio por el que entraron (7.43). El defensor gana en caso de empate.

Gran Victoria (7.44): Si el jugador derrotado perdió 4 o 5 PFs en una batalla, su oponente recibe 1PV.

Registro de Iniciativa: En cada batalla, el jugador que tenga iniciativa la aumenta en un punto si ganó la batalla infligiendo más bajas de PF que su nivel de iniciativa actual. El jugador que tenga la iniciativa pierde un punto de iniciativa si perdió la batalla.

9. Ejecutar Órdenes “Reorganizar” (7.5): El jugador con iniciativa en un frente ejecuta sus órdenes “Reorganizar” primero. Aumenta la fuerza de un bloque que no haya movido en 1PF por orden. Las unidades luchan a la mitad de la fuerza redondeada a la baja.

10. Ejecutar Órdenes “Transporte por tren” (7.7): El jugador con iniciativa decide si desea revelar y ejecutar su orden “Transporte por Tren” primero. Hasta 4 bloques pueden ser transportados por vías de tren y pueden acabar en espacios diferentes tras ser movidos hasta 8 espacios de distancia.

11. Comprobar Suministro (7.8): Las unidades deben tener camino despejado a una ciudad clave con

suministro. La Infantería a 3 espacios de distancia, la Caballería a 5. Las unidades sin suministro pierden 1PF (7.81). Las unidades destruidas por estar sin suministro se retiran del juego.

12. Puntos de Victoria (7.9): Actualizar los PVs por las Ciudades Clave conquistadas y por bloques eliminados por estar sin suministro o sin retirada.

Fase de Refuerzos:

1. Reponer Guarniciones (8.1): Todos los jugadores reponen fichas de guarnición en las ciudades clave que ocupen.

2. Combinar Bloques (8.2): Los jugadores pueden combinar bloques de división y/o brigada con otros bloques de división del mismo espacio.

3. Reforzar y/o Crear Bloques Nuevos (8.3 & 8.4):

Todos los jugadores refuerzan las unidades existentes o crean otras nuevas gastando cubos de refuerzo acumulados durante las fases de operaciones o de refuerzos de ciudades estratégicas. Los bloques de línea del frente pueden recibir sólo 1PF de refuerzo por espacio (8.31).

Copyright © 2011 Academy Games

Hoja de Ayuda – Orden de Juego

REPOSICIÓN DE MANO DE CARTAS

FASES DE OPERACIONES 1 - 5

Colocar en el mapa los bloques nuevos especificados por el escenario que se está jugando.

Se puede jugar una carta para: **Cubos de Refuerzo o Dar Órdenes Adicionales o un Evento Histórico**

COLOCAR TODAS LAS ÓRDENES – Sin Suministro solo pueden ‘Mover Desde’, ‘Retirada’ o ‘Defender’

Ejecutar Órdenes

Mueven +1
x 1/2 PFs

Ejecutar Órdenes RECON

Ejecutar Órdenes

Ejecutar Órdenes -1 PF

Resolver BATALLAS

Además de una **Carta de Evento de Batalla** opcional, cada jugador que participe en la batalla debe jugar una carta que modificará su

Valor de Combate. (*Bonus de +1 si se juega de la mano.*)

Retirar y Avanzar Bloques

Ejecutar Órdenes REORGANIZAR +1 PF

Ejecutar Órdenes TRANSPORTE POR TREN 4 bloques hasta 8 Espacios

COMPROBAR SUMINISTRO

PUNTOS DE VICTORIA

FASE DE REFUERZOS