

THEY DIED WITH THEIR BOOTS ON, Volume 2.

Mad Anthony & Pershing.

1.0. Introducción.

They Died With Their Boots On, volumen 2 (“Boots 2” en resumen) es un wargame que simula dos campañas norteamericanas, una en el s.XVIII y la otra a principios del s.XX.

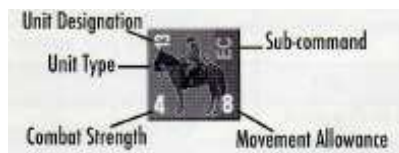
2.0. Componentes.

2.1. Se ha superimpreso una red hexagonal sobre los rasgos del terreno del mapa para regularizar el movimiento y la posición de las fichas del juego.

2.2. Fichas de juego.

Las fichas se llaman “unidades” para las fuerzas militares y “marcadores” para las fichas informativas.

2.3. Cómo leer las unidades.



2.4. Tipos de unidades.

En general, los tipos de unidades del juego se corresponden con los iconos mostrados en sus fichas. Esto es, por ejemplo, un icono de un soldado o un guerrero parado es de “infantería”, un hombre sobre un caballo es de “caballería”, una carreta es de “carretas de suministros”, etc.

2.5. Designación, nacionalidades y bandos de las unidades.

Las unidades pueden identificarse por un título, un número o una designación de dos partes. Ver las secciones de colocación de los escenarios para los detalles.

3.0. Colocación.

3.1. La colocación se realiza según las siguientes reglas generales. El juego se desarrolla de acuerdo a la secuencia dada en la sección 4.0 según el número de turnos de juego especificado en las reglas de los escenarios.

3.2. Recipientes.

Los jugadores necesitarán dos recipientes opacos. A lo largo del desarrollo de una partida, los jugadores sacarán marcadores al azar de estos recipientes. Se colocan todos los marcadores de mando (las fichas con bandera) en un contenedor; este es el “recipiente de mando”. Se colocan todos los marcadores de heroísmo en el segundo contenedor; este es el “recipiente de heroísmo” (los marcadores de heroísmo son marcadores de color blanco sobre fondo gris con expresiones como “Ambush”, “Delusion of Grandeur”, “Do or Die”, etc. inscritas en ellos).

3.3. Las reglas de los escenarios designan el orden en el que los jugadores colocan sus fuerzas. Las unidades pueden estar asignadas a hexágonos específicos de colocación o

los jugadores pueden verse obligados a elegir los hexágonos de colocación. Después de que se halla hecho el despliegue inicial de las unidades, las restantes se colocan a un lado y entran en juego de acuerdo con los listados de refuerzos.

3.4. Primer jugador.

Las reglas de los escenarios indican qué jugador es el “primer jugador”. Este es el jugador que saca primero los marcadores de los recipientes de mando y heroísmo. Nótese que el jugador que coloca primero no necesariamente es el “primer jugador”.

4.0. Secuencia de juego.

4.1. Boots 2 se juega en una serie consecutiva de “turnos de juego”, cada uno de los cuales se compone de “fases” e “subfases” interactivas. Durante cada fase de operaciones, los jugadores alternan la obtención de marcadores de mando; cada una de estas obtenciones indicará que sub-mando será “activado” para el movimiento y el combate en ese momento. El jugador que controla el sub-mando seleccionado recibe entonces refuerzos para él, si los hay disponibles para ese turno de juego y luego mueve y combate con las unidades de este sub-mando. El jugador que realiza la fase de operaciones en curso se conoce como “jugador en fase”; el otro jugador es el “jugador no en fase”.

4.2. Secuencia de juego.

Cada turno de juego consiste de la siguiente secuencia, que los jugadores deben seguir en un orden específico.

I. Fase de marcadores de heroísmo.

El primer jugador saca un número de marcadores de heroísmo igual al número indicado en las reglas del escenario. El segundo jugador entonces hace lo mismo.

II. Fase de operaciones.

A. **Primera fase de operaciones.** El primer jugador saca un marcador de sub-mando del recipiente de mando. El nombre del sub-mando indicado en la ficha es consecuentemente activado. En general, el jugador que controla este sub-mando – independientemente de quién haya sacado la ficha – ejecuta los siguientes pasos con estas unidades (excepciones: ver 21.2 y 22.13)

1. Sub-fase de refuerzos. El jugador en fase determina si recibe nuevas unidades del sub-mando activado y las coloca como indican las reglas del escenario y de refuerzos.

2. Sub-fase de movimiento. El jugador en fase mueve todas, alguna o ninguna de las unidades de su sub-mando activado, como desee.

3. Sub-fase de combate. El jugador en fase usa las unidades de su sub-mando activado para atacar a las unidades enemigas.

B. **Segunda fase de operaciones.** El segundo jugador saca una nueva ficha como en “A” anteriormente y el jugador propietario de este sub-mando activado realiza los pasos uno hasta tres, otra vez como se describe arriba.

C. **(y D., E., etc.) Fases de operaciones posteriores.** Se continúa alternando entre el primer y segundo jugadores la obtención de fichas para activar sub-mandos hasta que se hayan sacado todos los marcadores de mando del recipiente o hasta que ambos jugadores hayan pasado consecutivamente. Por ejemplo, si hay cinco marcadores de sub-mando en el recipiente de mando, podría haber cinco fases de operaciones en un solo turno de juego. Nótese también que ciertos marcadores

de heroísmo pueden terminar con la fase de operaciones antes de que todas sus sub-fases se hayan completado.

III. Inter-fase del turno de juego.

- A. **Fase de devolución.** Se devuelven todos los marcadores de mando a su recipiente.
- B. **Fase de desgaste.** El primer jugador comprueba el desgaste de todas sus unidades no suministradas, luego el segundo jugador hace lo mismo con sus propias unidades. En general, las unidades de *Mad Anthony* deben chequear para su desgaste en este momento de la secuencia del turno durante los turnos de juego pares. Excepciones a ambas reglas en general se indican en las reglas de los escenarios.
- C. **Avance del turno de juego.** Se mueve el marcador del turno de juego a la siguiente casilla del Marcador de Turnos de Juego del mapa. Si es el último turno del escenario, el juego acaba y se determina la victoria.

4.3. Después de sacar un marcador de mando, se coloca a un lado. Se devuelve el marcador al recipiente de mando únicamente durante la fase de devolución de ese turno de juego (esto es, después de que se hayan completado todas las fases de operaciones de ese turno).

4.4. El marcador de un sub-mando se coloca en el recipiente, incluso si ese sub-mando no tiene unidades en el mapa a no ser que se indique otra cosa en las reglas del escenario. Si se saca ese marcador, no ocurre nada durante esa fase de operaciones a no ser que haya refuerzos para este sub-mando en este turno.

4.5. Pasar.

Los jugadores pueden pasar de la opción de sacar un marcador de mando. Si ambos jugadores pasan consecutivamente, las fases de operaciones de este turno acaban y se juega la inter-fase del turno de juego (III en el perfil del turno anterior).

4.6. Marcadores múltiples.

En determinados escenarios un jugador puede tener más de un marcador a la vez en el recipiente para un sub-mando en concreto. En dichos casos, este/estos sub-mandos pueden realizar más de una fase de operaciones por turno de juego. Esto se hace cada vez que se saca un marcador individual del sub-mando durante un turno en concreto.

5.0. Sub-mandos y activaciones.

5.1. Los ejércitos de *Boots 2* se dividen en sub-mandos, cada uno de los cuales opera como una fuerza semi-autónoma dentro del ejército general. Los sub-mandos se definen por abreviaturas y por una banda coloreada en las fichas de las unidades. Se dice que un sub-mando ha sido “activado” para una fase de operaciones cuando se saca su marcador durante el paso II de la secuencia del turno indicada en 4.2.

5.2. Si un jugador saca el marcador de un sub-mando que forma parte de su ejército, debe ejecutar en ese momento la sub-fases de refuerzos, movimiento y combate de este sub-mando. En general, si un jugador saca el marcador de un sub-mando que forma parte del ejército del jugador contrario, el jugador que ha sacado este marcador se lo da a su contrario y el jugador que recibe el marcador debe entonces realizar las sub-fases de refuerzos, movimiento y combate de este sub-mando.

5.3. En general, un sub-mando puede ser activado (y de este modo reforzarse, mover y luchar) sólo durante una fase de operaciones en la se haya sacado su marcador. Generalmente no puede activarse más de un sub-mando por fase de operaciones y al final de esa fase de operaciones de ese sub-mando, este no puede ser activado más durante este turno de juego.

5.4. En algunos escenarios un jugador puede activar los sub-mandos designados o algunas veces incluso unidades individuales de estos sub-mandos, más de una vez durante una misma fase de operaciones. Esto también sucede cuando se juega el marcador de heroísmo “Mad Dash”. Así, a pesar de la regla general contra ello, determinados sub-mandos o unidades individuales puede realizar más de una fase de operaciones por turno.

5.5. Nunca se puede realizar una acción con unidades que sean parte de un ejército enemigo, incluso si eres el jugador que ha sacado el marcador de sub-mando. En dichos casos, debes normalmente dar el marcador de sub-mando a tu oponente, que entonces debe usarlo para realizar una fase de operaciones propia. Nótese que esto significa que los jugadores pueden potencialmente realizar más de una fase de operaciones antes de que el jugador contrario pueda reaccionar con una fase de operaciones propia.

5.6. Apilamiento.

Unidades de diferentes sub-mandos no pueden estar por regla general apiladas juntas. Pueden mover una a través de otra e incluso retirarse y avanzar tras el combate una a través de otra, pero nunca pueden acabar una fase o sub-fase apiladas juntas. Si acaban una fase o sub-fase apiladas juntas, el propio jugador debe eliminar tales unidades que sólo permanezcan apiladas unidades de un sub-mando en el hexágono. Las unidades eliminadas a causa de las violaciones del apilamiento cuentan como puntos de victoria (VP) si las reglas del escenario exigen VP de las unidades eliminadas.

5.7. Excepción de las guarniciones de fuertes.

Unidades de diferentes sub-mandos del mismo bando pueden siempre aplicarse juntas en hexágonos que contengan una unidad de guarnición de fuerte.

5.8. Ataque.

Unidades de diferentes sub-mandos no pueden participar en el mismo ataque. En otras palabras, sólo unidades de un único sub-mando pueden atacar durante una fase de operaciones dada.

5.9. Defensa.

Las unidades siempre defienden normalmente, independientemente de qué sub-mando, amigo o enemigo, sea activado en ese momento. Unidades de diferentes sub-mandos pueden verse obligadas a defender juntas. Esto puede ocurrir si, por ejemplo, una fuerza enemiga ataca un hexágono de fortaleza en el que haya unidades defensoras de diferentes sub-mandos. En dichos casos no hay penalización por defensas multi-sub-mando.

6.0. Heroísmo.

6.1. Los marcadores de heroísmo representan los grandes giros de la fortuna ocurridos normalmente en las campañas de la guerra anterior a la radio.

6.2. Obtención de marcadores de heroísmo.

Cuando se tienen que sacar marcadores de heroísmo, el jugador debe sacar al azar el número indicado de marcadores del recipiente. Sacar “al azar” significa sin mirar qué marcador en particular se coge hasta que sea sacado del recipiente.

Durante el despliegue inicial, los jugadores sacan al azar marcadores de heroísmo de acuerdo con las reglas del escenario. Si se saca un marcador de heroísmo durante el despliegue inicial en el que se lea “Este debe ser jugado inmediatamente” (“This must be placed immediately”) se devuelve inmediatamente al recipiente sin ser jugado y se saca otro. Para evitar volver a sacarlo, se sacan los nuevos marcadores antes de devolver estos al recipiente.

Durante la fase de marcadores de heroísmo de cada turno, un jugador saca un número de marcadores de heroísmo del recipiente igual al número indicado en las instrucciones del escenario. Determinados resultados de combate también requieren que un jugador saque uno o más marcadores de heroísmo del recipiente. Esta acción es parte del proceso de resolución del combate de cada batalla. Las reglas de un escenario también pueden designar que se saquen marcadores de heroísmo en ocasiones adicionales.

6.3. Disposición de marcadores.

Cada marcador de heroísmo indica en su explicación cuándo puede o debe ser jugado. Por regla general, un jugador puede mantener los marcadores de heroísmo hasta que desee jugarlo. Un jugador puede potencialmente jugar más de un marcador de heroísmo como parte de una acción concreta del juego. Por ejemplo, se puede jugar más de un marcador para afectar al resultado de un combate en concreto.

6.4. Los marcadores de heroísmo generalmente se devuelven al recipiente después haber sido jugados. Excepción: algunas veces las instrucciones particulares de algunos marcadores harán que no se devuelvan al recipiente, sino que en vez de ello se retiren del juego después de haber sido jugados o se guarden hasta el inicio de un nuevo turno, etc.

6.5. Un jugador nunca puede poseer más de seis marcadores de heroísmo a la vez. Un jugador puede descartarse de un marcador de heroísmo en cualquier momento sin jugarlo a no ser que ese marcador tenga instrucciones particulares que obliguen a que se juegue.

6.6. Determinados marcadores de heroísmo exigen que otros marcadores de heroísmo se devuelvan al recipiente sin ser jugados. En este caso los marcadores devueltos se sacan al azar de entre los que se tienen en la mano. No se puede obligar a un jugador a devolver al recipiente más marcadores de los que tiene; no se puede aplazar esta acción a turnos posteriores. Los jugadores deberían estudiar cuidadosamente las explicaciones de los marcadores de heroísmo antes de empezar a jugar su primera partida. Los resultados de jugar marcadores tienen un impacto vital en los resultados del juego. Nótese también que los marcadores de heroísmo y mando son dos cosas diferentes (dos recipientes diferentes) y tienen reglas diferentes.

6.7. Explicaciones de los marcadores de heroísmo.

Los marcadores de heroísmo se devuelven al recipiente nada más jugarlos, a no ser que se indique otra cosa en las explicaciones particulares del marcador. Los marcadores de heroísmo sólo afectan a las unidades que están en el mapa; no pueden jugarse contra los

refuerzos que estén esperando fuera del mapa. Todos los marcadores de heroísmo incluidos en *Boots 2* se indican a continuación en orden alfabético.

Ambush (Emboscada). Puedes jugar este marcador en cualquier momento de una sub-fase de movimiento enemiga en la tu contrario esté moviendo una unidad o apilamiento de unidades a una de tus zonas de control. Esta fuerza debe detener su movimiento (en tu ZOC) y no puede mover más durante esta fase.

Do or Die (A vida o muerte). Puedes jugar este marcador después de haber lanzado un dado. Vuelves a tirar el dado y debes aplicar el segundo resultado.

Delusions of Grandeur (Deseos de Grandeza). Puedes jugar este marcador en cualquier momento en el que tu oponente saque marcadores de heroísmo por cualquier motivo. Después de que tu oponente haya sacado todos los marcadores, tu sacas el mismo número de marcadores de heroísmo del recipiente.

Enemy Out of Ammunition (Enemigo sin munición). Puedes jugar este marcador durante cualquier combate. Se mueve la relación de este combate una columna a tu favor.

Flank Success (Éxito de flanqueo). Si juegas este marcador cuando atacas, obtienes un movimiento de la relación de combate de dos columnas a la derecha (2R) para un ataque de flanco en vez del 1R normal. Si juegas este marcador cuando defiendes, niega el efecto de cualquier ataque de flanco de una fuerza enemiga.

From the Jaws of Victory (De las mandíbulas de la Victoria). Puedes jugar este marcador durante cualquier fase de marcadores de heroísmo en la que tu oponente tenga 10 ó más VP que tú. Se lanza un dado y se sacan al azar ese número de marcadores de heroísmo del recipiente (hasta el límite de marcadores máximo permitido).

Into the Valley of the Shadow of Death (En el valle de la Sombra de la Muerte). Puedes jugar este marcador si tú sacas un marcador de sub-mando de tu oponente. En vez de ello, puedes mover un apilamiento cualquiera de unidades de este sub-mando hasta su límite de movimiento a cualquier hexágono legal (incluyendo ZOC), usando las reglas normales de movimiento. No se pueden dejar unidades por el camino. Al final de este movimiento, si estas unidades se encuentran adyacentes a uno o más hexágonos ocupados por tus unidades, este apilamiento debe atacar usando las reglas normales del combate (esta es una excepción a la regla 5.5).

Inspired Subordinates (Subordinados inspirados). Puedes hacer una de las siguientes acciones: 1) mover la columna del porcentaje de combate una columna a tu favor; ó 2) aumentar el movimiento de tus unidades o apilamientos en un hexágono. Para que un apilamiento use el bono de movimiento, todas las unidades deben mover juntas todo el movimiento y no se puede dejar ninguna unidad por el camino.

Last Stand (La última posición). Puedes jugar este marcador durante cualquier ataque enemigo, después de que se haya declarado el ataque contra tus unidades pero antes de que se lance el dado. Para este combate: 1) se niega el efecto de un ataque de flanco; y 2) las unidades defensoras ignoran cualquier resultado de retirada; y 3) las unidades defensoras eliminadas dan al enemigo el doble de su valor normal en VP.

Mad Dash (Tropel). Puedes jugar este marcador en vez de sacar un marcador del recipiente de mando al principio de una fase de operaciones. Puedes activar un sub-mando amigo cualquiera y ejecutar una fase de operaciones normal. Esto puede incluir un sub-mando que ya se haya activado previamente este turno; no afecta a posteriores activaciones de este sub-mando.

Morale (Moral). Puedes jugar este marcador al principio de cualquier sub-fase de combate si tu nivel de VP en ese momento es de 10 ó más que tu oponente. Tiene los siguientes efectos: 1) si lo estás jugando en una sub-fase de combate amiga, todos tus ataques reciben un movimiento de una columna a la derecha; 2) si lo estas jugando en

una sub-fase de combate enemiga, todas tus defensas reciben un movimiento de una columna a la izquierda. Esto se aplica a todos los ataques y defensas de la sub-fase de combate, incluso se el total de VP cambia durante esta sub-fase.

Native Allies (Aliados nativos). Puedes jugar este marcador durante cualquier fase de refuerzos amiga en la que se haya activado una fuerza “nativa aliada”. Si las reglas del escenario indican que tienes unidades nativas aliadas, recibes una de estas unidades, sacada al azar o como se designe en las reglas. Si no tienes aliados nativos, puedes jugar el marcador contra tu oponente durante una sub-fase de refuerzos en la que sus aliados nativos (si los hay) designados se activen y debe entonces retirar una de estas unidades del mapa.

Natural Catastrophe (Catástrofe natural). Debes jugar este marcador en el momento de sacarlo. Excepción: si se saca durante la colocación inicial, se devuelve al recipiente y se saca otro marcador a cambio. Se aplica todo lo siguiente: Primero, ambos jugadores pierden inmediatamente la mitad de sus marcadores de heroísmo (redondeando al alza). Luego se lanza un dado: “1” = Terremoto: se retiran inmediatamente todos los atrincheramientos del mapa; para el resto de este turno, las unidades no reciben movimientos de columna para la defensa; “2-4” = Tormenta: acaba la fase de operaciones inmediatamente; “5-6” = Epidemia: se lanza un dado por cada unidad del mapa; con un “1” se retira la unidad del mapa; *Mad Anthony*: si es un turno de 1791, tras aplicar el resultado del dado, se retira este marcador del juego hasta principios de 1794, momento en el que vuelve al recipiente; si es turno de 1794, tras aplicar el resultado del dado, se retira el marcador definitivamente del juego. *Pershing Rides*: Después de aplicar el resultado del dado, se retira el marcador permanentemente del juego.

Parlay. Puedes colocar este marcador sobre un apilamiento de unidades enemigas al principio de su movimiento. Durante este movimiento, este apilamiento debe mover junto (si mueve), sin dejar unidades por el camino o sin recoger otras unidades. Durante la sub-fase de combate de este sub-mando, el apilamiento no puede atacar (se ignoran todas las ZOC enemigas).

Rally (Reunión). Puedes jugar este marcador durante cualquier fase de refuerzos amiga. Puedes coger cualquier unidad amiga del sub-mando activado de la pila de muertas y colocarla en el mismo hexágono que una unidad del mismo sub-mando o en cualquier hexágono de refuerzos normal de este sub-mando. La unidad devuelta no cuenta como eliminada para propósitos de la victoria a no ser que sea eliminada otra vez posteriormente; se recupera cualquier VP que se haya perdido originalmente por ella.

Sole Survivor (Único superviviente). Puedes jugar este marcador después de cualquier combate en el que todas tus unidades de un hexágono hayan sido eliminadas (incluso si sólo había una unidad). Se guarda este marcador a un lado y al final del juego vale un VP. El marcador jugado no cuenta para el límite de marcadores que se pueden tener a la vez.

Someone Blundered. Puedes jugar este marcador en cualquier momento en el que se saque un marcador de sub-mando enemigo. Este marcador de sub-mando no se activa este turno; se deja a un lado y se devuelve al recipiente durante la fase de devolución. Este marcador no puede usarse contra un *Mad Dash*.

Special (Especial). Ver las reglas de los escenarios.

Spies (Espías). Puedes usar este marcador en cualquier momento. Puedes examinar todas las unidades enemigas de un hexágono a tu elección.

Staff Work (Trabajo del estado mayor). Puedes jugar este marcador cuando tu oponente haya jugado un marcador de heroísmo para anular su efecto. El marcador

negado se devuelve al recipiente sin ser jugado. Excepción: no puede anular un marcador de Natural Catastrophe.

War Correspondents (Corresponsales de Guerra). Puedes jugar este marcador después de cualquier combate en el que saques marcadores de heroísmo. El efecto es que dobla el número de marcadores de heroísmo que debes obtener normalmente.

Wild Charge (Carga salvaje). Puedes jugar este marcador durante cualquier ataque que hagas. Se mueve el porcentaje una columna a la derecha. Si logras un resultado de persecución, puedes avanzar cada unidad un hexágono adicional. Adicionalmente, debes avanzar todas las unidades involucradas que puedan avanzar al menos un hexágono y, si alguna unidad queda adyacente a una unidad enemiga, debe entablar un combate de persecución.

7.0. Movimiento.

7.1. Durante cada sub-fase de movimiento, el jugador en fase puede mover tantas unidades como desee de su sub-mando activado, según desee. Las unidades elegibles pueden moverse en cualquier dirección o combinación de direcciones hasta los límites de sus factores de movimiento. Las unidades con factor de movimiento de cero (0) nunca pueden mover una vez colocadas en el mapa, excepto para ir a la pila de muertas.

7.2. Cada unidad tiene un factor de movimiento impreso en ella. Las unidades se mueven trazando un sendero de hexágonos contiguos a través de la red hexagonal, hasta que haya gastado todos sus puntos de movimiento o hasta que decida acabar su movimiento, lo que ocurra primero. Conforme una unidad entre en un hexágono, paga uno o más puntos de movimiento de su capacidad de movimiento. Consultar la Tabla de Efectos del Terreno en la sección 23.0 para más detalles.

7.3. Restricciones.

Las unidades de un jugador sólo pueden moverse durante una sub-fase de movimiento en la que uno o más de sus sub-mandos hayan sido activados. Una vez que una unidad ha sido movida y el jugador quita su mano de ella, no puede moverse otra vez. Una unidad puede gastar todos, alguno o ninguno de sus puntos de movimiento en cualquier sub-fase de movimiento de su sub-mando, pero los puntos de movimiento no usados no pueden acumularse de turno a turno o de fase a fase o de sub-fase a sub-fase, ni pueden transferirse de una unidad a otra.

7.4. Movimiento mínimo.

Todas las unidades tienen garantizada generalmente la capacidad de mover al menos un hexágono por sub-fase de movimiento de sus sub-mando; sin embargo, las unidades nunca pueden entrar en un hexágono ocupado por el enemigo o entrar en hexágonos prohibidos.

7.5. Zonas de control (ZOC).

Las zonas de control enemigas no afectan al movimiento; ver la sección de reglas de la zona de control, 9.0.

7.6. La retirada y la persecución, que pueden ocurrir comparte de los resultados del combate, no se consideran parte del movimiento regular y por lo tanto no usan puntos de movimiento.

7.7. Terreno.

Para entrar en un hexágono dado, una unidad debe gastar el número de puntos de movimiento designado en la Tabla de Efectos del Terreno (TEC) del tipo de terreno del hexágono. Cuando la TEC exige que se gaste un punto de movimiento para cruzar un lado de hexágono, este coste es adicional al coste del terreno por entrar en el hexágono.

7.8. Terreno múltiple.

Si hay más de un tipo de terreno en un hexágono, se usa el coste de movimiento más alto de entre todos los terrenos involucrados. Excepciones: 1) si hay una carretera o un sendero o puente se usa el tipo de movimiento de la carretera, el sendero o el puente independientemente del otro tipo de terreno del hexágono, como se describe en 7.9; y 2) para el movimiento ribereño y de barco, siempre se usa el tipo de movimiento ribereño/barco independientemente del otro tipo de terreno presente en el hexágono.

7.9. Senderos y ferrocarriles.

Una unidad que mueve de un hexágono de sendero o ferrocarril directamente a un hexágono de sendero o ferrocarril adyacente a través del lado de hexágono atravesado por el sendero o el ferrocarril, gasta medio punto de movimiento (0.5) por hexágono en el que entre. Para más indicaciones sobre el movimiento especial permitido por ferrocarril en *Pershing*, ver 22.23.

7.10. Ríos y lagos.

Las unidades pagan el coste de movimiento del otro terreno del hexágono cuando entran en un hexágono de río o lago y cuando mueven a lo largo de hexágonos contiguos de río o lago. Pagan el coste de movimiento adicional mostrado en la TEC sólo cuando dejan el hexágono de lago o río a un hexágono no de lago o no de río o cuando entran en un hexágono de lago o río no contiguo. Este coste es adicional al coste normal por entrar en el siguiente hexágono. A diferencia de otros wargames, en *Boots 2* los ríos corren a través de los hexágonos, no a lo largo de lados de hexágono.

7.11. Movimiento de puente, ferry y vado.

Un puente o ferry niega el efecto de los ríos en el movimiento para las unidades que dejan el hexágono de río. Debe haber un símbolo de puente o ferry para poder usar este bono; un sendero o carretera que cruce un río sin un símbolo de puente o ferry presente en el mapa no cuenta como puente y en dichos casos se deben pagar los puntos de movimiento normales para salir.

7.12. Movimiento de barcos, ríos y lagos.

Esta regla sólo se refiere a *Mad Anthony*. Todas las unidades pueden mover a lo largo de hexágonos de río, así como de hexágonos y lados de hexágono de lago, aumentando su capacidad de movimiento, lo que representa el uso de pequeños barcos (bateaux). Para hacer esto, una unidad debe empezar su movimiento en un hexágono en el que sea capaz de trazar un sendero de suministros a una fuente de suministros de su bando. Cuando se usa el movimiento de barco, cuesta sólo medio punto de movimiento (0.5) mover de un hexágono elegible a otro, independientemente del otro terreno de esos hexágonos. Una unidad elegible puede usar movimiento de barco en combinación con movimiento no de barco en la misma sub-fase de movimiento. También puede mover sin suministros y continuar usando movimiento de barco el resto de esta sub-fase, mientras se hayan cumplido los requerimientos de suministro al empezar este movimiento. Las unidades nunca pueden acabar su movimiento en hexágonos

totalmente de hexágono. Las unidades en hexágonos de río o lago defienden normalmente, usando el beneficio defensivo del río o del lago, independientemente de la dirección del ataque.

8.0. Apilamiento.

8.1. Se llama “apilamiento” a tener más de una unidad amiga en un hexágono al mismo tiempo. El número máximo de unidades que un jugador puede tener en un hexágono se indica en la TEC. Cada tipo de terreno tiene su propio límite de apilamiento.

8.2. Las limitaciones del apilamiento se aplican a todas las unidades de ambos bandos al final de cada sub-fase de refuerzos, movimiento y combate, independientemente de qué sub-mando se haya activado. Las unidades amigas pueden mover a través de hexágonos ocupados por otras unidades amigas, incluso si pertenecen a diferentes sub-mandos, sin coste extra. No hay límite al número de unidades amigas que pueden pasar a través de un hexágono determinado o cruzar un lado de hexágono en concreto en una sub-fase, fase o turno. Si, sin embargo, al final de cualquier sub-fase amiga o enemiga de refuerzos, movimiento o combate, uno o más hexágonos se encuentran sobreapilados, las unidades en exceso deben ser eliminadas por el jugador propietario.

8.3. Una unidad o apilamiento amigo nunca puede entrar en un hexágono que contenga una unidad o apilamiento enemigo.

8.4. Unidades de libra apilamiento.

Los marcadores de atrincheramiento y barco no tienen valor de apilamiento. Dichos marcadores pueden añadirse a hexágonos por lo demás sobreapilados, mientras se respeten las reglas particulares de su uso.

8.5. Movimiento de los apilamientos.

Las unidades normalmente no mueven como apilamientos en *Boots 2*. En general, se mueven las unidades de un sub-mando activado de una en una, independientemente de si empiezan una sub-fase de movimiento apiladas juntas en el mismo hexágono. Excepciones: ver secciones 11.0 y 12.0.

8.6. Orden de apilamiento.

En general, los jugadores tienen libertad para colocar sus unidades apiladas, de arriba abajo, en cualquier orden que deseen. La excepción es que en cualquier apilamiento que contenga una unidad de guarnición de fuerte (ver 22.5) esta unidad debe ser siempre la unidad superior de este apilamiento.

8.7. Apilamiento inter-sub-mando.

En general, unidades amigas de diferentes sub-mandos no pueden apilarse juntas en los momentos descritos en 8.2. La excepción la suponen los hexágonos que contengan un marcador de fuerte de guarnición. Unidades amigas de cualquier número de sub-mandos siempre pueden apilarse juntas en dichos hexágonos.

9.0. Zonas de control.

9.1. Los seis hexágonos que rodean el hexágono de una unidad constituyen la “zona de control” (ZOC) de esta unidad. Los hexágonos sobre los que una unidad ejerce una

ZOC se denominan “hexágonos controlados”. La ZOC no afecta al movimiento o a la persecución. La presencia de una unidad amiga en una ZOC enemiga al principio de la sub-fase de combate de su sub-mando obliga a esa unidad a atacar. La ZOC también afecta a la retirada tras el combate.

9.2. En general, todas las unidades ejercen una ZOC en todo momento, independientemente de la fase, sub-fase o turno de juego. Las ZOC enemigas no son en general negadas por otras unidades, amigas o enemigas. Excepción: ver 9.3.

9.3. Unidades de guarnición *Pershing* y ZOC.

En el escenario de *Pershing*, unidades en hexágonos que contengan una unidad de guarnición 2-0 no ejercen ZOC (ni lo hace la unidad de guarnición en si misma) y la ZOC no se extiende a ellas desde fuera. Las unidades en cuyos hexágonos por lo tanto no deben atacar a unidades enemigas adyacentes, ni las unidades adyacentes a dichos deben atacarlas. Las ZOC se extienden a y fuera de todos los demás tipos de terreno y cruzan todos los tipos de hexágonos, a no ser que se indique otra cosa en la Tabla de Efectos del Terreno. Sólo hay dos unidades de dicho tipo en el escenario de *Pershing* y ninguna en el de *Mad Anthony*.

9.4. ZOC múltiple.

Tanto las unidades enemigas como las amigas pueden ejercer simultáneamente una ZOC sobre el mismo hexágono. No hay efectos adicionales si más de una unidad, amiga o enemiga, ejercen una ZOC sobre el mismo hexágono. Si una unidad dada está en una ZOC enemiga, esta unidad enemiga también se encuentra en su ZOC, excepto como se indica en 9.2. Ambas unidades son igual y mutuamente afectadas.

9.5. ZOC y movimiento.

Ni la ZOC ni la ZOC enemiga afectan al movimiento amigo o enemigo de ningún modo.

9.6. ZOC y combate.

Durante una sub-fase de combate de un sub-mando activado, el jugador en fase debe atacar a todas las unidades enemigas sobre cuyos hexágonos unidades de este sub-mando ejerzan una ZOC. Todas las unidades pertenecientes a un sub-mando activado en una ZOC enemiga al principio de la sub-fase de combate de este sub-mando deben atacar a un hexágono adyacente ocupado por una unidad enemiga.

10.0. Combate.

10.1. El ataque es obligatorio para las unidades de un sub-mando activado que se encuentre en una ZOC enemiga al principio de la sub-fase de combate de este sub-mando activado. El jugador en fase se denomina “atacante”; el jugador no en fase es el “defensor”, independientemente de la situación estratégica general. Hay dos Tablas de Resultados de Combate (CRT) diferentes en *Boots 2*: Escaramuza y Carga.

10.2. En cada combate individual, se sigue la siguiente secuencia.

1) Declaración de ataque. El jugador en fase declara qué unidades de su sub-mando activado ataca a qué unidades enemigas defensoras (que pueden pertenecer a uno o más sub-mando enemigos). Se determina qué CRT se usará.

2) Resolución de los marcadores de heroísmo. Cada jugador elige secretamente qué (si los hay) marcadores de heroísmo usará en su combate. Se revelan todos simultáneamente. Excepción: ver 6.7.

3) Determinación de la fuerza de combate. Se totaliza la fuerza de combate de todas las unidades atacantes involucradas. Se totaliza la fuerza de defensa de todas las unidades defensoras involucradas. Se divide la fuerza del atacante entre la del defensor y se multiplica el resultado por 100 para obtener un porcentaje (ver 10.3).

4) Determinación final del porcentaje. Se consulta la CRT apropiada en la columna del porcentaje final obtenido. Se aplican todos los movimientos de columna aplicables a la columna de porcentaje inicial.

5) Resolución del combate. Se lanza un dado y se cruza el número obtenido con la columna de porcentaje final. Se aplica el resultado del combate inmediatamente. Se realiza cualquier retirada que se produzca. Se realizan cualquier persecución y combate de persecución que se produzcan.

10.3. Qué unidades pueden atacar.

Sólo las unidades del sub-mando activado pueden atacar durante una sub-fase de combate determinada. Las unidades de otros sub-mandos amigos no activados no pueden atacar en ningún momento.

10.4. Declaraciones de ataque.

El jugador en fase puede resolver sus combates en el orden que desee. Debe declarar qué unidades activadas adyacentes atacarán a qué unidades defensoras enemigas al principio de cada sub-fase de combate para asegurarse de que serán atacadas todas las unidades enemigas adyacentes que ejerzan una ZOC sobre ellas.

10.5. Todas las unidades activadas en una ZOC enemiga deben atacar. Todas las unidades enemigas que ejercen una ZOC sobre tus unidades activadas deben ser atacadas. Dentro de este límite general, el jugador en fase debe elegir qué unidades atacantes atacarán a qué unidades defensoras, mientras todas las unidades amigas activadas en una ZOC ejercida por una unidad enemiga participen en un ataque. Un jugador también puede, pero no está obligado a hacerlo, atacar a unidades enemigas que no tengan ZOC.

10.6. Un hexágono defendido puede ser atacado desde los seis hexágonos que le rodean, con todas las unidades atacantes combinadas en un solo ataque.

10.7. En general, ninguna unidad puede atacar más de una vez por sub-fase de combate y ninguna unidad defensora puede ser atacada más de una vez por sub-fase de combate. Ver sección 12.0 para las excepciones.

10.8. Ataques de apilamientos.

Las unidades en un mismo apilamiento deben combinarse para atacar. Esto es, todas las unidades atacantes de un hexágono deben verse involucradas en el mismo ataque como si fueran una única fuerza combinada. Las unidades que defienden en el mismo hexágono deben ser atacadas como un total único combinado; no pueden ser atacadas por separado. Nótese, no obstante, que las reglas de persecución (sección 12.0) modifican estas restricciones.

10.9. Ataques multi-unidad y multi-hexágono.

Si una unidad atacante está en una ZOC de más de una unidad enemiga, debe atacar a todas estas unidades enemigas, mientras no se encuentran involucradas en otro ataque. Las unidades en dos o más hexágonos pueden combinar sus fuerzas de combate y atacar a un solo hexágono si todas estas unidades atacantes están adyacentes a todas las unidades defensoras involucradas. Los ataques pueden incluir a cualquier número de unidades atacantes y defensoras. No obstante, para que un ataque se resuelva como un único combate, todas las unidades atacantes involucradas deben encontrarse adyacentes a todas las unidades defensoras involucradas.

10.10. Ataques de diversión.

Cuando se hacen una serie de ataques, un jugador puede asignar sus unidades atacantes, de hexágono en hexágono, de modo que algunos ataques se hagan con porcentajes bajos mientras otros se realicen con porcentajes más ventajosos.

10.11. Unidad de fuerza de combate.

Las fuerzas de combate y defensa de una sola unidad son siempre unitarias. La fuerza de una unidad dada no puede dividirse entre diferentes combates, sea en ataque o en defensa.

10.12. Elección de la CRT.

El atacante generalmente elige qué CRT se usará en cada combate; sin embargo, al menos una unidad atacante involucrada debe ser capaz de trazar una línea de suministros (ver sección 14.0) para que un ataque se resuelva en la CRT de Carga. El atacante puede siempre elegir la CRT de escaramuza.

10.13. El porcentaje de combate se determina dividiendo la fuerza del atacante entre la fuerza del defensor y entonces se multiplica este resultado por 100. Se busca la columna correspondiente en la CRT elegida y se cruza con el resultado del dado. Por ejemplo, si el atacante tiene 20 factores de combate y el defensor 13, se divide 20 entre 13 y se obtiene 1'53. Entonces se multiplica 1'53 por 100 para convertirlo en un porcentaje, lo que da 153. Así el combate se resolverá en la columna 150-199% de la CRT elegida.

10.14. Movimiento de columnas del porcentaje de la CRT.

Determinadas funciones del juego cambiarán las relaciones de combate. Estas son las siguientes: 1) ataques de flanco, ver 10.16; 2) el terreno, ver 10.18; 3) artillería, ver 10.17; 4) marcadores de heroísmo, ver 6.7; 5) zapadores, ver 17.3; y 6) combate de persecución, ver sección 12.0.

10.15. Una movimiento a la derecha de la columna de porcentaje a la derecha significa que la columna es incrementada por el número de columnas indicado (esto es, a favor del atacante). Un movimiento a la izquierda significa que la columna se disminuye el número de columnas indicado (esto es, a favor del defensor). Si tanto el atacante como el defensor tienen movimientos de columna, se usa la diferencia acumulada. Incluso si el porcentaje inicial es menor del 49% o mayor que el 500%, se usan las columnas de 49% y 500% como "línea base" de los movimientos.

10.16. Ataques de flanco.

Un ataque de flanco ocurre cuando las unidades de un bando atacan a unidades defensoras que se encuentran en dos hexágonos opuestos o cuando hay una o más

unidades atacantes en los seis hexágonos adyacentes al hexágono de defensor. Un ataque de flanco mueve la relación de combate una columna a la derecha. Cuentan sólo las unidades que toman parte en el ataque, ninguna unidad adyacente puede atacar a otras unidades enemigas. Esto se aplica sólo a los ataques contra un solo hexágono; no puede haber bono por ataque de flanco cuando se ataca a una fuerza defensiva localizada en dos o más hexágonos. Las unidades que defienden en hexágonos con guarnición de fuertes, prisiones militares o atrincheramientos niegan el bono de ataque de flanco que de otro modo quedaría disponible. El defensor nunca obtiene ningún tipo de bono por “defensa de flanco”, incluso si por alguna razón las unidades defensoras rodean a la unidad atacante (aunque ver también 6.7, “Éxito del flanqueo”).

10.17. Artillería.

Un jugador recibe movimientos de columna por cada unidad artillera involucrada en una batalla según sigue. El atacante recibe un movimiento a la derecha por cada unidad artillera involucrada en el ataque. El defensor recibe un movimiento a la izquierda por cada unidad artillera amiga involucrada en la defensa. El número final de movimientos de columna no puede exceder al número de unidades no de artillería involucradas en el combate. Los movimientos son adicionales a los factores de combate de las propias unidades de artillería. Por ejemplo: El atacante tiene dos unidades de artillería y tres unidades de infantería involucradas en un combate; el defensor tiene una unidad de infantería y tres de artillería. El atacante obtendría dos movimientos de columna por la artillería; el defensor obtendría un movimiento de columna. La artillería incluye a todo tipo de unidades con cualquier tipo de icono de cañón en ella. Recuérdese también que es un movimiento de columna por unidad de artillería, no por factor de combate artillero. El símbolo “+” que sigue al factor de combate de una unidad de artillería indica que la unidad proporciona un movimiento de una columna a las fuerzas amigas en la CRT.

10.18. Terreno.

Las unidades defensoras se benefician del terreno del hexágono que ocupan y, en determinados casos, de los lados de este hexágono. La Tabla de Efectos del Terreno indica los movimientos de columna en defensa. Los beneficios del terreno no son acumulativos. Con una excepción (ver 10.19), una fuerza defensora puede recibir sólo el movimiento de columna de un tipo de terreno. Si una fuerza tiene potencialmente más de un movimiento de columna por el terreno disponible, usa el mejor de estos movimientos.

10.19. Excepciones por atrincheramientos, prisiones militares y guarniciones de fuerte. Una ficha de atrincheramiento, prisión militar o guarnición de fuerte en un hexágono siempre genera un movimiento adicional de columna en defensa además de cualquier otro movimiento que reciba por el terreno.

10.20. Lados de hexágono.

Una fuerza recibe el beneficio de los lados de hexágono a través de los que es atacado sólo si todas las unidades atacantes atacan a través de ese lado de hexágono.

10.21. Determinados marcadores de heroísmo proporcionarán movimientos adicionales. Ver las explicaciones de 6.7.

10.22. Ejemplo de los movimientos por el combate.

El atacante tiene un factor de combate y el defensor diez, que normalmente daría una relación de $\leq 49\%$. El atacante tiene tres movimientos de columna a la derecha y el defensor uno a la izquierda, dando un resultado final de dos movimientos a la derecha. La columna final de porcentaje es por ello de 100-159% porque empiezan la columna $\leq 49\%$ movida dos a la derecha hasta la columna 100-159%. Y sí, este efecto es intencional, para permitir que fuerzas pequeñas puedan tener la opción de obtener victorias improbables y grandes fuerzas la de hundirse en desastres lamentables.

10.23. Explicaciones de los resultados de combate.

Los resultados de ambas CRT se indican a continuación en orden alfabético. Cuando se deben eliminar unidades, la elección de qué unidades eliminar de entre las involucradas en el combate la hace el jugador propietario.

AC (Catástrofe del atacante)

- 1) Todas las unidades atacantes involucradas quedan eliminadas.
- 2) El defensor coge dos marcadores de heroísmo.
- 3) No hay persecución.

AD (Derrota del atacante)

- 1) Se eliminan la mitad de los puntos de fuerza de los atacantes (se redondea al alza).
- 2) Todas las unidades atacantes supervivientes involucradas se retiran dos hexágonos.
- 3) No hay persecución.
- 4) El defensor coge un marcador heroísmo.

AS (Atacante escaramuzado)

- 1) Una unidad atacante involucrada queda eliminada.
- 2) No hay retirada, persecución u obtención de marcadores de heroísmo.

AW (Retirada atacante)

- 1) Todas las unidades atacantes involucradas se retiran un hexágono.
- 2) No hay persecución ni se cogen marcadores de heroísmo.

BB (Baño de sangre)

- 1) Todas las unidades involucradas del bando con menos factores involucrados en el combate quedan eliminadas.
- 2) El otro bando debe eliminar al menos el mismo número de factores de combate.
- 3) No hay retirada, persecución y obtención de marcadores de heroísmo.

DC (Catástrofe del defensor)

- 1) Todas las unidades defensoras quedan eliminadas.
- 2) Las unidades atacantes pueden perseguir (dos hexágonos para la infantería y los ingenieros y tres para la caballería) y luego realizar el combate de persecución.
- 3) El atacante coge dos marcadores de heroísmo.

DD (Derrota del defensor)

- 1) Se eliminan la mitad del total de los puntos de fuerza defensores (se redondea al alza).
- 2) Todas las unidades defensoras supervivientes se retiran dos hexágonos.
- 3) Las unidades atacantes pueden perseguir (un hexágono para la infantería y los ingenieros y dos para la caballería); no pueden realizar combate de persecución.
- 4) El atacante saca un marcador de heroísmo.

DS (Defensor aniquilado)

- 1) Se eliminan la mitad de los puntos de fuerza del defensor.

- 2) Se lanza un dado. El defensor debe retirar sus unidades supervivientes ese número de hexágonos y el sendero de esta retirada lo determina el atacante.
- 3) Las unidades atacantes involucradas pueden perseguir (dos hexágonos para la infantería e ingenieros y tres para la caballería) y luego realizar combate de persecución.
- 4) El atacante saca dos marcadores de heroísmo.

DW (Retirada del defensor)

- 1) Todas las unidades involucradas se retiran un hexágono.
- 2) Las unidades atacantes pueden perseguir (un hexágono para la infantería, los ingenieros y la caballería); no pueden realizar combate de persecución
- 3) No se cogen marcadores de heroísmo.

NE (Sin efecto). No ocurre nada.

11.0. Retirada tras el combate.

11.1. Cuando un resultado del combate requiere que se retiren unidades, el jugador indicado por el resultado debe inmediatamente mover estas unidades el número indicado de hexágonos desde su posición de combate. La retirada no es un movimiento regular; su ejecución no usa puntos de movimiento. Además, se realiza en términos de hexágonos no de puntos de movimiento y las unidades siempre deben retirarse el número de hexágonos indicado, independientemente de su capacidad de movimiento y a través de un sendero de hexágonos tan recto como sea posible dentro de las restricciones dadas a continuación.

11.2. La retirada es sujeto de las siguientes restricciones.

- 1) Las unidades nunca pueden retirarse a hexágonos que contengan unidades enemigas, a terreno de otro modo prohibido o fuera del mapa. Si no hay otra alternativa, quedan eliminadas en el último hexágono al que sean capaces de retirarse.
- 2) Los apilamientos pueden retirarse a hexágonos que contengan ZOC enemigas pero el jugador propietario debe eliminar una unidad del apilamiento que se retira. El apilamiento debe entonces retirarse un hexágono adicional, o hexágonos, hasta que no se encuentre en una ZOC enemiga. Si un apilamiento se retira a más de un hexágono controlado por el enemigo, se pierde una unidad por hexágono en el que entre. Una unidad que se retira sola simplemente se queda eliminada.
- 3) Los apilamientos pueden retirarse a o a través de hexágonos que contengan unidades amigas. Recuérdese, no obstante, que las unidades deben obedecer todas las reglas de apilamiento y sub-mando en el hexágono final de su retirada. Si acaban su retirada violando cualquiera de estas reglas, el apilamiento que se retira pierde una unidad y se retirar otra vez hasta que alcance un hexágono en el que cumpla el límite.
- 4) Si los puntos 2 y 3 anteriores son violados en el mismo hexágono, el apilamiento que se retira pierde dos unidades.
- 5) Un apilamiento que se retira debe acabar su retirada el número indicado de hexágonos más allá de su posición de combate (más en algunos casos, ver 2 y 3). Si no pueden y pueden retirarse sólo una porción del número de hexágonos exigido por su resultado de combate, se eliminan en el último hexágono al que sean capaces de retirarse.
- 6) Dentro de las restricciones dadas arriba, los apilamientos no tienen que mantenerse juntas cuando se retiran. Pueden separarse en sub-apilamientos independientes o unidades individuales, según determine el jugador que mueve las unidades que se retiran.

7) En ningún caso puede una unidad retirarse a un hexágono en que deba ser eliminada o sobre apilada si tiene otro camino de retirada disponible.

11.3. Unidades de guarnición de fuerte, prisiones militares y retiradas.

Las unidades en hexágonos con una guarnición de fuerte o una prisión militar que reciban un resultado de retirada mientras ataquen o defiendan pueden – pero no tienen que – retirarse (a elección del jugador propietario en cada caso). Además, si unidades del fuera se retiran a un hexágono que contenga una unidad de guarnición de fuerte amiga, pueden detener su retirada en este hexágono y no tienen que retirarse toda la distancia. Esto se aplica sólo a las guarniciones de fuerte y a las prisiones militares, no a los atrincheramientos.

11.4. Bajo determinadas circunstancias una puede acabar su retirada adyacente a una unidad enemiga que no tenga una ZOC. Dicha situación no hace que las unidades retiradas sean atacadas otra vez en la misma sub-fase de combate. Esto es, puedes retirarte junto a una guarnición de fuerte enemiga sin penalización porque las unidades de su interior no ejercen ZOC.

12.0. Persecución y combate de persecución.

12.1. La persecución es una forma especial de movimiento y combate que puede ocurrir después de cada batalla si lo permite el resultado del combate. “Persecución” es lo que normalmente se denomina “avance después del combate” en otros wargames, aunque aquí con otras posibilidades adicionales.

12.2. Si un resultado de combate permite a un jugador realizar una persecución, puede, pero generalmente no está obligado a hacerlo, mover inmediatamente ninguna, alguna o todas sus unidades elegibles involucradas el número de hexágonos indicado. El primer hexágono debe ser el ocupado por las unidades enemigas atacadas. El segundo y posteriores hexágonos, si la persecución es de más de uno, pueden ser en cualquier dirección.

12.3. Como la retirada tras el combate, la persecución no usa puntos de movimiento. Puede, sin embargo, hacerse sólo a hexágonos a los que las unidades que persiguen pueden mover normalmente. Las unidades que persiguen ignoran las ZOC enemigas.

12.4. Si una persecución es de más de un hexágono, algunas unidades perseguidoras pueden detenerse en el primer hexágono y otras en el segundo y hexágonos posteriores. El movimiento de persecución no puede ser incrementado por el movimiento ferroviario, de senderos o barcos.

12.5. Combate de persecución.

Si un resultado de combate permite el combate de persecución, entonces, al completar el movimiento si las unidades perseguidoras se encuentran adyacentes a unidades enemigas, el jugador propietario de las unidades que persiguen tiene las siguientes opciones.

- 1) Puede declarar que no habrá ningún combate de persecución, en cuyo caso no ocurre nada más con estas unidades perseguidoras en esta sub-fase de combate.
- 2) Puede declarar combate de persecución. Se coloca un marcador de “Burneo” invertido (icono de llamas) sobre cada apilamiento de unidades perseguidoras

con las que el perseguidor desee atacar de nuevo (aunque ver 12.7 más adelante). Estas unidades deben atacar otra vez en esta sub-fase de combate, de acuerdo con las reglas normales de combate, como si no hubieran realizado el combate inicial. Pueden atacar por sí mismas, o sumándose a otras unidades amigas que aún no hayan atacado; sin embargo, no pueden sumarse a un ataque que ya haya sido declarado al principio de la sub-fase de combate. La única diferencia permitida es que el porcentaje de la resolución de combate de dichos combates puede ser mejorado por el atacante sumando las unidades perseguidoras recién llegadas.

12.6. El combate de persecución no necesariamente debe ser contra la misma fuerza enemiga recién derrotada. Un ataque de persecución debe, sin embargo, resolverse antes que cualquier otro combate que aún no haya ocurrido.

12.7. Si hay más de un apilamiento de unidades perseguidoras a causa del resultado de combate de una misma batalla, sólo uno de estos apilamientos puede tener un marcador de combate de persecución sobre él. Si dos o más fuerzas atacantes diferentes del mismo sub-mando, atacando desde diferentes hexágonos, avanzan al mismo hexágono, sólo se puede colocar un único marcador unificador sobre ellas y realizan el combate juntas como una sola fuerza.

12.8. Si unidades que realizan un combate de persecución reciben otro resultado que les capacite a perseguir o perseguir y después realizar un combate de persecución, pueden hacerlo otra vez. No hay límite al número de veces que una fuerza puede perseguir o combatir tras la persecución durante una misma sub-fase de combate.

12.9. Debido al combate de persecución, las unidades defensoras pueden en algunos casos ser atacadas más de una vez por sub-fase de combate. Esta es una excepción a la regla normal de combate.

13.0. Refuerzos.

13.1. Los jugadores pueden recibir unidades adicionales en el desarrollo del juego; dichas unidades se llaman refuerzos. Los refuerzos aparecen en la sub-fase de refuerzos del sub-mando que los recibe durante el turno de juego indicado en las reglas del escenario.

13.2. Durante cada sub-fase de refuerzos del sub-mando activado, el jugador propietario coloca las unidades de refuerzos en los hexágonos indicados en el mapa para las unidades de este sub-mando que llegan este turno. Los refuerzos funcionan normalmente desde el inicio de su sub-fase de llegada.

13.3. Restricciones.

Los refuerzos no pueden colocarse en hexágonos ocupados por una unidad enemiga. Una unidad de refuerzos puede entrar en una ZOC enemiga a no ser que se indique otra cosa en las instrucciones del escenario. Los refuerzos no pueden colocarse sobreapilados. Si, y sólo, todos los hexágonos de colocación indicados están ocupados por unidades enemigas o su colocación provocaría sobreapilamiento, estas unidades de refuerzos se retrasan. Se colocan en la primera sub-fase de refuerzos posterior de su

sub-mando en la cual el hexágono se encuentre disponible. Un jugador no puede retrasar los refuerzos por otros motivos.

13.4. Los refuerzos simplemente se colocan en el mapa – no marchan hacia desde fuera del mapa. La colocación de refuerzos no cuesta puntos de movimiento.

13.5. Refuerzos especiales.

Determinadas reglas de escenario incluyen refuerzos que aparecen sólo si se dan unas condiciones determinadas o si hay en juego determinados marcadores de heroísmo.

13.6. Retiradas.

Determinadas acciones del juego hacen que algunas unidades deban retirarse. Las unidades en cuestión simplemente se cogen y se retiran del mapa.

13.7. Salida del mapa.

Algunas reglas especiales de escenarios permiten que las unidades muevan fuera del mapa. La salida se hace como un movimiento normal, con la unidad moviendo fuera del mapa desde un hexágono adyacente al borde del mapa. Para salir, una unidad debe gastar todos sus puntos de movimiento de la sub-fase de movimiento de su sub-mando, colocándose adyacente al borde del mapa; entonces se considera que ha salido al final de esta sub-fase. Una vez que una unidad ha salido, no puede volver al mapa. Una unidad no puede salir del mapa a causa de una retirada o persecución.

13.8. Recipientes de refuerzos.

Un escenario puede indicar que las unidades empiecen en un “recipiente de refuerzos”, esto es, en un recipiente opaco del que se sacan al azar (sin mirar) por el jugador que los recibe. Las unidades se colocan según las indicaciones dadas en las reglas del escenario.

14.0. Suministros.

14.1. Las unidades “trazan suministros” a una fuentes de suministros. Los suministros se necesitan para usar la CRT de Carga. Además, las unidades no suministradas deben realizar un chequeo de desgaste en la fase de desgaste de cada turno de juego especificada en las reglas del escenario (paso III.B en la secuencia del turno). En *Boots 2*, la categoría de “unidades de suministros” incluye a aquellas unidades con iconos de carretas de suministros y camiones de suministros (y también ver 17.5).

14.2. Unidades suministradas.

Las unidades en el mismo hexágono que un símbolo de suministros impreso de su bando o de una unidad de suministros amiga se encuentran suministradas. Las unidades capaces de trazar una línea de suministros a una unidad de suministros amiga o un hexágono con un símbolo de suministros amigo también se encuentran suministradas. Las unidades de suministros siempre se encuentran por sí mismas suministradas mientras se encuentren en el mapa. Las instrucciones de los escenarios también explican qué otras unidades siempre se encuentran automáticamente suministradas. La longitud máxima de las líneas de suministros varía según los escenarios. Las unidades en los recipientes de refuerzos, así como aquellas que han salido del mapa o se han retirado, también se encuentran suministradas.

14.3. Trazado de líneas de suministros.

Las líneas de suministros no pueden trazarse a, fuera de o a través de hexágonos en los que haya ZOC enemigas, a no ser que también se encuentren ocupados por una unidad o un apilamiento amigo. Esto es, las unidades amigas anulan las ZOC enemigas para propósitos del trazado de líneas de suministros. Cuando se cuenta la longitud de la línea de suministros, se cuenta desde la unidad o el hexágono que proporciona suministros hasta la unidad o apilamiento que los recibe. No se cuenta el hexágono que contiene la fuente de suministros; cuenta el hexágono que contiene la unidad o apilamiento que recibe los suministros.

14.4. El suministro de combate se chequea al principio del proceso de resolución de cada ataque individual para todas las unidades involucradas en ese combate. Si todas las unidades involucradas que atacan se encuentran sin suministros, el jugador atacante sólo puede elegir la CRT de Escaramuza para este ataque. Los defensores no se ven directamente afectados por las consideraciones de los suministros, pero los defensores “rodeados” pueden ser objeto de la penalización del ataque de flanco (ver 10.16).

14.5. Desgaste.

Durante cada fase de desgaste de un turno de juego designado, ambos jugadores chequean todas sus unidades en el mapa que sean susceptibles de desgaste. Se lanza un dado por cada unidad elegible que se encuentre sin suministros en ese momento. En *Pershing*, este chequeo se realiza cada turno. En *Mad Anthony* este chequeo se hace sólo durante los turnos de juego designados para ello en el Marcador de Turnos impreso en el mapa. Una unidad chequeada para el desgaste queda eliminada con un resultado de seis. En estos chequeos no se aplican modificadores del dado. Por cada unidad individual en un apilamiento no suministrado se realizaría una tirada independiente. No hay resultados de desgaste que no sean la eliminación o la supervivencia.

14.6. Suministros inter-sub-mando.

Las unidades pueden trazar suministros a cualquier fuente de suministros amiga de su bando, incluso si pertenece a un sub-mando diferente.

14.7. Reemplazo de suministros.

En cada turno de juego, ambos jugadores pueden devolver al juego una unidad de suministros eliminada por sub-mando en cada sub-fase de refuerzos de este sub-mando. Dichas fichas devueltas al juego se colocan como si fuera un refuerzo regular de su sub-mando. Nótese también que el mero hecho de proporcionar suministros a unidades amigas no produce la eliminación de las unidades de suministros.

14.8. Máxima longitud de las líneas de suministros.

En *Mad Anthony*, la longitud máxima de las líneas de suministros es de tres hexágonos. En *Pershing*, la longitud máxima de las líneas de suministros es de cinco hexágonos. Estas longitudes máximas permanecen inalterables independientemente del tipo de fuente de suministros (unidad o hexágono de suministros) hasta la que se tracen las líneas. Siempre se cuentan en términos de hexágonos, independientemente de los tipos de terreno de éstos.

14.9. Terrenos bloqueadores y barreras acuáticas.

En *Pershing*, las líneas de suministros no pueden trazarse a través de lados de hexágonos totalmente de lago (sí de los lagos ocasionales), además de que las propias

unidades de suministros no pueden entrar en terreno agreste. Igualmente, en *Mad Anthony* las líneas de suministros no pueden trazarse a o a través de hexágonos totalmente de lago. No hay prohibiciones por terreno agreste, no obstante, para las líneas de suministros.

14.10. Ambos jugadores pueden deliberadamente mover sus unidades a hexágonos en los que quedarán, o podrían quedar, sin suministros.

15.0. Niebla de guerra.

15.1. En general, los jugadores pueden examinar los apilamientos enemigos sólo durante el procedimiento de resolución del combate. Una vez se ha declarado un ataque, no puede ser suspendido.

15.2. Exploración.

Determinadas unidades de un sub-mando activado pueden realizar “exploración”. La exploración ocurre al final de cada sub-fase de movimiento, después de haber acabado todo el movimiento del sub-mando activado. El jugador propietario del sub-mando activado puede entonces examinar todos los apilamientos enemigos a dos hexágonos de una unidad activada y cualificada para la exploración. Debe, en orden, indicar (y mostrar, si hay un apilamiento o la unidad se encuentra volteada) las unidades del jugador contrario sobre la que realizan la exploración. En *Mad Anthony*, sólo la unidad india “Tecumseh” 2-8 puede explorar. En *Pershing* sólo la unidad “GHQ Aero” y las unidades de motocicletas 1-9 “Mc” y “Patton” pueden explorar.

16.0. Proyección.

16.1. Normalmente el atacante elige qué CRT se usará; sin embargo, bajo determinadas circunstancias, el defensor puede elegir qué CRT se usará. Si el jugador que defiende quiere, y tiene una fuerza defensora cualificada para hacerlo, puede declarar “proyección” durante la sub-fase de declaración del ataque y puede por lo tanto declarar qué CRT se usará para dichas batallas.

16.2. Elegibilidad de proyección.

Una fuerza defensora que consista sólo de caballería (iconos de hombres a caballo) y/o unidades en motocicleta y que sean atacadas por una fuerza que no contenga unidades de caballería o motocicletas, es elegible para realizar la proyección.

16.3. La proyección no es obligatoria; es una opción disponible para los defensores, declarada (o no) de batalla en batalla, dentro de las restricciones dadas antes a discreción del jugador defensor.

17.0. Atrincheramientos y prisiones militares.

17.1. Un jugador puede construir atrincheramientos para mejorar la defensa de unidades amigas dentro de ellos. En *Mad Anthony*, sólo las unidades británicas pueden intentar atrincherarse. En *Pershing*, todas las unidades de infantería e ingenieros de ambos bandos pueden intentar atrincherarse.

17.2. Para atrincherarse, una o más unidades de infantería o ingenieros activadas y suministradas – los ingenieros son unidades con iconos de hombres blandiendo picos o con un icono de un pico y una pala cruzados junto a ellos – deben permanecer en el lugar durante una sub-fase de movimiento completa de su sub-mando. Al final de esta sub-fase, el propio jugador lanza un dado. Con un resultado de uno, dos o tres, se coloca un marcador de atrincheramiento en el hexágono; con un cuatro, cinco o seis, el intento de atrincheramiento falla. Se hace sólo una tirada de dado por hexágono independientemente de cuántas unidades de infantería se encuentren en ese momento en el hexágono. Si hay una o más unidades de ingenieros presentes en un hexágono sometido a un intento de atrincheramiento, este intento tiene éxito con una tirada de uno a cinco.

17.3. Todas las unidades amigas de todo tipo en un hexágono de atrincheramiento reciben sus beneficios, independientemente de las unidades que lo hayan construido. Un marcador de atrincheramiento, una vez colocado en el mapa, permanece en su lugar hasta no haya unidades amigas en este hexágono al final de una fase o sub-fase (esto es, si todas las unidades que lo ocupan salen de él o se retiran como resultado del combate). No hay costes de movimiento por que unidad entre en un atrincheramiento ya construido. Los marcadores de atrincheramiento pueden volver a usarse cualquier número de veces por partida.

17.4. En general, el efecto en el combate de un marcador de atrincheramiento es generar un movimiento de una columna hacia la izquierda de la columna de porcentaje para todas las unidades que defienden en este hexágono. Los atrincheramientos no pueden construirse en hexágonos que contengan una unidad de guarnición de fuerte en *Pershing* ni pueden construirse en hexágonos que contengan una prisión militar en *Mad Anthony*.

17.5. Prisiones militares en *Mad Anthony*.

En el escenario *Mad Anthony*, las prisiones militares (iconos de un fuerte de troncos) pueden construirse del mismo modo que los atrincheramientos. Las únicas características de las prisiones militares son las siguientes. Pueden construirse sólo por las unidades de infantería o ingenieros del ejército de Estados Unidos. Las unidades indias de ambos bandos no pueden nunca construir prisiones militares. Las prisiones militares son fuentes de suministros para su bando siempre que al menos una unidad amiga las ocupe. Los marcadores de prisión militar permanecen en el mapa entre ambas campañas si al final de 1791 los ocupa una unidad amiga. Nótese que, como se indica en las instrucciones del escenario, algunas prisiones militares empiezan el juego ya en el mapa.

El número de marcadores de prisiones militares en la plantilla de fichas suponen un límite absoluto. Si un marcador de prisión militar queda eliminado durante el juego, no puede ser vuelto a colocar en el mapa de nuevo. Las unidades del ejército norteamericano en *Mad Anthony* nunca construyen atrincheramientos; sólo construyen prisiones militares. El efecto en el combate de un marcador de prisión militar es la generación de un movimiento de una columna a la izquierda de la columna de porcentaje de la CRT para las unidades que defienden en este hexágono. Las unidades en prisiones militares ejercen ZOC.

18.0. Ingenieros.

18.1. Las unidades de ingenieros (ver la explicación encima en 7.2) tienen capacidades especiales de movimiento, construcción de trincheras y realización de ataques contra hexágonos con guarnición de fuerte, prisiones militares o atrincheramientos. Cada unidad ingeniera puede potencialmente realizar una de las siguientes acciones en cada fase de operaciones de su sub-mando a lo largo del juego.

18.2. Construcción de puentes de pontones.

Si una unidad de ingenieros activada permanece sobre un hexágono de río durante una sub-fase de movimiento entera de su sub-mando, durante esta sub-fase todas las unidades del sub-mando del ingeniero cruzan este hexágono como si hubiera un puente en él (lo que quiere decir que no hay coste extra por cruzar el río). El puente permanece en el lugar a lo largo de esta sub-fase de movimiento y puede construirse y usarse de nuevo durante posteriores fases de operaciones. Si el jugador quiere usarlo de nuevo en un turno posterior, la unidad ingeniera debe estar en el hexágono durante el principio de esta sub-fase de movimiento y seguir el mismo procedimiento. Una sola unidad de ingenieros puede usarse como puente sólo en un hexágono de río cada vez. Un puente de pontones se considera que está colocado sólo en la sub-fase de movimiento amiga del sub-mando al que pertenece la unidad de ingenieros.

18.3. Atrincheramientos.

Los ingenieros pueden construir o ayudar a la infantería a construir, atrincheramientos o prisiones militares, como se describe en 17.2.

18.4. Zapadores.

Si una fuerza atacante contiene una o más unidades de ingenieros el defensor que se encuentre en un hexágono que contenga una unidad de guarnición de fuerte, prisión militar o atrincheramientos y se usa la CRT de carga, se mueve la columna de porcentaje una columna a la derecha. Se produce un máximo de un movimiento por combate, independientemente del número de unidades de ingenieros involucradas.

19.0. Unidades ribereñas.

19.1. Determinados escenarios tienen unidades ribereñas (barcos fluviales y lanchas cañoneras). No hay otras unidades ribereñas en *Boots 2*.

20.0. Condiciones de victoria.

20.1. Cada escenario tendrá sus propias condiciones de victoria. Normalmente la victoria se determina por la acumulación de uno o de ambos jugadores de “puntos de victoria” (VP). Los jugadores acumulan VP por realizar determinadas acciones durante el transcurso del juego y/o por ocupar determinados hexágonos al final del juego. Los jugadores. Los jugadores deberían guardar un registro con los VP en una hoja separada durante la partida.

20.2. Al final del juego, el jugador que tenga más VP que el otro, resta los de su oponente de los suyos para determinar la extensión de la victoria (si la hay).

Diferencia en VP	Tipo de victoria
0-9	Empate
10-19	Marginal
20-29	Gloriosa
30+	Épica

20.3. En la tabla superior, una victoria marginal es la última forma de victoria, mientras una victoria épica es el mejor tipo de victoria.

20.4. Los VP generalmente se registran tan pronto como se obtienen. La excepción la constituyen los puntos designados a ganar al final del turno o al final del juego. Ganar VP por la “ocupación” de un hexágono significa que el jugador debe tener una unidad o apilamiento en el hexágono en el momento indicado (los marcadores no cuentan). Las unidades enemigas deben eliminarse en combate o a causa de las violaciones del apilamiento para obtener puntos por ellas. Los VP no se consiguen por unidades enemigas eliminadas a causa del desgaste o de otras acciones del juego a no ser que se indique otra cosa en las reglas del escenario.

21.0. Juego I: *Mad Anthony*.

21.1. Jugadores y bandos.

Hay dos jugadores: el jugador de los Estados Unidos y el jugador indio. El jugador indio controla tanto a las fuerzas indias como a las británicas. Nótese también que el bando norteamericano tiene una unidad india amiga (“frnd”) en su plantilla de fichas. Todas las reglas expuestas para aplicarse simplemente a los “indios” se aplican igual a todas estas unidades de ambos bandos. Nótese también que los “dragones” se consideran “caballería” para todos los propósitos.

21.2. Escalas.

Cada turno de juego representa una cantidad de tiempo que va de una semana a cuatro, dependiendo de la intensidad de las maniobras y del combate realizados cada turno. Cada hexágono representa aproximadamente 10 millas (16 kilómetros) de lado a lado. Las unidades son batallones y regimientos, batería de artillería y bandas guerreras indias, así como una mezcla de variadas formaciones tácticas.

21.3 Duración del juego.

El juego tiene dos “años de campaña”, 1791 y 1794. Si un jugador obtiene una victoria épica al final de 1791, el juego acaba. Si no, los jugadores deben jugar una segunda campaña en 1794. Cada año de campaña consiste de ocho turnos, por lo que la partida puede durar un máximo de 16 turnos.

21.4. Orden de colocación.

El jugador norteamericano completa la colocación de sus unidades antes de que el jugador indio empiece a colocar las suyas.

21.5. Fuerzas norteamericanas iniciales en el mapa.

- 1) Prisiones militares: una en Fort Washington (1432) y otra en Fort Finney (1026).
- 2) Mando St.Clair (St) en o adyacente a Fort Washington (1432): Infantería 1US, 2US, Bedinger (Be), Butler (Bu), Clarke (Cl), Gaither (Ga), Patterson (Pa); infantería ligera Faulkner (Fa); dragones Truman (Tr); artillería; unidad de suministro.

- 3) Mando Scott (Sc) en cualquier ciudad sobre el río Ohio: dragones 1 y 2 de Kentucky (Ky) y una unidad de suministros. Nótese que las unidades de dragones 3KY/Sc y 4KY/Sc entran en juego en 1794. Nótese también que la unidad india amiga (Frnd) no es parte de la colocación inicial de este mando; ver 21.7 para detalles de su entrada.
- 4) En cualquier ciudad norteamericana: seis unidades de milicia, no más de una por ciudad. Las unidades de milicia de Fort Washington (FW) y Fort Finnet (FF) deben empezar en esos hexágonos.
- 5) Marcadores de heroísmo: ninguno.

21.6. Refuerzos norteamericanos.

Si ningún jugador obtiene una victoria épica al final de 1791, el jugador norteamericano realiza las siguientes acciones.

- 1) Retira permanentemente del mapa todas las unidades del mando de St. Clair.
- 2) Se colocan todas las demás unidades norteamericanas supervivientes de 1791 en cualquier ciudad o prisión militar controlados por los norteamericanos o en cualquier hexágono en o al sur del río Ohio no ocupados por unidades enemigas. Las unidades norteamericanas re-colocadas deben cumplir las restricciones del apilamiento.
- 3) Se colocan todos los mandos de Wilkinson (Wlk) y Hamtramck (Hm) en o adyacente a cualquier ciudad o prisión militar controlada por los Estados Unidos: infantería del Ala Derecha (RW) 1 y 2, y del Ala Izquierda (LW) 1 y 2; infantería ligera RW y LW; dragones RW, LW, 3KY y 4KY; ingenieros RW y LW, artillería RW y LW; unidades de suministros RW y LW.
- 4) Se retira permanentemente el marcador de mando de St. Clair del recipiente.
- 5) Se añaden al recipiente los marcadores de mando de Wayne, Hamtrack y Wilkinson.
- 6) Se colocan los marcadores de heroísmo que tenía el jugador norteamericano en el recipiente. Entonces se sacan al azar dos nuevos marcadores de heroísmo.

21.7. Colocación y código de entrada norteamericanos.

Las unidades norteamericanas están marcadas en sus lados reversos para facilitar su colocación. Las unidades “Start”, con una excepción (ver 21.7) empiezan en el mapa al principio del juego en 1791. Las unidades “1794” se despliegan al principio del segundo año de campaña.

21.8. Indios amigos de los norteamericanos.

Los Estados Unidos tienen una unidad amiga que puede formar parte del sub-mando de Scott durante cada año de campaña. Si el jugador norteamericano gasta el marcador “Aliados nativos” durante una fase de refuerzos amiga, recibe esta unidad en o adyacente a cualquier unidad del sub-mando de Scott. Si el jugador indio juega el marcador de “Aliados nativos”, puede retirar la unidad india norteamericana del mapa si está en juego. Entonces debería dejarse a un lado y podría recibirse otra vez (y otra, etc.) si el jugador norteamericano juega el mismo marcador.

21.9. Sub-mandos norteamericanos.

En 1791 hay tres sub-mandos norteamericanos: St. Clair (St), Scott (Sc) y Milicia (M). En 1794 hay cinco sub-mandos: Wayne, Hamtramck (Hm), Wilkinson (Wlk), Scott (Sc) y Milicia (M). El sub-mando de Wayne no tiene unidades por sí mismo; en vez de ello, controla todas las unidades norteamericanas. Si algún jugador saca el marcador de

Wayne, el jugador norteamericano activa todas sus unidades para la misma fase de operaciones.

21.10. Fuerzas iniciales indias.

1) En cualquier pueblo indio, dentro de las restricciones del apilamiento: Tecumseh (Tecumsh), Delaware (Delwre), Wyandot (ver la siguiente nota), Shawnee, Ottawa, Miami, Seneca, Pottawatomie (Potowat), Chippewa (Chipwa), Mohawk y Kickapoo (Kickpo). Nótese que en el juego “Tecumseh” es el nombre de una banda guerrera india, no de un comandante. Tecumseh era en ese momento la cabeza de una banda de exploradores indios, no un gran jefe de guerra. Nótese también que hay dos Tecumseh en la plantilla de fichas. Esto es un error. La segunda ficha de Tecumseh tendría que haberse impreso como la ficha “Wyandot”. Se aportará una ficha de reemplazo en el número 245 de la revista.

2) Fort Miami (3236): marcador de prisión militar y unidad de infantería británica Campbell (CB).

3) Fort Detroit (3737): marcador de prisión militar y unidad de infantería británica de la Brigada Detroit (DB).

4) Adyacente a cualquier poblado indio: unidad de infantería británica Caldwell (CA).

5) Marcadores de heroísmo: se sacan dos al azar.

21.11. Refuerzos y reemplazos indios.

Si ningún jugador logra una victoria épica al final de 1791, el jugador indio realiza las siguientes acciones. Nótese que el jugador norteamericano completa todos los pasos indicados en 21.6 antes de que el jugador indio realice cualquiera de los siguientes pasos.

1) El jugador indio recibe las unidades Mohawk como refuerzos. Coloca estas unidades, junto con todas las unidades indias supervivientes de la campaña del año 1791, en cualquier poblado indio no quemado, que no esté ocupado por unidades norteamericanas en ese momento.

2) El jugador indio recibe un número de unidades indias de reemplazo igual al número de poblados no quemados del mapa. Esto es, de su pila de unidades muertas indias (no británicas) eliminadas durante 1791, saca al azar el número de unidades igual al número de poblados no quemados ni ocupados por los norteamericanos del mapa. Las unidades de reemplazo se colocan en cualquier de estos poblados a elección del jugador, dentro de las restricciones del apilamiento. Si el número de poblados elegibles es superior al número de unidades eliminadas, no hay reemplazos indios adicionales. Por ejemplo, si el jugador indio tiene cuatro poblados elegibles para el reemplazo y dos unidades eliminadas, recibiría ambas unidades como refuerzo.

3) El jugador indio no recibe unidades de reemplazo británicas. Cualquier unidad británica superviviente al final de 1791 permanece donde está, si se encuentra en un hexágono de poblado o prisión militar. Si está en cualquier otro hexágono, el jugador indio las coge y las coloca en cualquier poblado o prisión militar controlado por los británicos o los indios dentro de las restricciones normales del apilamiento. Si no hay hexágonos elegibles, las unidades británicas se retiran del juego.

4) Se coloca cualquier marcador de heroísmo mantenido por el jugador indio se devuelve al recipiente. Entonces se sacan dos nuevos al azar.

21.12. Colocación y códigos de entrada indios.

Todas las unidades indias empiezan en el mapa, excepto las unidades creeks y mohawk.

21.13. Sub-mandos indios.

Si el jugador indio saca los marcadores de mando Little Turtle o Blue Jacket, puede mover todas las unidades indias (no las británicas). Si el jugador norteamericano saca uno de estos marcadores, no se los da al jugador indio. Permanecen fuera del recipiente hasta el final de este turno de juego. Si el jugador indio saca el marcador de mando británico, activa todas las unidades británicas. Si el jugador norteamericano saca este marcador no se lo da al jugador indio. Permanece fuera del mapa hasta el final del turno de juego.

21.14. Recipiente de mando.

Se colocan los siguientes marcadores en el recipiente de mando al principio del juego: St. Clair, Scott, Milicia, Blue Jacket, Little Turtle y Británico. Al principio de 1793-1794 se retira el marcador de St. Clair del recipiente y se añaden los marcadores de Wayne, Hamtramck y Wilkinson.

21.15. Recipiente de heroísmo.

Se colocan todos los marcadores de heroísmo con la excepción del marcador de “War Correspondents”, el cual no se usa en este juego. Los números de turnos de juego impreso en las casillas del mapa indican el número de marcadores de heroísmo sacados automáticamente. Estados Unidos a la izquierda; los indios a la derecha.

21.16. Puntos de victoria norteamericano.

- 1) Recibidos inmediatamente por cada unidad india eliminada en combate: +1 por cada factor de combate.
- 2) Recibidos al final de 1791 por cada poblado indio quemado: +2.
- 3) Recibidos al final de 1794 por cada poblado indio quemado: +1. Los pueblos que han proporcionado VP al final de 1791 se cuentan de nuevo al final de 1794.
- 4) Recibidos al final de 1791 por ocupar (no quemar) Fort Miami o Detroit: +3 cada uno.
- 5) Recibidos al final de 1794 por ocupar (no quemar) Fort Miami o Detroit: +2 cada uno. Otra vez, estos VP pueden conseguirse al final de ambos años de campaña.

21.16. Puntos de victoria indios.

- 1) Recibidos inmediatamente por cada unidad norteamericana eliminada en combate: +2 por cada factor de combate.
- 2) Recibidos al final de 1791 si no hay poblados indios quemados: +5 en total.
- 3) Recibidos al final de 1791 por cada ciudad norteamericana quemada: +2 cada una.
- 4) Recibidos al final de 1794 por cada ciudad norteamericana quemada: +2 cada una. Las mismas ubicaciones quemadas dan VP al final de ambos años de campaña. Una vez quemadas, son quemadas para siempre; las localizaciones no necesitan ser quemadas de nuevo otra vez en 1794 si ya se han quemado en 1791.

21.17. VP transaccionales.

Cuando se pasa de 1791 a 1794, no se empieza con una nueva cuenta de VP. Ambos jugadores guardan sus VP en 1794. Nótese también que ambos jugadores empiezan 1791 con cero VP.

21.18. Hostilidades abiertas Estados Unidos-Gran Bretaña.

La primera que una unidad británica ataque a una unidad norteamericana que defienda una ciudad o una prisión militar o que una unidad norteamericana ataca a una unidad británica que defiende en una ciudad o prisión militar, el jugador defensor lanza dos dados y recibe ese número de VP. La unidad india norteamericana amiga no cuenta para esta tregua. Esta tirada de dado puede ocurrir un máximo de una vez por partida, no por jugador.

21.19. Apilamiento.

Las unidades británicas e indias nunca pueden acabar una sub-fase de movimiento o combate apiladas juntas. Igualmente, las unidades norteamericanas y la unidad india amiga norteamericana nunca pueden acabar una sub-fase de movimiento o combate apiladas juntas.

21.20. Quemar.

El jugador indio puede quemar ciudades o prisiones militares norteamericanas. Las unidades norteamericanas sólo pueden quemar poblados indios. La quema se hace durante cualquier sub-fase de combate amiga. Durante cualquiera de tus sub-fases de combate, cuando una o más unidades amigas del sub-mando activado entre en un hexágono elegible para quemar, simplemente declara “¡Incendio!” y coloca un marcador de llamas en el hexágono. Una vez quemado, un lugar permanece quemado durante el resto del juego. La quema no es voluntaria; es automática en las circunstancias superiores. Un poblado o una ciudad quemados tienen su valor de apilamiento permanentemente reducido a dos y no generan más ningún movimiento de columna defensivo por el terreno. Finalmente, un jugador no puede colocar refuerzos o reemplazos en un hexágono quemado al principio de 1794.

21.21. Suministros.

Las unidades indias de ambos bandos se encuentran siempre suministradas. Las unidades británicas deben chequear su suministro normalmente y pueden trazar líneas de suministros sólo a prisiones militares ocupadas por los británicos. Las unidades norteamericanas trazan líneas de suministros a cualquier unidad de suministros amiga o a prisiones militares ocupadas por los norteamericanos. Adicionalmente, las unidades del sub-mando de milicia norteamericano están suministradas cuando están en cualquier ciudad no quemada norteamericana o en cualquier hexágono en o al sur del río Ohio.

21.22. Marcador especial de heroísmo.

En este juego el marcador de heroísmo “especial” se usa como un marcador de “Deserción”. El jugador que despliega el marcador indica una unidad enemiga cualquiera y lanza un dado. Si el resultado es mayor que el factor de combate impreso de la unidad, se retira del mapa. Las unidades de los mandos de Hammtramck y Wilkinson no pueden designarse para la deserción. Una unidad que deserta en 1791 es elegible, bajo las restricciones normales, para los reemplazos de 1794.

22.0. Juego II: Pershing.

22.1. Jugadores y bandos.

Hay dos jugadores, el jugador norteamericano y el jugador de Pancho Villa (“Villa”). Las fuerzas del gobierno mejicano pueden ser controladas por ambos bandos durante el transcurso de la partida.

22.2. Escalas del juego.

Cada turno de juego representa un mes. Cada hexágono representa 10 millas (16km) de lado a lado. Las unidades de maniobra son regimientos y brigadas, junto con algunas formaciones irregulares o especializadas más pequeñas.

22.3. Duración del juego.

El juego dura 11 turnos: de Marzo de 1916 hasta Enero de 1917.

22.4. Orden de colocación.

El jugador norteamericano completa la colocación de su bando antes de que el jugador de Villa empiece la colocación de su bando.

22.5. Fuerzas iniciales norteamericanas en el mapa.

Se aplican los límites normales del apilamiento.

- 1) Columbus (4107): la unidad de guarnición de fuerte “Col”.
- 2) Fort Bliss (4214): la unidad de guarnición de fuerte “Bliss”.
- 3) En y/o adyacentes al Rancho Culberson (3900): todas las unidades de la Columna Occidental (WC) marcadas como “Start” en su lado reverso.
- 4) En y/o adyacentes a Columbus y/o Fort Bliss: todas las unidades de la Columna Oriental (EC) marcadas como “Start” en su lado reverso.
- 5) Marcadores de heroísmo: un marcador sacado al azar.

22.6. Refuerzos norteamericanos.

Las unidades con el nombre de un mes impreso en su parte trasera se reciben como refuerzos ese turno. Se colocan en Columbus o en Fort Bliss, a decisión del jugador norteamericano turno a turno y unidad a unidad. Si por cualquier motivo ambos hexágonos se encuentran ocupados por el enemigo, se colocan en un hexágono cualquiera del borde norte del mapa.

22.7. Colocación norteamericana y códigos de entrada.

Las unidades “Start” empiezan en el mapa al principio del juego como se indica. Las unidades con un nombre de un mes impreso en su lado reverso se colocan durante la fase de refuerzo del sub-mando apropiado de este mes.

22.8. Sub-mandos norteamericanos.

Hay seis sub-mandos norteamericanos: GHQ, Columna Oriental (EC), Columna Occidental (WC), Columna Norte (NC), Mando de Frontera (FC) y Guardia Nacional (NG). Cuando un jugador saca el marcador de mando del GHQ, el jugador norteamericano puede activar todas las unidades de un sub-mando cualquiera junto con las del sub-mando del GHQ. Adicionalmente, el jugador norteamericano puede mandar unidades del gobierno mejicano; ver 22.13.

22.9. Limitaciones del sub-mando de la Guardia Nacional (NG).

Las unidades del sub-mando de la NG nunca puede mover o atacar en Méjico, ni sus ZOC se extienden a través de la frontera. Además, cada unidad NG cuenta como dos unidades para el apilamiento. Esto es porque aparecen como brigadas y no como regimientos como en el ejército regular norteamericano. Nótese, no obstante, que los Regimientos 1NM y 2Ma (en el sub-mando NC), aunque técnicamente regimientos de la Guardia Nacional, oficialmente era parte de la expedición punitiva y no se ven vinculadas por estas reglas.

22.10. Fuerzas iniciales de Pancho Villa en el mapa.

- 1) Casi en cualquier lugar de Méjico: las tres unidades del sub-mando Dorados (Do). Estas unidades no pueden colocarse en hexágonos de ciudad o pueblo. Pueden colocarse juntas o en hexágonos individuales, dentro de los límites normales del apilamiento.
- 2) Marcadores de heroísmo: dos marcadores sacados al azar.

22.11. Refuerzos de Pancho Villa.

- 1) Hay tres sub-mandos Villa: Dorados (Do), División del Norte (DN) y Bandito (B). Adicionalmente, el jugador Villa puede mandar las unidades del gobierno mejicano; ver 22.13.
- 2) Si algún jugador saca el marcador del sub-mando de la División del Norte (DN), el jugador de Villa saca al azar tres unidades de este sub-mando que aún no hayan entrado en juego y los coloca en cualquier lugar de Méjico dentro de los límites normales del apilamiento. Entonces realiza una fase de operaciones normal con estas unidades y las demás DN que ya se encuentren en juego en el mapa.
- 3) Si algún jugador saca el marcador de sub-mando de Bandito (B), el jugador Villa saca al azar una unidad de este sub-mando que aún no haya entrado en juego y la coloca en cualquier lugar de Méjico dentro de los límites normales del apilamiento. Entonces realiza una fase de operaciones normal con estas unidades y las demás B que ya se encuentren en juego en el mapa.

22.12. Restricciones de la División del Norte (DN).

Las unidades del sub-mando DN nunca pueden mover o atacar en los Estados Unidos y sus ZOC no se extienden a través de la frontera.

22.13. Fuerzas iniciales del gobierno mejicano.

- 1) Hay cuatro sub-mandos del gobierno mejicano: Trevino (T), Murgia (M); Rurales (R) y Milicia de Chihuahua (CM). Cuando un jugador saca un marcador de mando de algún sub-mando del gobierno mejicano, controla todas las fuerzas de este sub-mando para todos los propósitos durante este turno.
- 2) Como último paso de su colocación, el jugador de Villa saca al azar seis unidades del sub-mando de la Milicia de Chihuahua (MC). Puede en general colocarlos en cualquier ciudad o pueblo mejicano a su elección, uno por hexágono. El jugador de Villa indica la ciudad o pueblo en el que colocará la siguiente unidad que va a sacar antes de sacarla. Juarez (4014) y Chihuahua (2115) deben tener una unidad CM cada una.
- 3) El jugador norteamericano entonces saca al azar, una por vez, las tres unidades del sub-mando de los Rurales y generalmente los coloca, uno a uno, en cualquier ciudad o pueblo de Méjico, uno por hexágono. No puede colocarlos en hexágonos que contengan una unidad CM.
- 4) Marcadores de heroísmo: las fuerzas del gobierno mejicano nunca sacan o tienen marcadores de heroísmo.

22.14. Refuerzos del gobierno mejicano.

- 1) Si un jugador saca el marcador de los sub-mandos Trevino (T) o Murgia (M) y este mando no ha entrado aún en juego, se lanza un dado. Con uno o dos, el sub-mando se despliega. El jugador que ha sacado el marcador, despliega todas las unidades de este mando en cualquier hexágono en el borde sur del mapa. Estos hexágonos no pueden contener unidades de cualquier otro sub-mando de ningún bando. Si el resultado del dado es de tres a seis, el sub-mando no se despliega este turno de juego, pero puede sacarse de nuevo (y se produce este proceso de nuevo) en turnos posteriores.
- 2) Si estos sub-mandos están ya en juego cuando sus marcadores de mando los saca cualquier jugador, este sub-mando del gobierno mejicano queda controlado este turno por el jugador que ha sacado el marcador (aunque ver 22.15).

22.15. Restricciones de las fuerzas del gobierno mejicano.

- 1) El gobierno mejicano nunca puede mover o atacar en los Estados Unidos y sus ZOC no se extienden a través de la frontera.
- 2) Cada unidad de los sub-mandos M y T cuenta como dos unidades para el apilamiento.
- 3) Las unidades del gobierno mejicano de todos los sub-mandos nunca pueden apilarse con las unidades de Estados Unidos o Villa en ningún momento. Pueden mover a través de hexágonos que contengan otros sub-mandos del gobierno mejicano, pero no pueden acabar una sub-fase en el mismo hexágono que unidades de otros sub-mandos del gobierno mejicano.
- 4) Ningún jugador puede usar fuerzas del gobierno mejicano bajo su mando durante un turno para atacar a otras fuerzas bajo su control.

22.16. Recipiente de mando.

Se colocan los siguientes marcadores en el recipiente de mando al principio del juego: B, CM, DN, Do, EC, FC, GHQ, M, NC, NG, R, T y WC.

22.17. Recipiente de heroísmo.

Se colocan todos los marcadores de heroísmo en el recipiente de heroísmo. Ambos jugadores sacan un marcador del recipiente cada turno.

22.18. Puntos de victoria norteamericanos.

- 1) Recibidos inmediatamente después de eliminar cada unidad de Dorados (Do) en combate: +3 por factor de combate. Si todas las unidades Do quedan eliminadas, el jugador norteamericano recibe nueve VP adicionales. Los Dorados eran una fuerza de elite de Villa, contenían el núcleo duro de sus hombres. La eliminación de las tres unidades de los Dorados probablemente significaría que el mismo Villa habría sido asesinado o capturado.
- 2) Recibidos inmediatamente por cada unidad de Villa eliminada: +1 por factor de combate.
- 3) Cada vez que fuerzas de un sub-mando del gobierno mejicano realizan un ataque contra fuerzas norteamericanas: se lanza un dado y se asignan ese número de VP al jugador norteamericano.

22.19. Puntos de victoria de Villa.

- 1) Recibidos inmediatamente por cada unidad norteamericana eliminada en combate: +2 por factor de combate.

- 2) Recibidos inmediatamente por cada ciudad o pueblo norteamericano asaltado: +2 si la localidad asaltada no es una fuente de suministros; +5 si la localidad asaltada es una fuente de suministros norteamericana.
- 3) Recibidos al final del juego por cada ciudad mejicana ocupada por una o más unidades de Villa: +5.
- 4) Recibidos al final del juego por cada pueblo mejicano ocupado por una o más unidades de Villa: +2.
- 5) Cada vez que fuerzas del un sub-mando del gobierno mejicano realizan un ataque contra fuerzas de Villa: se lanza un dado y se asignan ese número de VP al jugador de Villa. Ver también 22.21.

22.20. Asalto.

Las unidades de Villa “asaltan” ciudades y pueblos norteamericanos entrando en ellos. El asalto se declara al final de cualquier sub-fase de movimiento o combate de Villa. El jugador de Villa debe declarar “¡Asalto!” y entonces colocar un marcador de “Raided” en el hexágono. Una vez asaltada, una ciudad o pueblo permanece asaltado para el resto del juego y no puede ser asaltada de nuevo para obtener VP (se puede todavía mover o atacar a dichas localidades por fuerzas elegibles de ambos bandos). Los beneficios defensivos para el combate, el suministro, etc. permanecen inalterados en las localidades asaltadas, pero ver 22.19/2. También, si ambos hexágonos de fuentes de suministros norteamericanos (Columbus en 4107 y Fort Bliss en 4214) son asaltadas durante el transcurso del juego, cuando se produce el segundo de los asaltos, el juego se detiene y el jugador de Villa es declarado ganador, obteniendo una “épica victoria imprevista”.

22.21. Puntos de victoria por la apertura de hostilidades.

La primera vez que una unidad norteamericana ataque a una unidad del gobierno mejicano o que una unidad del gobierno mejicano ataque a una unidad norteamericana, el jugador defensor lanza dos dados y recibe ese número de puntos de victoria. El inicio de las hostilidades abiertas no cambia las demás reglas. Por ejemplo, la Guardia Nacional norteamericana no puede cruzar la frontera, las reglas concernientes al control de las fuerzas del gobierno mejicano permanecen igual, etc.

22.22. Unidad aérea norteamericana.

Al principio del juego, se coloca la unidad aérea norteamericana en el recipiente de mando. Si el jugador norteamericano saca el marcador de esta unidad, puede realizar una de las siguientes acciones: 1) examinar un apilamiento cualquiera de Villa o del gobierno mejicano en el mapa; ó 2) activar un sub-mando norteamericano. Si el jugador de Villa saca la unidad aérea, simplemente la deja a un lado durante el resto del turno (aún cuenta como sacada por el jugador de Villa). La unidad aérea siempre se devuelve al recipiente durante la fase de devolución y está disponible para los siguientes turnos, independiente de qué jugador lo haya sacado en un turno determinado.

22.23. Los ferrocarriles que cruzan el mapa se tratan para todos los aspectos como carreteras por las unidades móviles de todos los sub-mandos (ver la TEC). Adicionalmente, las unidades norteamericanas y del gobierno mejicano pueden potencialmente realizar un “movimiento ferroviario” especial. Para ser capaces de hacer esto, una unidad elegible debe empezar su sub-fase de movimiento de su sub-mando suministrada en un hexágono de ferrocarril dentro de su propio país. Pueden entonces mover un número ilimitado de hexágonos a través de hexágonos de ferrocarril

contiguos, pero sólo dentro de su propio país. Esto completa el movimiento de esta unidad para este turno. Las unidades no pueden entrar en hexágonos ocupados por el enemigo usando el movimiento ferroviario especial, aunque las ZOC enemigas no afectan a este tipo de movimiento. Todas las unidades móviles de todos los sub-mandos pueden usar los hexágonos ferroviarios de cualquier país como si fueran carreteras. Las unidades con factores de movimiento impresos de cero (0) y las unidades de Villa nunca pueden usar el movimiento ferroviario especial.

22.24. Atrincheramiento.

Las unidades de infantería del gobierno mejicano se atrincheran con una tirada de uno a cinco. Las unidades de infantería de Villa se atrincheran con una tirada de dado de uno. Todas las demás unidades se atrincheran normalmente.

22.25. Salida del mapa.

Ninguna unidad una vez en juego en el mapa puede salir excepto para ir a la pila de muertas.

22.26. Suministro.

Todas las unidades norteamericanas deben trazar las líneas de suministros normalmente. Todas las unidades de Villa están siempre suministradas, así como todas las unidades de CM y R; las unidades de Murgia (M) y Trevino (T) deben trazar líneas de suministros normalmente.

Las unidades norteamericanas pueden usar los hexágonos con símbolos de suministros impresos en el mapa dentro de los Estados Unidos como fuentes de suministros si están ocupados por al menos una unidad amiga. Las unidades del gobierno mejicano pueden usar los hexágonos con símbolos de suministros impresos en el mapa dentro de Méjico (Jiménez en 1121 y Chihuahua en 2115) como fuentes de suministros si están ocupados por al menos una unidad del gobierno mejicano. Las unidades del gobierno mejicano siempre pueden trazar líneas de suministros a través de otras unidades del gobierno mejicano, independientemente de su estatus de control o de las afiliaciones del sub-mando.

22.27. Marcador de heroísmo especial.

Dependiendo de quién saque el marcador, los resultados son los siguientes:

Fortalecimiento de la moral norteamericana (US Morale Spike): si lo saca el jugador norteamericano, este señala una ciudad o pueblo mejicano ocupado por una o más unidades norteamericanas. Puede entonces colocar en esta población una unidad norteamericana previamente eliminada perteneciente al sub-mando que en ese momento la ocupa. El jugador de Villa pierde los VP obtenidos previamente por eliminar dicha unidad.

Alzamiento anti-norteamericano (Anti-US Uprising): si la saca el jugador de Villa, este indica una ciudad o pueblo mejicano ocupado por una o más unidades norteamericanas. Estas unidades son movidas inmediatamente un hexágono por el jugador norteamericano. El jugador de Villa puede entonces colocar una unidad de refuerzo disponible, la cual aún no haya entrado en juego, en este hexágono como refuerzo inmediato.

22.28. Escenario opcional de la Segunda Guerra Mejicano-Norteamericana.

Por acuerdo mutuo, los jugadores pueden decidir explorar una alternativa histórica, desarrollando una guerra a escala total entre Méjico y los Estados Unidos. Para hacer esto, se realizan los siguientes cambios a las reglas del escenario.

- 1) Levantar todas las restricciones sobre los sub-mandos de la Guardia Nacional norteamericana, la División del Norte y el gobierno mejicano concernientes al movimiento y el ataque a través de la frontera: todas las unidades quedan ahora libres de mover a cualquier lugar del mapa.
- 2) Todos los sub-mandos del gobierno mejicano están siempre controlados por el jugador de Villa cuando los saca este jugador. Si un marcador de un sub-mando del gobierno mejicano es sacado por el jugador de los Estados Unidos, las unidades de este sub-mando simplemente no pueden mover o atacar durante este turno (dichas obtenciones cuentan como válidas para el jugador norteamericano).
- 3) Intervención alemana. Se añade el sub-mando “German Mexico Abteilung” (MA) al recipiente de mando y lo controla el jugador de Villa siempre que sea sacado por cualquier jugador. La unidad MA siempre está suministrada.
- 4) Puntos de Victoria: adicional a las condiciones normales de victoria y al registro de puntos de victoria, al final del juego el jugador norteamericano recibe +5VP por cada ciudad norteamericana ocupada por una o más unidades norteamericanas y +2VP por cada pueblo mejicano ocupado por una o más unidades norteamericanas.

Créditos.

Diseño del juego y desarrollo: Joseph Miranda.

Edición final de las reglas: Ty Bomba.

Playtesters: Ty Bomba, Christopher “Doc” Cummins y Joseph Miranda.

Mapa: Joe Youst.

Fichas: Nicolás Eskubi.

Producción: Callie Cummins.

ÍNDICE

1.0. Introducción.....	1
2.0. Componentes	1
3.0. Colocación.....	1
4.0. Secuencia de juego	2
5.0. Sub-mandos y activaciones	3
6.0. Heroísmo	4
7.0. Movimiento	8
8.0. Apilamiento	10
9.0. Zonas de control	10
10.0. Combate.....	11
11.0. Retiradas tras el combate.....	16
12.0. Persecución y combate de persecución	17
13.0. Refuerzos	18
14.0. Suministros	19
15.0. Niebla de guerra.....	21
16.0. Proyección	21
17.0. Atrincheramiento y prisiones militares.....	21
18.0. Ingenieros	23
19.0. Unidades ribereñas	23
20.0. Condiciones de victoria	23
21.0. Juego I: Mad Anthony	24
22.0. Juego II: Pershing	29