

REGLAS EN SOLITARIO PARA 2GM TACTICS

ELECCIÓN DEL EJÉRCITO:

Elegimos un bando y el de la Inteligencia Artificial (desde ahora IA) o bien lo sorteamos.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL:

Nos podemos encontrar con tres tipos de IA dependiendo del tipo de batalla o escenario que queramos jugar:

En una Batalla Campal nos enfrentaremos a una IA Variable que se adaptará a la situación de la batalla.

En un Escenario Especial o en un Escenario Histórico nos enfrentaremos a una IA Defensiva u Ofensiva dependiendo del objetivo de la misión que tenga asignada esa IA.

DESPLIEGUE DE TROPAS DE LA IA:

El despliegue de las unidades se realizará siguiendo la regla de “Unidades Enfrentadas”. La IA desplegará sus unidades en una u otra columna según el tipo de unidades que tenga el enemigo enfrente. Es decir, desplegará por ejemplo un Tanque en la tercera columna si el jugador tiene también un tanque en su tercera columna. La unidad del mismo tipo que despliegue la IA debe tener capacidad de hacer daño sobre la unidad desplegada, es decir su capacidad de penetración debe ser igual o superior a la defensa de la unidad enemiga.

En el caso de no haber unidades enemigas del mismo tipo desplegadas, o no poder penetrar las defensas de la unidad enemiga situada frente a ella, se desplegará siguiendo las reglas de despliegue de Terreno que se explican más adelante tirando 1D10.

OBJETIVOS:

La IA seguirá los siguientes objetivos en el campo de batalla:

0. Objetivo para conseguir la Victoria y objetivos obvios.
1. Destruir unidades enemigas que sean una amenaza para la batalla.
2. Destruir enemigos que puedan romper la línea de suministros propia o unidades potencialmente peligrosas.
3. Destruir unidades que puedan destruirse de un único disparo con una probabilidad del 50% o más.

Se desplegarán unidades hasta gastar todos los Puntos de Acción posibles, salvo cartas que hayan salido y que no tengan utilidad, que se ahorrarán para el siguiente turno.

Las unidades se desplegarán en función de la actitud de la IA (*ver más adelante*).

IMPORTANTE: CUALQUIER DECISIÓN OBVIA PARA LA IA DEBE REALIZARSE. SI HAY VARIAS OPCIONES CLARAS DE JUGAR QUE SEAN DISTINTAS, DEBEMOS TIRAR UN DADO PARA ELEGIR CUAL SE REALIZA.

A TENER EN CUENTA:

TROPAS OFENSIVAS Y DEFENSIVAS:

Para la IA diferenciamos las diferentes tropas entre defensivas y ofensivas:

- **Infantería Defensiva:** Infanterías Ligeras y Grupos de Mando. Médicos, Morteros y Mecánicos.
- **Infantería Ofensiva:** Infanterías Pesadas y Unidades Especiales. Francotiradores, y Lanzallamas.
- **HMG, Granadas y Bazuca de Infantería:** son tanto ofensivos como defensivos.
- **Artillería:** Es tanto ofensiva como defensiva.
- **Tanques:** Los tanques se consideran ofensivos.
- **Transportes:** Los Transportes con capacidad de disparo son tanto ofensivos como defensivos.
- **Aviones:** Cazas Ofensivos y Defensivos. Bombarderos Ofensivos.
- **Equipo Adicional Defensivo:** Cuerpo a Tierra, Granada de Humo.
- **Equipo Adicional Ofensivo:** MG, HMG, y Howitzers; y Cortina de Humo.

TURNO DE JUEGO DE LA IA:

El turno de juego de la IA difiere del turno de juego normal, se siguen las Fases en este orden:

1. **INICIO.** Se terminan los efectos de las cartas o capacidades. También se establece la **ACTITUD** de la IA.
2. **ESTADO MAYOR.** Suma los Puntos de Acción obtenidos. El Estado Mayor de la IA suma **2PA** siempre, en vez de uno. Se podrá adaptar o cambiar su nivel de dificultad cambiando los PA iniciales y los que se generan por turno.
3. **CARTAS.** Se levantan **cinco** cartas. Se desplegarán según el Resultado Final de la Actitud de la IA. *En el caso de obtener cartas que NO se correspondan a la Actitud de la IA, el orden de despliegue será en primer lugar de las cartas de unidad de mayor a menor valor de coste de despliegue, seguido de cartas de apoyo de mayor a menor valor. Su equipo adicional irá en función de la actitud de la IA.*
4. **MOVIMIENTO.** El movimiento de las unidades será de acuerdo a la Actitud de la IA.
5. **DESPLIEGUE.** El despliegue se realizará dependiendo del resultado final de la tirada de Actitud de la IA.
6. **DISPARO.**
7. **VOLTEAR.**
8. **DESCARTE.** Se descartan todas las cartas al mazo de descarte. Al contrario que el juego normal, el juego no termina cuando se acaba el mazo de la IA. El mazo de la IA vuelve a barajarse cuando se agota. El jugador perderá la partida si se agota su mazo, aunque puede barajar de nuevo y continuar jugando si lo desea.
9. **FIN DE TURNO.**

IA VARIABLE PARA BATALLAS CAMPALES:

CONFIGURACIÓN DE EJÉRCITO:

Tras elegir nuestro propio mazo, nos preparamos para construir el mazo de la IA.

Se retiran las siguientes cartas del mazo de la IA: Órdenes Contradictorias, Paracaidista, General y C47. El jugador también puede retirar otras a su elección, con las que no quiera jugar contra la IA.

Dividimos todas las cartas del mazo de la IA en varios montones según los tipos de cartas que se trate:

De izquierda a derecha: **Infantería, Artillería, Tanques, Transportes y cartas de Apoyo** (las unidades de **Aviones** se incluirán en este último montón). Realizamos los cinco montones que se barajan y se colocan boca abajo.

En todos los escenarios se especifica cuando no se pueden incluir Aviones en el mazo. En caso que no se diga nada, pueden incluirse.

A continuación, el jugador cogerá el mismo número de cartas de cada tipo que haya seleccionado para su propio mazo. Por cada carta de avión que haya incluido, se cogerán dos cartas del último mazo, el de cartas de apoyo.

Por ejemplo, si el jugador para componer su propio mazo cogió 5 infanterías, 3 artillerías, 4 tanques, 3 transportes, 1 avión y 12 cartas del mazo de apoyo. Compondrá el mazo de la IA de la misma manera 5-3-4-3-14. Cogiendo dos cartas adicionales por el avión.

Después se tirará 1D10 y se añadirán cartas según el resultado de la tirada:

- 1-2 No se añaden más cartas.
- 3 Añade una carta de Infantería.
- 4 Añade una carta de Artillería.
- 5 Añade una carta de Tanque.
- 6 Añade una carta de Transporte.
- 7 Añade una carta de Apoyo.
- 8 Añade una carta de Infantería y Transporte.
- 9-10 Añade una carta de Infantería y Apoyo.

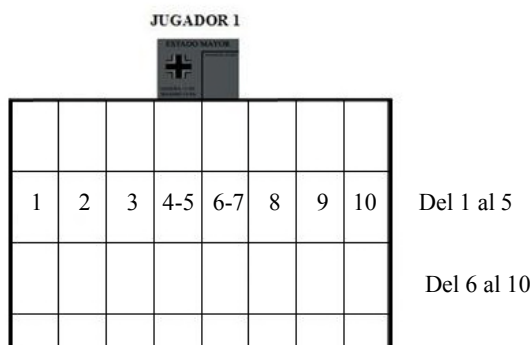
Para la composición del mazo de la IA no se tendrán en cuenta el límite de Puntos.

INICIO DEL JUEGO:

Barajamos el mazo de cartas.

Para establecer cuál de los dos bandos comienza la partida. Se realizará la **Puja Inicial** de los Puntos de Acción, donde primero decidimos lo que pujamos nosotros. Luego la IA tira 1d10 y le restamos 5, esa será su puja. Para ver que edificios o accidentes del terreno colocamos los vamos sacando del mazo de forma aleatoria después de barajarlos, hasta que lleguemos al tope de puntos de la puja. Se retiran las cartas de Alambre y Barreras. Si se sobrepasa se coge la siguiente carta. Una vez iniciada la partida no se podrán colocar más cartas de terreno.

Para colocar el Terreno tiramos 1D10. Del 1 al 5 lo colocaremos en la segunda línea o fila, del 6 al 10 en la tercera. Luego se tira nuevamente para ubicarlo en una columna, se numeran del 1 al 10, de izquierda a derecha. Repetimos esta operación hasta que estén todos los terrenos colocados.



ACTITUD IA: En la fase de Inicio de cada turno de la IA se tira un dado para saber su **Actitud** en el juego. Y se aplican los siguientes modificadores:

Se tira 1D10 y se modifica el resultado dependiendo de la situación de la batalla en ese turno. La situación dependerá de la ubicación de las tropas enemigas (del jugador) en el campo de batalla y su capacidad para hacer daño (*los vehículos de transporte sin capacidad de ataque y los vehículos de reconocimiento no se tendrán en cuenta a la hora de aplicar los modificadores*):

ALERTA ROJA: Si hay unidades enemigas en la primera línea (línea de despliegue de la IA) que causen grave riesgo para el Cuartel General: Modificador de -3.

ALERTA AMARILLA: Hay unidades enemigas en la segunda línea del campo de batalla. Hay peligro para los Grupos de Mando y las unidades en retaguardia, así como para el Estado Mayor. Modificador de -2.

ROTURA DE LÍNEA DE SUMINISTROS: Se produce cuando el enemigo rompe la línea de suministros. Modificador de -1.

NORMALIDAD: Cuando hay unidades enemigas en la tercera o cuarta línea del campo de batalla. Modificador de +1.

SUPERIORIDAD: Hay unidades enemigas en la quinta línea del campo de batalla. Modificador de +2.

ATAQUE: El enemigo solamente tiene unidades en su línea de despliegue. Modificador de +3.

RESULTADO FINAL: Una vez modificado el resultado del dado se aplica el siguiente efecto:

2 o menos, DEFENSA TOTAL: El objetivo será destruir a las unidades enemigas que están causando daño al Estado Mayor o al objetivo de juego. Todas las unidades ya desplegadas con capacidad de daño al objetivo se moverán para alcanzarlo.

MOVIMIENTO: Se reagruparán las unidades ya desplegadas retrocediendo hacia el Estado Mayor propio. Las unidades con capacidad de hacer daño se moverán hacia el enemigo más peligroso.

DESPLIEGUE: Se utilizarán cartas de apoyo o cartas de unidad con el objetivo de destruir al enemigo que está causando daño. Seguidamente se desplegarán unidades defensivas, artillería o infantería sin equipo adicional o con equipo adicional que acabe con el enemigo, priorizando desplegar la mayor cantidad de unidades posibles.

DISPARO: Se disparará a las unidades que están causando daño y a las más peligrosas con todas las armas que tengamos disponibles.

3-4, DEFENSA: El objetivo será proteger y reforzar las primeras filas o líneas de juego cercanas al Estado Mayor. Así como eliminar a las unidades enemigas cercanas y potencialmente peligrosas.

MOVIMIENTO: El movimiento será de repliegue, agrupando unidades en las dos primeras líneas.

DESPLIEGUE: Se desplegarán unidades de infantería defensiva con equipo adicional defensivo. Y unidades de Artillería. También se utilizarán cartas de apoyo tipo minas. Se podrán desplegar aviones tipo caza a modo defensivo.

DISPARO: Se disparará a unidades enemigas cercanas.

5-6, REFORZAR: El objetivo es desplegar el mayor número de unidades, priorizando tanques y artillería. Se refuerzan las líneas y se avanza hasta la mitad del campo de batalla.

MOVIMIENTO: El movimiento irá dirigido a conquistar la parte media del tablero de juego. Siempre sin romper la línea de suministros.

DESPLIEGUE: Se desplegarán por este orden: tanques y transportes con infantería o artillería. Con equipo adicional ofensivo y defensivo. Se desplegará el mayor número de unidades priorizando las que hagan más daño y más muevan. Se desplegarán aviones para atacar al enemigo más poderoso o al Estado Mayor enemigo.

DISPARO: Acabar con las unidades enemigas centrales para conquistar terreno.

7-8, AVANCE: El objetivo es conquistar tres cuartas partes del campo de batalla. Y tratar de romper la línea de suministros enemiga. También acabar con Grupos de Mando enemigos.

MOVIMIENTO: Se ordena avanzar, sin dejar huecos en la línea de suministros.

DESPLIEGUE: Unidades rápidas, Tanques y Transportes con infantería y artillería remolcada. Con equipo adicional ofensivo. Se despliegan cartas de aviones tipo caza y bombardero para atacar al Estado Mayor o romper la línea de suministros (lo que cause más daño).

DISPARO: A unidades en las que se consiga romper la línea de suministros. A Grupos de Mando enemigos y al Estado Mayor se está al alcance.

9 o más, ATAQUE TOTAL: Hay que destruir el objetivo y las unidades que puedan causar daño a nuestras mejores unidades. Dañar el Estado Mayor.

MOVIMIENTO: Avanzar, rompiendo solamente nuestra última línea de suministros si se consigue alcanzar el objetivo.

DESPLIEGUE: Dañar al objetivo con cartas de apoyo. Desplegar unidades rápidas, tanques, y transportes con infantería y artillería con equipo adicional ofensivo.

DISPARO: Todo el disparo irá dirigido al Estado Mayor.

ORDEN DE DESPLIEGUE DE CARTAS DE IA VARIABLE:

En caso de no poder seguir el orden de despliegue especificado en la Actitud de la IA por carecer de unidades apropiadas o entrar en conflicto varias de ellas, por defecto será:

Si el Estado Mayor tiene menos de 5PA; en primer lugar se desplegará Artillería de mayor a menor coste (sin tener en cuenta a la AA), seguida de Infanterías Ofensivas y Defensivas, Transportes con capacidad de disparo, y por último cartas de apoyo para mejorar disparo, entorpecer, etc.

Si el Estado Mayor tiene 5PA o más; en primer lugar se desplegarán Tanques de mayor a menor coste, seguido de Transportes con o sin Artillerías, Artillerías de mayor a menor coste, Transporte con Infanterías, Infanterías Ofensivas y Defensivas, Aviones y resto de cartas de apoyo.

ORDEN DE MOVIMIENTO Y DISPARO:

Los Movimientos y Disparos se resolverán en orden de unidades de más a menos coste, sin contar su equipo adicional. El equipo adicional se utilizará siempre que se pueda, hacia las unidades a las que se les pueda causar más daño.

PRIMEROS TURNOS DE JUEGO:

En los tres primeros turnos de juego, independientemente de la tirada del D10 y su resultado final se desplegarán cartas de Grupos de Mando y las unidades enemigas desplegadas lo harán frente al terreno colocado para buscar su cobertura lo antes posible.

COMPORTAMIENTO DE ALGUNAS CARTAS:

Dependiendo del comportamiento de la IA, las cartas se utilizarán antes o después. Es decir, si prima el despliegue de tropas, las cartas de apoyo se utilizarán una vez desplegadas éstas. Por el contrario, en una Defensa Total, si hay cartas de apoyo que hagan daño inmediato al enemigo se utilizarán en primer lugar para acabar con la amenaza, como por ejemplo las minas. A continuación se enumera el comportamiento general de algunas cartas.

UNIDADES DE LA IA HERIDAS EN EL CAMPO DE BATALLA:

Las unidades con marcadores de heridas en el campo de batalla actuarán de manera algo distinta.

Una unidad herida, en su turno de movimiento tirará un dado:

1-5 Retrocederá hacia su Estado Mayor o hacia las unidades aliadas que la puedan sanar o reparar. No realizará esto si está defendiendo un objetivo clave en la batalla o si al retroceder queda en una situación peor a la inicial (si pierde cobertura o está al alcance de más unidades enemigas).

Del mismo modo una unidad con capacidad de sanar o reparar se moverá prioritariamente hacia las unidades heridas más cercanas.

6-10 Mantendrá su posición un turno más.

ESTAS REGLAS EN SOLITARIO SON UNA VERSIÓN BETA SIMPLIFICADA DE LAS REGLAS COMPLETAS DE JUEGO. FALTAN LAS REGLAS COMPLETAS PARA JUGAR ESCENARIOS CON LA IA OFENSIVA Y DEFENSIVA. LAS REGLAS AQUÍ MENCIONADAS PUEDEN VERSE SUJETAS A MODIFICACIONES, NO SON DEFINITIVAS.

EN ESTAS REGLAS BETA NO SE INCLUYEN IMÁGENES DEL JUEGO Y NO ESTÁN MAQUETADAS.