

# ESCENOGRAFÍA PARA LOS TAPETES

Los jugadores que deseen jugar con el **Tapete opcional de 2GM TWG** deberán seguir las reglas que se establecen a continuación para establecer la **escenografía**:

- Se utilizarán dos dados de diez caras (**2D10**) de diferentes colores. Uno de ellos representará las **decenas** y el otro las **unidades**. *Por ejemplo: negro decenas y verde unidades.*
- Un resultado de **crítico**, ya sea un 0 o el símbolo del ejército, será un cero.
- En primer lugar se lanzan 2D10 para establecer **cuánta cantidad de terreno se desplegará** sobre el campo de batalla y se consulta la primera tabla:
- A continuación, se realizarán tantas tiradas de 2D10 como terrenos se hayan obtenido en la anterior tirada. En este punto se determinará **qué tipo de terreno** poblará el campo de batalla.

RESULTADO	Nº TERRENOS
00-05	Sin Terreno
06-14	2 Terrenos
15-30	3 Terrenos
31-51	4 Terrenos
52-72	5 Terrenos
73-88	6 Terrenos
89-94	7 Terrenos
95-99	8 Terrenos

RESULTADO	TIPO DE TERRENO
00-10	Lago
11-44	Bosque
45-78	Setos/ Arbustos
79-99	Montañas

- En el caso que los jugadores deseen jugar una **Batalla Campal con Río o Mar** deberán establecerlo de mutuo acuerdo antes de esta tirada de dados. También acordarán en qué lado o lugar se situará dicho **Río o Mar**. Si no hay acuerdo no se jugará con ellos. En los **Escenarios** vendrá el campo de batalla ya predefinido.
- Si como resultado de las tiradas se obtuviera un segundo **Lago**, se volverían a lanzar los dados.
- Por último, los jugadores determinarán **dónde se sitúa cada terreno** en el campo de batalla realizando una nueva tirada de dado y colocando cada carta en el objetivo asignado.
- Si los jugadores han obtenido un **Lago** en su tirada, éste se colocará en primer lugar y se desplegará en la casilla obtenida así como en la casilla a la derecha del jugador que lo coloca, o a la izquierda si no fuera posible.
- Si una ubicación ya está ocupada **por otro terreno** se volverá a realizar la tirada de los dados hasta que todos los terrenos hayan sido colocados.

		DECENAS							
		0	1	2	3-4	5-6	7	8	9
UNIDADES	0								
	1-2								
	3-4								
	5-6								
	7-8								
	9								

**Nota:** los cuadros amarillos representan cada casilla del campo de batalla.