

# 2GM

★ TACTICS +



**DRACO**  
I D E A S

**Este reglamento es una versión Beta simplificada de las Reglas completas de juego, hay varias reglas que vienen enumeradas pero no desarrolladas. Las reglas aquí mencionadas pueden verse sujetas a modificaciones y las imágenes y maquetación que ofrecemos no son definitivas.**

## INTRODUCCIÓN

### ¿QUÉ ES 2GM?

**2GM Tactics** es un juego de cartas de estrategia de la Segunda Guerra Mundial, de uno a cuatro jugadores en el que se jugará por turnos hasta la victoria de uno de los bandos. Las cartas representan Tropas o Unidades en el campo de batalla. Cada Jugador podrá crear su propio mazo en función de los objetivos de los escenarios en juego y de la estrategia que desee aplicar en la partida.

### LOS DADOS

Se juega con dados de diez caras (a partir de ahora D10) con número del 1 al 10. Se realizarán tiradas para impactar a los objetivos.

### FICHAS

Para jugar se utilizan distintos tipos de marcadores o fichas que se colocarán encima de las distintas cartas para representar equipo adicional, contadores de heridas, contadores de puntos de acción, así como distintas situaciones durante la partida.



## EL JUEGO

Se juega con tres mazos de cartas, dos de ejército y uno de terreno. Cada jugador al principio de la partida elegirá un bando y creará su mazo como desee. No existe un número mínimo ni máximo de cartas con las que jugar.

Se establece un sistema de **PUNTOS como límite**.

En una **Batalla Campal** se juega con un LÍMITE DE 120 PUNTOS normalmente, aunque los jugadores, de mutuo acuerdo, pueden fijar cualquier otro número de puntos como límite.

En un **Escenario**, se jugará tal y como lo expliquen sus reglas de despliegue propias.

## ¿CÓMO SE CALCULA EL LÍMITE DE PUNTOS?

Hay que sumar los Puntos de Acción que cuesta desplegar o utilizar cada una de las cartas. Su coste viene indicado en la parte superior izquierda.

*Ejemplo: Una Infantería Pesada vale 2, un M4 Sherman vale 4, la carta Impacto vale 4, la carta Mina Anticarro vale 4, etc....*

La suma de todas estas cartas NO puede sobrepasar el límite fijado.

## TIPOS DE CARTAS

Existen varios tipos diferentes de cartas que compondrán nuestro mazo para jugar.

- Cartas de **Unidad**, con el símbolo de Infantería, Tanque, Transporte, Artillería o un Avión en la parte superior derecha.

- La Infantería se distingue entre Infantería con equipación Ligera, soldados con rifles, granadas adicionales y equipos médicos; Infantería con equipación Pesada, ametralladoras ligeras, morteros, lanzacohetes; Unidades Especiales, conteniendo mecánicos, lanzallamas, zapadores y francotiradores; y Grupos de Mando.
- La Artillería se distingue por su calibre, también encontraremos artillería Antiaérea, Antitanque, y de obuses.
- Los Tanques se diferencian por su capacidad de Blindaje, ligeros, medios y pesados, también habrán semiblindados, vehículos de reconocimiento, de artillería autopropulsada, y con lanzacohetes.
- Los Transportes pueden ser blindados, vehículos con semiorugas, distintos tipos de camiones, jeeps, y motocicletas.
- Los Aviones se diferencian entre Cazas de combate y Bombarberos.



-Cartas de **Apoyo tipo Suministros**, con un símbolo de una Caja en su parte superior derecha.

- Son cartas de efecto inmediato, se utilizan y se descartan. A menos que indiquen otra duración establecida en el texto de su carta.

- Cartas de **Apoyo tipo Promoción**, con el símbolo de un galón en su parte superior derecha.

- Estas cartas mejoran las tropas que pasarán a ser veteranas o élites.

-Cartas de **Apoyo tipo Equipo**, con el símbolo de una Mochila en la parte superior derecha.

- Las cartas de equipo que duran toda la partida se colocan debajo de la unidad a la que se le aplica. En su texto viene indicado la palabra Permanente.
- Las cartas en las que indica que duran un turno de juego se sitúan encima de la unidad y se retiran terminados sus efectos.

-Cartas de **Terreno**, con el símbolo de una Casa en la parte superior derecha.

- Se colocan en el campo de batalla. Estas cartas se quedan para el resto de la partida en ese lugar hasta que son destruidas.



## VICTORIA Y DERROTA

El objetivo del juego, en una Batalla Campal, será el de Destruir el Estado Mayor del enemigo.

Para el resto de Escenarios, el objetivo para obtener la victoria puede ser completamente distinto. Desde derrotar a cierto número de unidades enemigas, destruir o tomar una o varias localizaciones o determinado edificio del campo de

batalla, alcanzar un lugar concreto, resistir un cierto número de turnos, etc. Estas misiones serán detalladas en dichos Escenarios.

Un jugador será derrotado cuando no pueda alcanzar las condiciones de victoria o se rinda en el campo de batalla.

Un jugador también será derrotado si se queda **sin cartas** del mazo y de la mano.

## ESTADO MAYOR

Cada jugador comienza la partida con su respectivo **Estado Mayor** desplegado en el campo de batalla. El cual dará a cada jugador una serie de **Puntos de Acción (a partir de ahora: PA)** para su turno.

El Estado Mayor no puede moverse y se despliega en el centro.

Realizar determinadas funciones en el juego requerirá gastar Puntos de Acción.

Cada Estado Mayor comienza el juego con un cierto número de **Puntos de Impacto (a partir de ahora: PI)**, generalmente 10 PI. El objetivo es dejar el Estado Mayor del enemigo a cero para ganar la partida en una batalla campal.

Ficha de PA

1

**NOTA: el Estado Mayor es inmune a los críticos.**



Cada Estado Mayor también tendrá un número máximo de Puntos de Acción que pueden guardar de un turno al siguiente. Este número no puede rebasarse bajo ningún concepto, a menos que una carta expresamente lo contradiga.

El Estado Mayor además, tiene la capacidad de incluir un **General**. Para ello, en una Batalla Campal, el jugador tendrá que utilizar la carta General, y así coger una carta de generales a su elección; y colocarla en el Estado Mayor.

A partir de ese momento el jugador podrá utilizar los bonificadores que le otorga el general.

En un Escenario Histórico los Generales pueden ser desplegados desde el inicio de la partida. Esto se indica en el escenario en cuestión.

## EL CAMPO DE BATALLA

A 2GM se juega sobre un tablero de juego. También puede jugarse directamente sobre una mesa prescindiendo del mismo si se desea, en cuyo caso el espacio que ocupa cada carta será una casilla.



En su turno, cada jugador desplegará cartas de tropas sobre su línea de despliegue propia.

En sucesivos turnos, el jugador irá avanzando hacia el enemigo con el objetivo que le corresponda según su Escenario de juego.



## ¿QUIÉN COMIENZA?

\*En una **Batalla Campal**:

Antes del inicio de la partida. Se colocarán las losetas del **Terreno de Juego** de forma aleatoria. Para ello, se retiran las losetas de Río/Mar y se baraja el resto de ellas de manera aleatoria, sin distinguir sus caras. A continuación, se van colocando una al lado de otra, formando el campo de batalla, en el sentido y la cara en la que salgan.

Al inicio del juego, los jugadores comienzan con **5 Puntos de Acción**. Decidirán gastar tantos puntos de acción como consideren oportunos, sin que el contrario lo sepa.

A continuación, lanzarán 1D10 y sumarán los puntos gastados. El jugador que más saque decide quién comienza. En caso de empate, se repetirá la tirada.

Además, cada jugador podrá emplear los puntos gastados en colocar **Terreno** sobre el campo de batalla entre su segunda y tercera línea. Podrá desplegar terreno pasada una medida de distancia de la línea de despliegue desde su Estado Mayor y hasta una distancia máxima de 3 cartas, es decir hasta la mitad del Campo de Batalla.

*Ejemplo: Un jugador gasta 3PA de sus 5 disponibles. Sumará +3 al D10 para la tirada del dado. Y además, podrá colocar Terreno por valor sumado de 3. Es decir, podrá colocar por ejemplo una Casa; o podrá colocar una Barrera y una Trinchera.*

Comenzada la partida, no se podrán colocar más cartas de Terreno.

Los jugadores contarán con los Puntos de Acción que les queden después de la tirada inicial del dado.

\*En un **Escenario** se seguirán las reglas de Inicio del mismo colocando el tapete tal y como indique el mismo. En un escenario, comenzada la partida, se podrán colocar cartas de Terreno si así se indica en la descripción del mismo.

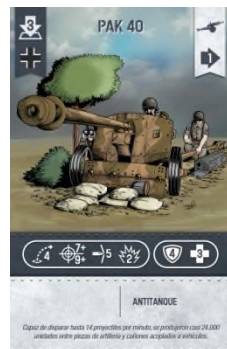
## COMIENZO DEL JUEGO

Cada jugador comienza con **5 cartas en la mano**. En caso de que uno o varios jugadores no estén satisfechos con las cartas que han obtenido, podrán devolverlas al mazo, volver a barajar y coger otras 5. Esta acción solamente podrá realizarse una vez.

En un Escenario, también se podrá realizar dicha acción, pero con las cartas que indique el mismo.

Cada jugador podrá tener hasta un **máximo de 7 cartas** en la mano.

Cada jugador sigue la secuencia del Turno de Juego.



## CARACTERÍSTICAS DE LAS UNIDADES



**Despliegue:** Indica el coste en Puntos de Acción de las unidades para entrar en el campo de batalla.



**Movimiento:** El movimiento que tiene la unidad dentro del terreno de juego.



**Alcance:** Indica a cuanta distancia pueden disparar las armas de fuego.



**Impacto:** Indica el resultado que hay que igualar o superar en una tirada de D10. Esta tirada puede verse incrementada o reducida por las cartas en juego o heridas recibidas.

El segundo número, el de abajo, indica el resultado que debe obtener la unidad para asestar un impacto Crítico, y destruir directamente la unidad.



**Penetración:** Indica la capacidad de atravesar la defensa del objetivo cuando el arma impacta. La penetración debe ser igual o superior al blindaje enemigo para hacer daño.



**Blindaje:** Es la defensa que posee la unidad.



**Daño:** Indica el daño que hace la unidad al impactar.



**Heridas:** La cantidad de daño que una unidad puede recibir antes de ser destruida.

**Capacidades Especiales:** Descrito en la parte inferior de la carta. Equipo adicional con el que se puede equipar una unidad. También las Capacidades de la unidad.

## FICHAS DE EQUIPO ADICIONAL

Una Unidad puede equiparse con distintas fichas de Equipo Adicional antes de ser desplegada en el Campo de Batalla.

Hay ciertas fichas de equipo adicional que al utilizarse se **Voltean** para indicar que han sido utilizadas y se encuentran desactivadas. Estas fichas tendrán el mismo dibujo por la otra cara, pero de **color gris**. A efectos de juego, se trata de armas que necesitan más tiempo para ser recargadas o necesitan enfriarse antes de lanzar otra descarga. Esto quiere decir que en el turno siguiente, podrán enderezarse pero no utilizarse, de esta forma se podrán utilizar cada dos turnos. Las fichas que se deben voltear tienen un icono de una **flecha con forma de giro**.

Las fichas se explican de manera más detallada en capacidades especiales.



## A TENER EN CUENTA

### LÍNEA DE DESPLIEGUE, LÍNEA DEL FRENTE Y LÍNEA DE SUMINISTROS

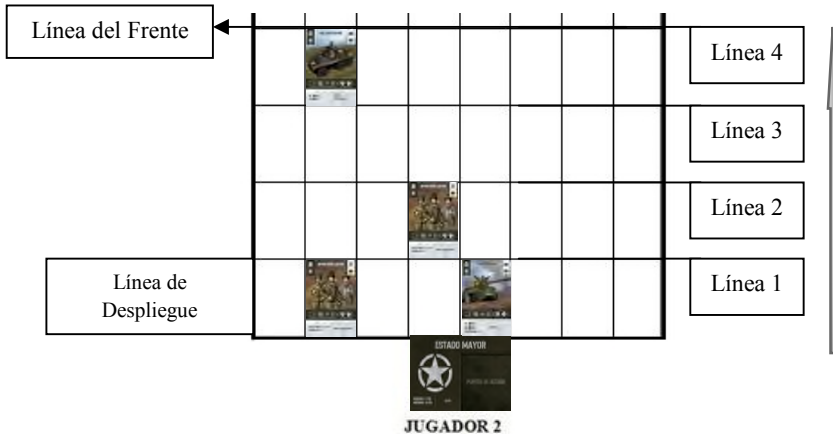
La Línea de despliegue es una línea imaginaria horizontal pegada al Estado Mayor. El Estado Mayor se colocará en el borde central de dicha línea. Las unidades pueden desplegarse a lo largo de toda la línea de despliegue propio, siendo ésta de 8 medidas de ancho.

La Línea del Frente es la línea imaginaria que hay con tu unidad más alejada de tu área de despliegue.

Se considera que un jugador tiene Línea de Suministros establecida desde su Estado Mayor hasta la línea del frente del campo de batalla.

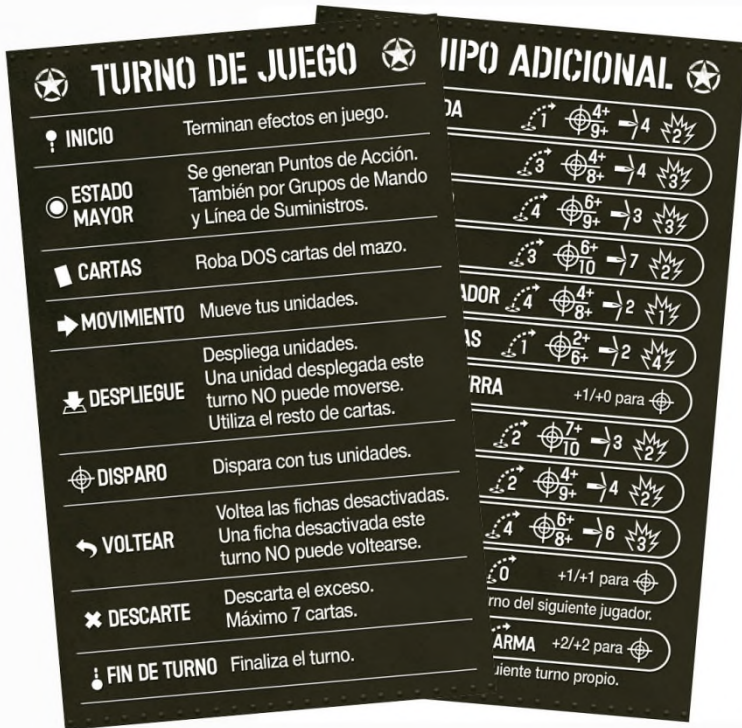
Para saber cuánta línea de suministros tiene un jugador, en la Fase de Estado Mayor; debe haber una o más unidades aliadas en cada línea del campo de batalla.

Por cada línea con tropas desde la línea de despliegue hasta la línea del frente generará **un Punto de Acción**, en la Fase de Estado Mayor.



*En este ejemplo, el jugador tendría unidades en la primera y segunda línea (a 1 y 2 de distancia del Estado Mayor). El vehículo de transporte en la cuarta línea se encuentra muy alejado para continuar la línea de suministros. La tercera línea queda vacía. Por tanto el jugador gana 2 Puntos de Acción.*

## TURNO DE JUEGO



## INICIO

Es esta fase, se acaban los efectos de ciertas cartas, fichas, o capacidades especiales de unidades que duren un turno.

Salvo que los efectos sean hasta fin de juego, finalizarán en esta fase.

## ESTADO MAYOR

El **Estado Mayor** genera cada turno una cierta cantidad de puntos de acción, que se pueden ir acumulando cada turno, hasta el máximo permitido en su carta de referencia. No se puede superar ese máximo.

En turnos posteriores, se sumarán al Estado Mayor unidades de Grupo de Mando que podrán aumentar la cantidad de puntos de acción recibida. Así como, la Línea de Suministros que tenga el jugador.

## CARTAS

El jugador roba DOS cartas de su mazo para sumar a su mano.

## MOVIMIENTO

Todas las unidades pueden **Moverse** en el campo de batalla si se desea, ya sea avanzando, retrocediendo o moviendo lateralmente. No es necesario realizar todo el movimiento de la unidad. No se pueden realizar movimientos en diagonal.

Las unidades aliadas pueden cruzarse en la fase de movimiento pero no podrán terminar en la misma casilla de juego.

*Ejemplo: Un Transporte puede cruzar una unidad de infantería del mismo bando.*

Ninguna unidad puede atravesar una unidad enemiga.

**Asalto:** Una unidad de **Infantería** puede asaltar un Terreno defendido por el enemigo. También puede asaltar unidades enemigas.

**Avance a Cubierto:** Una unidad de **Infantería** puede avanzar detrás de una unidad blindada de Tanque o Transporte y se considerará parcialmente a cubierto.

## DESPLIEGUE

El **Despliegue** de las unidades se realiza de la mano del jugador que tiene el turno al campo de batalla en la línea de despliegue propia.

El despliegue cuesta Puntos de Acción dependiendo de la unidad desplegada.

El **Resto de cartas** se utilizarán solamente en esta fase del turno a menos que la propia carta diga lo contrario.

Existen determinadas **Unidades** que pueden ser desplegadas con diferente **Equipo adicional** según necesite el jugador en ese momento. El coste del equipo adicional se sumará al coste de despliegue en el momento del Despliegue de la Unidad.

*Ejemplo: Una Infantería Pesada puede desplegarse en el campo de batalla tal cual, costando 2PA desplegarlo; o puede desplegarse con una HMG añadiendo +1PA a su coste en el momento de desplegar.*

*Ejemplo: Un Tanque Sherman M4 puede desplegarse tal cual con un coste de 4PA, o salir equipado con Howitzers (coste +3PA) con lo que costaría desplegarlo 7PA.*

Se distingue entre Equipo Adicional Ofensivo y Defensivo. Las unidades de **Infantería solamente** se podrán equipar con un equipo ofensivo (parte izquierda) y/o un equipo defensivo (parte derecha). El resto de unidades; Tanques, Transportes y Artillería no tienen esta limitación.

*Ejemplo: Una Infantería Pesada de coste de despliegue 2, se equipa con Morteros y Cuerpo a Tierra. Lo que significa que el jugador deberá gastar 4PA (2PA de Inf Pes + 1PA Morteros + 1PA Cuerpo a Tierra) para desplegarla. Al equiparse con Morteros, no podrá equiparse con HMG o el Bazuca.*

Existen unidades que permiten varias opciones de equipamiento adicional.

*Ejemplo: EL Tanque Sherman M4 permite desplegarse con dos MG y Howitzer; y/o con la Granada de Humo. Así, desplegada al completo, costaría 9 PA (4PA del Sherman, +1PA por la MG, la otra MG es gratuita, +3 por el Howitzer y +1 por la Granada de Humo).*

Una **unidad recién desplegada no puede moverse** este turno, a no ser que su carta indique lo contrario.

Una misma unidad no puede verse afectada dos veces por la misma carta.

*Ejemplo: Una unidad de Tanque no puede equiparse con dos cartas Pala.*



## DISPARO

Cada unidad puede utilizar su capacidad de **Disparo** una sola vez.

Una unidad con varias armas puede disparar con cada una de ellas.

*Ejemplo: Una Infantería Pesada equipada con Morteros puede disparar con sus rifles y con sus morteros, al mismo o a distinto objetivo.*

Los disparos se pueden realizar en todas direcciones.

Se tendrá en cuenta el **Alcance** del arma. Una unidad no podrá disparar fuera de su alcance, su disparo no tendrá efecto. El alcance viene determinado en la carta de referencia de la unidad.

Para determinar si un arma tiene alcance sobre una unidad enemiga se contarán las casillas de distancia hasta el objetivo, del mismo modo como si quisiéramos moverla. El disparo en diagonal no está permitido.

*Ejemplo: Una unidad de Infantería Ligera equipada con rifles y granadas, podrá disparar el rifle a una distancia de 2 casillas o medidas de distancia y/o las granadas a una casilla o medida de distancia de 1.*

La unidad tiene en su carta de referencia una cifra de **Impacto** que debe igualar o superar en una tirada de dado 1D10. También tiene una segunda cifra, que indica el número que debe obtener para alcanzar una zona crítica en la unidad enemiga y aniquilarla directamente.

*Ejemplo: Una unidad de infantería ligera con rifle en cuya carta de referencia indica Impacto 5+/10, significa que impacta al enemigo con una tirada de 5+ en 1D10. Además, si obtiene un 10 en esa tirada, le realizará un crítico a la unidad enemiga, acabando con ella de inmediato, siempre que tenga la capacidad de penetración igual o superior al blindaje del objetivo.*

Existen cartas o fichas que pueden aumentar o disminuir la dificultad de la tirada de dado.

*Ejemplo: Una unidad enemiga con una carta de Terreno que otorgue Cobertura Media, como un Muro, aumentará la dificultad de la tirada para impactar en +1/+1. Lo que significa que si la unidad de Infantería Ligera quisiera dispararle,*

tendría que obtener para impactar un resultado de 6+ ó de 10 para el crítico. Si además, esta unidad enemiga se encontrase Cuerpo a Tierra (+1/+0), el resultado para impactar sería de 7+/10.

Lo siguiente a tener en cuenta en la tirada será la capacidad de **Penetración** del arma. Lo que se comparará con el **Blindaje** de la unidad enemiga.

Un arma con una penetración inferior al blindaje enemigo no hará daño. Para que haga daño la penetración debe ser igual o superior al blindaje enemigo.

*Ejemplo: Un rifle con capacidad de penetración 2, no hará daño a un Tiger enemigo con Blindaje 6.*

La unidad que dispara hará un cierto número de **Daño** al enemigo. Esto viene representado por el Daño.

La unidad Objetivo sufrirá entonces un cierto número de **Heridas** igual al Daño enemigo. Si se alcanza un número de Heridas igual o superior al indicado en su carta de referencia, la unidad será destruida.

*Ejemplo: La unidad que dispara los rifles tiene un Daño de 1. Esto es, que realizará uno de daño al objetivo.*

Hay ciertas unidades que tienen equipo adicional que al utilizarlo deben ser **Volteados** o girados para indicar que ha sido utilizado y se encuentra desactivado.

*Ejemplo: Un Tanque Sherman M4 equipado con una MG, decide utilizarla. Lo que le permite disparar su segundo arma. A continuación, voltea la ficha del arma para representar que la MG se encuentra desactivada (quedará en gris).*

Existe equipo adicional que no se voltea al utilizarse, esto indica que puede ser utilizado todos los turnos, no se desactiva. (Ver Fichas de Equipo Adicional).

*Ejemplo: Una unidad de Infantería Ligera equipada con Granadas, no las volteará al ser utilizadas.*

**Bajo Fuego de Contención:** Cuando una unidad recibe disparos de dos o más unidades enemigas, ésta se encuentra bajo fuego intenso.

## HERIDAS E INDICADORES DE HERIDA.

Una unidad herida sufrirá un punto de penalización a la hora de Impactar por cada herida que sufra de +1/+1; hasta un máximo de +3/+3. Las heridas recibidas se indicarán con un marcador de Herida encima de su carta de referencia.

*Ejemplo: Una unidad de infantería ligera con Rifle con dos marcadores de Herida sufrirá un penalizador de 2 a Impactar. Esto significa que, en vez de necesitar 5+/10 para impactar; necesitará obtener un 7+/10 para impactar al enemigo. Así mismo, al tener en su carta de referencia Heridas 3, será destruida si sufre una herida más.*

Ficha de Heridas



## VOLTEAR

Es esta fase, el jugador que tiene el turno, **Voltea** o gira sus fichas de nuevo para activarlas, colocándolas por el lado con color.

**Una ficha que haya sido Volteada o desactivada este mismo turno NO podrá voltearse.** Se considera que está recargando o enfriándose a todos los efectos.

Habrà unidades como los HMG, o los Morteros de la Infantería que no podrán moverse al encontrarse con su capacidad activada. (*Ver capacidad desplegue o recogida*).

## DESCARTE

El jugador activo debe descartarse del exceso de cartas hasta quedarse con el máximo permitido, que es de siete cartas.

## FIN DE TURNO

Se da por finalizado el turno del jugador.  
Comienza el turno del oponente.



## EL TERRENO

Las cartas de **Terreno** se dejan en un mazo aparte. Las unidades pueden situarse dentro del terreno desplegado, para ello se colocarán encima.

### COLOCACIÓN DEL TERRENO

El terreno se coloca siguiendo las siguientes reglas:

\*En **Batalla Campal**. Cada jugador podrá emplear los puntos de acción gastados al principio de la partida en colocar Terreno sobre el campo de batalla antes de comenzar la partida. Una vez iniciada la partida, NO se puede colocar terreno.

\*En un **Escenario**. Se seguirán las reglas descritas en el mismo para el inicio de la partida. Una vez iniciada, se podrá colocar terreno de la misma manera descrita anteriormente si el escenario en cuestión lo permite.

El Terreno **Destruído** que se retire del campo de batalla no volverá al mazo de Terreno, sino que se colocará aparte, no pudiendo volverse a utilizar.

### TIPOS DE TERRENO

Se distingue entre terreno normal, terreno difícil y terreno infranqueable.

Al destruir un Terreno, éste se retira del campo de batalla. No ocurre así con los edificios, que se describen más adelante.

### TERRENO DE LAS LOSETAS

En las losetas del tapete podemos encontrar distintos accidentes naturales de terreno, como Bosques, Setos, Ríos, y Mar.

### EDIFICIOS

Una carta con la capacidad EDIFICIO se considera un edificio con las siguientes reglas adicionales. Se pueden desplegar de la misma forma que el resto de terreno, siguiendo las reglas de despliegue antes descritas.

Los edificios proporcionarán la bonificación a la dificultad para ser impactados por parte del enemigo y aumentan el blindaje de la unidad que se encuentra dentro de él.

Un edificio tendrá una cantidad de **Puntos de Impacto (PI)** antes de ser destruido. Los críticos no afectan a los edificios. Sí a la unidad dentro de él.

Si el edificio es **destruido**, la unidad que se encuentre dentro de él, también lo será. No se retira la carta de edificio, se voltea y desde ese momento se considerará como **Ruina** hasta el final de la partida (Terreno Difícil).



## COMBATE AÉREO

Los **Aviones** son unidades de apoyo aéreo a las tropas de campo, gasta el coste indicado en su carta de Puntos de Acción para desplegarlos.

Distinguimos entre dos tipos de aviones, Cazas y Bombarderos.

**Caza:** Los aviones de combate tipo Caza, se despliegan junto al Estado Mayor. Y permanecerán ahí hasta que el jugador que lo controla decida utilizarlos, ya sea atacando, interceptando un avión enemigo o realizando tareas de escolta.



**Bombardero:** Los aviones tipo Bombardero, se despliegan como cualquier carta de apoyo. Su efecto es inmediato y se descarta la carta después de su uso.

**Anti-Aéreo:** Los Anti-Aéreos son unidades de defensa contra los aviones. En caso que haya uno o más Anti-aéreos desplegados, podrán disparar **una sola vez** por turno contra los aviones dentro de su alcance de fuego, antes de que los aviones realicen su ataque.

**Paracaidistas:** Una unidad Paracaidista puede ser desplegada en cualquier lugar del campo de batalla libre de enemigos y edificios.

## NÚMERO DE JUGADORES

A 2GM normalmente se juega con dos jugadores, aunque el juego puede adaptarse a partidas en solitario, tres o cuatro jugadores.

### TRES JUGADORES

Un bando será representado por un jugador. El otro por dos jugadores.

El bando con un jugador formará su mazo y jugará de manera normal.

El bando con dos jugadores formará su mazo y jugará de la siguiente manera:

Los jugadores dividirán los Puntos a partes iguales para construir su mazo. Uno de los dos jugadores será el Mariscal de Campo y el otro su General. Si no hay acuerdo se tirará un dado para establecer quién es cada uno.

También existe la posibilidad de que ambos jugadores realicen un único mazo y luego se repartan las cartas según ellos mismos convengan. En la Segunda Guerra Mundial, un ejército estaba dirigido por varios generales, cada uno encargado de un Cuerpo del ejército, mientras uno dirigía un Cuerpo con varias Divisiones de Infantería, otro hacía lo mismo varias Divisiones Blindadas.

A efectos de juego, en el bando con dos jugadores, uno se puede encargar de las unidades de Infantería y logística, y el otro de la sección de Blindados y cartas de Apoyo, por ejemplo.

El **Mariscal de Campo**, será el que en una Batalla Campal decidirá cuantos puntos de acción gastar y distribuirá el Terreno en el Campo de Batalla. También será el que preparará, en caso de que le corresponda, el Campo de Batalla en un Escenario.

Los dos jugadores se dividirán los Puntos de Acción iniciales, así como los obtenidos cada turno posterior. En caso de ser impares el sobrante irá al Mariscal de Campo. El Mariscal de Campo puede cada turno ceder un Punto de Acción a su general.

Para el Turno de Juego:

En la Fase de Estado Mayor, los dos jugadores se dividirán los Puntos de Acción obtenidos. En el resto de fases se jugará de manera simultánea entre ambos jugadores; es decir ambos robarán UNA carta, moverán, desplegarán y dispararán a la vez.

## CUATRO JUGADORES

Se podrán jugar batallas de dos contra dos.

Los bandos de dos jugadores podrán:

- Jugar con *una* copia del juego: Se seguirán las reglas descritas anteriormente para dos jugadores del mismo bando. Los objetivos del juego no cambiarán.
- Jugar con *dos* copias del juego: Se colocarán los dos tapetes uno al lado del otro. Se colocarán ambos Estados Mayores de cada bando. Las reglas a seguir serán las anteriormente descritas para la preparación del mazo. En una Batalla Campal se obtendrá la Victoria destruyendo uno de los Estados Mayores. Al jugar Escenarios cada campo de batalla se duplicará, así como los objetivos, pero no los turnos de juego para la victoria (*si una batalla termina en 12 turnos, no se duplicará este número*). Los jugadores aliados podrán desplegar a lo largo de toda el área de despliegue.

## JUGADORES NOVATOS

Podemos dar más facilidad a los jugadores novatos de varias formas. La más sencilla es por ejemplo que cada turno pueda tener un punto de acción **adicional**.

## CAPACIDADES ESPECIALES

Algunas cartas pueden tener una o más capacidades especiales inscritas en su carta de referencia. Algunas capacidades especiales requieren voltear la ficha colocada encima de la unidad; mientras que otras, gastan puntos de acción para poder utilizar dicha capacidad (*Ej: Marcha*). Otras, en cambio, se consideran capacidades siempre activas.

Las capacidades, pueden utilizarse en cualquier momento que el jugador estime oportuno, a no ser que la descripción de dicha capacidad especifique otra cosa.