

REGLAS DE LA SERIE CAMPAIGN COMMANDER

CRÉDITOS ©Bellica Third Generation 2009

Diseñador de la Serie: Francisco Ronco

Diseñador del juego: Francisco Ronco

Edición del reglamento: Lou Gasco, Daniel Peña.

Pruebas de juego: Ramón López, Daniel Peña, Quique Cadenas, Pepe

Sánchez, Leco, Antonio Gallardo, Reyes Gallardo, José Ramón Faura,

Jorge.

1. INTRODUCCIÓN

La serie de juegos "Campaign Commander" pretende servir a una triple finalidad: simular de modo realista y jugable grandes campañas de la historia militar haciendo que cada partida pueda ser completamente diferente a la anterior, permitir a dos jugadores echar una partida en un tiempo razonable – 2 ó 3 horas- y ser divertida al hacer que los jugadores tengan que tomar decisiones equivalentes a las de los comandantes implicados. La escala del juego es operacional y por ello los dos jugadores representan a los comandantes de campo de los ejércitos enfrentados. Los objetivos les vienen dados –en la forma de Puntos de Victoria (PV)- y los jugadores deben articular el uso de sus fuerzas y recursos de la mejor manera posible para alcanzar la victoria. El uso y la gestión de los recursos, la toma de decisiones conforme a lo que las propias fuerzas son capaces de hacer y la intervención de los imponderables de la guerra –eventos, accidentes y la acción enemiga- definirán cada partida. Las reglas que aquí se explican gobiernan el desarrollo general de todos los juegos de la serie; no obstante cada juego lleva sus propias Reglas Específicas de Campaña que introducirán elementos propios de la campaña que se trate.

2. COMPONENTES

2.0. Tablero de juego: representa la zona en la que se lleva a cabo la campaña militar. Usualmente tanto el mar como la tierra están divididos en zonas que sirven para ubicar las fichas de juego y regular su desplazamiento por el mapa. En él están reflejados los accidentes del terreno y las poblaciones, puertos y vías de comunicaciones que son relevantes para el desarrollo del juego.

2.1. Fichas de juego. Son de cuatro tipos, unidades terrestres, unidades navales, líderes y marcadores ("Carta"/"Mapa", "Aislado", "Desorganizado", "Puntos de Recursos", "Fichas de batalla"). Los marcadores se usan para indicar información sobre el tablero o para la resolución del mecanismo de juego ("Carta"/"Mapa", "Fichas de batalla")

2.2. Cartas:



2.2.1. Son de cuatro tipos:

- Tácticas (borde azul) –sirven para influenciar las batallas, sólo las puedes jugar durante una batalla.

- Ataque (borde amarillo) –sirven para apoyar al atacante en una batalla, sólo las puedes jugar en una batalla que tu inicies.

- Eventos (borde rojo) –se juegan sólo durante una operación

- Operacionales (borde verde) –se juegan en tu propio turno y regulan el uso y la disponibilidad de los recursos, refuerzos, reemplazos y otras opciones estratégicas.

2.2.2. Los textos de las cartas tienen precedencia sobre las reglas de la Serie y las Reglas Específicas de Campaña.

2.2.3. Como norma general cualquier elección que se tome por efecto de una carta la tomará el que la juega salvo indicación contraria en la misma carta.

2.2.4. Los jugadores deberán dar un tiempo prudencial a su oponente antes de tomar acciones para poder jugar cartas Tácticas y de Eventos, dado lo que pueden hacer en el turno rival.

3. UNIDADES

3.1. Las unidades son de dos tipos –según la campaña estarán presentes los dos tipos o sólo uno de ellos: terrestres y navales.

3.2. Las fichas terrestres poseen un símbolo indicador del tipo de unidad de que se trata –y que suele tener efectos en los combates-, su identificación histórica (si es el caso), su Valor de Cohesión –se usa para obtener los resultados de los combates-, su Factor de Movimiento –lo consumen al desplazarse por el mapa de juego- y su Valor Táctico –usado para resolver las batallas.

3.3. Las fichas navales poseen un indicador del tipo de unidad de que se trata –y que suele tener efectos en los combates-, su identificación histórica (si tiene), su Valor de Cohesión, su Alcance –valor que se usa para ir moviendo por el mapa- y su Valor Táctico.



4. SECUENCIA DE JUEGO

4.1. Tras la colocación inicial de una campaña los jugadores deberán colocar a un lado las fichas que entran en juego con posterioridad. Deberán barajar su mazo de cartas, coger su mano de cartas inicial – 5 cartas- y dejar el resto en la pila para dar comienzo al juego. La campaña indicará quién comienza con la Iniciativa.

4.2. Secuencia Operacional.

4.2.1. Una partida consiste en una serie ininterrumpida de acciones llevadas a cabo con las fichas en el mapa o de cartas jugadas por ambos jugadores sin que exista el concepto de turnos. Los jugadores deben elegir si intentarán una OPERACIÓN en el mapa o bien jugarán un EFECTO ESTRATÉGICO por medio de cartas. En función de las elecciones de ambos jugadores pueden darse diferentes secuencias de juego.

4.2.2. En cada Secuencia Operacional ambos jugadores deberán coger la ficha que tiene por un lado el símbolo "Carta" y por el otro "Mapa" y elegir, en secreto, qué cara jugará. Si un jugador elige la cara "Carta" es porque pretende robar una carta de su mazo o jugar/descartar una de su mano. Si elige la cara "Mapa" es que desea realizar operaciones con sus tropas en el mapa de juego.



Elección Operacional. Procedimiento:

Elección Operacional	Procedimiento
Ambos eligen "Mapa"	<ul style="list-style-type: none"> -Ambos jugadores lanzan 1d10 -El jugador con la Iniciativa añade +2 al resultado. Ambos bandos añaden cualquier otro modificador que sea aplicable. -El jugador con el total más alto puede realizar una OPERACIÓN en el mapa. El jugador con la Iniciativa gana cualquier empate. (Siempre que un jugador realice una operación está obligado a gastar un Punto de Recursos de los que tiene en el mapa para poder realizar acciones con sus unidades, si no posee PR en el mapa no puede elegir "mapa") -El jugador con el resultado más bajo deberá esperar a la siguiente Secuencia Operacional para intentarlo de nuevo. No hace nada en esta ocasión.
Ambos eligen "Carta"	<ul style="list-style-type: none"> -El jugador con la Iniciativa puede jugar una Carta de su mano o robar una de su mazo o descartarse de una que tenga en la mano, sin jugarla. Debe elegir una de las tres opciones. -Luego el otro jugador puede hacer lo mismo.
Uno elige "Carta" y el otro elige "Mapa"	<ul style="list-style-type: none"> -El jugador que eligió "Mapa" resolverá una OPERACIÓN en el mapa. (Siempre que un jugador realice una operación está obligado a gastar un Punto de Recurso de los que tiene en el mapa para poder realizar acciones con sus unidades) -Luego el otro jugador puede jugar una Carta de su mano o robar una de su mazo o descartarse de una que tenga en la mano, sin jugarla. Debe elegir una de las tres opciones.

4.2.3. Cuando un bando elige la opción "Carta" podrá hacer 1 de tres cosas:

a) Jugar una carta: ahora puedes jugar una Carta de tipo Operacional. Hay algunas cartas que necesitan que haya condiciones para ser jugadas –cartas de "Muerte Súbita", por ejemplo. Jugando estas cartas operacionales es como se obtienen nuevos puntos de recursos, refuerzos y otras ayudas.

b) Robar una carta, siempre que tenga menos de 5 cartas un jugador podrá robar una nueva carta de su mazo. Cuando un jugador robe la última carta de su mazo se acabará la partida.

c) Descartar una carta, un jugador que tenga cartas en mano siempre puede descartarse de una carta para obtener 1 Punto de Recursos que colocará en el mapa conforme a las reglas que la campaña indique. Estas cartas se colocarán boca abajo –sin revelar su identidad- en un "mazo de descarte".

4.2.4. Esta secuencia se repite indefinidamente hasta que la partida acabe.

a) La partida acabará cuando uno de los dos jugadores robe la última carta de su mazo.

b) La partida acabará en el momento que se juegue una carta de "muerte súbita".

4.3. Cálculo de los Puntos de Victoria (PV)

4.3.1. Al terminar la partida los dos jugadores contabilizarán los PV y el que haya obtenido más habrá ganado.

4.3.2. En caso de empate el juego quedará en tablas.

4.3.3. Los motivos por los que se obtienen PV serán indicados en cada campaña y estarán vinculados a la ocupación de zonas del mapa, la destrucción de unidades enemigas, y la consecución de objetivos que aparezcan en cartas Estratégicas.



5. RECURSOS, OPERACIONES Y SUMINISTROS.

5.1. En el tablero se tienen unos marcadores que sirven para realizar las operaciones militares. Son los Puntos de Recursos (PR). Sin ellos no se puede hacer prácticamente nada con las tropas.

5.2. Cada vez que un jugador elige la opción de "Mapa" debe gastar 1 Punto de Recurso de los situados en el mapa para realizar una operación con sus unidades -sólo uno no más. Pon el marcador "Operación en curso" en la zona en la que estaba el PR que gastaste para suministrar la Operación.

5.2.1. Cada Punto de Recurso proporciona 6 Puntos de Suministros (PS).

5.2.2. Las unidades no pueden tomar parte en una Operación sin el uso de PS.

5.2.3. Estos "PS" podrán ser usados por unidades que estén a 3 zonas terrestres de la ubicación del marcador de "Operación en curso", siempre y cuando puedan trazar un camino de zonas libres de unidades y fortalezas enemigas no asediadas desde la zona que ocupan a la zona ocupada por el marcador

5.2.4. Los PR transportados por unidades navales que están en una zona naval pueden ser consumidos para activar cualquier unidad naval que esté en dicha zona naval y cualquier unidad terrestre que esté en una zona terrestre adyacente a la zona naval en la que se encontraba el PR consumido.

5.2.5. Una unidad sólo puede realizar una acción en cada Operación en la que participe.

5.3. Movimiento de los PR.

5.3.1. Los recursos normalmente no se pueden mover por el mapa terrestre, salvo con el uso de Cartas Operacionales.

5.3.2. Las fichas navales puede "transportar" PR (Ver regla 7. TRANSPORTE NAVAL)

5.4. PR y los combates.

5.4.1. Si una unidad enemiga se queda a solas en una zona con Puntos de Recurso propios la unidad enemiga captura la mitad (redondeando abajo) de los PR –colocando sus propios marcadores de PR- y el resto se destruyen.

5.4.2. Los PR que se encuentren en una fortaleza sometida a asedio sólo pueden ser usados por las tropas que están dentro de la fortaleza.

5.5. Uso de los PS.

5.5.1. Los PS que se generan en una operación se pueden usar para mover, apilar, combatir, jugar cartas –si lo requieren-, reorganizar unidades y completar unidades que hayan quedado diezmadas.

5.5.2. Los costes para dichas acciones se regulan por la siguiente tabla –aunque en alguna campaña en especial puede haber modificaciones:

Acción	Coste en PS
Mover una unidad o apilamiento terrestre.	1 PS
Mover una unidad o apilamiento naval.	2 PS
Apilar unidades en zonas terrestres.	+2 PS (se añade al coste de realizar el movimiento que produce el apilamiento)
Reorganizar 1 unidad que estaba desorganizada *Unidades navales deben de estar en puerto para poder "reparar".	1 PS
Reorganizar 1 unidad Diezmada (solo se puede hacer con 1 unidad por operación) *Unidades navales deben de estar en puerto para poder "reparar".	1 PS
Asedio.	4 PS

5.5.3. Usualmente en el mapa de cada juego de la Serie Campaign Commander se proporcionará un CONTADOR DE SUMINISTRO para que cada bando pueda llevar la cuenta de los Puntos de Suministro que va usando en sus Operaciones.

6. MOVIMIENTO.

6.1. Una unidad terrestre sólo puede mover por zonas terrestres –incluidas islas- y una unidad naval sólo puede mover por zonas navales.

6.2. No obstante las unidades navales pueden estar "dentro" de los puertos que haya en zonas terrestres.

6.3. Las unidades terrestres pueden mover, cuando participan en una operación, tantas zonas como su Factor de Movimiento le permita, sujeta a los costes del terreno tal y como se indicará en cada campaña.

6.3.1. El coste más habitual de entrar en una zona terrestre será de 1 Punto de Movimiento.

6.3.2. En caso de que unidades terrestres se encuentren en un puerto sólo con unidades navales enemigas las unidades navales deben abandonar la zona siguiendo la regla de retirada naval –ver Regla de la Serie 9.6.3.e.

6.4. Las unidades navales podrán moverse por las zonas navales y los puertos del mismo modo que las unidades terrestres hacen por las zonas terrestres.

6.4.1. Las fichas navales normalmente deberán iniciar y acabar su movimiento en un puerto o en una zona adyacente a un puerto, en las reglas especiales de los escenarios se indicará si hay alguna modificación a esta regla.

6.4.2. Su Alcance es el número de zonas y puertos en los que pueden entrar cada vez que son activadas.

6.4.3. El coste más habitual de entrar en una zona naval o puerto será de 1 Punto de Alcance.

6.4.4. Una unidad naval nunca puede entrar en un puerto ocupado por unidades enemigas, sean del tipo que sean.

6.5. Cuando unidades terrestres o navales se mueven a un área que contiene unidades enemigas del mismo tipo (terrestre/naval) una batalla tiene lugar inmediatamente, se resuelve en ese momento, antes de seguir con lo que reste de la Operación en curso.

7. TRANSPORTE NAVAL.

7.1. Embarque y desembarco.

7.1.1. Una unidad o apilamiento naval puede iniciar su movimiento, suspenderlo temporalmente para "embarcar" o "desembarcar" (no las dos cosas) unidades terrestres que transporte y luego continuar su movimiento.

7.1.2. Las unidades navales que "embarquen" o "desembarquen" pueden continuar su movimiento después de hacerlo, si les queda Alcance.

7.1.3. Una misma unidad naval o apilamiento de unidades navales podrá "embarcar" o "desembarcar" 1 ficha/apilamiento de/a una sola zona por operación.

7.1.4. Unidades terrestres "desembarcadas" desde una zona naval no pueden ser activadas en esa misma operación.

7.1.5. Además las unidades terrestres pueden ser "transportadas" por unidades navales con las que estén apiladas al comienzo de una operación en una zona terrestre.

7.1.6. El acto de embarcar unidades terrestres –bien sea por 7.1.1. o por 7.1.5.- consume 2 Factores del Alcance de la unidad o apilamiento naval que lo haga.

7.1.7. Unidades navales que comienzan su movimiento, durante una operación, en una zona naval, apiladas con unidades terrestres ven disminuido su Alcance en 2 Factores (-2). Acumulable a lo establecido en el punto anterior (7.1.6.).

7.1.8. Las unidades navales que transportan unidades terrestres pueden dejarlas en cualquier puerto en el que entren a lo largo de su movimiento.

7.1.9. Las Unidades Terrestres transportadas por unidades navales que acaban su movimiento dentro de un puerto se consideran que son desembarcadas en él automáticamente.

7.2. Nunca puede haber, al final de una operación, más de 3 fichas terrestres en una zona naval, cualquier exceso es eliminado por el poseedor.

7.3. Las unidades navales pueden transportar PR.

7.3.1. Las fichas navales y los Puntos de Recursos deben empezar la operación apilados en un puerto.

7.3.2. Las unidades navales que transportan PR pueden dejarlos en cualquier puerto en el que entren a lo largo de su movimiento.

7.3.3. Los Puntos de Recursos transportados por unidades navales que acaban su movimiento dentro de un puerto se consideran que son desembarcados en el automáticamente.

7.4. Efectos del combate naval en las unidades terrestres y PR transportados.

7.4.1. Siempre que una unidad naval sea desorganizada, una ficha terrestre de las que van con esa pila queda desorganizada, a elección del poseedor.

7.4.2. Si una unidad naval es diezmada, una ficha terrestre es diezmada, a elección del poseedor.

7.4.3. Si una unidad naval es destruida, una ficha terrestre es destruida, a elección del poseedor.

7.4.4. Si se elimina la pila naval por completo todas las unidades terrestres y PR transportados son destruidos.

8. APILAMIENTO.

8.1. Se pueden apilar en la misma zona terrestre o naval cualquier número de unidades (Ver Regla 7.2 más arriba).

8.2. Para apilar unidades en una zona terrestre el jugador debe gastar 2 PS.

8.2.1. El coste de apilar fichas se debe pagar en el momento de realizar el apilamiento –independientemente de cuántas unidades se apilen.
8.2.2. El momento de realizar el apilamiento se considera que es el momento en el que una unidad/apilamiento acaba su movimiento en una zona en la que ya hay otra u otras unidades propias –aunque éstas a su vez vayan a moverse a continuación.

8.2.3. Este coste se paga independientemente de la distancia de la zona en la que se produce el apilamiento respecto del lugar en el que esté el marcador "Operación en curso".

8.3. Las unidades que empiezan una campaña apiladas se supone que han sido concentradas antes del comienzo de la misma y no hay que pagar nada por tenerlas así.

8.4. Cuando se elija mover más de una ficha a la vez, como un apilamiento, las unidades deberán empezar en la misma zona/puerto y permanecer juntas durante todo él, acabando juntas.

8.5. A efectos de movimiento no es necesario que un apilamiento entero sea seleccionado enteramente para mover, sino que puede ser seleccionada una parte cualquiera. El resto de unidades no activadas en el apilamiento original podrán realizar acciones independientes posteriormente en cualquier momento si lo desean pagando el coste correspondiente.

9. COMBATE.

9.1. El combate sólo puede producirse durante una Operación.

9.2. Cuando unidades terrestres de bandos diferentes entran en la misma zona se produce una batalla de forma inmediata que hay que resolver antes de seguir realizando la operación en curso. Lo mismo sucede en el caso de unidades navales.

9.2.1. En las zonas navales sólo combaten unidades navales, cualquier unidad terrestre transportada puede sufrir las consecuencias del combate pero no interviene activamente en él.

9.2.2. Si el atacante desea atacar con varias unidades primero las tiene que apilar en operaciones anteriores, puesto que en el momento de entrar en una zona ocupada por el enemigo se inicia la batalla y su movimiento termina.

9.3. Después de resolver una batalla el bando que estaba realizando una Operación puede continuar gastando PS, si le quedaban. No obstante las unidades que participaron en la batalla ya han actuado y no pueden hacer nada más durante esa operación.

9.4. Durante las batallas que tú inicies se pueden jugar cartas de Ataque que tengan un coste en puntos de suministro.

9.4.1. Para poder jugarlas –además de cualquier otra condición que haya escrita en ellas- se deberá pagar su coste en PS.

9.4.2. Este coste se paga independientemente de la distancia de la zona en la que se produce el apilamiento respecto del lugar en el que está el marcador "Operación en curso".

9.5. Resolución de Batallas.

9.5.1. Cada bando posee un número de "Fichas de Batalla" (FB) de las cuales echará un número determinado –que variará según la campaña- en una taza.

9.5.2. Cada bando usará el mejor Valor Táctico que tenga presente. Sacará tantas FB de la taza al comienzo de la batalla como Valor Táctico tenga.

9.5.3. Alternativamente, cada jugador debe jugar una FB para producir un efecto en la batalla, de entre las que sacó de la taza en el paso anterior. Empezará jugando la primera el jugador atacante. Si un jugador tiene varias FB juega la que él elija.

9.5.4. Cada FB producirá un efecto u obligará a lanzar dados y como resultado las unidades se irán diezmado y/o desorganizando. Las tiradas y efectos del jugador defensor se resolverán antes que los de su oponente. Habitualmente y salvo que alguna FB o carta jugada indiquen lo contrario el dueño determina a qué unidad presente en la batalla se aplican los efectos.



9.5.5. Cuando un bando se quede sin FB deberá sacar más según su Valor Táctico actual. Si acaba todas las de su taza volverá a echarlas todas y seguirá jugando. (Como ha sido establecido en 9.5.2.)
9.5.6. La batalla acabará cuando todas las unidades de un bando hayan sido desorganizadas, y por tanto se retiren.

9.6. Efectos del combate.

9.6.1. Durante la batalla las unidades pueden ser requeridas para realizar un "Chequeo de Cohesión". Éste se realizará lanzando 1d10 y comparando su resultado -modificado por cualquier efecto de la Ficha de Batalla jugada- con la Cohesión de la unidad que realiza el chequeo. Si el resultado, modificado, del dado es igual o inferior a dicho valor de Cohesión la unidad habrá pasado satisfactoriamente el chequeo. En caso contrario lo habrá fallado.

9.6.2. Las unidades pueden ser "Desorganizadas" y pueden ser "Diezmadas" en el transcurso de una partida.

a) Ambos efectos pueden combinarse y son acumulativos.
b) Cuando una ficha que ya está "Diezmada" vuelve a quedar "Diezmada" queda "Desorganizada".

c) Ninguno de los valores de una unidad puede ser nunca inferior a 1.

9.6.3. La Desorganización reduce en 1 todos los valores de la ficha.

a) El estado de Desorganización se indica colocándole a la ficha en cuestión un marcador de Desorganización de su bando.

b) Una unidad sólo puede tener uno de esos marcadores.

c) Si una unidad ya está desorganizada y vuelve a serlo sólo tiene relevancia si es durante una batalla.

d) En cuanto una unidad es desorganizada debe retirarse de la batalla inmediatamente.

e) Las unidades navales deberán irse "dentro" de un puerto amigo dentro de su alcance desde su posición actual, si no hay ninguno se moverán todo su alcance hacia el más cercano.

f) Las unidades terrestres se retirarán todas 2 zonas hacia los Puntos de Recursos propios más cercanos. Si por cualquier motivo no pueden retirarse más que 1 zona concluirán ahí su retirada. Si al retirarse una zona en dicha zona hay PR de su bando puede terminar su retirada ahí, igual pasa con una fortaleza de su bando. Si no hay PR en el mapa se retirarán hacia el lado de tablero que se indique en las Reglas Especiales. Durante la retirada no se puede entrar en zonas ocupadas por unidades o PR enemigos. Una unidad defensora no puede retirarse a la zona desde la que partieron las unidades que iniciaron la batalla. Una unidad atacante debe retirarse, en primer lugar, a la zona adyacente desde la que entró en la zona de la batalla.

9.6.4. El estado de Diezmado de una unidad se muestra en su reverso con una marca de color blanco (dentro o alrededor del símbolo del tipo de unidad).

9.6.5. Habitualmente las unidades sólo son destruidas si deben retirarse y no pueden.

a) Las unidades navales también son destruidas si ya estaban "Diezmadas" y "Desorganizadas" y reciben otro resultado de "Diezmada".

b) Las unidades destruidas no pueden volver al juego salvo que lo establezcan las Reglas Específicas de Campaña o el texto de alguna carta.

9.6.6. Unidades "Aisladas".

a) Cuando la zona en la que está una unidad tiene todas las zonas que le son adyacentes ocupadas por unidades enemigas y terreno impasable se la considera "Aislada".

b) Se le debe poner un marcador de "Aislada" en el momento en que se da esa situación.

c) Una unidad "Aislada" tendrá un modificador negativo de -1 a su Valor de Cohesión y será destruida si queda desorganizada durante un combate.

d) Su condición de aislada no desaparece si alguna de las unidades enemigas que la rodea abandona la zona que ocupa para atacarla.

e) En cuanto no se cumplan las condiciones anteriores la unidad deja de estar aislada y se le retira el marcador.

f) Una unidad aislada deja de estarlo si abandona la zona que ocupa ya que la zona que deja no está ocupada por el enemigo.

g) Una unidad aislada no puede ser reorganizada ni reconstruida.

10. REORGANIZACIÓN Y RECONSTRUCCIÓN.

10.1. Cuando se usa un PS para reorganizar una unidad "Desorganizada" la reorganización es automática, no es necesario tirar el dado.

10.2. Se puede usar 1 PS por operación para completar una unidad diezmada.

10.3. Sólo se puede reconstruir 1 unidad diezmada por operación.

EJEMPLO: Operación

El jugador romano va a realizar una Operación.

1 Lo primero que debe hacer es retirar un Punto de Recurso del mapa. Decide retirar uno de los que tiene apilados en la ciudad de Camarina. Sustituyendo el marcador de "3" que tenía por uno de "2". Coloca el marcador "Puntos de Suministros" en el número 6 y el marcador "Operación en curso" en la zona de Camarina. Como ha usado un PR situado en una zona terrestre usa el marcador terrestres de "Operación en Curso". Ahora puede usar sus Puntos de Suministro para realizar acciones con sus unidades.

2 Gasta 1 PS en mover el apilamiento formado por el Cónsul y las 6 unidades navales situadas en Camarina. El apilamiento además lleva consigo los 2 PR restantes en la ciudad. Tras gastar 4 Factores de su Alcance el apilamiento entra en la zona del puerto de Pintias e inicia una batalla naval con el apilamiento cartaginés que hay allí (Ver ejemplo de batalla más adelante). La flota romana gana la batalla y terminan su movimiento en la zona del puerto de Pintias.

3 A continuación el jugador romano decide activar el apilamiento terrestre que está asediando Pintias. Al tener un Cónsul puede activar a todas las unidades para resolver el asedio. Al tener unidades navales en la zona del puerto (Ver Regla de Campaña nº8) puede lanzar el dado y tratar de conquistar la ciudad. Su marcador de asedio tiene un número "2" por lo que deberá obtener un 2 ó menos en 1d10. Al resultado del dado debe sumar "1" por la unidad de mercenarios galos que hay en la ciudad y restar "5" por el número de unidades terrestres romanas que llevan a cabo la acción de asedio. Obtiene en el dado un "6" y toma la ciudad. Le da la vuelta al marcador de garnición y elimina la unidad de mercenarios galos que había en su interior.

4 Le queda 1 PS pero no tiene ninguna otra unidad que activar, debe desperdiciar 1 PS. De este modo acaba la Operación romana.



11. FORTALEZAS.

11.1. Cada fortaleza posee una guarnición intrínseca y debe ser asediada para cambiar de bando. La guarnición es considerada una unidad terrestre pero no detiene el movimiento de unidades enemigas y no puede ser atacada de forma normal. Tampoco cuenta, a efectos de gasto de PS, apilar otras unidades terrestres con unidades de guarnición.

11.2. Además, hasta 4 fichas pueden "meterse" dentro y contribuir a la defensa.

11.3. Cuando una ficha/pila enemiga entra en una zona con una fortaleza propia las unidades que caben dentro de ella pueden combatir "fuera" o pueden refugiarse "dentro" en el primer caso se tratará de una batalla normal y corriente, en el segundo comenzará un asedio.

11.3.1. En caso de que se libre una batalla, unidades terrestres del bando poseedor de la fortaleza que deban retirarse podrán hacerlo al interior de la fortaleza en vez de alejarse de la zona, hasta el límite de 4 unidades.

11.3.2. En cuanto las unidades enemigas acaben su movimiento –o la batalla- en una zona con una fortaleza se coloca sobre ésta un marcador de ASEDIOS del bando asediador.

11.3.3. El asedio se resuelve activando el apilamiento que lo lleva a cabo. Sólo puede hacerse una vez por fortaleza y operación. Cada vez que se activa se lanza 1d10 contra el número que va impreso en la ficha de ASEDIOS. Si el resultado del dado es igual o inferior a dicho número la fortaleza cae y todas las unidades enemigas son destruidas. Los modificadores a dicha tirada son:

+ El factor de la fortaleza

+ Número de unidades enemigas dentro de la fortaleza
- Número de unidades que forman el apilamiento que asedia.

11.3.4. El marcador de ASEDIOS se pierde si deja de haber fichas enemigas en la zona de la fortaleza.

11.3.5. Unidades asediadas y Operaciones.

a) Las unidades que están “dentro” pueden activarse normalmente, pero sólo usando Puntos de Recurso que haya en la Fortaleza, y pueden provocar una batalla con las unidades que asedian.

b) Caso de tener que retirarse lo harán de vuelta al interior de la fortaleza asediada.

c) También pueden participar normalmente en una batalla que sea iniciada por unidades que vienen de otra zona.

12. LÍDERES.

12.1. Son fichas que representan a los comandantes históricos y poseen una serie de habilidades especiales y producen modificaciones a las reglas de la serie que serán señaladas en cada escenario.

12.2. Los líderes se mueven siempre como parte de un apilamiento de unidades, no pudiendo moverse nunca solos.

12.3. Si todas las unidades con la que van son eliminadas el líder también lo es.



REGLAS DE CAMPAÑA:

1. TERRENO.

Los accidentes de terreno que son relevantes en PUNIC ISLAND son las zonas de mar, de tierra, montañas, las poblaciones, puertos y el volcán Etna.

a. Zonas de mar: las unidades navales sólo pueden mover por zonas de mar, zonas terrestres que contengan ciudades con puerto y por las zonas de mar adyacentes a los puertos y señaladas con el símbolo de puerto. Todas cuestan las unidades navales 1 PM.

b. Zonas de tierra: las unidades terrestres sólo pueden mover por zonas de tierra. También pueden ser transportadas por unidades navales (Regla de la Serie 7). Cuesta 1 PM entrar en ellas.

c. Montañas: son zonas terrestres normales salvo que cuesta entrar en ellas 3PM.

d. Poblaciones: señaladas en el mapa, son las únicas zonas en las que pueden colocarse Puntos de Recursos. Todas son ciudades amuralladas y poseen una guarnición intrínseca del bando que la controla –según el color de la ficha: azul cartaginés, rojo romano. El número inserto en una pequeña torre que hay al lado del nombre es su Modificador al Asedio. El número blanco entre las hojas de laurel son los Puntos de Victoria que dan al bando que las controle al final de la partida. Algunas tienen una moneda siracusana impresa junto a ellas para facilitar su localización cuando el jugador romano juegue la carta “Siracusa cambia de bando”.

e. Hay poblaciones que incluyen un símbolo que las permite funcionar como puertos para el jugador que las controla. Dicho símbolo se encuentra situado en la pequeña zona naval adyacente a cada población. Las fichas navales salen/entrar de la zona terrestre asociada al puerto por esa zona naval en la que está el símbolo de puerto.

f. En algunos casos y para algunos efectos del juego es necesario

“controlar” una zona. En un momento determinado del juego un jugador controla una zona si una de sus unidades fue la última en pasar por dicha zona, mantendrá el control hasta que una unidad enemiga entre en ella. El jugador romano controla, al comienzo de la partida solamente Mesana y Reggio. El resto de poblaciones son controladas por el cartaginés.

g. La caja de “África” sirve a todos los efectos de juego, y ambos bandos pueden mover unidades y poner recursos en las zonas que hay en ellas normalmente; la flecha que la une al mapa principal es la vía de comunicación naval por la que se pueden mover unidades desde ella a ella, pagando el coste indicado junto a la flecha.

h. Reggio y Mesana se consideran adyacentes si las dos ciudades están controladas por el mismo bando, y así se podría realizar movimiento terrestre de una a otra.

i. El volcán Etna es una zona impasable y no cuenta a ningún efecto del juego.

2. UNIDADES:

a. Ambos bandos tienen varios tipos de unidades. Las unidades púrpuras son IBEROS(1), las azul oscuro NORTEAFRICANOS(2), las verdes GALOS(3), las amarillas SIRACUSANOS(4) y las rojas ROMANOS(5):



“Los ejércitos cartagineses eran fundamentalmente ejércitos mercenarios. De ahí la diversidad de nacionalidades que se incluyen en ellos. El ejército romano y, en menor medida, el siracusano eran ejércitos ciudadanos. No se hace distinción entre las tropas propiamente romanas y las asociadas, formadas por los aliados latinos, pues no es relevante a efectos del juego.”

3. INICIATIVA.

El bando romano tiene la Iniciativa al comienzo de la partida.

“El Senado romano estaba dispuesto a hacerse con Sicilia a toda costa y puso todo su empeño en ganar la guerra. La actitud del Senado cartaginés fue poco realista y no llegó a entender el propósito y tenacidad romanos hasta que fue demasiado tarde. Cartago luchó la guerra como una contienda en la que el tiempo acabaría desgastando al agresor y haciendo que desistiese de su empresa. Con otros enemigos le había funcionado. Con Roma pagaría caro su error.”

a. La Iniciativa pasa a manos cartaginenses si todas las ciudades de la isla de Sicilia son controladas por el cartaginés.

4. PUNTOS DE RECURSO.

Los jugadores deben tener los Puntos de Recursos siempre en zonas que contengan una ciudad. El movimiento de los Puntos de Recursos será siempre naval. Los nuevos Puntos de Recursos que se reciban se podrán colocar de la siguiente forma:

a. Cartaginenses: según indique la carta que se juegue o en cualquier ciudad controlada por los cartaginenses.

b. Romanos: según indique la carta que se juegue o en cualquier ciudad controlada por los romanos.

5. REFUERZOS.

Igual que los Puntos de Recursos nuevos. Las cartas indican donde van algunos de ellos. Si la zona de entrada de los refuerzos es controlada por el enemigo no se puede usar la carta.

6. UNIDADES NAVALES.

- a. Transporte marítimo. Una pila de fichas navales (compuesta de 1 o más unidades navales) puede transportar:
 - i.1 PR por cada unidad naval en la pila Y
 - ii.Hasta 3 unidades terrestres.
- b. Para poder devolver a potencia completa o reorganizar una unidad naval, ésta debe estar dentro de una ciudad que sea puerto controlada por su bando.
- c. Unidades navales que se encuentren dentro de una ciudad que sea puerto no cuentan a ningún efecto para la defensa de la fortaleza ni cuentan contra las 4 unidades que pueden estar dentro de la fortaleza (Ver Regla de la Serie 11).

7. EJERCITOS.

Cuando un apilamiento terrestre se activa para mover cuesta 3 PS, independientemente del número de unidades que lo formen (no 1 como establece la Regla de la Serie 5.5.2)

8. ASEDIO DE PUERTOS.

Para poder hacer la tirada de asedio contra una ciudad que es puerto hay que tener una ficha naval, al menos, en la zona marítima adyacente a su puerto. Si no se tiene el asedio puede continuar pero no se puede lanzar el dado para resolvérlo.

9. LÍDERES.

"En este volumen de la Serie Campaign Commander los líderes cobran una importancia que no han tenido en ninguno de los volúmenes anteriores. Eso por dos razones: por un lado por la importancia del carisma y valor de la personalidad del comandante de una fuerza en la guerra antigua, con ejércitos pequeños y que basaban gran parte de su eficacia en la adhesión a la figura de su General; por otro por el arte de la guerra de la época, en la que los frentes continuos y los ejércitos de millones de hombres eran desconocidos, siendo las fuerzas enfrentadas usualmente concentradas en "ejércitos" y "flotas" que agrupaban en un reducido espacio gran parte de la fuerza combativa de un bando. Los generales romanos carecen de nombre concreto puesto que fueron muchos durante los años que duró la guerra y, en la tradición militar de la República, no eran soldados profesionales, sino políticos desempeñando un puesto más a lo largo de su carrera, de ahí sus valores irregulares y nada punteros. Los líderes cartagineses sí eran soldados profesionales con nombres muy famosos entre ellos como Amílcar, el padre del famoso Aníbal, que fueron grandes figuras en la historia de Cartago."

a. Para mover más de 1 unidad en un mismo apilamiento dicho apilamiento debe comenzar y acabar su movimiento en la misma zona que un líder. No se pueden dejar unidades por el camino, como establece la Regla de la Serie 8.4.

b. Los líderes llevan impresos unos modificadores que afectan a los valores respectivos de las unidades con las que están apiladas.
c. Los líderes romanos se deben colocar en un recipiente opaco y cuando haya que poner alguno en mapa se devolverán todos los líderes a la taza y se sacarán, al azar, los que vayan a entrar en juego. Si un líder romano es eliminado –por cualquier razón- dará los PV correspondientes al bando cartaginés pero volverá a la taza para poder volver a entrar en juego.

d. Los cartagineses no pueden tener más de dos líderes en mapa. Si ya tienen dos en mapa cuando jueguen una carta que ponga en juego otro líder deben retirar, al azar, uno de los ya presentes. El líder así retirado queda fuera de juego a todos los efectos desde ese momento.
e. Si en un combate hay presente más de un líder el jugador poseedor decidirá cuál de ellos "dirige", de modo que serán sus valores y modificadores los que influyan en las tropas presentes en ese combate.
f. Si al activar un apilamiento hay más de un líder en él debes decidir cuál de ellos usará su modificador para afectar al Factor de Movimiento / Alcance de las unidades del apilamiento.

10. REBELIONES EN EL NORTE DE ÁFRICA.

"Cartago era una ciudad-estado con una alianza con algunas otras ciudades que la rodeaban y otras más sometidas como naciones conquistadas o colonias fundadas por los propios cartagineses. Parte de la estrategia romana para conseguir Sicilia fue desestabilizar el dominio cartaginés en el Norte de África fomentando revueltas y alzamientos contra la metrópoli."

a. Una unidad o apilamiento romano que comience una operación en una zona del norte de África puede desatar una "rebelión" contra Cartago.

b. El coste de hacer esta rebelión es de 3 PS. Esta acción le permite al jugador romano colocar un marcador de "Rebelión" en la zona que ocupa o una adyacente.

c. Cada marcador de "rebelión" en tablero, al final de la partida, resta 2 PV al jugador cartaginés.

d. El jugador cartaginés puede realizar la misma operación para retirar un marcador de "rebelión" pero para ello no debe haber ninguna unidad terrestre romana en el norte de África.

11. HARUSPEX.

Una vez por partida el jugador romano puede devolver su mano completa a su mazo. Barajarlo y sacar de él tantas cartas como antes tenía en la mano.

Esta acción puede hacerla eligiendo la opción CARTA en la secuencia operacional y, en vez de robar, jugar o descartar una carta.

12. FICHAS DE BATALLA ESPECIALES.



"En las batallas, tanto terrestres como navales, el combate cuerpo a cuerpo y los abordajes comprometían a las unidades en el combate y el comandante perdía el control de ellas, de modo que la superioridad numérica implicaba una ventaja considerable al dar más libertad de movimientos."

a. Hay varias FB que se usan para "enganchar" unidades. Coloca la FB entre las unidades "enganchadas" para reflejar su estado.

b. No puedes "enganchar" unidades que ya lo estén si quedan unidades enemigas sin "enganchar".

c. Si una unidad que ya estaba "enganchada" tiene que hacer un test de Cohesión debido a otra Ficha de Batalla que la vuelve a enganchar –i.e. lucha contra dos enemigos distintos- suma 3 (+3) al dado de su test de Cohesión. Si, durante la batalla, vuelve a luchar sólo contra un solo enemigo deja de aplicar dicho modificador.

d. Si no te quedan unidades propias sin "enganchar" cualquier FB que juegues y te exija "enganchar" una unidad tuya se considera SIN EFECTO. Es decir, la juegas pero no provocas ningún efecto adicional y cuanta como la FB que debes jugar en tu turno.

e. Estas FB aplican su efecto al colocarse y, mientras sigan "enganchadas" las unidades implicadas por su efecto; cada vez que se resuelva el efecto de cualquier otra FB que se juegue, debe volver a aplicarse el efecto de la FB que tiene "enganchadas" fichas.

f. Mientras las unidades estén "enganchadas" por la FB, ésta no se devuelve a la taza.

13. PÉRDIDAS EN BATALLAS NAVALES

"En las batallas navales de esta época muchas de las naves enemigas que se ponían fuera de combate se podían luego reutilizar pues eran capturadas relativamente intactas."

a. Todas las fichas enemigas que sean destruidas durante una batalla naval se colocan a parte y al finalizar la batalla se ve qué se hace con ellas.

b. El jugador que ha perdido la batalla pierde todas las fichas que se

destruyeron durante ella.

c. El jugador que ha ganado pierde todas las que se destruyeron pero recupera 1 por cada 2 enemigas destruidas. Una unidad destruida durante la batalla es devuelta al apilamiento vencedor a plena potencia y organizada por cada 2 unidades enemigas destruidas. O bien una unidad vencedora diezmada es devuelta a plena potencia por cada dos unidades enemigas destruidas.

14. SIRACUSA CAMBIA DE BANDO .

- a. Una vez el jugador romano juegue la correspondiente carta Siracusa deja de ser parte del bando cartaginés y pasa a control romano.
- b. Además de lo especificado en la carta debes eliminar cualquier unidad naval y líder del bando cartaginés que haya en cualquiera de las otras ciudades que cambie de bando mediante esa carta.

15. CONDICIONES DE VICTORIA.

Al terminar la partida ambos jugadores contabilizarán los Puntos de Victoria que han obtenido de acuerdo con el siguiente baremo:

- a. Ciudades: valor impreso en el mapa.
- b. Unidades enemigas destruidas: 1 Punto de Victoria por unidad terrestre y naval, 3 Puntos de Victoria por cada líder eliminado. No tengas en cuenta las unidades eliminadas como consecuencia de jugar Cartas de Evento o Cartas Operacionales (Bordes rojo y verde respectivamente).
- c. Otros Puntos de Victoria otorgados por las cartas jugadas.
- d. Rebeliones: -2 PV para el cartaginés por cada marcador de rebelión en tablero.
- e. El que tenga el total más alto será declarado vencedor.

16. CARTAS Y EFECTOS PERMANENTES.

- a. Algunas cartas Operacionales producen un efecto permanente en el juego. Estas son: "Retirada del Corvus", "In Extremis", "Incursiones en África" y "Hanno el Grande conquista Hekatompylos", en el mazo romano; "Incursiones en Italia", en el mazo cartaginés.
- b. Cuando una de estas cartas se juegue se colocará en el mapa de juego, en el hueco a tal efecto, para indicar su efecto permanente.
- c. Su efecto dura para el resto de la partida. Contándose los PV que den al final de la partida.

17. COLOCACIÓN INICIAL Y PREPARACIÓN DEL JUEGO.

La colocación inicial de las fichas y recursos viene impresa al final de este libreto.

- a. Coloca cada una en su sitio.
- b. Luego deja las unidades restantes en las respectivas Cajas de Refuerzos impresas en el mapa.
- c. Cada jugador debe barajar su mazo y robar su primera mano de 5 cartas.
- d. Luego coloca el mazo en su lugar respectivo en el tablero de juego.
- e. Coloca las fichas necesarias para llevar el control del suministro de cada operación cerca de los respectivos contadores que hay a tal efecto impresos en el mapa de juego y coloca los marcadores de control en sus localizaciones respectivas. Ya puedes comenzar la partida.

18. MARCADORES.

En el juego se incluyen los siguientes marcadores. Su uso se explica en las Reglas –bien de la Serie bien en las de esta Campaña.



CARTA/MAPA



DESORGANIZADO



ASEDIO



REBELIÓN AISLADO



NOTAS JUGADOR CARTAGINÉS.

Representas el papel del mando militar cartaginés en esta guerra. Un papel, en ocasiones, frustrante. Frustrante pues el mando político, el Senado, ha decidido que esta guerra debe salir lo más económica posible y tiene como misión agotar al atacante para conseguir la victoria. Al comienzo de la partida tienes un importante aliado, Siracusa, y la oportunidad de ponerle las cosas muy feas al romano a muy bajo coste con el asedio de Mesana. El ejército romano inicial es pequeño pero potente, y tratará de liberar el asedio de la ciudad, para garantizar el paso libre a Sicilia de las legiones venideras. Antes o después Siracusa cambiará de bando, puedes enviarle refuerzos terrestres y navales y tratar de prolongar la guerra en el extremo oriental de la isla. Cuanto más tiempo allí, menos tiempo tendrán los romanos para conquistar tu parte de la isla o molestar en África. Pero ten cuidado porque es arriesgado, sobre todo en tierra. El ejército romano es una máquina muy eficaz y las cartas de "Victoria Total" devastadoras para tus pretensiones de victoria. Procura no darle muchos puntos de victoria a tu oponente en batallas terrestres. El mar es otro asunto. Tu flota es tu principal arma, además con las cartas "Hornos de Baal" puedes aprovechar oportunidades que surjan y atacar con éxito flotas romanas. Destruyas las que destruyas ten presente que vendrán más. Los romanos parecen poseer recursos inagotables. Así que tu mejor táctica es que los desperdicien y los malgasten. Tu victoria más clara es acabar cuanto antes la partida, y usar tus cartas de Evento y Operacionales para desgastar y agotar el esfuerzo romano. Esa es tu segunda arma: el tiempo. Debes procurar hacer avanzar la partida siempre que te sea posible, robando cartas y haciendo que se acerque el fin. El romano tiene que ganar una carrera contrarreloj que un cartaginés prudente, a la defensiva y que sepa dar algún zarpazo en el momento oportuno le puede poner muy cuesta arriba.

Por último no descuides la seguridad del Norte de África, procura tener un ejército en Cartago -4 unidades son suficientes- para evitar sorpresas desagradables y suprimir las inevitables revueltas que el romano provocará.

NOTAS JUGADOR ROMANO.

Tienes unas tropas de tierra excepcionales, motivadas y duras, la Iniciativa Estratégica, una flota bastante aguerrida y una capacidad para recomponerte después de cualquier desastre digno de envidia. Tómate la partida como una carrera contra el tiempo, ya que tu propósito es arrebatarle a Cartago la joya de sus posesiones. Así que debes conquistar la mayor parte de la isla y salir victorioso en alguna que otra batalla para poder vencer esta guerra. El Senado te apoya con todos los recursos y ha decidido dar el todo por el todo en esta guerra de conquista, así que puedes esperar numerosos refuerzos y suministros en abundancia. El tiempo será tu principal enemigo. Debes aprender a planificar las campañas de modo que cada ejército consular y flota pueda cumplir con alguna misión antes de ser llamado de vuelta.

para preparar la siguiente campaña. Juega las cartas de "Ejércitos consulares" cuando carezcas ya de recursos y/o tus tropas hayan sufrido muchas pérdidas; con ellas tendrás un ejército nuevo y nuevos recursos con los que iniciar una nueva serie de conquistas. El combate en esta guerra va a incluir un fuerte componente naval, de modo que un uso racional y prudente de tu flota se hace imprescindible. Si sufres algún desastre las cartas de "Construcción de flota" serán de gran ayuda. Deberás elegir si retirar o no el Corvus de las naves. Con él las tormentas en el mar pueden ser muy destructivas, pero sin él tu peligrosidad en las batallas disminuirá. Tendrás que tomar la decisión. La guerra tiene dos fases muy claras: una en la zona oriental de la isla, contra Siracusa, y otra en la zona occidental. Tomar Gela pronto te puede ayudar, una vez tengas flota suficiente, a saltar a África. Será imprescindible para tu victoria distraer al Senado cartaginés con rebeliones en el Norte de África. Incluso puede que se te dé la oportunidad de llevar un ejército importante a Cartago y asediar la propia capital, pero no pongas muchas ilusiones en ello pues el cartaginés tiene medios para hacer muy infructuosa esa campaña. Un pequeño ejército y recursos, eso sí, pueden crear bastante confusión como para facilitarte tus campañas en Sicilia. En la isla hay dos avenidas principales de campaña: la costa Norte, con un objetivo claro en Panormo y la costa sur, que lleva a las zonas más pobladas y por eso más protegidas. Ten cuidado con Agrigentum que suele ser una nuez dura de pelar. Procura coordinar el uso de tu ejército de tierra y la flota para asegurar la caída de algunas ciudades en cada campaña. No será tarea fácil ganar esta guerra contra un jugador cartaginés prudente y decidido.

NOTAS DEL DISEÑADOR

Este tercer Volumen de la Serie "Campaign Commander" nos traslada en el espacio y el tiempo. Después de dos títulos dedicados a las Segunda Guerra Mundial quisimos dar un cambio radical de escenario y, a la vez, darle importancia a las reglas menos usadas en los volúmenes anteriores: líderes y fortalezas. El objetivo de simular campañas muy diferentes con las mismas reglas es puesto a prueba en este volumen, que añade cartas y Fichas de Batalla novedosas precisamente para permitir que el juego cumpla dicho objetivo. Las batallas navales de este juego son muy diferentes a las de Coral Sea, con muchas unidades navales destruidas en cada una de ellas -y la posibilidad del vencedor de salir beneficiado al "aprovechar" las capturas para reponer sus pérdidas- y diferentes técnicas de combate para cada uno de los dos bandos. Las batallas terrestres son también muy diferentes y muy del estilo de la guerra antigua: tablas para luchar otro día o derrotas aplastantes en las que el vencedor queda casi indemne. Igualmente la situación es particularmente asimétrica en esta campaña pues el romano suele tener la iniciativa toda la partida y la mejor táctica cartaginesa es defenderse y dejar pasar el tiempo de modo que cada bando tiene un estilo de juego mucho más definido que en los anteriores títulos de la Serie. No obstante el diseño cumple el mismo propósito múltiple que "Roads to Stalingrad" y "Coral Sea". En primer lugar pretende ser una buena simulación de una campaña militar. La Serie está dedicada a grandes campañas en su aspecto operacional. Algunas de las cartas sirven para reflejar elementos estratégicos, políticos y similares que escapan al control directo del comandante de un teatro de operaciones o de una campaña determinada. De ahí la diferencia entre los estilos de juego antes mencionados: el Senado romano estaba empeñado en una guerra de conquista a ultranza y el Senado cartaginés pensó que podía derrotar a Roma como había hecho con tantos otros competidores: por desgaste, haciendo que las conquistas no merecieran la pena una vez visto el precio a pagar. El objetivo es así poder reflejar del modo más fiel posible el ciclo de toma de decisiones y de inversión de recursos que supone toda campaña militar. Los jugadores constantemente deben tomar decisiones sobre el desarrollo de la campaña, tanto dirigiendo batallas como acumulando recursos que luego usarán o gestionando su mano y mazo de cartas para provocar tal o cuál efecto que les es necesario. La clave del juego es tomar las decisiones correctas para el momento y las circunstancias correctas. El segundo sentido del diseño va íntimamente unido al primero y tiene una palabra que lo designa a la perfección: SIMPLICIDAD. El sistema de juego es lo más simple que hemos podido construir para cumplir

con el primer propósito. Tiene varias mecánicas que aprender y gestionar pero la toma de decisiones siempre está orientada de modo que no haya que pasarse "horas" decidiendo qué hacer y que no haya docenas de factores o modificadores a la hora de ejecutar algo en el juego. El sistema de batalla es un ejemplo de ello: la combinación de las Fichas de Batalla –adaptadas a cada bando: el ejército romano es temible y la flota cartaginesa es mucho más maniobrera-, los valores de las unidades de combate y el uso de alguna carta produce unos resultados bastante "realistas" y a la vez de un modo ágil, divertido, interesante y sencillo. Jugadores, con 3-4 horas para echar una partida. Sin plantearles la obligación de dejar puesto el juego de una sesión para otra ya que se suelen terminar en una sola sesión. Punic Island se juega en algo menos de tiempo, 1 hora menos aproximadamente, ya que las operaciones en mapa implican menos batallas y menos movimientos que, por ejemplo, en Roads to Stalingrad. Eso sí, jugar a juegos de una sola sesión no quiere decir jugar a juegos poco "exigentes" con los jugadores o poco interesantes. "Comandante de Campo" no es una Serie "simplista"; cuesta cogerle el truco y cada bando, en cada campaña juega diferente. Hemos querido que la Serie permita, además, jugar épocas y escenarios muy diversos de modo que la variabilidad y la diversión vayan de la mano en esta experiencia interactiva y emocionante que hemos querido diseñar. Aprender a jugar contra la Iniciativa del oponente o a aprovechar la propia ventaja que da la Iniciativa no siempre es fácil y requiere de alguna partida de prueba, y algún desastre, para entender bien el sistema. Con este salto queremos rubricar nuestro propósito, seguir publicando juegos con temáticas muy diversas sin que supongan un coste, en tiempo ni en lectura de nuevas reglas, excesivo para los jugadores. Espero que disfrutéis con él.

EXPLICACIÓN DE LAS FICHAS DE BATALLA.

Chits cartaginenses. Terrestres: (16)

Asalto frontal (1): Elige una unidad de infantería tuya y otra romana y "engáñchalas". Ambas unidades deben chequear cohesión, la que falle queda diezmada. **Si cuando saques esta Ficha de la taza** no tienes ninguna unidad de infantería sin enganchar o, simplemente, tú o el jugador romano no tenéis ninguna unidad de infantería en la batalla, déjala aparte y saca otra de la taza. **Si, cuando tienes que jugarla**, no tienes ninguna unidad de infantería sin enganchar o, simplemente, tú o el jugador romano no tenéis ninguna unidad de infantería en la batalla, trátala como SIN EFECTO.

Ataque de flanco (4): Elige una unidad de infantería tuya y otra romana y "engáñchalas". La unidad romana debe chequear cohesión. Si falla queda desorganizada. **Si cuando saques esta Ficha de la taza** no tienes ninguna unidad de infantería sin enganchar o, simplemente, tú o el jugador romano no tenéis ninguna unidad de infantería en la batalla, déjala aparte y saca otra de la taza. **Si, cuando tienes que jugarla**, no tienes ninguna unidad de infantería sin enganchar o, simplemente, tú o el jugador romano no tenéis ninguna unidad de infantería en la batalla, trátala como SIN EFECTO.

Escaramuza (2): una unidad romana chequea cohesión. Si falla queda diezmada.



Confusión (2): una unidad cartaginesa debe chequear cohesión si falla queda desorganizada.



Furia Gallica (2): Elige una unidad de infantería gala y otra romana y "engánchalas". La unidad gala debe chequear cohesión con -3 al dado. Si falla queda diezmada. Una unidad romana debe chequear cohesión con +2, si falla queda desorganizada. Si no hay galos en la batalla, o todos están ya enganchados, tratar como "Asalto frontal". **Si, cuando saques esta Ficha de la taza** no tienes ninguna unidad de infantería sin enganchar o, simplemente, tú o el jugador romano no tenéis ninguna unidad de infantería en la batalla, déjala aparte y saca otra de la taza. **Si, cuando tienes que jugarla,** no tienes ninguna unidad de infantería sin enganchar o, simplemente, tú o el jugador romano no tenéis ninguna unidad de infantería en la batalla, trátala como SIN EFECTO.

Carga de elefantes (2): Si hay unidades de caballería romana en la batalla deben todas chequear cohesión con un modificador de +1. Si fallan quedan desorganizadas. Si no hay caballería 2 unidades de infantería romana deben chequear cohesión. Si fallan quedan diezmadas. La unidad de elefantes debe chequear cohesión y si falla queda eliminada. **Si, cuando saques esta Ficha de la taza** no tienes ninguna unidad de elefantes en la batalla, déjala aparte y saca otra de la taza. **Si, cuando tienes que jugarla,** no tienes ninguna unidad de elefantes en la batalla, trátala como SIN EFECTO.

Caballería (2): todas las unidades de caballería presentes en la batalla deben chequear cohesión. La que falle queda desorganizada de inmediato. Si un bando no tiene caballería debe hacer chequear a 2 unidades de infantería y si fallan quedan desorganizadas y diezmadas. **Si, cuando saques esta Ficha de la taza** no tienes ninguna unidad de caballería en la batalla, déjala aparte y saca otra de la taza. **Si, cuando tienes que jugarla,** ni tú ni el jugador romano tenéis ninguna unidad de caballería en la batalla, trátala como SIN EFECTO.

Traición púnica (1): 2 unidades romanas deben chequear cohesión si fallan quedan desorganizadas. Si sólo hay 1 en la batalla chequea con +2.

Chits cartagineses. Navales: (16)

Periplus (4): una unidad romana debe chequear cohesión si falla queda diezmada y desorganizada. Si cuando saques esta Ficha de la taza no tienes ninguna unidad sin enganchar, déjala aparte y saca otra de la taza. **Si, cuando tienes que jugarla,** no tienes ninguna unidad sin enganchar trátala como SIN EFECTO.

Diekiplus (4): una unidad cartaginesa no enganchada debe chequear cohesión, si falla queda desorganizada. Dos unidades romanas deben chequear cohesión, si fallan quedan diezmadas y desorganizadas. **Si, cuando saques esta Ficha de la taza** no tienes ninguna unidad sin enganchar, déjala aparte y saca otra de la taza. **Si, cuando tienes que jugarla,** no tienes ninguna unidad sin enganchar trátala como SIN EFECTO.

Mala derrota (2): una unidad cartaginesa debe chequear cohesión, si falla queda desorganizada.



Ballestas (3): tres unidades romanas deben chequear cohesión, todas las que fallen quedan diezmadas.



Abordaje (3): Elige dos unidades tuyas no enganchadas y otras dos del jugador romano y "engánchalas". Las unidades deben chequear cohesión, la que falle queda diezmada. En caso de que alguna se desorganice no se retira de la batalla, si se vuelve a diezmar se elimina. **Si, cuando tienes que jugarla,** no tienes ninguna unidad sin enganchar trátala como SIN EFECTO.

Chits romanos. Terrestres: (16)

Cuña (6): Elige una unidad de infantería tuya y otra del jugador cartaginés y "engánchalas". La unidad cartaginesa chequea cohesión con +2, si falla queda diezmada. La tuya también chequea pero sin modificador, si falla queda diezmada. **Si, cuando saques esta Ficha de la taza** no tienes ninguna unidad de infantería sin enganchar o, simplemente, tú o el jugador romano no tenéis ninguna unidad de infantería en la batalla, déjala aparte y saca otra de la taza. **Si, cuando tienes que jugarla,** no tienes ninguna unidad de infantería sin enganchar o, simplemente, tú o el jugador romano no tenéis ninguna unidad de infantería en la batalla, trátala como SIN EFECTO.

Ataque de flanco (2): Elige una unidad de infantería tuya y otra del jugador cartaginés y "engánchalas". La unidad cartaginesa debe chequear cohesión. Si falla queda desorganizada. **Si, cuando saques esta Ficha de la taza** no tienes ninguna unidad de infantería sin enganchar o, simplemente, tú o el jugador romano no tenéis ninguna unidad de infantería en la batalla, déjala aparte y saca otra de la taza. **Si, cuando tienes que jugarla,** no tienes ninguna unidad de infantería sin enganchar o, simplemente, tú o el jugador romano no tenéis ninguna unidad de infantería en la batalla, trátala como SIN EFECTO.

Escaramuza (2): una unidad cartaginesa chequea cohesión. Si falla queda diezmada.



Confusión (2): una unidad romana debe chequear cohesión. Si falla queda desorganizada.



Caballería (2): todas las unidades de caballería presentes en la batalla deben chequear cohesión. La que falle queda desorganizada de inmediato. Si un bando no tiene caballería debe hacer chequear a 2 unidades de infantería y si fallan quedan desorganizadas y diezmadas. **Si, cuando saques esta Ficha de la taza** no tienes ninguna unidad de caballería en la batalla, déjala aparte y saca otra de la taza. **Si, cuando tienes que jugarla,** ni tú ni el jugador romano tenéis ninguna unidad de caballería en la batalla, trátala como SIN EFECTO.

Estratagema (2): una unidad cartaginesa debe chequear cohesión. Si falla queda desorganizada.



Chits romanos. Navales: (16)

Periplus (3): Una unidad cartaginesa debe chequear cohesión si falla queda diezmada y desorganizada. **Si cuando saques esta Ficha de la taza no tienes ninguna unidad sin enganchar, déjala aparte y saca otra de la taza. Si, cuando tienes que jugarla, no tienes ninguna unidad sin enganchar trátala como SIN EFECTO**

Diekiplus (2): Una unidad romana no enganchada debe chequear cohesión, si falla queda desorganizada. Dos unidades cartaginenses deben chequear cohesión, si fallan quedan diezmadas y desorganizadas. **Si cuando saques esta Ficha de la taza no tienes ninguna unidad sin enganchar, déjala aparte y saca otra de la taza. Si, cuando tienes que jugarla, no tienes ninguna unidad sin enganchar trátala como SIN EFECTO**

Mala derrota (2): Una unidad romana debe chequear cohesión, si falla queda desorganizada.



Onagros (4): Tres unidades cartaginenses deben chequear cohesión, todas las que fallen quedan diezmadas.



Corvus (5): Elige una unidad tuya no enganchada y dos del jugador cartaginés y "engáñalas". Las unidades deben chequear cohesión, la que falle queda diezmada. En caso de que alguna se desorganice no se retira de la batalla, si se vuelve a diezmar se elimina. **Si, cuando tienes que jugarla, no tienes ninguna unidad sin enganchar trátala como SIN EFECTO.** Si el jugador romano ha jugado ya la carta "Retirada del corvus" trátese esta FB como si fuese Periplus.

EJEMPLO. La batalla naval de Pintias

Situación al inicio de la batalla) Las fuerzas romanas han iniciado la batalla entrando en la zona ocupada por las fuerzas cartaginenses. Por ello los romanos son los atacantes. Ellos jugarán primero una de sus Fichas de Batalla. Ambos jugadores deben sacar, al azar, de un recipiente opaco un número de Fichas de Batalla igual al mejor Valor Táctico que tengan presente en la batalla. Para los romanos es 2, Valor Táctico de sus fichas navales, y para los cartaginenses es 3, 2 de su Valor Táctico más 1 que aporta su general, Aderbal. Los efectos de las Fichas de Batalla los puedes encontrar en la contraportada de estas reglas. Arriba se muestran las obtenidas en esta ocasión.

Fuerzas cartaginenses	Fuerzas romanas	Fichas de batalla cartaginenses	Fichas de batalla romanas
x5	x6	Ballestas	Onagros

Fuerzas cartaginenses	Fuerzas romanas	Fichas de batalla cartaginenses	Fichas de batalla romanas
x3	x3	Abordaje	Corvus

Ronda 1a) Los romanos juegan primero su opción de ONAGROS. Esa opción hace que TRES fichas cartaginenses deban pasar un chequeo de Cohesión, todas las que fallen quedan diezmadas. El jugador cartaginés lanza tres veces el dado y obtiene "1", "6" y "8", diezmado dos de sus unidades.

Ronda 1b) Ahora es el turno del jugador cartaginés, que elige jugar unas de sus fichas de BALLESTAS, que tiene el mismo efecto que la ficha anteriormente jugada por el romano. El jugador romano lanza el dado tres veces y obtiene "1", "2" y "7", diezmado una de sus fichas.

Ronda 2a) Vuelve a ser el turno del jugador romano. En esta ocasión debe jugar la única ficha que le queda en la mano: CORVUS. El jugador romano elige una de sus fichas navales enteras y las dos unidades cartaginenses diezmadas y las pone unas al lado de otras y con el marcador de CORVUS sobre ella, bien visible. Todas deben pasar un test de Cohesión. La que falle queda diezmada. Si alguna se desorganiza no se retira, sino que se queda "enganchada" en el combate.

El romano lanza el dado y obtiene un "7", quedando diezmada su unidad. El jugador cartaginés lanza dos veces el dado y saca un "2" y un "7", desorganizando una de sus unidades. El jugador romano debe robar otras dos Ficha de Batalla ya que su mano ha quedado vacía.

Ronda 2b) En su turno el jugador cartaginés decide jugar otra ficha de BALLESTAS. El jugador romano elige para pasar el test tres de sus unidades enteras y sin empeñar. Lanza el dado tres veces y obtiene "3", "6" y "5", diezmado otra unidad. De nuevo, deben hacer un test de Cohesión las unidades que están enganchadas por el CORVUS. El jugador romano obtiene un "4" en el dado y lo pasa. La unidad cartaginosa diezmada obtiene un "6" y queda desorganizada, la unidad cartaginosa diezmada y desorganizada obtiene un "5" y es destruida.

Situación cuando el romano vuelve a robar Fichas de Batalla

Fuerzas cartaginenses	Fuerzas romanas	Fichas de batalla cartaginenses	Fichas de batalla romanas
x3	x3	Abordaje	Corvus
x2		DG -1	

Ronda 3a) El jugador romano robó en esta ocasión una ficha de CORVUS y otra de PERIPLUS.

Elige jugar la ficha de PERIPLUS. El jugador cartaginés elige una unidad a plena potencia para realizar un test de Cohesión. El cartaginés obtiene un "8" en el dado y retira la unidad diezmada y desorganizada. Viendo el curso de la batalla el almirante cartaginés se retira la unidad naval. La unidad debe ir al interior de un puerto amigo que esté dentro de su alcance, contando que va Desorganizada y tiene 1 punto menos en su alcance. De nuevo, las dos fichas todavía enganchadas por el CORVUS deben pasar un test de Cohesión. El romano obtiene un "3" en el dado y lo pasa, el cartaginés obtiene un "5" y la unidad es destruida. La unidad naval romana ya queda libre para continuar la batalla y se retira la ficha de CORVUS, incorporándola al grupo de fichas ya jugadas por el jugador romano.

Ronda 3b) El jugador cartaginés no tiene más remedio que jugar su Ficha de ABORDAJE y debe enganchar a dos de sus unidades con dos unidades romanas –una contra una. Elige dos unidades romanas diezmadas, con la esperanza de acabar pronto con ellas. Las coloca cerca unas de otras con el marcador de ABORDAJE junto a ellas. Ambas unidades cartaginenses deben pasar un test de Cohesión, los resultados del dado son "3" y "1" de modo que lo pasan. El jugador romano lanza el dado dos veces y obtiene un "1" y "7" de modo que una de sus unidades queda desorganizada. El jugador cartaginés debe robar de nuevo Fichas de Batalla, en esta ocasión robará sólo 2 pues el almirante ya no está en la batalla

Situación cuando el romano vuelve a robar Fichas de Batalla

Fuerzas cartaginenses	Fuerzas romanas	Fichas de batalla cartaginenses	Fichas de batalla romanas
		Diekiplus	Diekiplus
x3		DG -1	

Ronda 4a) El jugador romano juega ahora su Ficha de CORVUS, como todas las unidades cartaginenses están "enganchadas" en abordaje una unidad entera romana las ataca con ventaja. Las unidades cartaginenses deberán pasar su test de Cohesión por el CORVUS con un modificador al dado de +3. Ambas unidades cartaginenses fallan y la unidad romana también, sus respectivos test de Cohesión. Las unidades cartaginenses tienen ahora que pasar otro test por la ficha de abordaje con la que estaban ya enganchadas. Igualmente las dos unidades romanas enganchadas con ellas. El jugador romano obtiene un "3" con la unidad diezmada y pasa el test. Obtiene un "7" con la unidad desorganizada y se destruye. El jugador cartaginés obtiene "9" y "10" en los dados y desorganiza las dos unidades.

Ronda 4b) El jugador cartaginés robó dos DIEKIPLUS, que al no tener unidades desenganchadas en el momento de sacarlas de la taza no sirve. Las descarta y roba una BALLESTAS y ABORDAJE.

Juega su Ficha de BALLESTAS y tres unidades romanas deben pasar un test de Cohesión. El jugador romano elige la unidad diezmada y dos unidades enteras sin enganchar en combate. Dados respectivos de "7", "9" y "10" las hacen fallar a todas. La unidad diezmada se Desorganizar y debe ir a puerto amigo dentro de su alcance y las otras dos se diezman. A continuación hay que pasar todos los test de los combates pendientes: la unidad cartaginosa es destruida en el primer test y la unidad romana abordada por ella queda desorganizada. La batalla concluye pues no quedan unidades cartaginenses. 4 unidades navales cartaginenses han sido destruidas, por ello la unidad romana destruida es devuelta al apilamiento vencedor, a plena potencia, y otra de las diezmadas se devuelve a plena potencia.