

Pub Battles

TM

Reglas del Juego
3.2

Copyright © 2021



Credits

Publishing: Command Post Games, Inc.

Design: Marshall Barrington

Omnipotence: Yvonne Sparrowsmith aka "god"

Graphics: Greg Horton, Marshall Barrington

Play Testing & Development: Mark Kwasny, Mathieu Sébastien, Bill Butler, Brian Asklev, Tom Dempsey, Mike Strand, Sampo Keskitalo, Barry Kendall, Jim Riley, Doug Miller, Andrew Campbell, Shannon Espinoza, Vincent Stella, Christopher Rakowski, Gabe Smith, Emily Barrington

Special Thanks To: Prussian Kriegsspiel, Grogheads, and all our Kickstarter Backers!

Traducción, con permiso de los autores, de Aitor Saiz

Lasheras para Comprender la Guerra (<https://minervae.top/>)

@opertativamente (Diciembre del Año del Señor de 2023).

Índice

Introducción	1	Artillería	4
El Mapa	1	Bombardeo	4
Las Unidades	1	Linea de Visión	4
Los Turnos	1	Avistar	4
Escala	1	Flanquear	4
Destacamentos	2	Envolvimiento	4
Milicia	2	Reagruparse	4
Regulares	2	Trenes de Suministros	4
Élite	2	Ineficaz	4
Artillería	2	Resolución de Combates	5
Caballería	2	Cómo disparar	5
Trenes de Suministros	2	Modificadores de Fuego	5
HQs (Cuarteles Generales)	2	Cobertura	5
Secuencia de Juego	2	Flanqueo	5
Alterar el orden del turno	2	Aplicar Impactos	5
Retrasar	2	Calidad de Unidades	5
Adelantar	2	Retirarse	5
Mapas reales	3	Retirada de Caballería	5
Distancia	3	Combate con varias piezas	5
Regla de la Mayoría	3	Ejemplo:	6
Mientras se desplazan	3	Ejemplos de Movimiento	6
Las Piezas pueden....	3	Victoria	7
HQs	3	Rout 4 x	7
Comandantes de Ejército	3	Rotura 3 x	7
Alcance del Mando	3	Forzar Retirada 2 x	7
Reducción - terreno difícil	3	Turno Nocturno	7
Columna de Carretera	3	Suministros	7
Reservas Ocultas	3	Juego Libre	7
Campo de Fuego	3	Notas de Diseño	7
Restricciones:	3		
Desacoplarse	3		
Cómo Atacar	4		
Apoyo	4		

Destacamentos

Pequeñas unidades de infantería que luchan en formación de escaramuza. Son ideales para proteger y retrasar al enemigo. También puedes usarlas para farolear: hacer que parezca que eres más fuerte de lo que realmente eres. -No hay que confundirlas con las líneas de escaramuza reales que aparecen en el FoF. Puedes asignarlas al despliegue o meterlas en el Campo de Batalla con cualquier Mando.



Milicia

Unidades de infantería de baja calidad. Son unidades de tamaño completo pero son tropas verdes con poca experiencia o milicias mal equipadas. Son buenas para llenar un hueco en la línea y hacer una buena andanada, pero no cuentes con ellas para una lucha sostenida.



Regulares

Infantería regular. Tu unidad de combate básica y la columna vertebral de tu ejército.



Élite

Estas tropas de alta calidad están mejor entrenadas y equipadas y pueden seguir avanzando bajo fuego intenso. Las pegatinas doradas representan Guardias. En algunos escenarios, pueden tener habilidades especiales.



Artillería

Suponemos que la mayoría de las unidades de infantería llevan consigo un puñado de cañones de artillería. Pero estas unidades de artillería representan concentraciones de baterías mantenidas en reserva para bombardeos. Se pueden utilizar para ablandar al enemigo antes de un ataque crítico. En defensa, pueden desatar un fuego devastador sobre cualquier atacante.



Caballería

La caballería se mueve más rápido. Son ideales para cubrir o amenazar los flancos y saquear Trenes de Suministros. La caballería en masa puede destrozar la línea enemiga y arrollar

unidades agotadas. Los Dragones luchan desmontados en formación de escaramuza. Son buenos para proteger y retrasar al enemigo. Las reglas del escenario especificarán otros tipos de Caballería o reglas especiales.



Trenes de Suministros

Librar una gran batalla supone un enorme compromiso logístico. Para ser eficaces durante un combate prolongado, tus tropas necesitan suministros. Los trenes de suministros son fundamentales para la victoria. Tus tropas los necesitan para Reagruparse, pero desembalarlos también te hace vulnerable a la derrota.



HQs

Para atacar, tus tropas también deben estar al alcance de su Cuartel General. - Ver Alcance de Mando- Los HQs pueden esconder fuerzas fuera del mapa en su carta de Reserva. -Ver Reservas Ocultas- También pueden intentar Alterar la secuencia del turno.



Secuencia de Juego

Resuelve cada Turno como sigue:

Step	Action
1	Coloca todas las <i>chits</i> activas en una bolsa.
2	Saca 1 ficha (Chit) al azar.
3	Permitir que cualquier HQ fresco altere la <i>tirada</i> .
4	Mueve las unidades de ese Mando.
5	Repite los pasos 2 - 4 hasta que la bolsa esté vacía.
6	Resuelve el Combate.
7	Rota todos los HQ a Fresco
8	Rota el dado negro a un nuevo turno
9	Comienza un nuevo Turno.

Cuando saques fichas (*chits*), es mejor mantener oculto el número real del Cuerpo para que el enemigo no pueda estar seguro de quién se ha movido y quién queda. No tienes que mover ninguna unidad cuando aparezca tu ficha.

Para mantenerla oculta, sólo tienes que mirar el color del lado mientras mantienes el número real del Cuerpo oculto por tu dedo, y luego dáselo al jugador apropiado.

Alterar el orden del turno

Después de sacar una ficha, cualquier Cuartel General Fresco puede intentar Alterar la secuencia u orden del turno.

Retrasar

Si tu ficha ha salido y no deseas moverte ahora, puedes intentar Retrasar tu movimiento: Tira 1 dado **menor o igual que tu valor de HQ**. Si tiene éxito, saca al azar una nueva ficha para mover a continuación en lugar de la tuya, LUEGO devuelve tu ficha a la bolsa. Si tu tirada falla, debes moverte ahora tal y como se sorteó.

Adelantar

Si quieres moverte antes que la ficha que ha salido, puedes intentar adelantarte y moverte primero: Tira 1 dado **menor o igual que tu valor de HQ**. Si tienes éxito, saca tu ficha para mover a continuación. Deja la ficha extraída fuera. Se moverá inmediatamente después de ti, y antes de que saques una nueva ficha. Si fallas la tirada, deja tu ficha en la bolsa. La ficha sacada se moverá normalmente. **Con éxito o sin él, voltear tu Cuartel General hacia el lado "gastado" (bandera arriba) después de un intento.**

Después de un intento de Alteración, otros HQ Frescos pueden tirar para Alterar. Realiza las tiradas de Alteración en el orden anunciado. No hay límite al número de intentos de Alteración por tirada siempre que los jugadores estén dispuestos y les queden HQ Frescos. Los HQ gastados funcionan normalmente en todos los demás sentidos. Sólo significa que ya han intentado Alterar este turno. El Comandante del Ejército también puede tirar por uno de sus HQs subordinados, si está dentro del Alcance de Mando de ellos. (Puede hacer esto en la misma tirada de dado, incluso si el HQ subordinado acaba de fallar su tirada).

Mapas reales

Si estás acostumbrado a los juegos de hexágonos y áreas, moverte directamente por el mapa puede parecer un poco desalentador al principio. En realidad es mucho más fácil una vez que te acostumbras.

Distancia

La distancia que pueden recorrer las tropas depende del tipo de unidad. La Infantería, la Artillería y los Trenes de Suministros se mueven a velocidad *a pie*. La Caballería y los Cuarteles Generales se mueven a *velocidad montada*. La cartulina de alcance muestra el movimiento máximo posible.

Regla de la mayoría

¿Dónde está su pieza? ¿Y si está defendiendo en o moviéndose a través de 2 tipos de terreno, claro y bosque? En casos como éste utilizamos la regla de la mayoría. Si la mayor parte del terreno bajo una pieza es bosque, entonces tratamos a la unidad como si estuviera en el bosque. Intenta mover tus piezas para dejar clara tu intención, no para confundir el juego.

Mientras se desplazan:

Las piezas pueden....

-Moverse donde quepa la mayor parte de la pieza.

-Estar sólo en 1 tipo de terreno: el que esté bajo la mayor parte de la pieza.

-No se apilan unas sobre otras.

-Mover a través de piezas amigas pero no enemigas.

-Cambiar de orientación gratuitamente, una vez en cualquier momento de su movimiento (girar desde el punto central). Cada cambio de orientación adicional cuesta 1/3 de su movimiento.

Deben moverse en la dirección en la que están Orientados y mantener su Orientación mientras se mueven, o:

-Mover oblicuamente hasta un ángulo de 45°.



HQs (Cuarteles Generales)

Los Cuarteles Generales no pueden atacar, ser atacados o arrollados y no bloquean el movimiento.

Simplemente empuja los HQ enemigos hacia sus líneas mientras te mueves.

Comandantes de Ejército

Los Comandantes de Ejército a menudo no tienen una Ficha o tropas que comandar. Si este es el caso, pueden mover una vez por turno, con cualquier otra *tirada* de chit amiga. Los Comandantes de Ejército pueden ordenar ataques para todas las unidades de su ejército, ocultar Reservas y tirar para Alterar la secuencia de turnos para cualquiera de las fichas de sus subordinados.

Alcance del mando

Para atacar, las tropas deben comenzar su movimiento en el radio de mando: **1/3 Movimiento montado de un HQ al mando. Mueve primero los HQ, DESPUÉS** determina el alcance de mando. - Este alcance sólo tiene que tocar la pieza, no extenderse a través de la mayoría.

Reducción - terreno difícil

Si te mueves a través de alguno o todos los tipos de terreno difícil, (Ver Efectos del Terreno) reduce tu movimiento en 1/3. Esto NO es acumulativo. Así que si cruzas un arroyo y marchas a través del bosque, sólo pierdes 1/3 de tu movimiento, no 2/3. Este coste de 1/3 por terreno ES adicional a los costes por entrar y salir de Columna de Carretera y los cambios de orientación extra.

Nota: La penalización reducida por cruzar un puente o vado es para tener en cuenta cambios de formación como éste. Mientras no estés atacando a través de un puente o vado, puedes marchar a través si ya estás en columna de carretera sin coste alguno.

Columna de Carretera

Las piezas en Columna de Carretera pueden moverse más rápido (x2) pero se extienden y son vulnerables a los ataques. Las tropas deben pagar 1/3 de movimiento para entrar o salir del estado de columna de carretera. Gira la pieza longitudinalmente a lo largo de la carretera. La longitud en que las piezas se estiran varía según el escenario. Mientras se mueve en columna por la misma carretera:

-Ignora los cambios de terreno y de orientación.

-No puedes mover a través de piezas amigas.

-No puedes mover a menos de 1/3 de *movimiento a pie* del enemigo.

Reservas Ocultas

Puedes usar tus Cuarteles Generales para esconder tropas en Reserva. Recorta y dobla con cuidado las Cartas de Reserva (1 por cada Cuartel General). Las Cartas de Reserva permanecen fuera del tablero y actúan como pantalla para ocultar tus piezas del enemigo.

Tus piezas pueden pasar a Reserva moviéndose al Cuartel General. Las piezas pueden salir de la Reserva y entrar al tablero cuando quieran, sólo asegúrate de tener en cuenta el movimiento del Cuartel General. No puedes usar la Reserva para mover más lejos de lo que la pieza normalmente podría.

Las piezas pueden comenzar la partida en Reserva. Mientras están en Reserva, tus piezas están situadas como se muestra detrás del Cuartel General. Si se mueve a lo largo de una carretera, las piezas de reserva estarán en columna de carretera, arrastrándose detrás en orden. El Cuartel General marca el lugar de la pieza más adelantada.

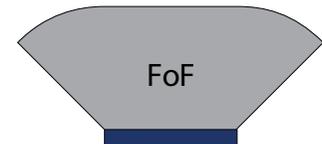


SI tu HQ es Localizado por el enemigo, debes mover inmediatamente todas las piezas en Reserva, al tablero. Mueve el HQ cercano para que no esté apilado encima. Si tu HQ está directamente detrás de una pieza, puedes contar la primera pieza en Reserva como Apoyo.



Campo de Fuego

La Infantería, Dragones y Artillería proyectan un Campo de Fuego (FoF) hacia su frente, dentro de un arco de 45°, a un alcance de 1/3 de *movimiento a pie*, limitado por la Línea de Visión.



FoF se tiene en cuenta para los escaramuzadores, así como para el alcance de los cañones.

Restricciones:

No puedes terminar tu movimiento con la mayoría de tu pieza en un FoF enemigo, a menos que avances al Ataque. (o apoyes un ataque).

Está bien estar en varios FoF enemigos a la vez, siempre que ataques a una pieza enemiga.

Si comienzas tu movimiento en un FoF enemigo, puedes permanecer allí SI:

Estás a cubierto. -ver Efectos del Terreno O;

Otra pieza amiga Ataca (los bombardeos cuentan) a ese enemigo, en este movimiento.

Si no puedes permanecer, DEBES

Avanzar para Atacar (cualquier pieza enemiga) O mover de modo que ya no estés en el FoF.

Desacoplarse

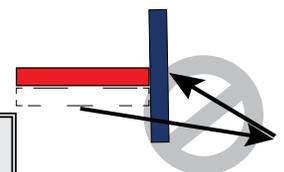
Si comienzas tu movimiento en contacto con el enemigo, PUEDES

-Permanecer en contacto pero cambiar de orientación.

-Alejarte y atacar a otra pieza enemiga.

-Evitar el combate alejándote y saliendo de esa FoF.

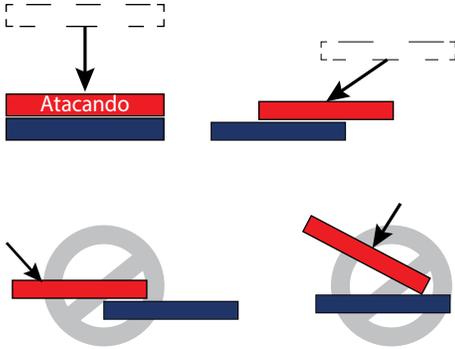
No puedes huir, girar y volver a atacar a esa pieza enemiga.



Puede desacoplarse porque el movimiento es simultáneo.

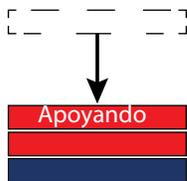
Cómo Atacar

Simplemente mueve tu pieza hacia adelante para hacer contacto con una pieza defensora. Debes ser capaz de moverte de forma que la mayor parte de las piezas estén en contacto.



Apoyo

Una pieza (no más) puede subir detrás de otra en su Apoyo.



Sólo la pieza líder cuenta para el Combate. SI la pieza líder es destruida, se retira o se desacopla (incluyendo bombardeos y retiradas voluntarias), la pieza de apoyo puede retirarse. O avanzar para ocupar su lugar y continuar el combate (se aplican los mismos beneficios del terreno).

La Artillería puede recibir Apoyo pero no puede Apoyar.

Artillería

La Artillería PUEDE DEFENDER (incluso sin Apoyo) pero no puede avanzar para atacar. **Sólo en la primera ronda**, la Artillería defensora **Dispara Primero**: Aplicar pérdidas al atacante inmediatamente. Si sobreviven, pueden devolver el fuego. Si el atacante líder fue destruido o se retiró por esto, un atacante de apoyo puede moverse *hacia arriba* y devolver el fuego durante la primera ronda.

Mientras esté en contacto con el enemigo, la artillería sólo puede Retirarse SI tiene Apoyo. Un resultado de Retirada sobre Artillería sin apoyo la Destruirá.

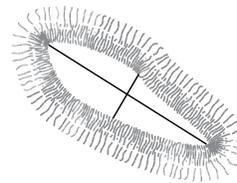
Bombardeo

En lugar de moverse, la artillería **Fresca**, **no en contacto**, puede cambiar de orientación y **disparar**

una vez a **un objetivo**, hasta un alcance de 1 *movimiento a pie* completo. Dispara y aplica impactos normalmente con efectos de terreno. El bombardeo puede obligar a las piezas a retirarse, pero no puede destruirlas. Un Destacamento alcanzado por un bombardeo simplemente se retirará.

Línea de Visión

Para bombardear, la artillería debe poder "ver" su objetivo. Los bosques, edificios y colinas bloquean la línea de visión. Puedes ver dentro de bosques y edificios hasta el grosor de una pieza: 3/8". Puedes ver a través de piezas pero **no** puedes disparar **a través / sobre piezas amigas**. Puedes ver sobre una Colina hasta la cresta: el punto central entre laderas.



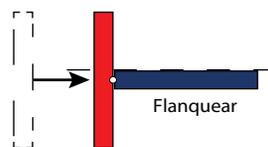
Mientras está en una colina, puede ver por encima de bosques, edificios o una colina más baja SI está más cerca de esos objetos que bloquean que del objetivo.

Avistar

Puedes avistar unidades hasta un alcance de 1 *movimiento a pie* completo en tu Línea de Visión con tiempo despejado. Si puedes ver una pieza, el enemigo debe decirte el **tipo** de unidad (a pie, montada o artillería) si se lo pides. No puedes ver la Calidad hasta el contacto. No puedes ver la Calidad de la pieza enemiga de Apoyo.

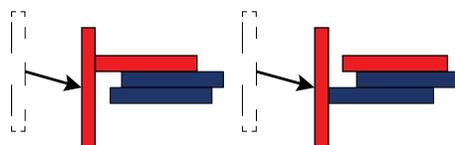
Flanquear

Puedes atacar el flanco enemigo para obtener ventaja. El centro del atacante debe estar detrás del frente del defensor como se muestra.

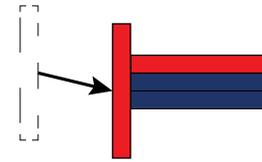


Las piezas no tienen que estar perfectamente alineadas para realizar un ataque de flanco.

Resolver situaciones como ésta:



Exactamente igual que esto:



Envoltimiento

Cuando un defensor apoyado es atacado por delante y por detrás, el Apoyo se rompe. Trata esto como 2 combates separados, con ambos defensores como Flanqueados.



Reagruparse

En lugar de mover, una pieza puede Reagruparse (girar a estado Fresco) SI se encuentra a 1/3 de *movimiento montado* de cualquier Tren de Suministros amigo, desbaldado-Este alcance sólo tiene que tocar la pieza, no extenderse a través de la mayor parte de la pieza.

La Caballería no necesita Trenes de Suministros para Reagruparse.

No puedes Reagruparte si tú o una pieza que apoyas está en contacto con el enemigo.

Durante el Reagrupamiento, puedes cambiar de Orientación.

"Los Aficionados estudian táctica. Los Profesionales estudian logística".

Trenes de Suministros

Los Trenes de Suministros en contacto con el enemigo al inicio del combate se destruyen automáticamente. El bombardeo no afecta a los Trenes de Suministros.

Los Trenes de Suministros sólo pueden Reagrupar tropas SI están Desembalados.

Desembalar o Embalar un Tren de Suministros no cuesta movimiento. Así que podría moverse, Desembalar e inmediatamente Reagrupar una pieza a su alcance. Gira el tren de modo que la etiqueta quede hacia abajo (tocando el mapa) para mostrar que está desembalado..

Los Trenes de Suministro desembalados no pueden moverse.

Embalar y mover un Tren de Suministros hace que termine la batalla: ver Victoria.

Ineficaz

Un Mando que ha sufrido un 50% de bajas (piezas muertas) es Ineficaz.

Resultado: Las piezas de este Mando ya no pueden Reagruparse.

Resolución de Combates

Las piezas opuestas en contacto forman un combate. Resuelve todos los combates de uno en uno hasta que se rompa todo contacto, ANTES de empezar el siguiente turno. El escenario especificará qué bando elige el orden. Normalmente es el bando con mejores valores de mando.

El Atacante es la pieza que movió creando el contacto.

Resuelve el Combate en Rondas como sigue:

Paso	Acción
1	La pieza principal para el Defensor y el Atacante en Fuego de Contacto. Aplica Impactos simultáneamente.
2	El Defensor decide Retirarse o quedarse otra ronda.
3	El Atacante decide Retirarse o quedarse para otra ronda.
4	Repetir hasta que se rompa el contacto.

Tip: Un error común de los nuevos jugadores es quedarse y luchar en TODAS las rondas. No es necesario. Puedes gestionar tu suerte y reducir considerablemente las pérdidas retirándote voluntariamente.

Cómo Disparar

Para Disparar una pieza, simplemente tira los dados de la siguiente manera:

Pieza	# de Dados	Impactos con Resultados de
Infantería, Caballería & Artillería	3	4, 5, 6
Dragones	2	4, 5, 6
Destacamentos	1	4, 5, 6

Se pueden aplicar modificadores. -Ver Efectos del Terreno.

Ten en cuenta que la Calidad o el Estado de la unidad (Fresco / Agotado) no afecta a la forma en que se dispara.

Como alternativa, utilice nuestros dados personalizados *Pub Battles Dice*. Basados en los métodos del *Kriegsspiel* prusiano, son más rápidos y fáciles de usar.

Modificadores de Fuego

Algunas situaciones pueden modificar las tiradas. -Ver Efectos del Terreno.

Los Atacantes que disparan a un Defensor en Cobertura, sufren un modificador de -1.

Disparar a un Defensor en una Colina y en el Bosque sigue siendo -1, no -2, ya que sigue siendo sólo Cobertura.

Disparar al Flanco de una unidad te da un +1. Disparar a una unidad que te flanquea supone un -1.

Disparar al flanco de una unidad que acaba de atacar a través de un río, sigue siendo +1, no +2, ya que sigue siendo sólo fuego de flanco. El flanqueo (incluyendo efectos de columna de río y carretera) es adicional a los efectos de Cobertura. Así que Flanquear atacando a un Defensor en el Bosque sería +1 -1 = 0 para el Atacante. El Defensor seguiría disparando a -1.

Aplicar los Impactos

Aplica los Impactos que consigas a la pieza enemiga líder de la siguiente

# Imp	Unidad fresca	Unidad Agotada
1	Pasa a Agotada	Debe Retirarse
2	Pasa a Agotada y se Retira	Eliminada
3	Eliminada	Eliminada

Aplica estos impactos por ronda. Por ejemplo: si una unidad Fresca recibe 1 impacto en la primera ronda, comienza la segunda ronda Agotada, por lo que 2 impactos más la destruirían. Los impactos sobrantes se desperdician. No los apliques a las piezas de apoyo.

Calidad de la Unidad

La calidad de una unidad afecta a la forma en que recibe los impactos:

Las tropas de Élite absorben el primer impacto de un combate sin efecto. Si la unidad absorbió 1 impacto de un bombardeo antes en el turno, seguirá absorbiendo el primer impacto en un combate. No se transfiere.

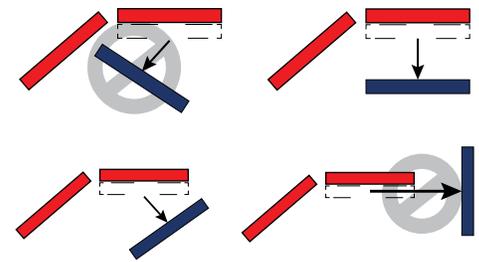
Ejemplo: una unidad de élite fresca que recibe 2 impactos en la ronda 1 sólo se gastaría. 1 impacto en la ronda 2 la obligaría a retirarse.

Las tropas verdes/milicianas cuentan su primer impacto en un combate como 2 impactos. Así que 1 impacto a una milicia Fresca la haría agotarse y retirarse en la ronda 1. 2 impactos la destruirían. Los destacamentos sólo tiran 1 dado **en un combate** y son destruidos con 1 impacto. No son destruidos si son alcanzados por un bombardeo. Simplemente se retiran.

Mira nuestros videos tutoriales ^} Ä[~ v ^ à ^ para ver ejemplos de cómo jugar .

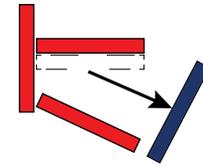
En Retirada

La pieza debe girar y hacer un movimiento de 1/3, **ignorando los costes del terreno**, hacia atrás y alejándose del combate y de las posiciones enemigas.

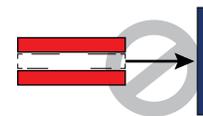


En el camino se convierten en Agotadas y son empujadas hacia atrás por delante de la pieza que se retira. PUEDES retirarte a través de Trenes de suministros. No se les hace retroceder. Una unidad Fresca que se retira voluntariamente se convierte en Agotada. Los Destacamentos PUEDEN retirarse voluntariamente.

Esta pieza puede retirarse porque la mayor parte de la pieza puede encajar entre las piezas enemigas.



Esta pieza no puede retroceder porque no puede girar 90° y encajar.



Después de resolver todo el Combate, cualquier pieza en FoF enemiga, sin Cobertura, que no haya participado en Combate, DEBE Retirarse inmediatamente.

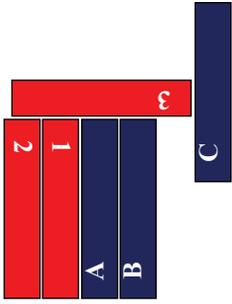
Retirada de la Caballería

La Caballería defensora puede retirarse antes del combate SI está en contacto con Infantería. Los **Dragones** y Caballería Agotados en Columna de Carretera no pueden Retirarse.

Combate de varias Piezas

Aunque es raro, es posible que varias piezas participen juntas en un contacto. Resuélvelos como 1 combate combinado. Comienza con las 2 piezas inicialmente en contacto.

Las piezas adicionales disparan en el orden en que se involucraron. Las piezas deciden plantarse o retirarse en este mismo orden, entonces comienza una nueva Ronda.



Ejemplo

Las piezas rojas 1 y 2 avanzaron para atacar a los defensores azules A y B. 3 movió entonces para atacar su flanco. Más tarde, C avanzó para atacar el flanco de 3.

Ronda 1

• Las piezas de contacto iniciales 1 y A disparan primero, simultáneamente. A consigue 3 imp. 1 habría sido destruido, pero él es de Élite, por lo que voltea y retrocede. 1 consigue 1 imp. A voltea a Agotado. 2 decide avanzar y ocupar el lugar de 1 en lugar de retirarse.

Si 1 destruye o retira a A, ¿3 dispara a B? Sí, si B se queda y avanza para ocupar el lugar de A.

• 3 dispara a continuación.

Puede disparar a A con +1, o a C con -1. No puede disparar a B porque B sólo apoya. 3 dispara a A, infligiendo 2 impactos. Esto destruye a A. B ahora avanza para ocupar el lugar de A en lugar de retirarse. C dispara el último. Dispara al flanco de 3 con un +1. Sólo consigue 1 impacto. 3 pasa a Agotada. Cada pieza anuncia si se paran o se retiran en el siguiente orden:

B, 2, 3, C. 3 se retira. El resto se queda.

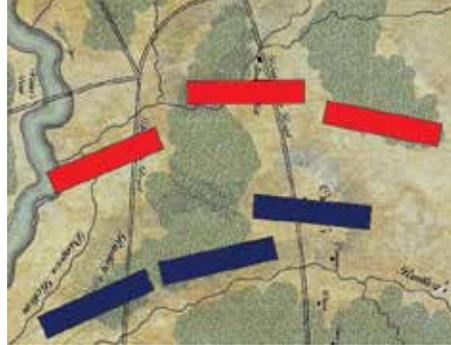
Ronda 2

• Contacto inicial piezas 2 y B fuego simultáneo,

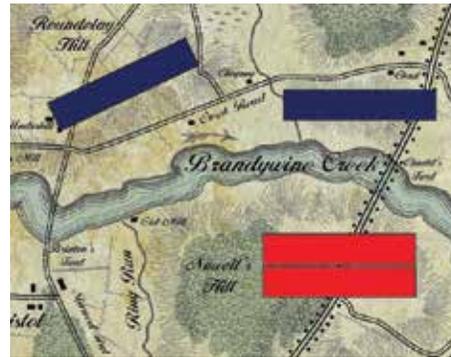
2 recibe 1 impacto y voltea. B recibe 2 impactos. Voltea y se retira.

Ejemplos de Movimientos

La pieza Roja central está en terreno despejado. Puede atacar a la pieza Azul central porque la mayor parte de la pieza Azul puede caber más allá de la pieza Azul derecha. No puede atacar por el flanco a la pieza Azul derecha porque la mayoría de la pieza no cabe allí. Las 2 piezas rojas derechas podrían atacar a la pieza azul derecha en apoyo. Las 2 piezas rojas izquierdas podrían atacar a la pieza azul central en apoyo.



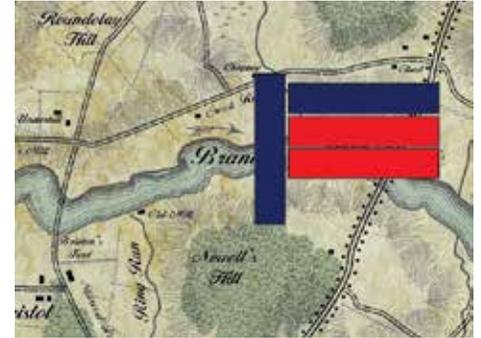
¿Puede la Roja atacar al otro lado del río?



Sí. Simplemente muévelas hacia adelante como se muestra.



¿Puede el Azul flanquear al Rojo?



No. No hay espacio suficiente. La mayor parte de la pieza está dentro o pasado el río.

Ahora supongamos que el azul estuviera más atrás, de modo que realmente hubiera espacio para flanquear a los atacantes rojos. La pieza azul al frente obtendría una bonificación de flaqueo de +1, pero sólo para la ronda 1. La pieza azul que flanquea obtendría una bonificación de flaqueo de +1 para todas las rondas, no un +2.

Victoria

Obtienes puntos por cada pieza enemiga que destruyas de la siguiente manera:

Esta pieza...	Vale esta cantidad de puntos...
Destacamentos	1
Bisoños / Milicia	2
Infantería	3
Infantería de Élite, Artillería, Dragones	4
Caballería & Guardia	6

Puedes ganar la batalla al final de cualquier turno de 3 maneras. Derrotar al enemigo de esa manera, multiplica tus puntos totales tal y como se muestra:

Rout 4 x

Infligir un 50% de bajas de infantería al enemigo, manteniendo las propias por debajo de este nivel, al final de cualquier turno. Cuenta bloques, no puntos. No cuentas Destacamentos. Cuenta las fuerzas iniciales y todos los refuerzos, hasta el final del día actual para el total.

Ruptura 3 x

Destruir un Tren de Suministros enemigo.

Forzar Retirada 2 x

Hacer que el enemigo embale un tren de suministros desembalado.

Si al anochecer no se ha producido ninguna de ellas, ambos jugadores anotan en secreto si se quedarán a luchar otro día o se retirarán del campo.

Si te retiras, la batalla ha terminado. Se pierde... Compara puntos consecutivos sin múltiplos.

Tenga en cuenta que es posible "ganar" la batalla pero quedarse corto en puntos: una victoria pírrica.

Si ambos jugadores se quedan, realiza un Turno de Noche y lucha otro día.

Turno Nocturno

Saca fichas y mover como siempre, excepto: Sin ataques ni bombardeos. No puedes acercarte al enemigo

a menos de 1/3 del movimiento a pie.

Cada bando recupera rezagados durante la noche: el 50% de tus piezas destruidas (redondea hacia arriba) vuelven a la partida. Cuenta bloques, no puntos. Cuenta los Destacamentos como un grupo separado. Así que si tus pérdidas del día fueron 2 Destacamentos y 2 Regulares, recuperarías 1 de cada, no 2 Regulares.

Colocar las bajas recuperadas cerca de su Cuartel General. Retira permanentemente las piezas no recuperadas durante la noche.

Suministros

Para Reagrupar piezas, debe haber un Tren de Suministros desmbalado. Debe poder trazarse una ruta despejada fuera del tablero a lo largo de una Línea de Comunicación (LdC). (Para que cuente como despejada, ninguna unidad de combate enemiga puede estar a menos de 1/3 de movimiento a pie de esta ruta).



Las piezas que no pueden rastrear el suministro cuentan como destruidas para la victoria al final de la partida.

Juego Libre

Volver a jugar partidas es divertido y un gran ejercicio de aprendizaje, pero los verdaderos generales sólo libran batallas una vez.

Una de las cosas más importantes que puedes hacer para que el juego sea más "realista" es jugar partidas libres: con un OB desconocido. Este es uno de los mejores tipos de *Fog of War*. ¿Qué tiene el enemigo? ¿Es una sonda, una distracción o un ataque serio? ¿Una acción dilatoria o una defensa comprometida? ¿Cuántos refuerzos traerá el enemigo? ¿Dónde irán? ¿De qué disponen?

En una partida libre, puedes crear tu propia fuerza inicial y tu propio programa de refuerzos. Trae más refuerzos más rápido o no traigas ninguno. Puedes reducir o aumentar su ejército total. Puedes reasignar piezas a otros Mandos, etc. Simplemente escribe tu OB antes de la batalla. Los totales de fuerzas no importan.

Recomendamos permitir a un jugador elegir el mapa y desplegarse en él. El otro jugador decide por qué borde entrará.

Las mismas reglas de Victoria funcionan para una Partida Libre. La victoria depende de lo bien que utilices la fuerza que tienes. Incluso en inferioridad numérica, ¡puedes ganar! Sólo tienes que realizar una acción dilatoria: infligir más daño al enemigo del que recibes, y luego marchar con seguridad fuera del campo sin desembalar.

El amargo final

Algunos jugadores sólo quieren una partida rápida con un resultado rápido: ¿quién ha ganado? Eso está perfectamente bien. Si le dedicas tiempo e interés extra, puede ser fascinante continuar la partida hasta su conclusión final: Hasta que un bando saque todas sus fuerzas del mapa a lo largo de sus LoCs.

Así que digamos que uno de tus Trenes de Suministros fue saqueado. Vale, has perdido, pero la batalla no ha terminado. Todavía tienes que luchar en una acción de retaguardia mientras luchas por sacar a salvo lo que queda de tu ejército. ¿Cuánto tiempo

tienes hasta que caiga la noche? ¿Cuántas unidades más perderás mientras el enemigo te persigue? Deja que los puntos sigan acumulándose para ambos bandos hasta que consigas sacar todas tus piezas.

No te aproveches de esto. Todavía puedes librar una acción agresiva de retaguardia. Puede que lo necesites para sacar el mayor número de unidades de forma segura, pero tu misión principal debería ser evacuar el campo, dejar de luchar y minimizar más pérdidas.

¿Cómo poner eso en una regla clara de la que los jugadores no puedan abusar de alguna manera sin un árbitro? No estamos seguros. Si crees que sabes cómo, ¡envíanoslo!

¿Qué diferencia hay entre perder por 5 puntos o por 120? Puede que para algunos jugadores no haya diferencia. No pasa nada. Es una buena forma de medir el rendimiento en una serie de partidas. Claro, cada uno ganamos una partida, pero cuando yo gané, ¡te gané por 120 puntos!

Imagina que jugáramos por dinero. Cada punto vale 5 dólares. Entonces te importaría, ¿no?

Entrena como si fuera real.

Notas de Diseño

Pub Battles trata de la batalla en un sentido estratégico. No se enreda en todos los detalles sobre las unidades individuales, las armas y los generales. El enfoque es amplio. ¿Por qué estamos aquí? ¿Por qué luchamos? ¿Cuál es la mejor manera de ganar la batalla desde esta posición? ¿Con qué intensidad queremos luchar y dónde? ¿Dónde debemos formar nuestra línea? ¿Qué hacemos si se rompe esa línea? ¿Qué terreno debemos mantener o tomar? ¿Cómo hacemos llegar los suministros a los hombres del frente cuando los necesitan? ¿Cuándo y dónde los necesitarán? ¿Cómo organizamos el flujo de tráfico y gestionamos la congestión de modo que podamos aportar la máxima fuerza de manera eficiente, en lugar de desperdiciarla embotellada en la retaguardia?

Se trata del caos de la guerra y la incertidumbre. Niebla de guerra. Sabemos más o menos lo que tenemos y tenemos un plan para lo que queremos que suceda, pero no podemos estar seguros de exactamente cuándo se moverán nuestras tropas. Mientras esperamos a que se ejecuten nuestras órdenes, (el chit pull) ¿qué está haciendo el enemigo? ¿Se adelantarán a nuestro ataque y atacarán primero? ¿Se reagruparán y traerán refuerzos? ¿Se replegarán y huirán antes de que podamos alcanzarlos? ¿Qué tienen? No podemos estar seguros, pero tenemos alguna idea. ¿Se están quedando sin reservas frescas o estamos completamente en inferioridad numérica aquí, aún no lo sabes?

¿Cuál es el juego? Se trata de planificar frente al caos. Eso requiere una amplia planificación de contingencia. No salió como queríamos. ¿Qué podemos hacer ahora? Es un juego que plantea a los jugadores constantes preguntas críticas. Siempre hay que tomar muchas decisiones difíciles.

Pub Battles funciona como un juego de miniaturas, pero no procede de miniaturas. De hecho, sigue el modelo de Kriegsspiel. Nos encanta el aspecto de Kriegsspiel. Es muy visual. Muchos generales marcaban las posiciones de sus tropas en mapas reales con bloques de madera durante las batallas. Esto nos llevó por el camino de: ¿qué sabría o no sabría el comandante del ejército? etc. Esto conduce naturalmente a la incertidumbre y a la niebla de guerra. El mayor problema que hemos tenido con este diseño son los bloques largos. Son un elemento visual fantástico. Nos encantaba el aspecto de las líneas largas en el mapa. Por desgracia, esta longitud también los hace engorrosos. ¿Cómo se resuelven los flaqueos y el encaje en determinados espacios? La solución más fácil es utilizar piezas más pequeñas. Bien, pero ahora vuelves a un juego que tarda 4 veces más o más en jugarse y ahora necesitas más reglas para apilar y mover en formación, etc. Es un compromiso. Esto funciona y hemos racionalizado y aclarado gran parte de la confusión en el camino..

El otro gran "problema" que hemos tenido desde el lanzamiento ha sido combatir el exceso de reglas. Tenemos una buena base de juego. Siempre hay una tentación de añadir un montón de "plomo". Recibimos muchas sugerencias para añadir más reglas con más detalle. Hemos mantenido una línea muy firme con Pub Battles en este sentido. Gran parte de su belleza y atractivo reside en su enfoque minimalista. Alguien comentó el otro día que Pub Battles era un "soplo de aire fresco". Ya hay muchos juegos con toneladas de "plomo". Si te gusta y quieres eso, es bastante fácil empezar a añadir reglas para ello. Uno de los principales objetivos de diseño de Pub Battles era que fuera sencillo y rápido. Para este diseño, de todos modos, nos hemos comprometido a mantenerlo así. A una escala tan grande, estamos pintando con una brocha muy ancha en este diseño. Tenemos los bloques largos. ¿Cuántos hombres hay ahí? ¿Cómo meter un OB detallado en una escala tan grande y hacer que funcione? No tenemos tantos bloques. Algunas unidades se combinan y se agrupan con otras. Otras se suprimen. Algunas acaban siendo más grandes de lo que deberían. Es una decisión muy difícil

mantener todo esto junto y mantenerlo equilibrado con las fuerzas enemigas y hacer que todo encaje y funcione como debería para la batalla histórica. Es la paradoja del diseño de juegos: Es muy simple y fácil hacer un juego complicado. Es extremadamente difícil hacer un juego sencillo. -Uno que siga siendo un buen modelo de la historia.

¿Qué es lo que mejor hace el juego? Capta la imaginación. Te atrapa y te hace imaginar que eres el comandante del ejército en el campo de batalla. A menudo, los juegos empiezan así, pero luego te sacan de la historia para hacer el trabajo del juego. Intentamos reducirlo al mínimo. Con este diseño buscábamos la máxima inmersión de los jugadores. Como he dicho antes, también es genial a la hora de enfrentar a los jugadores a decisiones difíciles. Siempre hay algo por lo que preocuparse y agonizar en este juego. Casi demasiado. Recuerdo sentirme abrumado cuando empecé a jugar. ¡Te fríe el cerebro! No por la complejidad y las reglas que hay que aprender y recordar, como en la mayoría de los juegos, sino por las posibilidades y las decisiones. Como: Vale, si me muevo primero, podré reunir a estos tipos como necesito, pero no podré retroceder y escapar con ellos. Tampoco podré ocupar este terreno si el enemigo huye más tarde, así que ¿qué hago ahora? ¿Debería intentar acelerar las cosas y moverme rápido, o retrasarme y ver qué hace el enemigo primero? Es divertido. Con un poco de práctica, empiezas a adaptarte y a acostumbrarte. Puede suponer un gran esfuerzo mental.

¿Jugamos para conocer y simular la historia o para ganar una competición desafiante? Un poco de las dos cosas. La competición no tiene nada de malo, pero tiende a arruinar muchas partidas. Si ganar es el objetivo más importante, todos los juegos empiezan a torcerse. Salen los abogados de las reglas. "De acuerdo. Voy a hacer esto". "¿Qué?! ¡No puedes hacer eso! Nunca podrían haberlo hecho históricamente". "Cierto, pero las reglas no dicen que no pueda, así que ya está. Toma ya". Claro, los diseñadores de juegos podrían escribir reglas para cubrir todas esas locuras, pero entonces los libros de reglas empezarían a parecerse al código fiscal de Hacienda. ¿Quién querría leer o jugar a eso? Tiene que haber un equilibrio, ¿no? No puedes o no debes hacer reglas para "todo". Eso es mal diseño y mala redacción de reglas. Kriegsspiel tiene una gran ventaja aquí con árbitros en vivo. Juicio sumario: "No, no puedes hacer eso. ¿Por qué? Porque yo soy el árbitro y lo digo. No funcionaría en el mundo real". Hecho.

En realidad, es una forma estupenda de pensar mientras se juega. Antes de hacer un movimiento, primero miro la situación e imagino que es una batalla real. ¿Qué haría entonces? Si empiezas con esta premisa, el juego va mucho más fluido. Si esto fuera una batalla real, me gustaría hacer lo siguiente. Comprueba las reglas. ¿Lo permiten? Bien. A veces me encuentro a mí mismo no haciendo movimientos que son técnicamente posibles. ¿Por qué? Simplemente no me parece correcto. No creo que ningún comandante hubiera ordenado a tropas reales hacer algo así. Jugar con este gobernador, en lugar de un mentalidad de "cualquier cosa para ganar" puede mejorar mucho tu experiencia.

Terrain Effects

Combat

Cover for Defender.

Cover for Defender. Defenders cannot be Flanked.

Cover for Defender if Attacker moved from lower ground.

No effect.

Treat pieces attacking across a River as Flanked for 1st round only.

No effect.

Treat as Flanked for combat.

*+1 to die rolls if firing at the flank of a piece.
-1 to die rolls if firing at a piece on your flank.*

Movement

Reduced.

Pieces in Buildings become Spent and cannot Rally.

Reduced to cross a slope.

Reduced to cross.

*Reduced.
Cross only at bridges or fords.*

Reduced. No Artillery, Cavalry or Baggage Trains.

Pay 1/3 move to change. 2x

NA

*Command and Rally Range: 1/3 Mounted Move. -needs only to reach piece.
Reduced: -1/3 in addition to Road Column & Facing changes.*

*Cover -1 to Attacker's die rolls.
You can see through but not fire through Friendly units.*

Rates of March

Foot

Mounted