

TANKS

JUEGO DE ESCARAMUZAS DE LA SEGUNDA
GUERRA MUNDIAL



TRADUCCION NO OFICIAL



MODELBRUSH

HEROES DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

ALEMANES

El legendario Michael Wittmann es considerado por muchos como el mejor tanquista de la Segunda Guerra Mundial. Después de un corto periodo de servicio en Polonia comandando un vehículo ligero, se puso al mando de un cañón de asalto Sturmgeschütz con motivo de la Campaña de Rusia. Allí se hizo patente su talento para dejar tanques fuera de combate. Poco después del Día D, ahora a los mandos de un tanque Tiger, fue capaz de detener casi él solo una división británica completa, destruyendo decenas de tanques. Su solitaria hazaña salvó a la división de élite Panzer Lehr del exterminio. Por este hecho recibió las Espadas para su Cruz de Caballero.

enemigos y 12 tanques (algunos de ellos fueron los temidos Panthers alemanes). Su tripulación lo llamaba "War Daddy" y él los llamaba sus "Pups" (cachorros). El primer tanque que manejó en combate fue un tanque Sherman llamado "In the Mood". Durante su periplo como tanquista comandó tres tanques con ese nombre.

El Sargento Pool dejó Europa con una Cruz al Servicio Distinguido, una Legión del Mérito, una Estrella de Plata y un Corazón Púrpura, así como 17 fragmentos de metralla en su cuello y una pierna artificial. En 1946 volvió al ejército para entrenar a una nueva generación de tanquistas.

BRITANICOS

Durante la Operación Totalize, la ruptura después del Día D, Joe Ekins luchó su primera y única batalla como artillero de un Sherman Firefly. Durante la batalla, Ekins dejó fuera de combate tres tanques Tiger en menos de 12 minutos con una serie de tiros certeros. Una de sus víctimas pudo haber sido el legendario tanquista Michael Wittmann. Más tarde ese mismo día, Ekins añadió un Panzer IV a su lista. Solo le bastó un día a Joe Ekins para demostrar su habilidad a las manos de un cañón de 17 libras.

SOVIETICOS

Cuando los alemanes mataron a su marido, Mariya Oktyabrskaya vendió todas sus posesiones para donar un tanque al Ejército Rojo. Solo tenía una condición, tenía que conducirlo ella misma. Stalin rápidamente aceptó esta simple demanda de Mariya.

Mariya llegó a su unidad en un tanque T-34 con el eslogan "Novia Luchadora" en su torreta. Mariya se distinguió por su habilidad y temeridad como conductora, maniobrando su tanque como un mismísimo veterano. En varios encuentros con el enemigo las cadenas de su tanque quedaron averiadas o dañadas. Mariya, a menudo ignorando las órdenes, saltaba fuera del tanque bajo el fuego enemigo y reparaba los daños para volver a la acción lo antes posible. En agosto de 1944, después de abrirse camino en docenas de batallas, Mariya recibió de forma póstuma la condecoración Héroe de la Unión Soviética, la más alta que concedía el Ejército Rojo al valor en combate.

AMERICANOS

Boxeador con Guantes Dorados y comandante de carros, la carrera de Lafayette Pool fue tan exitosa que muchos historiadores le consideran no como uno de los mejores tanquistas de la Segunda Guerra Mundial, si no el mejor tanquista de todos los tiempos, habiendo destruido 258 vehículos



SECUENCIA DEL TURNO

Durante la partida los jugadores disputarán una serie de turnos hasta que uno de los jugadores se alce con la victoria. Cada turno se divide en tres Fases:

1. **Fase de Movimiento:** en esta fase los tanques se mueven. Los jugadores moverán cada uno de sus tanques en orden de Iniciativa, empezando con el tanque con el valor de Iniciativa más bajo, y acabando con los que tengan mayor Iniciativa.
2. **Fase de Disparo:** en esta fase los tanques disparan sus proyectiles. Los jugadores dispararán con cada uno de sus tanques en orden de Iniciativa, empezando con el tanque con el valor de Iniciativa más alta, y acabando con los que tengan menor Iniciativa.
3. **Fase de Mando:** en esta fase los jugadores marcan los tanques destruidos, reparan los daños, revisan las condiciones de victoria, barajan el mazo de Cartas de Crítico y retiran los Marcadores de Velocidad.

COMPONENTES

Cartas de Tanque

Las Cartas de Tanque son cartas de referencia rápida que puedes utilizar para seguir el estado de tus tanques y el daño que han recibido.

Cartas de Tripulación y Mejora

Puedes usar Cartas de Tripulación y Mejora para modificar tu tanque. Estas cartas deben estar ocultas hasta que son usadas por primera vez.

TANK CARDS

Nombre

El nombre del tanque.

Valor en Puntos

Indica cuántos puntos cuesta añadir este tanque a tu ejército.

País

Este símbolo identifica el país al que pertenece este tanque.

Iniciativa

Determina el orden en el que tu vehículo mueve y dispara durante el turno.

Ataque

Indica cuántos dados lanzas en cada turno cuando disparas.

Defensa

Indica cuántos dados de defensa lanzas cuando te disparan.



Palabras clave

Indican qué reglas especiales se aplican a tu tanque.

Capacidad de daño

Indica cuánto daño puede recibir este tanque. Se indica tanto con un número como con Puntos de Daño que pueden ser marcados con un rotulador.

Ranura de tripulación

Puedes añadir una Carta de Tripulación a tu tanque por cada Ranura de Tripulación.

Descripción

Describe el tanque.

CARTAS DE MEJORA Y TRIPULACION

Nombre

El nombre de la carta de Mejora o Tripulación.

Efecto

Indica qué hace la carta durante el juego.

Tipo de carta

Un tanque está limitado a una Carta de Mejora o de Tripulación de cada tipo.



Coste en puntos

Indica el coste de la carta para añadirla a tu ejército. Este valor también figura en la parte trasera de la Carta de Mejora

País

Indica qué país puede utilizar esta carta.

Héroe

Las cartas de Héroe están marcadas con una medalla. No puedes tener varias copias de una misma carta de Héroe en tu ejército.

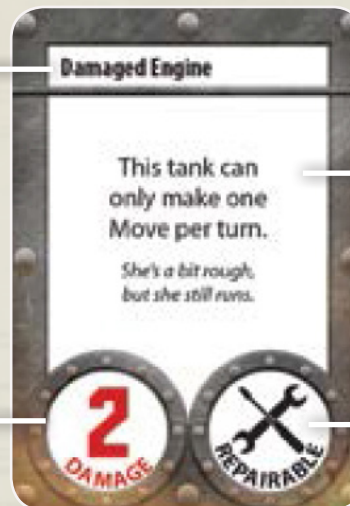
CARTAS DE CRÍTICO

Nombre

El nombre de la Carta de Crítico.

Efecto de daño

Algunas Cartas de Crítico infligen daño



Efecto especial

Algunas Cartas de Crítico tienen efectos adicionales que pueden prolongarse en el tiempo.

Reparable

Algunas Cartas de Crítico con Efectos Especiales son Reparables, y pueden ser reparadas durante la Fase de Mando.

MARCADORES

Velocidad

Indican cuántas veces puede mover el tanque este turno.



Daño y Destruído

Coloca estos marcadores para indicar qué tanques han sido dañados o destruidos durante la partida.



Objetivos

Estos marcadores se utilizan en ciertas misiones (ver página 17 del reglamento original).



Identificación

Estos marcadores pareados se pueden usar en juegos a gran escala para saber qué Carta de Tanque pertenece a cada miniatura



REGLA DE MEDICION

El cuerpo de la regla indica cuánto puede mover un tanque. La regla completa, cuerpo y cabeza, se utiliza también para otras medidas.



PREPARACION DEL JUEGO

Preparación de la mesa

TANKS se juega en una mesa de 3'x3' o 90x90cm. Ambos jugadores empiezan la partida lanzando un dado. El jugador con el valor más alto coloca la primera pieza de escenografía. Los jugadores se van alternando colocando el terreno, empezando con los 2 bosques, siguiendo con los 4 edificios, hasta que los 6 elementos de escenografía estén colocados. La Regla de Medición indica la distancia mínima que debe haber entre cada elemento de escenografía y desde cualquier borde del tablero.

Atacante o Defensor

Tras disponer el terreno, cada jugador lanza otro dado y el jugador con el resultado más alto será quien elija ser Atacante o Defensor. El Atacante gana siempre todos los empates de Iniciativa, mientras que el Defensor elige el lado del tablero donde desplegar.

Despliegue

El Defensor elige el lado del tablero en el que desplegará. El Atacante desplegará en el lado opuesto. Los jugadores colocan sus tanques en orden de Iniciativa. El tanque con el menor valor de Iniciativa se coloca primero, siguiendo en orden ascendente de Iniciativa.

Para desplegar un tanque coloca la Regla de Medición de tal forma que el borde plano de la misma esté en contacto con tu borde del tablero. A continuación, coloca el tanque en cualquier punto en contacto con el cuerpo de la Regla de Medición.

Empates e Iniciativa

Cuando haya un empate de Iniciativa entre tanques de ambos jugadores, el tanque del Atacante siempre se considera con un mayor valor de Iniciativa frente al tanque del Defensor. Si el empate de Iniciativa es entre dos tanques del mismo ejército, el propio jugador elige el orden en el que cada tanque realiza sus acciones.

MOVIMIENTO

En la Fase de Movimiento, ambos jugadores mueven todos o algunos de sus tanques.

Iniciativa

La Fase de Movimiento comienza con el tanque con el valor de Iniciativa más bajo y continúa en orden ascendente, hasta llegar al tanque con mayor Iniciativa.

Mover un tanque

Para mover tu tanque, coloca la Regla de Medición tocando cualquier parte de tu tanque y apuntando en cualquier dirección. A continuación, coge el tanque y colócalo en cualquier punto encuadrado en contacto con el cuerpo de la Regla de Medición (es decir, uno de los lados del tanque tiene que estar completamente pegado al cuerpo de la Regla de Medición).

Después de mover tu tanque, coloca un Marcador de Velocidad para indicar cuántas veces ha movido. Cuanto mayor sea la velo-

cidad, más complicado será impactarlo, pero también más difícil lo tendrá para disparar él mismo contra el enemigo.

Mantenerse estacionado

Tu tanque no tiene que moverse siempre. Si el tanque no se mueve, no se coloca ningún Marcador de Velocidad. En su lugar, tu capacidad de disparo se vuelve mucho más efectiva.

Tanques con una Iniciativa alta mueven después, lo que les permite reaccionar a los movimientos del enemigo.

Mientras un tanque cruza el campo de batalla y esquiva los proyectiles enemigos, sus artilleros difícilmente podrán realizar disparos precisos. Solo cuando el tanque esté detenido, podrán emplear el cañón con máxima eficacia.



TERRENO

El campo de batalla tiene diferentes tipos de terreno que puedes aprovechar en tu beneficio.

Edificios

Los Edificios bloquean la Línea de Visión cuando un tanque está escondido detrás del mismo, y ofrecen Cobertura a los tanques que estén parcialmente escondidos. Los Edificios son Impasables.

Bosques

Los Bosques bloquean la Línea de Visión cuando un tanque está escondido detrás del mismo, y ofrecen Cobertura a los tanques que estén parcialmente escondidos. Los Bosques dan Cobertura a los tanques si están justo en los bordes. Pero cuando un tanque está completamente dentro del Bosque, tanto él como su objetivo se consideran en Cobertura. Los Bosques no afectan al movimiento.

Tanques Destruídos

Los Tanques Destruídos bloquean la Línea de Visión cuando un tanque está escondido detrás del mismo, y ofrecen Cobertura a los tanques que estén parcialmente escondidos. Los Tanques Destruídos son Impasables.

Terreno Impasable

Un tanque no puede terminar su movimiento en terreno Impasable. Si la Regla de Medición cruza terreno Impasable, el tanque debe detener su movimiento en cuanto alcance el terreno Impasable.

Terreno de Cartón

Cuando se usa terreno de cartón como el que viene en el juego, trata la pieza entera de cartón como un elemento de terreno, sin importar dónde termine la ilustración.

DISPARO

En la Fase de Disparo, ambos jugadores disparan con todos o algunos de sus tanques.

Iniciativa

La Fase de Disparo comienza con el tanque con el valor de Iniciativa más alto y continúa en orden descendente, hasta llegar al tanque con menor Iniciativa.

Elige tu Objetivo

Lo primero que debes hacer cuando dispires con un tanque es designar un objetivo. No hay límite de distancia, por lo que tu elección solo está limitada por la Línea de Visión, y en algunos casos, por el Arco de Fuego del tanque.

Línea de visión

Un tanque tiene Línea de Visión si puede trazar una línea desde la torreta del tanque hasta cualquier parte del tanque objetivo, sin pasar a través de ningún otro tanque o elemento de terreno que bloquee la Línea de Visión.

La Línea de Visión para tanques con la palabra clave Cañón de Asalto se mide desde el punto donde el cañón cruza el frontal del chasis.

Arco de Fuego

La mayoría de tanques pueden disparar en cualquier dirección. Como excepción, los Cañones de Asalto solo pueden disparar a un tanque si:

- El chasis completo del objetivo (excluyendo el cañón) está delante del Cañón de Asalto, o
- Cualquier parte del chasis del objetivo (de nuevo, excluyendo el cañón) está directamente en su zona frontal.

Tirar Dados de Ataque

Cuando disparas, lanzas tus dados de Ataque. El número de dados que lanzas es el número de Dados de Ataque del tanque, modificado por cualquier Carta de Tripulación o Mejora.

Cada resultado de 4 ó 5 se considera un Impacto, y cada 6 es un Impacto Crítico.

Disparar estando Estacionario

Cuando un tanque permanece estacionario en lugar de mover, puedes re-lanzar todos sus Dados de Ataque. Si lo haces, debes utilizar el nuevo resultado, incluso si era peor que el anterior.

Ejemplo: el Panther de Pedrito tiene un valor de Ataque de 5, luego lanza 5 Dados de Ataque, obteniendo 2, 4, 5, 6 y 6.

Esto significa que ha conseguido dos Impactos (4 y 5) y dos Impactos Críticos (los dos 6).

Tirar Dados de Defensa

Una vez que el jugador atacante ha lanzado sus Dados de Ataque (y ha re-lanzado sus dados), el jugador objetivo lanza sus Dados de Defensa. El número de dados que lanzas es el número de Dados de Defensa del tanque, modificado por el Movimiento, Cobertura, Corta Distancia, Disparo Lateral y por cualquier Carta de Tripulación o Mejora. Un tanque nunca puede lanzar más de 6 Dados de Defensa.

Cada resultado de 4 ó 5 cancela un Impacto o Impacto Crítico elegido por el jugador atacante, y cada 6 cancela un Impacto o Impacto Crítico elegido por el jugador defensor.

Movimiento del Tanque que Dispara

Añade 1 Dado de Defensa por cada movimiento que el tanque atacante haya hecho (tantos como indique el Marcador de Velocidad que tenga a su lado).

Movimiento del Tanque Objetivo

Añade 1 Dado de Defensa por cada movimiento que el tanque objetivo haya hecho (tantos como indique el Marcador de Velocidad que tenga a su lado).

Ejemplo (continuación): el tanque Sherman de Zutanito tiene un valor de Defensa de 1 y ha movido 2 veces para alcanzar la mitad de un bosque. Es disparado por el Panther de Pedrito, que ha movido 1 vez.

Zutanito empieza con 4 Dados de Defensa: 1 por su Defensa, 2 por su Velocidad y 1 por la Velocidad del atacante.

Cobertura

Añade 1 Dado de Defensa si el tanque objetivo está en Cobertura.

Un objetivo está en Cobertura si no puedes trazar una Línea de Visión desde la torreta del tanque (o el punto donde el cañón cruza el chasis en un Cañón de Asalto) hasta al menos tres esquinas del tanque objetivo, sin atravesar ningún otro tanque o elemento de terreno que Bloquee la Línea de Visión o que proporcione Cobertura.

Ignora el terreno que esté directamente debajo del tanque atacante (no la pieza de terreno completo) cuando determines si el tanque objetivo está en cobertura.

Disparo a Corta Distancia

Elimina 1 Dado de Defensa si el tanque defensor está dentro de la Regla de Medición (incluyendo la cabeza de la regla).

Disparo Lateral

Elimina 1 Dado de Defensa si cualquier parte del chasis del tanque atacante (descartando el cañón) está detrás del tanque objetivo.

Ejemplo: El tanque Sherman de Zutanito está en Cobertura, pero también está dentro de la Regla de Medición trazada desde el Panther de Pedrito. Por lo tanto, gana 1 dado por estar en Cobertura, pero pierde 1 dado por Corta Distancia, quedando con su valor de Defensa original de 4. Zutanito obtiene 1, 2, 4 y 6 en su tirada. Esto cancela dos Impactos o Impactos Críticos, uno elegido por Pedro (el 4) y el otro elegido por Zutanito (el 6).

Ejemplo: Pedrito elige cancelar 1 de los Impactos, mientras que Zutanito elige cancelar 1 de los Impactos Críticos, por lo que el tanque Sherman de Zutanito recibe un Impacto y un Impacto Crítico. Andresito tacha uno de los Puntos de Daño en su Carta de Tanque Sherman por el Impacto, y roba una Carta de Crítico. Obtiene "Busted Tracks". La carta "Busted Tracks" tiene un Efecto de Daño 1, por lo que Zutanito tacha otro Punto de Daño. Además tiene un Efecto Especial –impide que el tanque se mueva–, por lo que coloca una Carta de Crítico junto a su Carta de Tanque como recordatorio.

Evaluación de Daños

Compara los resultados obtenidos por el disparo del jugador Atacante con el resultado del jugador Defensor.

Impactos

Cada Impacto que no ha sido cancelado tras la Tirada de Defensa inflige 1 punto de Daño al tanque objetivo. Tacha un Punto de Daño en la Carta de Tanque con un rotulador, o coloca un Marcador de Daño junto al tanque.

Impactos Críticos

El jugador roba 1 carta de Crítico por cada Impacto Crítico que no haya sido cancelado tras la Tirada de Defensa.

Si la carta tiene un Efecto de Daño, tacha ese número de Puntos de Daño en la Carta de Tanque con un rotulador, o coloca Marcadores de Daño junto al tanque.

Si la carta tiene un Efecto Especial, aplica ese efecto inmediatamente. Si la carta es Reparable (marcada con "icono de reparación"), coloca la Carta de Crítico junto a la Carta de Tanque para recordar que tiene este efecto activo. De lo contrario, coloca la Carta de Crítico en el mazo de descartes.

Furia Final

Incluso si un tanque ha perdido todos sus Puntos de Daño (será destruido al final del turno), todavía puede disparar cuando llegue su turno siguiendo el orden de Iniciativa (a no ser que algún Efecto Especial lo impida).

FASE DE MANDO

La fase de mando se divide en cuatro fases.

1. Destruir Tanques

Coloca un Marcador de Destruído junto a cualquier tanque que no tenga más puntos de daño restantes y retira todas las Cartas de Crítico asignadas al mismo. Durante el resto de la partida, el tanque permanece en el mismo lugar como terreno Impasable.

2. Comprobar Victoria

Si tu oponente no tiene más tanques sobre la mesa de juego (están todos Destruídos), has ganado la partida.

3. Reparar Daños

Cada tanque puede intentar reparar el Efecto Especial de una carta de Crítico con la palabra clave Reparable ("icono de reparación"). Lanza 1 dado. Con un resultado de 4, 5 ó 6, descarta la Carta de Crítico. Cuando repares una carta de Crítico, solo eliminas el Efecto Especial de la misma, pero cualquier daño infligido por la carta se mantiene igual.

4. Resetear Marcadores y Cartas

Retira todos los Marcadores de Velocidad y baraja el mazo de descartes de Cartas de Crítico junto al resto del mazo, dejándolo listo para el turno siguiente.

PALABRAS CLAVE

Cañón de Asalto

Este tanque solo puede disparar a objetivos que estén completamente delante del mismo. La Línea de Visión de este tanque se mide desde el punto donde el cañón cruza el frontal del chasis.

Blitzkrieg

Este tanque puede hacer un único movimiento adicional en lugar de realizar una tirada para Reparar Daños durante la Fase de Mando.

Fuego coordinado

Si el objetivo al que dispara este tanque fue disparado previamente en la Fase de Disparo por otro tanque aliado que esté dentro de la Regla de Medición del tanque que dispara, el tanque que dispara obtiene 1 Dado de Ataque adicional.

Rápido

Este tanque puede hacer hasta 3 movimientos durante la Fase de Movimiento.

Gung Ho

Cuando calcules los dados de Defensa del objetivo de este tanque, considera que este tanque con Gung Ho ha realizado 1 Movimiento menos de los que figuran en su Marcador de Velocidad.

Fuego Semi-Indirecto

El jugador puede elegir mantener uno de sus dados y re-lanzar el resto cuando dispare estando estacionario.

CONSTRUYENDO TU PELOTON

Tu pelotón dispondrá de tres tipos de cartas diferentes: Cartas de Tanque, Cartas de Tripulación y Cartas de Mejora.

Límite de Puntos

Antes de una partida, los jugadores acuerdan un límite de puntos para sus pelotones. Empieza probando con 50 puntos en tus primeras partidas y llega hasta los 100. Una vez hayas cogido el ritmo al juego podrás jugar partidas más grandes.

Elige tu País

Caja jugador elige un País y solo podrá usar tanques y cartas de ese País.

Cartas Globales

Las Cartas Globales (indicadas con un símbolo de una bola del Mundo) pueden ser usadas por cualquier País. Representan las mejoras y tripulación genéricas a las que todo País puede acceder.

Cartas de Tanque

Tu pelotón puede contener cualquier mezcla de tanques, siempre que todos pertenezcan a tu País. Durante una partida, estas cartas estarán boca arriba para que todos los jugadores puedan verlas.

Cartas de Mejora y Tripulación

En cada tanque solo puedes elegir 1 carta de cada tipo de Mejora o Tripulación. Cada Carta de Mejora o Tripulación tiene un icono que indica su tipo.

Estas cartas empiezan la partida boca abajo, así tu oponente no sabrá su efecto, pero sí podrá ver el coste de cada carta impreso en su parte trasera. La primera vez que uses cada carta, ponla boca arriba para mostrar su frontal y déjala así para el resto de la partida.

Ranuras para Tripulación

Estas ranuras en las Cartas de Tanque indican cuánta tripulación puede llevar el tanque. Un tanque con 3 ranuras podrá tener un Comandante, un Artillero y un Cargador, pero no podrá tener un Conductor, ya que esto sumaría 4 Cartas de Tripulación y ya tiene sus 3 ranuras ocupadas. Coloca cada carta junto a su ranura para indicar que ya está ocupada.

Cartas de Héroes

Las Cartas de Héroes están indicadas con una medalla. Representan héroes históricos que combatieron durante la guerra. Los jugadores solo pueden tener una carta de cada héroe en su pelotón. Pueden tener varios héroes, pero solo 1 de cada.

