

Secuencia del turno: (sin Buas/campamentos)

- 1- **Iniciativa.**
- 2- **Movimiento**
- 3- **Disparo (y Resolución del Combate)**
- 4- **Cuerpo a cuerpo (y Resolución del Combate)**

1. Iniciativa:

Tirar 1D6 y ése será el nº de elementos que podemos mover. (puntos de iniciativa -PIs-).

Un elemento necesitará **1 pto. adicional** si:
- Incluye **elefantes, hordas o artillería.**
- Está **fuera del radio de mando del general.**
Radio de mando: 1200p desde el general o 600p si la **línea de visión está obstruida.**

2. Movimiento:

->Capacidad de Movimiento:

- Cada elemento mueve lo que tenga especificado en la **tabla de referencia de tropas** para el **tipo de terreno**, en **uno o varios submovimientos pivotando** y acabando **encarado a donde quiera.**
- Se mide según la esquina que más haya movido.
- **Mueven por terreno difícil:** quienes en cualquier parte de su movimiento tocan un terreno difícil.
- **Caminos:** quienes hacen el movimiento completo por ellos mueven 400p.

-> Movimiento en grupo:

- **Mueve lo que la unidad con valor mínimo.**
- Solo puede **mover frontalmente o pivotar.**
- **No se puede mover por terreno difícil.**
- Deben **respetar la formación inicial del grupo** excepto si van a pasar por un **hueco** que haga una unidad, escenografía o borde del tablero..

->Entrando en contacto con enemigos:

- Sólo combatirá si la unidad consigue **Contacto Frontal, Flanco o Retaguardia legales.**
- Para grupos ver **Cuerpo a cuerpo legal**

->Separándose del Cuerpo a cuerpo:

- Solo si estás en **contacto frontal.**
- Debes mover **hacia atrás** y **sin cambiar de encaramiento, mínimo 200p.**
- No puedes entrar en contacto con enemigo.

->Movimientos adicionales:

Usando los correspondientes PIs:
- **Cualquiera** (ilimitados): los adicionales se realizan **por un camino** y no entrarán en contacto con el enemigo.
- **Psiloi** (ilimitados): **en el primer turno.**
- **Bandas de guerra y carros** (1): siempre **que acaben su segundo movimiento en contacto** con un enemigo.
- **Caballería ligera** (ilimitados): si en ninguna parte del movimiento adicional están a la "anchura de base" de un enemigo.

->Atravesar unidades amigas:

- Solo si las dos **miran en la misma dirección.**
- Solo tropas **montadas a través de Psiloi** y los **Psiloi** a través de cualquiera.
- Cualquiera puede **cartar esquinas** de amigos.

->Mover próximo a Zonas de Control

Zona de Control: es una "alfombra" que va desde el frente de una unidad hasta "un ancho de base" hacia delante o hasta que choque con algo.
- **Enemigo empieza mover en una ZdC:**
a) Moverá hacia atrás sin cambiar encaramiento **Ó**
b) Se **encarára** con el de la ZdC. **Ó**
c) Se pondrá en **contacto frontal** con el d la ZdC
- **Enemigo entra al mover en una ZdC:**
a) Girará hasta encararse con el de la ZdC. **Ó**
b) Se pondrá en **contacto frontal** con el d la ZdC

->Cerrar la puerta

- es un movimiento para las que mueven 200 pasos que en un único movimiento no llegarían a ponerse en un lateral enemigo partiendo de un inicio de solapamiento, **precisa de Pis.**
(Ver **cerrar la puerta**)

->Encararse:

La unidad se pone paralela al enemigo, de frente

3. Disparo:

- **Arqueros/ballesteros** disparan también en el turno enemigo. Alcance: **200p**
- **Artillería:** dispara si no ha movido. Alcance: **500p**

->Designar objetivo:

- Parte del elemento objetivo **debe estar dentro del arco de tiro.**
- En la **franja de base a base** del atacante al objetivo **no puede haber nada.** (ver **línea de visión disparando**).
- El que dispara y el disparado **no pueden estar en contacto con el enemigo.**
- Si **a una unidad le disparan, está obligada a devolver** el disparo.
- Hasta **3 elementos pueden disparar a uno solo:** se considera que el más cercano es el atacante y los otros son **apoyos.** El disparado también puede recibir apoyos

->Disparar contra la retaguardia:

- El atacante (y sus apoyos) puede disparar contra la retaguardia **si** (todos) **ve la parte de atrás** de la unidad disparada.
- Tras la **Resolución del Combate**, si el disparado **es obligado a retroceder, es destruido.**

4. Cuerpo a Cuerpo:

- Solo combaten los pares que estén en **contacto frontal**, y se irán resolviendo par a par.
- Si no están en **contacto frontal** pero se tocan, el elemento se considera **solapando** al otro.

->Apoyo desde la retaguardia:

- Solo: Picas, Lanzas o Bandas de guerra. **Deberán apoyar por la retaguardia a otra amiga** si están inmediatamente detrás de ella, encaradas al mismo lado y ninguna está en terreno difícil.
- Si un elemento **apoyado por la retaguardia es destruido, el que le apoyaba también lo es excepto si es de picas.**

Resolución del Combate:

1. Tirar un dado y aplicar Modificadores (ver tablas de modificadores) después de cada disparo o combate cuerpo a cuerpo
2. Comparar ambos resultados: (en la **tabla de resultados del combate**) y el perdedor será **destruido, se mantendrá o deberá:**

A) Retroceder:

- **Moverá:** directamente **hacia atrás sin cambiar encaramiento**, tanto como profundidad o anchura tenga su base, lo que sea menor.

-Será destruido si:

a) Comienza con un **enemigo solapando** o en contacto con su **flanco o retaguardia legales. Ó**
b) **choca** con un enemigo, terreno impasable o borde del tablero. **Ó**
c) **choca** con un amigo al que no puede atravesar ni empujar.

- **Destruirá:** a un enemigo **con el que choque** si contacta **con su borde posterior.** (*elefantes también destruirá a amigos con los que choque*)

- **Atravesará a amigas mientras huye:** si las dos miran en la misma dirección:
- **montados** a todos menos picas y elefantes
- **espadas** a espadas y lanzas,
- **picas** a espadas
- **arcos** a espadas
- **psiloi** a todos menos a psiloi

* **Si no puede atravesar** y están encaradas en la misma dirección, **la empujará** su profundidad de base **excepto a elefantes.** Se empujará a terceros.

B) Huir:

1. Retrocederá.
2. Girará 180°.
3. Hará un movimiento normal en esa dirección (haciendo giros indispensables para evitar: enemigos, amigos que no se puedan atravesar, terreno impasable) e **ignorando ZdCs.**

- **Será destruido: si no puede continuar** su movimiento o sale del tablero.

->Perseguir:

Caballeros, Bandas de Guerra y Hordas deberán perseguir a quien:
- **Huya.**
- **Retroceda.**
- **Se separe del cuerpo a cuerpo.**
- **Sea destruido.***

- **Moverá:** su anchura o profundidad de base, lo que sea menor. (Hd, Kn, Sch, Wb persiguen la profundidad de su base)

- **Se parará:** si encuentra otro elemento, terreno difícil o el borde del tablero.

Nota: los disparadores que disparen contra no disparadores se mantendrán siempre que pierdan.

Preparación de la partida:

1. Cada jugador tira un dado y le suma su Agresividad. El menor será el defensor.
2. El defensor **coloca la escenografía.**
3. El invasor **numera los lados** 1,2,3 y el cuarto 4-6. Tira un dado y será el lado en que desplegará.
4. El defensor **despliega en el lado opuesto** todas sus tropas y **luego el invasor.**
5. El defensor **puede intercambiar** hasta dos pares de unidades suyas.
6. El invasor **hace su primer turno.**

Colocación de Escenografía:

(1) Elegir tierra de origen del defensor:

Terreno	Obligatorio (de 1 a 2)	Opcional (de 1 a 3)
Bosque	Bosque	Río, Pantano, ColinaSuave.
Montaña	Colina Escarpada	Río, Bosque, Ciudad, Camino
Estepa	ColinaSuave	Río, Erial, Ciudad.
Árido	Erial	Dunas, ColinaEscarpada, Oasis, Ciudad
Tropical	Bosque	Río, Lago, Ciudad, Erial, Camino.
Costa	Costa	ColinaEscarpada, Lago, Río, Bosque o Duna, Ciudad
Fértil	Ciudad, Camino.	Río, Costa, ColinaEscarpada, ColinaSuave, Bosque, Camino,

(2) Condiciones:

- Al menos **3 cuadrantes deben incluir alguna parte de un terreno.**
- Al menos **2 cuadrantes deben incluir alguna parte de una costa, río o elemento de terreno difícil.**

Tipos de terreno:

- **Difícil:** Colina escarpada, Bosque, Lago, Erial, Dunas*, Oasis.
* *Para los camellos, las dunas son abierto.*
- **Impasable:** Costa y obstáculos (rocas, árboles, edificios etc).
- **Terreno abierto:** los demás.
- **Camino:** siempre terreno abierto.
- **Río:** siempre que una unidad vaya a cruzar el río se tira un dado: **1 Impasable. 2-5 Terreno difícil. 6 Terreno abierto.**

Desembarcos:

- Pueden aquellos defensores cuya tierra de origen sea **Costa** y haya una.
- Pueden **guardar hasta 4 elementos al inicio.**
- Los **desplegarán en tu primer turno formando un grupo** colindante a la costa.
- **Pueden no desembarcar algunos**, que no se usarán (ni cuentan como derrotados).

Gana la partida:

Quien, **al final de su turno:**
- **Haya eliminado al general enemigo o 4 elementos enemigos.**
- **Y haya eliminado más elementos** que el adversario.

Tabla de Referencia de Tropas y Resultados del Combate (omitiendo WWg, BUAS y Campamentos)

Unidad (Abreviación) [valor en puntos]	Tipo:	Moviendo	Combatiendo	Resultado del Combate	
		por terreno Abierto/Difícil	contra Infant/Montad	Ha sido superado contra:	Ha sido doblado contra
Artillería Disparando (Art)	Infantería	200 / 000	+4 / + 4	Retrocede	Destruído
Artillería en C.a.C. (Art)	Infantería	200 / 000	+2 / + 2	Destruído	[Art(CaC)] Retrocede [Otros] Destruído
Auxiliar (Aux)	Infantería	300 / 300	+3 / + 2	[Kn(TA)] Destruído [Otros] Retrocede	[Art(CaC)] Retrocede [Otros] Destruído
Arco / Ballesta (Bw/Lb/Cb)	Infantería	200 / 200	+2 / + 4	[Montados] Destruído [Otros] Retrocede	[Art(CaC)] Retrocede [Otros] Destruído
Banda de Guerra (Wb)	Infantería	200 / 200	+3 / + 2	[El(TA), Kn(TA), LH(TA), Sch(TA)] Destruído [Otros] Retrocede	[Art(CaC)] Retrocede [Otros] Destruído
Camellería (Cm)	Montados	400 / 200	+2 / + 4	[Sch, TD] Huye [Otros] Retrocede	[Art(CaC)] Retrocede [Otros] Destruído
Caballería/Carro Ligero (Cv/LCh)	Montados	400 / 200	+3 / + 3	[Sch, TD] Huye [Otros] Retrocede	[Pk, Sp, Hd(TA), Art(CaC)] Huye [Otros] Destruído
Caballería Ligera (LH)	Montados	500 / 200	+2 / + 2	[Sch, Art(Disp), TD] Huye [Otros] Retrocede	[Montados, Art(Disp), Bw, Ps, TD] Destruído [Otros] Huye
Caballería Pesada/Carro Pesado (Kn/Hch)	Montados	300 / 200	+3 / + 4	[El, Sch, LH, Bw(1º), TD] Destruído [Otros] Retrocede	[Art(CaC)] Retrocede. [Otros] Destruído
Carro Falcado (Sch)	Montados	400 / 200	+4 / + 4	Destruído	[Art(CaC)] Retrocede. [Otros] Destruído
Elefante (El)	Montados	300 / 200	+4 / + 5	[Ps, Aux, LH, Art(Disp)] Destruído [Otros] Retrocede	[Art(CaC)] Retrocede. [Otros] Destruído
Espadas (Bd)	Infantería	200 / 200	+5 / + 3	[Kn(TA), Sch(TA), Wb] Destruído [Otros] Retrocede	[Art(CaC)] Retrocede. [Otros] Destruído
Hordas (Hd)	Infantería	200 / 200	+3 / + 2	[El(TA), Kn(TA), Sch(TA)], Wb, Disp] Destruído [Otros] Nada.	[Art(CaC)] Retrocede. [Otros] Destruído
Lanzas (Sp)	Infantería	200 / 200	+4 / + 4	[El(TA), Kn(TA), Sch(TA)], Wb, Disp] Destruído [Otros] Retrocede	[Art(CaC)] Retrocede. [Otros] Destruído
Picas (Pk)	Infantería	200 / 200	+3 / + 4	[El(TA), Kn(TA), Sch(TA)], Wb, Disp] Destruído [Otros] Retrocede	[Art(CaC)] Retrocede. [Otros] Destruído
Psiloi/Infantería Ligera (Ps)	Infantería	300 / 300	+2 / + 2	[Kn(TA), Cv(TA), Cm(TA)] Destruído [Otros] Retrocede	[Kn(TA), Cv(TA), Cm(TA), LH(TA), Bw, Aux, Ps] Destruído [Otros] Huye

Empates: Solo son afectados los Carros Falcados, que serán **destruidos**.

Alcance de proyectiles: 200p Arcos y 500p Artillería.

Tablas de Modificadores: (omitiendo Wb, BUAS y Campamentos)

Modificadores Disparando		
Unidad	Situación	Modificador
Todas	Elemento del general y siendo disparado	+1
	Por cada elemento enemigo que apoye en el disparo	-1

Abreviaturas:

TA: en Terreno Abierto

TD: en Terreno Difícil

CaC: en cuerpo a cuerpo

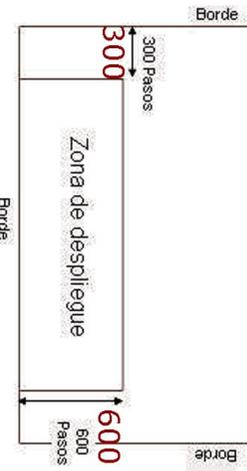
Disp: en disparo

1º: en el primer turno

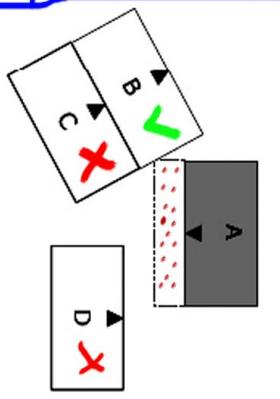
[Art(CaC)] Retrocede. => Si en el resultado del dado la unidad ha perdido (por el doble o menos del doble) contra una unidad de Artillería(Art) y ha sido en un combate cuerpo a cuerpo (CaC), la unidad perdedora debe retroceder.

Modificadores Cuerpo a Cuerpo		
Unidad	Situación	Modificador
Todas	Por cada unidad apoyándose por la retaguardia	+1
	Elemento del general	+1
	Defendiendo una colina o defendiendo un río	+1
	Elemento enemigo tocando flanco/retaguardia (<i>Máx-1 por lado</i>)	-1
Monturas	En Terreno Difícil	-2
	En combate cerrado con un elemento que está en terreno difícil	
Lanzas Picas Espadas Hordas Artillería	En Terreno Difícil	-2

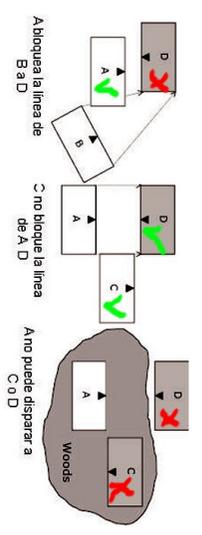
Despliegue:



Zona de Control:

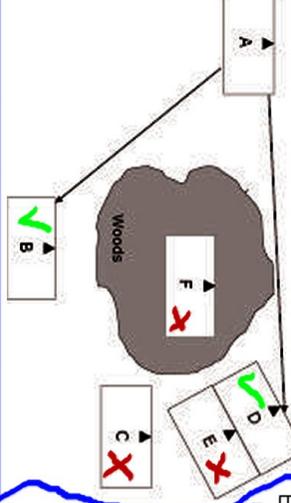


Línea de visión disparando:



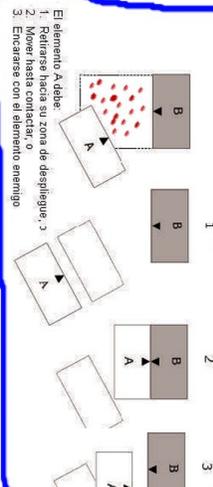
X este elemento no puede ser disparado
✓ este elemento sí puede ser disparado

Línea de visión obstruida:



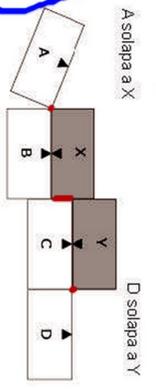
El elemento B está en la ZOC ce el elemento A. Los elementos C y D están fuera

Possibilidades al mover por/desde una Zdc enemiga:



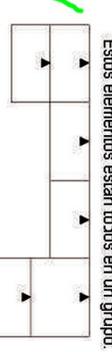
El elemento A debe:
 1. Retirarse hacia su zona de despliegue,
 2. Mover hasta contactar,
 3. Encerarse con el elemento enemigo

Solapamientos:

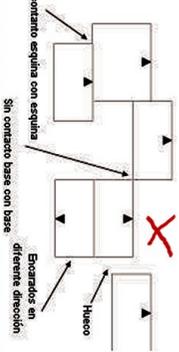


B está en contacto frontal con X
 C es en contacto frontal con Y
 C solapa a X Y X solapa a C

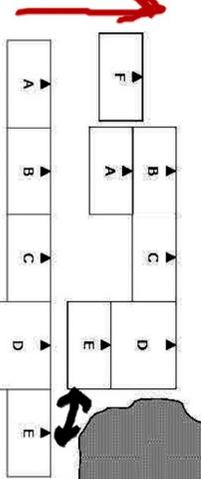
Grupos:



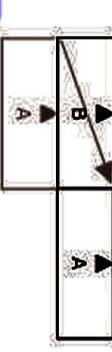
Estos elementos están todos en un grupo.
 Ninguno de estos elementos está en grupo:



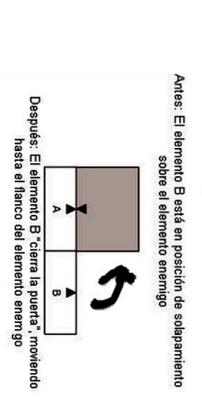
Pasar a través de huecos:



"Cortar esquinas"



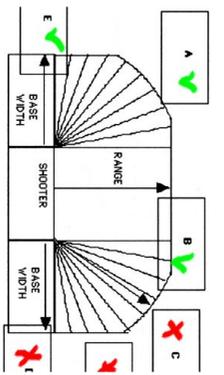
"Cerrar la puerta"



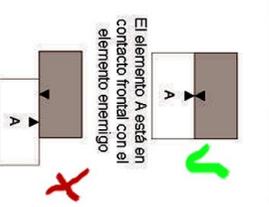
Antes: El elemento B está en posición de solapamiento sobre el elemento enemigo.

Después: El elemento B "cierra la puerta", moviendo hasta el flanco del elemento enemigo

Arco de tiro:

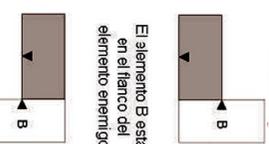


Contacto frontal



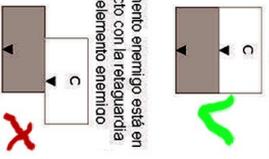
El elemento A está en contacto frontal con el elemento enemigo

flanco



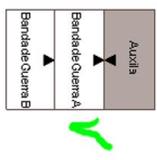
El elemento B no está en el flanco del enemigo porque no está en contacto esquina con esquina con el elemento enemigo

retaguardia



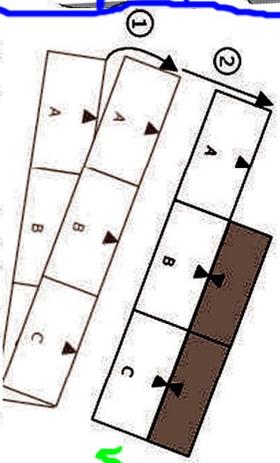
El elemento C no está en contacto por la retaguardia porque no está en contacto esquina con esquina con el elemento enemigo

Apoyo por la retaguardia:



La Banda de Guerra B provee apoyo trasero a la Banda de Guerra A.

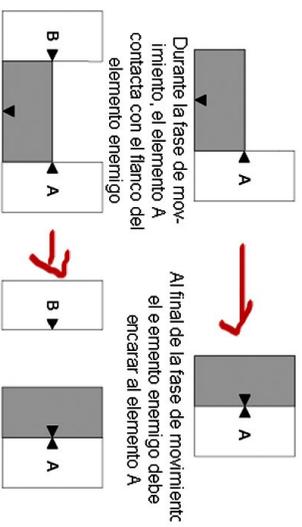
Cuerpo a cuerpo legal:



Para hacer un contacto legal, el grupo de elementos A, B, y C debe girar primero hasta alinearse con el elemento enemigo, y después moverse hasta contactar con él

Moviendo como un elemento suelto, A no debería contactar con un elemento como este Sin embargo, moviendo como parte de un grupo, esto es legal

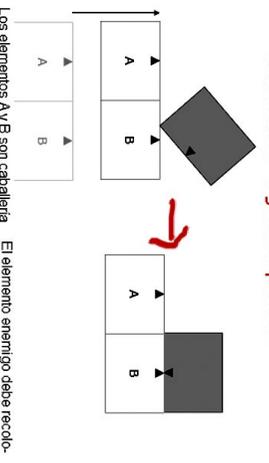
Encaramientos tras el movimiento:



Durante la fase de movimiento, el elemento A contacta con el flanco del elemento enemigo

Al final de la fase de movimiento, el elemento A debe encerrar al elemento A

Durante la fase de movimiento, primero el elemento A y después el elemento B toman contacto con el elemento enemigo



Caso especial: si el que carga es caballería ligera o psillo:

Los elementos A y B son caballería ligera y empezarán el movimiento como grupo. Muevan hacia delante y contactan con el elemento de caballería ligera enemigo

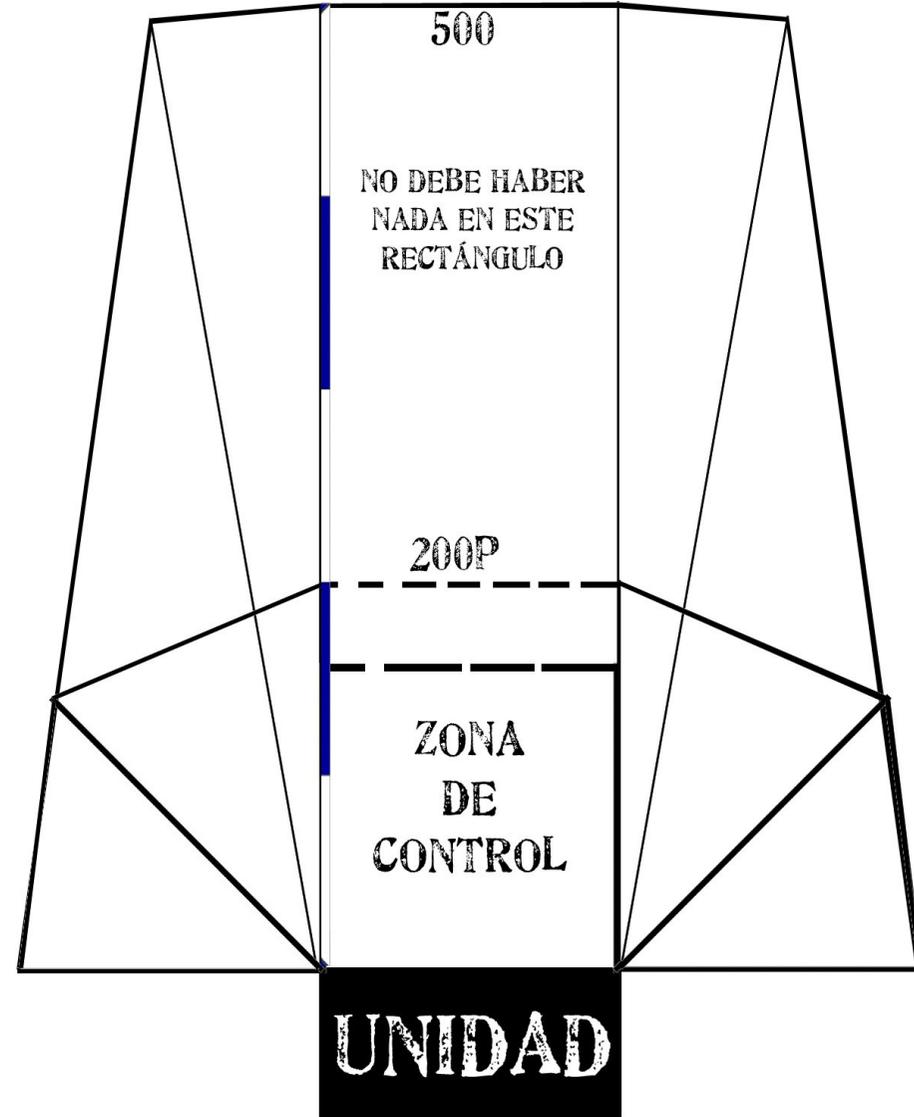
El elemento enemigo debe retroceder inmediatamente



ARCO DE TIRO 200P



ARCO DE TIRO 500P



DISTANCIA DE MANDO CON VISION OBSTRUIDA

Tabla de Referencia de Combate, Resultados del Combate y Resumen de Juego (incluyendo WWg, BUAS y Campamentos, extraída de www.laarmada.org)

	Símbolo	Inf/Mtd	Movimiento TA/TD/CA	Alc	Combate Inf/Mtd	Resultados del combate	
						Superado	Doblado
Artillería (Disparando)	Art (Sh)	Inf	2 / 0 / 4	5	+4 / +4	Retrocede	Destruído
Artillería (Melee)	Art (CC)	Inf	2 / 0 / 4		+2 / +2	Destruído	Retrocede: Art (CC). Sino Destruído.
Auxilia	Aux	Inf	3 / 3 / 4		+3 / +2	Destruído: (Kn en TA). Sino Retrocede	Retrocede: Art (CC). Sino Destruído
Blades	Bd	Inf	2 / 2 / 4		+5 / +3	Destruído: (Kn o Sch en TA), Wb**. Sino Retrocede.	Retrocede: Art (CC). Sino Destruído
Bows	Bw	Inf	2 / 2 / 4	2	+2 / +4	Destruído: Montados. Sino Retrocede.	Retrocede: Art (CC). Sino Destruído.
Camelry	Cm	Mtd	4 / 2 / 4		+2 / +4	Huye: Sch, o si en BG. Sino Retrocede	Retrocede: Art (CC). Sino Destruído
Cavalry	Cv	Mtd	4 / 2 / 4		+3 / +3	Huye: Sch, o si en BG. Sino Retrocede	Huye: (Pk, Sp, o Hd en TA), o Art (CC). Sino Destruído.
Elephants	El	Mtd	3 / 2 / 4		+4 / +5	Destruído: (Ps, Aux, LH, or Art(SH)). Sino Retrocede.	Retrocede: Art (CC). Sino Destruído.
Hordes	Hd*	Inf	2 / 2 / 4		+3 / +2	Destruído: (En BUA o Camp), (El, Kn, o Sch in GG), Wb** o si es disparado. Sino No hay efecto.	Retrocede: Art (CC). Sino Destruído.
Knights	Kn*	Mtd	3 / 2 / 4		+3 / +4	Destruído: El,Sch,LH;Bw (1er turno en contacto), o en TD. Sino Retrocede.	Retrocede: Art (CC). Sino Destruído.
Light Horse	LH	Mtd	5 / 2 / 5		+2 / +2	Huye: Sch, Art (Sh), o en BG. Sino Retrocede	Destruído: Mtd, Art (Sh), Bw, Ps, or in BG. Sino Huye.
Pikes	Pk	Inf	2 / 2 / 4		+3 / +4	Destruído: (El, Kn, LH, o Sch en TA), Wb**. Sino Retrocede	Retrocede: Art (CC). Sino Destruído.
Psiloi	Ps	Inf	3 / 3 / 4		+2 / +2	Destruído: (Kn, Cv, Cm en TA). Sino Retrocede	Destruído: (Kn, Cv, Cm, LH en TA), o Bw, Aux, Ps. Sino Huye
Scythed Chariots	SCh*	Mtd	4 / 2 / 4		+4 / +4	Destruído	Retrocede: Art (CC). Sino Destruído.
Spears	Sp	Inf	2 / 2 / 4		+4 / +4	Destruído: (El, Kn, LH, o Sch in TA), Wb**. Sino Retrocede.	Retrocede: Art (CC). Sino Destruído
War Wagons	WWg	Inf	2 / 0 / 4	2	+3 / +4	Destruído: Art (Sh),El, o si está en BUA o Camp. Sino Sin efecto	Retrocede: Art (CC). Sino Destruído.
Warband	Wb*	Inf	2 / 2 / 4		+3 / +2	Destruído: (El, Kn, Sch en GG). Sino Retrocede.	Retrocede: Art (CC). Sino Destruído
Camp/BUA Denizens	CF	Inf			+1 / +1	Rendirse: Art (Sh), Destruído: En CC. Sino Sin efecto.	Retrocede: Art (CC). Sino Destruído.

NOTA: Scythed Chariots son destruidos al empatar. *Tropas Impetuosas persiguen la profundidad de su base **Si la Wb no está actualmente guarnecida en un BUA o Camp actualmente

Comenzando la Batalla

- 1.- Cada bando lanza un dado y le suma su Ag. El menor es el Defensor
- 2.- El Defensor coloca la escenografía
- 3.- El Invasor numera los lados 1,2,3 y el cuarto con 4-6.
- 4.- El Invasor lanza un dado para su lado base. El Defensor en el opuesto
- 5.- Si es necesario, el Defensor sitúa el campamento, luego el Invasor.
- 6.- El Defensor despliega todas sus tropas (excepto las que desembarquen)
- 7.- El Invasor despliega todas sus tropas.
- 8.- El Defensor puede cambiar dos elementos desplegados.
- 9.- El Invasor mueve primero.

Interpenetración (Debe estar paralelo y encarado en la misma u opuesta

Movimientos Tácticos y Huidas: Los Montados atraviesan Ps y Ps todos los aliados.

Retroceso: Los Montados a través de todos excepto Pk y El. Bd atraviesan Bd o Sp. Pk o Bw atraviesan Bd. Ps atraviesan toda las tropas excepto Ps (Sólo en la misma dirección).

Terreno	Obligatorio	Opcional
Fértil	BUA, Camino	Río, Colinas, Bosque, Camino, Costa
Bosque	Bosque	Río, Pantano, Colina suave
Montañoso	Colina Escarpada	Río, Bosque, BUA, Camino
Estepa	Colina Suave	Río, Erial, BUA
Árido	Erial	Dunas, Colina Escarp, Oasis, BUA
Tropical	Bosque	Río, Pantano, Erial, BUA, Camino
Costa	Costa	Colina Escarp, Pantano, Bosque o Duna, BUA, Río

Apoyo Trasero –Fila Apoyo Aplicable contra

Pk (+3) y Wb (+1) Todo excepto Cv, LH, SCh, Bw, Ps
Sp (+1) Kn o Sp

Apoyo trasero de Psiloi Aplicable contra

Sp, Bd, y Ax (+1) Montados (Cm, Cv, El, Kn, LH, SCh), Wb, y BUA

+3 Si infantería/Denizen se guarnecen en BUA; en CC o está disparando

+2 Cualquier infantería ocupando el propio Camp, en CC o está disparando.

+1 Si el elemento del general está en combate CC o está disparando

+1 Encima de una colina o defendiendo un río

-1 Por cada enemigo en el flanco, solpando o retaguardia o por cada apoyo al disparo.

-2 Si alguno elemento que no sea Ax, Bw, Wb o Ps o montado en contacto con el enemigo combate en Terreno Dificil.

-2 Si son Tropas Montadas atacando un BUA, excepto Elefantes.