

## Inicio

1. Tirada enfrentada 1D6+Ag, el ganador es atacante.
2. Defensor coloca terrenos. 1º costa, 2º obligatorios, 3º resto. Se marcan cuadrantes y se tira 1D6: 1-4 en ese cuadrante, 5 elige cuadrante el defensor, 6 elige el atacante (solo lineales, colina suave y cultivos pueden estar en 2 cuadrantes). 1UM entre terrenos y bordes, si no entra se descarta
3. Atacante elige su borde. No puede ser el opuesto a la costa y debe finalizar una carretera si hay.
4. Defensor coloca su campamento, después el atacante
5. Defensor despliega su ejército, después el atacante. A más de 3UM del centro, a más de 2UM del lateral si Cv, Cm, LH, LCm, Mtd-X, Ax o Ps, a más de 4UM del lateral el resto.
6. El defensor empieza

## Terrenos

Debe haber al menos 1 terreno accidentado, difícil, río o costa

Puede haber máximo 2 carreteras o 3 de cualquier otro

Topografía	Obligatorio 1-2	Opcional 2-3
Fértil	1 BUA o 2 cultivos	Colina escarpada, colina suave, bosque, 1 cultivo, cercado, carretera, 1 costa, matorral, pantano, 1 río
Boscoso	Bosque	Pantano, colina suave, 1 bosque, 1 río, 1 BUA
Montañoso	Colina escarpada	Bosque, carretera, 1 colina escarpada, 1 río, 1 BUA
Estepa	Colina suave	Árido, matorral, 1 barranco, 1 río, 1 BUA
Árido	Árido, matorral	Dunas, colina escarpada, 1 oasis, 1 BUA
Tropical	Bosque	Pantano, 1 barranco, cercado, carretera, 1 bosque, 1 río, 1 BUA
Litoral	1 Costa	Colina escarpada o matorral, bosque o dunas, carretera, 1 río, 1 BUA

Terreno difícil: Colina escarpada, bosque, pantano y barranco; Dunas y oasis (si no Cm o LCm)

Terreno accidentado: Árido, matorral, cercados; Cultivos (si 1ª tirada=1)

## Distancia de mando

20 UM para LH o LCm, 8 UM para el resto pero se reduce a 4 si la unidad está tras colina, BUA o campamento, o en colina escarpada, o tras y/o en bosque, oasis o dunas.

## Características de unidades

Tipo de unidad	Factor de combate		Movimiento		
	vs infantería	vs montados	Fácil	Accidentado / Difícil	
El	+5	+4	3 UM	1 UM	
Kn, HCh	+3	+4	3 UM	1 UM	
Cv, LCh	+3	+3	4 UM	1 UM	
LH, LCm	+2	+2	4 UM	1 UM	
SCh	+3	+4	4 UM	1 UM	
Cm	+3	+3	3 UM	1 UM	
Mtd-X	X	X	3 UM	1 UM	
Sp	+4	+4	2 UM	1 UM	
Pk	pesada	+3	+4	2 UM	1 UM
	rápida	+3	+4	3 UM	3 UM
Bd	pesada	+5*	+3*	2 UM	1 UM
	rápida	+5*	+3*	3 UM	3 UM
Ax	pesada	+3	+3	2 UM	2 UM
	rápida	+3	+3	3 UM	3 UM
Bw, Lb,	pesada	+2	+4	2 UM	1 UM
Cb	rápida	+2	+4	3 UM	3 UM
Ps		+2	+2	3 UM	3 UM
Wb	pesada	+3	+2	2 UM	2 UM
	rápida	+3	+2	3 UM	3 UM
Hd	pesada	+3	+2	2 UM	1 UM
	rápida	+3	+2	3 UM	3 UM
Art		+4**	+4**	2 UM	1 UM / -
WWg		+3	+4	2 UM	1 UM / -
CP, Lit, CWg ***		+5*	+3*	2 UM	1 UM
Ciudadanos/seguidores		+2	+0	2 UM	1 UM

\* +4 vs disparos. \*\* +2 disparando desde ciudad o fortificación. \*\*\* No pueden contactar al enemigo al moverse

Cualquier unidad o grupo mueve 1 UM si su frontal está en un río que no esté seco

## Secuencia de turno

1. Tirar 1D6 PIPs
2. Usar PIPs para mover
  - a. 1er movimiento por carretera gratis
  - b. +1 si SCh que no carga, El, Hd, WWg, Art o salir del campamento. Excepto en 1º turno
  - c. +1 si general fuera de distancia de mando o completamente en BUA, campamento, bosque, oasis, pantano o barranco. Excepto en 1º turno
3. Resolver disparos
4. Resolver combates

## Disparo

- Artillería 5 UM, otros 3 UM. Hasta 1 UM por los laterales
- Las dos esquinas del borde que dispara deben ver un borde completo enemigo o al menos ½ UM de su borde, si las líneas trazadas se cruzan o pasan a través de algún elemento, no se puede disparar
- No se puede disparar desde o hacia elemento en combate por su frontal o dando apoyo trasero pero sí desde o hacia solapamiento
- Art solo dispara en su turno si no ha movido y el resto disparan en cualquier turno si han movido 1 UM o menos
- No se puede disparar si se está en río o pantano. No se puede disparar si se está completamente en barranco.
- Art puede elegir objetivo y disparar sobre Ps enemigo. Resto deben elegir objetivo en el siguiente orden:
  1. Enemigo en su ZoC
  2. Enemigo que les dispara
  3. Otro a elegir
- Si la unidad que dispara recibe un disparo de un enemigo que no es su objetivo, se resuelve primero ese disparo y si después sigue pudiendo disparar a su objetivo se utiliza el mismo resultado de defensa como ataque

## Fin de partida

Al final de un turno el bando que consiga 4 puntos y tenga más que el rival gana la partida. Cada unidad destruida o huida del campo de batalla cuenta como 1 punto excepto:

- SCh, Hd y seguidores de campamento/ciudadanos no cuentan
- La primera unidad doble destruida cuenta como 2
- Un general destruido cuenta 1 punto extra
- Un campamento capturado cuenta como 1 punto (2 si ciudad)

## Modificadores

Pk	Apoyo trasero por Pk en terreno fácil vs infantería excepto Ps	+3
Pk	Apoyo trasero por Pk en terreno fácil vs Kn, HCh, El o SCh	+1
Wb	Apoyo trasero por Wb en terreno fácil vs infantería excepto Ps	+1
LH	Apoyo trasero por LH en terreno fácil vs cualquiera	+1
Ud. Doble	En terreno fácil pero no ciudad, fortificación o campamento	+1
Sp	Apoyo lateral por al menos 1 Sp o Bd pesadas si en terreno fácil y vs infantería	+1
Bw, Lb, Cb	Apoyo lateral por al menos 1 Bd pesada si en terreno fácil y vs pesada infantería	+1
	Guarnición de ciudad o fortificación en combate o recibiendo disparos	+4
	Defensores de campamento o ciudad en combate o siendo disparados	+2
	General en combate o siendo disparado	+1
	Parte alta de colina o defendiendo una orilla	+1
	Unidad enemiga solapando, excepto contra Ps o SCh si solo contacta esquina con esquina #	-1
	Unidad en combate en terreno difícil excepto Ax, Bw, Cb, Lb, Wb o Ps	-2

# Una unidad en terreno fácil, excepto Cv, LCh, LH o LCm, si no ha movido este turno y tiene una esquina frontal a menos de 1 UM del borde del tablero que no está en contacto con una unidad amiga cuenta como solapada por esa esquina

*Mover varias veces*

- LH, LCm y Mtd-X pueden hacer 2º y 3º movimiento si es por terreno fácil
- Ps pueden hacer un 2º movimiento en su primer turno o si está completamente en terreno abierto y termina en terreno accidentado o difícil
- Por carretera no hay límite de movimientos

En estos movimientos no se puede pasar a 1 UM del enemigo a no ser que sea por carretera

*Movimientos forzados*

- Infantería retrocede su profundidad o ½ UM si es menos
- Montados eligen retroceder 1 UM o su profundidad si es menos
- Al huir se gira la unidad 180º y avanza su movimiento completo considerando el terreno donde empieza, no puede salir por los bordes laterales y se para si se encuentra con algún elemento que no pueda atravesar. Si no son LH, LCm o Ps, también se paran si encuentran cualquier terreno difícil que no sea pantano

*Resultados de combate*

Unidad	Empate	Resultado
Sch	vs cualquiera	Destruido
Kn o Cm	vs Bd, Cb o Lb	Destruido
	vs Inf pesada en combate o si 4Kn vs 3Kn	Retrocede
Otros montados	vs Inf pesada en combate	Retrocede
Inf. rápida	vs Inf pesada	Retrocede
Inf. pesada	vs CP, CWg o Lit si 2 o más esquinas en contacto con esquinas frontales enemigas	Destruido
Cualquiera	Otras situaciones	Se mantiene

**Derrota por simple**

El	vs Ps, Ax, LH, LCm o Art disparando	Destruido
	vs El	Huye
	vs otros	Retrocede
SCh	vs disparos si no es parcialmente por el borde trasero	Huye
	vs otros	Destruido
Kn, HCh	vs El, SCh, Cm, LH o LCm	Destruido
	vs otros	Retrocede
Cm	vs SCh o en terreno difícil vs cualquiera	Destruido
	vs El	Huye
	vs otros	Retrocede
Cv, LCh	vs SCh o en terreno difícil vs cualquiera	Huye
	vs otros	Retrocede
LH, LCm	vs SCh, Art disparando o en terreno difícil vs cualquiera	Huye
	vs otros	Retrocede
Sp, Pk, Bd	vs Wb o en terreno fácil vs Kn, HCh o SCh	Destruido
	vs otros	Retrocede
Ax	en terreno fácil vs Kn o HCh	Destruido
	vs otros	Retrocede
Bw, Cb, Lb	vs montados	Destruido
	vs otros	Retrocede
Ps	en terreno que el enemigo considere fácil vs Kn, HCh, Cv, LCh o Cm	Destruido
	vs otros	Retrocede
Wb	en terreno fácil vs Kn, HCh o SCh	Destruido
	vs otros	Retrocede
Hd	vs Wb o en terreno fácil vs Kn, HCh o El	Destruido
	vs disparos	Retrocede
	vs otros	Se mantiene
WWg	vs El o Art disparando	Destruido
	vs otros	Se mantiene
Art	vs cualquiera	Destruido
CP, CWg, Lit	vs cualquiera	Se mantiene
Cualquiera	vs defensores de ciudad, fortificación o campamento	Retrocede
Defensores	vs cualquiera	Destruido
Mtd-X	en terreno difícil vs cualquiera	Destruido

**Derrota por doble**

Cv, LCh	en terreno fácil vs Pk, Sp, Hd o vs Art en combate	Huye
	vs otros	Destruido
LH, LCm	vs montados, Bw, Lb, Cb, Ps o Art disparando o en terreno difícil vs cualquiera	Destruido
	vs otros	Huye
Ps	vs Ax, Ps, Bw, Lb, Cb en combate o en terreno que el enemigo considere fácil vs Kn, HCh, Cv, LCh, Cm, LH o LCm	Destruido
	vs El o SCh	Retrocede
Cualquiera	vs otros	Huye
	Otras situaciones	Destruido

*Atravesar unidades*

- Moviendo o Huyendo, montados pueden pasar a través de Ps y Ps a través de cualquiera si hay suficiente movimiento y espacio detrás y se cumple:
  - Que está parcialmente delante y termina alineado detrás
  - Que está alineado detrás y termina alineado delante
- Retrocediendo se puede atravesar si la otra unidad está encarada en la misma dirección y hay espacio detrás si:
  - Montados a través de cualquiera excepto Pk, Hd y El
  - Bd a través de Bd o Sp
  - Pk, Bw, Lb o Cb a través de Bd
  - Ps a través de cualquiera excepto Ps

*Persecución*

- Kn (no 4Kn), HCh, SCh, El y Hd persiguen 1 UM
- Pk, Bd y Wb persiguen ½ UM a infantería que no sea Ps
- Si en la persecución se contacta el frontal de un enemigo se alinean pero no combaten este turno
- Estas unidades no persiguen si están en campamento, en terreno difícil (excepto Pantano o barranco) o si el movimiento les haría salir de la mesa o entrar en terreno difícil