

# **TRIUMPH!**

**Reglas para Batallas en Mesa  
Antigüedad y Medioevo**

**Documento de Referencia  
v1.3**



**LE  
G**



# TRIUMPH!

## Creando tu Ejército

Selecciona tropas y cartas de batalla por un valor de hasta 48 puntos (para batalla estándar).

### Contingentes Opcionales:

Deben cumplirse los mínimos y máximos de tropas.

Un contingente forma parte del ejército principal a todos los efectos.



### Tropas Aliadas:

Solo se puede elegir una opción de Tropa Aliada.

Cada opción tiene máximo 2 contingentes de tropas.

Cada contingente aliado es independiente del ejército principal y de otros contingentes aliados (Grupos y Flanqueo)

## Tipos de Tropa y Basado

### Formación Abierta (Open Order)

#### Infantería

Tropa	Puntos	Tamaño*	Figuras*
Archers	4	20mm	3-4
Bow Levy	2	20-30mm	2-3
Light Foot	3	20mm	2-4 (3)
Light Spear	3	15-20mm	3-4
Rabble	2	20-30mm	2-5 (3)
Raiders	4	15-30 (20)	3-5 (4)
Skirmishers	3	20mm	2
Warband	3	15-20mm	3-4

### Formación Cerrada (Close Order)

Tropa	Puntos	Tamaño*	Figuras
Artillery	4	40mm	1+crew
Elite Foot	4	15-20mm	4
Heavy Foot	3	15-20mm	4
Horde	2	30-40mm	5-8 (7)
Pavisiers	4	30-40mm	8
Pike	3	15-20mm	4
Spear	4	15-20mm	4
War Wagons	4	40-80mm	1+crew
Warriors	3	15-20mm	3-4

#### Montados

Tropa	Puntos	Tamaño*	Figuras*
Bad Horse	3	30mm	2-3
Battle Taxi	3	40mm	1
Chariots	4	40mm	1
Elite Cavalry	4	30mm	3
Horse Bow	4	30mm	2
Javelin Cav.	4	30mm	2-3
Knights	4	30-40mm	3-4

Tropa	Puntos	Tamaño*	Figuras*
Cataphracts	4	30-40mm	3-4
Elephants	4	40mm	1

\*Los números en negro son las cifras oficiales de Triumph! y los números en rojo son referencia de opciones extra que se permiten con el objetivo de poder usar la mayoría de peanas de DBA.

\*Cuando una peana retrocede lo hará con su profundidad original, asumiendo la penalización de tener una peana mayor.

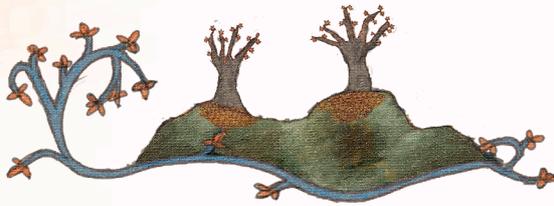
\*El tamaño se refiere a la profundidad para un frontal de 40mm.

# Preparando La partida

## I. Determinar la Topografía

Ambos jugadores tiran 1d6 y le añaden su valor de Invasión (Invasion Rating). Si hay empate, deberán tirar de nuevo.

El jugador con el resultado más bajo elige la Topografía de la partida de entre las que tenga su ejército disponibles.



## II. Determinar la Ventaja Táctica

Ambos jugadores tiran 1d6 y le añaden su valor de Maniobra (Maneuver Rating).

El jugador con el resultado más alto tiene la Ventaja Táctica.

La diferencia entre los resultados es el Resultado de Ventaja. Si hay empate, se repite la tirada, pero el Resultado de Ventaja será 0, y esa primera tirada será además la que indique si un bando puede usar la Marcha por el Flanco.

Un bando tiene Marcha por el Flanco si su resultado natural en el dado durante la primera tirada es '1' o menor que su Valor de Maniobra.

## III. Determinar el Número de Piezas de Terreno

Ambos jugadores tiran 1d6 y se suman ambos resultados para conseguir el Resultado de Terreno.

El jugador con la Ventaja Táctica puede modificar el Resultado de Terreno sumando o restando el Resultado de Ventaja. El número final, modificado no, se denomina Resultado de Terreno Modificado, y no puede ser menor de 2 ni mayor de 12.

Utiliza el Resultado de Terreno modificado para elegir en la siguiente tabla el número de piezas de terreno, teniendo en cuenta la Topografía elegida previamente.

Resultado Terreno Modificado	N° de Piezas de Terreno Topografías			Costa Permitida?
	Estepa Seco	Bosque Pantano	Fértil Montañoso Costa	
2	1	2	1	-
3	1	3	2	-
4	1	3	2	Sí
5	2	4	3	-
6	2	4	3	-
7	3	5	4	Sí
8	3	5	4	-
9	4	6	5	-
10	4	6	5	Sí
11	5	6	6	-
12	5	6	6	-

# Preparando La partida

## IV. Colocando el Terreno

El bando con la Ventaja Táctica va a ser quien coloque el terreno

- ❖ La mesa de juego mide 96 x 64 cm (24x16 UMs). Excepcionalmente podemos usar una de 90x60 cm siempre que respetemos el tamaño del cuadrante central (32x32cm) de cada jugador en lo que al despliegue de tropas se refiere.

### 1. Eligiendo las Piezas de Terreno

En función de tu Topografía, el bando con la Ventaja Táctica deberá elegir entre las siguientes piezas de terreno.

Topografía	Obligatorias	Opcionales
Fértil	Poblado	Arroyo, Colina Escarpada, Colina Suave (1), Bosque, Colina Boscosa, Costa, Zona Escabrosa, Campos Arados.
Bosque	Bosque	Arroyo, Pantano, Colina Boscosa.
Montaña	Colina Escarpada	Arroyo, Bosque, Colina Boscosa.
Estepa	Colina Suave	Arroyo, Zona Escabrosa, Bosque (1).
Seco	Zona Escabrosa	Duna, Colina Escarpada, Oasis.
Pantano	Pantano	Arroyo, Bosque, Costa.
Costa	Costa	Pantano, Duna, Poblado.

Por lo menos una pieza Obligatoria.

Máximo 1 Oasis, 1 Poblado, 1 Colina Suave en Fértil o 1 Bosque en Montañoso.

Máximo 1 Costa. Si se elige Costa, no se puede elegir Arroyo. Además, la costa no cuenta como parte del total de piezas.

Hasta la mitad de las piezas pueden ser Grandes.

### 2. Ordenando las Piezas de Terreno

De 1 hasta el número de piezas total, poniendo las Piezas Grandes antes.

### 3. Roba Una Carta de Terreno

O bien tira 2d6 diferenciados si no hubiera mazo de cartas y mira el resultado al final de esta Hoja de Referencia o en el Reglamento.

### 4. Coloca las Piezas de Terreno

Tal y como se indica en la carta, dividiendo el tablero en 6 cuadrantes idénticos, y respetando la contigüidad de las piezas al borde los cuadrantes (uno o dos).



# Preparando La partida

## V. Desplegando el Campamento y el Ejército

1. El bando sin la Ventaja Táctica coloca el Campamento en el tercio central.
2. El bando con la Ventaja Táctica coloca el Campamento en el tercio central.
3. El bando sin la Ventaja Táctica coloca el Despliegue Central de su ejército y declara qué tropas realizan Marcha por el Flanco.
4. El bando con la Ventaja Táctica coloca todas sus tropas, incluido el Despliegue Central, y declara qué tropas realizan Marcha por el Flanco.
5. El bando sin la Ventaja Táctica coloca el resto de sus tropas.
6. El bando con la Ventaja Táctica comienza a jugar su primer turno.

### ❖ Marcha por el Flanco

Elige 16 puntos de tropas para reservar. Estas tropas saldrán en el primer turno de juego por uno de los flancos.



### ❖ El Despliegue Central

Se trata del despliegue que todo ejército debe hacer obligatoriamente en el Tercio Central del tablero\*.

Deben seleccionarse 24 puntos del ejército con el siguiente orden de prioridad:

1. Tropas designadas como *'Battle Line'* en la lista de ejército (a excepción de los *'Skirmishers'*).
2. Tropas del Ejército Principal (no Aliados).
3. *'Skirmishers'* del Ejército Principal.
4. Tropas de Contingentes Aliados.

\*En un tamaño de mesa oficial el tercio central permite encajar 8 peanas exactas. Al reducir la mesa a 90 x 60 cm nos encontramos con que 8 peanas no caben, pero por mantener la idea original se permite tocar la línea de separación de cuadrantes mientras parte se mantenga en el centro.



# Jugando la Partida

## I. Puntos de Mando

+1 punto de mando necesario si un movimiento táctico incluye cualquier número de estas unidades:

- Artillería
- Elephants
- War Wagon

+1 punto de mando si todas las peanas de un movimiento táctico empiezan fuera de la distancia de mando del general, o si el general ha sido destruido o no está en la mesa de juego.

### Distancia de Mando

8 MUs si la línea de visión del general con la unidad o grupo a mover cruza la cresta de una colina o cualquier parte de Bosques, Poblado, Oasis o Dunas.

16 MUs en cualquier otro caso.

## II. Combate a Distancia

Unidad Disparando	Factor de Combate	Rango de Disparo
Archers	+3	3 MUs
Pavisiers		
War Wagons		
Artillery	+4	8 MUs

Disparando a una peana de general

-1

### Unidad Objetivo Factor de Combate

Rabble / Horde	+2
War Wagons	+4
All Other Foot	+3
Chariots / Cataphracts	+3
Elite Cav. / Elephants	+3
All Other Mounted	+2

Le disparan por la retaguardia

-1

## III. Tabla de Movimiento y Combate a Melee

**Movimiento** **Factor de Combate vs**  
Tropa en UMs Infantería Montados

Archers	3	+2	+4
Bow Levy	2	+2	+3
Light Foot	5	+3	+2
Light Spear	4	+3	+3
Rabble	3	+2	+1
Raiders	4	+4	+2
Skirmishers	5	+2	+1
Warband	4	+3	+2

Bad Horse	6	+2	+2
Battle Taxi	6	+2	+2
Chariots	6	+2	+3
Elite Cavalry	6	+3	+3
Horse Bow	8	+2	+3
Javelin Cav.	8	+3	+2
Knights	5	+3	+4

**Movimiento** **Factor de Combate vs**  
Tropa en UMs Infantería Montados

Artillery	2	+2	+2
Elite Foot	3	+5	+3
Heavy Foot	3	+4	+3
Horde	2	+3	+2
Pavisiers	3	+3	+4
Pike	3	+3	+4
Spear	3	+4	+4
War Wagons	2	+3	+4
Warriors	3	+3	+2

Cataphracts	4	+4	+4
Elephants	4	+5	+4

Las tropas montadas mueven 3UM cuando mueven completa o parcialmente por terreno difícil.

# Jugando la Partida

## IV. Adicional al Combate a Melee

### 1. Factores Tácticos al Combate a Melee

Unidad	Situación	Factor	Unidad	Situación	Factor
Cualquiera	Peana del General	+1	Cualquiera	Por cada lado:	
Cualquiera	Cuesta Arriba	+1		- Solapado por esquina o contacto de borde.	-1
Pike	Recibiendo apoyo	+2		- O con una unidad enemiga en contacto por flanco o retaguardia con cualquiera de sus bordes.	
Light Spear Warriors	Recibiendo apoyo	+1			
Skirmishers	vs Elephants	+2	Montados	en Terreno Dificil	-1
Infantería en Formación Cerrada	en Terreno Dificil contra cualquier Inantería	-2			

### 2. Atacando un Campamento

Un campamento solo pued ser atacado a melee.

La tropa atacante utiliza su Factor de Fombate contra Infantería.

Cuando varias peanas atacan un Campamento a la vez, hay que resolver los ataques por separado. No se puede solapar un Campamento ni éste solapa al enemigo.

#### Resultados del combate:

Empate: sin efecto

Derrota simple o doble: el Campamento es destruido y retirado del juego; el atacante victorioso también se retira del juego pero no cuenta como destruido.

Si el atacante sufre una derrota simple: el atacante debe retirarse.

Si el atacante sufre una derrota doble: el atacante es destruido; a excepción de Archers, Skirmishers, Horse Bow, Chariots, o Elite Cavalry que deben retirarse.



# Jugando la Partida

## V. Resultados de Combate

1. Si hay EMPATE: SIN EFECTO.

2. Si es una DERROTA pero no ha sido doblada: la peana SE RETIRA

*Excepciones:*

Unidad Derrotada	Situación	Resultado	
Light Foot Rabble Warband	Light Spear Raiders Warriors	contra Knights o Carros en terreno abierto	Destruida
Elite Foot Horde Pike	Heavy Foot Pavisiers Spear	contra Knights o Carros en terreno abierto contra Warrior o Warband	Destruida Destruida
Archers War Wagons	Bow Levy	contra cualquier montado contra Elephants o contra Artillery disparando contra cualquier otro enemigo	Destruida Destruida Sin Efecto
Elephants		contra Skirmishers, Light Foot, Javelin Cavalry, Rabble o Raiders	Destruida
Knights	Cataphracts	contra Elephants, Javelin Cavalry o Raiders contra cualquiera en terreno difícil	Destruida Destruida
Artillery		contra cualquiera en combate a melee contra cualquiera disparando a esta unidad en terreno difícil	Destruida Sin Efecto
Elite Cavalry Javelin Cav. Battle Taxi	Horse Bow Bad Horse Chariots		Pánico

3. Si es una DERROTA y ha sido doblada: DESTRUIDA

*Excepciones:*

Unidad Derrotada	Situación	Resultado
Skirmishers	contra Elephants contra montados en terreno difícil contra infantería en formación cerrada excepto Pavisiers contra Artillería o War Wagons disparando contra Light Spear, Raiders o Warband	Panic Evade Evade Evade Evade
Elite Cavalry	contra Heavy Foot, Horde, Light Spear, Pike o Spear contra Knights o Cataphracts	Evade Panic
Javelin Cavalry	contra Heavy Foot, Horde, Light Spear, Pike o Spear	Evade
Horse Bow	contra cualquier infantería salvo Archers, Pavisiers, Skirmishers, Bow Levy o Artillery contra Knights o Cataphracts en terreno abierto contra Artillery disparando	Evade Panic Panic
Battle Taxi Chariots	contra cualquier infantería salvo Archers, Pavisiers, Skirmishers, Bow Levy o Artillery	Evade
Rabble	contra montados en terreno difícil contra Elephants contra infantería en formación cerrada excepto Pavisiers contra Artillería o War Wagons disparando	Panic Panic Panic Panic

# Jugando la Partida

## 4. Si es una VICTORIA: la peana PERSIGUE si se da lo siguiente:

Unidad Victoriosa	Situación	Resultado
Warriors Warband Elephants Knights	Victoria Simple	Persigue
Pikes	Victoria Simple o Doble cuando está siendo apoyada	Persigue
Cualquier unidad que apoye en combate	La unidad a la que está apoyando debe perseguir	Persigue
Artillery War Wagon	En cualquier caso de victoria	Sin Efecto
Cualquier otra unidad excepto Artillery y War Wagon	Victoria Doble	Persigue

## 5. Definiciones de los Resultados de Combate

### Retirada

La unidad mueve directamente hacia atrás la profundidad de su peana.

### Evasión

La unidad debe Retirarse e inmediatamente mover 4 UMs hacia atrás sin girarse.

Si se encuentra con los siguientes elementos, debe esquivarlos:

- Unidades enemigas
- Unidades amigas que no puede atravesar
- Campamento
- Terreno Impasable

Es destruida si se encuentra con el borde del tablero.

### Persecución

La unidad mueve directamente hacia adelante la profundidad de su peana.

### Pánico

La unidad debe Retirarse, girar 180° e inmediatamente mover toda su capacidad de movimiento hacia su frente.

Si se encuentra con los siguientes elementos, la unidad resulta destruida:

- Unidades enemigas
- Unidades amigas que no puede atravesar
- Campamento
- Terreno Impasable
- El borde del tablero.

## VI. Condiciones de Victoria

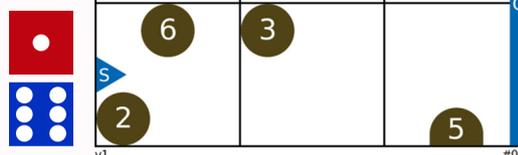
Para ganar la partida, uno de los bandos debe destruir 16 puntos del ejército enemigo y tener menos puntos destuñidos que éste. (Ver tabla *TIPOS DE TROPA Y BASADO*).

Un campamento saqueado cuenta como 8 puntos, además del coste de la guarnición (de haberla).

# Cartas de Terreno

## I. ELECCIÓN ALEATORIA

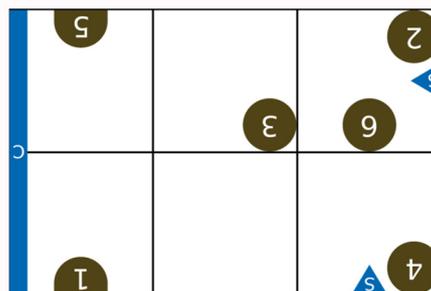
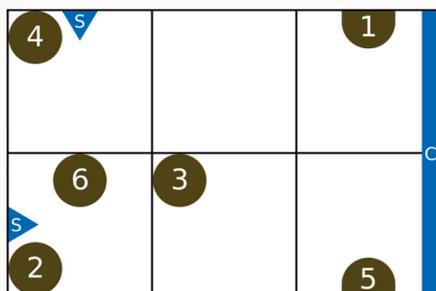
Estas cartas se eligen de forma aleatoria tirando 2d6 diferenciados. Usaremos un dado rojo y otro azul para que sea lo más claro posible.



## II. INTERPRETACIÓN Y USO DE LA CARTA

Los 6 cuadrantes son los mismos 6 cuadrantes que deberemos tener en el tablero de juego para el despliegue de tropas y terreno.

Antes de empezar a colocar piezas el bando con la Ventaja Táctica elegirá la orientación de la carta, que podrá ser en cualquiera de las dos direcciones donde los lados largos estén arriba y abajo.



Los números indican la posición en la que va la pieza de terreno. Cada número indica una pieza de terreno concreta de 1 hasta 6, que serán las 6 piezas que hayamos elegido previamente en función del resultado en la tabla (Arroyo y Costa no son parte de esta lista).

En primer lugar irán las piezas grandes.

Los números 1 y 5 pueden ser Piezas de Borde (Edge Pieces), que tienen unas dimensiones diferentes.

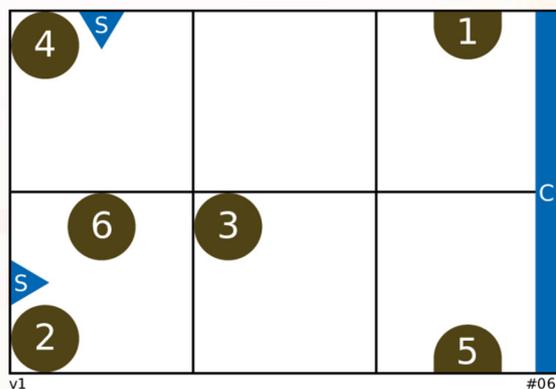
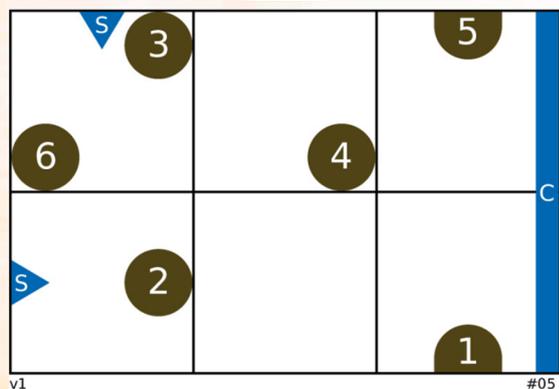
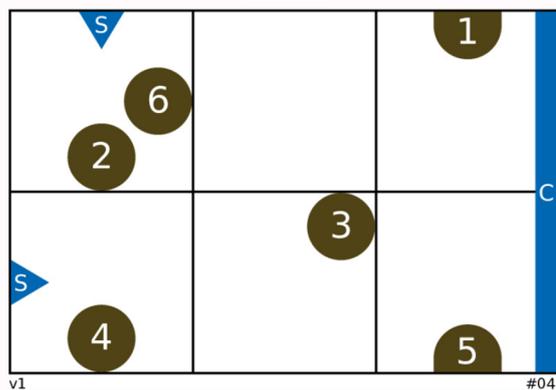
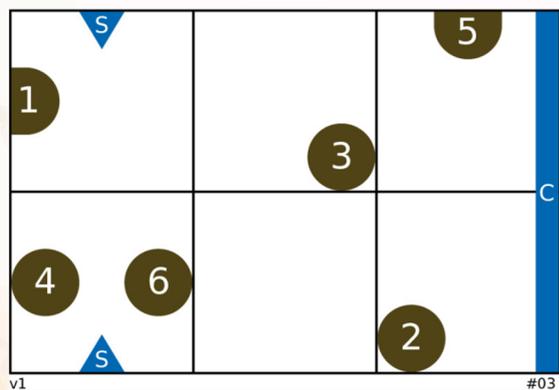
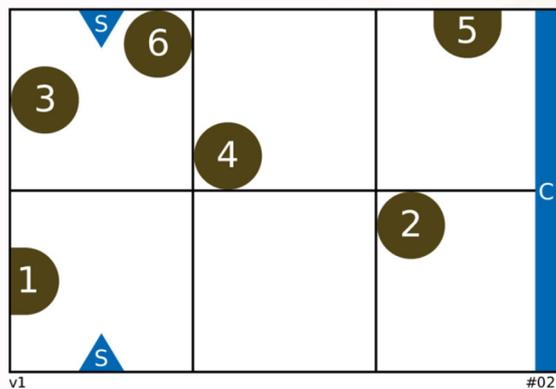
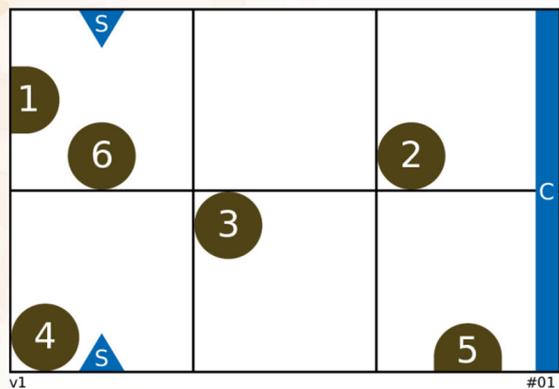
Cuando un número en la carta toca un borde, quiere decir que se debe colocar en el cuadrante en el que está, tocando el borde del cuadrante a cualquier altura.

Por contra, cuando un número en la carta toca dos bordes y está en la esquina de uno de los cuadrantes, la elección es más limitada. Se puede girar la pieza pero en todo momento debe tocar ambos lados del cuadrante.

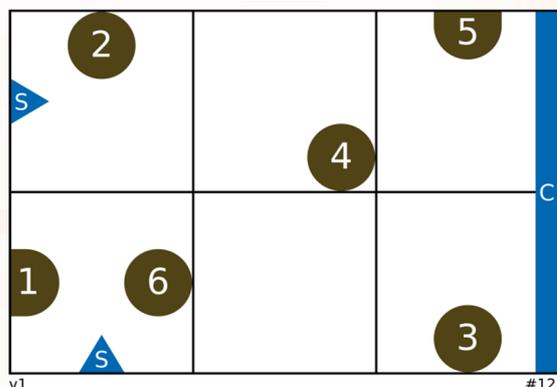
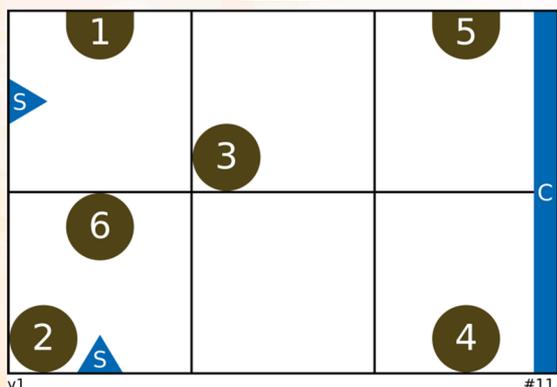
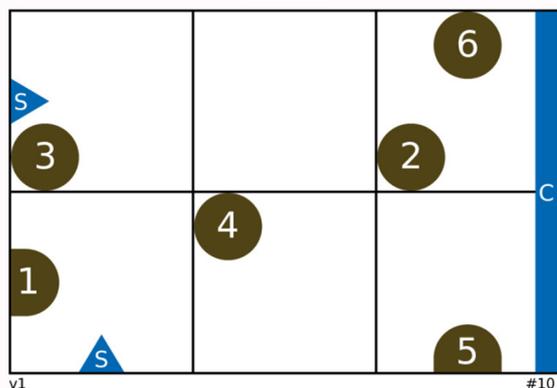
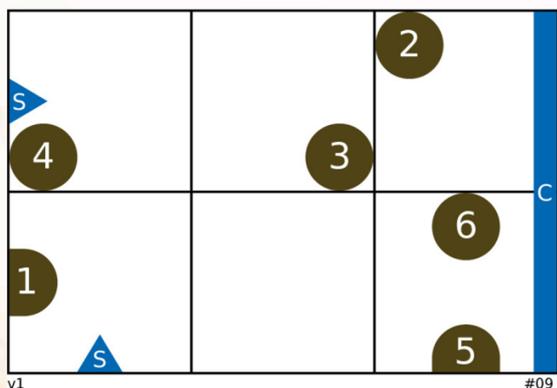
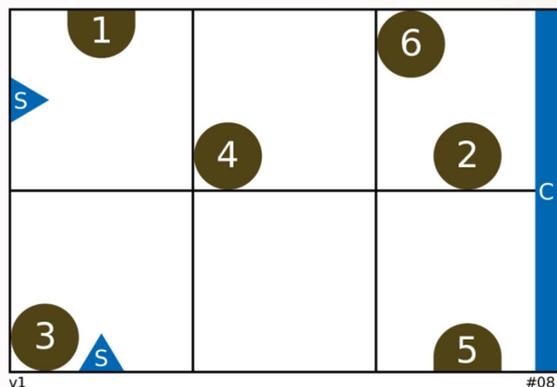
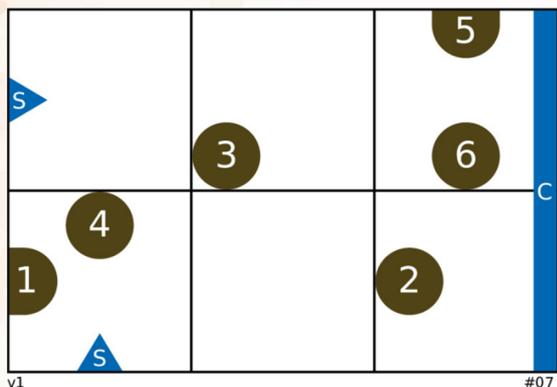
La Costa (Línea Azul C) y el Arroyo (Flechas Azules S) no pueden estar al mismo tiempo en juego.

El Arroyo debe entrar y salir por las flechas indicadas, sin pasar por otros cuadrantes, pero cualquier recorrido sirve, y puede tocar o pasar por encima de Bosque o Pantano.

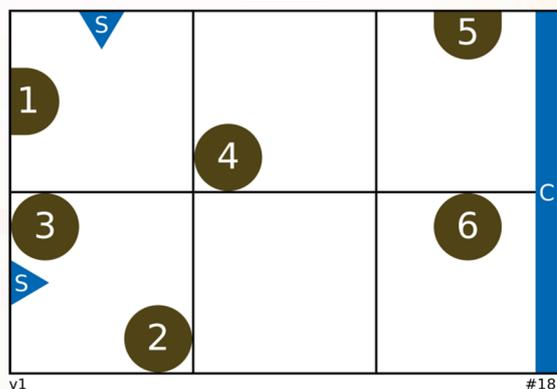
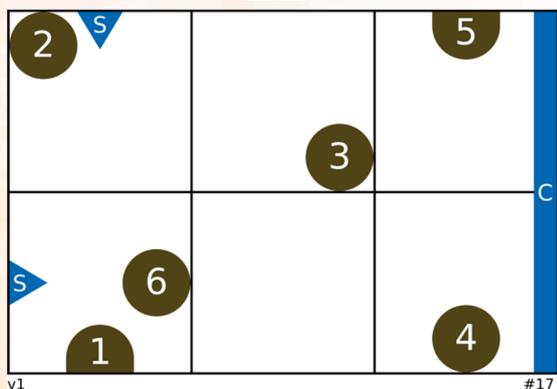
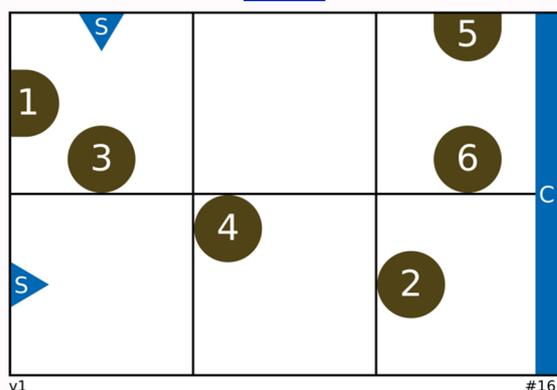
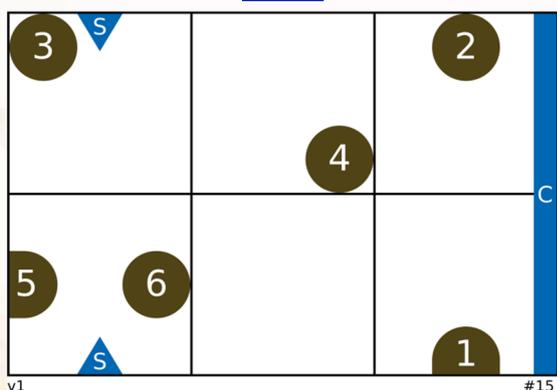
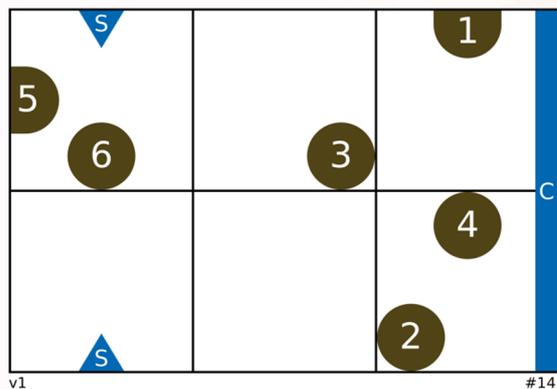
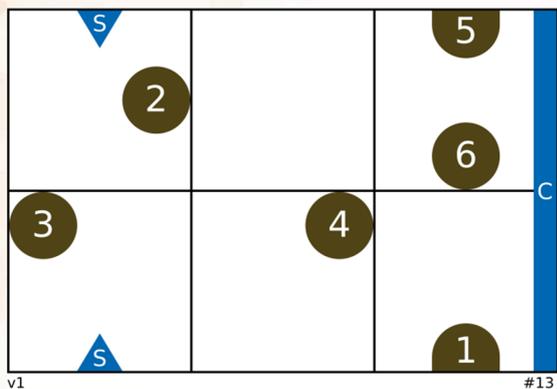
# Cartas de Terreno



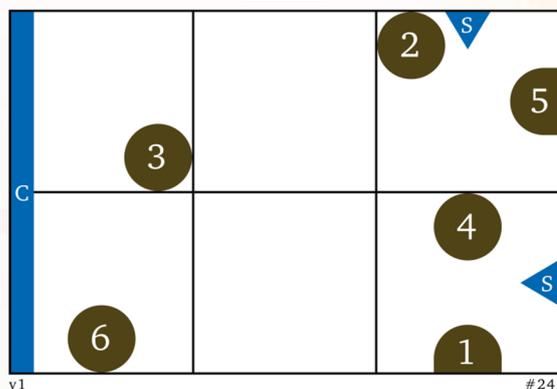
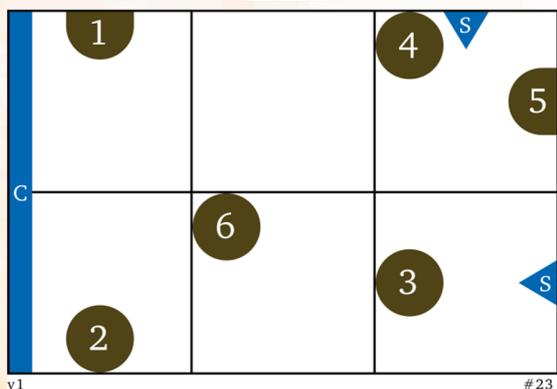
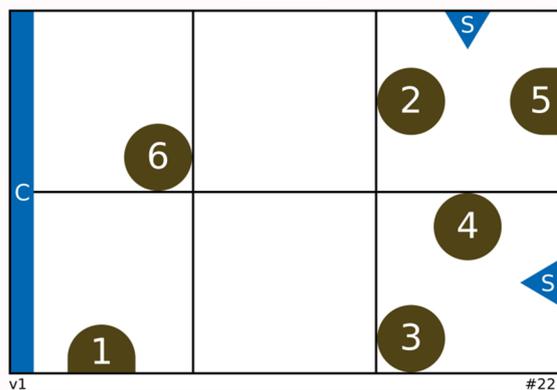
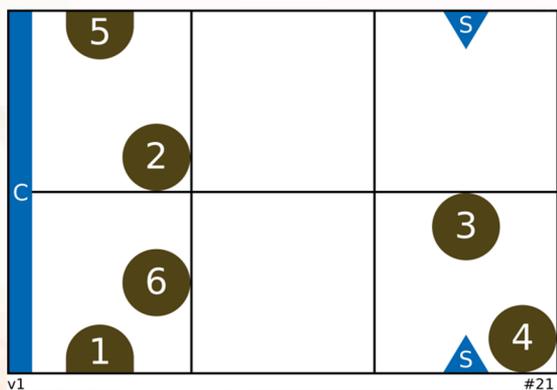
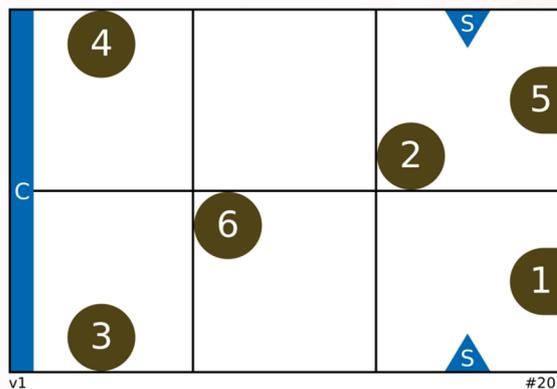
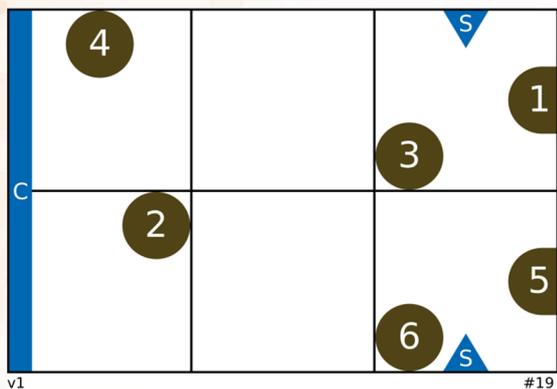
# Cartas de Terreno



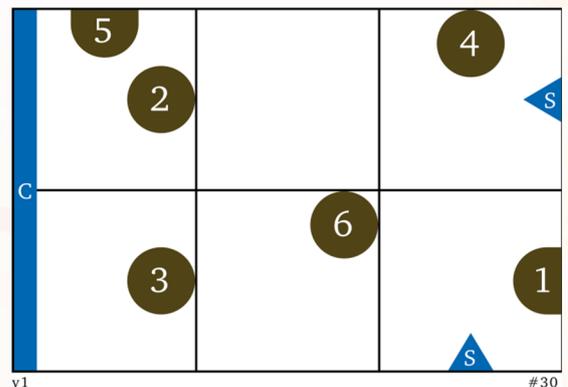
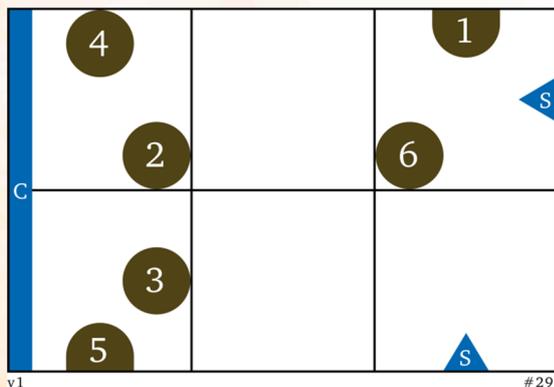
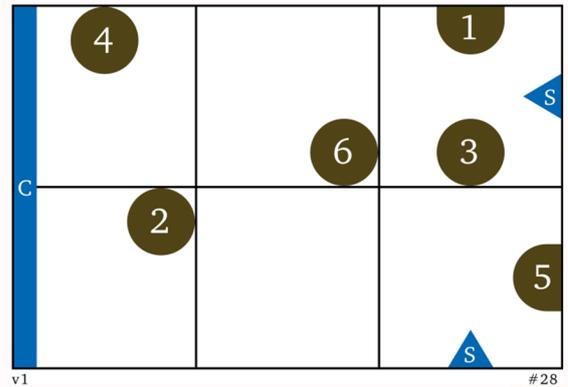
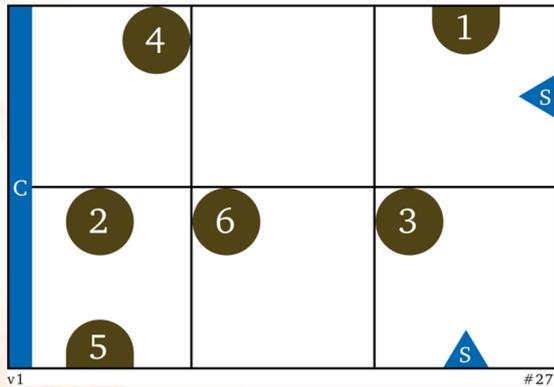
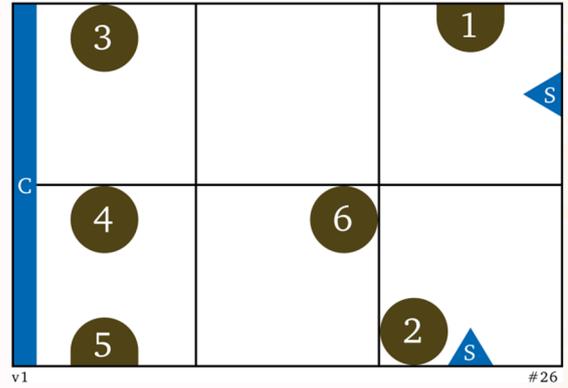
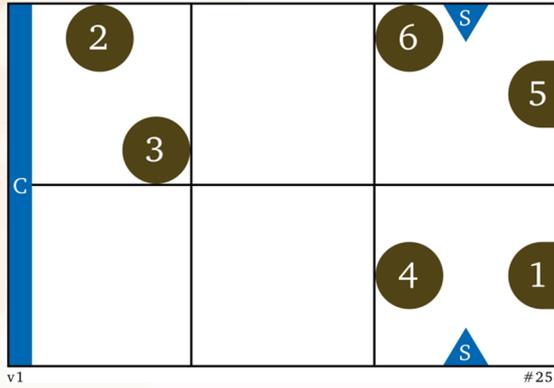
# Cartas de Terreno



# Cartas de Terreno



# Cartas de Terreno



# Cartas de Terreno

