



YO TE DIRÉ...



Versión 1.6

G. Peinador.

(1.0) INTRODUCCIÓN

En los últimos tiempos has surgido varios reglamentos de figuras de “escaramuza” con nuevos sistemas de juego que han revolucionado el mundo del wargame. En ese sentido hay que destacar a Studio Tomahawk. Su fantástica serie de reglamentos (SAGA, CONGO...) nos han aportado muchas horas de diversión. En nuestra asociación (AMS, Asociación Madrileña de Simulación) siempre se nos planteó jugar el periodo colonial español en torno al 98. El problema era que no encontrábamos un reglamento que nos convenciese para jugar ese periodo. Fue entonces cuando nos planteamos la posibilidad de diseñar uno propio con las ideas y experiencia que habíamos adquirido jugando a todos estos nuevos reglamentos. Así es como surgió el proyecto de “Yo te diré”.

La idea era poder representar pequeñas acciones, con no más de 60/80 figuras por bando y unas dos o tres horas de duración, que pudiéramos recrear de forma ágil y divertida.

Con el reglamento no pretendemos hacer un tratado de historia o un estudio exhaustivo de unidades y armamento. Se trata de hacer un reglamento divertido y ameno que nos permita recrear el periodo y los múltiples enfrentamientos a pequeña escala que se dan en estos conflictos. Aunque en el reglamento hemos incluido unos cuantos escenarios animamos a los jugadores a que diseñen sus propios tipos de enfrentamientos, ya que podemos recrear multitud de situaciones y supuestos.

Con este reglamento no sólo representamos la guerra de Cuba y Filipinas en 1898. También está ideado para representar la Guerra Filipino-Estadounidense de 1899 a 1902, la Guerra de los Diez Años (1868-1878) y la Guerra Chiquita de 1879 a 1880 y la Guerra del 95 que ya conecta en una revuelta continua hasta la intervención Norteamericana.

El título del reglamento nos surgió inmediatamente al plantearnos hacer el reglamento. Soy consciente de que no es coetánea del periodo. Es de 1945 y se popularizó con la película “los últimos de Filipinas” del mismo año.

Gracias por jugar y probar este reglamento.

(2.0) MATERIAL DE JUEGO

Para poder jugar a *Yo te diré...* se necesitan una serie de elementos y material mínimo para poder empezar una partida. Igual que en otros wargames con figuras necesitaremos de cintas métricas o reglas MDF de las utilizadas en el reglamento de figuras SAGA (muy comunes y fáciles de encontrar), algunos dados (de 6, 8 y 10 caras) y por supuesto un mínimo de figuras para poder realizar el enfrentamiento.

Recomendamos que las figuras vayan en bases individuales (redondas de 2,5cms de diámetro), pero no afectará significativamente al juego que vayan en otro tipo de peanas mientras los dos jugadores tengan las mismas.

También necesitaremos una mesa de juego. 180 x 120 centímetros sería el tamaño ideal. Como las acciones que vamos a representar en este periodo se sucedieron en un entorno muy concreto (Cuba y Filipinas) necesitaremos una buena cantidad de escenografía (árboles, maleza, ríos, casas...) para representar lo mejor posible las condiciones del combate.

Son indispensables dos barajas de cartas. Una para cada bando. A ser posibles iguales (baraja francesa).

También necesitaremos un juego de reglas de MDF (madera cortada por láser). Estas reglas son muy fáciles de adquirir, ya que actualmente son varios los reglamentos que las utilizan. Estas tendrán las siguientes medidas:

Muy corto (MC) 5 cms

Corto (C) 10 cms

Medio (M) 15 cms

Largo (L) 30 cms

A lo largo de este reglamento nos referiremos a distancias y medidas en base a estas reglas. Obviamente si alguien no tiene este juego de reglas podrá usar una cinta métrica.

(3.0) ORGANIZANDO TÚ FUERZA

En este juego debido a la escala que queremos representar, normalmente, no utilizaremos mas de 80 figuras por bando. A esta fuerza la denominaremos compañía. Las distintas unidades que componen esta compañía son pelotones y secciones en los ejércitos regulares, o grupos indeterminados que hemos equiparado a las unidades de países con fuerzas regulares por jugabilidad. Genéricamente nos referiremos a ellas como “unidades”. Estas unidades pueden estar compuestas entre 4 y 12 figuras (16 si llevan añadida la sección de mando). El número vendrá determinado por la naturaleza de esa unidad, así como por su nacionalidad. Cada nacionalidad dispone de una lista de ejército en la que se detalla la cantidad de unidades que puede poseer y de los distintos tipos de tropa con que podemos contar para formar nuestra compañía.

Cada tipo de tropa viene acompañada de un cuadro como el que encontramos a continuación. En él, encontramos las características de ese tipo de tropa.

Lo primero que nos encontramos es el mínimo/máximo de unidades que podemos tener de ese tipo de tropa.

EJ: (0-4)

La *moral* de la unidad viene indicada por un número. Cuanto mas alto, mejor será la moral de la unidad.

El *número de figuras* nos indica la cantidad de figuras que tiene la unidad.

El *Fuego* nos indica el tipo de dado que tira cada figura de la unidad cuando dispara.

La *Melé* nos indica el tipo de dado que tira cada figura de la unidad cuando combate en melé (cuerpo a cuerpo).

Los *puntos* son el coste de la unidad.

El último apartado se reserva para las especificaciones de la unidad, como el armamento que llevan, como es el tipo de unidad para la mano de cartas o las posibles opciones y reglas especiales de la unidad.

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	Rifles.
Pelotón de infantería veterana	0-4	9	1 cabo 5 sold.	d8	d8	15	Mano de cartas: veterano Opción: Mauser

(3.1) Cohesión de las escuadras: las figuras que pertenecen a una misma unidad deben permanecer en todo momento a no mas de MC de otra figura de la misma escuadra. Al terminar el movimiento o al retirar bajas de la escuadra.

(4.0) EL TURNO DE JUEGO

Cada bando debe disponer de una baraja de cartas (ha de ser francesa). De la baraja se deben retirar los Ases, y las cartas numeradas como 2, 9, 10, J, Q y K. Se barajan por separado. Esto formará el mazo de juego. Uno para cada jugador. Los ases tendrán un valor numérico de 1. Los eventos aleatorios o distintas situaciones del juego pueden requerirnos a introducir alguna de estas cartas retiradas en el mazo de los jugadores.

Lo primero del turno que deben hacer los jugadores es preparar su mano de cartas. Cada jugador roba 3, 4 o 5 cartas. Esta será su mano del turno. Si en algún turno no quedaran cartas en el mazo suficientes para una nueva mano, se cogen las que queden y con las ya utilizadas se barajan formando un nuevo mazo. Cogemos las cartas que hagan falta para completar la mano (3, 4 o 5 cartas).

A continuación cada jugador escoge una de las cartas sin mostrársela a su oponente. Los dos la revelan simultáneamente. El jugador que saque el número más alto será el que tenga la iniciativa y pueda llevar a cabo acciones. El jugar una carta y actuar con ella es lo que denominaremos un impulso.

Cada turno constará como máximo de 6 impulsos, un por cada jugador de forma alternada. Primero jugará el jugador con la iniciativa y a continuación el jugador que la perdió. La **iniciativa** la tendrá el jugador que saque el número mas alto de carta.

El número que tiene la carta será lo que denominemos **puntos de acción (PA)**. Las acciones que puede llevar a cabo un jugador con sus unidades tienen un coste en PA, que serán como máximo el valor numérico que ha

salido en la carta. Cuando ya no le queden más PA o no quiera gastarlos, el jugador que perdió la iniciativa lleva a cabo sus acciones gastando los PA de la carta que él sacó.

En un turno cada jugador podrá jugar un máximo de **3 cartas**. Pero el número de cartas que podrá coger del mazo dependerá de la mayoría de unidades que tenga en su compañía. 3 es el número básico de cartas que coge. 4 si la mayoría de unidades que componen la compañía están marcadas como regulares y veteranas. Y 5 si la mayoría de unidades que componen la compañía están indicadas como veteranas. Esto se comprueba al inicio de cada turno. Unidades desmoralizadas y eliminadas no son contabilizadas para el cálculo.

Al comienzo de un turno, cada jugador debe comprobar si tiene **un tercio de unidades eliminadas o desmoralizadas** de su compañía, si esto es así debe añadir al mazo de juego las cartas con número 2 para el siguiente turno. Coge las cartas usadas, las que aun no se han usado, añade los 2 y baraja el nuevo mazo formado.

Cuando la mano de un jugador es de mas de 3 cartas él decide en cada impulso que carta juega. Una vez jugadas las tres cartas del turno en los tres impulsos de jugador que lo componen, las cartas sobrantes deben depositarse en el mazo de descartes.

En caso de que los dos jugadores saquen la carta con el mismo número se resolverá con una tirada de dado quién es el que tiene la iniciativa. El que saque el número mas alto será quién tenga la iniciativa. Adicionalmente se activa un **evento aleatorio** (ver eventos aleatorios). Si además de sacar el mismo número son las dos cartas del mismo palo puede ocurrir un cambio en el tiempo atmosférico.

(5.0) ACCIONES

Durante un impulso una unidad puede ser activada mas de una vez,.Incluso alguna de las acciones puede ser repetida en mas de una ocasión por la unidad según se especifica en la descripción de las acciones. Esto es, una unidad podría ser activada para mover, disparar y colocarse en oportunidad si los PA fuesen suficientes para asumir los costes de esas acciones. Siempre deben hacerse de forma secuencial. Se declara la acción, se resuelve y a continuación se declara otra acción (bien con esa unidad o con otra) y se resuelve. Cada acción que hace una unidad después de la primera añade un punto de estrés a la unidad (ver estrés). Todas las acciones que se quieran hacer con una misma unidad deben hacerse seguidas, en el momento que se active otra unidad ya no se podrá volver a activar la unidad anterior.

Siempre que una unidad sea requerida a lanzar la mitad de sus dados de ataque en fuego o melé se redondea hacia arriba. Si varias veces se requiere que se divida a la mitad es acumulativo y secuencial.

EJ: una unidad de 10 figuras dispara a una unidad objetivo desde un edificio. Por tanto dispararía con 5 dados. Si además hay tormenta sería nuevamente a la mitad, 3 dados. Si la unidad además está acobardada nuevamente se dividiría por la mitad, 2 dados.

(5.1) Movimiento:

El coste de la acción es de **un PA**. **+1 PA** extra si el movimiento termina en contacto con una unidad enemiga (esto será denominado “carga” y será explicado en el apartado de melé).

Esta activación la puede hacer una unidad **tres** veces durante el impulso.

Es la distancia máxima que una figura puede moverse cuando es activada la unidad a la que pertenece.

El terreno u otras circunstancias nos puede reducir la capacidad de movimiento un nivel. De M a C. De C a MC. Las reducciones son acumulativas.

Después de todas las reducciones una unidad siempre tiene un movimiento mínimo de MC.

El movimiento que puede hacer cada figura de la unidad es:

Infantería M

Artillería C/M (Ver artillería)

Caballería L

Al finalizar el movimiento debe ser respetada la distancia de cohesión de las figuras que componen las escuadras.

Ver **activación especial de movimiento en caminos.**

Como llevar a cabo el movimiento:

Escoge una figura de la unidad que quieres activar. Coloca pegado a su peana la regla de movimiento que corresponda. A continuación mueve la figura a lo largo de la regla de movimiento. No estás obligado a hacer el recorrido completo de la regla. Puedes poner la peana de la figura tocando con el final de la regla.

Una vez que has movido la primera figura de la unidad coloca el resto de figuras de la unidad dentro de la distancia de cohesión y nunca a más de M de la primera figura colocada. Además no se podrá superar la línea perpendicular al movimiento generada por primera figura y la dirección del movimiento. Las figuras de una unidad no podrán entrar en un tipo de terreno determinado si no se paga la penalización. El movimiento de la figura elegida, y el resto de figuras cuando se colocan al final del movimiento no pueden pasar o terminar a menos de MC de una figura enemiga (o trinchera, edificio o seto/muro que se encuentre ocupada por la unidad enemiga) a menos que se haga una carga. En cuyo caso al menos la figura elegida debe terminar en contacto con una figura de la unidad objetivo de la carga (o trinchera, edificio o seto/muro que se encuentre ocupada por la unidad enemiga).

Movimiento de la caballería:

Las unidades montadas tienen un movimiento de L. Cuando mueven pueden hacerlo sustituyendo la regla L por las reglas M. Cuando utilices este tipo de movimiento coloca una a continuación de la otra. Pero la segunda girándola hacia cualquier otra dirección distinta a la marcada por la primera. La figura elegida debe moverse todo el camino a lo largo de la primera regla y luego moverse a lo largo de la segunda. Esta segunda parte del movimiento puede terminar en cualquier punto de la regla. Cuando hacen una carga su movimiento debe ser con la regla L, no permitiéndoseles la flexibilidad de maniobra que en el movimiento normal.

Terreno y movimiento:

Los distintos tipos de terreno que nos encontramos en el campo de batalla afectan el movimiento de las unidades.

Los terrenos los vamos a catalogar en cinco tipos: claro, difícil, muy difícil, impenetrable y obstáculos lineales. Los elementos del terreno deben estar bien delimitados y el perímetro debe ser identificado claramente.

Claro: es la zona que no está cubierta por ningún tipo de escenografía. Las carreteras, puentes y colinas suaves son considerados terreno claro. No afecta de ninguna forma al movimiento de las unidades.

Difícil: es la zona de terreno que afecta de forma moderada al movimiento de las unidades. Todas las unidades que atraviesan este tipo de terreno ven reducida un nivel su asignación de movimiento. El área que ocupan estas zonas depende de la escenografía que dispongas. No tienen un tamaño determinado. La penalización al movimiento se aplica a la unidad que en cualquier momento de su movimiento entrase total o parcialmente en un área de terreno difícil. Podemos identificar como zonas difíciles bosques, jungla, colinas rocosas, sembrados, maleza y vados.

Muy difícil: es la zona de terreno que afecta de forma severa al movimiento de las unidades. Todas las unidades que atraviesan este tipo de terreno ven reducida dos niveles su asignación de movimiento. El área que ocupan estas zonas depende de la escenografía que dispongas. No tienen un tamaño determinado. La penalización al movimiento se aplica a la unidad que en cualquier momento de su movimiento entrase total o parcialmente en un área de terreno difícil. Podemos identificar como zonas muy difíciles jungla densa, manglares, pantanos. Las zonas de terreno *muy difíciles* son **impenetrables** para la artillería y la caballería.

Impenetrable: son zonas de terreno por los que las unidades no pueden pasar a través de ellos. Lagos, pantanos profundos, ríos profundos...

Obstáculos lineales: está representado por distintos tipos de vallado, setos o pequeños arroyos que no tenga más de 5cms de ancho. La unidad debe comenzar el movimiento adyacente al obstáculo. Adicionalmente la caballería y la artillería perderán la mitad de su movimiento.

Algunos elementos de escenografía que podemos encontrar en la mesa de juego requieren un apartado especial, ya que no se pueden englobar dentro de las generalidades de los otros terrenos. Estas son las edificaciones, construcciones y los ríos.

Edificios: Cada edificio que pongamos en el área de juego representa una sola casa. Pueden ser desde chozas a edificios de mampostería que darán distinta protección a las unidades (Ver disparo y melé). Pero en lo referente al movimiento serán tratadas de la misma forma. Para poder entrar en una edificación una unidad debe estar a C. Esto quiere decir que todas las figuras de la unidad deben estar a C de la edificación para poder entrar. Sólo la infantería o caballería desmontada pueden entrar dentro de edificios. Los edificios los catalogaremos como pequeños y grandes. En un edificio pequeño caben un máximo de 8 figuras. En un edificio grande caben un máximo de 16 figuras.

Una unidad no puede entrar en un edificio si todas sus figuras no están a C de alguna parte del edificio, si hay unidades enemigas dentro o si supera la capacidad de figuras que puede haber dentro del edificio.

Construcciones: podemos encontrarnos con diferentes tipos de construcciones en el campo de batalla que los ejércitos utilizan para proteger a sus unidades y penalizar la evolución de sus enemigos.

Blocaos: son pequeños fortines. Se trata como un edificio para el movimiento y con una capacidad de 10 figuras.

Trincheras: Para atravesarlos son considerados obstáculos lineales. Para entrar en ellas son tratadas como entrar en un edificio. Darán cobertura siempre a una unidad, sin importar el tamaño. Dos unidades si son de 6 o menos figuras.

Alambradas: Son tratadas como un obstáculo lineal para atravesarlas. Pero el siguiente movimiento que puede hacer la unidad es de MC.

Ríos: Los ríos, a no ser que el escenario o los jugadores indiquen lo contrario, son impasables. Sólo podrán atravesarse a través de puentes o vados. Los vados de estos ríos impasables se consideran terreno *difícil*.

(5.2) Cuerpo a tierra:

El coste de la acción es de **un** PA

La unidad activada mueve un nivel menos de lo permitido. Sólo lo pueden hacer unidades a pie (no artillería). Cuando termina de mover es marcada como “cuerpo a tierra”.

Puede hacerlo **3** veces por turno (como el movimiento). Esta acción es compatible con el movimiento y el disparo, por tanto cuenta dentro del límite de tres veces que se puede mover y/o disparar. Se pueden hacer entre movimiento o cuerpo a tierra un máximo de tres acciones durante el impulso.

Una unidad “cuerpo a tierra” divide sus dados de fuego y de cuerpo a cuerpo (si es contactada por el enemigo) a la mitad.

Una unidad “cuerpo a tierra” en terreno claro lanza dados de defensa como en cobertura ligera (d8). Si está en cobertura ligera lanza dados de defensa como en cobertura media (d10). Si ya está en cobertura media o pesada no tiene efecto.

Pierde el status de “cuerpo a tierra” si mueve normal, está desmoralizada, después de participar en una melé o hace la orden de hostigar (**Excepción:** si está *acobardada*).

(5.3) Disparar:

El coste de la acción es de **dos** PA.

Esta acción la puede hacer una unidad **una** vez durante el impulso.

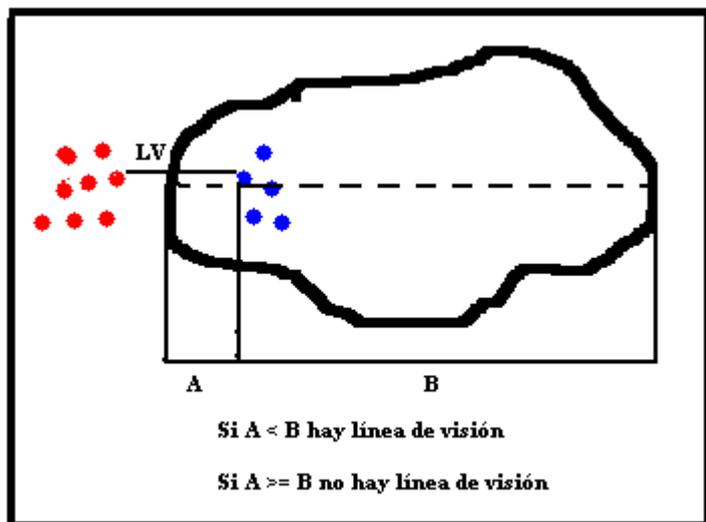
Para poder disparar una unidad debe estar equipada con armas de disparo. Además deberá tener *línea de visión (LV)* hasta su objetivo. Su eficacia y alcance dependerá de su entrenamiento, del tipo de arma que posea y de la cobertura en la que se encuentre el objetivo.

Línea de visión (LV): para que una unidad pueda disparar a otra debe tener una LV. La LV se comprueba por cada miniatura. La miniatura de la unidad que no tenga LV no puede disparar. Algunos elementos de escenografía, por su altura, impiden que pueda disparar a través de ellos. Otros sin llegar a obstruir la LV pueden causar un impedimento suficiente como para que el objetivo se beneficie de cierta cobertura. Todos los elementos de escenografía catalogados como de perfil **alto** bloquean la LV como se describe mas abajo.

Los elementos de escenografía catalogados como de perfil **bajo** no obstruyen la LV. Eso si, cualquier LV para disparo que lo atravesase total o parcialmente hará que el objetivo sea considerado como en **cobertura ligera**. A no ser que pueda beneficiarse de un tipo de cobertura mejor, en ese caso se ignorará.

Una línea de visión queda bloqueada entre dos puntos si ocurre cualquiera de los siguientes casos:

- 1.- Hay una unidad entre los dos puntos. (No figuras de la misma unidad).
- 2.- Entre las dos unidades hay un muro, seto, parapeto... y ninguna de las dos unidades se encuentra adyacente al obstáculo. A no ser que una de ellas esté en una colina.
- 3.- Hay mas de M de bosque/jungla entre los dos puntos. O que lo atraviese totalmente.
- 4.- Hay mas de C de bambú/manglar entre los dos puntos. O que lo atraviese totalmente.
- 5.- Entre los dos puntos que se encuentran a la misma altura hay casas, colinas o cualquier elemento en el que ninguna de las figuras esté dentro sin importar la superficie que ocupe. Esto es, si un bosque en un sector tuviera menos de M, pero los dos puntos desde los que se comprueba la LV están fuera del bosque por el que atraviesa esa LV, esta estaría obstruida. (Si uno o dos de los puntos están dentro de bosque, jungla, bambú o manglar ver los casos 3 y 4).
- 6.- Si un punto se encuentra en una colina y entre medias hay cualquier obstáculo considerado alto. Por tanto muros, setos, parapetos, unidades y cualquier elemento no considerado alto no impide la LV.
- 7.- Las colinas tienen un tratamiento especial para las unidades que se encuentran en ellas. Una figura en una colina no tiene línea de visión si desde el punto que se traza la LV está más cerca de la línea de contorno opuesta del mismo nivel a la que atraviesa la LV.



Ejemplo: la unidad azul dispara a la unidad roja. La LV trazada desde cada figura debe cumplir con el requisito de la LV en colina. Como la distancia de A es menor que B la figura tiene LV y puede disparar. Esto se comprueba con cada figura. A continuación todas las figuras que cumplan con la LV pueden disparar.

En el apartado *Terreno* aclararemos y definiremos los distintos tipos de terreno que nos podemos encontrar y su influencia en el área de juego.

Cuando activamos una unidad para disparar se deben seguir los siguientes pasos:

Paso 1º: Determina el número de miniaturas de la unidad que puede disparar. La LV se traza figura a figura hasta una figura de la unidad enemiga a la que se dispara. La figura que no tenga LV no puede disparar.

Paso 2º: Determinar el alcance. Dependiendo del tipo de arma usada (especificado en las listas de ejército) la unidad tendrá un alcance determinado. El alcance se mide figura a figura. La figura que esté fuera de alcance no puede disparar. Si una unidad objetivo está dentro de una construcción (edificio, fortificación), el alcance se mide hasta el elemento de escenografía. La artillería y las ametralladoras son tratadas en un capítulo aparte

Los alcances de las armas son:

Arma	Alcance	Notas
Pistola	M	
Mosquete, armas obsoletas carabinas	L	Definiremos así a cualquier arma larga que no sea de los modelos modernos en vigor en esos momentos.
Rifles	L+M	Armas largas en vigor en esos momentos.
Cañones	Ilimitado	La metralla alcanza a L
Ametralladoras	2xL	

Paso 3º: Determinar dados de ataque. Cada figura de la unidad que dispara que se encuentra dentro del alcance indicado por su tipo de arma y con LV genera un dado de ataque. El tipo de dado generado dependerá de la calidad de fuego de la unidad que dispara según se marca en la lista de ejército.

Se lanzan los dados generados. Se obtiene un impacto con cada resultado de +5 (cinco o mas).

Paso 4º: Determinar dados de defensa. Cada impacto conseguido por la unidad atacante genera un dado de defensa para el defensor. Esto es la tirada básica de defensa. El tipo de cobertura nos dará tipo de dado que deberemos lanzar. Se anula un impacto con cada resultados de +5.

Para que una unidad se pueda beneficiar de la cobertura al menos la mitad de la unidad debe estar dentro de la zona que ofrece la cobertura.

Tipo de cobertura	Dados de defensa	Notas
Sin cobertura	d6	
Cobertura ligera	d8	
Cobertura media	d10	
Cobertura pesada	d10	Según el tipo de posición puede anular impactos automáticos.

Paso 5º: Retirada de pérdidas. Cada impacto no salvado causa una baja. Debe ser retirada una figura de la unidad.

Eliminación del oficial al mando:

Cada vez que la unidad que lleva añadida la sección de mando, o la misma sección de mando si va independiente, sufre bajas (figuras eliminadas) se debe llevar a cabo una tirada de 2d6. Si el resultado es de **13 o mas** una de las figuras eliminadas debe ser el oficial al mando de la compañía. Esto llevará una penalización al consiguiente chequeo de moral.

Si la sección de mando no está añadida a un pelotón **sólo** puede ser disparada si es la unidad mas cercana al que dispara o está a mas de M de cualquier unidad amiga.

Cada baja sufrida por la unidad en ese fuego da +1 a la tirada de dados.

Inmediatamente se llevará a cabo una tirada en la tabla de promoción. Designaremos una figura de la unidad para ser el nuevo jefe de la compañía. La tirada nos dará como resultado si el líder surgido mantiene el modificador a los chequeos de moral o este empeora.

Promoción a jefe de compañía	
2d6	Efecto
2 a 7	Se mantiene el modificador a los chequeos de moral (-2/-1)
8,9,10	El modificador a los chequeos de moral se reduce en uno (-1/0)
11,12	El modificador a los chequeos de moral se reduce a 0 .

Modificadores a la tirada de dado:

+3 Piratas moros

+2 Filipinos, cubanos.

+1 USA

0 Españoles.

Si el oficial al mando de la compañía muere debe añadir los 1 al mazo para el próximo turno. Coge las cartas usadas, las que aun no se han usado, añade los 1 y baraja el nuevo mazo formado.

(5.5) Hostigar:

El coste de la acción es de **un** PA.

Esta acción la puede hacer una unidad **una** vez durante el impulso.

El movimiento de la unidad se reduce en un nivel al permitido según las regla normales de movimiento.

EJ: una unidad de infantería mueve C por terreno difícil, si hace hostigar movería MC.

El fuego de la unidad reduce a la mitad del número de dados permitidos.

La unidad puede disparar/mover o mover/disparar.

La unidad no puede usar este movimiento para cargar.

(5.6) Reagrupar:

El coste de la acción es de **dos** PA.

Esta acción debe ser a primera que debe hacer una unidad activada durante el impulso.

Esta acción sólo se puede hacer **una** vez durante el impulso.

Esta acción no cuenta para determinar la estrés de la unidad.

EJ: una unidad de veteranos es activada para reagruparse pagando 2PA. A continuación paga 1PA para mover. Luego paga otros dos PA y dispara. Inmediatamente a la unidad se le marca con un punto de estrés. Si esta fuese su última acción la unidad quedaría así marcada. Si aun le quedasen PA por gastar, podría gastar un PA adicional y volver a mover. Inmediatamente sería marcada la unidad con un segundo punto de estrés.

Según veremos en el apartado de *Moral* una unidad puede encontrarse: normal, acobardada y desmoralizada. Adicionalmente puede estar marcada con varios marcadores de estrés.

Todas estas situaciones afectan a la unidad negativamente en sus capacidades de combate.

Para volver a tener a la unidad con sus capacidades completas debemos hacer una acción de reagrupar.

Cuando llevemos a cabo la acción de reagrupar lanzaremos 2d6, sumando los resultados. Si el resultado es igual o menor a la moral de la unidad recuperaremos, dependiendo de ese resultado, las facultades combativas de la unidad.

Resultado de 2d6	Efecto
Igual a la moral	Recupera un nivel de moral. De desmoralizada a acobardada. De acobardada a normal.
Menor a la moral	Recupera un nivel de moral. Por cada punto por debajo de su moral retira un marcador de estrés.
Resultado 12 o +	La unidad se desbanda y es retirada del campo de batalla.
Resultado 2 o -	Recupera un nivel de moral. Por cada punto por debajo de su moral retira un marcador de estrés. Adicionalmente recuperas una figura eliminada de la unidad. Nunca puede llegar a igualar su fuerza original. Siempre se quedará una figura por debajo.

La unidad que falla el chequeo de moral en una acción de reagrupar no sufre ninguna penalización. Simplemente no mejora su estado de moral ni elimina puntos de fatiga.

La unidad que hace un chequeo de moral para reagrupar y falla se ve beneficiada de un modificador de **-1** en el siguiente chequeo de reagrupar que haga (es marcada con una ficha a modo de recordatorio). Este modificador no es acumulable con más intentos de reagrupar que sean fallidos. Una vez que un chequeo de reagrupar tiene éxito se pierde este modificador. Para poder aplicarse este modificador la unidad no puede hacer ninguna otra acción.

(5.7) Oportunidad:

El coste de la acción es de **dos** PA. Se coloca un marcador para indicar que la unidad se encuentra en oportunidad.

Es la última acción que puede hacer la unidad activada.

Esta acción permite a la unidad reaccionar con la unidad a una acción del contrario en su turno.

La unidad que dispara como fuego de oportunidad lo hace lanzando $\frac{1}{2}$ dados de fuego.

Acción del contrario	Reacción de la unidad en oportunidad
Movimiento	Según realiza la unidad enemiga el movimiento se la puede parar en cualquier momento y efectuar un disparo contra ella. Si es caballería la unidad que está en oportunidad y va a ser contactada puede contracargar o evadir si la unidad enemiga carga contra ella.
Disparo	Según ha sido declara como objetivo de un disparo la unidad en oportunidad puede efectuar una acción de disparo contra la unidad que le dispara antes de recibir el fuego. Si es caballería la unidad que está en oportunidad puede cargar a la unidad que le dispara pero sufre primero el fuego de la unidad en fase. La unidad que dispara en oportunidad sólo lanza la mitad de dados de los que pueda lanzar.

(5.8) Recargar:

El coste de esta acción es de **tres** PA (**cuatro** PA si está al 50%).

Sólo la artillería realiza esta acción.

Cada vez que dispara una unidad de artillería es señalada con un marcador de “disparada”. Quitar este marcador requiere una acción de *recargar*. Hasta que este marcador no es retirado la unidad de artillería no puede volver a disparar.

Esta acción puede hacerse **dos** veces durante la activación de la unidad en el impulso.

Aunque una unidad de ametralladoras no necesite recargar deberá hacer esta acción para recuperar su estado de encasquillada (ver artillería y ametralladoras).

EJ: una unidad de artillería que hubiera disparado en un impulso/turno anterior y esté marcada como “disparada” podría, en un nuevo impulso ser recargada, disparar y volver a ser recargada. Quedaría lista para disparar en un impulso posterior.

(6.0) MELE

Una melé se produce cuando una unidad activada con una acción de movimiento entra en contacto con una unidad enemiga. Esto se debe declarar en el momento de activarla y declarar que se “**carga**” contra la unidad enemiga y pagar el PA **extra** por entrar en contacto con el enemigo..

Para entablar una melé al menos una figura de la unidad activada debe terminar en contacto base con base con una miniatura de la unidad enemiga.

No se puede entablar combate con varias unidades enemigas. La única excepción es cuando contactas con una construcción (edificio) en la que hay mas de una unidad. En este caso el defensor elige que unidad es la que defiende contra el ataque.

Cuando declares una carga cada figura debe buscar terminar su movimiento en contacto base con base con una figura de la unidad enemiga dentro de su capacidad de movimiento y por el camino mas corto. En el caso de la melé **todas** las figuras de la unidad combaten.

Para poder cargar una unidad debe estar con moral normal. Una unidad desmoralizada no puede hacer una carga.

Cuando entablamos una melé debemos seguir los siguientes pasos:

Paso 1º: si la unidad que carga es objeto de disparo por parte de una (o varias) unidad en *oportunidad* y sufre bajas (retirada de figuras eliminadas) debe pasar un chequeo de *Moral*. Si lo pasa continua con la carga. Si no lo “pasa” la unidad perderá un nivel de moral pero sigue con la carga. Una unidad acobardada que no pasa el chequeo de moral y pasa a desmoralizada interrumpe la carga y hace el movimiento normal de retirada descrito en las reglas de moral.

Si la unidad que carga es objeto de una contracarga por parte de una unidad de caballería en *oportunidad* se encuentran a mitad de camino siguiendo con el paso 2º.

Si la unidad de caballería en *oportunidad* reacciona a un movimiento de una unidad con una carga esta unidad pasa a ser la atacante, aunque a todos los efectos es el impulso de la unidad que originó la reacción.

Paso 2ª: ambos jugadores determinan el número de dados de ataque. El tipo de dado generado dependerá del tipo de unidad según se indica en las listas de ejército.

Cada figura de la unidad genera un dado de ataque.

Se lanzan los dados generados. Se obtiene un impacto con cada resultado de +5 (cinco o mas).

Paso 3º: Determinar dados de defensa. Cada impacto conseguido por las unidades en su ataque genera un dado de defensa para la unidad. Esto es la tirada básica de defensa. Según el tipo de cobertura que ocupa la unidad defensora lanzará un determinado dado. Se anula un impacto con cada resultados de +5.

La unidad que carga siempre es considerada sin cobertura para el tipo de dados lanzados para la tirada de salvación.

Tipo de cobertura	Dados de defensa	Notas
Sin cobertura	d6	
Cobertura ligera	d8	
Cobertura media	d10	
Cobertura pesada	d10	Según el tipo de posición puede anular impactos automáticos.

Los impactos obtenidos en melé no salvados no retiran figuras. Se utilizan para ver el resultado de la melé.

Paso 4º: Determinar el resultado de la melé. Se resta al número mayor de impactos el menor. El bando que sufrió mas *impactos* es el perdedor. Dependiendo de la diferencia se aplica el resultado siguiente:

Diferencia de bajas	Efecto
0	Se realiza una nueva ronda de combate. Ningún bando cuenta con el beneficio de cobertura.
1	El perdedor se retira C y chequea moral.
2	El perdedor se retira M, pierde 1 figura y chequea moral.
3 o más	El perdedor se retira M, pierde 2 figuras y chequea moral.

Las unidades que participen en una melé añaden **un** punto de **estrés** cada una al terminar la melé. El resultado de la melé se soluciona en la secuencia en la que está escrito. Primero se retira C, luego pierde el

número de figuras indicado y a continuación chequea la moral. Este chequeo puede ocasionar un resultado que provoque otros efectos adicionales en la unidad que serán aplicados inmediatamente. Por último se le añade un punto de fatiga a cada unidad participante en la melé.

Las figuras eliminadas por el resultado de la melé no tienen tirada de salvación.

(7.0) MORAL

Definiremos como moral de la unidad una combinación de entrenamiento, veteranía, y convicción de los miembros de dicha unidad para la lucha.

Las unidades a lo largo de la partida son requeridas en algunos casos a probar su moral. En “yo te diré” definimos las unidades como: Veteranos, regulares y concriptos.

Estas categorías, que vendrán indicadas en las listas de ejército, nos servirán para saber de cuantas cartas se compondrá nuestra mano en cada turno.

La moral, propiamente dicha, que tendrán las unidades y que será la clave de la actuación de las mismas en el campo de batalla será asignada por un número: 10, 9, 8,7 y 6. Cuando sea requerida una prueba de moral para la unidad esta deberá lanzar 2d6 y sumar el resultado de los dos dados. Si este es menor o igual que la moral de la unidad el chequeo ha sido un éxito. La unidad no sufre ninguna penalización o se beneficia de ciertas acciones que serán explicadas en las reglas.

Los estados de moral de una unidad son. *Normal, acobardada y desmoralizada*

Todas las unidades al comenzar un escenario empiezan en estado normal a no ser que el escenario indique otra cosa.

Cuando chequear la moral:

1.- Cada vez que una unidad tenga que eliminar figuras por fuego enemigo. Deberá chequear cada vez que tenga bajas. En ese chequeo cada figura eliminada en ese disparo da un modificador de +1 a la tirada de dados.

2.- Según nos indique el resultado de la melé. Cada figura eliminada por el resultado de la melé da un modificador de +1 al chequeo de moral.

3.- Durante una acción de reagrupar una unidad debe hacer un chequeo de moral para mejorar su estado y para retirar puntos de fatiga como se explica en *Reagrupar*.

4.- Cuando el oficial al mando de la compañía ha sido eliminado todas las unidades a L de la figura del oficial deben hacer una prueba de moral inmediatamente con el modificador desfavorable de +2 y aplicaran las consecuencias inmediatamente.

Modificadores a la tirada de dados en los chequeos de moral:

+1 si la unidad está acobarda.

+2 si la unidad está desmoralizada.

-2 la unidad que lleva incorporada la sección de mando.

-1 la unidad está a L del mando (si va independiente), o a M del mando (si está añadido a otra unidad).

-1 la unidad que chequea está en cobertura ligera. **(Sólo para reagrupar).**

-2 la unidad que chequea está en cobertura media/pesada. **(Sólo para reagrupar)**

+X la estrés empleada por el contrario para modificar el chequeo de moral.

+Y las figuras eliminadas en el momento de la causa del chequeo **(disparos, melé, no en reagrupar).**

+2 el oficial al mando de la compañía ha sido eliminado **(en el momento de la eliminación).**

+2 si la unidad está al 50%.

+1 si ha recibido bajas por artillería o ametralladoras.

-1 La unidad que hace un chequeo de moral para reagrupar y falla se ve beneficiada de un modificador de -1 en el siguiente chequeo de reagrupar que haga

Una unidad con un estado de moral **normal** que falle un chequeo de moral por fuego o resultado de una melé pasa a estar **acobardada**.

Una unidad **acobardada** que falle un chequeo de moral por fuego o resultado de una melé pasa a estar **desmoralizada** e inmediatamente debe hacer un movimiento hacia su lado de la mesa de juego más cercano de L sin verse afectada por los costes del terreno (excepto terreno impasable). Este movimiento puede ser de hasta 45°. (*la intención de este movimiento de 45° es aguantar con la unidad en la mesa lo máximo posible antes de que sea eliminada por abandonarla*).

Una unidad **desmoralizada** que falle un chequeo de moral por fuego será eliminada del juego.

La unidad que falla el chequeo de moral en una acción de *reagrupar* no sufre ninguna penalización.

Simplemente no mejora su estado de moral ni elimina puntos de fatiga. (Excepción: resultado de 12 o +).

Efectos de los estados de moral en las unidades

Acobardada: Su movimiento se reduce un nivel. Los dados por fuego y por melé de la unidad se reducen a la mitad. No puede iniciar una melé.

La unidad *acobardada* se considera cuerpo a tierra. Para las tiradas de salvación.

Desmoralizada: No mueve. No puede disparar. Si es contactada por una unidad enemiga en melé, es eliminada.

(8.0) ESTRÉS

Una unidad activada puede realizar varias acciones durante el impulso. Algunas acciones se pueden repetir varias veces durante el impulso como se explica en la descripción de los tipos de acciones.

Todas las acciones que se lleven a cabo después de la primera (excepción: *reagrupar*) generan a la unidad un punto de estrés. No hay límite al número de puntos de estrés que una unidad puede acumular.

Adicionalmente, cada unidad que participa en una melé añade **un** punto de estrés al finalizar la melé.

Cada unidad que en una acción de disparo tenga que eliminar más de una figura añade **un** punto de estrés a la unidad.

Cuando una unidad que es activada tiene puntos de estrés acumulados el jugador contrario puede “usar” esos puntos de estrés para penalizar a la unidad que quiere realizar la acción. Esto debe decidirse **antes** de que la unidad lleve a cabo la acción.

Esas penalizaciones tienen un coste en puntos de estrés que serán retirados de la unidad.

Tipo de activación de la unidad	Coste	Efecto
Movimiento/carga	1	La unidad reduce un nivel de movimiento (después de descontar efectos del terreno). <i>EJ: de M pasa a C</i> . Sólo se puede usar un estrés para reducir el movimiento. Una unidad que carga no puede ver reducido su movimiento por la estrés.
Disparo	1	La unidad que dispara elimina un acierto por cada punto de estrés que utilice el contrario.
Melé	1	La unidad elimina un acierto por cada punto de estrés que utiliza el contrario.
Reagrupar	1	Por cada punto de estrés la unidad sufre una penalización de +1 al chequeo de moral.
Chequeos de moral	1	Por cada punto de estrés la unidad sufre una penalización de +1 al chequeo de moral.
Hostigar	1	Cuando una unidad es activada el contrario anuncia si penaliza el movimiento o el disparo de esa unidad (como se ha descrito arriba), pero sólo una de las dos partes de la activación puede ser afectada (o el disparo o el movimiento).

(9.0) TERRENO Y CLIMA

En un juego de escaramuza como *yo te diré...* el terreno es un elemento esencial en el desarrollo de los enfrentamientos.

Aunque ya hemos desarrollado los efectos del terreno en los capítulos de movimiento y fuego, no viene mal una clarificación de los distintos tipos de terreno que nos podemos encontrar en las zonas en las que se producen los enfrentamientos que cubre este reglamento: Cuba y Filipinas.

Los distintos elementos de terreno vienen definidos por tres características: como afectan al movimiento, protección que dan al disparo y melé, y efecto en la línea de visión.

Terreno y movimiento:

El terreno puede reducir la velocidad de movimiento de las unidades. Según afecta el terreno al movimiento lo calificaremos como: claro, difícil, muy difícil, impassable y obstáculos lineales.

Los distintos elementos de escenografía también afectan al combate de las unidades dando una determinada protección a las unidades que se encuentran en ellos, tanto al defensor en un combate de melé como al defensor ante el fuego del enemigo. Pueden dar cobertura ligera, media o pesada.

En cuanto a la línea de visión los elementos pueden ser altos o bajos.

Los distintos tipos de terreno deben tener un perímetro bien definido. Que los jugadores tengan claro la superficie que ocupa para que cuando muevan con sus figuras esté claro si la zona es atravesada o no. Un tipo especial de terreno son los obstáculos lineales.

Los jugadores siempre pueden amoldarse a la escenografía de que dispongan.

Colinas: son fuertes desniveles del terreno. No se trata de montañas ni grandes elevaciones.

En su lado más largo no debe tener más de 30cms. Otros elementos pueden estar encima de ellas (arbustos, bosques, casas...). Una colina por sí misma no afecta al movimiento. Para la línea de visión se considera un elemento **alto**.

Bosque/jungla: No deben tener más de 30cms de diámetro. Son zonas de terreno **difícil** para el movimiento. Ofrecen **cobertura ligera** a los defensores que estén en ellas. Para la línea de visión se considera un elemento **alto**. Las unidades con la característica *pies ligeros* lo consideran **claro** para el movimiento.

Bambú/manglares: No deben tener más de 20cms de diámetro. Son zonas de terreno **muy difícil** para el movimiento. Ofrecen **cobertura media** a los defensores que estén en ellas. Para la línea de visión se considera un elemento **alto**. Las unidades con la característica *pies ligeros* lo consideran **difícil** para el movimiento.

Edificios: Se trata de chozas o pequeñas edificaciones de madera. Como describimos en el apartado de movimiento tienen un trato especial. Ofrecen **cobertura ligera** a los defensores que estén en ellas. Para la línea de visión se considera un elemento **alto**. Solamente la mitad de las figuras dentro de un edificio pueden disparar.

Edificios especiales: Se trata de alguna construcción especial como iglesias, ingenios u otras construcciones hechas de mampostería. Se tratan como el resto de los edificios pero ofrecen a sus ocupantes unas mejores condiciones para la defensa. Ofrecen **cobertura media** a los defensores que estén en ellas. Para la línea de visión se considera un elemento **alto**. Solamente la mitad de las figuras dentro de un edificio pueden disparar.

Zonas de cultivo: No deben tener más de 20cms de diámetro. Son zonas de terreno **difícil** para el movimiento. Ofrecen **cobertura ligera** a los defensores que estén en ellas. Para la línea de visión se considera un elemento **bajo**. Por tanto no obstruyen la LV. Eso sí, cualquier LV para disparo que lo atraviese total o parcialmente hará que el objetivo sea considerado como en **cobertura ligera**. A no ser que pueda beneficiarse de un tipo de cobertura mejor, en ese caso se ignorará.

Muros/setos/vallas: Son obstáculos **lineales**. No deben tener más de 15cms de largo. Ofrecen **cobertura ligera** a los defensores que están en ellas. Para beneficiarse de dicha cobertura al menos la mitad de las figuras deben poder reclamarla.

Maleza/rocoso: No deben tener más de 20cms de diámetro. Son zonas de terreno **difícil** para el movimiento. Ofrecen **cobertura ligera/media** a los defensores que estén en ellas. Para la línea de visión se considera un elemento **bajo**.

Trincheras: Para atravesarlos son considerados obstáculos lineales. Para entrar en ellas son tratadas como entrar en un edificio. Darán cobertura siempre a una unidad, sin importar el tamaño. Dos unidades si son de 6 o menos figuras. Ofrecen **cobertura media**.

Blocaos: Son pequeños fortines. Se trata como un edificio para el movimiento y la capacidad es de 10 figuras. Todas las figuras de un blocao pueden hacer fuego. Ofrecen **cobertura pesada** a las unidades dentro de ellos. Además la primera baja que hagan a la unidad que lo ocupa no se retira y es sustituida por un marcador de **estrés**.

Alambradas: Son tratadas como un obstáculo lineal para atravesarlas. Pero el siguiente movimiento que puede hacer la unidad es de MC. No ofrecen cobertura.

Caminos: las unidades que atraviesen cualquier tipo de terreno a través de un camino lo consideran terreno claro.

ESPECIAL: La unidad que hace íntegramente su movimiento por camino y en ningún momento se encuentra con unidades enemigas dentro de L de ese movimiento puede hacer **una activación de movimiento gratuita**. Esto es, si gastar PA y sin contar para el límite de tres activaciones de movimiento por impulso. Debe ser la primera activación del impulso. Pero **si** cuenta como activación para el propósito de acumular estrés.

Arroyos: son obstáculos **lineales**. En estas zonas es normal que sus riveras estén cubiertas de maleza. Si es así se consideran además obstáculo **bajo** y ofrecen **cobertura ligera** a los defensores que estén en ellas como si fueran cultivos. O si un enemigo los ataca en melé a través. Si no tienen la rivera con maleza no dan cobertura al fuego, pero sí a la melé.

Ríos: Los ríos, a no ser que el escenario o los jugadores indiquen lo contrario, son impasables. Sólo podrán atravesarse a través de puentes o vados. Los vados de estos ríos impasables se consideran terreno *difícil*.

Clima:

En “yo te diré..”. sólo hay dos tipos de condición climática: claro y tormenta.

Si en la fase de activación los dos jugadores sacan la misma carta (coinciden en número y palo) se puede producir un cambio de clima.

Lanza 1d6. Si el resultado es un 6 se produce un cambio de clima.

Si el tiempo es claro empieza una tormenta. Y si hay tormenta se despeja y queda claro. Esto puede ocurrir varias veces durante la partida, sin ningún tipo de limitación.

Los efectos de la tormenta entran inmediatamente en efecto.

El alcance de las armas de fuego se reduce a M.

Las unidades en terreno claro que sean objetivo de disparo se consideran en cobertura ligera para las tiradas de salvación de los impactos.

Las unidades mueven un nivel menos a su asignación de movimiento. *EJ: si la unidad mueve M pasa a mover C*. Esto es acumulativo con otras restricciones al movimiento. Pero ateniéndose a la regla de que una unidad siempre va a poder hacer un movimiento mínimo de MC.

Las distancias de mando del oficial pasan a ser de M y C (si está añadido a una unidad).

(10.0) APÉNDICE 1 (Artilería y ametralladoras)

Debido a la escala de los combates en “yo te diré...” la artillería y las ametralladoras son representadas de forma muy sencilla. Normalmente no mas de una pieza de artillería o ametralladora estarán presentes en la mesa de juego. Las distancias de fuego y movimiento no están a escala. Se trata de una abstracción para hacer del juego algo ágil y ameno. A continuación se detallan las reglas por las que se regirán las secciones de artillería y ametralladoras. No así la lankata (cañón casero utilizado por los filipinos, que tendrán detalladas sus propias reglas en la lista de ejército).

Para facilitar el juego recomiendo que la figura de la pieza de artillería o ametralladora esté en una peana y los artilleros en peanas individuales.

ARTILLERÍA

La artillería se puede encontrar en dos modos en el tablero: *enganchada* y *preparada*.

La diferencia de estas dos modalidades es que la artillería *enganchada* moverá mas rápido pero **no puede** disparar.

La activación de movimiento para la unidad de artillería es el mismo que el de cualquier otra unidad.

La artillería no puede contactar voluntariamente con una unidad enemiga ni iniciar un melé.

Cambiar el modo de la artillería cuesta **2PA**.

Esta acción la puede hacer una unidad **una** vez durante el impulso.

No puede entrar en terrenos catalogados como **muy difícil**.

Movimiento:

No contemplamos la utilización de tiros de artillería. Pero cuando aparece el modo enganchada representa una o dos mulas u otro animal de carga que ayuda a mover la pieza.

Enganchada: M

Preparada: C

Disparo:

La sección de artillería estará compuesta (normalmente) por una figura de cañón y cuatro artilleros.

Los cañones que vamos a representar en estos enfrentamientos son todos, aproximadamente, de unos calibres muy similares, por eso el efecto de su fuego es muy similar. En las listas de ejército puede haber variaciones que serán indicadas en las propias listas de cada nacionalidad. Las piezas las reflejamos con sólo dos alcances, uno ilimitado (por la escala del enfrentamiento) y otro solamente a L que representa la metralla.

Siempre que una sección de artillería dispara es marcada como “**disparada**”. Para volver a disparar debe hacer acción de **recargar**.

Disparo: **2d6 por figura de dotación** a alcance ilimitado*.

2d8 por figura de dotación hasta L

*Cuando disparas a mas de L la cobertura del blanco baja un nivel (de pesada a media, de media a ligera...). si disparas a menos de L tienes la opción de usar esta opción. Se dispararía con d6 en lugar de d8 pero se bajaría un nivel de cobertura a los defensores.

Moral:

La moral de la unidad viene indicada en las listas de ejército así como su entrenamiento para el número de cartas a escoger en la mano del turno.

En los chequeos de moral la unidad de artillería está exenta del modificador por unidad al 50%. En cambio el coste por recargar es de **4PA** en lugar de tres.

Melé:

Para entablar combate en melé con una unidad de artillería basta con contactar a una figura de dotación o con la peana de la pieza.

AMETRALLADORAS

La sección de ametralladoras estará compuesta por una figura de ametralladora y cuatro servidores. A diferencia de la artillería no tiene modos. Siempre se considera preparada.

Movimiento:

Una sección de ametralladoras mueve M.

Tiene las mismas penalizaciones al movimiento que la infantería.

Disparo:

El alcance de una ametralladora es 2L.

El fuego de una ametralladora es de **6d6**.

La sección de ametralladoras puede hacer **2** activaciones de disparo por turno.

Cada baja de la dotación da un modificador de **-1** al resultado de la tirada de dados.

Encasquillamiento: si la tirada de dados de fuego obtiene 2 o mas unos se encasquilla. El efecto de la tirada se aplica, se marca como disparada para indicar que se ha encasquillado y debe usar una activación de recargar como la artillería para poder disparar nuevamente.

(11.0) **APÉNDICE 2** (Eventos aleatorios)

Cuando los dos jugadores saquen una carta con el mismo número, deben mirar la tabla de eventos aleatorios genéricos, cruzando el número de la carta con el palo al que pertenece. El resultado es un evento que debe aplicarse inmediatamente.

Si el efecto del evento se contradice con las reglas en algún punto, prevalecerá lo que diga el evento a las reglas.

Si además de empatar con el mismo número, las cartas son del mismo palo se produce un evento especial. Cada jugador lanza 2d6 en la tabla correspondiente a su nacionalidad. El resultado es un evento que debe aplicarse inmediatamente.

Eventos aleatorios genéricos:

NUMERO DE CARTA	CORAZONES	DIAMANTES	PICAS	TRÉBOLES
1	ESPECIAL -2	ESPECIAL -2	ESPECIAL -2	ESPECIAL -2
2	ESPECIAL -1	ESPECIAL -1	ESPECIAL -1	ESPECIAL -1
3	PERDIDOS	NERVIOSISMO	NI UN PASO ATRÁS	DESCARGA CERRADA
4	PARALISIS	ORDENES CONFUSAS	RESISTENTES	ÁGILES
5	ESCASEZ DE MUNICION	MIEDO	PILLAJE	CANSANCIO
6	PILLAJE	CANSANCIO	ESCASEZ DE MUNICIÓN	MIEDO
7	RESISTENTES	AGILES	PARÁLISIS	ÓRDENES CONFUSAS
8	NI UN PASO ATRÁS	DESCARGA CERRADA	PERDIDOS	NERVIOSISMO
9	ESPECIAL +1	ESPECIAL +1	ESPECIAL +1	ESPECIAL +1
10	ESPECIAL +2	ESPECIAL +2	ESPECIAL +2	ESPECIAL +2

* ESPECIAL xx: Cada jugador hace una tirada en su tabla de evento especial con el modificador que se indica en la tabla

* PERDIDOS: El contrario marca una de tus unidades en BOSQUE/JUNGLA o MANGLAR/PANTANO, el coste para su próxima activación de movimiento se incrementa en un PA.

* NERVIOSISMO: El contrario elimina uno de tus marcadores de oportunidad.

* PARALISIS: La última de tus unidades activada no puede actuar hasta el siguiente impulso.

* ÓRDENES CONFUSAS: Los PA de la siguiente carta que juegas están reducidos a la mitad redondeados hacia abajo.

* ESCASEZ DE MUNICION: La última de tus unidades activada recibe un marcador de "munición escasa". Impactan con 6 o + en disparo para el resto del escenario.

* MIEDO: La última de tus unidades activada debe pasar un chequeo de moral. Se aplican los resultados de forma normal.

* PILLAJE: Elige una de tus unidades, no se podrá activar durante el resto del impulso. Al final del impulso descarta todos los marcadores de estrés y de munición escasa de esa unidad.

* CANSANCIO: La última de tus unidades activada recibe un punto de estrés.

* RESISTENTES: Una de tus unidades a tu elección elimina un punto de estrés.

* ÁGILES: Puedes hacer una orden de movimiento gratuita para una de tus unidades, esta unidad no contará como activada. No genera estrés.

* NI UN PASO ATRAS: Una de tus unidades a tu elección recupera un nivel de moral.

* DESCARGA CERRADA: Puedes hacer una orden de disparo gratuita para una de tus unidades, esta unidad no contará como activada (no genera estrés).

Eventos aleatorios especiales:

TABLA DE EVENTOS ESPECIALES			
TIRADA – 2d6	ESPAÑOLES	FILIPINOS	PIRATAS MOROS
2 o -	DESERCION	DESERCION	DESERCION
3	OFICIAL INCOPELENTE	DESERCION	DESERCION
4	TERROR	OFICIAL INCOPELENTE	OFICIAL INCOPELENTE
5	DISETERIA	OFICIAL INCOPELENTE	OFICIAL INCOPELENTE
6	DUDAS	DUDAS	OFICIAL INCOPELENTE
7	GUIAS NATIVO	SOMOS NACION	SANGUINARIOS
8	SUMINISTROS	SANGUINARIOS	SANGUINARIOS
9	CON DOS COJONES	APOYO CAMPESINO	FANATICOS
10	OFICIAL COMPETENTE	REFUERZOS	FANATICOS
11	REFUERZOS	HEROE	REFUERZOS
12 o +	HEROE	OFICILA COMPETENTE	HEROE

TABLA DE EVENTOS ESPECIALES.		
TIRADA – 2d6	U.S.A.	CUBANOS
2 o -	DESERCION	DESERCION
3	OFICIAL INCOMPETENTE	DESERCION
4	TERROR	OFICIAL INCOMPETENTE
5	DISENTERIA	DUDAS
6	GUIAS NATIVOS	SOMOS NACION
7	SUMINISTROS	MONTAÑESES
8	SUMINISTROS	SANGUINARIOS
9	REFUERZOS	FANATICOS
10	REFUERZOS	REFUERZOS
11	OFICIAL COMPETENTE	HEROE
12 o +	HEROE	OFICIAL COMPETENTE

* DESERCION: Todas las unidades deben realizar un chequeo de moral normal. Si lo fallan bajan un nivel de moral y retirar una figura.

* OFICIAL INCOMPETENTE: Añade las cartas de 1 y 2 a tu mazo. Cambia este evento y el evento OFICIAL COMPETENTE a REPETIR TIRADA.

* TERROR: El jugador contrario elige una de tus unidades a L de una de las propias, esa unidad pierde automáticamente un nivel de moral. Si está desmoralizada es eliminada automáticamente.

* DISENTERIA: El jugador contrario asigna 1d8 de estrés a tus unidades, máximo dos por unidad.

* DUDAS: Tu unidad de mando no puede ser activada durante este turno.

* GUIAS NATIVOS: Elige una de tus unidades, esa unidad adquiere la característica de "PIES LIGEROS".

* SUMINISTROS: Quita todos los marcadores de "munición escasa". Retira 1d8 de estrés (1d10 para americanos), nunca mas de 2 por unidad.

* CON DOS COJONES: Una de tus unidades recupera todos los niveles de moral y retira todos los marcadores de estrés.

- * OFICIAL COMPETENTE: Añade las cartas de 9 y 10 a tu mazo. Cambia este evento y el evento OFICIAL INCOMPETENTE a REPETIR TIRADA.
- * REFUERZOS. Recibes una unidad de regulares que entra por el borde propio de la mesa. Debes gastar **PA** de forma normal para activarla.
- * HEROE: Elige una de tus unidades. Una de sus figuras pasa a ser un héroe, se considera un oficial para bono de moral para esa unidad únicamente. Es la última figura que se retira como baja. Esta figura usa d10 para fuego y combate.
- * SOMOS NACION: Elige una de tus unidades y retira 1d3 puntos de fatiga.
- * SANGINARIOS. Elige una de tus unidades, adquiere la característica de sanguinarios. Genera un dado extra de combate por cada tres figuras o fracción (redondeo hacia arriba).
- * APOYO CAMPESINO: Todas las unidades de milicia reciben 1d3 figuras extras sin armas de fuego, pueden superar el límite máximo de tamaño.
- * MONTAÑESES: Elige una de tus unidades, esa unidad adquiere la característica de "EVASION".
- * FANATICOS: Elige una de tus unidades, esa unidad recupera todos los niveles de moral y retira todos los puntos de estrés.

(12.0) APENDICE 3 (Creación aleatoria del terreno)

Uno de los problemas que encontramos cuando montamos un escenario es la colocación del terreno. Lo recomendable es que los dos jugadores se pongan de acuerdo en la colocación de la escenografía, tratando de hacer algo lógico para el juego. Si los dos jugadores no se ponen de acuerdo en como poner la escenografía en la mesa recomendamos utilizar estas directrices que daremos a continuación.

Si el escenario a jugar requiere que se ponga alguna escenografía obligatoria, esta se pone primero, y a continuación se coloca aleatoriamente el terreno siguiendo estas reglas que damos a continuación pero respetando la escenografía colocada obligatoriamente por el escenario.

Estas tablas básicas de creación aleatoria del terreno están pensadas para una mesa de juego de 120cm por 180cms. Para mesas de juego más grandes o mas pequeñas los jugadores deberán hacer los ajustes que crean necesarios.

Primero tiraremos 1d6 en cada una de las tablas de tipo de terreno para ver el número de elementos de escenografía que desplegaremos en el campo de batalla. A continuación dibujaremos en un folio la mesa de juego dividida en 10 partes iguales. Tirando 1d10 por cada elemento de escenografía, cada jugador alternativamente (empezando por el jugador que saque la tirada mas alta en 1d6), lo colocaran en la zona asignada de la forma mas lógica posible. Los jugadores deben elegir el elemento a colocar antes de lanzar el dado para ver la zona asignada. Si en la zona asignada ya hay al menos 3 elementos de escenografía el jugador al que le toca poner el elemento de escenografía debe elegir una zona adyacente. Si todas las zonas adyacentes tienen ya 3 elementos lo puede colocar en cualquier zona de la mesa sin importar el número de elementos que ya tengan.

Mesa de juego

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Arroyos:

1d6	1	2	3	4	5	6	7
arroyos	0	1	1	1	2	2	2

+1 en Filipinas.

Tirar 2d10 por cada arroyo. El primer dado indica por la zona que aparece y el segundo por la zona que sale. Se considera obstáculo lineal y no ofrece protección, a no ser que se decida que las orillas están cubiertas de maleza (lanza 1d6 por cada arroyo, con un 4, 5 o 6 hay maleza), en cuyo caso se trata como seto/valla.

Colinas:

1d6	1	2	3	4	5	6	7
colinas	1	2	2	3	3	3	4

+1 en Cuba.

Representas fuertes desniveles del terreno. En su lado mas largo tendrá como máximo 30cms. Puede colocarse encima de ellas otro tipo de escenografía como bosque/jungla, maleza/rocoso...

Bosque/Jungla:

1d6	1	2	3	4	5	6	7
Bosque/jungla	4	4	5	5	6	6	7

+1 en Filipinas

No deben tener más de 30cms de diámetro. Son zonas de terreno **difícil** para el movimiento. Ofrecen **cobertura ligera** a los defensores que estén en ellas. Para la línea de visión se considera un elemento **alto**. Las unidades con la característica **pies ligeros** lo consideran **claro** para el movimiento.

Bambú/Manglares:

1d6	1	2	3	4	5	6	7
Bambú/manglar	4	4	5	5	6	6	7

+1 en Filipinas

No deben tener más de 20cms de diámetro. Son zonas de terreno **muy difícil** para el movimiento. Ofrecen **cobertura media** a los defensores que estén en ellas. Para la línea de visión se considera un elemento **alto**. Las unidades con la característica **pies ligeros** lo consideran **difícil** para el movimiento.

Edificios:

1d6	1	2	3	4	5	6	7
Edificios	2	2	3	3	4	4	5

+1 en Cuba

Cada edificio que pongamos en el área de juego representa una sola casa. Se trata de chozas o pequeñas edificaciones de madera. Si al menos tres edificios caen en la misma zona uno de ellos puede ser especial (una iglesia...). Ver en terreno edificios para sus características.

Cultivos:

Dentro de un radio de 20cms de cada casa se coloca una zona cultivada de no mas de 20cms de lado. Son zonas de terreno **difícil** para el movimiento. Ofrecen **cobertura ligera** a los defensores que estén en ellas. Para la línea de visión se considera un elemento **bajo**. Por tanto no obstruyen la LV. Eso si, cualquier LV para disparo que lo atravesase totalmente hará que el objetivo sea considerado como en **cobertura ligera**. A no ser que pueda beneficiarse de un tipo de cobertura mejor, en ese caso se ignorará.

Vallas/muros:

Al lado de cada casa se pone un pequeño cercado. Son obstáculos **lineales**. No deben tener más de 15cms de lado. Ofrecen **cobertura ligera** a los defensores que están en ellas. Para beneficiarse de dicha cobertura al menos la mitad de las figuras deben poder reclamarla.

Maleza/rocoso:

1d6	1	2	3	4	5	6	7
Maleza/rocoso	1	1	2	2	2	3	3

+1 en Cuba.

No deben tener más de 20cms de diámetro. Son zonas de terreno **difícil** para el movimiento. Ofrecen **cobertura ligera/media** a los defensores que estén en ellas. Para la línea de visión se considera un elemento **bajo**.

Caminos:

Es importante que al menos dos caminos atraviesen la mesa de juego. Uno que conecte los dos lados largos y otro los dos cortos. Se puede hacer aleatoriamente según acuerden los jugadores.

Ríos:

Si los dos jugadores no se ponen de acuerdo en que haya un río en el campo de batalla uno de los jugadores lanza 1d6. Con un resultado de 6 hay un río. Usa el mismo sistema que con los arroyos para ver por donde aparece y por donde sale.

LISTAS DE EJÉRCITO

Cuando veas estas listas de ejército y las *compañías* que aquí vamos a mostrar no pienses que vas a tener un estudio detallado de los órdenes de batalla. El espíritu del reglamento no es ese. Además algunas de las compañías que aquí encontrarás no serán mas que agrupaciones de combatientes, como los tagalos, mambises o los piratas moros.

Debido a las pequeñas acciones que representaremos sólo encontrarás unas pequeñas directrices sobre las que construiremos nuestra fuerza de combate.

El armamento que aparece en las listas de ejército es algo aproximado. Algunas unidades aparecen como armadas con *armas obsoletas*. Esto representa que la unidad puede llevar una mezcla de rifles actuales en el momento y otra serie de armas de fuego de dudosa eficacia. Cualquier otra arma que pueda tener un efecto distinto a los descritos en el reglamento será explicado en las listas de ejército.

La sección de mando:

El corazón de tu fuerza de combate va a ser la sección de mando. Sobre ella se formará el resto de tu compañía.

Siempre estará compuesta por un oficial, normalmente armado con pistola y sable (las listas de ejército pueden indicar otra cosa), un corneta, un abanderado (no aporta dado de disparo pero sí a la melé) y un suboficial. Este suboficial no tiene ningún efecto en el juego y es tratado como una figura más entro de la unidad.

El oficial de la sección aporta unos modificadores a las tiradas de moral de las unidades que se encuentren a una determinada distancia de la figura del oficial (o del suboficial en caso de que el primero sea eliminado y el segundo tome su puesto). [L si opera como independiente o M si está añadida a una escuadra o dentro de un edificio](#). Esta distancia de mando no se ve afectada por la LV.

Si el oficial muere (ver bajas del mando) se añaden las cartas numeradas 1 al mazo del jugador en el siguiente turno. Coge las cartas usadas, las que aun no se han usado, añade los 1 y baraja el nuevo mazo formado.

La sección de mando está sujeta a dos opciones. Debes decidir antes de comenzar el escenario cual de las dos vas a utilizar y comunicárselo a tu oponente.

Opción 1: la sección es añadida a una escuadra. Desde ese momento se considera parte del pelotón al que ha sido añadida. No podrá separarse durante la duración del escenario. Toma la moral y las características de la escuadra a la que ha sido añadida. La ventaja para esa unidad es que aumenta de tamaño y tiene unos modificadores ventajosos en los chequeos de moral.

Opción 2: la sección operará como una escuadra independiente. Sus rangos de mando serán mas amplios para aplicar el modificador a los chequeos de moral de las unidades.

Atributos de las unidades:

Algunas unidades disfrutan de ventajas especiales en el campo de batalla debido su idiosincrasia, bien por su entrenamiento o por su naturaleza.

Pies ligeros: cuando atraviesan algunos terrenos de superficie (indicado en la explicación de terrenos) lo consideran un nivel menos de dificultad. *EJ:* un terreno considerado muy difícil para ellos será difícil y uno difícil será considerado claro.

Evasión: cuando la unidad es el objetivo de una carga, si quiere, puede hacer una tirada de moral. Si el resultado es menor a su moral puede hacer **un** movimiento completo y se le añade un marcador de fatiga. Si la tirada es igual a su moral la unidad puede hacer ½ movimiento y se le añade un marcador de fatiga. Una vez que se ha decidido hacer *evasión* es obligatorio aceptar el resultado. Una unidad que hace *evasión* y es contactada por la unidad que hace la carga tira la mitad de dados en la melé resultante.

Avispados: añaden un dado de salvación extra a sus tiradas. Tanto por fuego como por melé.

Feroces: los resultados de las tiradas de dados en melé que sean 1 o 2 pueden volver a repetirse.

Montados: las unidades de caballería pueden empezar el escenario montadas. Si eligen esta opción deberán permanecer así durante todo el escenario.

Veteranos: toda unidad catalogada como “veteranos” en el tipo de mano de cartas anula la primera baja de cada fuego que reciba. A cambio añade un punto de estrés a la unidad.

Enemigos:

A continuación damos la referencia de quienes se enfrentaron.

España: Tagalos, Mambises, USA y piratas moros.

Tagalos: España, USA.

Mambises: España.

USA: España, Tagalos, piratas moros.

Piratas moros: España, USA.

COMPañÍA ESPAÑOLA

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Sección de mando	1	10	4	d8	d8	-	Rifles. Mano de cartas: veterano Opción: Mauser

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Pelotón de infantería veterana	0-4	9	1 subof. 5 sold.	d8	d8	15	Rifles. Mano de cartas: veterano Opción: Mauser

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Pelotón de infantería regular	1-5	8	1 subof. 7 sold.	d8	d8	16	Rifles. Mano de cartas: regulares Opción: Mauser

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Pelotón de infantería conscripta	1-5	7	1 subof. 9 sold.	d6	d6	10	Rifles. Mano de cartas: conscrip. Opción: Mauser

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Sección de Guardia Civil	0-2	9	1 subof. 5 sold.	d8	d8	18	Carabina. Mano de cartas: veterano Opción: Mauser Avispados

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Pelotón de infantería indígena *	2-4	7	1 subof. 7 sold.	d6	d8	16	Rifles. Mano de cartas: conscrip. Pies ligeros.

* Sólo cuando se juegue contra piratas moros.

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Escuadra de caballería veterana* A	0-2	9	1 subof. 5 sold.	d6*	d10	21	Carabinas. Mano de cartas: veterano Evasión. Montados.

*Sólo puede usarse contra los rebeldes cubanos. * Una unidad montada dispara ½ de dados cuando hace fuego.

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Escuadra de caballería veterana* B (desmontados)	0-2	9	1 subof. 5 sold.	d8	d8	15	Carabinas. Mano de cartas: veterano

*Sólo puede usarse contra los rebeldes cubanos.

A y B son la misma entrada. Es sólo para diferenciar las características de las tropas según vayan, montadas o desmontadas. Esto debe decidirse al comienzo del escenario y así permanecerán durante la duración del mismo.

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Pieza de artillería	0-1	8	1 cañón 4 artill.	xd6 xd8*	d6	16	Mano de cartas: veterano.

*xd8 si dispara a L o menos.

Mauser: la unidad puede ser armada con Mauser por +0,25 por figura que compone la unidad. Las unidades armadas con Mauser pueden disparar **dos veces** durante el mismo impulso. Esta regla siempre puede ser usada contra los USA y los filipinos. Contra cubanos se puede utilizar si se lanza 1d6 y el resultado es de 5 o 6. y contra piratas moros si el resultado de 1d6 es un 6.

COMPAÑÍA FILIPINOS

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Sección de mando	1	9	4	d8	d8	-	Rifles. Mano de cartas: veterano Pies ligeros

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Pelotón de infantería veterana	0-2	8	1 subof. 5 sold.	d8	d8	15	Rifles. Mano de cartas: veterano Pies ligeros.

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Pelotón de infantería del Katipunan	1-5	7	1 subof. 7 sold.	d6	d8	12	Armas obsoletas. Mano de cartas: regulares Pies ligeros

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Pelotón de infantería milicias	3-6	6	1 subof. 11 sold.	d6*	d6	8	Armas obsoletas. Mano de cartas: conscrip. Pies ligeros.

*Sólo la mitad de las figuras que componen la unidad están armadas con armas de fuego. El resto están armadas con armas de melé. Se calcula el número de figuras que tienen LV y alcance, y se divide por ½ los dados de disparo.

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Pieza de artillería capturada	0-1	7	1 cañón 4 artill.	xd6 xd8*	d6	20	Mano de cartas: conscrip.

*d8 a distancia L o menos.

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Pieza de artillería lantaka*	0-1	7	1 cañón 2 artill.	3d6 3d8	d6	6	Mano de cartas: conscrip.

* Se trata de un cañón de fabricación artesanal. Sus características son:

Alcance: 2L Fuego: 3d6

Alcance: M Fuego: 3d8

Si sólo tiene un servidor -1 dado al fuego. Si uno o los dos servidores han sido eliminados, una unidad del katipunan que se encuentre dentro de M de la pieza de artillería puede destacar a una o dos figuras como servidores de la lantaka. Esta acción cuesta 1PA. La lantaka nunca puede tener más de dos servidores.

Tiene una asignación de movimiento de M. Tiene las mismas penalizaciones al movimiento que la artillería. Siempre se considera desenganchado.

No se ve afectado por la penalización a la moral de unidad al 50%.

No necesita hacer la acción de recargar para poder volver a disparar.

Sólo puede dispara una vez por impulso.

No afecta a la cobertura del defensor.

COMPAÑÍA USA

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Sección de mando	1	10	4	d8	d8	-	Rifles. Mano de cartas: veterano

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Pelotón de infantería veterana (Buffalo soldiers)	0-4	8	1 subof. 5 sold.	d8	d8	15	Rifles. Mano de cartas: veterano En filipinas no contra españoles.

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Pelotón de infantería regular	2-6	8	1 subof. 7 sold.	d8	d8	16	Rifles. Mano de cartas: regulares

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Pelotón de infantería (Rough Riders) C	1-5	7	1 subof. 5 sold.	d6	d6	10	Rifles. Mano de cartas: conscrip. (Sólo en Cuba)

*Dos de las unidades pueden ir montadas. Ven abajo.

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Rough Riders (montados) D	0-2*	7	1 subof. 5 sold.	d6*	d8	15	Carabinas. Mano de cartas: veterano Evasión. (Sólo en Cuba)

C y **D** son complementarios. **C** es la base del número de unidades de este tipo de tropa. **D** nos indica que hasta 2 unidades del primer tipo pueden ir montadas. Las dos entradas son para distinguir las características según vayan montadas o desmontadas. Esto debe decidirse al comienzo del escenario y así permanecerán durante la duración del mismo.

* Una unidad montada dispara ½ de dados cuando hace fuego.

Históricamente esta unidad hizo toda la campaña a pie, así que esta opción debe ser consensuada por los dos jugadores.

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Sección de US Marines	0-2	9	1 subof. 5 sold.	d8	d8	18	Carabina. Mano de cartas: veterano Avispados

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Escuadra de caballería A	0-2	9	1 subof. 5 sold.	d6*	d10	21	Carabinas. Mano de cartas: veterano Evasión. Montados.

* Una unidad montada dispara ½ de dados cuando hace fuego.

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Escuadra de caballería (desmontados) B	0-2	9	1 subof. 5 sold.	d8	d8	15	Carabinas. Mano de cartas: veterano Evasión.

A y **B** son la misma entrada. Es sólo para diferenciar las características de las tropas según vayan, montadas o desmontadas. Esto debe decidirse al comienzo del escenario y así permanecerán durante la duración del mismo.

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Pieza de artillería	0-2	8	1 cañón 4 artill.	xd6 xd8*	d6	16	Mano de cartas: veterano.

*xd8 si dispara a L o menos.

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	Carabinas. Mano de cartas: veterano Evasión.
Gatling Machine Gun	0-1	8	1 MG, 4art.	d8*	d6	10	

* -1 al resultado de los dados por cada figura de artillero eliminada.

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	Mano de cartas: conscrip. Sólo en Cuba.
Cañón de dinamita*	0-1	7	1 cañón 2 artill.	3d8 3d6	d6	8	

* Se trata de un cañón experimental. Sus características son:

Alcance: 2L Fuego: 3d6

Alcance: M Fuego: 3d8

Si sólo tiene un servidor -1 dado al fuego. El cañón de dinamita impacta con resultados en el dado de 6+.

Baja en uno el nivel de cobertura de las unidades objetivo que se encuentren en cobertura ligera y en bambú/manglares.

No se ve afectado por la penalización a la moral de unidad al 50%.

Tiene una asignación de movimiento igual a la artillería y todas sus características y penalizaciones.

COMPAÑÍA MANBISES

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Sección de mando	1	9	4	d8	d8	-	Rifles. Mano de cartas: veterano Pies ligeros

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Pelotón de infantería veterana	0-3	8	1 subof. 5 sold.	d8	d8	15	Rifles. Mano de cartas: veterano Pies ligeros.

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Pelotón de infantería regulares	2-8	7	1 subof. 7 sold.	d6	d8	12	Armas obsoletas. Mano de cartas: regulares Pies ligeros

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Pelotón de infantería Guajiros	2-5	6	1 subof. 11 sold.	d6*	d6	8	Armas obsoletas. Mano de cartas: conscrip. Pies ligeros.

*Sólo la mitad de las figuras que componen la unidad están armadas con armas de fuego. El resto están armadas con armas de melé. . Se calcula el número de figuras que tienen LV y alcance, y se divide por ½ los dados de disparo.

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Escuadra de caballería A	0-2	8	1 subof. 7 sold.	d6*	d10	28	Carabinas. Mano de cartas: veterano Evasión. Montados.

* Una unidad montada dispara ½ de dados cuando hace fuego.

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Escuadra de caballería (desmontados)B	0-2	8	1 subof. 7 sold.	d8	d8	20	Carabinas. Mano de cartas: veterano Evasión. Pies ligeros.

A y B son la misma entrada. Es sólo para diferenciar las características de las tropas según vayan, montadas o desmontadas. Esto debe decidirse al comienzo del escenario y así permanecerán durante la duración del mismo.

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Pieza de artillería capturada	0-1	7	1 cañón 4 artill.	xd6 xd8*	d6	21	Mano de cartas: conscrip.

*d8 a distancia L o menos.

PIRATAS MOROS

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Datto (mando)	1	8	4	d6*(d8)	d8	-	Armas obsoletas. Mano de cartas: regulares Opción: yihad

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Unidad de infantería veterana	0-3	8	1 jefe 5 sold.	d6*(d8)	d8	12	Armas obsoletas Mano de cartas: regulares Opción: yihad

* Puedes armar con “rifles” a las unidades de infantería veterana por +3 puntos por unidad. Automáticamente el Datto se considera armado con “rifles”. Las unidades armadas con rifles pasan a d8 su dado de fuego.

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Unidad de infantería “Kris”	1-3	9	1 jefe. 7 sold.	-	d10	24	Mano de cartas: regulares Ferozes

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Unidad de infantería “piratas”	2-8	7	1 jefe. 11 sold.	d6*	d8	12	Armas obsoletas. Mano de cartas: conscrip. Opción: yihad

* Sólo la mitad de las figuras que componen la unidad están armadas con armas de fuego. Cada vez que dispare esta unidad tirará la mitad de lo dados.

Tipo de tropa	Mín/Máx	Moral	Nº fig	Fuego	Melé	Puntos	
Pieza de artillería lantaka*	0-2	7	1 cañón 2 artill.	3d6 3d8	d6	10	Mano de cartas: conscrip.

* Se trata de un cañón de fabricación artesanal. Sus características son:

Alcance: 2L Fuego: 3d6

Alcance: M Fuego: 3d8

Si sólo tiene un servidor -1 dado al fuego. Si uno o los dos servidores han sido eliminados, una unidad de “piratas” que se encuentre dentro de M de la pieza de artillería puede destacar a una o dos figuras como servidores de la lantaka. Esta acción cuesta 1PA. La lantaka nunca puede tener más de dos servidores. Tiene una asignación de movimiento de M. Tiene las mismas penalizaciones al movimiento que la artillería. Siempre se considera desenganchado.

No se ve afectado por la penalización a la moral de unidad al 50%.

No necesita hacer la acción de recargar para poder volver a disparar.

Sólo puede dispara una vez por impulso.

No afecta a la cobertura del defensor.

Yihad: puedes decidir que la compañía se beneficie de la Yihad. **Todas** las unidades que tienen la opción de yihad automáticamente incrementan su coste en **0,25** por figura que compone la unidad.

Aumentan en 1 su moral y su dado para la melé se convierte en d10.

ESCENARIOS

Los escenarios representan situaciones tácticas genéricas. Cualquiera de los ejércitos representados en el reglamento pueden jugar cada escenario como atacante o como defensor. Si algún escenario es más específico se indicará en el mismo quien se recomienda como atacante o defensor.

Los escenarios están pensados para jugar en una mesa de 180cms x 120cms y con una base de entre 100 y 125 puntos en unidades (recomendable a 100 para que pueda haber maniobrabilidad en la mesa de juego). Esto no es inamovible por supuesto. Lo único que hará falta es amoldar el terreno y los puntos al tamaño de la mesa.

Los escenarios presentan todos el mismo formato. Indicarán las restricciones en la colocación inicial, composición de fuerzas y si hay que colocar en la mesa de juego algún elemento de escenografía obligatorio. También se detallará las condiciones de victoria y si hay alguna regla especial en el escenario.

La última parte será la duración del escenario. Vendrá detallado el número de turnos en un cuadro para poder ir marcando el turno en curso. La duración del escenario normalmente será algo variable. En algunos números de los turnos aparece un exponente. Al finalizar dicho turno el último jugador en realizar acciones lanza 1d6, y si el resultado es menor o igual a dicho exponente el escenario termina inmediatamente. Dando así cierta incertidumbre a los escenarios.

1	2	3	4	5	6¹	7⁵	8^{aut.}
----------	----------	----------	----------	----------	----------------------	----------------------	-------------------------

Por último detallaremos el valor en puntos de las figuras que componen las unidades. Este valor será el que se aplique para el cálculo de VP al final de los escenarios. Este valor puede ser por figuras eliminadas o por figuras que ocupen un lugar determinado.

El valor de las figuras será catalogado según su consideración para la mano de cartas.

Oficial: 5VP

Veteranos: 2VP

Regulares: 1VP

Conscriptos: 0,5 VP

Estos valores no coinciden con los valores de unidad, pues en el cálculo del coste de cada unidad se han tenido en cuenta otros parámetros, como el armamento, el valor numérico de su moral o si tienen alguna característica especial. Pero la guerra es así de dura.

ESCENARIO 1: ENCUENTRO

Dos fuerzas enemigas patrullan una zona. El que consiga controlar el sector estará en condiciones de conocer las intenciones del enemigo y desbaratar sus planes.

Colocación inicial y composición de las fuerzas:

Los jugadores colocan el terreno de juego a su gusto o lo generan aleatoriamente. No hay ningún elemento de escenografía obligatorio.

Los dos jugadores tienen los mismos puntos para organizar su fuerza. Ningún jugador puede tener unidades de artillería o ametralladoras (USA).

Se colocan 5 marcadores que representan objetivos a lo largo del centro de la mesa. Se coloca uno en el centro de la mesa y luego dos a la derecha y dos a la izquierda a 30cms uno de otro formando una cadena. Cada jugador lanza 1d6, el que saque el resultado más alto elige lado largo de la mesa (ese será su borde amigo). El opuesto será el del otro jugador.

Comenzando por el jugador que ganó la tirada anterior se comenzará a colocar unidades alternadamente dentro de M de su borde de la mesa. Si un jugador termina sus unidades el otro colocará el resto de sus unidades.

Condiciones de victoria:

El jugador que obtenga más PV gana el escenario.

Los PV se obtienen por bajas y por controlar objetivos.

Cada objetivo controlado otorga 5PV al final del escenario.

Reglas especiales:

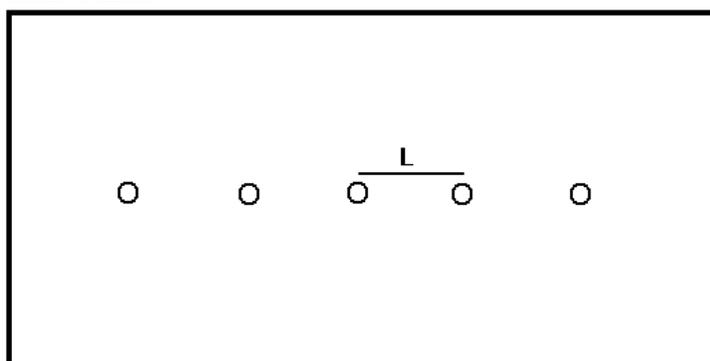
Para controlar un objetivo un bando debe tener al menos una unidad dentro de un radio C del objetivo al final del turno. Si los dos bandos cumplen con esta condición el objetivo se considera en litigio y ninguno de los dos lo considera controlado.

Una vez un bando controla un objetivo permanece en su posesión hasta que el otro bando cumple con las condiciones de control para reclamarlo.

Duración:



180cms x 120cms



ESCENARIO 2

BÚSQUEDA Y DESTRUCCIÓN

Detectado un campamento enemigo una fuerza expedicionaria tiene la misión de acabar con el mayor número de fuerzas. Cualquiera de las facciones pueden ser atacantes o defensoras.

Colocación inicial y composición de las fuerzas:

En primer lugar determinar quien es el defensor en el escenario. Cada jugador lanza 1d6. El que saque el resultado mas bajo será el defensor.

Los dos jugadores tienen los mismos puntos para organizar su fuerza. Ningún jugador puede tener unidades de artillería o ametralladoras (USA).

En el centro de la mesa el defensor coloca unas tiendas para simular el campamento (este no ofrece ningún tipo de protección, no penaliza el movimiento y no obstaculiza la línea de visión). Es meramente decorativo.

Los jugadores colocan el resto de terreno de mutuo acuerdo o lo generan aleatoriamente.

El atacante decide cual será su lado amigo de la mesa y será por el que aparecerán sus unidades. Los otros tres lados de la mesa serán lados amigos del defensor.

A continuación el defensor coloca la mitad de sus unidades dentro de L del centro de la mesa.

El resto de unidades podrán entrar como refuerzo a partir del turno 2.

El atacante coloca sus unidades dentro de M se su borde amigo de la mesa.

Condiciones de victoria:

El jugador que obtenga más PV será el ganador.

Los PV se obtienen por bajas.

Reglas especiales:

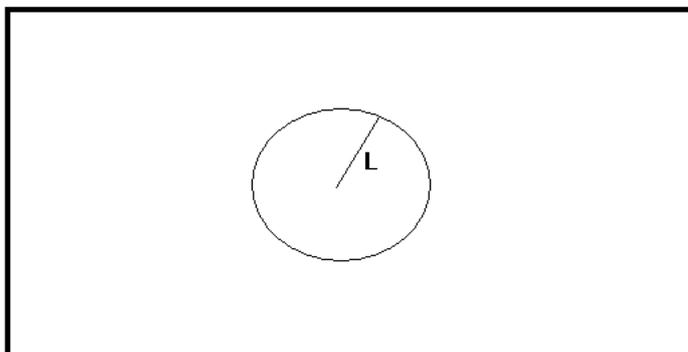
La sección de mando del defensor debe desplegar con las fuerzas que empiezan en la mesa.

Los refuerzos del defensor tienen condicionada su entrada. A partir del turno 2 cada vez que los jugadores saquen el mismo número en sus cartas de iniciativa el defensor tendrá disponible una unidad para ser activada y entrar en la mesa de juego por cualquiera de los tres bordes amigos de forma aleatoria.

Duración:



180cms x 120cms



ESCENARIO 3

HASTA EL ÚLTIMO HOMBRE

Una fuerte posición es atacada por fuerzas superiores. Sólo mantener el pilar de la defensa puede hacer desistir a los atacantes de su empeño.

Colocación inicial y composición de las fuerzas:

En primer lugar determinar quien es el defensor en el escenario. Cada jugador lanza 1d6. El que saque el resultado mas bajo será el defensor.

El defensor dispondrá de 3/4 partes de puntos que el atacante.

En el centro de la mesa se colocará un edificio que proporciona cobertura media. A M de él se colocarán tres edificios que proporcionan cobertura ligera (chozas).

Los jugadores colocan el resto de terreno de mutuo acuerdo o lo generan aleatoriamente.

El defensor coloca sus unidades dentro de un radio de L del edificio central. No tiene lado amigo.

El atacante coloca sus unidades pegadas a cualquiera de los cuatro bordes de la mesa (puede desplegarse en mas de uno si lo desea).

Condiciones de victoria:

El atacante gana si es el último en ocupar el edificio central al final del último turno del escenario.

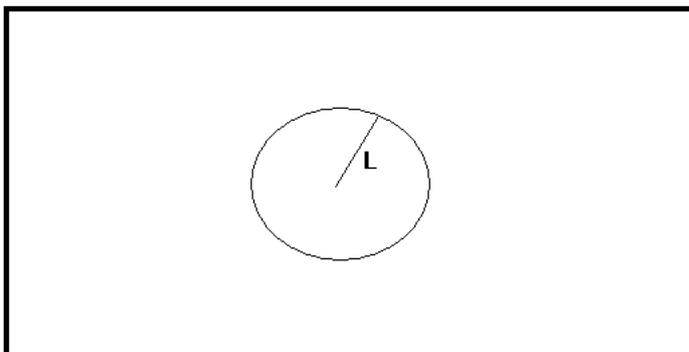
Reglas especiales:

No hay reglas especiales en este escenario.

Duración:



180cms x 120cms



ESCENARIO 4

EMBOSCADA

Una fuerza es atacada por fuerzas improvisadas cuando trata de llegar a su destino.

Colocación inicial y composición de las fuerzas:

En primer lugar determinar quien es el defensor en el escenario. El defensor será el jugador que será emboscado. Cada jugador lanza 1d6. El que saque el resultado mas bajo será el defensor.

El atacante dispondrá de $\frac{3}{4}$ partes de puntos que el defensor. El atacante no puede tener unidades de artillería o ametralladoras (USA).

Un camino debe atravesar la mesa de lado corto a lado corto de la mesa.

Los jugadores colocan el resto de terreno de mutuo acuerdo o lo generan aleatoriamente.

El atacante elige por que lado corto de la mesa se despliega el defensor. El defensor se coloca dentro de L de ese lado de la mesa.

El atacante coloca la mitad de sus unidades dentro de M de cualquiera de los dos lados largos de la mesa, pero no dentro de L del lado corto de la mesa donde coloca el defensor.

Condiciones de victoria:

El defensor recibe PV por cada unidad que se encuentre dentro de L del punto por el que la carretera toca con el lado corto contrario a su despliegue. El valor en PV de una unidad es igual al equivalente del valor de bajas de las figuras que la componen.

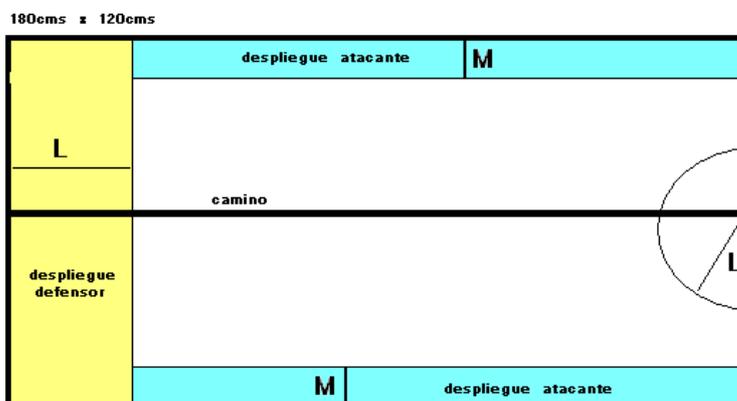
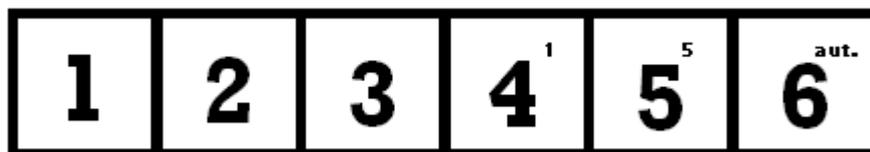
El atacante recibe PV por bajas enemigas.

Reglas especiales:

Las unidades del defensor que no despliegan de inicio podrán ir apareciendo a partir del turno 2.

Para que aparezcan el defensor podrá activar una unidad para mover que esté fuera de la mesa a un coste de 3PA. Esta unidad aparecerá por cualquiera de los lados largos de la mesa de forma aleatoria. Se coloca la unidad pegada al borde y se lleva a cabo su movimiento. Una vez en la mesa sus costes de activación serán los normales.

Duración:



ESCENARIO 5

EL BLOCAO

Un fortín destacado es defendido por una pequeña unidad. Los atacantes deben tomarlo antes de que una columna de refuerzo haga inviable la toma de la posición.

Es recomendable que los defensores en este escenario sean españoles (son el bando defensor). Los asaltantes pueden ser filipinos, Cambises o USA (serán el bando atacante).

Colocación inicial y composición de las fuerzas:

Se colocará un río a M de uno de los lados cortos de la mesa.

Un camino recorrerá la mesa desde el centro de uno de los lados cortos de la mesa al centro del lado contrario. El punto por el que el camino atraviesa el río se coloca un puente. El río es profundo y por tanto impasable.

A 2L del punto “A” se coloca un pueblo con 4 o 5 chozas a lo largo del camino.

Se coloca un blocao pegado al puente y al camino como indica el dibujo. Dentro de L de cualquier punto del blocao no se puede poner cualquier otro tipo de escenografía.

El resto del terreno los jugadores lo colocan de mutuo acuerdo o utilizando las tablas de generación aleatoria.

El jugador atacante dispondrá de 120 puntos para organizar su compañía.

La única restricción es si el atacante es USA no puede coger “gatling” y artillería juntas, una excluye a la otra.

El atacante (el jugador que pretende tomar el blocao) deberá desplegar sus unidades en dos grupos. Cada grupo debe tener el mismo número de unidades si es posible (si el número de unidades fuera impar, un grupo tendrá una unidad más que el otro).

El primer grupo se despliega en una franja delimitada entre 1L y 2L del lado de la mesa por el que aparece la columna de refuerzo (lado del punto A). El segundo grupo se coloca en la franja delimitada entre 3L y 4L (ver dibujo).

Los españoles despliegan una unidad de infantería regular dentro del blocao (ver reglas especiales).

A continuación disponen de 90 puntos para organizar el resto de la compañía. No hay restricciones más allá de las impuestas por las listas. Estas unidades se podrán colocar dentro de M del borde amigo de la mesa (delimitado por el punto de entrada del camino como A).

Condiciones de victoria:

El atacante gana si es el último en ocupar el blocao.

Reglas especiales:

El blocao ofrece cobertura pesada (ver blocaos en el reglamento).

La unidad española en el blocao al principio de cada impulso español, la unidad del blocao dispone de una única acción, que podrá ser “reagrupar” o “disparar”. No pudiéndose gastar puntos de acción por parte del jugador español en la unidad que ocupa el blocao. No se pueden gastar PA de la carta sacada por el español en esta unidad hasta que una unidad española del grupo de refuerzo se encuentre a L o menos del blocao.

Desde ese momento esta unidad se comportará de forma normal, como cualquier otra unidad. Ya no dispondrá de su acción gratuita.

El jugador español añade a la unidad en el blocao una pequeña sección de mando adicional compuesta por 1 oficial y 1 corneta. Tiene los mismos atributos, beneficios y restricciones que la sección de mando nominal. Pero sólo afectarán sus modificadores de mando a las unidades de su grupo asignado.

La unidad española en el blocao no tiene que hacer el movimiento de L de huida si queda “desmoralizada” dentro del blocao. Simplemente permanece en su sitio. El resto de reglas de moral se aplican normalmente.

Añadir a los mazos de juego las cartas numeradas con 9.

Los dos lados largos de la mesa son amigos a los atacantes.

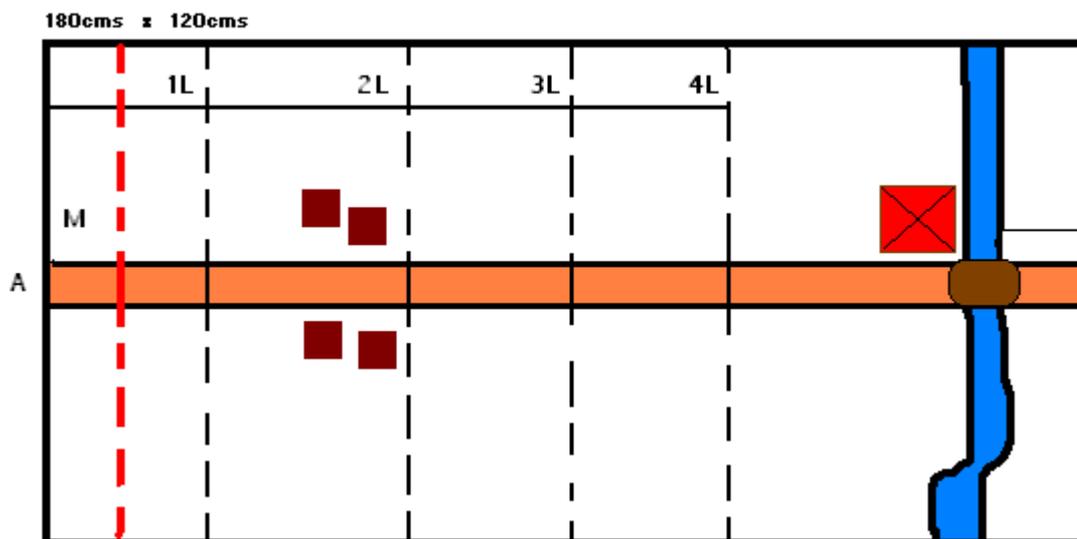
El lado corto de la mesa por el que entra la columna de refuerzo es amigo a los españoles.

El jugador atacante añade al grupo de sus unidades que no tenga asignada la sección de mando una pequeña sección de mando adicional compuesta por 1 oficial y 1 corneta. Tiene los mismos atributos, beneficios y restricciones que la sección de mando nominal. Pero sólo afectarán sus modificadores de mando a las unidades de su grupo asignado.

Al principio del turno del jugador atacante, cuando coge sus cartas de acción, este decide cuantas cartas da a cada grupo. Un mínimo de una carta debe ir a cada grupo. Al principio del impulso el jugador decide que grupo va a jugar carta. Los PA de la carta jugada sólo podrán ser usados con unidades de ese grupo. Al menos una carta debe ser jugada con cada grupo. Esto quiere decir que un grupo jugará dos impulsos y el otro grupo sólo uno.

Variante para tres jugadores: para hacer mucho más divertido el escenario es recomendable que los atacantes sean dos jugadores. El jugador que controle el grupo con la sección de mando original será el comandante en jefe. Al principio del turno decide cuantas cartas coge cada uno de los jugadores atacantes. No podrán conocer las cartas del otro jugador atacante. Al principio del impulso el comandante en jefe decide quién de los dos atacantes jugará carta. Las restricciones de arriba se siguen aplicando (al menos una carta por grupo y cada grupo debe jugar al menos una carta).

Duración:



BIBLIOGRAFÍA.

Aquí os dejamos algunos libros y páginas interesantes para hacerse una idea del periodo.

1898. desde todas las trincheras. Rubén Arrieta Vila.

El desastre colonial. Javier Gonzalo Vaquero.

La guerra olvidada de Filipinas. Andrés Mas Chao.

En guerra con Estados Unidos. Cuba 1898. Antonio Carrasco García.

Weyler. Nuestro hombre en La Habana. Gabriel Cardona y Juan Carlos Losada.

Entre las tribus del Luzón central. Buenaventura Campa.

www.1898miniaturas.com

https://es.wikipedia.org/wiki/Guerra_hispano-estadounidense

https://es.wikipedia.org/wiki/Guerra_de_los_Diez_A%C3%B1os

https://es.wikipedia.org/wiki/Sitio_de_Baler

<http://www.eldesastredel98.com/>

<https://elcorreodepozuelo.com/2017/09/20/morir-espana-combates-espanoles-piratas-moros-filipinos-1848-siendo-gobernador-capitan-general-narciso-claveria-zaldua/>

AGRADECIMIENTOS.

Por supuesto quiero agradecer a las personas que con su tiempo, consejos y críticas han ayudado a que este reglamento llegue a buen término.

A la Asociación Madrileña de Simulación (AMS), en especial a Miguel Ángel Casado y Jose Cándido García. Siempre aportando y con ganas de trabajar en cualquier nuevo proyecto. También a Wolfgang Kania y Jaime Arnáiz.

Al club 7º Grado, en especial a Diego Romero y Arturo. Por su amabilidad e interés en probar el reglamento y su actitud y críticas positivas.

A Rafael Gómez Valero y Javier Gómez Valero (1898 miniaturas) por sus consejos e interés en la evolución del reglamento y por su permiso en poder utilizar imágenes de sus miniaturas pintadas.