

# Over The Top

Un reglamento sencillo para Guerra de trincheras en la 1ª Guerra Mundial creado por Alasdhair Erik MhiciMhaolain (<http://www.geocities.com/wargamesrules/OTT.htm>)

Las reglas son muy sencillas pero fáciles de expandir y sobre todo permiten organizar partidas rápidas y divertidas, sin complicaciones inherentes a multitud de tropas o reglas especiales.



## Reglas

### Unidades

Tipo	Nº Tropas	Nº de Armas Pesadas p. Unidad	Líder	Puntos
Infantería	10	1	Sí	60
Apoyo	6	3	No	100
I. Ligeras	6	0	Sí	30
Veteranos	10	2	Sí	100

### Armas

Se asume que todos los soldados están siempre armados con un rifle..

Arma	Alcance	Impacto	Disparos
Rifle	60 cm.	4+	1
Ametralladora	75 cm.	4+	3
Francotirador	120 cm.	3+	1
Artillería	Especial	5+	5*

*\*Representa la capacidad de la artillería de impactar a varios soldados.*

### Regla – Alcance de la Artillería

Una unidad de artillería tiene alcance ilimitado siempre que al menos una figura en tu ejército pueda ver al enemigo al que quieres disparar. Sin embargo, la artillería tiene un alcance mínimo de 30 cm.

### Regla – Seleccionar Armas Pesadas

Cada unidad puede incluir un cierto número de Armas Pesadas. Dos miembros de la unidad pueden formar un equipo de Armas Pesada. Pueden elegirse tantos equipos de AP como indica el límite por

unidad en la tabla. El AP por defecto es una Ametralladora. El arma puede sustituirse por un Francotirador por 10 pt o por un arma de Artillería por 20 pt.

### Regla - Líder

Las unidades que puedan seleccionar un líder pueden incluirlo por 10 pt. El líder puede efectuar un ataque adicional en la fase de Combate.

### Regla - Unidades

Todos los miembros de una unidad deben mover en la misma dirección y permanecer a 5 cm. unos de otros.

### Regla – Terreno Dificil

El terreno difícil se divide en 3 categorías - Pesado (muros, bosques densos), Medio (trincheras, bosques poco densos) y Ligero (setos, barro profundo). Tú y tu rival deberéis acordar qué elementos de escenografía corresponden a qué tipo de terreno antes de comenzar.

Tipo	Reducción de disparo	Modificador al Movimiento
Pesado	-3	-7 cm.
Medio	-2	- 5 cm.
Ligero	-1	- 2 cm.

### Regla – Reducción de disparo

La reducción de disparo es la cantidad de disparos que pierde una unidad cuando dispara contra otra unidad que se encuentre en ese tipo de terreno. *P.e.: una Unidad Ligera dispara contra una Unidad de Infantería en cobertura Media. 3 de los disparos de la unidad impactan. Como el reductor de disparo de la unidad es -2, dos de los tres disparos se pierden y sólo un disparo logra impactar en la unidad enemiga.*



## Secuencia de Turno

### 1.0 Movimiento

### 2.0 Disparo

### 3.0 Combate

### 4.0 Moral

### 1.0 Movimiento

Cada unidad puede mover hasta 15 cm. en cualquier dirección. Ninguna figura puede moverse en un radio de 5 cm. de una figura enemiga. Si la unidad mueve en terreno difícil, aplica los modificadores por terreno de la tabla.

### 2.0 Disparo

Cada figura en la unidad puede hacer un disparo con su arma. Para impactar, la figura debe obtener el valor de Impacto indicado en la tabla de armas, o superior. Por cada impacto obtenido, se lanza un D6. Por cada resultado de 5+, una figura enemiga es eliminada.

### 3.0 Combate

#### 3.1 Carga

Las unidades pueden cargar una distancia de hasta 15 cm. en dirección a una unidad enemiga. Si no hay enemigos en dicho radio, la unidad no puede hacer nada.

#### 3.2 Combate

Cada figura en cada unidad impacta a una figura enemiga con un resultado de 4+. Cada una de estas tiradas cuenta como un ataque y el número de ataques de la unidad es igual al número de hombres que quedan en la unidad en el momento del ataque (+1 si hay un Líder). La tirada se ve afectada por los siguientes modificadores.

Modificador	Valor
-------------	-------

## Jugando una partida

Para jugar una partida empieza por “comprar” un ejército seleccionando unidades hasta un valor límite preacordado. 500 puntos es un buen valor. Luego, prepara un tablero intentando que la escenografía esté equilibrada para ambos bandos salvo que estés diseñando un escenario específico como un asalto a un fortín. Tras seleccionar un lado del tablero para desplegar, cada jugador despliega sus tropas hasta un máximo de 15 cm. de su borde del tablero. Al comienzo de cada turno, cada jugador lanza 1D6 y el que obtenga mayor resultado decide si es el primero o el segundo del turno. En cada turno, el primer jugador ejecuta una secuencia de turno completa y luego el segundo jugador hace lo mismo. Se continúa este procedimiento hasta que uno de los dos ejércitos haya sido destruido o se haya llegado al turno 10. Al final de estos 10 turnos se supone que los generales ordenan la retirada y se considera la partida empatada. En partida de 1000 puntos o más la longitud del turno se incrementa a 15 turnos.

