

RAIDERS

RAIDERS

MINIJUEGO REGLAS DEL SISTEMA

ÍNDICE

1. COMPONENTES
2. INTRODUCCIÓN
3. EL MAPA
4. UNIDADES DEL JUEGO
5. CARTAS
6. CÓMO VENCER
7. PREPARACIÓN DE LA PARTIDA
8. CARTAS DE MISIÓN
9. RECLUTAMIENTO Y PUNTOS DE RECLUTAMIENTO
10. CÓMO JUGAR (GENERAL)
11. OPERACIONES
12. MOVIMIENTO
13. CARTAS DE OPERACIONES
14. UNIDADES HOSTILES
15. COMBATE
16. TRAS EL COMBATE
17. ALERTA
18. MOVIMIENTOS ESPECIALES
19. Marcadores de Objetivo
20. Líderes
21. PIONEERS/INGENIEROS
22. GUÍAS
23. EQUIPO
24. SUMINISTROS
25. JUEGO DE CAMPAÑA
26. OPERACIONES COORDINADAS
27. EXPLORACIÓN RECONOCIMIENTO

1. COMPONENTES

Este juego debe contener 40 fichas, 18 cartas de misión y operaciones, 1 mapa de 28 x 43 cm, 1 cuadernillo de reglas de 4 páginas del sistema de juego y 1 cuadernillo de reglas de 2 páginas para el escenario. Si faltase alguna de las citadas partes o se encontrasen en mal estado contacte con:

Decision Games, Mini Game Support, PO Box 21598, Bakersfield, CA 93390-1598. Registre online la adquisición de este juego en www.decisiongames.com

1.1. Imprescindible

El jugador debe aportar uno o más dados de 6 caras (idealmente 6)

2. INTRODUCCIÓN

RAIDERS es un sistema de juego de guerra en solitario en el que el jugador dirige una pequeña fuerza operativa (denominada incursores) dirigiendo audaces misiones tras las líneas enemigas y entablando feroces combates más allá de las fronteras. El sistema de juego controla las fuerzas enemigas (hostiles). Un mazo de cartas de operaciones genera diversos eventos y potenciales situaciones de combate.

2.1. Reglas previas del escenario

Cada partida se juega por misiones, generadas mediante cartas de misión. Las reglas del sistema incluyen un modo de campaña, lo que permite enlazar las misiones individuales en una campaña mayor.

Las reglas del escenario sustituyen o modifican las reglas de este reglamento para cada juego. Las instrucciones de las cartas prevalecen sobre las reglas del juego.

Nota: INCURSORES es similar al sistema Comando de DG, pero tiene algunas diferencias significativas.

2.2. Términos del juego

Puede:	Puede optar por realizar o no la acción.
Debe:	La acción debe resolverse obligatoriamente
Fuerza operativa:	Grupo de unidades que realizan una acción conjunta.
Elige o elige al azar:	Elige al azar una de las fichas indicadas.
Tirada contra valor:	Realiza una tirada de dados y compara su resultado con el valor de combate de la unidad. Si el valor es menor o igual a dicho factor, la tirada es exitosa. Si es mayor que el valor de combate es un fallo.
Ejemplo:	El valor de combate de la unidad es de 3. Para derrotar a la unidad debe obtenerse un resultado en la tirada de dados de 1, 2 o 3. Fallaría si obtuviese un resultado de igual o mayor que 4.
Seleccionar:	Se puede elegir cualquier ficha entre las opciones disponibles.

2.3. Reglas del sistema

Estas reglas se han definido para varios juegos. Puede haber reglas particulares que no se apliquen a todos los juegos. **Mire las reglas exclusivas del escenario para ver las reglas específicas y excepciones de dicho escenario**

3. EL MAPA

Cada juego de la serie representa un Área de Operaciones. El mapa representa lo siguiente:

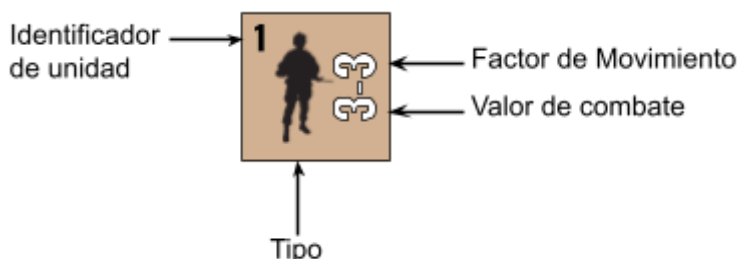
Áreas de Preparación:	Espacios especiales desde donde las fuerzas operativas inician (y terminan potencialmente) sus misiones.
Espacios:	Lugares donde se despliegan o colocan las unidades. En la tabla de efectos del terreno se describen los diferentes tipos de espacios.
Rutas:	Son las líneas que interconectan los espacios. El jugador desplaza o mueve sus unidades a través de ellas.
Caja de reclutamiento:	Un lugar donde dejar aquellas unidades que no están en juego, que han sido destruidas en combate o por otras acciones del juego.
Alerta:	Determina el nivel preventivo del enemigo ante la incursión. Cuanto mayor sea este nivel, mayor será la cantidad de enemigos que se desplieguen en un encuentro.
Bolsa de enemigos:	Un contenedor opaco como un bol, una taza o una bolsa donde disponer las unidades enemigas que no se encuentran en el mapa a fin de seleccionarlas aleatoriamente.

4. UNIDADES DEL JUEGO

Las fichas cuadradas troqueladas se llaman unidades. Las reglas del escenario proveen de más información acerca de su preparación. Las siguientes definiciones del juego se aplican a varias fichas de juego.

Unidades amigas: Las unidades incursoras controladas por el jugador.

Información de la unidad:



Equipo: Equipamiento especial que pueden usar las unidades incursoras para mejorar sus acciones o desempeño.

Unidades hostiles:	Las unidades de combate controladas por el sistema de juego, a veces lucharán contra las unidades amigas o viceversa.
Valor de Combate:	El valor de combate básico de una unidad amiga; en un combate un resultado de una tirada de dados igual o inferior a este valor elimina la unidad enemiga.
Factor de Movimiento:	La cantidad de espacios que se puede desplazar una unidad en un turno. Una unidad Móvil tiene un valor de movimiento mayor o igual a 1, una unidad Estática/Inmóvil tiene un movimiento de 0.
Unidad de Élite:	Una unidad que tiene habilidades tácticas mejoradas. El signo + indica que proporciona un valor +1 a la tirada de Ventaja Táctica.

El reverso de algunas fichas puede conllevar la aplicación de reglas especiales para estas.

Marcadores

Objetivos:	Fichas o unidades especiales sobre las que se centran las misiones y que se detallan en las reglas del escenario.
Alerta:	Indica el nivel de preparación de las fuerzas hostiles.
Puntos de Reclutamiento:	Representa la cantidad de Puntos de Reclutamiento disponibles.

5. CARTAS

Hay dos tipos de cartas: de Misión y de Operaciones. Se detallan en las reglas en los apartados correspondientes a ellas.

6. CÓMO VENCER

La partida se desarrolla en misiones. Cada misión requiere que tomes una carta de Misión. Esta establece los objetivos. Habrá ganado si se completan estos al final de la partida. Normalmente se definen por la destrucción o captura-recuperación de determinados marcadores u ocupar desiertos espacios. Se pierde cuando no se completan los objetivos.

7. PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Coloque las unidades móviles hostiles en la bolsa de enemigos (coloque los marcadores de objetivos a un lado, las reglas del escenario le indicarán cómo debe desplegarlos)
2. Baraje las cartas de Operaciones, seleccione y coloque tantas como indique la misión boca abajo formando un mazo de robo. El resto de las cartas forman el mazo de reserva.
3. Baraje las cartas de Misión y colóquelas boca abajo formando otro mazo.
4. Robe y lea una de las cartas de misión.

5. Coloque en el mapa los marcadores indicados en los objetivos tal y como indiquen las instrucciones del escenario.
6. Cree su fuerza operativa inicial adquiriendo unidades incursoras con los Puntos de Reclutamiento disponibles. Coloque estas unidades en la Zona de Inicio según las Reglas Exclusivas.
7. Coloque el resto de unidades incursoras no reclutadas en la Caja de Reclutamiento.
8. Ya puede jugar la misión.

8. CARTAS DE MISIÓN

Cada carta de misión contiene la siguiente información:

1. Situación	Nivel de alerta inicial y/o colocación de unidades hostiles y/o marcadores de objetivos.
2. Misión/Objetivo	Qué se debe hacer para ganar la misión.
3. Ejecución	La cantidad de operaciones/turnos de la misión.
4. Logística	La cantidad de puntos de reclutamiento disponibles para proveerse de sus fuerzas.
5. Mando/Liderazgo	Los límites de apilamiento para las unidades incursoras.
6. Éxito	Los premios o mejoras que recibirá para el inicio de la siguiente misión si completa con éxito la actual.

9. RECLUTAMIENTO Y PUNTOS DE RECLUTAMIENTO

Cada unidad incursora y equipamiento tiene un coste asignado en Puntos de Reclutamiento según se indica en la Tabla de Reclutamiento. Coloque las unidades incursoras reclutadas en cualquier Área de Preparación. Coloque el equipamiento con las unidades incursoras.

9.1 Indicador de Puntos de Reclutamiento

Cualquier punto de reclutamiento que no se haya consumido durante la preparación inicial se podrá reservar para reclutar unidades durante la partida. Esto se realiza durante la fase de Reclutamiento y Exploración del turno. También podrá adquirir equipamiento adicional en determinados lugares.

9.2 Cartas y Tablas

Las cartas de operaciones y las tablas de juego pueden proveer de reclutas. Estas unidades se reciben sin coste de reclutamiento alguno en puntos de reclutamiento, son gratuitas. Colóquelas siguiendo las instrucciones de la carta o tabla correspondiente. Si no quedasen unidades disponibles dicho reclutamiento no tendría efecto.

10. CÓMO JUGAR (GENERAL)

10.1 Duración

La partida termina al final del turno en el que se haya revelado y jugado la última carta de operaciones. También termina si se eliminan todas las unidades incursoras.

10.2 Apilamiento

El apilamiento se refiere a la cantidad de unidades que se hallan en un mismo espacio. En un mismo espacio se pueden apilar tantas unidades como se indique en los límites de mando/liderazgo de la carta de misión (o las que indiquen las reglas exclusivas del escenario). Los líderes, fichas de equipamiento, unidades hostiles/enemigos y marcadores de objetivo no se tendrán en cuenta para los límites de apilamiento. El apilamiento solo se tendrá en consideración al finalizar la fase de movimiento. En cualquier caso se podrá mover cualquier cantidad de unidades por un mismo espacio. En el Área de Preparación se podrá apilar cualquier cantidad de unidades.

10.3 Fuerza operativa

Se denomina “fuerza operativa” a un grupo de unidades que ocupan el mismo espacio y que ejecutan una operación conjuntamente. Una fuerza puede consistir desde una única unidad hasta cualquier conjunto de unidades hasta el límite de apilamiento de dicho espacio.

11. OPERACIONES

Cada carta de misión indicará cuántas operaciones se podrán realizar durante la misión. Las operaciones se controlan mediante las cartas de operaciones que quedan en el mazo de las mismas. Una operación define las acciones que puede realizar una fuerza operativa y que seguirán las siguientes fases:

- 1. Reclutamiento y Exploración** Una fuerza operativa puede realizar una de estas 2 acciones, acción de reclutar o una acción de exploración/reconocimiento. Mire la sección correspondiente de las reglas para mayor información.
- 2. Movimiento** Se podrá desplazar la fuerza operativa hasta tantos espacios como su capacidad de movimiento.
- 3. Carta de Operaciones** Robe una carta de operaciones. Siga las instrucciones que se indiquen en la misma que afectarán al espacio donde la fuerza operativa terminó su movimiento.
- 4. Combate** Si hubiese unidades hostiles-enemigas en el espacio donde se encuentre la fuerza operativa se iniciará el combate (esto puede deberse a unidades generadas por las cartas de operaciones o marcadores de objetivos)
- 5. Objetivos** Si hubiese algún marcador de objetivo boca abajo en el mismo espacio en que la fuerza operativa terminó su movimiento volteé el objetivo. Se

podrán realizar las acciones correspondientes al objetivo como demolerlo.

Ejemplo:

En una operación podrá reclutar o explorar, luego mover una fuerza y después robar una carta de operaciones. Si hubiese fuerzas enemigas debido a la carta de operaciones tendría que entablar combate contra estas. Si la fuerza operativa se hubiese movido a un espacio con un marcador de objetivo podría desembocar en un segundo combate si al voltearla apareciera otra fuerza enemiga. El marcador revelado (o el espacio ocupado) podría ser objeto de una acción de demolición o de otro tipo. Por tanto, una operación consta de todas las acciones mencionadas.

11.1 Operaciones Múltiples

Una sola unidad o una fuerza operativa con varias unidades podrán realizar cualquier cantidad de operaciones para completar una misión mientras se pague con una carta de operaciones por cada una de ellas. No tiene porque gastar todas las operaciones disponibles para completar la misión, se podrá ganar antes de terminirlas.

11.2 Final de Misión

Cuando se termine la última operación concluye la misión.

11.3 Operaciones Variables

Algunas cartas de operaciones o reglas de escenario pueden conllevar la pérdida o adquisición de operaciones en una misión.

Ganancia de operaciones Robe una o más cartas de operaciones del mazo de reserva e incorpórelas boca abajo al mazo de operaciones. Si el mazo de reserva se agotase baraje los descartes para formar un nuevo mazo de reserva.

Pérdida de operaciones Robe la carta superior del mazo de operaciones y descártela boca abajo, si se tratase de la última carta del mazo no quedasen más cartas en el mismo finaliza la misión.

12. MOVIMIENTO

Durante la fase de movimiento una fuerza operativa se podrá mover o desplazar hasta tantos espacios como su capacidad de movimiento. Si hubiese más de una unidad en el espacio inicial podría formar una fuerza operativa con algunas y dejar el resto en el lugar, estas podrían moverse en otra operación posterior. Si una fuerza operativa contiene más de una unidad se moverán conjuntamente. Se considerará la capacidad de movimiento menor de todas ellas. Una vez iniciado el movimiento no se podrán disgregar o agregar unidades de/a la fuerza operativa, debe mantenerse unitaria.

Ejemplo:

Si dispone de 3 unidades apiladas en un espacio podría formar una fuerza combinada de 3 unidades o 2 fuerzas una de 2 unidades que se

mueva y una segunda fuerza de una unidad que se mantenga en el espacio o viceversa.

Ejemplo: Una fuerza operativa con una unidad cuyo factor de movimiento sea de 2 podrá mover 1 o 2 espacios durante la fase de movimiento.

Una fuerza operativa debe detener su movimiento si entra en un espacio que en la tabla de efectos de terreno indique STOP. También tendrá que detenerse si entra en un espacio con un marcador de objetivo. La fuerza operativa podrá abandonar dicho espacio en una operación posterior.

13. CARTAS DE OPERACIONES

Al concluir la fase de movimiento, independientemente de si ha cambiado de espacio o no debe robar una carta de operaciones, por ejemplo, si decide reclutar y no mover. Se toma la carta superior del mazo de operaciones.

Excepción: Cuando una fuerza operativa termina su movimiento en una Área de Preparación no se roba ninguna carta de operaciones. El Área de Preparación se define en el propio escenario.

Las cartas de operaciones contienen la siguiente información:

Realiza una comprobación de Alerta: Véase la regla sobre Alertas.

1. Refuerzos: Si una carta indica que recibe unidades incursoras se recibirán sin coste alguno en Puntos de Reclutamiento. Se ubicarán de acuerdo a las indicaciones de la carta.

2. Iniciar combate: El jugador tomará tantas unidades hostiles como indique la carta de la bolsa de enemigos y las colocará en el espacio de la fuerza operativa. Esto desencadenará un combate en la siguiente fase de combate de la fuerza operativa (ver más adelante).

3. Ganar o perder operaciones Si la fuerza operativa gana el combate algunas cartas premian agregando cierta cantidad de operaciones. En el caso en que fuese derrotada algunas cartas reducen cierta cantidad de operaciones (ver el apartado 14)

4. Otras ganancias y pérdidas Algunas cartas pueden ocasionar la ganancia o pérdida de puntos de reclutamiento. No podrá exceder del máximo indicado en el escenario ni reducir por debajo del valor 0 (ver indicador de puntos de reclutamiento)

13.1 Disposición de las Cartas de Operaciones

Normalmente las cartas de operaciones se descartan boca abajo en una pila de descartes independiente después de haber sido robadas y ejecutadas. Cuando se robe la última carta de operaciones se desencadena el final de la partida tras la conclusión de la operación actual tras completar la fase de objetivos.

Algunas cartas de operaciones harán retornar cartas del mazo de descartes al mazo de operaciones, tome una carta boca abajo de la pila de descartes y barájela con el resto de las cartas del mazo de operaciones.

Puede retener aquellas cartas que indiquen “Mantenga esta carta”. En tal caso, coloque la carta frente a sí y júguela siguiendo las instrucciones impresas en la misma. Las acciones derivadas de ella no cuentan como una operación adicional. Ejecute uno de los eventos especiales indicados en la misma y luego descártela.

14. UNIDADES HOSTILES

Las unidades hostiles (enemigos) se colocan en el mapa como consecuencia de ciertos eventos. Se colocan en el mismo espacio que la fuerza operativa que haya desencadenado el evento de la carta. Las unidades hostiles se retiran de nuevo a la bolsa de enemigos tras finalizar el combate. Podrían ser eliminadas temporalmente durante el combate pero siempre retornan a la bolsa de enemigos, salvo que en algún escenario se indique lo contrario.

15. COMBATE

El combate se desencadena cuando la fuerza operativa se encuentra en el mismo espacio con unidades hostiles. Esto sucederá como consecuencia del robo de cartas de operaciones. Todos los combates se desarrollan durante la fase de combate.

Normalmente, dado que las fuerzas se mueven individualmente no se podrán combinar distintas fuerzas operativas en un mismo combate. Sin embargo, si ya hubiera otras unidades en un espacio y como consecuencia del movimiento alguna fuerza acaba en ese mismo espacio aquellas también tomarán parte activa en el combate desencadenado por el robo de la carta.

15.1 Método de Combate

El combate se desarrolla en una serie de etapas.

1. Determinar la cantidad de unidades hostiles.

Si no se indica lo contrario en la carta, se realiza una tirada de dado para seleccionar tantas unidades hostiles como el resultado de la tirada. Las cartas pueden indicar que se extraigan cantidades o unidades específicas.

2. Determinar qué bando tiene la Ventaja Táctica

Se realiza una tirada de dados para cada bando, se agregaría +1 al resultado por cada unidad de élite que tenga el bando correspondiente. El bando que obtenga el mayor resultado tendrá la ventaja táctica. La tabla de efectos del terreno determina la ventaja táctica en caso de empate.

3. Primera ronda del combate

Una vez se haya determinado qué bando cuenta con ventaja táctica, las unidades hostiles se ordenan de mayor a menor valor de combate. Si hubiese varias unidades con el mismo valor

de combate se podrán ordenar de cualquier modo entre sí. Luego ordene las unidades de la fuerza operativa en el orden que prefiera.

Si los incursores tienen ventaja táctica disparan primero. Dispara la primera unidad contra cualquiera de las unidades hostiles. Si por el contrario las fuerzas hostiles tienen la ventaja táctica disparan primero con la unidad que se encuentre en la parte superior (la más potente) contra la primera unidad incursora.

Para “disparar” a una unidad se realiza una tirada con un dado. Si el resultado es menor o igual que el valor de combate de la unidad se elimina la misma. Las pérdidas se aplican inmediatamente. A continuación el bando contrario realiza lo propio.

Nota: El resultado de la tirada afecta por igual a cualquier unidad, sea cual fuere el tipo de unidad o su valor de combate.

Los bandos opuestos van alternando los disparos, unidad por unidad y aplicando las pérdidas inmediatamente hasta que todas las unidades hayan abierto fuego durante esta ronda. Una unidad eliminada no dispara. Si uno de los bandos tuviese más unidades que el otro, tras finalizar la tanda de disparos de forma alterna se realizarán los disparos de las unidades restantes.

Nota: Una unidad eliminada no puede disparar, debido a ello la ventaja táctica es muy importante, y, por tanto, tendrá que disparar la siguiente unidad disponible.

4. Segunda ronda del combate

Si hay unidades supervivientes en ambos bandos se inicia una segunda ronda de combate. Se aplica el mismo procedimiento que en la primera ronda. La ventaja táctica sigue vigente.

5. Rondas subsiguientes del combate

Una vez finalice la segunda ronda de combates, se podrían llegar a ejecutar una tercera, cuarta, quinta... si fuesen necesarias siguiendo el mismo proceso. Esto se repite hasta que todas las unidades de uno de los bandos hayan sido eliminadas. Gana el bando que tenga al menos una unidad superviviente al final de la ronda de combates.

Nota: Debido a la alternancia del procedimiento de disparo es imposible que se eliminen ambos bandos.

15.2 Interrupción del Combate

El combate finaliza si ambos bandos fallan en sus rondas de disparo sin ocasionar bajas en ninguno de los bandos. En este caso termina en empate y se desarrolla la siguiente fase Tras el Combate

16. TRAS EL COMBATE

Cuando un combate finalice se hará lo siguiente:

- 1. Hostiles** Todas las fichas de unidades hostiles se devuelven a la bolsa de enemigos. Algunas reglas de escenario pueden incluir excepciones.
- 2. Si los incursores vencen** Gane las operaciones adicionales u otras bonificaciones tal y como se indiquen en las instrucciones de la carta de operaciones.

- 3. Si los incursores pierden** Pierda tantas operaciones u otros bonificadores según indiquen las instrucciones de las cartas de operaciones.
- 4. Si termina en empate** Nadie gana o pierde operaciones u otros bonificadores.
- Nota:** Las unidades incursoras supervivientes permanecen en el espacio.

17. ALERTA

El Nivel de Alerta modifica las reacciones de los hostiles. El escenario indicará cuál debe ser el nivel inicial de alerta. Distintos eventos del juego pueden provocar un aumento o descenso del nivel de alerta. El nivel de alerta nunca podrá ser inferior a 1 ni superior a 5.

17.1 Efectos

Las cartas de operaciones pueden obligar a extraer de la bolsa de enemigos tantas unidades hostiles como el nivel de alerta en vigor. También podría suceder que obligue a realizar una comprobación de alerta, realizando una tirada de dados contra el valor de alerta actual, si el resultado es igual o menor se aplica el evento de alerta pero si el resultado es mayor la alerta falla, las consecuencias figurarán en las cartas o escenario.

18. MOVIMIENTOS ESPECIALES

Algunas cartas de operaciones permiten desplazar una fuerza operativa de algún modo especial. La propia carta indicará cómo proceder.

Nota: Es posible que no todos los juegos o escenarios incluyan este tipo de movimientos.

18.1 Movimiento Aéreo

Tome todas las unidades móviles de una misma fuerza operativa que se encuentren en un espacio de aeródromo y colóquelas en otro espacio de aeródromo diferente.

18.2 Movimiento Marítimo

Tome todas las unidades móviles de una misma fuerza operativa que se encuentren en un espacio de puerto o costa (dependiendo del escenario) y trasládelas a otro espacio distinto de puerto o costa.

18.3 Operaciones

Los desplazamientos aéreos y marítimos consumen todo el factor de movimiento de la fuerza operativa de esa fase de movimiento. Al completar el desplazamiento de la fuerza operativa se roba una carta de operaciones de la forma habitual.

18.4 Transporte

Algunas unidades pueden transportar o llevar a otras como equipamiento o algunos marcadores de objetivos. Esta situación se expondrá en las reglas concretas de cada juego. Para poder transportar una unidad transportable debe cumplirse la condición de que una unidad móvil se encuentre en el mismo espacio que la unidad o elemento a transportar. La unidad recoge el elemento. A partir de este momento el elemento se desplazará con la unidad utilizando el factor de movimiento de esta. El elemento transportado se mantendrá con la unidad durante todo el movimiento. Si en algún momento la unidad es eliminada o destruida también lo es el elemento que porta. Al finalizar el movimiento siempre se podría soltar el elemento transportado o mantenerlo con la unidad. Si la unidad que transporta es eliminada el elemento transportado es destruido y se pierde para el resto de la misión.

19. MARCADORES DE OBJETIVO

Cada juego tiene unos marcadores de objetivos. Las reglas del escenario indicarán las reglas específicas que se deben aplicar a estos.

20. LÍDERES

Los líderes representan comandantes formidables. Las unidades de líder se asignan a un escenario cuando se gana una misión y/o pueden obtenerse después de ganar un combate.

20.1 Unidades de Líder

Los líderes son unidades para todos los propósitos de juego. Normalmente son unidades de élite. También podrían tener otros atributos o habilidades especiales según se indique en las reglas del escenario. Si un líder es eliminado no podrá ser reemplazado en una misión.

20.2 Obtención de Líderes

Si una fuerza operativa gana un combate realice una tirada con un dado de seis caras. Si el resultado fuese de 6 el jugador podría tomar un líder de la cola de reclutamiento siempre que hubiese alguno disponible y lo coloca en el mismo espacio que dicha fuerza operativa.

21. PIONEERS/INGENIEROS

Algunos escenarios presentan ingenieros o “pioneers”. Estas unidades tienen unas habilidades o atributos especiales.

21.1 Demolición

La acción de demolición permitirá destruir ciertos marcadores de objetivos a los ingenieros según las reglas del escenario. Para poder efectuar una demolición un ingeniero debe formar parte de la fuerza operativa y encontrarse en el mismo espacio que el marcador de objetivo durante la fase de objetivos.

Debe realizarse una tirada de dados por cada ingeniero presente en dicho espacio. Consulte la tabla de demolición para ver las consecuencias. Si hay más de un ingeniero en un mismo espacio elija cuál es el ingeniero que realiza el intento de demolición realizando un intento cada vez, pero puede detener los intentos en cualquier momento.

21.2 Otros

Los escenarios pueden asignar otras habilidades especiales a los ingenieros o “pioneers”.

22. GUÍAS - PSYWAR

Si hay una unidad guía o de guerra psicológica en la fuerza operativa según se defina en las reglas del escenario o si dispone de una carta que ofrezca la opción de guerra psicológica de un solo uso, tras robar la carta de operaciones pero antes de ejecutarla se podrá colocar esa carta en el fondo del mazo. Se tendrá que robar otra carta en su lugar. Cada fuerza operativa podrá realizar esto una sola vez en cada fase de carta de operaciones, incluso aunque haya más de un guía tomando parte en la fuerza operativa.

23. EQUIPO

El equipo representa armas y equipamiento adicionales. Las reglas del escenario explicarán su utilización.

23.1 Adquisición de Equipo

Puede adquirir fichas de equipo consumiendo puntos de reclutamiento. Estas se asignan colocándolas debajo de la ficha de unidad a la que se asignan. La asignación del equipo se realiza en la configuración de la partida y, a veces, en algunos escenarios o misiones mediante algunas cartas de operaciones.

23.2 Control de Equipo

Normalmente cada líder podrá llevar y usar una sola ficha de equipo, mientras que el resto de unidades móviles podrán portar y usar hasta 2 fichas de equipo por unidad. En cualquier caso, se podrá intercambiar equipo entre las unidades de una misma fuerza operativa siempre que se realice al inicio de su fase de movimiento.

23.3 Eliminación de Equipo

Si una unidad es destruida o eliminada todo equipo asignado a dicha unidad se pierde y se elimina. En cualquier otro caso el equipo no se ve afectado por el combate.

23.4 Consumo y Abandono de Equipo

Hay equipo de un solo uso, como material de demolición o suministros, que se indicará en las reglas del escenario. Se podrá abandonar equipo en cualquier momento de la operación devolviéndolo al suministro de reclutamiento. Todo equipo eliminado, consumido o abandonado se devuelve al suministro de material a reclutar (en el mapa).

24. SUMINISTROS

Algunos escenarios o misiones podrán proporcionar un tipo de equipo: suministros. Una fuerza operativa podrá gastar un equipo de suministros para realizar alguna de estas opciones:

- 1. Marcha forzada** Al iniciar la fase de movimiento para desplazar la fuerza operativa un espacio adicional. Se mueve el espacio adicional antes del movimiento normal y no desencadenará ninguna reacción hostil.
- 2. Máxima potencia de fuego** Durante el combate puede realizar dos veces cada tirada de disparo de cada una de las unidades de la fuerza operativa durante una sola ronda de combate.
- 3. Bonificaciones** Algunas cartas de operaciones pueden proporcionar bonificaciones gastando suministros.

25. JUEGO DE CAMPAÑA

INCURSORES se puede jugar como una serie de partidas. Al finalizar una misión devuelva todas sus unidades al suministro de reclutamiento. Podrá mantener consigo a cualquier líder que sobreviva a la misión. Podrá reclutar de nuevo otras unidades de la forma habitual para iniciar la siguiente partida. Sin embargo, los líderes eliminados podrían ser sustituidos en futuras misiones.

25.1 Si gana la misión

1. Retire la carta de misión del mazo.
2. Conserve los puntos de reclutamiento no consumidos.
3. Para la siguiente misión agregue 1 al nivel de alerta inicial.
4. Obtenga para la siguiente misión lo que se indique como éxito en la carta de misión que acaba de completar.

25.2 Si no gana la misión

1. Vuelva a barajar la de misión con el resto del mazo para que pueda tocarle otra vez.
2. Conserve los puntos de reclutamiento no consumidos.

25.3 Ganar la campaña

Ganará la campaña en caso de ganar todas las misiones. Sin embargo, si pierde 2 misiones seguidas pierde la campaña.

REGLAS OPCIONALES

26. OPERACIONES COORDINADAS

Dos o más fuerzas operativas podrían moverse en la misma operación si cada fuerza incluye un líder y terminan su movimiento en el mismo espacio. Además ese espacio debe ser un espacio con un marcador de objetivo o de campamento. Una vez que se hayan concentrado todas las fuerzas en el mismo espacio adobe una carta de operaciones para la fuerza operativa combinada.

27. EXPLORACIÓN - RECONOCIMIENTO

Una fuerza que lleva a cabo una operación puede intentar realizar una acción de exploración o reconocimiento. La acción se realiza en la fase de reclutamiento y exploración. La fuerza operativa debe tener al menos una unidad exploradora (ver escenarios) y encontrarse en un espacio adyacente a un espacio con un marcador de objetivo boca abajo. Aplique el proceso de exploración.

27.1 Proceso de exploración

Tire un dado: Si el resultado es impar descubra el objetivo dando la vuelta al marcador de objetivo, si el resultado es par no lo descubre.

CRÉDITOS

Diseño del Sistema: Joseph Miranda

Desarrollador: Christopher Cummins

Grafismo del mapa: Joe Youst

Grafismo de fichas: Nadir Elfarra

Cuaderno de reglas: Callie Cummins y Chris Dickson

Diseño de portada y cartas: Chris Dickson y Lisé Patterson

2018 Decision Games, Bakersfield, CA. Hecho e impreso en EEUU.

[Mini-T_RaiderSystem_V5]

ESCENARIO

RAIDERS

MINIJUEGO REGLAS DEL ESCENARIO

ESCENARIO: HÉROES DE TELEMAR

Incursiones de comandos en Noruega, 1942-43

- 28. INTRODUCCIÓN
- 29. TIPOS DE FICHA
- 30. ESPACIOS ESPECIALES
- 31. UNIDADES ESPECIALES
- 32. MARCADORES DE OBJETIVO
- 33. LÍDERES
- 34. ATERRIZAJES DE AEROTRANSPORTADOS
- 35. EQUIPO
- 36. CAMPAMENTO MILORG
- 37. JUEGO DE CAMPAÑA

28. INTRODUCCIÓN

Héroes de Telemark es un juego en solitario de la serie RAIDERS en el que el jugador toma el papel de comandante de una fuerza de la Dirección de Operaciones Especiales británico-noruegas que intentará destruir la planta alemana de agua pesada en Vemork, Noruega. El sistema de juego controla las defensas alemanas mediante un mazo de cartas de operaciones. El jugador dirige las siguientes misiones:

- | | |
|--------------------|---|
| Grouse: | Una misión preliminar de exploración e inteligencia. |
| Freshman: | Un intento fallido de sabotaje de la planta mediante ingenieros aerotransportados. |
| Gunnarside: | Una incursión exitosa de los comandos SOE noruegos que sabotearon las instalaciones de producción de agua pesada. |
| Tinnsjo: | El sabotaje y hundimiento del ferry que transportaba barriles de agua pesada por el lago Tinnsjo para su embarque hacia Alemania. |

29. TIPOS DE FICHA

Unidades incursoras (jugador)

Líder (1+3)

Un mando con extraordinarias habilidades. Suma 1 a la tirada de ventaja táctica.



Comando (2-3 en anverso en reverso)

Equipo de unidades especiales noruegas entrenadas por el SOE (Dirección de Operaciones Especiales). Los binoculares de su reverso representan su capacidad de exploración y reconocimiento.



Ingeniero (3-2 con en anverso y en reverso)

Tropas especialmente entrenadas en el empleo de material de demolición alto explosivo, Los ingenieros de combate tienen la capacidad de demolición.



Pelotón partisano (3-2)

Combatientes irregulares locales.



Campamento MILORG (2-0)

Un campamento avanzado montado por la resistencia noruega (ver apartado 36)



Ataque aéreo (4)

Apoyo aéreo táctico. Un ataque aéreo sólo se podrá solicitar mediante una unidad incursora que disponga de una Radio.



Equipo para la incursión

Suministros

Ver suministros regla 24



Compuesto C (demoliciones)

Una fuerza operativa puede gastar una de estas fichas para realizar una tirada tratando de destruir un objetivo (ver 23.4 y 31.2) Cualquier unidad puede usar el compuesto.



Pistola con silenciador

Agrega +1 a la tirada de ventaja táctica adicional a la proporcionada por cualquier unidad de élite. Con ello no se consume el equipo.



Bren LMG (ametralladora ligera Bren)

Agrega +1 al valor de combate de la unidad que lo porta. Con ello no se consume el equipo.



Radio

Una fuerza operativa puede usar la Radio para:

1. solicitar un ataque aéreo en su propio espacio como parte de la operación o
2. dirigir una operación coordinada opcional (ver 26).



Marcadores de Objetivo

Agua pesada (D₂O) Instalación y Barriles

Permanecerá en el espacio del mapa salvo que sean demolidos por un ingeniero o mediante compuesto C.



Muestra de Plutonio Pu-239

Permanecerá en el espacio del mapa hasta que se recoja o destruya (ver 32.2)



Emboscada

Si se revela debido a la entrada de una fuerza incursora en su espacio dará lugar a la aparición de fuerzas hostiles. Coloque tantas fuerzas hostiles como el valor actual del nivel de alerta y comience un combate. Si se revela o descubre por otros métodos no sucede nada, en su lugar retire la ficha de la partida.



Abandonado

No sucede nada, retire la ficha



Unidades hostiles

Infantería (2 a 4) y Transporte blindado SdKfz 251 (5)

Unidades de combate.



Tropa de montaña Gebirgsjager (4+)

Tropas de montaña de élite. Agrega +1 a la tirada de ventaja táctica.



Batería Antiaérea FLAK (4)

Si se solicita un ataque aéreo y hay una ficha FLAK presente se retiran ambas fichas, ya no se podrá solicitar ningún otro ataque aéreo. Si esta unidad anula un ataque aéreo no participa en los combates terrestres pero si no lo hace porque no hay ataques aéreos entra en combate con un valor de combate de 4.



Gestapo (1*)

Si una fuerza incursora pierde un combate y hay una unidad de la Gestapo superviviente debe realizar una tirada de Interrogatorio de la Gestapo aplicando los resultados que se indican en su tabla.



30. ESPACIOS ESPECIALES

30.1 Área de Preparación SOE (Británica)

En Telemark el Área de Preparación SOE es el único aeródromo. Las unidades incursoras podrán moverse al mapa desde aquí mediante un Movimiento Aéreo.

31. UNIDADES ESPECIALES

31.1 Partisanos noruegos (3-2)

Esta unidad se podrá reclutar jugando la carta de operaciones Partisanos. A todos los efectos una vez reclutada se considera como cualquier otra unidad incursora.

31.2 Ingenieros y demoliciones

Los ingenieros tienen la habilidad inherente que les capacita para realizar demoliciones. Esto les permite destruir ciertos marcadores de objetivo del escenario. Para poder llevar a cabo una demolición una fuerza operativa debe contar con un ingeniero en ella y encontrarse en el mismo espacio que el marcador de objetivo a destruir en la fase de objetivos. Realice una tirada por cada ingeniero presente en el espacio. Consulte la tabla de demoliciones presente en el mapa. Si dispone de más de un ingeniero en un espacio o si dispone de ingenieros y compuesto C en la misma fuerza operativa puede realizar un intento de demolición por cada ingeniero y compuesto C que tenga en dicho espacio. A diferencia del compuesto C los ingenieros no se consumen tras el intento de demolición. Los intentos

de demolición se realizan de uno en uno en el orden que elija el jugador y podrá interrumpirlos independientemente de su éxito o fracaso

31.3 Exploración - reconocimiento

Los líderes y comandos pueden llevar a cabo exploraciones o reconocimientos ver 27.

31.4 Unidades aerotransportadas cualificadas

Todos los líderes y comandos están cualificados para realizar saltos paracaidistas. Los ingenieros de combate están cualificados para el empleo de planeadores.

31.5 Ataques aéreos

El jugador coloca los ataques aéreos obtenidos en la caja de Disponibilidad Aérea (del tablero-mapa SOE Air Available). Se encontrarán disponibles para apoyar las operaciones de combate terrestres. Para solicitar un ataque aéreo la fuerza operativa debe contar con un equipo de radio. El jugador toma una ficha de ataque aéreo disponible de la caja de Disponibilidad Aérea y la agrega al espacio del mapa en que se encuentra la fuerza incursora enfrentada en combate. El ataque aéreo realiza una tirada de disparo contra una unidad alemana antes de realizar la tirada de ventaja táctica.

El ataque aéreo nunca se ve afectado por el fuego enemigo salvo la batería antiaérea FLAK que evita la colocación de la ficha de ataque aéreo. Además no se puede realizar un ataque aéreo contra unidades alemanas aisladas, siempre se colocará en un espacio donde una fuerza incursora esté llevando a cabo un enfrentamiento terrestre.

Solo se puede realizar un disparo con ataque aéreo por combate y luego se devuelve a la caja de reclutamiento. Se podrá volver a adquirir más adelante en una operación posterior (vea la fase de Reclutamiento)

Nota: El empleo de ataques aéreos no cuenta como una operación adicional.

32. MARCADORES DE OBJETIVO

En la preparación de la partida mezcle todos los marcadores de objetivos del reverso y tome 5 de ellos aleatoriamente para colocarlos en los espacios correspondientes a los objetivos en el mapa. Solo se voltearán a su anverso si se cumple alguna de estas condiciones:

- a. Una fuerza operativa incursora se encuentra en el mismo espacio en la fase de objetivos
- b. Si se juega una carta de operaciones que revele algún objetivo
- c. Si se ejecuta una acción según las reglas de exploración-reconocimiento
- d. Si se completa con éxito la misión Grouse un marcador de objetivo “abandonado” se retira del juego para el resto de la campaña.

Una vez que se haya revelado un marcador objetivo este permanecerá visible hasta que sea eliminado o recuperado.

Nota: En caso de que juegue una misión suelta o una campaña aleatoria retire el marcador de “abandonado” salvo que se trate de la misión Grouse.

32.1 Efectos de movimiento

Una fuerza operativa debe cesar su movimiento si entra en un espacio que contenga un marcador de objetivo, sea por su anverso o su reverso.

32.2 Acciones sobre los objetivos

Las cartas de misión especifican las acciones que deben hacer los incursores cuando se encuentran sobre el mismo espacio que un objetivo.

Revelar:

Voltee el marcador de objetivo a su anverso (consulte el apartado 32)

Destruir las instalaciones y barriles de agua pesada:

Intente destruir-demoler el objetivo con los incursores.

Recuperar la muestra de Plutonio Pu-239:

Seleccione una unidad incursora que pueda tomar y transportar el marcador de objetivo hasta el campamento MILORG (consulte 18.4). Si el campamento ha sido eliminado o retirado del juego transporte la muestra hasta uno de los 3 espacios marcados con una flecha gris para transferirselos a un agente para que lo pueda sacar de contrabando.

Emboscada:

Si se voltea debido a la entrada de una fuerza incursora en dicho espacio aparecerán fuerzas alemanas. Robe o extraiga tantas fichas de unidades alemanas como el valor de alerta en vigor y entable un combate contra ellas. Si se revela o voltea por otros métodos no sucede nada. Independientemente de lo que acontezca retire la ficha del juego. Si ganase el subsiguiente combate obtendría una operación adicional pero si, por el contrario, lo perdiese perdería una operación.

Abandonado:

No sucede nada, simplemente retire el marcador.

32.3 Puntos de reclutamiento de objetivos

En caso de que un objetivo fuese destruido o recuperado exitosamente se obtendrían puntos de reclutamiento adicionales al instante. La ficha de plutonio debe alcanzar el campamento de MILORG para computar como objetivo exitoso y obtener la bonificación de puntos de reclutamiento.

33. LÍDERES

Uno de los líderes se obtiene en la primera misión. Si la fuerza incursora gana un combate realice una tirada con un dado de 6 caras. Si el resultado fuese de 6 el jugador seleccionaría un líder de área de

reclutamiento (SOE Recruits) siempre que hubiese alguno disponible y lo emplazaría en el espacio de dicha fuerza.

Los líderes se consideran unidades a todos los efectos de juego sin embargo no se tendrán en cuenta para los límites de apilamiento de unidades (10.2). Los líderes son unidades de élite. Si un líder fuese abatido no podría ser reemplazado durante la misión.

34. ATERRIZAJES DE AEROTRANSPORTADOS

Algunas unidades pueden entrar en el mapa mediante salto paracaidista o planeadores aéreos (consulte 31.4). Para ello, las unidades deben comenzar en el Área de Preparación SOE (SOE Staging Area). La toma de tierra de las unidades aerotransportadas se computa como una operación (paso 2). Tome las unidades que quiera insertar en el mapa hasta el límite de apilamiento y coloquelas en uno de los espacios de aterrizaje como una única fuerza operativa. Después realice una tirada y consulte el resultado en la tabla de aterrizaje de aerotransportadas (Airborne Insertion Table). Después del aterrizaje las unidades no podrán moverse más durante esta operación. Revele una carta de operaciones para dicha fuerza después del aterrizaje.

Nota: Los aterrizajes son distintos para los desplazamientos entre aeródromos. Además no se representan mediante fichas ni los planeadores ni los aviones de transporte.

35. EQUIPO

El equipo se adquiere consumiendo puntos de reclutamiento. El equipo se asigna a cada ficha de unidad incursora colocando la ficha de equipo bajo esta. La asignación del equipo se realiza durante la preparación de la partida y a veces en las misiones en función de algunas cartas de operaciones.

Puede intercambiar equipo entre unidades cuando vayan a iniciar su movimiento mientras realizan una operación. Si alguna unidad fuese eliminada cualquier equipo asignado a ella también se perdería. Ningún otro aspecto del combate afecta a las fichas de equipo. Una unidad puede portar hasta 2 fichas de equipo consigo.

Efectos del Equipo

Consulte los tipos de ficha (29)

36. CAMPAMENTO MILORG

Esta ficha se recibe al inicio de cada misión sin coste alguno. Despléguela mediante una tirada con la tabla de colocación aleatoria (Random Location Placement Table). Esta actúa como una unidad de combate con las siguientes reglas especiales.

Una vez desplegada tan solo podrá moverse en alguna de estas circunstancias:

- a. Si un evento de una carta de operaciones obliga a desplazarla. Utilice la tabla de colocación aleatoria para establecer su nueva ubicación. Si la ubicación resultante fuese la misma repita la tirada hasta que resulte distinta.
- b. Si fuese eliminada por combate o mediante alguna carta de operaciones, retírela del mapa.

Efectos de MILORG

El campamento no puede ser parte de ninguna fuerza operativa. Una fuerza incursora que comience una operación en el espacio del campamento MILORG puede:

- a. **Reabastecerse** Durante una operación una fuerza puede permanecer en el campamento en lugar de moverse. En tal caso puede intercambiar puntos de reclutamiento por equipo.
- b. **Obtener información** Durante una operación una fuerza puede permanecer en el campamento en lugar de moverse. En tal caso puede efectuar una tirada para revelar un marcador de objetivo, si el resultado de la tirada es impar descubre un objetivo pero si es par no sucede nada.

Destrucción del campamento

El campamento resultará destruido en alguna de estas situaciones:

- a. **Pérdida de combate** Si los incursores perdiesen un combate en el mismo espacio del campamento.
- b. **Evento** Si alguna carta de operaciones genera un evento que la destruya o elimine de la partida.

El campamento no podrá ser reemplazado a lo largo de la misión en curso. Se reubicará automáticamente al inicio de la siguiente misión.

37. JUEGO DE CAMPAÑA

Para jugar una campaña histórica juegue las misiones siguiendo la numeración de las cartas. Repita una misión fallida según las reglas del apartado 25, pero si vuelve a perder cualquier misión pierde la campaña. En el modo de campaña cualquier líder que se encuentre en el campamento o en el área de preparación al finalizar una misión se mantiene para la siguiente misión, cualesquiera otras unidades deben volver a reclutarse. Gane o pierda la misión se conservan la mitad de los puntos de reclutamiento y cartas de operaciones no consumidos redondeando a la baja.

Erratas: Las cartas de operaciones 12 a 14 y 16 a 18 deberían indicar > en lugar de >=

CRÉDITOS

Diseño del Sistema: Joseph Miranda

Desarrollador: Christopher Cummins

Testadores: Billy Crowslow, Martin Gallo, Jhon Heim, Vincent Hoffman, JR Lawlor, Terry Mays, Gene Wytrykus

Grafismo del mapa: Joe Youst

Grafismo de fichas: Eric Harvey

Cuaderno de reglas: Callie Cummins y Chris Dickson

Diseño de portada y cartas: Chris Dickson

2019 Decision Games, Bakersfield, CA. Hecho e impreso en EEUU.

[Mini-T_Telemark_V7F]

TABLAS

HÉROES DE TELEMARCK

Incursiones de comandos en Noruega, 1942-43

TABLAS

Terreno

Leyenda de terreno



Tabla de Efectos de Terreno

Tipo de Terreno	Efecto sobre Movimiento	Ventaja Táctica en caso de Empate	Efecto en Combate
Campo	Normal	Alemanes	-
Monte	Normal	Incursores	-
Bosque	Normal	Incursores	-
Zona Industrial	Detención	Alemanes	-
Ciudad	Detención	Alemanes	-
Ruta terrestre	Todas las unidades	-	-

	pueden moverse a través de ellas		
Área de Preparación	Sólo pueden entrar unidades aliadas	-	Base aérea. Fuera del mapa.
Zona de Aterrizaje	Normal	Alemanes	-
Localización de Objetivo	Ver tipo de terreno	Ver tipo de terreno	Si aparecen fuerzas alemanas por evento de carta roba una unidad adicional

Aterrizaje

Tabla de Aterrizaje de Aerotransportadas

Tipo de aerotransportada	Tirada	1	2	3-6
Paracaidista Líder y comandos		Interceptados: Una unidad se elimina y el resto se dispersa a una localización aleatoria. Se sube en 1 el nivel de alerta	Dispersión: La fuerza se coloca en un lugar aleatorio	Aterrizaje seguro: Todos los paracaidistas se colocan en el lugar de aterrizaje.
Planeador Ingenieros de combate		Estrellado: Se eliminan todas las unidades. Se sube en 1 el nivel de alerta	Abortar: La fuerza se devuelve al área de preparación.	Aterrizaje seguro: Todos los ingenieros se colocan en el lugar de aterrizaje.

Tabla de Aterrizaje Aleatorio

Tirada	Lugar
1	A Bergen
2	Austfjell
3	A Stavanger
4	Helberg-Hytta
5	Austbygdi
6	Gausta-Toppen

Reclutamiento

Tabla de Reclutamiento

Unidad	Coste	Equipo	Coste
--------	-------	--------	-------

Comando	2	Pistola con Silenciador	1
Ingeniero	3	Ametralladora Ligera Bren	1
Ataque Aéreo	4	Explosivo Plástico	1
Campamento MILORG	Con Escenario	Radio	1
Líder	Ver reglas	Suministros	2
Partisano	Ver cartas		

Puntos de Reclutamiento

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19

Alerta e interrogatorio

Nivel de alerta alemán

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Tabla de Interrogatorio de la Gestapo

Tirada	Resultado	Consecuencia
1	= Se derrumba	Pierde dos operaciones
2-3	= Se quiebra	Pierde una operación
4	= Sin Efecto	-
5	= Historia evasiva	Gana una operación
6	= Escapa	Se recupera una de las unidades eliminadas en el

combate y se realiza una tirada de colocación aleatoria

Combates y demoliciones

Tabla de Resultados del Combate

Resultado	Tirada < Valor de combate	Tirada >= Valor de combate
Unidad contra unidad	Eliminada	Sin efecto

Tabla de Resultados de la Demolición

Resultado de la Demolición	1-2	3-6
Unidad de Ingenieros o Explosivo Plástico	Sin efecto	Objetivo destruido

Otros

Zonas de gestión de unidades

Reclutas del SOE Disponibles

Unidades del SOE Eliminadas

**Área de Preparación del SOE
(Británicos)**



Aviación del SOE Disponible