

# Standard Combat Series: Series rules v1.6

*Diseñador de la serie:* Dean N. Essig  
*Redactor de la ver. 1.5 :* Dave Demko  
*Redactor de la ver. 1.6:* Dean N. Essig  
*Playtesting:* Dave Combs, John Best, Mike Hagget, Nelson Isada, William Moody, Dave Powell, Rod Schmisser, Roger Taylor, Ric Walters.  
*Traducción:* Pere Cerdan, Freddy Freixas

## Introducción

Los juegos de la *Standard Combat Series* permiten, tanto a jugadores noveles como a experimentados, disfrutar de juegos rápidos de aprender y simples de jugar. Estos juegos intentan destacar temas, técnicas y conceptos, típicos de los juegos de guerra.

## Nota de la versión 1.6

Estas reglas siguen siendo casi las mismas que las del Afrika (ver 1.5). Las erratas de esas reglas han sido corregidas (especialmente 2.1h y 6.0c). Para abreviar y ser más concisos, las reglas han sido reescritas exhaustivamente. Donde se han hecho realmente cambios de reglamento es en las secciones 2.0a, 4.0c y 8.0a.

## Como aprender reglas

Se supone que los juegos tienen que ser pasatiempos divertidos, no intentonas aburridas y tediosas de jugarlos. Para aprender este juego empieza leyendo las reglas por encima, dando un vistazo a los componentes del juego. No memorices nada. Destroquelas algunas unidades de los dos bandos y desplégalas en el mapa a tu gusto. Ahora, con las reglas en mano, sigue la secuencia de juego (1.0), releýendolas si es necesario. Si no hay más remedio, péganos un telefonazo y responderemos cualquier cuestión que tengas. Cuando vayas avanzando en tu juego improvisado, y raramente tengas que consultar las reglas, dale una oportunidad al juego empezando de verdad. En este punto la terminología ya te será conocida, y podrás jugar cualquier juego SCS, con un esfuerzo menor.

## Los componentes y el mapa.

A. El sistema de numeración de los hexes. A partir de ahora en este reglamento se utilizará el término hex para referirse a hexágono, y hexes para el plural.

Este sistema identifica los hexes individualmente en el mapa de juego. Si el juego utiliza más de un mapa, las letras identifican el mapa en cuestión. Un número de hex perteneciente a un mapa concreto empezará con la letra de ese

mapa, (A10.10). Los dígitos que preceden el punto indican una fila de hexes, leyéndose a lo largo del eje horizontal del mapa de izquierda a derecha. Los dígitos a la derecha del punto indican el hex exacto a lo largo de una determinada columna, leyendo el eje vertical de abajo hacia arriba. No están todos los hexes numerados pero la numeración se aplica a todos ellos. Cada quinto hex (xx.05, xx.10, xx.15...) tiene un número impreso, creando una rejilla de líneas. Por ejemplo, para encontrar el hex 29.17 sigue la columna xx.15 hasta encontrar la fila 29.xx, luego cuenta dos hexes hasta 29.17.

B. Hexes en el borde del mapa. Sólo se puede jugar en los hexes con al menos una mitad visible. Destruye las unidades que estén forzadas a salir del mapa.

C. Movimiento por fuera del mapa. A menos que se permita expresamente en un juego determinado, las unidades no pueden realizar ningún tipo de movimiento fuera del mapa.

D. Registro de los turnos. Las casillas en el mapa con el nombre, *Turn Record*, se utilizan para tener un registro exacto del turno actual. Coloca aquí el marcador de turno, 'Turn', para mostrar el turno actual. Avanza el marcador una celda cada vez que ambos jugadores hayan completado sus turnos de jugar.

## Las Reglas

Cada juego de la marca 'Gamers' contiene dos libros separados de reglas, las de serie y las del juego. Las de serie son generalizables para todos los juegos en esta serie. Las del juego dan los detalles necesarios para un juego específico, incluyendo reglas concretas, escenarios y despliegues iniciales.

A. Organización. Las reglas están resumidas en secciones y subsecciones. Cada grupo importante de reglas es una sección; un párrafo dentro de una sección es una subsección. el número 4.2 sería la regla 4 subsección 2. Definiciones dentro de una subsección son numeradas con letras, así: 4.2a, 4.2b, 4.2c, etc.

B. Repetición. Una regla, una vez expuesta, solamente se repetirá si es necesaria una clarificación.

## Detalles del despliegue, o preparación del juego.

A parte de anotaciones especiales de cada

juego referentes al despliegue, lo siguiente siempre será cierto:

1.- "w/i #" significa que se puede colocar la unidad en cuestión dentro del radio de hexes dado (#), a partir del hex listado, incluyendo a este. Por ejemplo, w/i 4 22.30, significa que esa unidad puede ir a 4 hexes o menos del hex 22.30.

2.- Las unidades nunca pueden empezar apiladas por encima del máximo permitido, pero se pueden apilar hasta el límite máximo.

3.- Normalmente las unidades empiezan enteras (dotación de fuerzas completa) y suministradas.

4.- Cuando se indica la palabra "inclusive" seguido de una zona de despliegue, indica que se pueden colocar las unidades en cualquier lugar de esa zona incluyendo las líneas que enmarcan la zona.

5.- El jugador que mueve segundo siempre despliega primero.

## Acumulación de modificadores.

En todos los casos cuando una unidad se ve afectada por diversos modificadores, los efectos son acumulables. Una unidad que tiene la mitad de fuerza de combate por el terreno y también la mitad por estar fuera de suministro, obtiene finalmente un cuarto de su fuerza de combate. Deben retenerse las fracciones hasta después de haber aplicado todos los modificadores, luego aplica la regla estándar de redondeo.

## Regla estándar de redondeo.

Redondea las fracciones que vayan de .01 a .49 hacia abajo, y de .50 a .99 hacia arriba. Reten las fracciones hasta la aplicación final. Cuando tu oponente intente hacer un cálculo previo a los combates para obtener ese 50% más para redondear hacia arriba, aplica la regla de niebla de guerra, explicada a continuación.

*Por ejemplo, si tres unidades atacan a una, podrías tener 2.5, 3.25 y 4.125, total (9.85) para el atacante y 2.125 el defensor. En este punto de la determinación de proporciones tendrás 9.85 a 2.125, o 4,65 a 1. Ahora aplica la*

## Standard Combat Series: Series rules v1.6

regla estándar de redondeo, con lo cual obtendrás un ataque de 5 a 1.

### 1.0 Secuencia de juego.

Un 'turno de juego' es una secuencia de pasos, el orden de los cuales, determina la 'secuencia de juego'. Cada turno consiste en dos 'turnos de jugador'. Cada turno de jugador consiste en una determinada secuencia que ahora detallaremos. Cada jugador juega pasando por su turno de jugador finalizando así un turno de juego. Al final del turno de juego, avanza el marcador de turno, y vuelve al principio del proceso. Los jugadores deben seguir la secuencia de juego estrictamente en el orden dado. El libro de reglas del juego identifica quien es el primer jugador y quien el segundo.

#### 1.1 Resumen de la secuencia de juego.

##### Turno del primer jugador

- Movimiento
- Combate
- Aprovechamiento
- Suministro

##### Turno del segundo jugador

Repite lo anterior cambiando los papeles con tu oponente.

#### 1.2 Explicación de la secuencia de juego.

##### – Movimiento

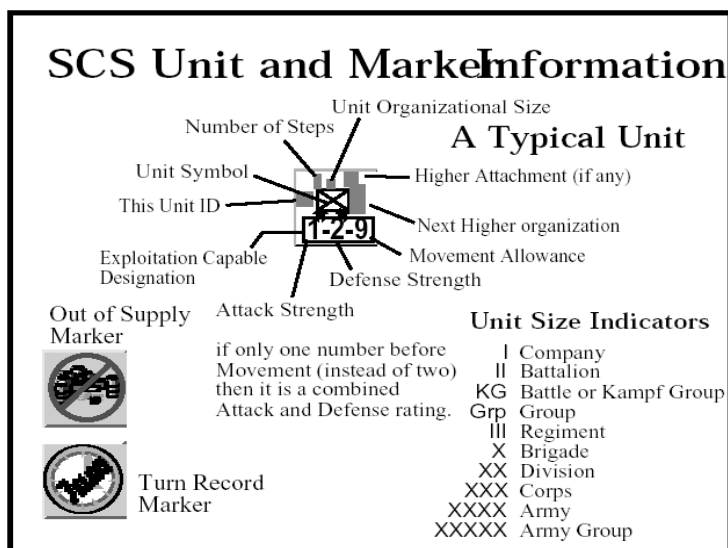
Colocación de los refuerzos que obtienes por la lista de refuerzos (*Order of Arrival*) al jugador que juega esta fase. Ese jugador puede mover sus unidades. En esta fase las unidades pueden realizar combate de arrollamiento (*Overrun Combat*)

##### – Combate

En esta fase las unidades adyacentes a unidades enemigas pueden atacar.

##### – Suministro

El jugador que ejecuta esta fase se asegura que cada una de sus unidades tenga suministro. Si no tiene, las marcará Fuera de Suministro.



### 2.0 Zonas de Control (ZOCs)

Las zonas de control representan la habilidad de las unidades en inhibir el movimiento del enemigo alrededor de ellas. Se llamará Zona de Control de Enemigos (EZOCs) a las zocs de unidades enemigas. Zocs amigas, o de unidades propias, no tiene ninguna influencia en unidades amigas.

2.0a Solamente las unidades con una fuerza de combate, sin modificar, de 1 o más tienen ZOCs.

2.0b La ZOC de una unidad consiste en los hexes adyacentes a ella, a los cuales se podría mover la unidad en la fase de movimiento.

#### 2.1 Efectos de la ZOC.

2.1a Paga +2 PM (Puntos de Movimiento) al entrar una EZOC. Si tienen suficientes PM, las unidades pueden moverse directamente de EZOC a EZOC, y pueden moverse dentro o fuera de varias EZOC.

2.1b Las unidades que empiezan en EZOC al inicio de una fase de aprovechamiento no pueden moverse.

2.1c Las unidades solo pueden atacar unidades dentro de su ZOC.

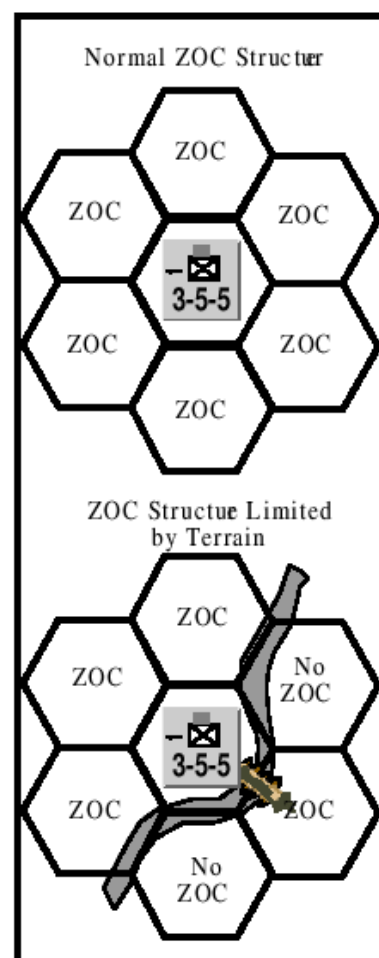
2.1d Quita un paso de cada pila de unidades que se retire en una EZOC. Los apilamientos en retirada pierden un paso en total, no uno por unidad. Efectúa la pérdida por cada hex de EZOC que entre la pila en retirada.

2.1e Las EZOCs no impiden el avance tras el combate (10.0)

2.1f Las EZOCs bloquean las rutas de suministro.

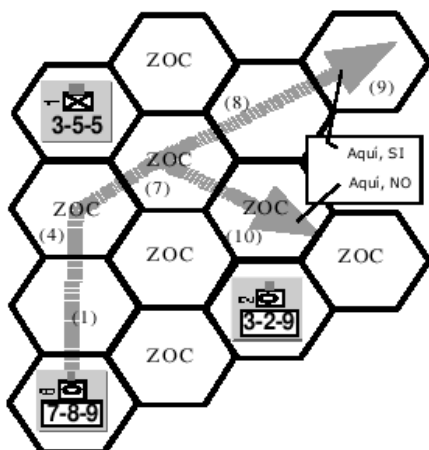
2.1g Múltiples EZOCs no dan efectos

adicionales. Las ZOCs amigas no tienen efecto en las EZOCs. Un hex puede tener ZOCs amigas y EZOCs simultáneamente. 2.1h Las unidades amigas niegan las EZOCs solamente en el caso de las rutas de suministro.



## Standard Combat Series: Series rules v1.6

### Movement in ZOCs



Este ejemplo muestra los costes en puntos de movimiento que se necesitan para mover una unidad a través de hexes que contienen EZOCs. La unidad 6 se está moviendo en el espacio que hay entre las unidades 1 y 2. Los números en paréntesis muestran la suma de puntos de movimiento a medida que la unidad 6 entra varios hexes con EZOC. En aras de la simplicidad cada hex tiene un coste de 1 PM (punto de movimiento), y no tienen lados de hex con costes especiales. La unidad 6 sólo puede moverse a una de las dos puntas de flecha del diagrama superior (hay otros hexes posibles, ya que no puede moverse adyacente a la unidad 2 (al menos siguiendo la ruta arriba indicada))

### 3.0 Movimiento

Durante su fase de movimiento un jugador puede mover todas, algunas o ninguna de sus unidades, tantas como quiera. Puede mover cada unidad tan lejos como quiera, dentro de la capacidad de movimiento de la unidad y de cualquier otra limitación aplicable.

#### Procedimiento:

El jugador, en su fase de movimiento, va moviendo cada unidad individualmente o en apilamientos, teniendo en cuenta los puntos de movimiento que le quedan del total de puntos gastados según la capacidad de movimiento. Las unidades deben seguir un camino continuo a través de la rejilla de hexes. Pueden moverse en cualquier dirección o diversas direcciones.

### 3.1 Como mover las unidades.

3.1a El jugador puede mover todas, algunas o ninguna de sus unidades.

3.1b Cada unidad tiene una capacidad de movimiento impresa en la ficha. Una

unidad no puede gastar más puntos de movimiento en una sola fase que capacidad de movimiento tenga (EXCEPCIÓN: ver 3.1e)

3.1c El movimiento se calcula usando puntos de movimiento (PM). De acuerdo con la tabla de efectos del terreno, cada hex o lado de hex tiene características especiales y un coste en puntos de movimiento. El jugador debe acordarse del total de puntos que va gastando conforme va moviendo.

3.1d Las capacidades de movimiento son independientes y lo gastado por una unidad no afecta a las otras. Una unidad no puede guardar puntos de movimiento no gastados, o transferirlos a otras unidades.

3.1e El jugador siempre podrá mover una unidad (con capacidad de movimiento mayor que cero) un hex, sin tener en cuenta el coste en PM del hex. Este movimiento no se puede realizar a través, o dentro de, terreno prohibido para el movimiento. Los modificadores al movimiento (por ejemplo debido al suministro), o las EZOCs no tienen efecto sobre la unidad que utiliza esta regla.

### 3.2 Efectos del terreno sobre el movimiento

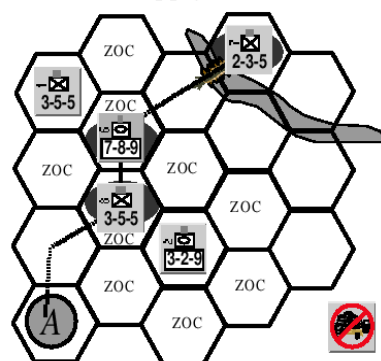
3.2a De acuerdo con la tabla de efectos del terreno, cada hex o lado de hex, cuesta puntos de movimiento. Una unidad debe pagar el total de esos costes *antes* de entrar en ese hex, con la excepción de la regla 3.1e.

3.2b Las unidades sólo pueden utilizar carretera al entrar un hex determinado, si se mueven a través de una ruta continua de carretera. Esas unidades pagan el coste de carretera e ignoran cualquier coste debido al hex donde entran, o a lado de hex cruzado.

3.2c Las características del terreno que se apliquen a lados de hex ('hexsides') que cruzan las unidades, y que no se anulen por moverse por carretera, se suman al coste de entrar el hex.

3.2d Las unidades no pueden entrar o cruzar terreno prohibido (a menos que se indique que las carreteras anulan esa prohibición)

### Supply Line Trace



Aquí se muestra la línea de suministro disponible para nuestros héroes (los chicos con los óvalos oscuros debajo de las fichas). Todos los chicos buenos deben trazar una línea hasta una fuente de suministro. La posible ruta está marcada con la línea punteada. Las unidades 6 y 8 niegan las EZOCs en sus hexes, lo que permite a la unidad 7 trazar la ruta. Igualmente la unidad 8 niega la EZOC para la unidad 6. Anota que si el puente o bien las unidades 6 y 8 no estuvieran, la unidad 7 estaría fuera de suministro y se tendría que poner el marcador de fuera de suministro.

### 3.3 Restricciones al movimiento

3.3a Las unidades no pueden entrar en hexes ocupados por el enemigo,

3.3b Sólo las unidades propias de un jugador mueven durante su fase. Los resultados del combate pueden forzar a las unidades enemigas a retirarse.

3.3c El borde del mapa es una frontera inviolable. Destruye las unidades que lo crucen, estas se cuentan para las condiciones de victoria.

### 4. Apilamiento

El apilamiento se da cuando un hex contiene más de una unidad. Cada juego tiene su propio límite de apilamiento.

4.0a Deben cumplirse los límites de apilamiento al final de cada fase y en el instante que se declara un arrollamiento. En el caso del arrollamiento cuentan tanto las fichas que están haciendo el arrollamiento como las que ya se encontraban en el hex y no participan del arrollamiento. Los resultados adversos del arrollamiento sólo afectan a las unidades que lo realizan. Los refuerzos pueden

## Standard Combat Series: Series rules v1.6

pasar del límite de apilamiento, pero al finalizar la fase deben quedar bien apilados.

4.0b Los marcadores del juegos (fuera de suministro, DG, etc) no afectan al apilamiento.

4.0c Orden del apilamiento: El jugador puede organizar los apilamientos como quiera, siguiendo esta restricción: La ficha de arriba de todo del apilamiento debe ser una unidad de combate con un factor de ataque (attack strenght) de 1 o más (siempre que exista esa unidad).

## 5.0 Refuerzos

Los refuerzos son unidades que entran en juego una vez ya se ha empezado a jugar.

Coloca los refuerzos en sus hexes de entrada al principio de la fase de movimiento de su turno de aparición. Se sitúan en los hexes incluidos en su área designada de entrada (si se listan varios hexes pueden repartirse) y pueden empezar a mover desde ahí. Los refuerzos siempre entran suministrados.

5.0a Los refuerzos pueden colocarse pasando el límite de apilamiento siempre y cuando antes de acabar la fase se emplacen bien.

5.0b La colocación de los refuerzos no cuesta puntos de movimiento. Pueden utilizar el total de sus puntos de movimiento en su primera fase.

5.0c Las EZOCs no tienen influencia en el despliegue de los refuerzos. No coloques refuerzos dentro de hexes que contengan unidades enemigas. Si unidades enemigas bloquean hexes de entrada de refuerzos, estos se colocarán a, o dentro de, 10 hexes de los originales en el borde del mapa. Si la entrada se realiza en el mapa (no en un hex del borde del mapa) se colocarán en un radio de 5 hexes del original.

## 6.0 Combate de arrollamiento.

El combate de arrollamiento es una combinación de movimiento y combate. Con un coste de 2 PM (Puntos de Movimiento), las unidades pueden realizar un ataque de arrollamiento durante la fase de movimiento o la de aprovechamiento. Para hacer el arrollamiento las unidades deben empezar el movimiento apiladas. Las unidades que

empiezan el movimiento en una EZOC no pueden hacer un arrollamiento. Las unidades que están haciendo el arrollamiento se pueden apilar con otras que no hagan el ataque de arrollamiento (que están adyacentes al hex atacado) siempre que se respete el límite de apilado en el total de unidades en el hex. Resultados adversos del combate sólo afectan a las unidades que estaban haciendo el arrollamiento.

### *Procedimiento:*

El jugador mueve la, o las unidades, adyacentes al hex que se quiere atacar, gastando el coste del terreno y el de EZOCs si las hubiera. Seguidamente se gastan 2 PM adicionales para hacer el arrollamiento. Se calculan las proporciones, se tiran los dados y se aplican los resultados de la tabla combate, como en cualquier otro ataque. Si todas las unidades defensoras dejan vacío el hex atacado, las atacantes deben ocuparlo.

6.0a Realiza los arrollamientos como cualquier otro ataque (ver sección 7.0) pero resuélvelos durante la fase de movimiento inmediatamente después de anunciarlos. Los arrollamientos no se resuelven dentro del hex defensor, en todo momento los apilamientos atacante y defensor están adyacentes.

6.0b No se puede arrollar un único hex con más de un solo apilamiento de unidades a la vez.

6.0c Las unidades sólo pueden realizar arrollamientos en aquellos hexes que al entrar, durante el movimiento normal, les costasen 2 PM o menos. Para esta regla cuenta sólo los costes en PM del terreno, ignorando las EZOCs.

*Ejemplo: Para arrollar un hex que costase 1 PM en el movimiento normal, una unidad pagaría el coste del terreno del hex adyacente, más 2 PM por la EZOC en ese hex, más 2 PM por el arrollamiento.*

## 6.1 Restricciones en el arrollamiento.

6.1a Solamente las unidades capaces de mover en la fase de aprovechamiento pueden realizar arrollamientos en esa fase.

6.1b Un apilamiento sólo puede atacar una vez por fase. Un determinado hex sólo puede recibir un arrollamiento una vez por fase, si las unidades de ese hex se retirasen a otro hex podrían recibir un

arrollamiento de nuevo en un hex donde aun no se hayan realizado arrollamientos. Las unidades pueden efectuar arrollamientos durante la fase de movimiento, y luego, en la de combate volver a atacar. Gestionada adecuadamente, una unidad puede atacar hasta tres veces en un turno.

6.1c El estado de suministro no afecta la habilidad para efectuar arrollamientos de una unidad.

6.1d No se pueden usar carreteras, o infraestructuras parecidas a carreteras, para ejecutar arrollamientos. Las unidades pueden usar las carreteras para acercarse hasta la unidad enemiga, pero no para disminuir el coste del hex objetivo y permitir así el arrollamiento.

6.1e Unidades que se apilen juntas en un hex, tanto las que realizan arrollamiento como otras estacionarias allí, no pueden rebasar los límites de apilamiento (ver 4.0a).

6.1f Todos los modificadores específicos del juego (aviación, armas combinadas, etc) se aplican en un arrollamiento como en cualquier otro combate.

## 6.2 Resultados del arrollamiento.

6.2a Los atacantes de un arrollamiento puede que avancen al hex atacado como resultado del combate, pero sea cual sea el resultado, el arrollamiento finaliza la fase de movimiento para dichas unidades. Las unidades atacantes deben entrar (o atravesar) el hex de los defensores si resulta desocupado durante el arrollamiento.

6.2b Aplica los resultados de retirada que puedan afectar al atacante en el arrollamiento.

## 7.0 Combate.

Pueden atacarse unidades enemigas que estén en la ZOC de las propias. Sin contar los arrollamientos, el combate sólo ocurre en la fase de combate.

Ningún jugador está forzado a atacar. Las unidades *deben* defenderse, si son atacadas. Las unidades que están dentro de un apilamiento, no pueden ser atacadas por separado, en los apilamientos siempre se defienden juntas. Ejecuta los ataques en el orden que prefieras, y no existe la obligación de anunciar todos los ataques

## Standard Combat Series: Series rules v1.6

por avanzado.

### *Procedimiento:*

El jugador que está en su fase de combate determina las proporciones (véase más abajo), encuentra la columna apropiada en la tabla de combate particular de cada juego y tira dos dados (dependiendo del juego esta tirada se puede interpretar como de 2 a 12, o como 11 a 66, véase la tabla de resultados de combate específica del juego). Los jugadores leen el resultado y lo aplican como se explica más adelante.

## 7.1 Resultados del combate.

La tabla de resultados del combate da los resultados que afectan al atacante (A), al defensor (D), o a ambos. Los posibles resultados son:

# - Indica el número de pasos perdidos.

r# - El número de hexes que debe retirarse.

Un resultado de Alr1, indicaría que el atacante debe perder 1 paso y retirarse 1 hex. Ejecuta el resultado inmediatamente una vez determinado. Después de aplicado, pasa a otros combates. El defensor siempre ejecuta sus resultados primero.

## 7.2 Restricciones del combate.

7.2a Ninguna unidad está obligada a atacar.

7.2b Ninguna unidad puede dividir su fuerza entre más de un ataque. Cualquier número de unidades puede atacar desde un mismo apilamiento, y los ataques se pueden realizar desde cualquier dirección o conjunto de direcciones. Mientras que una unidad individual no puede dividir su fuerza, los apilamientos siempre pueden. En otras palabras, unidades apiladas en el mismo hex pueden atacar hexes diferentes, pero una única unidad no puede contribuir en más de un ataque.

7.2c Ataca a las unidades de un hex como una única fuerza defensora. El defensor no puede dejar, en un hex, unidades fuera del combate.

7.2d Las unidades sólo pueden atacar o ser atacadas una vez en una fase de combate. Sólo se puede realizar un arrollamiento por fase. Las unidades que

también ejecutan un arrollamiento pueden atacar en la fase normal de combate.

7.2e Unidades con un factor de combate cero pueden participar en un ataque con otras unidades que no tengan factor de combate cero. Aunque no contribuyan con más fuerza de ataque, estas unidades pueden ayudar a absorber pérdidas de pasos o avanzar después del combate.

## 7.3 Efectos del terreno en el combate.

Como se ve en la tabla de efectos del terreno (Terrain Effects Chart), el combate en, o a través de, determinados terrenos está prohibido. Aún más, si hay un terreno dentro del cual, o a través del mismo, no se pudieran mover las unidades desde su hex actual, estas no pueden atacar.

Generalmente el terreno afecta el ataque o la defensa como un multiplicador. Un apilamiento defendiendo sobre un determinado tipo de terreno puede estar 'x2', significa que se debe multiplicar la fuerza del apilamiento x2. El terreno sólo afecta a aquellas unidades sujetas a esas condiciones. Digamos que hay tres unidades que atacan a través de un río, y una cuarta que no. Esas tres atacarán a la mitad, y la cuarta normalmente. Sólo el terreno en el hex del defensor, o los lados de hex entre los atacantes y los defensores, afectan al combate. Alternativamente podría ser que el terreno desplace las proporciones de ataque, en vez de modificar las fuerzas de las unidades.

## 7.4 Obtención de los pronósticos de combate.

Para determinar el pronóstico básico del combate, compara el total modificado de fuerza atacante, con el total modificado de fuerza defensora. Divide la fuerza más grande por la fuerza menor. Redondea el resultado de la división aplicando la regla estándar de redondeo y expresa el resultado como una proporción atacante contra defensor.

Las columnas de pronósticos del combate (odds columns) están limitadas a las impresas en la tabla. Resuelve los ataques en proporciones mayores que las mostradas en la última columna de la derecha en esa misma columna. Los ataques que se lleven a cabo en una proporción menor a la mostrada en la última columna de la izquierda, incurrir

en lo siguiente: el atacante pierde un paso y el defensor no se ve afectado, no se tiran los dados (esta regla también se aplica a los ataques que se ven afectados por un desplazamiento de la columna de proporciones hacia la izquierda).

*Nota a los jugadores experimentados:* La implicación de la regla de redondeo estándar en los pronósticos de combate debe quedar bien clara: esta regla queda lejos de la regla general de 'redondeo en favor del defensor'. Por ejemplo un 3:4, se redondea a 1:1, 5:2 a 3:1, 9:6 a 2:1, y 11:8 a 1:1.

## 8.0 Pérdida de pasos.

Los pasos permiten a una unidad recibir daños en incrementos. El lado de la unidad que se muestra indica su fuerza actual. La mayoría de unidades tienen un lado con su fuerza al completo, y el otro con la fuerza reducida. Las unidades con su fuerza al completo reciben un paso de bajas y seguidamente se giran a su lado de fuerza reducida. Las unidades que ya están reducidas y reciben un paso de bajas se destruyen y se retiran del juego. Nótese que los lados de las fichas tienen diferentes factores de fuerza. El lado con los factores más altos es el lado de fuerza al completo. Pérdidas de pasos adicionales se pueden mostrar con un marcador de pasos debajo de la ficha ya reducida. Estos pasos adicionales de bajas no afectan la fuerza de la unidad.

8.0a Cuando un resultado pide la pérdida de pasos, el primer paso perdido debe ser de la unidad más fuerte. La unidad más fuerte será la que tenga la fuerza de ataque sin modificar más alta (para el atacante) o la unidad con la fuerza de defensa más alta (para el defensor). Las bajas de pasos restantes (teniendo en cuenta 8.0c) pueden ser de cualquiera de las unidades afectadas.

8.0b Todas las unidades en un combate concreto deben absorber una baja de pasos antes que una sola unidad absorba dos. Las bajas más allá de la capacidad de absorción son ignoradas. A parte de lo dicho, el jugador, es libre de repartir la pérdida de pasos entre sus unidades como quiera, siempre que hayan estado involucradas en el combate.

8.0c Teniendo en cuenta 8.0a y 8.0b, el propietario de las unidades elige cuales van a perder pasos.

8.0d Algunas unidades sólo tienen un paso. Estas unidades estas impresas por sólo un lado. Una sola baja de pasos

# Standard Combat Series: Series rules v1.6

elimina esas unidades.

## 9.0 Retiradas.

9.0a Las retiradas se muestran como el número de hexes que las unidades afectadas deben retirarse. A menos que se utilice la 'opción de no retirada' (ver 9.2 más adelante), todas las unidades afectadas por el resultado de retirada en un ataque deben retirarse ese número de hexes.

9.0b Las unidades sólo pueden retirarse a, o a través de, hexes por los cuales podrían moverse durante el movimiento. Las unidades que no puedan retirarse o continuar su retirada por esta razón, deben perder un paso por cada hex que no puedan hacerla. El jugador propietario selecciona la unidad que recibirá las pérdidas. Nota: con esto nos referimos a un paso por apilamiento, no por unidad.

9.0c La retirada se da siempre en hexes, no en puntos de movimiento. Exceptuando el terreno que prohíba el movimiento, este no tiene efecto sobre la longitud de la retirada.

9.0d Cualquier hex que contenga una EZOC (las unidades amigas no niegan este efecto) y por el cual deba entrar una unidad en retirada, le cuesta a la unidad un paso. Esta pérdida es adicional a las dadas en el resultado del combate. Si debe hacerlo un apilamiento, este pierde sólo un paso en total, por hex entrado con EZOC. El jugador propietario elige la unidad que perderá este paso.

9.0e Las unidades en retirada pueden permanecer juntas, apiladas, o retirarse usando rutas separadas.

## 9.1 Rutas de retirada.

9.1a Cada jugador retira sus propias unidades.

9.1b Cada hex de la ruta de retirada debe estar más lejos del hex original de la ficha que el anterior (por ejemplo, el segundo hex de la retirada está dos hexes más lejos del hex del combate).

9.1c La unidad debe retirarse hacia una fuente de suministro, si es posible.

9.1d Si es posible la unidad no debe retirarse dentro de una EZOC. Las unidades pueden violar esta regla para cumplir 9.1b o 9.1c y esas reglas tienen prioridad sobre esta.

## 9.2 Opción de no retirarse.

Cuando la tabla de resultados del combate requiere uno o más hexes de retirada, el jugador que controla esas unidades, puede optar por convertir cualquier cantidad de hexes de retirada en pérdida de pasos. Cada hex que no se retira, un paso que debe quitarse. Así pues, si el defensor sufre un resultado 'r3', puede optar por una de las siguientes:

*Retirarse 3 hexes, sin pérdida de pasos;  
Retirarse 2 hexes, una baja en pasos;  
Retirarse 1 hex, dos pasos menos;  
O no retirarse, tres pasos perdidos.*

El jugador que controla esas unidades puede elegir cualquier combinación de pérdidas y hexes de retirada, siempre que el total sea equivalente al resultado de retirada de la tabla. De nuevo, las bajas en pasos afectan a unidades concretas, el resultado de retirada afecta a toda la fuerza involucrada en el combate.

## 10.0 Avance tras el combate.

En el momento que el hex del defensor quede vacío, las unidades atacantes pueden ocuparlo. El jugador atacante elige si avanzará, o no, y con cuales lo hará. El límite de apilamiento restringe la ocupación. Si el defensor se retira más allá de un hex, sólo las unidades con capacidad de aprovechamiento pueden avanzar tantos hexes como el resultado de retirada del defensor. Nótese que aun en el caso que el defensor gaste pasos para cubrir parte de su resultado de retirada, el avance tras el combate es igual al resultado original.

El hex original del defensor debe ser el primer hex del avance. Después de entrar ese hex las unidades que avancen pueden ir donde quieran (juntas o dividiéndose para ir a diferentes hexes), exceptuando hexes con unidades enemigas o terreno prohibido. Cuando avanzan tras el combate las unidades ignoran EZOCs. Cualquier unidad que estuviera involucrada en el combate puede avanzar. Por involucrada se entiende que al menos a contribuido al ataque con 0 de fuerza. Sólo las unidades con capacidad de aprovechamiento pueden avanzar más de un hex.

10.0a Si el ataque destruye por completo al defensor, y por tanto este no cumple los hexes de retirada, el atacante puede avanzar el número de hexes del resultado

de retirada.

10.0b Calcula los avances, como las retiradas, en número de hexes, no en puntos de movimiento.

10.0c El defensor no puede avanzar tras el combate.

10.0d Las unidades atacantes deben avanzar dentro (o a través) del hex del defensor si este queda vacío durante un ataque de arrollamiento.

## 11.0 Aprovechamiento

La fase de aprovechamiento permite a unidades propias, que se especifiquen como unidades con capacidad de aprovechamiento, volver a mover y realizar ataques de arrollamiento con toda su capacidad de movimiento.

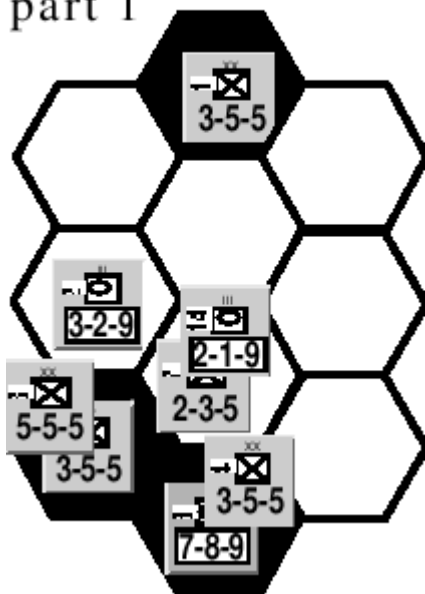
11.0a Generalmente sólo las unidades con un caja coloreada alrededor de los valores de la unidad (fuerza, movimiento) tienen capacidad de aprovechamiento. Las reglas particulares de cada juego pueden definir otras unidades o condiciones para dar capacidad de aprovechamiento.

11.0b Aquellas unidades que al inicio de la fase de aprovechamiento están en EZOC no pueden ni mover ni realizar arrollamiento en esa fase.

11.0c Las unidades sin capacidad de aprovechamiento no pueden aplicar 3.1e para moverse.

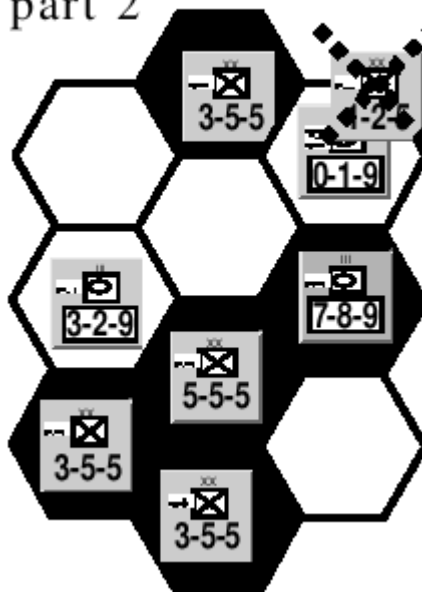


### Example of Combat part 1



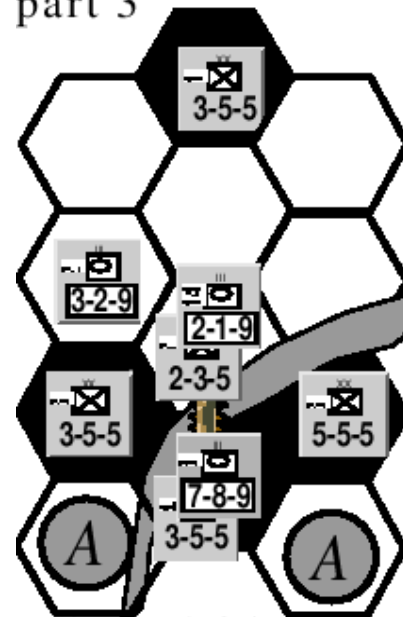
En este ejemplo cuatro de tus unidades en los hexes negros atacaran a las unidades 7 y 14 (la 2-3-5 y la 2-1-9). La fuerza total de ataque es 18, la defensa es 4. Los pronósticos son 5:1. Se tiran los dados en la tabla de resultados del combate. En la columna 5:1 de la tabla sacamos con los dados el resultado D2r2. Las unidades 7 y 14 tienen cada una 2 pasos. El propietario de las unidades enemigas saca un paso de cada una. Luego rechaza recibir más pasos para anular el resultado de retirada, y retira las unidades 2 hexes. Esto da lugar a la situación del gráfico a nuestra derecha.

### Example of Combat part 2



En este momento las dos unidades se han retirado dentro de la ZOC de la unidad 1. El jugador decide destruir la unidad 7 para cumplir con la pérdida de 1 paso por retirarse dentro de EZOC. La unidad 3 ha avanzado tras el combate y captura el hex inicial de los defensores. No puede ir más allá porque no tiene capacidad de aprovechamiento. La unidad 6 si que tiene capacidad de aprovechamiento y ha avanzado los 2 hexes que le permite el resultado del combate. En la fase siguiente de aprovechamiento, la unidad 6 se podrá mover ya que la unidad 14 no tiene EZOC (ver regla 2.0a). Si la unidad 6 hubiera avanzado dentro de un hex con EZOC, hubiera perdido la habilidad de usar la fase de aprovechamiento.

### Example of Combat part 3



En este caso las unidades 8, 4 y 6 están atacando a la 7 y la 14 (las de fondo negro atacan a la 2-3-5 y la 2-1-9). La unidad 3 (la 5-5-5) no puede atacar debido al río y las unidades 4 y 6 (3-5-5 y la 7-8-9) van a  $\frac{1}{4}$  debido a que atacan a través del puente de pontones. Por tanto 4 y 6 tienen una fuerza de ataque de 2.5 y la unidad 8 (la 3-5-5) tiene 3, en total tienen 5.5. El defensor tiene en total 4. El pronóstico será de 1.375 a 1, redondeado a 1:1. Tira los dados y le sale un 2, que da como resultado A2r1. Los atacantes pierden dos pasos y se retiran a los hexes marcados A, acabando el combate. El defensor no puede avanzar tras el combate.

## 12.0 Suministros

Los juegos SCS simulan el suministro trazándolo sobre el mapa de una manera abstracta. Cada juego individual cambia la manera exacta de tratar el suministro.

### Procedimiento:

Durante la fase de suministro el jugador comprueba cada una de sus unidades para determinar si tienen línea de suministro. Si no puede trazar una ruta, marca la unidad con un marcador de fuera de suministro. Si más tarde, en otra fase de suministro, existe una ruta de suministro para esas unidades se quita el marcador de fuera de suministro.

### 12.1 Trazando la línea de suministro.

12.1a Una línea de suministro es una ruta libre de unidades enemigas y de EZOCs entre cada unidad y la fuente de suministro de las mismas. Generalmente la ruta de la línea de suministros puede ser de una longitud indefinida de hexes. Las reglas del juego listan las fuentes de suministro para cada bando. EZOCs, unidades enemigas y terrenos no transitables o prohibidos bloquean la línea de suministros.

Si la ruta utilizada no está bloqueada, existirá línea de suministros. Si está bloqueada (y no está disponible ninguna ruta), marca la unidad fuera de suministro. El jugador comprueba cada una de sus unidades o apilamientos por separado.

12.1b Después de comprobar con éxito que tienen línea de suministros, las unidades se dice que 'están en suministro' hasta la próxima fase de suministros, sin tener en cuenta cambios entre las fases. En cambio, las que están fuera de suministro deben esperar hasta (como mínimo) la próxima fase de suministro para volver a estar en suministro.

12.1c Las reglas de cada juego particular pueden contradecir lo anterior. Estas tienen precedencia sobre lo dicho.

## 12.2 Efectos de estar fuera de suministro.

Las reglas particulares del juego especifican los efectos de estar fuera de suministro. Los efectos duran hasta que se le quita el marcador o hasta que se destruye la unidad.