



# FRONTLINE GENERAL™ SPEARPOINT 1943

v1.0e

DISEÑO DEL JUEGO  
BYRON COLLINS

## SETUP ESTÁNDAR 2-JUGADORES

Cada jugador elige un conjunto de *Unidades* (sus Mazos de Reservas) antes de jugar cuyo total es de **100 puntos** de coste o menos (mínimo **80 puntos**) por mazo. Los jugadores pueden incluir múltiples cartas de la misma Unidad para alcanzar el total de puntos requeridos. Cada jugador escoge una mano inicial de **4 Unidades** de sus Mazos de Reserva y a continuación barajan el mazo y lo colocan boca abajo.

Cada tipo de Unidad está identificada en la esquina superior izquierda de la carta por un *Icono de Tipo de Unidad* como está ilustrado más abajo. Si una Unidad requiere Tripulación, la Tripulación requerida está identificada por un segundo icono directamente debajo del Icono de Tipo de Unidad. Para que la Unidad sea funcional, empareja la Unidad con la Tripulación requerida. "N/C" significa que no requiere Tripulación.



Baraja las 50 cartas del *mazo de Ordenes* y reparte a cada jugador 3 cartas de Orden. Coloca el mazo entre los jugadores boca abajo. Baraja las 25 cartas del *mazo de Daño* y colócalo entre los jugadores boca abajo.

## SETUP SITUACIONES 2-JUGADORES

Las *Situaciones* proveen Objetivos, Condiciones de Victoria alternativas y Reglas modificadas. En un juego de Situación, cada jugador sigue las *Ordenes del General* apropiadas, teniendo en cuenta cualquier modificación del setup o de las reglas de juego. Descarga 8+ Situaciones gratis de <http://www.frontlinegeneral.com>.

## JUEGO

Un Turno consta de 3 *Fases* (*Asignación, Combate y Robo*) llevadas a cabo simultáneamente. Los turnos continúan hasta que un jugador logre una Condición de Victoria.

Todas las Unidades en la mano de cada jugador representan Unidades que están preparadas para luchar pero no están aún *Asignadas*. Las Unidades en la mano de un jugador pueden estar asignadas sobre la mesa de juego. (p.e. el *Área de Batalla*) en la Fase de Asignación a una de las dos líneas (*delantera* o *trasera*) o sin alinear basadas en el Tipo de Unidad.

El combate sucede entre unidades asignadas que tienen *Objetivos Legales* en la Fase de Combate. Los jugadores reponen las cartas de Unidad y de Orden robándolas a su mano en la Fase de Robo.

Los jugadores pueden jugar cartas de Orden como sea conveniente. Los Iconos de Tipo de Unidad en cada carta de Orden indican los objetivos permitidos de cada carta. Se revela y se lee la carta de Orden en voz alta, siguiendo cualquier instrucción, y se coloca la carta usada boca arriba en la una pila de descarte al lado del mazo de Orden o donde corresponda en el Área de Batalla. Los efectos de cartas de Orden *idénticas* no son acumulativos. Si la duración no está indicada, la carta continúa activa hasta el final del juego o hasta que la Unidad afectada es destruida o retirada. (p.e. *Field Camouflage, Hull Down*). Los jugadores pueden descartar **una** carta de Orden **antes** de lanzar cualquier dado para mejorar esa tirada en **+1** en vez de aplicar el efecto de la carta.

## FASE DE ASIGNACIÓN

Los terminos "*Frontline*" (*Primera Línea*) o "*Rear Line*" (*Retaguardia*) en cada carta de Unidad bajo el título indica donde es asignada y opera cada Unidad. Las unidades de Primera Línea son tanques, cañones anti-tanque, infantería y vehículos. Protegen la Retaguardia la cual consiste en artillería de largo alcance y autopropulsada. Los Aviones no se asignan a una línea en particular. En el Área de Batalla, la Retaguardia consiste en Unidades a lo largo de una línea, cerca del jugador controlador. La Primera Línea consiste en Unidades a lo largo de una línea, cerca del oponente. Ver **Ejemplo de Unidades Asignadas**.



La Asignación es simultánea. Cada jugador aparta u oculta las Unidades que desea asignar (todas las de la mano como máximo). Se revelan estas Unidades simultáneamente y se colocan en el Área de Batalla a lo largo de la Primera Línea o Retaguardia (sin alinear para los aviones) como se especifica bajo el título de la Unidad.

Si un jugador pierde todas las Unidades de la Primera Línea, la Retaguardia de ese jugador se convierte en la Primera Línea. Cualquier Unidad de Retaguardia recién asignada forma una nueva Retaguardia.

Los jugadores pueden mover Tripulaciones de Unidades terrestres de una Unidad a otra en esta fase si lo desean.

Los jugadores no pueden asignar una Tripulación sin también asignar una Unidad que ellos tripulan y viceversa. Una excepción es asignar una Tripulación para reemplazar una Tripulación de una Unidad ya destruida/capturada en el Área de Batalla.

Los aviones asignados continúan en el Área de Batalla en base a su combustible por un número de Turnos definido por Turnos de Vuelo(X) [*Turns of Flight(X)*], como figura bajo el título de avión. Cuando no quedan Turnos de Vuelo, se coloca el avión y el piloto al final del mazo de Reservas al acabar la Fase de Combate.

Los jugadores pueden asignar Unidades móviles de artillería (p.e. *USM7 Priest*) a la Primera Línea o la Retaguardia. Este tipo de Unidad puede también moverse entre ambas líneas durante cualquier Fase de Asignación.

## FASE DE COMBATE

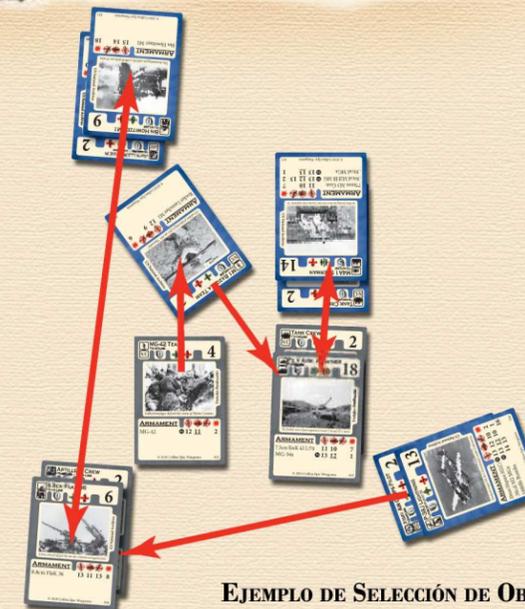
Una Fase de Combate consiste en resolver todos los ataques declarados. El combate se divide en *Declaración del Objetivo, Iniciativa, Ataque y Resolución de Daño*. Por cada Unidad Asignada, los jugadores pueden declarar un Ataque a un único *Objetivo Legal* con cualquiera de las dos armas.

### DECLARACIÓN DEL OBJETIVO

Los jugadores declaran verbalmente un único Objetivo Legal por cada Unidad atacante. Físicamente gira cada carta de Unidad atacante para que la carta *apunte* al Objetivo. Ver **Ejemplo de Selección de Objetivo**.

Un objetivo es Legal si es vulnerable *al menos por un* arma de una Unidad atacante y si las restricciones de línea y las reglas especiales se cumplen.

Si un arma no tiene Valor de Ataque bajo el Icono de Ataque para el Tipo de Unidad seleccionada, el arma no puede afectar a ese Tipo de Unidad. *Por ejemplo, el cañón principal en un M4A1 Sherman no tiene Valor de Ataque contra Aviones. Por lo tanto, los aviones no pueden ser seleccionados con el cañón principal. Sin embargo, los aviones son vulnerables al .50cal MG.*



Las Unidades de Primera Línea pueden apuntar a Unidades de Primera Línea y aviones. Las Unidades de Retaguardia pueden apuntar a Unidades de Primera Línea o Retaguardia opuestas y aviones. Los aviones pueden apuntar a cualquier Unidad sin importar la línea.

Las armas que disparan balas (MGs, Rifles, etc.) no pueden afectar a Unidades que tienen una Defensa de 2 o más (Defensa base antes de aplicar modificadores). Estas armas están identificadas en las cartas de Unidad con un Valor de Ataque contra Vehículos/Tanques/Artillería subrayado.

Tres o más Infanterías pueden agruparse y *Asaltar* una Unidad armada usando medios improvisados (bombas lapa, granadas, etc.). Para Asaltar, se declara el objetivo de manera normal. Se tira el ataque *una vez* usando el *mejor Valor de Ataque contra Vehículos/Tanques* de cualquier Unidad del grupo atacante. Si el objetivo es impactado, se lanza **1D10** por *cada* Unidad de Infantería atacante del grupo, se suma el daño y a continuación se aplica contra la Defensa del objetivo.

Las bombas sólo pueden ser usadas para atacar una vez durante el Turno de Vuelo de un avión.

Las Unidades móviles de artillería, si ocupan la retaguardia, sólo pueden disparar la 1ª arma listada (el arma de largo alcance) contra objetivos terrestres enemigos.

### INICIATIVA

Después de la Declaración de Objetivo, cada jugador lanza *Iniciativa* usando **1D10** y aplica cualquier modificador, relanzando los empates. El resultado más alto *determina quién resuelve el primer ataque*. Los jugadores a continuación *se alternan* resolviendo los ataques en el orden que elijan hasta que todos los ataques de esta fase estén completos.

## ATAQUE

Para resolver cualquier ataque, lanza **2D10** y suma el resultado. Un impacto tiene lugar si la suma es *igual o excede* del Valor de Ataque del arma para el Tipo de Unidad apropiada. Un fallo tiene lugar si la suma es menor que el Valor de Ataque del arma para el Tipo de Unidad apropiada. Cada impacto requiere una *Resolución de Daño* cuando ocurre.

Los indicadores 2X, 3X ó 4X próximos a un arma representan la potencia máxima de fuego del arma. Para dicha arma, lanza el Ataque dos, tres o cuatro veces respectivamente, resolviendo el *Daño* para cada impacto.

Varios lanzamientos Especiales de Ataque resultan en más daño, automáticamente destruyen el objetivo o causan *Fuego Amigo*. Los Lanzamientos Especiales de Ataque son como sigue:

Con un **total en Ataque de 2-3**, tiene lugar un Fuego Amigo. El oponente elige un único Objetivo Legal amistoso al atacante que es impactado automáticamente. Aplica el Daño y no puntua si es destruido.

Con un **total en Ataque de 18**, dobla la *Intensidad* antes de añadir el *Índice de Daño*.

Con un **total en Ataque de 19-20**, el impacto destruye inmediatamente el Objetivo (y la tripulación, si aplica).

Las Unidades de Artillería/ Cañones son atacadas como Vehículos con Bonus de 2 al ataque debido a la inmovilidad.

## RESOLUCIÓN DEL DAÑO

Si un Ataque impacta, el jugador atacante determina el *Daño Inicial* cuando tiene lugar el impacto. Por cada impacto, lanza **Intensidad usando 1D10** y añade el Índice de Daño del arma para determinar el Daño Inicial. Una tirada de Intensidad alta representa impactos ciertos, más dañinos.

Resta la *Defensa* del objetivo al Daño Inicial para determinar el *Daño Final*. A continuación resta el Daño Final a la *Resistencia Completa* del objetivo (O la resistencia actual del objetivo si previamente fue dañado).

El Daño es instantáneo pero sólo es acumulativo en la Fase de Combate actual. Si el resultado de uno o más impactos causan suficiente daño al objetivo llegando a su *Punto Medio de Resistencia* o menos, roba una carta de Daño y aplica el *Efecto de Daño* apropiado basado en el Icono de Tipo de Unidad. Si una Unidad llega a cero o menos de Resistencia en algún momento, es destruida y retirada del juego. Puntua como corresponda.

Una Carta de Daño identifica a una Unidad dañada como máximo e indica uno de los muchos Efectos de Daño basados en el Tipo de Unidad. Simplemente coloca la Carta de Daño bajo la Unidad dañada y revela el lado apropiado basado en el Icono de Tipo de Unidad.

Si un Efecto de Daño sólo dura unos pocos turnos, un contador de Turno próximo al efecto limita al mismo. Ver **Ejemplo de Aplicación del Daño**. La Carta de Daño robada es colocada bajo la Unidad mostrando únicamente la parte apropiada basada en el Tipo de Unidad. Puesto que la Unidad es un tanque, se aplica el *Efecto de Daño de Tanque/Vehículo*. El efecto está limitado por el contador si aplica.

Incluso si un efecto temporal no se aplica más, la carta de Daño continúa bajo la Unidad para recordar a los jugadores una Resistencia reducida. Si una Unidad dañada no es destruida por posteriores impactos en una única Fase de Combate, esta Unidad se "restablece" al Punto Medio de Resistencia al final de la Fase de Combate.

El Daño Final contra un único objetivo desde una o más fuentes es **acumulativo** solamente en una única Fase de Combate.

Las Unidades no destruidas continúan asignadas en el Área de Batalla.

La Tripulación de las Unidades está protegida del Daño *mientras un impacto no destruya la Unidad tripulada*. Si un impacto destruye una Unidad tripulada, la Intensidad base lanzada también determina la supervivencia de la tripulación:

**Intensidad base 1-3**, la tripulación sobrevive. Coloca la tripulación bajo el mazo de Reservas del jugador que tiene el control. No puntua al oponente.

**Intensidad base 4-6**, el enemigo captura a la tripulación mientras tenga al menos una Unidad terrestre en el Área de Batalla.

**Intensidad base 7+**, la tripulación parece con la Unidad tripulada.

Si un enemigo captura una Unidad Tripulada, el enemigo además captura a la tripulación. Se retira la tripulación del juego y se puntua como corresponda. El captor puede elegir mantener alguna Unidad tripulada capturada en el Área de Batalla en la correspondiente línea controlada. La Unidad tripulada permanece parada hasta que el captor asigne una tripulación apropiada.



EJEMPLO DE APLICACIÓN DEL DAÑO

## FASE DE ROBO

La *Fase de Robo* da a los jugadores la opción de reabastecerse de cartas de Unidad y de Orden hasta el máximo de la mano a cada uno.

Cada jugador roba **una carta de Orden** y a continuación **dos cartas adicionales cualesquiera** (dos de Orden, dos de Unidad o una de cada).

Los jugadores pueden quedarse hasta **7 cartas de Unidad** y **5 cartas de Orden** en sus manos al final de la Fase de Robo. Si un jugador debe descartar una carta de Unidad, la coloca bajo el mazo de Reservas (no la retira del juego).

Un nuevo Turno comienza a la finalización de la Fase de Robo.

## PUNTOS DE VICTORIA

Las Unidades destruidas valen su **coste** en *Puntos de Victoria* para el destructor.

Las Unidades capturadas valen el **doblo de su coste** en Puntos de Victoria para el captor.

## GANANDO EL JUEGO

En un Juego Estándar, el primer jugador en tener **51 Puntos de Victoria** o **Sobrepasar** a su oponente manteniendo *al menos una* Unidad terrestre asignada sin oposición por **tres Turnos consecutivos** es el vencedor.

En un Juego de Situación, el primer jugador en lograr una Condición de Victoria de la Situación es el vencedor.

## CRÉDITOS

**Diseño:** Byron Collins

**Playtesters:** Andrea Anceschi, Elizabeth Adams, Byron Collins, Gary Cope, John DiPonio, Nick DiPonio, Eric Dziobak, Davide Galloni, Brandon Hight, Keith Mageau, Marco Pasquini, Ken Toida, Chuck Turnitsa

**Agradecimientos:** Uwe Eickert y Mark H. Walker

**Traducción:** Miguel A. Maroto (*mrKaf*)

Fotos de *Deutsches Bundesarchiv* usadas bajo *Creative Commons ShareAlike 3.0 Germany License (CC-BY-SA)*. Otras fotos son de dominio público y/o usadas con permiso de sus dueños.

ISBN 978-0-9845661-0-5 / CEW00004  
Proudly manufactured in the USA.  
© 2010 Collins Epic Wargames, LLC

## DETALLE TIPOS DE CARTA

