

# ROCKET TACTICS

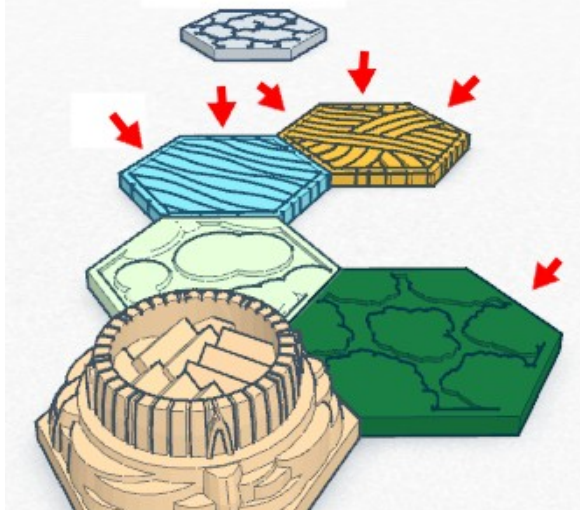
*Un juego de estrategia creado por DUTCHMOGUL  
Traducido por José Eulogio Cribeiro Aneiros*

Para mayores de 6 años – 20-35 minutos

Bienvenido a **Pocket-Tactics**, un juego modular de estrategia que puedes coger y jugar en cualquier lugar

## Preparación

Escoger las facciones y lanzar un dado para decidir quien empieza. Baraja todas las losetas de terreno en una bolsa. El primer jugador coloca su base, roba una loseta de terreno de la bolsa, y la coloca adyacente a su base. Por turnos los jugadores roban y colocan losetas hacia el segundo jugador.



Las nuevas losetas solo pueden tocar las aristas frontales de las losetas que ya están en juego, estas aristas son las que se encuentran mas alejadas de la base (lejos del primer jugador y acercándose al segundo).

Cuando todas las losetas estén en juego, el segundo jugador coloca su base tan lejos de la base enemiga como sea posible. Si hay más de una posibilidad el jugador puede escoger. La base puede ser colocada adyacente a más de una baldosa, siempre que siga las mismas reglas usadas para la colocación de baldosas normales (tocando solo las aristas frontales) y mientras siga en contacto con la baldosa mas lejana. Empezando por el primer jugador, y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador escoge

tres unidades de su ejercito y las despliega lo más cerca posible de su base. El resto de unidades del ejercito formarán la “reserva” del jugador.

## Unidades

Las piezas de juego en Pocket-Tactics se denominan “unidades”. Cada unidad representa un personaje o un objeto del ejercito del jugador. Cada unidad tiene una carta de estadísticas y en ella se incluye la siguiente información:

**Tipo:** Cada unidad tiene hasta tres tipos que sirven para clasificar a dicha unidad. “Humano”, “Soldado”, “Robot”, etc. Esta clasificación es importante para algunas habilidades o efectos del juego.

**Terreno afín:** Cada unidad tiene una o mas ventajas de terreno. Cuando una unidad ocupa una casilla del tipo que indica su terreno afín, esta unidad gana un lanzamiento adicional de uno de sus dados durante el asalto. Además, algunas habilidades y efectos pueden usar el terreno afín de la unidad.

**Habilidades Especiales:** Cada unidad puede tener una o más habilidades especiales. Las habilidades especiales añaden una opción táctica a una unidad, puede afectar al movimiento, asaltos, o cualquier otra parte del juego.

**Coste:** El coste de una unidad determina su valor total. Cada facción se construye con un total de 100 puntos. Este coste puede variar en modos de juego alternativos (como con ejércitos personalizados o añadiendo unidades mercenarias)

Finalmente, cada unidad dispone de tres habilidades diferentes que se usan para resolver los combates contra otras unidades y, en ocasiones, para probar los efectos de una habilidad especial. Cada una de estas habilidades se divide en dos, Habilidad Ofensiva (Rojo) y Habilidad Defensiva (Azul), teniendo valores distintos para cada una.



**Cuerpo a cuerpo:** Habilidad para el combate cercano.(Espadas, Hachas, golpes desarmado, etc)



**Balística:** Habilidad para combate a distancia.(Arco, lanza arrojadiza, honda, etc)

**Arcana, Tecnológica, o Mágica-Tecnológica:**  
Habilidad mágica, tecnológica, o una mezcla de ambas.



# Jugando al juego.

El primer jugador empieza la partida. En su turno, un jugador realiza un **Movimiento**, un **Asalto**, o un **Despliegue**.

**Movimiento:** Una unidad se mueve a una casilla adyacente que se encuentre desocupada. Las unidades pueden “saltar” una casilla ocupada por un aliado, para alcanzar una casilla vacía.

Algunas unidades tienen habilidades especiales que afectan al movimiento. Estas habilidades se encuentran detalladas en el carta de estadísticas de esa unidad.

**Asaltos:** Una unidad ataca a una unidad enemiga. Existen dos tipos de asalto. Asaltos cuerpo a cuerpo y asaltos a distancia.

**Asaltos Cuerpo a Cuerpo, CaC:** Para realizar un asalto CaC, la unidad atacante se mueve hasta la casilla del enemigo. El atacante declara combate CaC, Arcano, Tecnológico o Mágico-Tecnológico, y cada jugador lanza sus dados Ofensivos y Defensivos correspondientes a su unidad involucrada en el asalto. Combate cuerpo a cuerpo solo puede ser contrarrestado con cuerpo a cuerpo. Arcano y Tecnológico pueden usarse para contrarrestarse el uno al otro. Un personaje que usa su habilidad Mágica-Tecnológica debe escoger cual de los dos usa, si arcano o tecnológico cuando realiza el asalto. Esos lanzamientos representan tanto el ataque como el contraataque. Para resolver el asalto, se compara los dados Ofensivos con los dados Defensivos. El valor del dado mas alto determina si el golpe a tenido éxito, los dados que empaten no se tienen en cuenta.

Si el ataque es exitoso, la unidad es capturada y eliminada del mapa. Si tanto el ataque como el contraataque son exitosos ambas unidades son capturadas y eliminadas del tablero. Si ninguno resulta exitoso el combate se estanca y el atacante regresa a la casilla de origen.



*Ejemplo de asalto.*

*El dado ofensivo del atacante, 6, es superior que el defensivo del defensor, 1, por lo que el defensor recibe el daño. El dado ofensivo del defensor con un 6 se anula con el defensivo del atacante que tambien*

*tiene un 6, se comprueba el siguiente dado atacante mas alto del defensor; 4, que es mayor que el siguiente dado defensivo del atacante, 3. por lo que el atacante tambien recibe daño. Ambas unidades son capturadas.*

**Lanzamiento adicional:** Algunas habilidades y situaciones permiten que las unidades lancen los dados una o mas veces antes de que se resuelva el asalto. Estos lanzamientos han de resolverse empezando por el atacante, a menos que se especifique lo contrario.

Los lanzamientos adicionales otorgados por habilidades especiales pueden ser usados primero. Cada unidad puede usar nuevas tiradas situacionales. Cada lanzamiento adicional afecta a un único dado, perteneciente a la unidad. Existen dos tipos de lanzamientos adicionales, Terreno afín y asistencia.

**Terreno afín:** Cada unidad tiene unos terrenos afines, (Bosque, colina, etc...). Durante el asalto si se encuentra en un terreno que le otorga esa ventaja, el atacante gana un lanzamiento adicional.

**Asistencia:** Por cada unidad aliada adyacente a las casillas en asalto, el jugador gana un lanzamiento adicional.

**Asaltos a distancia:** Para realizar un asalto a distancia, el atacante elige un enemigo adyacente y declara si el combate es balístico, Arcano, Tecnológico o Mágico-Tecnológico. Los asaltos a distancia usan las mismas reglas que los asaltos CaC. Excepto:

- El atacante no se mueve a la casilla del defensor. Usa la casilla del atacante como terreno afín, para el atacante, y la casilla objetivo como terreno afín para el defensor.
- Usa la casilla del defensor para determinar las asistencias del atacante y del defensor.

*Rango extendido: Algunas unidades usan habilidades especiales para realizar asaltos desde más lejos siempre y cuando tengan línea de visión desde la loseta atacante a la defensora. Un defensor no puede contrarrestar este asalto a menos que tenga una habilidad especial que le permita extender su rango hasta el atacante. Los espacios en blanco, sin casillas, bloquean las línea de visión.*

**Despliegue:** En lugar de mover o asaltar, cada jugador puede desplegar a una unidad de su reserva y colocarla en una loseta vacía adyacente a su base. Desplegar a una unidad sobre una loseta peligrosa (como cuevas o agua) no requiere una prueba de peligro. Un jugador puede enviar a una unidad a la reserva, moviendo esta unidad a su base.

## Como se gana

Para ganar un jugador debe capturar todo su ejercito, o asaltar y ganar la base enemiga.

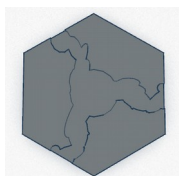
**Asaltando Bases:** Al igual que las unidades enemigas, las bases pueden ser asaltadas. Las bases siempre defienden con tres dados. Las unidades aliadas pueden asistir a la base.

## Reglas especiales

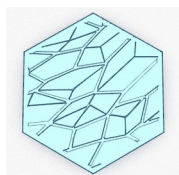
Además de las reglas básicas, hay facciones que añaden elementos y reglas especiales al juego. Las siguientes son una lista de reglas a tener en cuenta.

## Losetas peligrosas

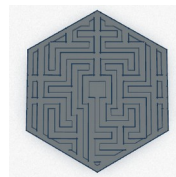
Las losetas peligrosas representan tipos de terreno que presentan peligro o algún tipo de dificultad para atravesarlos. Esto requiere que si una unidad se mueve o realiza un asalto cercano a una de estas losetas tenga que realizar un prueba de peligro, la cual se resuelve, normalmente, lanzando un dado. Esta prueba se realiza antes de los asaltos y de que pueda suceder cualquier otro efecto. Una estrategia puede ser dejar una unidad en una loseta peligrosa y así usarla para “salta” hasta otras losetas evitando los efectos perjudiciales. Las losetas peligrosas comunes son:



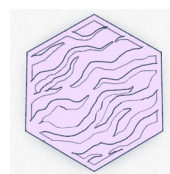
**Losetas de cueva:** Cualquier unidad que entre en una loseta de cueva debe lanzar un dado y si el resultado está entre 1 y 3, la unidad se pierde en la cueva, y volverá inmediatamente a la reserva.



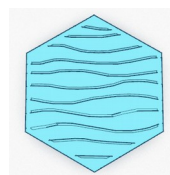
**Losetas heladas:** Después de mover o de realizar un asalto CaC a una loseta de hielo o antes de salir de esta. Lanza un dado, si el resultado es un 1 o un 2, la unidad se moverá a un dirección aleatoria (ver sección de movimientos aleatorios). Al finalizar la unidad ha de sobrevivir.



**Losetas de laberinto:** Antes de mover o asaltar una loseta fuera del laberinto, se lanza un dado, si el resultado esta entre 1-3, el oponente debe elegir a donde mover la unidad, cualquier loseta desocupada del mapa es una loseta valida, y termina el turno de esa unidad.



**Losetas de pantano:** Cuando se mueve o se realiza un asalto fuera del pantano, se lanza un dado, si el resultado está entre 1-3, la unidad se queda atrapada en el pantano y la acción se cancela, terminando el turno de esta unidad.



**Loseta de Agua:** Cuando mueves a una loseta de agua, tira un dado, con un resultado de 1-3, la unidad se ahoga. Elimina la unidad del tablero y añádela a las unidades capturadas por tu oponente.

## Losetas de túnel

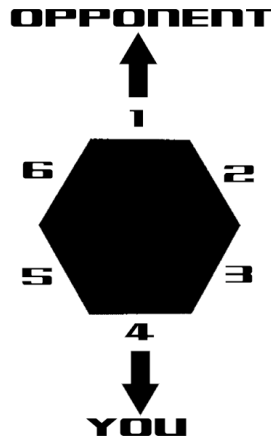
Determinadas losetas (como Complejo y Cuevas) tienen surcos que indican la manera en la que las unidades pueden moverse o asaltar al pasar por ellos.

Al realizar un movimiento o asalto, una unidad solo puede hacerlo desde una loseta que este unida por un surco.

Cuando se coloca una loseta de túnel, esta loseta se tiene que colocar siguiendo los surcos ya creados, o iniciando surcos nuevos.

# Movimiento aleatorio

Ciertos efectos puede hacer que una unidad se mueva de forma aleatoria. Cuando esto sucede, se tira un dado y se comprueba la siguiente imagen que determina la dirección a la que se debe mover esa unidad.



Si el movimiento debe terminar en una loseta desocupada. (aunque puede que tenga que realizarse una prueba de peligro, si la loseta es una loseta peligrosa).

En caso de que el movimiento termine en un espacio en vacío (donde no hay loseta), en la base del enemigo, o en una loseta ocupada por el enemigo, la unidad es capturada por el enemigo inmediatamente.

Si la loseta de destino esta ocupada por un aliado, el jugador puede escoger cual de las dos unidades quiere devolver a la reserva.

Por ultimo si la unidad terminase en la base aliada, se devolvería automáticamente a la reserva.

# Linea de visión

Alguna habilidades especiales requieren que una unidad tenga linea de visión con su objetivo. Normalmente estas habilidades son asaltos balísticos a larga distancia, aunque puede que otros efectos usen esta regla.

Para determinar si esta en linea de visión, debes ser capaz de dibujar una linea recta por encima de las baldosas que conectan la unidad atacante con el objetivo, cualquier segmento sin baldosas o que está bloqueado por un túnel. La linea de visión no se bloquea por la existencia de aliados o enemigos, a no

ser que se especifique lo contrario.

# Pruebas de habilidad

Algunas habilidades especiales requieren que la unidad realice una prueba para determinar si esta ha tenido éxito. Cada prueba especifica que habilidad se usa (Cuerpo a cuerpo, Balística, Arcana, etc) y tambien si es ofensiva o defensiva y un numero que determinará el éxito. La unidad tira los dados adecuados e intenta superar o igualar el numero de éxito que especifica dicha prueba con al menos uno de los dados.

# Kickers

Algunas unidades tienen habilidades con un valor secundario marcado entre paréntesis. Este valor se conoce como "Kicker", y significa que cada vez que se realiza una prueba con una habilidad que tenga un Kicker, con un dado adicional que tiene ese valor. Hay habilidades y efectos en el juego que pueden afectar a valor del Kicker aunque este nunca puede ser menor de cero o mayor de 6, ya que representa un dado fantasma, que no será lanzado.



illgottengames2012@gmail.com

Licencia [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).