



## *Open Wars – Libro de Reglas v1.0*

### **Sumario**

Capítulo 1 El llamado a la guerra.....	3
Introducción.....	3
Capítulo 2 La batalla por la supremacía.....	4
Objetivo del juego.....	4
Capítulo 3 Forjando el campo de batalla.....	5
Componentes del juego.....	5
Capítulo 4 Guerreros de la Fantasía.....	6
Las facciones.....	6
Amazonas.....	6
Bárbaros.....	6
Demonios.....	6
Elfos.....	6
Enanos.....	6
No Muertos.....	6
Orcos.....	7
Unidades y Fichas.....	7
Unidades normales y unidades únicas.....	8
Capítulo 5 El campo de batalla vivo.....	9
El mapa y las localizaciones.....	9
Cartas de Localización.....	9
Tipos de Localizaciones.....	9
Localizaciones de tipo montaña, bosque, llanura y desierto.....	9
Localizaciones de tipo agua.....	9
Localizaciones de tipo ciudad.....	9
Localizaciones básicas y especiales.....	9
Capítulo 6 Los misterios de la magia.....	10
Hechizos y Maná.....	10
Tipos de hechizos.....	10
Lanzamiento de hechizos.....	10
Alcance de los hechizos.....	10
Limitaciones de las unidades mágicas.....	11
Los hechizos.....	11
Amazonas.....	11
Bárbaros.....	11
Demonios.....	12
Elfos.....	12
Enanos.....	12
No-Muertos.....	12
Orcos.....	13
Hechizos comunes.....	13
Capítulo 7 El destino de los ejércitos.....	14
Turno de juego.....	14
Determinación del orden de turno.....	14
Fases del turno.....	14
Capítulo 8 El tributo de la guerra.....	15

Fase de recaudación.....	15
Conflictos de control.....	15
Recursos estratégicos.....	15
Capítulo 9 La forja de nuevos ejércitos.....	16
Fase de reclutamiento.....	16
Control de localizaciones.....	16
Tipos de unidades.....	16
Límite de apilamiento.....	16
Capítulo 10 La marcha de los ejércitos.....	17
Fase de movimiento.....	17
Movimiento y coste de entrada.....	17
Localizaciones con enemigos.....	17
Bonificación por terreno.....	17
Capítulo 11 El arte de la guerra.....	18
Fase de combate.....	18
Localizaciones.....	18
Iniciativa (orden de combate).....	18
Unidades a distancia.....	18
Empate de iniciativa.....	19
Ataques.....	19
Asignación de bajas.....	19
Retirada.....	20
Finalización del combate.....	20

# Capítulo 1

## El llamado a la guerra

En este capítulo, introducimos a los jugadores en el mundo de Open Wars, explicando el objetivo central del juego y los fundamentos de su mecánica táctica. Se trata de dominar el campo de batalla utilizando un ejército diverso y aprovechando las características del terreno.

### Introducción

Open Wars es un juego de mesa de tipo **wargame táctico**, en el que los jugadores controlan ejércitos compuestos por distintos tipos de unidades, cada una con sus propias características y habilidades.

El objetivo del juego es dominar el campo de batalla mediante el uso estratégico de las unidades y el aprovechamiento del terreno para obtener ventajas sobre los oponentes.

## **Capítulo 2**

# **La batalla por la supremacía**

Este capítulo detalla el objetivo final de los jugadores: derrotar al ejército rival o cumplir con la misión encomendada. Exploramos cómo el uso de la estrategia, el terreno y las localizaciones clave influirán en el éxito o el fracaso en el campo de batalla.

### **Objetivo del juego**

El objetivo en Open Wars depende del escenario elegido. Existen múltiples escenarios con diversas condiciones de victoria, que pueden incluir la conquista de localizaciones estratégicas, la acumulación de recursos o la eliminación de un objetivo específico. Además, es posible jugar en modo campaña, enlazando varias partidas con objetivos progresivos y evolución de las fuerzas de los jugadores. También existen modos de conquista, donde el único objetivo es la destrucción y aniquilación de todos los rivales, llevando a un enfrentamiento total hasta que solo quede un ejército en pie.

Los jugadores deben adaptarse al terreno y aprovechar las bonificaciones o restricciones que las diferentes cartas de localización proporcionan para obtener una ventaja en el combate y el control del mapa.

## Capítulo 3

# Forjando el campo de batalla

Aquí describimos los componentes físicos del juego, desde las cartas de localización que forman el mapa hasta las fichas que representan a las unidades y los recursos como el Oro y el Maná. Este capítulo detalla cómo interactúan estos elementos en el desarrollo del juego.

## Componentes del juego

El juego se compone de diversos componentes. La mayoría de estos componentes se pueden descargar gratuitamente desde el sitio web de Open Wars.

- **Cartas de localización:** Representan los distintos terrenos donde se desarrollan las batallas. Cada partida cuenta con un mapa único, formado al combinar las cartas de localización.
- **Fichas de unidades:** Representan las unidades controladas por los jugadores y contienen información clave sobre cada unidad.
- **Piezas de Oro:** El recurso con el cual los jugadores pueden reclutar nuevas unidades y gestionar sus ejércitos.
- **Fichas de Maná:** Representan un recurso especial que los jugadores pueden utilizar para activar habilidades mágicas o efectos especiales de ciertas unidades o localizaciones.
- **Dados de 6 caras (D6):** Se utilizan para resolver los ataques durante la fase de combate. Los jugadores necesitan varios dados de 6 caras para determinar los impactos de sus unidades al atacar.

## Capítulo 4

### Guerreros de la Fantasía

Nos adentramos en las diferentes unidades que los jugadores controlan, cómo se estructuran y qué características definen a cada una. Aquí aprenderemos sobre los atributos esenciales de las fichas de unidades y cómo afectan el desarrollo de la partida.

### Las facciones

Existen siete facciones que los jugadores pueden elegir al comienzo de la partida. Cada facción tiene su propio estilo de combate, sus fortalezas y debilidades, y un trasfondo único que les da identidad dentro del mundo de Open Wars.

#### Amazonas

Las Amazonas son una sociedad guerrera de mujeres que habitan en las junglas más impenetrables. Son conocidas por su destreza en el combate cuerpo a cuerpo y su capacidad para moverse con rapidez a través de terrenos difíciles. Las Amazonas dependen de la velocidad y la agilidad para superar a sus enemigos. Su afinidad con la naturaleza les otorga ventajas en bosques y selvas.

#### Bárbaros

Los Bárbaros son tribus guerreras que habitan en las tierras salvajes. Son brutalmente fuertes, pero tienden a carecer de sofisticación táctica, prefiriendo la fuerza bruta y el número para abrumar a sus oponentes. En combate, los Bárbaros son implacables, y sus unidades infligen grandes cantidades de daño a corta distancia, aunque pueden tener dificultades para enfrentar a enemigos bien organizados o que usan magia.

#### Demonios

Los Demonios son una raza infernal invocada desde los reinos más oscuros. Son una facción poderosa en el uso de la magia, especialmente de hechizos destructivos, y poseen la habilidad de corromper el campo de batalla a su favor. Sin embargo, los Demonios son costosos de mantener y dependen en gran medida de sus recursos mágicos para continuar su avance.

#### Elfos

Los Elfos son una facción ágil y mágica, conocida por su destreza con el arco y su afinidad con la magia. Sus unidades son extremadamente móviles y se destacan en el combate a larga distancia. Aunque físicamente más frágiles que otras facciones, compensan esto con su velocidad y precisión mortal, así como con su capacidad para controlar el flujo de Maná.

#### Enanos

Los Enanos son una raza robusta y resistente, famosa por su habilidad para forjar armas y armaduras. En el campo de batalla, los Enanos son defensivos, con unidades lentas pero extremadamente resistentes. Su estrategia generalmente gira en torno a crear fortalezas móviles que son casi imposibles de penetrar.

#### No Muertos

Los No Muertos son una facción oscura y aterradora que se apoya en la necromancia y en la capacidad de levantar ejércitos interminables. Aunque sus unidades individuales pueden ser débiles, los No Muertos compensan esto con su capacidad para volver al campo de batalla incluso después de haber sido derrotados.

### Orcos

Los Orcos son una raza belicosa y agresiva, famosa por su brutalidad y fuerza en combate. Aunque carecen de la disciplina de otras facciones, los Orcos hacen valer su poder a través de ataques salvajes y números abrumadores. Prefieren el combate cuerpo a cuerpo y prosperan en batallas caóticas.

### Unidades y Fichas

Los jugadores controlan sus unidades a través de fichas que representan a las diversas tropas disponibles en el juego.

En Open Wars, se hace referencia tanto a **unidades** como a **fichas**. Es importante entender la diferencia entre estos dos conceptos para jugar correctamente:

- **Ficha:** Representa una unidad individual dentro del ejército. Cada ficha es una única representación de una tropa en el campo de batalla y tiene sus propias estadísticas y atributos.
- **Unidad:** Una unidad es una agrupación de fichas del mismo tipo que se consideran juntas en la partida. Estas fichas se apilan y actúan como un solo grupo dentro de las mecánicas del juego.

**Ejemplo:** Si un jugador tiene tres fichas de **guerreros orcos** en la misma localización, estas juntas conforman una **unidad de guerreros orcos**. Si una de esas fichas es eliminada durante el combate, la unidad sigue existiendo, pero con menos fichas.

Distinguir entre fichas y unidades es clave para comprender las reglas de movimiento, combate y apilamiento en Open Wars.

Cada ficha de unidad contiene la siguiente información:

1. **Coste:** El número de Piezas de Oro necesarias para desplegar la unidad en el campo de batalla.
2. **Iniciativa:** Determina el orden en el que la unidad actúa en la fase de combate. Cuanta más iniciativa tenga una unidad, más rápida es y atacará antes en el combate.
3. **Tipo:** Indica la categoría a la que pertenece la unidad. Las unidades pueden ser de los siguientes tipos: **agua, montaña, bosque, llanura, desierto, ciudad, mágica y voladora**.
4. **Movimiento:** Indica los puntos de movimiento que tiene esa unidad. Si la unidad tiene suficiente movimiento, puede desplazarse por varias localizaciones seguidas.
5. **Ataque:** Representa la fuerza ofensiva de la unidad. Cuanto mayor sea el valor de ataque, más poderosa es la unidad.
6. **Rango:** Define la distancia máxima a la que la unidad puede atacar a otras, generalmente aplicable a unidades a distancia como arqueros.
7. **Nombre:** El nombre específico que identifica la ficha o unidad.
8. **Única:** Indica si la unidad es única. Solo puede haber una de ese tipo por ejército.
9. **Expansión:** El símbolo que representa a la expansión de esa ficha.
10. **Imagen:** Una ilustración que refleja el tipo o apariencia de la unidad.

Además, las fichas tienen una banda de color vertical y horizontal en los bordes, el mismo color que representa a su facción.

## **Unidades normales y unidades únicas**

Existen varias unidades en Open Wars:

- **Unidades normales:** Los jugadores pueden tener tantas unidades normales como deseen, incluso del mismo tipo.
- **Unidades únicas:** Solo puede haber una unidad única de cada tipo en todo el ejército. Estas unidades tienden a ser más poderosas o tener habilidades especiales.



## Capítulo 5

### El campo de batalla vivo

Este capítulo está dedicado al mapa del juego y a las localizaciones, explicando cómo el terreno y las cartas de localización afectan el movimiento y el combate. Se detalla también cómo ciertas localizaciones ofrecen ventajas o desafíos específicos.

### El mapa y las localizaciones

El mapa de Open Wars se construye al inicio de cada partida utilizando las cartas de localización. Se puede generar de forma aleatoria o de una forma específica con localizaciones concretas. Esto dependerá del modo de juego que se esté jugando en esa partida.

### Cartas de Localización

Cada carta de localización incluye la siguiente información:

- **Tipo de localización:** agua, montaña, bosque, llanura, desierto y ciudad.
- **Nombre de la localización:** El nombre que tiene esa localización.
- **Coste de entrada:** Número de puntos que una unidad debe tener para poder ingresar en la localización.
- **Características:** Describe bonificaciones o penalizaciones que la localización ofrece a las unidades que la ocupan.
- **Cantidad de Oro:** La cantidad de Oro que otorga al jugador que la controla.
- **Cantidad de Maná:** La cantidad de Maná que otorga al jugador que la controla.

### Tipos de Localizaciones

Algunos tipos de localizaciones tienen restricciones y efectos especiales, con

consecuencias sobre las unidades y sobre la partida.

### Localizaciones de tipo montaña, bosque, llanura y desierto

Las unidades que compartan tipo con estas localizaciones tendrán una bonificación en su movimiento. El coste de entrada para estas unidades se reduce en 1, pero **nunca** podrá ser menor a 1.

### Localizaciones de tipo agua

Solo las unidades de tipo agua y voladores pueden entrar o atravesar este tipo de localizaciones.

### Localizaciones de tipo ciudad

Solo en estas localizaciones es posible el reclutamiento de unidades.

### Localizaciones básicas y especiales

Existen dos tipos de localizaciones:

- **Localizaciones básicas:** No tienen habilidades especiales ni restricciones (la carta no tiene texto ni características). Son funcionales para el movimiento y el control.
- **Localizaciones especiales:** Contienen bonificaciones o restricciones específicas (texto y/o características en la carta). Por ejemplo, una localización especial en una **ciudad** podría dar un bono defensivo a las unidades que la ocupen o, en el caso de un **desierto**, podría penalizar el movimiento o el ataque de ciertas unidades.

## Capítulo 6

### Los misterios de la magia

La magia es una poderosa herramienta en Open Wars, capaz de cambiar el curso de la batalla. Las unidades de tipo **mágica** tienen acceso a hechizos que pueden usar durante la fase de combate o en otras fases del juego. Estos hechizos proporcionan una amplia gama de efectos, desde el fortalecimiento de sus propias unidades hasta el debilitamiento o destrucción de las fuerzas enemigas.

### Hechizos y Maná

Cada hechizo requiere una cantidad específica de **Maná** para ser lanzado. El Maná es un recurso especial que los jugadores pueden obtener controlando localizaciones que lo generen. Solo las unidades mágicas pueden usar este recurso para lanzar hechizos, y cada hechizo puede tener diferentes requisitos de Maná y efectos.

### Tipos de hechizos

Los hechizos en Open Wars se dividen en varias categorías, lo que permite a los jugadores adaptarse a distintas estrategias:

- **Hechizos de combate:** Estos hechizos únicamente se pueden lanzar en la fase de combate, ya sea antes o después de realizar ataques.
- **Hechizos instantáneos:** Estos pueden ser lanzados en cualquier momento y en cualquier fase, incluso en la fase de movimiento de otro jugador.

### Lanzamiento de hechizos

Para lanzar un hechizo, una unidad mágica debe estar en una localización y tener suficientes puntos de Maná disponibles. El

jugador elige el hechizo que desea lanzar y paga el coste de Maná correspondiente. Los hechizos pueden tener un rango limitado o afectar solo a localizaciones adyacentes, dependiendo de su descripción.

Una vez que el hechizo es lanzado, sus efectos se aplican inmediatamente y pueden modificar los resultados esperados en el juego. Si un hechizo altera una acción que ya estaba planeada pero no puede resolverse por su efecto, simplemente se ignora el resultado final afectado.

***Ejemplo:** Un jugador lanza un hechizo que teletransporta una unidad enemiga a otra localización. Si esta unidad iba a participar en un combate en la localización original, su ataque se cancela debido a su desplazamiento forzado.*

### Alcance de los hechizos

Las unidades mágicas, al igual que otras unidades, poseen un atributo de **alcance**, que indica la distancia a la cual pueden atacar o, en este caso, lanzar hechizos. Esto significa que una unidad mágica no necesita estar en la misma localización que su objetivo, sino que puede lanzar su hechizo a una distancia determinada por su alcance.

Algunas unidades mágicas pueden tener un alcance corto, afectando solo a unidades en su misma localización, mientras que otros pueden tener un alcance mayor y afectar localizaciones más distantes.

***Ejemplo:** Un mago con un alcance de 2 localizaciones puede lanzar un hechizo ofensivo, contra una unidad enemiga que se encuentra hasta dos localizaciones de distancia. Esto permite a las unidades mágicas influir en el campo de batalla sin*

*necesidad de estar en la primera línea de combate.*

Un alcance de 0, significa que únicamente puede lanzar hechizos en su misma localización.

## Limitaciones de las unidades mágicas

A pesar de su poder, las unidades mágicas tienen ciertas limitaciones. No pueden apilarse, lo que significa que solo una unidad mágica puede ocupar una localización. Además, el coste de lanzamiento de sus hechizos puede ser alto, por lo que los jugadores deben gestionar cuidadosamente sus recursos de Maná.

**Ejemplo:** Una unidad mágica controlada por el jugador tiene acceso a un hechizo que cuesta 3 puntos de Maná. El jugador debe asegurarse de tener una localización que genere suficiente Maná o conservarlo de turnos anteriores para poder lanzar el hechizo cuando sea necesario.

## Los hechizos

Cada **facción** en Open Wars dispone de su propio conjunto de hechizos, diseñados para reforzar su estilo de juego único.

### Amazonas

Las Amazonas se basan en su movilidad y en ataques rápidos:

- **Llamado del Jaguar (Instantáneo, 3 Maná):** Una unidad de Amazonas puede moverse hasta 2 localizaciones sin importar el coste de entrada de los terrenos. No puede moverse a localizaciones ocupadas por enemigos.

- **Salto del Puma (Instantáneo, 4 Maná):** Una unidad Amazona puede moverse hasta 1 localización y atacar inmediatamente después de moverse, incluso si ya ha realizado su acción de movimiento este turno. Solo puede usarse una vez por turno.
- **Furia Salvaje (Combate, 2 Maná):** Una unidad Amazonas gana +1 Ataque durante este combate. Si obtiene al menos un impacto, puede mover 1 localización después de atacar.
- **Rugido de la Selva (Combate, 4 Maná):** Durante este combate, todas las unidades Amazonas aliadas en la localización ganan +1 Iniciativa.

### Bárbaros

Los bárbaros se basan en su fuerza bruta y daño en área:

- **Sed de Sangre (Instantáneo, 3 Maná):** Una unidad Bárbara aliada puede atacar dos veces en este combate si obtiene al menos un impacto en su primer ataque.
- **Terremoto de Guerra (Instantáneo, 4 Maná):** Todas las unidades en una localización pierden -1 de Iniciativa este turno. Las unidades voladoras también pierden -1 Movimiento.
- **Rabia Incontenible (Combate, 2 Maná):** Una unidad aliada puede atacar inmediatamente después de sufrir una baja en combate.
- **Grito de Guerra (Combate, 3 Maná):** Si al menos una unidad Bárbara obtiene un impacto en combate, el jugador puede lanzar un dado por cada enemigo en la localización. Con un 5-6, la unidad enemiga sufre un impacto adicional.

## **Demonios**

Los demonios utilizan magia oscura y daño persistente:

- **Llamas del Abismo (Instantáneo, 3 Maná):** Inflige 1 impacto a una unidad enemiga en una localización adyacente. Si la unidad es destruida, el jugador demonio gana 1 Maná.
- **Portal Infernal (Instantáneo, 5 Maná):** Teletransporta una unidad demoníaca de esa localización a cualquier otra localización controlada por su jugador.
- **Pacto Oscuro (Combate, 2 Maná):** El jugador puede gastar 1 punto de vida de una de sus unidades demoníacas para lanzar un hechizo sin pagar su coste. No puede usarse en unidades con 1 punto de vida restante. Este hechizo solo puede lanzarse una vez por turno.
- **Corrupción de Sangre (Combate, 4 Maná):** Las unidades demoníacas en la localización tienen +1 Ataque, pero reciben -1 de Iniciativa este turno.

## **Elfos**

Los Elfos, disponen de magia sutil y realizan ataques precisos:

- **Flecha Espectral (Instantáneo, 2 Maná):** Una unidad élfica gana +1 de alcance.
- **Convergencia Élfica (Instantáneo, 2 Maná):** Otra unidad mágica aliada en la localización puede lanzar un hechizo sin pagar su coste de Maná este turno. Este efecto no puede aplicarse al mismo hechizo dos turnos seguidos.
- **Reflejos Élficos (Combate, 2 Maná):** Una unidad élfica aliada puede moverse inmediatamente después de ser atacada sin sufrir penalizaciones.

- **Gracia Élfica (Combate, 5 Maná):** Las unidades élficas en la localización tienen un 50% de probabilidad de ignorar el primer impacto recibido en cada combate. Lanza un dado: con un resultado de 4-6, el impacto es anulado.

## **Enanos**

Los Enanos se caracterizan por su defensa y resistencia:

- **Runa del Hierro (Instantáneo, 2 Maná):** Las unidades enanas aliadas en una localización no pueden ser desplazadas ni tele-transportadas hasta el final del turno.
- **Pilar de Fuego (Instantáneo, 5 Maná):** Inflige 2 impactos a todas las unidades enemigas en una localización adyacente. Este hechizo no afecta a unidades enanas.
- **Armadura de Mithril (Combate, 2 Maná):** Una unidad enana aliada reduce a 1 todos los impactos que recibe en cada ataque.
- **Murallas Inquebrantables (Combate, 4 Maná):** Las unidades enanas aliadas en una localización ignoran el primer impacto recibido en este turno.

## **No-Muertos**

Los No-Muertos dominan la resurrección y la magia necromántica:

- **Levantar a los Caídos (Instantáneo, 2 Maná):** El jugador puede revivir una unidad no-muerta de coste 2 o menos en una localización controlada por él.
- **Niebla de los Condenados (Instantáneo, 4 Maná):** Las unidades enemigas en una localización deben lanzar un dado antes de moverse. Con un 1-3, no pueden moverse este turno.
- **Aura de Terror (Combate, 4 Maná):** Todas las unidades enemigas en una localización pierden -1 Iniciativa hasta el final del turno.

## *Open Wars – Libro de Reglas v1.0*

- **Legión Inmortal (Combate, 5 Maná):** Cuando una unidad no-muerta es destruida en combate, lanza un dado. Con un resultado de 5-6, la unidad regresa inmediatamente al campo de batalla en la misma localización (una sola ficha).

### **Orcos**

Los Orcos destacan por su agresividad y brutalidad:

- **Emboscada Salvaje (Instantáneo, 3 Maná):** Una unidad orca aliada puede moverse a una localización adyacente ocupada por enemigos y atacar de inmediato, antes de que comience la fase de combate.
- **Aplastamiento Brutal (Instantáneo, 5 Maná):** Una unidad orca aliada en combate puede lanzar un dado adicional por cada impacto que haya conseguido. Cada resultado de 5-6 genera un impacto extra.
- **Golpe Salvaje (Combate, 2 Maná):** Si una unidad orca consigue al menos un impacto, puede lanzar un dado adicional por cada impacto logrado. Con un 5-6, se obtiene un impacto extra.
- **Carga Descontrolada (Combate, 4 Maná):** Las unidades orcas aliadas en una localización ganan +1 Movimiento y +1 Ataque, pero pierden -1 Iniciativa hasta el final del turno.

### **Hechizos comunes**

Además de los hechizos específicos de cada facción, existen hechizos comunes que cualquier unidad mágica puede utilizar. Estos hechizos suelen incluir efectos básicos como proyectiles mágicos, barreras defensivas o mejoras temporales de atributos.

Cualquier unidad de tipo **mágica** puede lanzar los siguientes hechizos:

- **Disipar (Instantáneo, 2 Maná):** Anula cualquier hechizo lanzado por un jugador. Si el hechizo disipado tenía un efecto permanente, se elimina de inmediato. Solo puede ser lanzado por la misma unidad una vez por turno.
- **Viento Arcano (Instantáneo, 2 Maná):** Otorga +1 de Movimiento a una unidad aliada hasta el final del turno.
- **Llama Purificadora (Combate, 2 Maná):** Inflige 1 impacto a una unidad enemiga en la misma localización y elimina cualquier efecto pasivo o de bonificación que tenga en su próximo ataque.
- **Escudo Místico (Combate, 2 Maná):** Una unidad aliada ignora el primer impacto que reciba este turno. Si el impacto es de un hechizo ofensivo, también lo anula.

## Capítulo 7

### El destino de los ejércitos

El turno del juego es la estructura central de Open Wars, y en este capítulo aprenderemos cómo se determina el orden de los jugadores en cada turno, así como las fases que componen el ciclo de juego.

### Turno de juego

Cada partida de Open Wars se desarrolla en turnos que se dividen en varias fases. Los jugadores deben completar todas las fases en orden antes de pasar al siguiente turno.

#### Determinación del orden de turno

El orden de turno puede estar definido por el escenario en juego. En caso de que el escenario no lo especifique o se esté jugando en un modo libre, primero se calculará el **valor de ejército** de cada jugador, sumando el coste en Piezas de Oro de todas sus unidades. El jugador con el **valor de ejército** más alto tendrá la iniciativa y será el primer jugador en realizar las acciones que puedan dar alguna ventaja o desventaja, como por ejemplo ejecutar la Fase de movimiento. El resto de jugadores continuarán en sentido horario.

Si hay un empate en el **valor de ejército**, los jugadores empatados lanzarán dos dados de seis caras (2D6). El jugador que obtenga la mayor puntuación tendrá la iniciativa. Si persiste el empate, se repetirán las tiradas hasta que se determine un ganador.

*En la mayoría de los casos, las acciones se pueden ejecutar **simultáneamente** por los jugadores. Pero cuando haya un conflicto de intereses o ser el último en realizar la acción de una clara ventaja, deberán ser ejecutadas según el **orden de turno**. Esto se*

*puede utilizar para resolver cualquier conflicto que aparezca a la hora de ejecutar y resolver las acciones.*

### Fases del turno

Las fases de un turno se repiten en un ciclo hasta que se alcanza la condición de victoria.

- **Fase de recaudación:** En esta fase, los jugadores ganan Piezas de Oro en base a las localizaciones que controlan y que otorgan este beneficio. Cada localización que un jugador controla le proporcionará una cantidad de Oro o Maná según lo indicado en la carta de localización. En el primer turno, se omite esta fase.
- **Fase de reclutamiento:** Los jugadores pueden reclutar unidades gastando las Piezas de Oro que hayan acumulado en la fase de recaudación. Las unidades solo pueden ser reclutadas en localizaciones de tipo **ciudad** que estén controladas por el jugador. Esta fase se puede realizar en secreto o siguiendo el orden de turno.
- **Fase de movimiento:** En esta fase, los jugadores mueven sus unidades por las distintas localizaciones, respetando los puntos de movimiento de cada unidad. Las unidades pueden moverse por varias localizaciones si tienen suficiente movimiento. Esta fase se realiza según el orden de turno.
- **Fase de combate:** Las localizaciones en las que coinciden unidades de varios jugadores deben resolver combates. El combate se resuelve en función de la iniciativa y el ataque de las unidades, lanzando dados y causando bajas en las unidades enemigas.

## Capítulo 8

### El tributo de la guerra

En esta fase, los jugadores obtienen Oro y Maná según las localizaciones que controlan, preparándose para el reclutamiento de nuevas tropas y el despliegue de poderosas estrategias.

En el primer turno de juego, se omite la ejecución de esta fase, saltando directamente a la fase de movimiento.

### Fase de recaudación

Por orden, cada jugador realizará lo siguiente:

- **Determinar localizaciones controladas:** Cada jugador revisa las localizaciones que controla en el mapa. Una localización es considerada bajo el control de un jugador si tiene al menos una unidad suya en ella y no hay unidades enemigas presentes.
- **Recolección de Oro y Maná:** Cada localización otorga una cantidad fija de **Oro** y/o **Maná**, indicada en la carta de localización. Algunas localizaciones especiales pueden proporcionar bonificaciones adicionales bajo ciertas condiciones.
- **Aplicación de efectos y habilidades:** Algunos hechizos o habilidades de unidades pueden afectar la cantidad de recursos recolectados. Si hay eventos o condiciones de escenario que modifiquen la recaudación (como una plaga que reduzca la producción de Oro), estos efectos se aplican en este momento.
- **Registro de recursos.** Cada jugador suma la cantidad total de Oro y Maná obtenida y la almacena en su reserva personal. Se recomienda que los jugadores lleven un registro visual con fichas de Oro y Maná para facilitar el seguimiento.

### Conflictos de control

Si una localización está disputada entre dos o más jugadores (es decir, varios tienen unidades en ella), ninguno recibirá sus beneficios hasta que el conflicto se resuelva en la fase de combate.

### Recursos estratégicos

Algunas facciones pueden depender más de ciertos recursos que otras. Por ejemplo, los **demonios** y los **magos** requieren grandes cantidades de Maná, mientras que los **enanos** dependen más del Oro para forjar sus poderosas armaduras.

**Recuerda:** En el turno 1 no se realiza la fase de recaudación, ve directo a la fase de combate.

## Capítulo 9

### La forja de nuevos ejércitos

En este capítulo, aprenderemos sobre la fase de reclutamiento, donde los jugadores pueden utilizar sus recursos para fortalecer sus ejércitos. El reclutamiento es un momento crucial para planificar la estrategia futura, asegurándose de que se respeten las reglas de apilamiento y las limitaciones de las localizaciones controladas.

### Fase de reclutamiento

Durante la fase de reclutamiento, los jugadores pueden gastar sus recursos, principalmente Piezas de Oro, para desplegar nuevas unidades en el campo de batalla. El reclutamiento debe realizarse en las localizaciones de tipo **ciudad** que el jugador controle. Las nuevas unidades reclutadas deben respetar los límites de apilamiento de cada localización y seguir las reglas específicas para las unidades de tipo especial.

### Control de localizaciones

El jugador solo puede reclutar unidades en aquellas localizaciones de tipo ciudad que controle en ese momento. Si no controla ninguna localización de tipo **ciudad**, no podrá reclutar nuevas unidades.

### Tipos de unidades

Se pueden reclutar cualquier tipo de unidad en localizaciones de tipo **ciudad**.

**Reclutar unidades de tipo agua:** Las unidades de tipo agua solo pueden ser reclutadas en localizaciones de tipo **ciudad** que tengan adyacente una localización de

*tipo **agua**, lo que representa que esa ciudad tiene un puerto.*

### Límite de apilamiento

Cada unidad tiene un límite de apilamiento, es decir, la cantidad máxima de su misma unidad que puede haber en una misma localización al mismo tiempo:

- **Unidades normales:** límite de 4.
- **Unidades mágicas:** límite de 1.
- **Unidades únicas:** límite de 1.

No puede haber más de una pila de la misma unidad en una misma localización, independientemente de que no se haya alcanzado el límite de apilamiento. Todas las unidades de un mismo tipo deben apilarse en una única pila dentro de la localización.



## Capítulo 10

### La marcha de los ejércitos

Se trata de las reglas de movimiento y apilamiento de las unidades en el campo de batalla. Aquí aprenderemos cómo las unidades se mueven por el terreno, qué restricciones enfrentan y cómo se optimiza el movimiento estratégico.

### Fase de movimiento

#### Movimiento y coste de entrada

El **movimiento** de una unidad es el número de pasos que puede dar en un turno. Cada vez que una unidad se desplaza de una localización a otra, gasta puntos de movimiento.

Cada **localización** tiene un **coste de entrada**, es decir, el número de puntos de movimiento que una unidad necesita para poder entrar en ese lugar. Algunas localizaciones son más fáciles de atravesar que otras, por lo que el coste varía según el tipo de terreno.

Las unidades se mueven ortogonalmente (es decir, arriba, abajo, izquierda o derecha), no pueden moverse a localizaciones que estén en diagonal. Cada movimiento gasta puntos en función del coste de entrada de la localización.

Si tu unidad tiene suficientes puntos de movimiento para cubrir el coste de entrada, puede moverse sin problema. Pero si no tiene suficientes puntos de movimiento, ¡se quedará varada! y no podrá entrar la localización. Sin embargo, existen hechizos o habilidades que pueden modificar el coste de entrada o proporcionar puntos de movimiento adicionales.

**Movimiento especial de unidades de agua:**  
Las unidades de **agua** (como barcos o

criaturas acuáticas) tienen reglas especiales en su movimiento. Pueden moverse sin problemas a través de localizaciones de **agua**, pero no pueden moverse desde una localización de **agua** hacia una localización que no sea de **agua**, como tierra firme, a menos que se especifique lo contrario por una habilidad o hechizo.

#### Localizaciones con enemigos

Cuando una unidad entra en una localización que contiene unidades enemigas, esta queda **trabada en combate**. Esto significa que su movimiento se detiene inmediatamente, incluso si le restan puntos de movimiento. Las unidades **trabadas en combate** no podrán moverse fuera de esa localización durante la Fase de movimiento, pero podrán optar por **retirarse** durante la Fase de combate según las reglas establecidas para la retirada.

**Excepción:** Las unidades **voladoras** ignoran esta regla y pueden moverse libremente por localizaciones con enemigos, siempre que tengan puntos de movimiento suficientes para continuar.

#### Bonificación por terreno

Si la unidad se mueve hacia una localización que coincide con su tipo (por ejemplo, una unidad de **montaña** moviéndose hacia una **montaña**), recibe una bonificación de -1 en el coste de entrada. Sin embargo, el coste de entrada nunca podrá ser menor a 1.

Las unidades con tipos especiales (como **mágica** o **voladora**) no tienen bonificación por tipo de terreno.

## Capítulo 11

### El arte de la guerra

Este capítulo profundiza en la fase de combate, donde las unidades se enfrentan. Aquí aprenderemos cómo funciona el sistema de combate basado en iniciativa y lanzamiento de dados, así como las reglas para resolver impactos y bajas.

### Fase de combate

La fase de combate es una de las más importantes en Open Wars. Cuando dos o más jugadores tienen unidades en la misma localización, deben resolver un enfrentamiento.

El combate se divide en varias etapas:

- **Localizaciones:** Decidir la localización de los combates. Cuando se haya resuelto el combate de una localización, se pasará a la siguiente.
- **Iniciativa:** Determina qué unidades atacan primero, según el valor de iniciativa de cada ficha.
- **Ataque:** Se resuelve lanzando dados según el valor de ataque de cada unidad y comparando los resultados con el valor de ataque de las unidades.
- **Asignación de bajas:** El jugador defensor debe asignar las bajas a sus unidades, priorizando las más débiles o menos costosas.
- **Retirada:** Las unidades pueden retirarse a una localización adyacente si su jugador así lo decide y si las condiciones lo permiten.

### Localizaciones

Primero se resuelven los combates donde hay unidades a distancia aisladas, es decir, que están solas en la localización y disponen de rango suficiente para realizar ataques.

Luego se resuelven los combates donde varios jugadores disponen de unidades en la misma localización.

Cuando hay combates en varias localizaciones, o varios jugadores tienen unidades a distancia aisladas, el primer jugador con unidades involucradas, según el orden de turno, decide el orden en el que se resuelven los combates.

Esta etapa se realiza de una en una, ya que la resolución de un combate puede afectar al orden del siguiente.

### Iniciativa (orden de combate)

El orden de ataque en la fase de combate se determina por la iniciativa de las unidades. Cuanta más iniciativa tenga una unidad, antes atacará. Una vez la pila de la unidad con mayor iniciativa haya atacado, resuelto los impactos y retiradas las bajas, el combate continúa en orden de iniciativa con la siguiente unidad, sin importar a qué jugador pertenezcan esas unidades.

### Unidades a distancia

Las unidades a distancia son aquellas que disponen de un valor de rango superior a 0. Este valor indica a cuántas localizaciones de distancia pueden atacar.

Las unidades a distancia que estén solas y no tengan unidades enemigas en su misma localización, son las últimas en atacar.

El ataque de estas unidades funciona de manera similar al movimiento: solo pueden atacar localizaciones dentro de su rango y de forma ortogonal (es decir, arriba, abajo, izquierda o derecha), pero no pueden atacar localizaciones que estén en diagonal.

## Open Wars – Libro de Reglas v1.0

Los ataques a distancia siguen todas las reglas habituales de combate, incluyendo la resolución de impactos y asignación de bajas.

### Empate de iniciativa

Cuando dos o más unidades empatan por la iniciativa, se resuelve siguiendo el siguiente criterio:

- **Modificadores especiales:** Si alguna de las unidades tiene habilidades especiales o hechizos que modifiquen su iniciativa, estos se aplican antes de cualquier otro criterio. Por ejemplo, si una unidad tiene un hechizo que le otorga +1 a iniciativa, ese bono se tiene en cuenta antes de desempatar.
- **Por tipo de unidad:** El desempate sigue esta prioridad:
  - Unidades **voladoras** actúan antes que unidades de otros tipos.
  - Unidades **mágicas** actúan después de las voladoras, pero antes que cualquier otra unidad.
  - Unidades **únicas** actúan antes que las normales, pero después de las **mágicas** y **voladoras**.
  - Unidades normales (de cualquier tipo de terreno) actúan después de cualquier otro tipo de unidad.
- **Por coste de las unidades:** Las unidades más caras tienen prioridad para actuar primero, ya que se considera que representan fuerzas más importantes o poderosas.
- **Lanzamiento de dado:** Si todavía hay empate, se lanza un dado de seis caras (D6). El jugador que obtenga el número más alto actúa primero. En caso de empate en los resultados del dado, se repite el lanzamiento hasta que se resuelva.

### Ataques

Cada jugador lanza tantos dados de 6 caras como unidades del mismo tipo tenga apiladas en la localización. Para que un ataque sea exitoso (impacto), se debe obtener un valor igual o inferior al valor de ataque de la unidad.

Esta tirada determina el número de impactos obtenidos por esa unidad.

***Ejemplo:** Si una unidad tiene un valor de ataque 3, entonces cualquier resultado de 3, 2 o 1 en los dados será considerado un impacto. Una pila con 3 fichas lanzará 3 dados.*

### Asignación de bajas

Cuando un jugador recibe impactos durante el combate, debe asignarlos a sus unidades siguiendo ciertas reglas:

- **Prioridad de unidades más débiles:** Las unidades más baratas (en términos de coste) deben ser las primeras en recibir las bajas. Esto simula que las tropas de menor coste son las primeras en caer en el fragor de la batalla.
- **Apilamiento de unidades:** Si varias unidades del mismo tipo están apiladas en la misma localización, el jugador puede decidir cómo distribuir los impactos entre las diferentes fichas, pero debe respetar siempre la prioridad de asignar los impactos a las unidades más baratas primero.
- **Retiro de unidades derrotadas:** Cada vez que una unidad sufre una baja, su ficha se elimina de la localización, pero no se elimina del tablero hasta que el turno es completado. Esto se debe a que hay facciones, unidades y/o hechizos que interactúan con las unidades derrotadas.

**Ejemplo:** Un jugador tiene una pila de 4 unidades de esqueletos y otra pila de 2 unidades de momias (el coste de ambas unidades es el mismo). Cuando el jugador recibe 3 impactos, debe retirar las 3 unidades más débiles, comenzando por las de menor coste.

## **Retirada**

Cuando a una unidad le toque atacar según su iniciativa, el jugador puede optar por atacar o retirarse. Si decide retirarse, la unidad deberá usar su valor de movimiento, como si estuviera desplazándose. Sin embargo, solo puede retirarse a una localización adyacente, independientemente de cuánto movimiento tenga disponible. La localización de retirada debe estar libre de unidades enemigas.

Pueden ser retiradas una o toda la pila de fichas de la misma unidad, pero en ningún caso podrá realizar las dos acciones (atacar y/o retirarse).

**Ejemplo:** Dispones de una unidad de esqueletos de 3 fichas. Puedes decidir retirar 2 unidades a una localización adyacente y dejar una ficha de un esqueleto en la localización actual; ese esqueleto ya no puede atacar este turno pero si puede recibir ataques.

## **Finalización del combate**

El combate continúa hasta que todas las unidades de un jugador en esa localización han sido derrotadas o hasta que el jugador decide retirarse (si las reglas lo permiten). Las unidades sobrevivientes pueden continuar ocupando la localización o moverse en la siguiente fase de movimiento.