Libertad o Muerte!

Reglas del Juego

TABLA DE CONTENIDOS

1.0 Introdución 2
2.0 Resumen del Juego 2
3.0 Componentes del juego 2
4.0 Fase de Robar Cartas 7
5.0 Fase de Refuerzos 8
6.0 Fase de Recursos 8
7.0 Fase de Mantenimiento 8
8.0 Fase de Compras 9
9.0 Fase de Movimiento Naval 9
10.0 Fase de Combate Naval 10
11.0 Fase de Movimiento Terrestre 11
12.0 Fase de Combate Terrestre 12
13.0 Fase de Asedios 16
14.0 Fase de Reemplazos 16
15.0 Fase de Nuevas Unidades 16
16.0 Fase de Fin de Turno 16
17.0 Índice de Tensión 17
18.0 Corsarios 17
19.0 Fuerzas Expedicionarias 17
20.0 Unidades de Guerrilla 17
21.0 Escenarios 18
22.0 Explicaciones de Cartas 18
23.0 Hojas de Ayuda del Realista y Patriota 18
24.0 Hoja de Ejércitos 18
25.0 Reglas Opcionales 19
26.0 Créditos 19

1.0 Introducción

¡Bienvenidos a "Libertad o Muerte!"
La situación política en los Virreinatos de Nueva España, La Plata y Perú en 1810 estuvo profundamente influenciada por la invasión francesa de España y la noticia de la disolución de la Junta Suprema Central de Sevilla. Una sucesión de Juntas Locales estalló en toda la América Latina española en busca de autogobierno. Este fue el comienzo de una larga guerra.

2.0 Resumen del juego

Libertad o Muerte! (LoM) es un juego por turnos, cada turno se divide en fases en las que el jugador puede realizar diferentes acciones.

2.1 Secuencia del Turno
¡En Libertad o Muerte! Cada turno se divide en fases:

1.- Robar cartas
2.- Refuerzos
3.- Ingresos
4.- Mantenimiento
5.- Compras (Sólo turnos impares)
6.- Movimiento Naval
7.- Combate Naval
8.- Movimiento Terrestre
9.- Combate Terrestre
10.- Asedios (si los hay)
11.- Nuevas Unidades
12.- Reemplazos
13.- Fin de Turno

Cada jugador pasa por turnos por todas estas fases en cada turno. El jugador Patriota juega primero en cada turno, el jugador realista juega en segundo lugar. Al jugador que está jugando su turno se llama jugador en fase o jugador activo.

Durante su turno cada jugador irá pasando por todas las fases una a una como te explicamos aquí:

1.- Primero, el jugador roba cartas de su mazo (Patriota o Realista), y también roba cartas de evento de su 'Mazo de Eventos', estos Eventos los debe jugar inmediatamente (como eventos históricos), son las cartas que tienen el número en su esquina superior derecha igual al turno en juego.
2.- En segundo lugar, el jugador en fase verifica los refuerzos disponibles en la Tabla de Registro de Turno (TRT) y los coloca en el mapa. También coloca los refuerzos que lleguen por eventos/cartas que se acaben de jugar.
3.- En tercer lugar viene la 'Fase de Ingresos'. El jugador en fase recibe nuevos recursos.
4.- En la Fase de Mantenimiento, el jugador en fase paga el coste de sus unidades regulares en el mapa.
5.- **Sólo en turnos impares**, el jugador en fase puede comprar nuevas unidades y reemplazos en la Fase de Compras.
6 y 7.- En las Fases 6 y 7, el jugador en fase mueve sus unidades Navales y ambos jugadores resuelven cualquier posible combate naval.
8, 9 y 10.- En las Fases 8,9 y 10 se mueven las unidades terrestres del jugador en fase y se resuelve cualquier Combate Terrestre y asedios (si los hubiera).
11.- Durante turnos impares, las unidades compradas en la Fase de Compras se despliegan en el mapa. Es la 'Fase de Nuevas Unidades'.
Los reemplazos comprados también se reciben durante la Fase 12.- 'Reemplazos', junto con los que se podrían suministrar mediante el juego de algunas cartas.
13.- 'Fin del turno' La fase (jugar esta fase sólo después del turno Realista). Aquí se comprueba si se cumplen las condiciones de Victoria Automática y algún efecto de las Cartas Activas.

3.0 Componentes del juego

3.1 Lista de componentes

- 1 Mapa Montado
- 1 Libro de Reglas
- 1 Libro de Escenarios
- 2 Cartas de ayuda de Fases del Turno
- 1 Dado de diez caras
- 6 Troqueles de Fichas
- 209 Cartas de juego
- 2 Hojas de Ejércitos
- 2 Hojas de ayuda al jugador
- 2 Hojas de ayuda '¡Libertad o Muerte!'
- 1 Carta de Batalla terrestre/naval

3.2 El mapa del juego
El mapa del juego consta de regiones separadas por una frontera irregular. Se dice que las regiones conectadas/adyacentes por esta frontera son "adyacentes" entre sí. Los gráficos de cada región muestran el tipo de terreno que contiene, si hay un puerto, si contiene una ciudad o una ciudad fortificada, si produce recursos, si es una región especial y si cuenta para propósitos de Victoria.

El mapa representa todo el Imperio español en América junto con ciertas áreas vecinas.
Hay algunas áreas no jugables marcadas con franjas diagonales, como Brasil, partes de los EE. UU. Y la región del Chaco, entre otras.

El mapa del juego también contiene una serie de casillas para registrar las siguientes funciones del juego: las cuatro 'casillas de los corsarios', la casilla para la 'Carta de Batalla', la casilla de 'Fuerzas Expedicionarias', la casilla de 'Cartas en juego' y la 'Tabla de Registro de Turno'(TRT).

Nota del Diseño : *La parte sur de Argentina se ha deformado para encajar en el mapa general. Esta parte de América del Sur no participó en el conflicto y, por lo tanto, no está representada en la misma escala que el resto del mapa.*

3.2.1 Tipos de terreno.

Los jugadores pueden encontrar 7 tipos diferentes de terreno en las regiones que están presentes en el mapa:
Despejado, Tropical, Desierto, Selva, Montañoso, Andino y Mar.

Los seis tipos de terrenos terrestres

Efectos del terreno (ver Hoja de Ayuda de ¡Libertad o Muerte!):

- Montañoso: *El movimiento cuesta dos, no se permite la persecución de la caballería en la batalla, el disparo de la artillería tiene un modificador. Límite de tres rondas de combate. Máximo de cuatro unidades en la Primera Línea de Fuego.*
- Andino: *El movimiento cuesta dos, no se permite la persecución de la caballería en la batalla, la artillería no puede disparar en la batalla. Límite de tres rondas de combate. Máximo de tres unidades en la Primera Línea de Fuego.*
- Desierto: *El movimiento cuesta uno, no se permite la persecución de la caballería en la batalla. Límite de cinco rondas de combate. Máximo de cinco unidades en la Primera Línea de Fuego.*
- Despejado: *El movimiento cuesta uno. Límite de cinco rondas de combate. Máximo de cinco unidades en la Primera Línea de Fuego.*
- Tropical: *El movimiento cuesta uno. Algunas cartas sólo se pueden jugar contra unidades en regiones tropicales. Límite de cinco rondas de combate. Máximo de cuatro unidades en la Primera Línea de Fuego.*
- Selva: *El movimiento cuesta dos, no se permite la persecución de la caballería en la batalla, la artillería no puede disparar en la batalla. Apilamiento de unidades de combate limitado a seis. Límite de cuatro rondas de combate. Máximo de cuatro unidades en la Primera Línea de Fuego.*
- Mar: *El movimiento cuesta uno para los barcos. No permitido para unidades terrestres a menos que sean transportadas.*

3.2.2 Detalles de las regiones

Veamos a continuación un ejemplo de la diferente información que se puede encontrar en una región marítima o terrestre.

Imagen 3.2.2

Aquí podemos ver un total de hasta 8 características que pueden estar presentes en una región:
1.- El nombre de la región.
2.- Una doble flecha de estrecho.
3.- El nombre de la ciudad.
4.- Una pequeño ancla que representa que la ciudad tiene un puerto marítimo.
5.- Un icono que muestra que la región produce recursos militares.
6.- Una estrella dorada junto a la ciudad indica que el control de la región otorga Puntos de Victoria al final del juego.
7.- Un número blanco en un rombo negro indica el nivel de fortaleza de la ciudad (véase también un muro alrededor de la ciudad).
8.- Un gran ancla dentro de un marco cuadrado indica el Puerto de la ciudad de la región terrestre conectada. El puerto de Lima en este caso.

3.2.3 Ríos

Hay algunos ríos en el mapa. El único efecto de los ríos es aumentar el coste del movimiento en un punto al cruzar regiones con un río entre ellas.

El río Bravo entre las regiones de Presidio y Río Grande

3.2.4 Estrechos

Hay algunos estrechos en el mapa. Véase el número dos en la Imagen 3.2.2.
Los estrechos conectan dos regiones terrestres. Las unidades terrestres pueden cruzar un estrecho utilizando todo su margen de movimiento para este turno.
Las unidades terrestres no pueden cruzar un estrecho si hay unidades navales enemigas en la región marítima donde está la flecha doble del 'estrecho'.

Nota de diseño: *Montevideo no es una isla, pero se representa así para requerir tener control naval para poder acceder a la ciudad.*

3.2.5 Cajas en el mapa.

Dentro del área de Brasil, hay una casilla grande, es donde se coloca la Carta de Batalla. También hay, a su lado, dos casillas para poner las Cartas de Combate jugadas por cada bando durante la batalla.

Hay una Tabla de Registro de Turnos (TRT) en la parte superior izquierda del mapa. Se puede ver en cada casilla el número del turno, el año en curso y en algunas casillas un círculo de color que nos da información para los escenarios. Puedes ver más sobre esto en el Libro de Escenarios.

También hay cuatro Casillas de Corsarios ubicadas entre algunas de las regiones del mar.

Nota de diseño: *Con estas cajas se representa la actividad de los corsarios en las rutas comerciales dentro de la zona marítima en la que están presentes.*

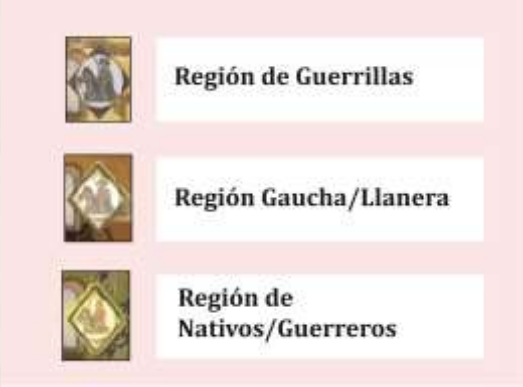
Conectada a la región de Cádiz está la Casilla de Expedicionarios.

Junto al TRT hay un espacio para las 'Cartas Activas'.
Junto a cada Casilla de Corsarios hay un pequeño recuadro que proporciona información sobre el impacto de los corsarios en la producción de recursos del Realista, ver 18.0.

3.2.6 Iconos de regiones especiales

Hay varios tipos de iconos que en algunas regiones del mapa que muestran información adicional sobre ellas. Ver imagen 3.2.6.

Imagen 3.2.6



- Regiones de Gaucho/Llanero. Las unidades de Gauchos/Llaneros no pueden salir de las regiones Gaucha/Llanera. Si se ven obligados a ello, son eliminados como en un combate normal.
- Regiones de guerrilla. Las unidades de Guerrilla no pueden salir de las regiones de Guerrilla. Si se ven obligados a ello, son eliminadas como en un combate normal.
- Regiones de Nativos. Las unidades de Nativos/Guerreros no pueden abandonar las regiones de Indios Nativos relevantes. Si se ven obligados a hacer esto, son eliminados como en un combate normal.

3.3 Cartas.

¡Las cartas son una parte muy importante del juego. Las explicamos brevemente aquí.
Cada jugador tiene su propia baraja de cartas. Estos se pueden jugar en beneficio del propio jugador o contra el otro jugador.

Mano del jugador: Son las cartas que el jugador tiene en su mano listas para ser jugadas. Está limitado a cinco (5) o siete (7) cartas según el escenario en juego.

3.3.1 Detalles de las Cartas.

En las imágenes a continuación se muestra un ejemplo de lo que podemos encontrar en las cartas:

3.3.1 Detalle de las cartas

1.- Nombre de la carta.
2.- Marco de carta marrón o morada.
3.- El escenario al que pertenece la carta. Si está vacía, la carta pertenece a varios escenarios. Las cartas 'México', 'Bolívar' y 'La Plata' pertenecen también al escenario 'La Gran Campaña' y algunas de ellas al escenario 'Primeros Años'.
4.- Imagen histórica.
5.- Condición (debe cumplirse para poder jugar la carta).
6.- Descripción histórica.
7.- Instrucciones de la carta. Se deben seguir al jugar la carta.
8.- Fase del Escenario. Se usa para construir los mazos del escenario que se juegue.
9.- Acción Final. Es la última acción a realizar cuando se juega la carta.
10.- Turno (Las cartas de 'Eventos históricos forzosos' se juegan en el turno indicado aquí).
11.- Fase del Turno para jugar la carta. La carta sólo se puede jugar en la fase indicada (si existe). Consulte los iconos de las fases del juego más adelante (4.2).
12.- Número de carta (se usa para preparar los escenarios).

3.3.2 Tipos de cartas.

Básicamente, hay tres tipos de cartas en LoM:
1.- Eventos históricos forzosos
2.- Cartas moradas.
3.- Cartas marrones.
Nota: También hay dos cartas de ayuda no jugables que muestran las Fases de Turno o Secuencia del Juego.

Cartas de eventos históricos forzosos.
Estas cartas tienen un número de turno (ver el número 10 en 3.3.1) dentro de un círculo blanco en la parte superior derecha de la carta. Este número indica en qué turno se debe jugar la carta obligatoriamente.

Cartas moradas.
Estas cartas son cartas de evento y deben jugarse en el turno que se roban, durante la fase que corresponda de ese turno.

Cartas marrones.
Estas cartas forman la parte principal del mazo de cada bando. Los jugadores pueden tenerlas en su mano y jugarlas cuando quieran (si las reglas lo permiten). Es posible jugar todas las cartas siempre que las condiciones de la carta se cumplan. No hay límite para la cantidad de cartas que se pueden jugar en un sólo turno.

Cartas de ayuda
Estas cartas son para consultar fácilmente la secuencia de turnos.

Reverso de las cartas.
Cada bando tiene su propio gráfico en el reverso de sus Cartas para saber fácilmente a qué bando pertenece la carta.

3.3.2 Reverso de las Cartas

En la imagen 3.3.2, el lado izquierdo muestra una carta Patriota y el lado derecho es una carta realista.

3.3.3 Hoja de ayuda del jugador y Carta de Batalla

Cada jugador necesita estas Hoja de Ayuda para administrar las unidades de su bando que no están presentes en el mapa.

Hoja de Ejércitos del jugador (Realista y Patriota)
Estas cartas se utilizan para gestionar los ejércitos. Hay una Hoja de Ejércitos para cada bando.

Hoja de Ayuda del jugador (reserva de fuerzas)
Los jugadores usan estas cartas para administrar unidades que aún no se han desplegado en el mapa, como:
- Unidades que están listas para ser compradas (Reserva de Fuerzas) o que llegarán como refuerzos jugando cartas (de refuerzos o eventos).
- Unidades Compradas en la Fase de Compras de este turno.
- Reemplazos comprados durante la 'Fase de Compras' este turno.

Carta de Batalla
Esta carta es necesaria para resolver batallas. Tiene dos lados, uno para Batallas Terrestres y otro para Batallas Navales.

3.4 Unidades.
Las Unidades representan líderes, tropas o barcos. Hay varios tipos de unidades en LoM:
Líderes, unidades regulares, unidades de milicia (y guerreros), unidades de artillería y unidades navales (barcos).

3.4.1 Líderes.
Los líderes son un tipo especial de unidad que representa a los comandantes militares. A continuación, se muestra un ejemplo de los componentes de una ficha de líder:

1.- Rango.
2.- Retrato Histórico con la bandera de su nación de fondo.
3.- Valor Moral (VM).
4.- Valor Táctico (VT).
5.- Nombre (para su identificación).
6.- Puntos de movimiento (PM).

El color de fondo depende del bando, la nación u otro tipo de identificación útil para el juego.

3.4.2 Unidades de Combate.
Estas unidades representan a los batallones, regimientos, partidas de guerreros, rebeldes y barcos que participaron en este conflicto.
Veamos un detalle de una Unidad de Combate aquí:

Imagen 3.4.2 Anverso y reverso de una unidad de combate

1.- El Icono que identifica determinadas unidades especiales.
2.- El gráfico que representa el tipo de unidad (las unidades de caballería muestran un soldado con un caballo, siendo el resto unidades de infantería).
3.- El Valor Moral (VM).
4.- El Factor de Combate (FC).
5.- El Nombre (para identificar la unidad).
6.- Los Puntos de Movimiento (PM) de la unidad.
7.- Número de Puntos de Fuerza de esta unidad.
8.- Reverso de una unidad de combate (Unidad Dañada).

Las unidades de combate también muestran un fondo de color y una bandera que representa el bando, nación o región de esa unidad.

Nota: Algunas unidades tienen un identificador adicional entre la moral y los valores del factor de movimiento, como las unidades del Ejército de Cuba o algunas unidades Expedicionarias.
Nota 2: Un punto negro a la derecha del gráfico de la unidad significa que esta unidad **no se puede comprar**. Si la unidad es eliminada, abandona el juego.

3.4.3 Unidades de artillería.
Estas unidades representan las pocas piezas de artillería que participaron en este conflicto, muestran un cañón en su ficha.
Veamos un detalle de la unidad de artillería aquí:

1.- El Nombre (utilizado para identificar la unidad).
2.- Los Puntos de Movimiento (PM) de la unidad.

Nota: Las unidades de artillería de asedio son similares pero sólo tienen efecto durante los asedios. Muestran un icono especial.

3.4.4 Iconos de las unidades

Hay varios iconos de unidad en LoM que se enumeran a continuación. Estos iconos se utilizan para facilitar información sobre las unidades a los jugadores:

Imagen 3.4

Guerreros: unidades con movimiento restringido a las regiones de Nativos.
Guarnición: unidades que no pueden moverse excepto cuando se retiran de la batalla o intentan retomar su región de origen (ver nota más abajo).
Navíos de línea: Los mejores barcos del juego, potentes en la batalla.
Guerrilla: unidades con movimiento restringido a las regiones de Guerrilla. Tienen un '*Modo Oculto*' especial.

Gauchos: unidades con movimiento restringido a las regiones Gauchas y Guerrilla Gaucha.
Transporte: unidades navales con capacidad de transporte.
Élite/Veterano: unidades con valores altos de Combate y Moral.
Milicia: unidades con valores bajos de Combate y Moral (salvo algunas excepciones).

Chilenos: unidades con movimiento restringido a Chile y Perú.
Rebeldes: unidades débiles, a veces con cero PM.
Artillería de asedio: útil en Asedios. Inútil en Batalla Terrestre.
Guerrilla montada: Es igual que la Guerrilla pero con cero PM.

Todas las unidades de infantería y caballería excepto milicia, guerrillas, nativos y guarnición se consideran unidades regulares. La mayoría de ellos tienen un VC de 1.
Las unidades regulares cuestan 1 recurso durante la fase de mantenimiento.
Las unidades de élite/veteranas (con el icono de élite) cuentan como unidades regulares en términos de mantenimiento.

Nota: Una unidad de guarnición puede mover excepcionalmente una región para regresar a su región de origen en caso de que se haya retirado anteriormente y no haya enemigos allí. O si la unidad se apila con un líder y ataca para tratar de recuperar su región de origen.

3.4.5 Tipo de unidades

El gráfico de la unidad identifica cada tipo de unidad.
- Unidad marítima: representada por un barco.
- Líder: representado por un retrato de un general histórico.
- Infantería: representada por un soldado o un guerrero.
- Caballería: representada por un soldado y su caballo.
-Artillería/Asedio: representada por un cañón.

La principal diferencia de las unidades de artillería con el resto de unidades terrestres es su papel en la batalla.
Los líderes se necesitan para realizar un ataque, también tienen algunas funciones especiales en la batalla.
La infantería y la caballería son las principales unidades de combate del juego y la principal diferencia entre ellas son los PM y la capacidad de las unidades de caballería para perseguir a las unidades enemigas derrotadas.

3.4.6 Valor de Combate (VC)

Es el modificador que las unidades restan de la tirada del dado cuando abren fuego sobre el enemigo durante una batalla.

3.5 Ejércitos

Hay fichas especiales llamadas Ejércitos. Estas Fichas se utilizan únicamente para facilitar el movimiento de grandes apilaciones por el mapa.
El jugador puede coger una apilación entera de la misma región y reemplazarla por una ficha de Ejército y colocar todas las fichas de la apilación en la Casilla de Ejército correspondiente dentro de la Hoja de Ejércitos del Jugador.

La ficha de ejército se mueve como si las fichas que representa se estuvieran moviendo como una apilación.
Cuando un ejército participa en una batalla, las unidades que pertenecen a ese ejército se despliegan en la Carta de Batalla de la Hoja de Ejércitos del jugador.
Después de resolver la batalla, las unidades supervivientes pueden volver a la Casilla del Ejército correspondiente.

3.6 Marcadores.

Hay varios marcadores en LoM necesarios para varios propósitos. Ver la siguiente tabla:

Imagen 3.6

Puntos de victoria: Para indicar los PV de cada bando.
Marcador de ingresos: Son los ingresos actuales de ese bando.
No jugable: Se utiliza para indicar las regiones que no se pueden jugar en el escenario en juego (azul para el mar, amarillo para las regiones de tierra).
Gran Batalla: Cada jugador tiene una ficha de estas para cada Teatro para indicar que una batalla es designada como Gran Batalla.
Marcador de batalla: Se coloca en la región donde tiene lugar la batalla que se va a resolver en la Carta de batalla.
Marcador de asedio: Se coloca sobre la apilación que asedia una ciudad fortificada.

Puntos de Batalla: Indica quién está ganando una batalla en curso.
Evento Temporal: Se utiliza para indicar en el tablero que un evento determinado aún está en vigor.
Coste de Mantenimiento: indica el coste en recursos de las unidades regulares de un bando. La imagen 3.6 muestra la ficha del Coste de Mantenimiento del Patriota.
Recursos: Indica la cantidad actual de Recursos(militares) disponibles para un bando. La imagen 3.6 muestra la ficha de Recursos Realistas.

Reemplazos: Utilice estas Fichas para la Compra de Reemplazos.
Desmoralizado: Indica si una unidad está Desmoralizada durante la batalla en curso.
Índice de Tensión: Indica el Índice de Tensión actual.
Marcador de Control: Indica qué bando controla una región. La ausencia de marcador de control en una región significa control Realista.

Corsario: Indica la actividad Corsaria en una zona marítima.
Turno: Indica en la Tabla de Registro de Turnos el turno actual.
Guerrilla: Indica unidades Guerrilla en *'Modo Oculto'*.

3.7 Marcadores pequeños.
Hay varios Marcadores pequeños en LoM, son necesarios para diferentes propósitos. Veámoslos en la siguiente imagen.

Imagen 3.7

FM Aumentado: Indica un aumento del FM para una unidad/ apilación/ejército.
FC Aumentado: Indica FC aumentado en una unidad en batalla.
Inmóvil: Indica que esta unidad/apilación/ejército no puede moverse este turno.

Marcador de Daño: Se usa para mostrar los Impactos en la Fuerza que reciben las unidades.
Carronada + 1FC: Indica FC aumentado para las unidades navales.
+1 Tirada: Indica que una unidad tiene una tirada extra en una batalla.

Recursos Producidos: Muestra la cantidad de recursos producidos en una región en cada turno.
Impacto en la Moral: Indica el impacto moral sufrido por una unidad en una batalla.
Bloqueo Naval: Indica un puerto bloqueado.

4.0 Fase de Robar cartas

Durante esta fase, el jugador en fase debe realizar las siguientes acciones:

1.- Robar todas las Cartas de Evento de su Mazo de Cartas de Evento disponibles para ese turno y jugarlas. El jugador debe seguir las instrucciones de cualquier carta que juegue.
2.- Robar el número de cartas de su mazo correspondientes al escenario en juego (5 para la 'Gran Campaña' y 'Primeros Años', 2 para el resto).
3.- Jugar inmediatamente cualquier carta morada que acababe de robar (si es el caso). Las cartas marrones se mantienen en la Mano del Jugador para jugarlas cuando él decida hacerlo y las reglas del juego lo permitan.
4.- Ejecutar los efectos correspondientes de cualquier Carta Activa que haya en alguna Casilla de Cartas Activas.

Descarte: Los jugadores pueden tener un máximo de 5 cartas en su mano durante los escenarios menores ('La Plata', 'Bolívar' y 'México'), y un máximo de 7 si juegan la 'Gran Campaña' o 'Primeros Años'. Si después de robar nuevas cartas un jugador excede el número permitido de cartas en su mano, debe descartar suficientes cartas para mantener el número máximo permitido.

Descartar cartas: En cualquier momento en que un jugador descarta una carta, la carta va a su mazo de descarte. Las cartas moradas no se pueden descartar.

Nota: Las cartas de evento **no cuentan** para el límite de cartas en la mano del jugador.

4.1 Jugando las cartas.
La forma en que se utiliza cada carta se indica en las instrucciones impresas en la propia carta. **(Ver la imagen 3.3.1.)**

- El nombre es sólo para identificar la carta.

- El Marco es sólo para identificar si la carta es morada o no. Si es morada, es obligatorio jugarla en el momento en que se roba o en la fase indicada en la carta en ese mismo turno.

- El nombre del escenario sólo se utiliza para preparar el despliegue del escenario. Si se está jugando el escenario 'La Plata', por ejemplo, se necesitarán todas las cartas de 'La Plata'. En el escenario de la "Gran campaña", se necesitarán todas las cartas del juego.

- La imagen de la carta es sólo para ambientación del juego.

- Se debe cumplir cualquier condición presente en la carta para permitir jugarla (texto en rojo).

- El texto histórico aporta contenido histórico al juego.

- Las Instrucciones. Deben seguirse para jugar la carta.

- La Fase del Escenario indica en qué fase del juego se añade la carta al mazo del jugador.

- Fase del Turno. Si no se indica ninguna fase, la carta se puede jugar en cualquier fase excepto en la fase de combate. Las cartas de combate sólo se pueden jugar durante una batalla.

- Instrucciones especiales. Algunas cartas tienen algo de texto en la parte baja **en rojo** que explica qué hacer con la carta tras jugarla.

A veces, una carta permanece en el juego cuando se juega y se coloca en la casilla de 'Cartas Activas'. Otras cartas se eliminan del juego después de jugarse. Si no hay texto, la carta que se acaba de jugar va al mazo de descarte del jugador.

- Turno. Las cartas de Eventos históricos forzosos tienen un número en la parte superior derecha. Estas cartas se roban en el turno indicado (cada bando) y se juegan inmediatamente durante ese turno en su fase correspondiente.

- Algunas cartas tienen un '?' símbolo, lo que significa que se comportan de una manera especial. Esto se explica en el Libro de Escenarios.

- Fase del Turno. Si hay un icono aquí, indica en qué fase el jugador puede jugar esta carta.

En general, para poder jugar una carta que un jugador tiene en su mano, primero necesita ver si tiene alguna condición, y/o si tiene que jugarse en una determinada fase del juego. Si se cumplen estas exigencias, puede jugar la carta siguiendo sus instrucciones.

Nota: Un jugador sólo juega cartas durante su propio turno (a menos que se indique lo contrario), excepto las cartas de combate.

4.2 Las Fases del Turno y las cartas.
Algunas cartas sólo se pueden jugar dentro de una fase específica del turno.
Si no hay ningún símbolo para ninguna fase, el jugador en fase puede jugar la carta en cualquier momento.
Hay cuatro iconos para identificar la fase de la carta:

1.- Fase de Refuerzos o Movimiento Terrestre.
2.- Fase de Combate (batallas).
3.- Fase Naval (Movimiento y Combate).
4.- Fase de Reemplazos.

Las cartas sin un símbolo de fase se pueden jugar en cualquier etapa del turno del jugador en fase (excepto la fase de combate).

4.3 Cartas de combate.
Estas cartas sólo se pueden jugar durante las batallas. Consulte los detalles en las secciones de Batalla terrestre y Batalla naval.

4.4 Cartas de ayuda.
Estas cartas son simplemente para ayudar a los jugadores. No se pueden jugar y sólo se utilizan para facilitar la consulta sobre las fases del juego.

5.0 Fase de Refuerzos

Algunos refuerzos entran al juego al jugar una carta, estas unidades entran en juego durante la Fase de Refuerzos. Los Refuerzos pueden moverse normalmente durante la Fase de Movimiento Terrestre de ese mismo turno. La mayor parte de las Unidades Expedicionarias se despliegan en la 'Caja de Expedicionarios' y permanecen allí hasta que se compran.

Algunas unidades llegan en un turno determinado en el escenario, verifique los refuerzos programados del escenario en el Libro de Escenarios. Estas unidades se colocan en su casilla de turno de llegada en la TRT. Todos los refuerzos programados se colocan tal y como dice el Libro de Escenarios. Estas unidades también se pueden mover durante ese mismo turno en la Fase de Movimiento.

6.0 Fase de Recursos

Durante esta fase, el jugador en fase comprueba los recursos que recibe por sus regiones controladas y por cualquier Carta Activa.
El Índice de Tensión y los Corsarios pueden hacer que el jugador Realista reciba menos recursos (ver 17.0 y 18.0).

La cantidad total final que recibe el jugador en un turno se llama Ingresos y queda registrado con el Marcador de Ingresos de su bando. Si no hay cambios de un turno al siguiente, los ingresos serán los mismos en el próximo turno, por lo que el jugador no necesitará calcularlos en cada turno.

Ajustar el Marcador de Recursos del jugador con esta cantidad en el TRT (es decir, agregue los Ingresos a los Recursos).

7.0 Fase de Mantenimiento

Durante esta Fase, el jugador en fase paga el coste de mantenimiento de sus unidades regulares.

7.1 El Marcador de Coste.
Este marcador indica el coste actual del mantenimiento de todas las unidades regulares de un bando.

7.2 Coste del mantenimiento de las unidades.
Unidades terrestres con el valor de moral de 5 **coloreado en rojo** cuestan **1** punto de mantenimiento. Estas son las unidades regulares.
Las unidades navales no cuentan para el mantenimiento.
Nota: El coste de mantenimiento para barcos, milicias, paraguayos, guarnición, guerrilla, nativos/guerreros, artillería, líderes, unidades portuguesas, unidades cubanas inmovilizadas y estadounidenses **es cero**.

7.3 Pago del Mantenimiento de las unidades.
Durante esta fase, el jugador en fase debe pagar con sus Recursos disponibles el coste del Mantenimiento de sus unidades. Este coste está representado por la posición del Marcador de Coste en la Tabla de Registro de Turnos.
Reste el Coste actual a los Recursos que el jugador tiene disponibles.
Si un jugador **no tiene** suficientes Recursos para pagar el mantenimiento, **debe sufrir pérdidas** en tantas unidades como sea necesario para cubrir la diferencia. Se pierde un Punto de Fuerza por cada unidad de coste que no pueda pagar.
Estas pérdidas deben tomarse en cualquier unidad de combate terrestre de su bando, **excepto** rebeldes, portugueses, guerrilleros, USA, nativos/guerreros y unidades cubanas inmovilizadas.

8.0 Fase de Compras

Los jugadores pueden comprar nuevas unidades de las que tengan disponible en la Reserva de Fuerzas (de cualquier nación o Virreinato) en esta Fase, si tienen los Recursos necesarios disponibles.

8.1 Región de Origen.
Llamamos Región de Origen de una unidad a la región relacionada con el nombre de la unidad. Por ejemplo: La Región de Origen de la unidad realista "V.Valdivia" es la región de Valdivia en Chile.
Muchas unidades no tienen ninguna Región de Origen, ya que o tienen un nombre genérico o no hay ninguna región con el mismo nombre.
Por ejemplo: unidad realista "Dragones".

Una unidad sólo se puede comprar si el jugador controla tanto la Región de Origen de la unidad como la ciudad de la Región de Origen (el nombre de la región de origen o la ciudad aparece en el nombre impreso en la ficha de la unidad).
Una unidad sólo se puede comprar si está disponible en la casilla correspondiente (de la Reserva de Fuerzas) de su país o Virreinato en la Hoja de Ayuda del jugador.
Las unidades compradas se colocan en la Casilla de Nuevas Unidades en la Hoja de Ayuda del jugador.

Excepción: Las Fuerzas arias compradas se trasladan desde la Caja de Expedicionarios a Cádiz.

Las unidades compradas se desplegarán en el mapa durante el Fase de Nuevas Unidades (15,0).

Nota: Las unidades de la Casilla de Eventos (de la Hoja de Ayuda del jugador) **no se pueden comprar**.

8.2 Unidades compradas fuerza.
Las unidades de guarnición recién compradas siempre entran en juego **en su lado reducido** si tienen **más** de un punto de fuerza.
Como regla general, las unidades con tres o más Puntos de Fuerza entran al juego **en su lado reducido** de la ficha.

8.3 Coste de compra de las unidades de combate.
- Las unidades de milicia/guerreros/guarnición cuestan 1 punto de recursos.
- Las unidades regulares cuestan 2 puntos de recursos.
- Los barcos de combate/transporte cuestan 3 puntos de recursos.
- Las unidades de artillería cuestan 2 puntos de recursos.
- La artillería de asedio cuesta 4 puntos de recursos.

8.4 Compra de coroneles

Desde el turno 8 en adelante, para todos los escenarios, es posible comprar cualquier coronel que esté disponible en la Reserva de Fuerzas al coste de 1 Punto de Victoria (PV).
El jugador paga 1 PV por ello o agrega 1 PV al total del enemigo (a su elección).
El nuevo Coronel se sitúa en la Casilla de Nuevas Unidades correspondiente en la Hoja de Ayuda del jugador.
El nuevo coronel llegará este turno en la Fase de Nuevas Unidades, junto con cualquier otra nueva unidad de su país (o Virreinato) o se desplegará con la mayor apilación de unidades de su país (o Virreinato).
Los coroneles Realistas no pueden llegar a un Teatro donde ya haya un coronel Realista presente.

Consulte el Libro de Escenarios para ver más información sobre los Teatros.

8.5 Compra de Reemplazos
Una ficha de Reemplazo cuesta 1 punto de Recursos. Coloque las fichas de reemplazo compradas en la Casilla de Reemplazos en la Hoja de Ayuda del jugador.

8.0 Fase de Movimiento Naval

Sólo las unidades navales pueden moverse a través de las regiones marítimas, las unidades terrestres Sólo pueden hacerlo cuando son transportadas por un barco de transporte.
Mover de una región marítima a otra cuesta 1 Punto de Movimiento. Mover de un puerto a la región marítima que rodea la casilla del puerto y viceversa cuesta cero.

Durante la Fase de Movimiento Naval, el jugador puede mover apilaciones o unidades individuales de unidades navales. Una apilación de unidades navales no puede mover más regiones que la distancia (es decir, la capacidad de PM) permitida por los Puntos de Movimiento de la unidad marítima más lenta dentro de la apilación.
Mientras mueve una apilación, se puede separar cualquier unidad(es) navales de la apilación en cualquier región marítima por la que se mueva.

Las unidades navales pueden ingresar a un puerto en la misma región en la que se encuentran sin ningún coste de Factor de Movimiento, sólo si su bando también controla la ciudad.

Las unidades navales pueden moverse a una región ocupada por unidades navales enemigas, esto terminará el movimiento y dará lugar a una batalla. Sin embargo, los barcos **no se pueden mover** en una región donde ya existe un **batalla declarada** (ya hay barcos de ambos lados).

No está permitido entrar dentro de un puerto enemigo.
Importante: Los barcos patriotas **no pueden entrar** en la región marítima "Océano Atlántico".

9.1 Transporte naval.
Una unidad naval amiga que tiene un símbolo "T" (un icono en la parte superior izquierda de la ficha) es un Transporte Naval.
Un Transporte Naval que se encuentre en un puerto podrá, al inicio de la Fase de Movimiento Naval, cargar unidades terrestres presentes en la ciudad del puerto y posteriormente, llevarlas como parte de su movimiento marítimo.
Para representar esto, coloque el barco sobre las unidades terrestres en la casilla del puerto y durante el movimiento del barco hasta que las unidades sean desembarcadas.

Cada Transporte naval tiene una **Capacidad de Transporte de 3** Puntos de Fuerza.
Hay algunos barcos Gran Transporte con un icono 'GT'; estos barcos tienen una **Capacidad de transporte de 5**.
Un barco con una Capacidad de 3 puede transportar hasta 3 Puntos de Fuerza de unidades terrestres. Los líderes no cuentan para esto y las unidades de artillería cuentan como **un** Punto de fuerza.
Nota: Los barcos de línea tienen una capacidad de transporte de 3, funcionan como una unidad de transporte para este propósito pero con fuerza de combate.
Las unidades navales sólo pueden embarcar o desembarcar unidades al comienzo o al final de su movimiento.

Libertad o Muerte! Rules of Play • © 2020 Headquarter S. L.• www.hqwargames.com

También es posible embarcar y desembarcar desde el mar a una región terrestre adyacente o viceversa. Este movimiento finaliza el movimiento de las unidades terrestres para este turno y se realiza durante la Fase de Movimiento Terrestre. Sólo las unidades con su Capacidad de Movimiento completa pueden embarcar así.

Una unidad/apilación terrestre desembarca si el barco que la transporta llega a un puerto amigo. Las unidades transportadas se colocan automáticamente en la ciudad del puerto.

Si un Transporte Naval se hunde durante el combate, cualquier unidad transportada por él también se pierde, ya que se perdió en combate, sin que se reciba ni se pierda ningún PV.

No se permite mover parte del factor de movimiento de una unidad/apilación, luego mover otra unidad y luego continuar moviendo con los puntos de movimiento restantes no gastados.

Guerreros, rebeldes, guarniciones, unidades portuguesas, estadounidenses y tejanas **no pueden** embarcar en ningún barco.

9.2 Bloqueo naval.

Si la región marítima de un puerto está controlada por un bando diferente al que controla el puerto, se coloca un Marcador de bloqueo en la región marítima.
El bloqueo naval afecta a los asedios (ver 13.1).

10.0 Fase de Combate Naval

Durante esta Fase, tienen lugar las Batallas Navales. Esto ocurre si hay al menos un barco presente de cada bando en la misma región marítima y al menos uno no es un Transporte Naval (tiene Factor de Combate).

10.1 Despliegue para la batalla.
Se coloca la Carta de Batalla en la Casilla de Batalla en el tablero mostrando la cara de Batalla Naval. Se sitúa un marcador de batalla en la región donde se está llevando a cabo la batalla. Se cogen las unidades navales de esa región y se despliegan en la Carta de Batalla Naval en el área de la Primera Línea de Fuego de cada bando. Unidades atacantes en el lado del atacante y unidades defensoras en el lado del defensor (ver ejemplo de Combate Naval en el Libro de Escenarios).

10.2 Cartas de Combate Naval (CCN).
Cada jugador elige ahora cualquier Carta de Combate Naval que quiera jugar (si tiene alguna disponible en su mano). Primero el defensor, seguido por el atacante.
Las CCN elegidas para el combate se colocan al lado del mapa de batalla. Siga sus instrucciones para jugarlas.

10.3 Iniciativa en la batalla.
Cada bando lanza un dado, la tirada más alta tiene la iniciativa en el combate, si hay un empate **el atacante** tiene la iniciativa.
El bando que gana la iniciativa dispara primero y decide si el combate durará 3 o 5 Rondas de Disparos.

10.4 Rondas de la Batalla Naval.
El bando que ganó la iniciativa abre fuego primero con uno de sus barcos. Luego, el otro bando dispara con uno de sus barcos, y así alternando bandos irán disparando todos los barcos (con factor de combate), hasta que todos de ambos lados hayan disparado. En consecuencia, en cada Ronda dispararán todos los barcos de combate de cada bando, sólo una vez y alternando el bando que dispara. Si un bando tiene más barcos presentes que el enemigo, los barcos sobrantes dispararán a su vez una vez que haya disparado el último barco. Esto dará por terminada la primera Ronda de Disparos.

10.2 Carta de Batalla Naval

Una tirada de 1 o 2 significa un Impacto de Puntos de Fuerza, un 3 o 4 significa un Impacto de Moral. Un resultado de 5 a 10 es un fallo.
Los Navíos de Línea tienen un valor de combate de 2 y disparan una segunda vez en caso de que fallen su primer disparo (incluso al mismo objetivo), si la primera tirada fue un impacto, no hay un segunda tirada. Los Navíos de Línea logran un Impacto de Puntos de Fuerza con un resultado de 1, 2, 3 o 4 y un Impacto de Moral con un 5 o 6 (más o menos una bonificación de tirada de -2).

Cuando un barco está disparando, el jugador debe declarar un objetivo, es decir, contra qué barco enemigo está disparando. Se tira el dado para ver el resultado y se aplica al barco enemigo. Después de esto se mueve el barco que ha disparado hacia la 'línea de ya disparados' para mostrar que este barco ya ha disparado.

Importante: No está permitido que ningún bando dispare dos veces consecutivas al mismo barco a menos que no haya otro objetivo disponible. Excepción: segunda tirada de Navíos de Línea.

Una vez que todos los barcos de ambos lados hayan disparado, se mueven todos de nuevo a la Primera Línea de Fuego excepto los desmoralizados que permanecerán en la 'Línea de ya Disparados' hasta el final de la batalla. La próxima Ronda de disparos comienza a continuación. Este proceso se repite hasta que se haya jugado la última Ronda (3 o 5).

No hay fase de Recuperación de Moral en las batallas navales.

10.5 Recibiendo Impactos durante la batalla.

Cuando un barco recibe un Impacto de Punto de Fuerza, pierde un Punto de Fuerza y un Punto de Moral. Esto puede significar la eliminación del barco si sólo le quedaba un punto de fuerza.
Si la unidad objetivo tiene su máxima de Puntos de Fuerza, se voltea el contador a su cara 'dañada' y se coloca sobre él un marcador de moral -1.

Si la unidad ya estaba en su 'cara dañada', y sólo tenía un Punto de Fuerza, la unidad se elimina.
Nota: La cara dañada de los Navíos de Línea tiene 3 Puntos de Fuerza restantes, si los impactos recibidos están en su cara dañada,

representa esto colocando un marcador de impacto de Fuerza en él, -1 para el primer golpe, -2 para el segundo y así sucesivamente ...
Los barcos eliminados **salen definitivamente** del juego.

Un Impacto de Punto de Fuerza también significa un Impacto de Moral para el barco objetivo. Se indica esto con un Marcador de Moral, -1 para el primer impacto, -2 para el segundo y así sucesivamente ...

Un Marcador de Moral de -1 sobre un barco significa que la moral real del barco es la que está impresa en la ficha menos uno.

Si un barco alcanza un valor de moral de 1, se desmoraliza y deja de disparar. Se pone un marcador de 'Desmoralizado' sobre el barco.

Si todos los barcos de un bando se desmoralizan, ese bando es derrotado y pierde la batalla. Esto significa el final de la batalla.
La flota derrotada se retira de la región como se explica en 10.7.
El bando derrotado **pierde 1 PV** y el ganador **recibe 1 PV**.

Cada vez que un jugador consigue un impacto gana un Punto de Batalla y el otro bando pierde uno Punto de Batalla. Los marcadores de Puntos de Batalla se utilizan para determinar quién gana la batalla. Coloque los **Puntos de Batalla** recibidos en el lado de cada jugador en la Carta de Batalla Naval.

10.6 Ganar la batalla.

Si ningún bando ha sido derrotado o se ha retirado de la batalla al final de la última ronda de fuego, el bando con el número mayor número de Puntos de Batalla gana la batalla.
La flota ganadora permanece en la región donde se ha desarrollado la batalla. El otro bando tiene que retirarse como se explica en 10.8.
El bando ganador también **recibe 1 PV** si ha hundido dos barcos más que el enemigo, y el enemigo también **pierde 1 PV**.
Entonces, si el bando ganador ha hundido 3 barcos enemigos y ha perdido un barco, este bando gana 1 PV. El enemigo pierde 1 PV.

10.7 Retirada de la batalla.

Después de cualquier Ronda de Disparos y antes de que comience la siguiente, un jugador puede intentar retirarse de la batalla. El jugador debe declarar su intención de retirarse, luego lanza un dado y si el resultado es 6 o más, su flota se retira, se deben añadir a la tirada los siguientes modificadores:
- El número de la Ronda de Disparos.
- +1 por cada unidad de su bando eliminada durante esta batalla.

Si la tirada de retirada tiene éxito, el jugador que declaró la retirada mueve su flota de la región donde tiene lugar la batalla y **pierde 1 PV**, y el otro jugador **gana 1 PV**.

10.8 Retirada

La flota en retirada va a una región marítima adyacente sin barcos enemigos. La flota en retirada también puede ir a un puerto de propiedad en la región marítima donde tiene lugar la batalla si hay uno disponible.

El jugador en retirada puede retirarse a través de una región con barcos enemigos para llegar a una región vacía o una región con barcos amigos, **PERO** a costa de un Impacto de Fuerza que debe recibir cualquiera de sus barcos en retirada. Si no existe tal región o puerto, se elimina la flota.

10.9 Terminando la batalla.

La batalla naval termina de tres posible formas:
- Un bando se retira.
- Un bando es totalmente eliminado.
- Se han jugado todas las Rondas de Disparos.

Vea el ejemplo de Combate Naval en el Libro de Escenarios para una mejor comprensión.

11.0 Fase de Movimiento Terrestre

11.1 Regiones Controladas/Ciudades

Una región toma el Control de una región si no hay unidades enemigas en la región y hay al menos una unidad de combate de este bando.
Las regiones inician el escenario Controladas por uno de los bandos como se describe en el Libro de Escenarios.
Coloque un Marcador de Control en las regiones controladas por el Patriota para señalar este Control. Las regiones sin un Marcador de Control se consideran bajo Control Realista.
Puede cambiar el bando que controla una región debido a que nuevas unidades ingresan al juego en esa región como efecto de jugar una carta.
Excepción: Los Marcadores de Control portugueses no implican control Realista.
Una ciudad se considera bajo el Control del bando que controla la región, excepto si la ciudad es una fortaleza y está ocupada por unidades del bando que no controla la región.

11.2 Mover unidades/apilaciones.

Las unidades terrestres mueven durante la Fase de Movimiento Terrestre.
El jugador elige cuántas unidades, apilaciones o ejércitos quiere mover. Las unidades/apilaciones se mueven usando sus Puntos de Movimiento. Pagan el coste de entrar en una región contra sus puntos de movimiento restantes.
Nota: Las fichas de ejército operan como apilaciones en términos de movimiento.

Las unidades/apilaciones/ejércitos con cero PM o con un marcador de inmovilizado no pueden moverse.
Algunas unidades pueden tener algunas restricciones de movimiento, consulte los detalles en el Libro de Escenarios.
Ninguna apilación/unidad puede entrar en una región enemiga que contenga unidades enemigas si no hay un líder presente con la apilación/unidad en movimiento, en otras palabras, no puedes atacar sin un líder.
Una unidad/apilación o ejército finaliza su movimiento si entra en una región con unidades enemigas presentes (no ocultas) fuera de una fortaleza.
Los Puntos de Movimiento iniciales de una apilación o ejército se corresponden con los de la unidad con menor número de Puntos de Movimiento dentro de la apilación/ejército.

Mientras se mueve una apilación/ejército, se pueden salir de la apilación algunas de las unidades que la componen en cualquier región por la que se mueva. Sin embargo, **no está permitido** recoger unidades mientras se mueve. Esto sólo está permitido al final del movimiento de la unidad/apilación.

Se puede entrar en una ciudad fortificada (no ocupada por unidades enemigas) con una unidad/apilación presente en una región simplemente moviéndola sobre el gráfico de la fortaleza que se muestra en el mapa. Este movimiento no cuesta PM.

Se puedes salir de la ciudad de la misma manera, pero si hay unidades enemigas presentes en la región, esto iniciará una batalla, en este caso sólo se puede hacer esto si hay presente un líder con las unidades que salen de la fortaleza.

Una apilación/unidad puede embarcarse en un barco de transporte con suficiente capacidad, si el barco de transporte está en una región marítima adyacente y la unidad/apilación terrestre aún no se ha movido durante su fase de movimiento.

Una apilación/unidad puede desembarcar de un transporte en una región marítima a cualquier región terrestre adyacente como en un movimiento normal, este movimiento gasta todas las unidades/puntos de movimiento de la apilación.

Una unidad/apilación no puede desembarcar en una región enemiga con unidades enemigas presentes, a menos que haya un líder junto con la unidad/apilación que desembarca.
Las unidades de Artillería/Líder no pueden moverse solas a menos que lo hagan entre regiones controladas.

Si unidades de combate se mueven a una región con una unidad de artillería enemiga sola (o junto con más unidades de artillería), esa unidad de artillería se elimina de la misma forma que si fuera en batalla.
Es decir, la artillería sin unidades de combate junto con ellos no luchará en una batalla, son eliminados.
Los líderes pueden mover **el total de sus PM** independientemente del terreno (excepto al desembarcar) mientras se mueva a través de regiones amigas **a un coste de 1 por cada región** no importa el tipo de región, estrechos o ríos.

Cualquier unidad con un Marcador de Daño se moverá junto con el Marcador de Daño todo el tiempo.

Cualquier unidad/apilación con PM mayor que 0 al comienzo de su Fase de Movimiento siempre puede mover al menos una región, independientemente del coste de entrar en ella.
Excepción: Esta habilidad de movimiento predeterminada no incluye cruzar un estrecho sin tener control naval.
No está permitido entrar en una región **donde ya se ha declarado una batalla** (es decir, ya hay unidades de ambos bandos en la región).

12.0 Fase de Combate Terrestre

Cuando las apilaciones/unidades/ejércitos de los Patriotas y los Realistas estén presentes en la misma región terrestre, se llevará a cabo una batalla allí, el resultado de la batalla determinará quién permanece en la región y, por lo tanto, tomará el control de ella.
Si hay varias batallas terrestres por resolver, el jugador activo elige el orden en el que quiere que se resuelvan.

12.1 Líder al Mando

Si hay un líder en la misma región con una unidad/pila o ejército de su bando, este líder es el que está al mando.
Si hay más de un líder presente, el que tiene el rango más alto (número de estrellas) es el Líder al Mando. Si hay varios líderes con el mismo rango superior, el jugador elige qué líder está al Mando.

12.2 Preparando una batalla.

El jugador activo elige la primera batalla a resolver. Toma la CBT (Imagen 12.0) y la coloca en la Casilla de Batalla del mapa.
Se coloca un marcador de batalla en la región donde se está llevando a cabo la batalla y se despliegan todas las unidades en la Carta de Batalla Terrestre (CBT).

12.3 Despliegue de unidades en la Carta de Batalla Terrestre.

Se colocan todas las unidades de la región donde se desarrolla la batalla en la CBT. Las unidades "dentro" de una ciudad fortificada pueden permanecer dentro de la ciudad o participar en la batalla a elección del jugador propietario.

Si el líder al mando es de una estrella y hay más de cinco unidades que no son de artillería de su bando en la región donde se está llevando a cabo la batalla, **sólo 5 de ellos** son desplegados en la CBT y el resto permanece en la región del mapa donde se desarrolla la batalla. Estas unidades en exceso no participarán en la batalla, pero se verán afectadas de la misma manera que el resto de las unidades (de combate) de su bando, ganen o pierdan la batalla.

Imagen 12.0 La Carta de Batalla Terrestre (CBT)

Sigue estos pasos para desplegar las unidades en la CBT:
>> **Primero,** coloca todas las unidades de artillería en las cajas de artillería de la CBT, la artillería del atacante del bando del atacante, la artillería del defensor del bando del defensor.
>> **Segundo**, coloca los Líderes al mando en su casilla correspondiente (puede ser que no haya un líder defensor). Coloque cualquier otro líder presente que no esté al mando en la casilla "Otros líderes" de cada bando.
>> **Tercera,** coloque el resto de las unidades en la sección Primera Línea de Fuego de su bando respectivo, hasta el límite del tipo de terreno. El jugador propietario elige qué unidades irán a la sección Segunda o Primera línea de fuego (las que abrirán fuego).
Los jugadores también pueden colocar algunas unidades de caballería en la sección de Reserva (ver área de Reserva). Esto podría resultar útil para perseguir a un ejército derrotado.
Si el líder al mando de un bando **tiene mayor** valor táctico que el líder enemigo al mando, entonces, este bando puede agregar **una unidad más** a la sección Primera línea de fuego (no importa el límite del terreno).

Lo mismo aplica si el bando defensor no tiene un líder presente.

›› **Cuatro**. Líderes que no están al mando (los que están en la casilla *Otros líderes*) se pueden asignar a cualquier unidad de **infantería no de élite**. Se les llama Líderes asignados. Sólo se asigna un líder a cada unidad.
Estos líderes 'de regimiento' dan una tirada adicional en cada Ronda de Fuego a la unidad a la que están asignados (funciona de manera similar a las unidades de élite). Coloque un Líder Asignado cerca o encima de la unidad de combate asignada para identificar esto claramente.
Nota: Si el primer disparo tiene éxito, no hay una segunda tirada debido al líder asignado. Las tiradas extra **no son** acumulativas.

Imagen 12.3, 'Talav.Peru' tiene un Líder Asignado

12.4 Área de Reserva.

Antes de resolver una batalla, un jugador puede colocar algunas de sus unidades de caballería en las Casillas de Reserva en lugar de en las secciones Primera Línea de Fuego o Segunda Línea. Hay algunas reglas que seguir al respecto:

No puede haber más unidades de caballería en las Casillas de Reserva que en la sección de Primera Línea de Fuego.
Si una unidad en la Primera Línea de Fuego es eliminada durante el combate, cualquier unidad en las Casillas de Reserva o en la sección de Segunda Línea ocupará automáticamente el lugar de la unidad eliminada en la Primera Línea de Fuego.
Si una unidad en la sección de Primera Línea de Fuego se desmoraliza y falla la Recuperación durante la Fase de Recuperación de Moral, entonces cualquier unidad no desmoralizada en las Casillas de Reserva o en la Sección de Segunda Línea ocupará automáticamente el lugar de la unidad desmoralizada, es decir, esta La unidad irá a la sección Primera Línea de Fuego.

- Si una unidad en la sección Primera Línea de Fuego se desmoraliza **antes de disparar**, entonces cualquier unidad no desmoralizada en las Cajas de Reserva o en la Sección de Segunda Línea ocupará automáticamente el lugar de la unidad desmoralizada. Esta unidad va a la sección Primera Línea de Fuego y **puede abrir fuego** durante esta Ronda de Fuego.

12.5 Elección de Cartas de Combate.

Después del Despliegue, cada jugador elige cualquier carta de combate que quiera jugar (si tiene alguna disponible en su mano). Primero juega el defensor, luego el atacante.
Un jugador sólo puede jugar un número de Cartas de Combate igual o menor al Valor Táctico de su Líder al Mando.
Entonces, un comandante de Valor Táctico de 2 permite jugar hasta 2 cartas de combate en una sola batalla. Los Jugadores colocan sus Cartas de Combate jugadas en su lado de la CBT.
Si en alguna batalla, el defensor no tiene un líder presente, no puede jugar ninguna carta de combate.
Los líderes con valor táctico de '0' no pueden jugar Cartas de Combate.
Nota: Las cartas que no son Cartas de Combate no se pueden jugar durante la resolución de una batalla.

12.8 Jugando las Cartas de Combate

Las Cartas de Combate sólo se pueden jugar durante las batallas. Las cartas relacionadas con la iniciativa, el factor de combate de las unidades o el número de tiradas de las unidades deben jugarse antes de que se realice la tirada de la iniciativa (primero el defensor, segundo el atacante). El efecto de la última carta jugada puede negar el efecto de la carta de un defensor jugada anteriormente. Por ejemplo, si ambos bandos juegan una carta para ganar iniciativa, prevalece el efecto de la última carta jugada.
Los efectos de las cartas pueden cambiar algunas restricciones de la resolución de la batalla o agregar nuevas capacidades a las unidades, por ejemplo, una unidad de milicia disparando dos veces en una ronda o similar.
Algunas cartas se pueden jugar durante cualquier Ronda de Fuego, por ejemplo, la carta "Carga de Caballería".

12.7 Determinación de la iniciativa.

Después de jugar cualquier Carta de Combate, cada bando lanza un dado para ver qué bando tiene la iniciativa en el combate, añadiendo a la tirada la Valor táctico de su Líder al Mando. El resultado más alto gana la iniciativa. En caso de empate, el defensor gana la iniciativa. Si el atacante no tiene un líder, entonces no hay tirada y el atacante tiene automáticamente la iniciativa. Omita este paso si el efecto de una Carta de Combate decide quién tiene la iniciativa.

12.8 Ronda de Fuego de la artillería.

La Ronda de Fuego de la artillería se ejecuta después de determinar la iniciativa. No hay Ronda de Fuego de artillería para terrenos de Selva o Andinos.
El bando que ganó la iniciativa seleccionará su primera unidad de disparo de artillería y una unidad objetivo entre **las unidades de combate enemigas en la Primera Línea de Fuego**. Después de esto, se lanza un dado y se determina el resultado según la Tabla 12.8.
Repita esto para cada unidad de artillería en el lado de tiro. Haz lo mismo con el bando que perdió la tirada de iniciativa.

Resultado final de la tirada	Efecto
1 o 2	El Objetivo recibe un impacto (Moral y Fuerza)
3 o 4	El Objetivo recibe un Impacto en su Moral
Otro	Sin Efecto

Tabla 12.8

Nota: Cada impacto logrado otorga un Punto de Batalla al bando que dispara.

12.9 Asignando Impactos sobre el enemigo.

Si una unidad enemiga es impactada, la unidad pierde un Punto de Fuerza y un Punto de Moral. Si este era su último Punto de Fuerza restante, la unidad es eliminada y se coloca en la Reserva de Fuerzas correspondiente. La unidad

también pierde un Punto de Moral si no es eliminada. Las unidades eliminadas con un punto negro impreso en la ficha no van a la Reserva de Fuerzas, abandonan el juego de forma permanente.
Una unidad con su Fuerza al máximo al recibir un impacto se gira hacia su cara dañada. Si ya estaba en su cara dañada, usaremos Marcadores de Daño para indicar los Puntos de Fuerza que pierde.
De manera similar, usaremos Marcadores de Moral para mostrar los Puntos de Moral que la unidad ha perdido Si el nivel de Moral de una unidad **baja a 2**, se desmoraliza y se le coloca un marcador de "Desmoralizada". Las unidades desmoralizadas no disparan durante la ronda de fuego de las unidades de combate.

Si una unidad se desmoraliza antes de haber hecho su tirada de fuego en esta ronda, puede cambiar su posición inmediatamente con cualquier unidad disponible en las Casillas de Reserva o en la Segunda Línea.
Comprueba si la apilación/ejército enemigo se derrota en caso de que esta fuera su última unidad de combate no desmoralizada.
Si un impacto elimina una unidad (es decir, la unidad pierde su último Punto de Fuerza), se retira de la Carta de Batalla Terrestre y otra unidad (si está disponible) en las Casillas de Reserva o en la Segunda Línea ocupa su lugar inmediatamente en la Primera Línea.
Si la unidad eliminada aún no ha disparado durante esta ronda, la nueva unidad que ocupa su lugar puede abrir fuego en esta Ronda de Fuego.

12.10 Rolndas deFuego de las unidades de combate.
Una vez que termina la Ronda de la Artillería, comienzan una serie de Rondas de Fuego de las unidades de Combate. Puede haber hasta cinco Rondas de Fuego de unidades de combate, dependiendo del terreno de la región (ver 3.2.1) o cualquier carta de combate jugada.
En cada Ronda los jugadores pueden abrir fuego **sólo** con sus unidades presentes en la *Primera línea de fuego*.
Cada unidad disparará sobre una unidad enemiga objetivo presente en la Primera Línea de Fuego enemiga.
No está permitido disparar dos veces consecutivas a la misma unidad objetivo si hay otra unidad objetivo seleccionable.

El bando que ganó la iniciativa dispara primero con su primera unidad, después el otro jugador dispara con su primera unidad. Se repite el proceso con el resto de unidades de cada bando alternando bando hasta que todas las unidades de Primera Línea hayan disparado, esto supone el final de la Ronda de Fuego.

Cada vez que una unidad haya disparado, se mueve a la sección 'Línea de ya disparados'.
Una unidad abre fuego sobre su objetivo tirando el dado y resolviendo la tirada según la Tabla 12.10.
Al disparar, se resta el Factor de Combate de la unidad que dispara a la tirada del dado para obtener el resultado final.

Resultado final del dado	Efecto
1 o 2	El Objetivo recibe un impacto (Moral y Fuerza)
3 o 4	El Objetivo recibe un Impacto en su Moral
Otro	Sin Efecto

Tabla 12.10

12.11 Unidades de élite (veteranos).
Las unidades de élite tienen la posibilidad de disparar dos veces consecutivas.
Esto sucede si la unidad falla su primer disparo. En este caso, puede volver a intentarlo, lanzando el dado una vez más.

12.12 Líderes Asignados.
Cada Líder Asignado da una tirada extra a la unidad a la que está asignado en el caso de que la unidad haya fallado su primer disparo.
No es posible asignar un Líder a una unidad de élite.
Los líderes asignados pueden morir si la unidad de infantería vinculada es eliminada durante la batalla. Si esto sucede, se lanza un dado:

* Con un resultado de 8,9 o 10 muere el líder (eliminado del juego, los coroneles van a la Reserva de Fuerzas correspondiente).
* Un resultado de 6 o 7 significa que el líder está herido (colóquelo en la casilla de siguiente turno en el registro de turnos, el líder llegará como refuerzo en el siguiente turno en la región controlada más cercana a la región donde fue herido).

Una vez que termina la batalla, los líderes secundarios ya no se asignan a ninguna unidad de infantería este turno.

12.13 Fase de Recuperación.
Después de cada Ronda de fuego, excepto la última, tiene lugar una Fase de Recuperación. Durante esta fase, los jugadores intentan recuperar algunas de sus unidades desmoralizadas.

Los líderes al mando de cada bando tiran un dado **por cada** unidad desmoralizada de su bando.
Se resta el Valor de Moral del líder a la tirada.

Si el resultado es 5 o menos, la unidad recupera un punto de Moral. Si la moral de la unidad vuelve a 3, puede disparar de nuevo; en este caso, se retira el marcador de "Desmoralizado" de la unidad.
Si el defensor no tiene un líder presente, se omite esta fase.

Después de la Fase de Reagrupación, todas las unidades deben abandonar la 'Línea de ya Disparados' y regresar a la Primera Línea de Fuego.

Vea ejemplos de combate en el Libro de Escenarios.

12.14 Aplicando Impactos durante la batalla.

Una unidad que sufre un impacto (tirada modificada de 1 o 2) pierde un Punto de Fuerza y su Valor de Moral se reduce en uno.
Si la unidad tenía toda su fuerza y es una unidad con 2 o más puntos de Fuerza, se voltea hacia su parte trasera (es decir, su cara dañada).
Una unidad que sufre un Impacto de Moral (tirada modificada de 3 o 4) pierde un punto de su Valor de Moral. Esto se representa colocando un Marcador de Moral ´-1 'sobre esta unidad. Se usa un Marcador de Moral '-2' si la unidad recibe un segundo impacto y así sucesivamente. Los Marcadores de moral son acumulativos.
Si la moral de una unidad **llega a 2** entonces, esta unidad se 'desmoraliza' y no participa más en el combate a menos que recupere su moral por encima de 2 durante la Fase de Reagrupación.

Es posible disparar sobre una unidad 'Desmoralizada' presente en la Segunda Línea de Fuego, en este caso, la unidad objetivo puede recibir golpes de Fuerza y Moral adicionales, lo que puede llevar a una caída de la moral a 1 (valor más bajo) o incluso a la eliminación de la unidad.

Si hay unidades no 'Desmoralizadas' en las Casillas de Reserva o en la la Segunda Línea, pueden intercambiar su lugar con una unidad 'Desmoralizada' de la Primera Línea de Fuego. Esto ocurree inmediatamente cuando se da tal situación, incluso durante la resolución del fuego enemigo.

La primera vez que una unidad recibe un impacto, se gira a su cara dañada. Si la unidad ya estaba en su cara dañada y le queda más de un Punto de Fuerza, se coloca un Marcador de Daño '-1' sobre la ficha. Se usan Marcadores '-2' o '-3' para indicar sucesivos Impactos.

La **eliminación de una unidad de élite enemiga** da 1 PV adicional.

Nota: El Valor de Moral más bajo de una unidad durante la batalla es 1.

12.15 Retirada de la batalla.

Después de la primera Ronda de Disparos cualquier jugador puede intentar retirarse de la batalla. Simplemente el jugador declara esto al oponente, tira un dado y si el resultado es un 6 modificado o más, ese bando se retira.
Se añade el número de Ronda a la tirada del dado, y también 1 por cada unidad perdida durante esta batalla por el bando que intenta la retirada.
Si la retirada tiene éxito, se considera la batalla perdida por el jugador que se retira.

Se aplica el resultado de PV tal como se explica en la sección Resultado de la Batalla a continuación (12.19).

Una unidad de guarnición debe retirarse dentro de cualquier fortaleza actual; de lo contrario, se retira junto con el resto de las fuerzas de su bando.

El bando perdedor también puede retirarse parte o su ejército completo dentro de una ciudad fortificada controlada en la región donde se está llevando a cabo la batalla, si la hay.

12.16 Retiradas
Un ejército/apilación en retirada debe moverse a la región de donde vino en el caso del atacante, oa cualquier región adyacente controlada en el caso del defensor.

Si no hay ninguna región amiga adyacente, la fuerza en retirada se retirará a través de regiones enemigas hacia una región amiga. Esta fuerza pierde un punto de fuerza por cada región enemiga que atraviesa. Si se ve obligado a cruzar tres regiones enemigas, toda la fuerza es eliminada.

12.17 Bando derrotado.
Un bando es derrotado cuando ninguna de sus unidades (no eliminadas) en la sección Línea de fuego tiene una moral superior a 2. Este bando pierde la batalla inmediatamente y puede ocurrir una carga de caballería enemiga. Después de esto, la batalla termina y el bando Encaminado se retira de la región como se explica en 12.16.

12.18 Carga de caballería.
Si una pila se desvía y hay caballería enemiga presente en el área de Reserva enemiga, se produce una carga de caballería. Las unidades de caballería colocadas en el área de Reserva pueden realizar una carga, persiguiendo a cualquier unidad desmoralizada del enemigo.

Las unidades de caballería que cargan abren fuego como en una ronda de combate normal, pero sólo se tienen en cuenta los impactos de puntos de fuerza durante la carga (las unidades enemigas objetivo ya están desmoralizadas).

12.19 Resultado de la batalla.
Las unidades del bando ganador permanecen en la región, el bando perdedor se retira a una región adyacente sin unidades enemigas o sin batallas aún por resolver este turno, el bando perdedor también puede retirarse dentro de una ciudad de propiedad fortificada en la región donde tiene lugar la batalla.
Una fuerza derrotada no puede retirarse a una isla si hay unidades marítimas enemigas en la región marítima que rodea la isla.

Derrotados y Retiradas
Para batallas con 3 o más unidades de combate en el bando derrotado/en retirada, aplica esto:
Si un bando es derrotado, el otro bando gana automáticamente **1 PV** y el bando derrotado pierde **1 PV**.
Si un bando se ha retirado voluntariamente de la batalla, su bando automáticamente **pierde 1 PV** y el enemigo **gana 1 PV**.

Eliminados y Puntos de Victoria: Por cada dos unidades enemigas eliminadas, el otro bando **recibe 1 PV**, y por cada dos de tus propias unidades eliminadas se **pierde 1 PV**.

12.20 Ajuste del Marcador de Coste.
La eliminación de unidades durante la batalla puede hacer que se reduzca el Marcador de Coste de cualquiera de los dos bandos. **Es recomendable comprobarlo después de la batalla.**

12.21 Ganando la batalla. Puntos de Batalla.
Cada vez que un bando impacta a una unidad enemiga durante la batalla, ese bando recibe un Punto de Batalla.

Al final de la batalla, si ambos bandos permanecen en el campo de batalla, el bando con mayor número de Puntos de Batalla gana la batalla. Utilice el marcador de puntos de batalla durante la batalla para reflejar la situación. Vea ejemplos de combate en el Libro de Escenarios. El bando perdedor se retira de la región donde ha tenido lugar la batalla.

Daños de batalla: El bando ganador también **gana 1 PV** extra si ha infligido al menos '3+' pérdidas de Puntos de Batalla a su enemigo en esta batalla. En tal caso, el bando enemigo también **pierde 1 PV** adicional. Esto se suma a los PV ganados/perdidos si también se ha producido una derrota durante la batalla o si el enemigo se ha retirado de la batalla.

12.22 Recuperando la moral.
Una vez finalizada una batalla, todas las unidades supervivientes recuperan completamente su nivel de moral inicial y se retiran todos los Marcadores de Moral hasta la próxima batalla.

12.23 Eliminación de una apilación.
Esto sucede cuando todas las unidades de combate del bando en cuestión terminan eliminadas. Cualquier líder que estuviera apilado con esta apilación/unidades se retira a un área adyacente controlada por un amigo. Si no existe tal área, entonces el líder es eliminado. Si el líder en cuestión era un coronel genérico, se coloca en la Reserva de Fuerzas correspondiente.

Cualquier artillería restante de la pila eliminada también se elimina, yendo a la Reserva de Fuerzas, pero sólo en el caso de que sea una unidad de artillería que se pueda volver a comprar (es decir, una unidad sin un punto negro impreso en la ficha).

12.24 Asedio.
Si el atacante gana la batalla y hay en la región una ciudad fortificada con unidades enemigas en el interior, entonces puede tener lugar un asedio, ver 13.0.

13.0 Fase de Asedios

Un asedio tiene lugar cuando una fuerza amiga (con un líder) tiene el Control de una región previamente ocupada por el enemigo y en la región hay una ciudad fortificada ocupada por unidades enemigas.

13.1 Resolución de un asedio

Compare la fuerza (número de Puntos de Fuerza Total (PFT) de la fuerza) de los sitiadores con la de los sitiados (cada unidad de artillería cuenta como un Punto de Fuerza).
Si el PFT de los sitiadores **es más alto** que el de los asediados, se lleva a cabo una batalla de asedio (sólo si el jugador que asedia **quiere** iniciar un Combate de Asedio), si no quiere, no ocurre nada.

El Combate de Asedio se divide en **cinco** rondas. En cada ronda se lanza un dado de 10 caras.
El resultado del dado determina lo que sucede en cada ronda, consulte la *Tabla 13.1*.

Resultado del dado	Efecto
<5	Atacante pierde 1 Punto de Fuerza
5, 6, 7 or 8	Ambos bandos pierden 1 Punto de Fuerza
9	Defensor pierde 1 Punto de Fuerza
10 or 11	Defensor pierde 2 Puntos de Fuerza
>11	Defensor eliminado

Tabla 13.1

Se pueden aplicar algunos modificadores a la tirada del dado (son acumulativos):
- Restar de la tirada del dado el Nivel de la Fortaleza.
- Si el sitiador tiene artillería, se añade +1 a la tirada.
- Si el sitiador tiene artillería de asedio, se añade +2 a la tirada.
- Si el Valor Táctico del Líder de los sitiadores es mayor que el del líder sitiado, o si el sitiador tiene un líder y el sitiado no tiene ninguno, se añade +1 a la tirada del dado.
- Si la ciudad es un Puerto y está bloqueada, se añade +1 a la tirada.
- Si la ciudad no es un puerto, se agrega +1 a la tirada del dado.

Si cualquier bando que participa en el combate de asedio es eliminado en cualquiera de las 5 rondas, el asedio termina inmediatamente y cualquier líder del bando defensor es eliminado. Coronel genérico se envía a su Reserva de Fuerzas.

El sitiador puede detener el asedio en cualquiera de las 5 rondas, también puede decidir no comenzar la batalla de asedio.

14.0 Fase de Reemplazos

El Jugador en Fase debe jugar primero cualquier carta en tu mano que le dé reemplazos y quiera jugarla.
En esta fase, el Jugador en Fase puede usar los reemplazos que hayan comprado en la Fase de Compras de ese turno.

El método para utilizar los reemplazos comprados es el siguiente:

Cada reemplazo comprado puede usarse para reemplazar un Punto de Fuerza que haya perdido una unidad. Se toma la ficha de reemplazo de la 'Caja de Reemplazos' en la Hoja de Ayuda del Jugador y se elimina. Luego, se añade un Punto de Fuerza a cualquier unidad no asediada que no tenga su Fuerza al máximo.

Excepciones:
- Unidades de élite **nunca pueden** recuperar todos sus Puntos de Fuerza.
- Ninguna unidad puede reemplazar **más de 1** Punto de Fuerza en un sólo turno, incluidos los recuperados por cartas.
- Los rebeldes no pueden recibir reemplazos.
- Los nativos/guerreros no pueden recibir reemplazos.
- Las unidades con un punto negro en el lado derecho de la ficha no pueden recibir reemplazos.
- Las unidades ocultas no pueden recibir reemplazos (ver 20.0).
- Los barcos fuera de puerto no pueden recibir reemplazos.

Excepción 2: Unidades con un punto negro en el lado derecho de la ficha **pueden recibir** 1 reemplazo al jugar la carta 'Hospitales Militares'.

15.0 Fase de Nuevas Unidades

Las unidades compradas durante la Fase de Compras ahora se colocan en su región de despliegue.
Los jugadores sólo pueden desplegar sus nuevas unidades en regiones que estaban bajo su control **al comienzo** de su respectiva Fase de Movimiento. Es decir, no se puede desplegar una nueva unidad en una región que se haya conquistado durante la Fase de Movimiento de ese mismo turno.

Estas regiones deben contener una ciudad controlada. Se puede desplegar un **máximo de 2 nuevas unidades por región** en un sólo turno.
No se pueden colocar nuevas unidades en ciudades sitiadas.

Las unidades sólo pueden desplegarse en su respectivo país/área de origen. Es decir, no se pueden desplegar tropas chilenas compradas en México, por ejemplo, o una unidad Realista del escenario 'La Plata' en 'Nueva Granada'.

Las nuevas unidades deben colocarse en su región de origen si existe dicha región, **incluso si no hay una ciudad** en la región.

Si una unidad no puede desplegarse por alguna razón, es eliminada y regresa a la Reserva de Fuerzas ¡qué desperdicio de recursos!.

Los barcos comprados este turno deben desplegarse en un puerto amigo que estubiera bajo el control de su bando **al comienzo** de su turno. Consulte el Libro de Escenarios para ver más detalle.

16.0 Fase de Fin de Turno

Esta Fase sólo se juega tras la Fase de Nuevas Unidades Realista.

Se procede de la siguiente manera durante la fase de fin de turno:
- Se eliminan los marcadores de eventos cuyos efectos duran un turno y ya se han ejecutado. Se retira también la carta de la casilla de "Cartas Activas".
- Se comprueba si algún bando cumple las condiciones de victoria del escenario definidas en el Libro de Escenarios.

- Si este era el último turno, se comprueban las Condiciones de Victoria final del escenario en el Libro de Escenarios.

17.0 Índice de Tensión

El Índice de Tensión (TI) es un parámetro que representa el grado de descontento social con la situación política en América Latina entre la población local y el Gobierno español de ultramar.

Empieza a crecer desde el principio del juego. Por **cada 10** puntos de índice de tensión, el realista verá sus ingresos **reducidos en 1**.

Nota: Algunas cartas requieren un determinado nivel de Índice de Tensión (TI) para poder jugarse.

18.0 Corsarios

La lucha de los corsarios locales contra la Corona española está representada con fichas de corsarios y las cuatro casillas de corsarios en el mapa. Uno está en el Pacífico, uno en el Mar Caribe, uno en el Atlántico Sur y el último en el Atlántico Norte.

Para **cada casilla** donde haya una ficha de corsario presente, el jugador Realista tira un dado **durante su Fase de Ingresos** y aplica el resultado como se indica en la tabla 18.0.

Número de Marcadores Corsarios presentes	Tirada del dado	Efecto
1	9, 10	El Realista Pierde 1 Recurso
2	8, 9, 10	El Realista Pierde 1 Recurso
3	7, 8, 9,10	El Realista Pierde 1 Recurso

Tabla 18.0

Nota: Hay un cuadro de ayuda (recordatorio) junto a cada casilla de Corsarios.

19.0 Tropas Expedicionarias

19.1 Jugando cartas de Fuerzas Expedicionarias.
Las fuerzas expedicionarias entran en juego cuando el jugador realista juega una carta. Suelen llegar a la Caja de Expedicionarios (CdE en adelante), junto a Cádiz.

19.2 Adquisición de fuerzas expedicionarias.
El jugador realista puede comprar cualquiera de las unidades en la CdE pagando **1 recurso** por cada una. Se traslada la unidad comprada del CdE a la región española de Cádiz.

19.3 Desgaste del transporte marítimo.
En LoM, la mayoría de las unidades expedicionarias tienen que ser transportadas desde España a América.

Nota IMPORTANTE : *El Realista se ve obligado a emplear el primer Punto de Recursos que gaste comprando nuevas unidades en la compra de una unidad Expedicionaria entre las presentesa en la CdE. Esto no es obligatorio si sólo compra reemplazos.*

Al comienzo de cada Fase Naval, se tira un dado **por cada** unidad Expedicionaria que esté siendo transportada por mar **desde España** a cualquier región marítima a excepción de la región marítima de la Bahía de Cádiz. Y siga los resultados de la tabla 19.0:

Tabla de Desgaste de Expedicionarios		
Fuerza de la Unidad	Tirada del dado	Efecto
Dañada	9, 10	¡Impacto!
Plena Fuerza	7, 8, 9,10	¡Impacto!
No tirar para unidades de sólo 1 Punto de Fuerza		

Tabla 19.0

Los líderes y la artillería no se ven afectados por el desgaste del transporte marítimo.

Nota de diseño: *Esto representa las bajas que sufrieron estas tropas durante su viaje a América debido a varias enfermedades.*

19.4 Impacto del Índice de Tensión.
Cada vez que una unidad expedicionaria/pila procedente de España desembarca en América, el Índice de Tensión **se incrementa en 1** tras una tirada del dado de 6 o más. Se tira el dado también si la fuerza llega tras jugar una Carta directamente a América.

20.0 Unidades de Guerrilla

Las unidades de guerrilla tienen una capacidad especial: el *Modo Oculto*.
El jugador puede declarar durante su Fase de Movimiento Terrestre que cualquiera de sus unidades de Guerrilla aún no ocultas pase a estar oculta. Para identificar esto se pone un Marcador de '¡Guerrilla!' sobre la unidad.

Las unidades de Guerrilla Ocultas no pueden recibir reemplazos.

20.1 Modo Oculto
Cualquier Unidad en *Modo Oculto* pierde la capacidad de tomar el control de una región.

Una unidad oculta puede volver al modo visible si finaliza su movimiento en una región con unidades amigas o en una región vacía.

Si una batalla comienza en una región donde hay unidades ocultas, estas unidades pueden cambiar al modo visible y participar en el combate, incluso durante el turno del oponente. De lo contrario, permanecen ocultos y la batalla se desarrolla normalmente sin ellas.

Las unidades ocultas pueden moverse y entrar en regiones con unidades enemigas presentes (apilaciones o ejércitos). No están obligados a iniciar una batalla si permanecen en *Modo Oculto*.
Los líderes no se pueden ocultar.
Un líder apilado con sólo unidades ocultas **no puede entrar** en una región con tropas enemigas fuera de una fortaleza.

20.2 Detectando unidades ocultas

Cada vez que una unidad amiga (o apilacion o ejército) entra en una región con unidades enemigas ocultas, se debe realizar una tirada para intentar la detección **por cada una** de dichas unidades ocultas.

Una tirada de 8 o más, significa una detección exitosa. Se añaden los siguientes modificadores:
+1 si está presente la caballería amiga.
-1 si el terreno de la región es Montaña o Andina.

Si se detecta la unidad oculta, se retira su marcador de "Guerrilla" (Oculto).

Si alguna de las unidades ocultas es detectada, y hay un líder presente con las unidades de detección amigas, se inicia un combate contra las unidades recién detectadas que ahora ya no están ocultas. El jugador que posee las unidades ocultas puede elegir involucrar a todas las unidades ocultas restantes allí (si las hay) en el combate, perdiendo así su estado oculto.

Si no hay un líder con el bando de detección, las unidades enemigas ahora detectadas (ya no ocultas) deben retirarse de esta región a otra región de Guerrilla sin unidades enemigas.
Si esto no es posible, se vuelven a ocultar, pero reciben un Impacto de Fuerza.

Las unidades de guerrilla no cuentan para el mantenimiento.
Las unidades de Guerrilla Montadas son unidades de Guerrilla.

21.0 Escenarios

Lee el Libro de Escenarios para obtener información detallada de los escenarios disponibles para jugar en '¡Libertad o Muerte!' También puedes encontrar allí algunos ejemplos prácticos de juego.

22.0 Explicaciones de Cartas

Algunas cartas necesitan una explicación detallada de cómo deben jugarse.

22.1 Carta de 'Deserciones'

Para reproducir la selección aleatoria de la(s) unidad(es) objetivo que se deben eliminar siga las instrucciones a continuación:

Al jugar la 'Gran Campaña', el Jugador en Fase primero selecciona qué Virreinato se verá afectado: 'Nueva España', 'Nueva Granada' o 'Perú y La Plat'a (los dos últimos se consideran como un solo Virreinato para este propósito).
Luego elige tres (3) apilaciones enemigas dentro de ese Virreinato para recibir el impacto y tira el dado.
Con un resultado de 1,2 o 3, la primera apilación recibirá el impacto.
Con un resultado de 4, 5 o 6, la segunda apilación recibirá el impacto.
Con un resultado de 7,8 o 9, la tercera apilación recibirá el imapcto.
Con un resultado de 10, el jugador enemigo elige qué unidad de las tres apilaciones sufrirá el Impacto de Fuerza.
Una vez que se selecciona la apilación, se tira un dado por cada unidad de la apilación. La primera unidad que obtiene un 6 o más recibe el impacto. Si no sale un 6 o más, repita el proceso hasta obtener un resultado, o determine usted mismo otra forma aleatoria de asignar el Impacto de Fuerza.
Si la apilación está formada por una sola unidad, esa unidad recibe el impacto.

Nota: No seleccione unidades con sólo un punto de fuerza restante si eso es posible.

22.2 Carta de 'Tiradores' (+1 Tirada)

Cuando se juega esta carta, se reciben dos Marcadores de "+1 Tirada" para disparar de nuevo cada Ronda de Combate.
Los Marcadores de "+1 Tirada" son asignados a una unidad que no sea de caballería a elección del jugador.
Se coloca el Marcador al lado de la unidad que recibirá el "+1 Tirada".
Si esta unidad falla su primer disparo, puede tirar de nuevo gracias a su Marcador "+1 Tirada".
El efecto se aplica durante toda la batalla. El Marcador se retira Incluso si no se usa, al final de la batalla.

22.3 Cartas de 'Conversión de Milicias'

Hay algunas unidades de milicias de Argentina (Provincias Unidas), Colombia, Venezuela y Realistas que se pueden convertir en unidades regulares jugando esta carta.
Cuando una unidad de milicia se 'convierte' en regular, no se puede volver a construir como milicia hasta que se elimine la unidad regular en la que se convirtió (se separa la ficha de milicia de origen de la Reserva de Fuerzas).
Una vez que la unidad regular es eliminada, se vuelve a colocar la unidad de milicia de origen en la Reserva de Fuerzas y se devuelve la unidad regular a la Casilla de Unidades de Evento.

23. Hoja de Ayuda (Realista y Patriota)

Los jugadores deben usar estas Hojas de Ayuda para administrar sus unidades que aún no se han colocado en el tablero.
Las unidades recién compradas y los reemplazos también se colocan aquí durante la Fase de Compras.

Las unidades disponibles en la Reserva de Fuerzas se colocan en esas hojas, en las casillas correspondientes como se explica en el Libro de Escenarios.
Cualquier unidad perdida en batalla o por un evento también se coloca en su correspondiente casilla de la Hoja de Ayuda si la unidad puede volver al juego más tarde al ser comprada o por evento.

Todas las unidades que aún no están disponibles para comprar y/o que entrarán por evento más tarde (al jugar una carta) se colocan - de inicio - en la Casilla de Eventos.
Sigue las explicaciones en el Libro de Escenarios con respecto a la Hoja de Ayuda de cada bando.

24. Hoja de Ejércitos del jugador

Los jugadores deben usar las Hojas de Ejércitos para administrar sus ejércitos.

Las Hojas de Ejércitos se dividen en casillas, cada una con el nombre de un ejército.
La forma de utilizar la Hoja de Ejércitos es sencilla. Cuando un jugador declara un Ejército en cualquier región, coloca en la casilla correspondiente las unidades del Ejército que acaba de declarar (cogiendo las unidades del mapa), y coloca el Ejército recién declarado en la región donde estaban las unidades.
Los líderes no se colocan en la Hoja de Ejércitos, permanecen en el mapa.
Si se quiere dejar de usar un ejército, simplemente se quita del mapa y se devuelve a su casilla de ejército de la Hoja de Ejércitos y se colocan las unidades asociadas a este ejército en la región del mapa donde estaba la ficha de ejército.
Cuando no se esté usando un Ejército, simplemente se deja su ficha en la casilla correspondiente de la Hoja de Ejércitos.

Imagen 24.0 Hoja de Ejércitos Patriota

25. Reglas Opcionales

25.1 Lucha contra los corsarios.
El jugador realista puede declarar que uno de sus barcos de combate con un factor de combate de al menos 1 está *persiguiendo* (es decir, luchando contra) corsarios, durante su Fase de Movimiento Naval.
Para hacerlo, simplemente se mueve esea barco junto a la Casilla Corsaria que contiene las fichas de los corsarios objetivo.
Durante la Fase de Combate Naval, pero antes de cualquier resolución de combate naval, se anuncie la persecución y proceda de la siguiente manera:

Tira un dado, modificado por '-1' si el barco realista está dañado cuando se inicia la *persecución*, y se comprueba el resultado según aquí se describe:

* 0,1 o 2, se elimina el barco perseguidor, -
* 3 o 4 el barco perseguidor recibe un impacto. -
* 7, 8, 9 o 10 se elimina un contador de corsario. -

Si el barco que perseguía ha sobrevivido, se sitúa de nuevo en la región marítima adyacente desde la que entró a la Casilla de Corsario.

25.2 Grandes Batallas (GB).
Una sola vez durante cada uno de los Períodos de la Guerra (Rebelión, Guerra a Muerte y Años Finales; véase el Libro de Escenarios), cada jugador puede declarar que una batalla (que cumple unos requisitos específicos) será una 'Gran batalla (GB)' en cada Teatro.

Grandes Teatros de batalla:
Para jugar cada marcador de Gran Batalla, considere el mapa dividido en tres Teatros.
'Teatro de México' estará compuesto por México y las áreas definidas en el Libro de Escenarios (imagen 27.3.2).
'Teatro La Plata' estará compuesto por toda América del Sur desde Trujillo y Moyobamba (incluido) hasta el Sur.
'Teatro Bolívar'estará compuesto por Colombia y Venezuela como se define en el Libro de Escenarios (imagen 27.2.2).

Marcadores GB
Al comienzo de ciertos Períodos de la guerra (Rebelión, Guerra a muerte o Años finales), un jugador recibe un marcador de Big Batlle para el escenario en juego. Excepción: al jugar los escenarios de la Gran Campaña o los Primeros Años, un jugador recibe tres de esos marcadores (uno para cada Teatro).

Un jugador sólo puede declarar batallas terrestres (no batallas navales) como una 'Gran Batalla' si hay al menos **6 unidades** de combate (que no sean de artillería) **de cada bando** presente en la batalla.
Cuando el jugador declara que una batalla determinada es una GB, coloca su marcador de GB en la región donde tiene lugar la batalla.

Una Gran Batalla siempre durará **cinco rondas** de combate, sin importar lo que indique el tipo de terreno de la región (se ignora mientras dure esta batalla).

Ningún bando puede retirarse de una 'Gran Batalla' a menos que sea derrotado.
La cartas que provocan una retirada o acortan el número de rondas de batalla **no se puede jugar** en una Gran Batalla. Sin embargo, una Gran Batalla termina si un bando es derrotado, incluso si no se han librado todas las 5 Rondas.

El ganador gana **3 Puntos de Victoria**, el bando derrotado pierde **2 PV**. No se otorgan PV adicionales excepto por la eliminación de unidades de élite.

Una vez que se haya resuelto una GB, se quita la ficha de GB del mapa y se deja a un lado. Estará disponible nuevamente en el próximo Período de Guerra.

25.3 Eliminación voluntaria.
El jugador puede elegir al final de la Fase de Combate eliminar cualquier unidad naval o terrestre que desee a un coste de +1 PV para el otro bandoo por cada unidad eliminada.

26. Créditos

Diseño: Miguel Santacruz.
Gráficos: David Arenas, Miguel Santacruz
Localización y corrección: John Durkee, Philippe Thibaut, Gonzalo Santacruz y Keith Ruddock.
Gracias: A todos aquellos que apoyaron este proyecto en Kickstarter y lo hicieron posible.