

## Set Up: Escenario

---

### Jugadores

- Colocar fichas de combate, marcadores de control y marcadores de inicio.
- Marcador de iniciativa (según se indique).
- Preparar el mazo:
  - Formar mazo de cartas iniciales.
  - Preparar la reserva (boca arriba).

### Mesa

- Colocar las losetas de terreno.
- Colocar los marcadores de objetivo.

## Fases del juego

---

### Fases de la ronda:

**1) Robar 4 cartas** del mazo y formar la mano.

**2) Determinar Iniciativa.** Elegir 1 carta de la mano y revelar simultáneamente para ver qué jugador realiza sus acciones primero. Después descartar la carta.

**3) Turno.** Jugar las cartas de la mano. Cuando no se pueda/quiera jugar más cartas, se descartan todas. Usos de las cartas:

- Atrincherarse: Devolver carta a la reserva.
- Elegir 1 acción de la carta y realizarla:
  - Acciones de movimiento: mover, guiar, explorar, acechar.
  - Acciones de apoyo: reforzar, comandar, encubrir, controlar, inspirar, reconocimiento, apuntar.
  - Acciones de combate: atacar, bloquear, bombardear:
    - a. Elegir objetivo.
    - b. Valor total de defensa.
    - c. Lanzar dados de ataque.
    - d. Determinar bajas/bloqueos.

## Fin de la partida

---

La partida finaliza tan pronto como uno de los 2 jugadores consigue la condición de victoria del escenario, sin terminar la ronda.

### Posibles condiciones de victoria:

- Conseguir objetivos: El total de puntos de objetivo de las losetas controladas debe ser igual o superior al requerido.
- Inmovilizar al enemigo: Dejar al enemigo sin fichas de combate de fusileros en el tablero.