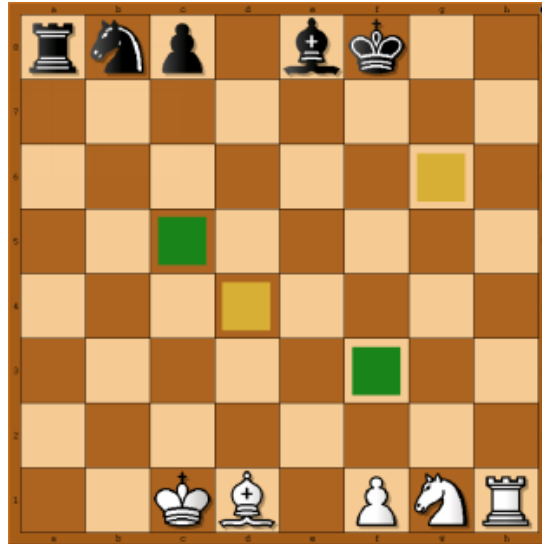


## A TALE OF TWO CITIES (versión 0.995)



[twocities.game.blog](http://twocities.game.blog)

Un wargame activado con cartas y jugable con un tablero de ajedrez normal + una baraja de póquer + 6 dados D6  
(2 jugadores - tiempo de juego 45-60 min)

### POSICIÓN INICIAL



| Unidad  | Nombre                                    | Fuerza                                     | Movimiento  | Rango de combate a distancia | Dados de combate a distancia | Dados de combate cuerpo a cuerpo | Retirada                  |
|---|---|--|---|------------------------------|------------------------------|----------------------------------|---------------------------|
| Los movimientos y rangos se miden siempre desde los lados de las casillas (ortogonalmente), nunca desde ángulos. Las unidades no pueden moverse en diagonal |   |  |   |                              |                              |                                  |                           |
|   | Infantería ligera                         | 4 impactos liquidan la unidad              | 2 casillas  | NO                           | -                            | 2                                | 1 por impacto de retirada |
|   | Infantería pesada                         | 4  | 1   | NO                           | -                            | 5                                | 1                         |
|   | Arqueros<br>(la cruz es el punto de mira) | 4  | 2   | 3                            | 2 Parado<br>1 Movido         | 2                                | 1                         |
|   | Caballería ligera                         | 3  | 4   | 2                            | 2 Parado<br>1 Movido         | 2                                | 1                         |
|   | Ciudad                                    | 5<br>(los impactos de retirada no cuentan) | <b>La victoria</b> se logra destruyendo la ciudad enemiga.<br>Un jugador puede rendirse si sus fuerzas están sobrepasadas y no pueden defender su ciudad. |                              |                              |                                  |                           |




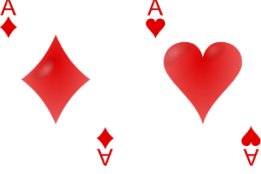
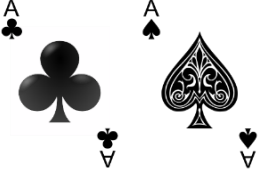

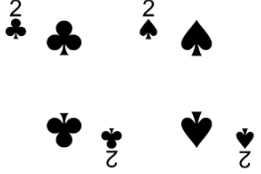

| <b>TERRENO</b><br>2 bosques y 2 colinas se colocan al azar en el tablero<br>(en cuadrados no ocupados por piezas) |  |  |
|---|--|--|
|   | Beneficios   | Limitaciones   |
|                                  | *Una unidad en un bosque puede ignorar 1 impacto*.<br>*Una unidad en un bosque combate cuerpo a cuerpo con +1 dado por el elemento sorpresa.<br>*Una unidad en un bosque no puede ser atacada a distancia.   | * Una unida en un bosque combate a distancia con -1 dado por culpa de las ramas.   |
|                                  | *Una unidad en una colina puede ignorar 1 impacto*.<br>*Arqueros y caballería ligera en una colina tienen +1 rango y +1 dado.<br>*La línea de visión de las unidades en las colinas no es bloqueada por nada.<br>*Una unidad en una colina no puede ser atacada a distancia excepto desde otra colina. | *Una unidad en una colina puede combatir cuerpo a cuerpo pero con -1 dado por el esfuerzo de bajar al encuentro del enemigo. |
| * Pero no un impacto de retirada  |  |  |

### MECÁNICA POR TURNO

- Colocar terreno aleatorio al comienzo del juego.
- El jugador blanco toma 3 cartas (solo en el 1er turno). La mano será siempre de 3 cartas y secreta.
- El jugador blanco decide qué carta jugar.
- El jugador blanco mueve la 1a unidad activada (del sector izquierdo y /o derecho según la carta).
- Combate (si corresponde). El combate cuerpo a cuerpo es obligatorio cuando la unidad está en uno de los 4 lados de la unidad enemiga. Las diagonales no permiten el combate cuerpo a cuerpo, pero un enemigo en una diagonal puede ser golpeado con una trayectoria de combate a distancia de rango 2, siempre a través de los lados de los cuadrados. Solo la unidad atacada recibe impactos.
  - Resolver impactos.
  - Resolver impactos de retirada (1 casilla atrás por impacto de retirada). Si una unidad tiene la retirada bloqueada por cualquier unidad o el borde del tablero, recibe 1 impacto por impacto de retirada no realizado.
  - Si la unidad es destruida, la unidad atacante ocupa su casilla. No en caso de retirada.
- El jugador blanco mueve la 2a unidad activada (si corresponde).
- Combate (si corresponde).
- Descarte de la carta jugada (vea las reglas para el descarte de cartas especiales en la sección de cartas). Va a un mazo de descartes.
- Toma una nueva carta.
- Turno del jugador negro.

**Cuando el mazo se agote y un jugador no pueda tomar carta al final del turno, el mazo de descartes se baraja y se convierte en el mazo activo.**

| Solo se usan 24 cartas del mazo.   | <b>CARTAS</b><br>Cada jugador toma 3 cartas al comienzo del juego<br>Se juega 1 carta, se descarta y se reemplaza a cada turno.  |   |
|--|--|---|
| Carta  | Efecto   | Mnemotécnico  |
|   | <b>Ira de Dios*</b><br>3 unidades cualesquiera se activan y obtienen durante ese turno:<br>+1 Movimiento<br>+1 Rango<br>+1 Dado (distancia y cuerpo)   | Muchas picas  |
|   | <b>Carga de infantería*</b><br>Todas las unidades de infantería (ligeras y pesadas) están activadas y pueden moverse 3 casillas y obtienen +1 dado durante el turno                                  | Los Jacks comunes atacan con las picas                                  |
|    | <b>Carga de caballería*</b><br>Las unidades de caballería ligera se activan y obtienen +1 movimiento, +1 rango y +1 dado (rango y cuerpo) durante el turno   | La compañía favorita de la reina son los jinetes y sabe cómo motivarlos |
|   | <b>Doble lluvia*</b><br>Todas las unidades que combaten a distancia pueden disparar dos veces en el mismo turno. Las unidades que se retiran pueden quedar fuera de rango después del primer disparo | El rey representa los arqueros (la cruz es el punto de mira)            |
|   | <b>Falange*</b><br>Todas las unidades en contacto cuerpo a cuerpo con unidades enemigas se activan y reciben +2 dados. La infantería pesada puede lanzar 6 dados máximo.                             | 6 picas forman un escudo  |
| * Cuando una de las 5 cartas especiales anteriores se descarta, se lanza un D6:<br>6, 5, 4, 3: la carta va al mazo de descartes y puede volver al juego cuando se baraje<br>1, 2: la carta se descarta permanentemente. Queda fuera de juego |  |   |

|  |  |  |
|--|--|--|
|   | <p><b>Refuerzo de infantería**</b><br/>El jugador compra una unidad mercenaria de infantería ligera que aparece en cualquiera de las 3 casillas junto a la ciudad local.</p>   | <p>Diamantes para comprar una unidad de Jacks comunes</p>  |
|   | <p><b>Refuerzo de Caballería**</b><br/>El jugador compra una unidad mercenaria de caballería ligera a que aparece en cualquiera de las 3 casillas junto a la ciudad local.</p> | <p>La reina tiene diamantes para comprar su unidad favorita</p>  |
|   | <p><b>Refuerzo de arqueros**</b><br/>El jugador compra una unidad mercenaria de arqueros que aparece en cualquiera de las 3 casillas junto a la ciudad local.</p>              | <p>El rey rige los arqueros (la cruz es el punto de mira). La reina representa esta unidad extra si el rey todavía está en juego</p> |
| <p>** Las 3 cartas de refuerzos se descartan permanentemente y no se vuelven a jugar.<br/>** Si un jugador compra su segunda o tercera unidad de refuerzo, debe retirar una unidad de su elección del tablero.</p> |  |  |
|   | <p><b>Activar 1 unidad en el sector izquierdo</b><br/>El sector izquierdo son las columnas A, B, C, D para el jugador blanco y E, F, G, H para Negro.</p>                      | <p>El rojo es el color de la Izquierda</p>   |
|   | <p><b>Activar 1 unidad en el sector derecho</b><br/>El sector derecho son las columnas E, F, G, H para el jugador blanco y A, B, C, D para el negro.</p>                       |  |
|   | <p><b>Activar 2 unidades en el sector izquierdo</b></p>  |  |
|   | <p><b>Activar 2 unidades en el sector derecho</b></p>  |  |
|   | <p><b>Activar 1 unidad a la izquierda y 1 unidad a la derecha</b></p>  | <p>Tres es el número más versátil</p>  |

|  |                                |   |
|--|--------------------------------|---|
|  |                                |   |
|  | <b>No hacer nada ese turno</b> | Una carta muy cuadrada, pero puede ser útil para posponer el uso de cartas especiales o si no hay otra opción |
| Las 16 cartas de sector anteriores serán las que se jugarán con mayor frecuencia, ya que las cartas de refuerzo y las cartas especiales se descartan a medida que avanza el juego (ver * y **) |                                |   |

| DADOS PARA COMBATE |   |  |
|--------------------|---|--|
| Número             | Efecto  | Mnemotécnico                                     |
|                    | La unidad atacada recibe 1 impacto  | De lleno en el centro de la diana                |
|                    | La unidad atacada recibe 1 impacto, pero solo en combate cuerpo a cuerpo. | Los dos frente a frente                          |
|                    | Ningún efecto   |  |
|                    | La unidad atacada recibe un impacto de retirada y debe retroceder         | 6 puntos forman la bandera blanca de la retirada |

### MECÁNICA DE COMBATE

|  |  |
|--|--|
|  |  |
| <b>4 posiciones en que se puede combatir<br/>Cuerpo a Cuerpo</b> | <b>Ejemplos de combate a distancia</b> |

\* **Protección de formación horizontal:** las unidades que tienen otra unidad a uno de sus dos lados pueden ignorar un impacto o un impacto de retirada (el jugador defensor elige si recibir el impacto o retirarse si ambos resultados se obtienen en su contra). No es acumulativo con la protección de terreno.

\* La **línea de visión** queda bloqueada por bosques, colinas y cualquier unidad. Sin embargo, si el jugador encuentra un camino dentro de rango que pasa por los lados de los cuadrados y evita cualquiera de los anteriores, puede disparar. Las unidades en la colina no sufren de línea de visión bloqueada, pero aun así no pueden atacar un bosque.

\* **Regla de evasión:** si una unidad atacada es más rápida que su atacante puede declarar evasión (p.ej. infantería ligera atacada por pesada). Esta es la secuencia:

Atacante declara unidad bajo ataque.

Atacado declara evasión. Atacado lanza 1 D6:

6,5,4: Evasión exitosa. El atacante solo lo atacará con la mitad de dados (redondeado hacia arriba)

3,2,1: Evasión fallida. Combate normal.

\*Atacante lanza dado/s e aplica impactos directos y de combate cuerpo a cuerpo (no de retirada)

\*Defensor se mueve una o dos casillas hacia atrás.

*Sólo puede evadir-se una unidad que tiene como mínimo una casilla libre atrás.*

## ACLARACIONES

\* Los impactos a las unidades pueden representarse mediante fichas o pequeñas monedas de 1 céntimo que se mueven con la unidad.

\* El jugador atacante puede **decidir el orden de movimiento-ataque-movimiento-ataque** de las unidades activadas; útil a veces para cortar las líneas de retirada con una unidad antes de golpear al enemigo con otra.

\* Una carta de activación de dos unidades puede activar solo una si no hay más unidades en el sector. De manera similar, una carta número 3 puede activar solo un sector si el otro está vacío.

\* Si **ninguna de las 3 cartas en la mano es jugable** (todas apuntan a un sector vacío de unidades), el jugador descarta una de su elección y no se mueve en esa ronda. Si dos no se pueden jugar y la tercera es una carta especial, el jugador está obligado a jugar la carta especial.

\* **Variante aleatoria** (opcional): establecer la posición inicial de las unidades a lo largo de la primera línea al azar,

\***Estrategia básica:** Ocupar colinas con caballería ligera y arqueros, y bosques con infantería y unidades heridas. Cortar siempre que se pueda la línea de retirada al atacar para que cuenten los impactos de retirada. El juego recompensa incursiones atrevidas contra la ciudad enemiga, sobre todo combinadas con cartas especiales.

## CHANGELOG

0.995 Ordenada tabla de terreno. +1 dado en colinas a distancia. -1dado en bosques a dist.

0.99 Añadida regla de evasión  
Ejemplos de combate  
Eliminada regla de aceite hirviendo

0.98 Si un jugador compra su segunda o tercera unidad de refuerzo, debe retirar una unidad de su elección del tablero.

0.97 Retirada de la caballería modificada a 1 unidad como el resto

0.96 Si un jugador compra su tercera unidad de refuerzo, debe retirar una unidad de su elección del tablero. Esto mantiene la partida más equilibrada

0.95 \* +1 rango para carga de caballería

\* La línea de visión de las unidades en las colinas no queda bloqueada por unidades, bosques o colinas

\* Presencia extendida de las cartas especiales en el juego al ajustar sus reglas de descartes (solo 2 resultados las descartan, no 3)

0.90 Lanzamiento público

