

I-48 TACTIC

Estas reglas pueden fotocopiar y distribuirse, ¡siempre en su formato original sin modificar!

I-48 Tactic

WWW.1-48TACTIC.COM

Version 2.2

REGLAS DE INICIO RÁPIDO

Abril 2018

Para jugar necesitas: un tablero, varias figuras con sus cartas de atributos, Fichas (Acción, Cobertura, Oportunidad, Fuego de Supresión y Conmoción), elementos de escenografía, algunos dados de 6 caras (D6) y al menos un oponente, ¡por supuesto!

PREPARACIÓN: ¡COLOCA EL CAMPO DE BATALLA!

Cada jugador tira 1 dado: el resultado más alto colocará el escenario, pero su oponente decidirá el lado del tablero donde desplegará sus tropas. El primer jugador desplegará en el lado opuesto. El valor aproximado de los ejércitos deben decidirlo ambos jugadores antes de empezar. El jugador que tenga el ejército con el Valor en Puntos más alto comienza a desplegar; si el total es igual, se tira un dado y el menor resultado comienza desplegando su primer Personaje. Los jugadores se van turnando desplegando un Personaje cada vez, a 5U o menos de su borde del tablero. Ahora coloca delante de ti las cartas correspondientes y 5 Fichas de Acción y ¡que comience la batalla!

EL JUEGO: El núcleo de I-48TACTIC es el concepto de Acciones; durante su turno, cada jugador podrá realizar diversas acciones con un número variable de tropas, dependiendo del número de Acciones que tenga disponibles.

Cada jugador recibe 5 Fichas de Acción (FA) cada turno, que pueden gastarse en el mismo turno o guardarse para más adelante, como se prefiera, siempre que se gaste por lo menos 1 FA cada turno. No hay un máximo de FA que se puedan guardar ni un máximo de FA que puedan usarse en un mismo turno. Sin embargo, verás que si guardas demasiadas tu oponente ganará superioridad rápidamente.

AT Las Fichas de Acción se necesitan para todo lo que quieras que hagan tus soldados. ¡Aprender a usarlas es la clave para dominar el juego!

Las FA pueden gastarse en tu turno o en el de tu oponente, siguiendo las siguientes restricciones:

- 1) Un Personaje solo puede realizar las Acciones de su carta, excepto las Acciones 'Cuerpo a Cuerpo (CaC)' y 'En Cobertura', que siempre están permitidas.
- 2) Un Personaje no puede realizar más Acciones que el número máximo permitido en su carta (a no ser que lo permita la Acción 'Mando' de un Personaje aliado).
- 3) Cada vez que un Personaje realice una Acción, coloca una Ficha de Acción en su carta.
- 4) Las FA gastadas no pueden volver a utilizarse.

Si un jugador gasta todas sus FA, terminará su turno y no podrá realizar más Acciones.

LOS PERSONAJES:

En I-48TACTIC, cada miniatura, llamada Personaje, representa a una persona ficticia. Cada Personaje tiene su propia carta que muestra sus habilidades, equipación y Acciones permitidas.



- a: Nombre, Rol y Valor en Puntos (entre paréntesis).
- b: Facción a la que pertenece.
- c-d-e-f: Acciones permitidas (Mover, FO, Mover y Disparar, FS).
- g: Habilidad de Mando.
- h: N° máximo de Acciones permitidas por turno.
- i: Tipo de arma.
- j: N° máximo de Acciones de Disparo por turno.
- k: N° de Dados de Ataque a Larga Distancia.
- l: N° de Dados de Ataque a Corta Distancia.
- m: Perfil del arma.
- n: N° de Dados de Ataque en Cuerpo a Cuerpo.

¡VICTORIA! Hay dos tipos de juego básicos para elegir: Misión o Escaramuza.

En una Escaramuza gana el primer jugador que elimina por lo menos la mitad de los Puntos del ejército enemigo. En una Misión, cada jugador elige un elemento escénico que esté, al menos parcialmente, en su zona de despliegue y que usará como Objetivo; si su oponente llega a colocar una miniatura en contacto con el Objetivo, ganará la partida. *Nota: incluso en una Misión, si un jugador elimina la mitad de los Puntos del enemigo, habrá ganado la partida aunque no haya alcanzado el Objetivo.*

ACCIONES

Las Acciones de Ataque son **Disparar, FO, FS, Mover y Disparar, Lanzar Granada y CaC.** Un Personaje solo puede atacar con las armas que tiene en su carta. Si un Personaje dispone de más de un arma, solo puede usar una por turno.

Disparar: declara qué Personaje va a disparar y quién es el objetivo; si el objetivo está a más de 5U puede elegir ponerse En Cobertura. Tira tantos D6 como indica el atributo "L" si el objetivo está a larga distancia (>10U) o tantos D6 como indica el atributo "S" si está a corta distancia (<=10U). Cada Disparo cuesta 1 FA. Contra objetivos al descubierto, los resultados de 4, 5 y 6 son impactos, mientras que si está en Cobertura Parcial solo lo serán los resultados de 5 y 6. Uno o más impactos solo causan 1 herida excepto los doble 6 (¡headshot!), que eliminan al objetivo.

Lanzar Granada: cuesta 2 FA. Coloca una ficha (cualquiera) donde quieras lanzar la granada (incluso dentro o detrás de una Cobertura Parcial) a corta distancia (como máximo a 10U). También puede lanzarse a más de 10U, pero sufrirá dispersión. Tira 1D6: con 5-6 explotará donde indicaste; con 3-4 tu oponente podrá mover la ficha 1U en cualquier dirección, y con 1-2 la podrá mover 2U. Una granada realiza 1 Ataque contra todos los Personajes (amigos o enemigos, a no ser que estén en cobertura) a distancia "R" a la vez: tira tantos D6 como el atributo "S", contando cada 4, 5 o 6 como impactos. Si se consigue algún impacto, cuenta cada uno como una herida separada. Las heridas se asignan, de una en una, a todos los Personajes dentro del radio, empezando por el personaje con valor más bajo de CaC.

Apuntar: cuesta 1 FA. Al disparar, aumenta los D6 del ataque tanto como el valor de Apuntar indicado en su carta.



Cuerpo a Cuerpo (CaC): no requiere gastar FA. Cuando un Personaje entra en contacto con la peana de un enemigo, tira tantos D6 como indica el valor de CaC de la carta. Cada 5-6 es un impacto y cada impacto es una herida. Aunque el Personaje atacado no sobreviva la primera tirada, devolverá el ataque de la misma manera. La lucha continuará hasta que uno de los dos Personajes sea eliminado.

En Cobertura: gasta 1 FA para aumentar en 1 el resultado para impactar al Personaje. Puede usarse incluso al descubierto y se acumula con el terreno. Dura hasta que el Personaje realice una nueva Acción, pero no tiene efecto si disparan al Personaje desde menos de 5U.

Mover: el número máximo de U que un Personaje puede mover gastando 1 FA. Los cambios de dirección y encaramiento son gratuitos. Los Personajes amigos no obstruyen el movimiento. Ningún Personaje puede gastar más de 3 FA para moverse en el mismo turno.

Fuego de Oportunidad (FO): por 1 FA coloca una ficha en cualquier punto del terreno en Línea de Visión (LdV). Si un enemigo entra en el rango de la ficha indicado en la carta (símbolo F) tendrás la opción de realizar un disparo contra él. Este disparo es gratuito, ocurre durante el turno enemigo y el Personaje objetivo no puede elegir En Cobertura. La ficha se mantiene en el mismo sitio hasta que es usada o hasta que el Personaje realiza otra Acción.

Mover y Disparar: combina una acción de Disparar y otra de Mover por 1 FA de coste. El valor indicado en la carta es el máximo valor en U del movimiento. Puedes Disparar antes o después de Mover, pero no durante. Mover y Disparar cuenta como Acción de Mover de cara a los 3 Mover máximos por turno, y nunca puede ser usado junto con Apuntar.

Fuego de Supresión (FS): 1 FA para colocar una ficha en cualquier punto del campo de batalla en línea de visión. Un Personaje amigo o enemigo que entre en el rango de la Ficha de Fuego de Supresión no podrá usar Acciones de Ataque ese turno excepto Lanzar Granada a una distancia máxima de 5U (sujeto a dispersión) o entrar en combate CaC. Solo los Personajes con el símbolo FS en su carta pueden **empezar** esta Acción, pero FS requiere por lo menos 2 Personajes disparando en todo momento (a no ser que uno tenga una MG). Una vez comenzada la Acción cualquier Personaje amigo puede unirse, cada uno gastando 1 FA y colocando una Ficha FS en su carta. Las fichas se mantienen hasta que el Personaje es herido, eliminado o realice una Acción. Mientras la ficha esté colocada, al principio de cada uno de tus turnos tira 1D6 por cada Personaje que esté disparando y en línea de visión: por cada 6, el enemigo con menor CaC, en el rango de la Ficha de Fuego de Supresión y en Línea de Visión recibe una herida. Esta tirada no requiere gastar más FA. Un Personaje no puede realizar esta acción si ya ha realizado otra Acción de Ataque este turno.

HERIDO Y ELIMINADO

Cuando un Personaje es herido, su carta se coloca por el lado de Herido, y se comienzan a utilizar los valores de ese lado de la carta. En ese mismo momento, la Ficha de Conmoción se coloca en la peana de la miniatura hasta el final del turno en curso. El Personaje no podrá realizar ninguna Acción más y cuenta como En Cobertura hasta que la ficha se retire. Si un Personaje herido vuelve a ser herido, o si le han disparado con un resultado de doble 6 en un solo disparo, o si recibe 2 heridas de una explosión, es eliminado.

HABILIDADES

Las habilidades son específicas de un Personaje y están activas si están en su carta. No requieren gastar FA.



Mando: un Personaje con esta habilidad permite a un Personaje amigo en su rango de mando (5U) realizar más Acciones que las que indica su carta. El valor máximo de acciones extra es el número al lado del icono de Mando de la carta. Cada acción extra sigue costando 1 FA de la manera habitual.

Camuflaje: el Personaje siempre cuenta como En Cobertura (+1 para impactarle) aunque esté en Cobertura Parcial.

- a: Ficha "En Cobertura"
- b: Ficha "Herido"
- c: Ficha "Fuego de Supresión" (FS)
- d: Ficha "Fuego de Oportunidad" (FO)



EL CAMPO DE BATALLA

I-48TACTIC se juega en un tablero de 60x60 (2'x2') como mínimo. Todas las mediciones son en Unidades (U); 1 unidad equivale a 1 pulgada o 2,5cm.

MEDICIONES Y LÍNEA DE VISIÓN (LdV)

Todas las mediciones son en Unidades (U); 1 unidad equivale a 1 pulgada o 2,5cm. Las distancias se miden desde el punto más cercano de la peana de una miniatura o ficha. Al inicio de la partida, decide qué elementos de escenografía ofrecen Cobertura Total y cuáles Cobertura Parcial.

Cobertura Total: Si una miniatura está detrás de una Cobertura Total y no se ve parte de su peana desde la peana del atacante, no estará en LdV y no se le podrá disparar. En caso contrario, estará en LdV. Si alguna parte de la peana del objetivo es visible (pero no totalmente) desde cualquier punto de la peana del

atacante, entonces el objetivo está en Cobertura Parcial. Si la peana se ve por completo, el objetivo estará el LdV total y al descubierto.

Cobertura Parcial: Si no se ve nada de la peana del atacante, este estará en Cobertura Parcial, pero si alguna parte de su peana es visible, estará al descubierto. Las peanas redondas de 60mm siempre son Cobertura Parcial. Si hay Personajes en esas peanas, las mediciones siguen realizándose desde sus propias peanas, de manera habitual.

Los elementos de escenografía a 2U o menos del Personaje que está disparando no ofrecen Cobertura Parcial al objetivo.