

WARCROW

REGLAS de TORNEO



REGLAS DE TORNEO

¿QUÉ ES UN TORNEO?

Un torneo de Warcrow es un enfrentamiento organizado donde cada participante lleva su ejército para competir en distintas rondas.

Básicamente, es una oportunidad para reunirte con otros jugadores y jugadoras, poner a prueba tus estrategias, conocer gente con tus mismas aficiones y, sobre todo, **pasarlo bien**.

Pero no te preocupes, no hace falta ser un experto o experta para disfrutarlo.

¿QUÉ NECESITAS PARA PARTICIPAR?

Con llevar tu **compañía** (miniaturas y lista de ejército), **dados**, **plantillas**, **fichas** y ganas de jugar, ya lo tienes todo. En algunos torneos puede haber reglas específicas, pero en ese caso se suele explicar con antelación.

¿QUÉ MINIATURAS PUEDES USAR?

- **Solo miniaturas oficiales de Corvus Belli.** Todas las miniaturas que uses deben ser de la gama oficial de **Warcrow**. Nada de minis de otras marcas.
- **Tienen que estar montadas.** No hace falta que estén perfectas, pero al menos las partes principales deben estar pegadas y colocadas en su peana (puedes usar la que trae la miniatura o una del mismo tamaño).
- **Deben representar bien lo que son.** Es decir, la miniatura debe parecerse a la unidad que representa, incluyendo su equipo o armamento principal. Si no tienes la miniatura exacta, **puedes usar otra de Corvus Belli**, siempre que el organizador lo permita y dejes claro a tu rival qué representa.

¿HACE FALTA QUE ESTÉN PINTADAS?

No es obligatorio que las minis estén pintadas (a **menos que las reglas del torneo digan lo contrario**), pero es **muy recomendable**. Un ejército pintado luce muchísimo más en la mesa y hace que la experiencia de juego sea mucho más inmersiva. ¡Anímate a darle color a tus miniaturas!

¿PUEDO USAR PROXIES?

Si no tienes una miniatura concreta, puedes usar otra **siempre que sea de Corvus Belli** y dejes claro lo que representa. **Nada de miniaturas de otras marcas.** Además, la peana debe ser del tamaño adecuado para la unidad que está representando.

¿Y SI QUIERO HACER CONVERSIONES O TRANSFORMACIONES?

Si te gusta personalizar tus miniaturas, ¡adelante! Se permiten conversiones **siempre que la mayor parte de la miniatura sea de Corvus Belli** y quede claro qué unidad representa. Eso sí, **la peana debe ser del tamaño correcto**.

LISTA DE EJÉRCITO

La lista de ejército de tu compañía tiene que cumplir las normas del reglamento de Warcrow y, si el evento tiene reglas especiales, también debes seguirlas.

COMPAÑÍA

En los textos a continuación y los que podréis encontrar en escenarios y hazañas haremos uso del término “compañía” para referirnos tanto a la persona que está participando en la partida como a su ejército.

FORMATO DEL TORNEO

El formato es simple: **mínimo 4 personas, mínimo 3 rondas**, y siempre **1 contra 1**. Si sois más, pueden ser hasta 5 rondas, pero eso depende de la organización.

PARTICIPANTES	RONDAS
4-8	3
9-16	4
17+	5

Lo normal es que la organización mantenga esta estructura, pero podría cambiarlo. Lo único que no puede hacer es poner **menos de 3 rondas**.

RONDAS Y PARTIDAS

- Cada partida del torneo se jugará en una **aventura**.
- Una aventura está compuesta por un **escenario** y una **hazaña**.
- Los escenarios otorgan **puntos militares (PM)**.

- Las hazañas otorgan **puntos arcanos (PA)**.
- La suma de PM y PA son los **puntos de victoria (PV)** que consigue cada compañía.
- La victoria en la partida se determina en función de los puntos de victoria (PV), dando lugar a 5 posibles resultados. Cada uno otorga una cantidad distinta de **puntos de torneo (PT)**:

RESULTADO	PUNTOS DE TORNEO (PT)	DESCRIPCIÓN
Supremacía	4	Conseguir más PM y PA que la compañía rival
Triunfo parcial	3	Conseguir más PV que la compañía rival, pero sin superarla en PM y PA
Duelo equilibrado	2	Conseguir la misma cantidad de PV que la compañía rival
Retirada táctica	1	Conseguir menos PV que la compañía rival, pero sin ser superada en PM y PA
Derrota amarga	0	Conseguir menos PM y PA que la compañía rival

Ejemplo:

La compañía A ha obtenido 4 PM y 2 PA, mientras que la compañía B ha obtenido 5 PM y 1 PA. Los totales en PV son: 6PV para la compañía A y 6 para la compañía B. ¡Se trata de un duelo equilibrado!

La compañía A ha obtenido 6 PM y 1 PA, mientras que la compañía B ha obtenido 3 PM y 2 PA. Los totales en PV son: 7 PV para la compañía A y 5 para la compañía B. La

compañía A gana la aventura, pero con un Triunfo parcial, ya que la compañía B tiene más PA que la A (La compañía B obtiene un resultado de Retirada táctica).

La compañía A ha obtenido 8 PM y 3PA, mientras que la compañía B ha obtenido 2 PM y 1 PA. Los totales en PV son: 12 para la compañía A y 3 para la compañía B. La compañía A gana la aventura con un resultado de Supremacía, mientras que la compañía B sufre una Derrota amarga.

¿CÓMO SE HACEN LOS EMPAREJAMIENTOS?

- **Primera ronda:** Aleatorio, cualquiera puede jugar contra cualquiera.
- **A partir de la segunda ronda:** Se enfrentan quienes tengan puntuaciones (PT) similares.

En caso de empate en PT estará por encima la compañía con mayor total de PV obtenidos. Si siguiera el empate, estará por encima aquella compañía cuyos rivales hayan obtenido menos PV en las aventuras en las que se han enfrentado.

CLASIFICACIÓN FINAL

Cuando acabe el torneo, sus participantes se ordenan **de mayor a menor en Puntos de Torneo** para obtener la clasificación final (en caso de empate se aplican las reglas expuestas en el punto anterior).

PRIORIDAD DE REGLAS

Toda regla mencionada en este documento, escenarios y hazañas reemplaza las reglas que se explican en el manual de reglas de Warcrow.

INFORMACIÓN OCULTA

Todas las unidades se consideran información oculta hasta que son desplegadas sobre el campo de batalla.

Esto quiere decir que una compañía no deberá anunciar ni mostrar los perfiles de las unidades que forman parte de su compañía hasta que estas sean desplegadas sobre el campo de batalla.

PREPARACIÓN DE PARTIDA

Antes de comenzar a jugar es necesario realizar los siguientes pasos:

1. Formar la reserva de mando
2. Determinar la iniciativa
3. Elegir zona de despliegue
4. Desplegar las unidades

FORMAR LA RESERVA DE MANDO

Ambas compañías suman el valor de MAN de sus unidades y reciben tantas fichas de mando como el total que hayan obtenido.

DETERMINAR LA INICIATIVA

Ambas compañías realizan una tirada enfrentada con  , añadiendo  la compañía con mayor MAN.

La compañía que obtenga mayor cantidad de ★ decide si se queda con la iniciativa o la cede a su rival. En caso de empate se repite la tirada.

ELEGIR ZONA DE DESPLIEGUE

La compañía que no tenga la iniciativa selecciona una zona de despliegue para sus unidades, asignando la otra a la compañía rival.

DESPLEGAR LAS UNIDADES

La compañía que tenga la iniciativa decide qué compañía empezará desplegando una unidad. Las compañías se turnarán para desplegar una unidad cada vez hasta desplegarlas todas.

FICHAS DE MANDO

Con el objetivo de facilitar el seguimiento del juego limpio, es recomendable dejar agrupadas las fichas de mando a medida que se usen, para comprobar que su número era el correcto.

FINAL DE PARTIDA

Las partidas finalizan siguiendo las condiciones de final de partida indicadas en los escenarios. Si una compañía no puede activar una unidad en su turno (debido a que han sido destruidas o están desmoralizadas) deberá pasar hasta que pueda activar alguna o se termine la partida.

OBJETIVOS

Los escenarios hacen uso de objetivos para representar puntos estratégicos o elementos de gran interés.

Si el escenario no indica lo contrario, los objetivos son representados por marcadores de 2 pasos de diámetro (peana de infantería), llamados **marcadores de objetivo**. Estos marcadores son elementos de terreno con las palabras clave *Impasable* y *Bloquea LdV*.

CONTROLAR UN OBJETIVO

Se usarán **marcadores de conquista** para determinar qué compañía tiene el control de un objetivo. Estos marcadores tienen dos colores para identificar a cada compañía.

- Un objetivo sin marcador de conquista no se considera controlado por ninguna compañía.
- Un objetivo solo puede ser **controlado por una compañía** al mismo tiempo.

Si una compañía gana el control de un objetivo, sitúa un marcador de conquista en él, retirando cualquier marcador de conquista que pudiera tener anteriormente.

DISPUTAR EL CONTROL DE UN OBJETIVO

Cuando una unidad finaliza su activación disputa el control de los objetivos que tiene a 3 pasos. Las demás unidades que tengan a 3 pasos esos objetivos también disputan su control. Para cada objetivo:

- Ambas compañías suman el valor de conquista de sus unidades que disputen el objetivo (lo tengan a 3 pasos).
- La compañía con mayor total gana el control del objetivo.

REGLAS ADICIONALES

UNIDADES PERDIDAS EN LA NIEBLA

Las unidades listadas a continuación **no pueden** formar parte de ninguna compañía.

- Amelia HellBroth
- Nayra Caladren
- Naergon Caladren
- Trabor Slepmond (+ Autómatas Mk-oS)
- Ormuk
- Iriavik Cachorro impaciente (+ Tizón)
- Darach brutamontes
- Oona

HEGEMONÍA DE EMBERSIG

INGENIERO

Explosivos

Coloca una ficha de evento en el contador de turnos, dos posiciones por delante del turno actual. Cuando el contador de turnos active la ficha de evento, el objetivo explota. Todas las unidades a 5 pasos son objetivo de un ataque a distancia equivalente a un  por cada dos tropas que compongan la unidad (los Apoyos cuentan, redondea hacia arriba). **Si el elemento no tenía la palabra clave Impasable**, pasa a considerarse Ruinas con las palabras clave Accidentado y Cobertura().

SÏENANN

DRUIDA

Defensores del gran bosque

Antes del paso de “Desplegar las unidades”

Puedes colocar un bosque sobre el campo de batalla con las palabras clave *Bloquea LdV* y *Cobertura* (). **La base del bosque debe caber dentro de un cuadrado de 7 pasos de lado.**

MÁS GRANDES DE LO QUE PARECEN

Las unidades de Warcrow Adventures con peana de 55mm (Kipleacht, Mórnmab y Crisol) deberán usarse con una peana de 60mm.

- No es necesaria una tarea de conversión, se puede usar masilla adhesiva para colocar la miniatura de Warcrow Adventures sobre una peana de 60mm.



WARCROW

ESCENARIOS

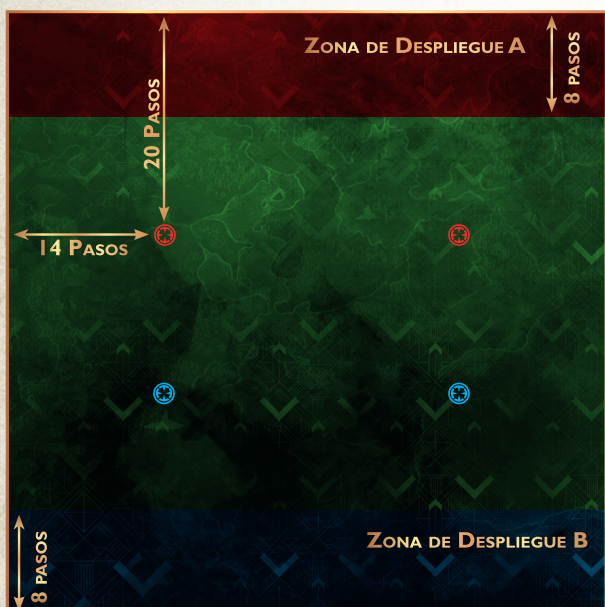


TOMAR POSICIONES

MATERIAL NECESARIO

- 2 Marcadores de objetivo rojo.
- 2 Marcadores de objetivo azul.

PREPARACIÓN



RONDAS

Cada ronda tiene una duración de **5 turnos**.

PUNTUACIÓN

Al final de cada ronda, cada compañía obtiene:

- **1 PM** por cada objetivo que controle con el color de su rival.
- **1 PM** si ninguno de sus objetivos está controlado por su rival.

FIN DE PARTIDA

La partida termina al final de la **ronda 3**.

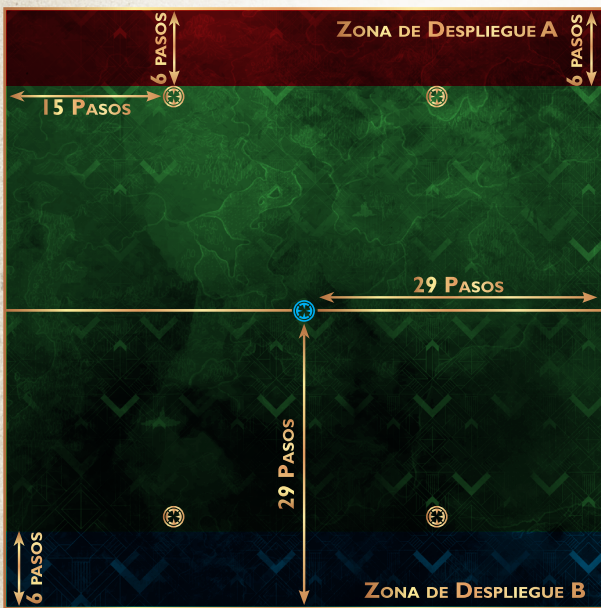


AMPLITUD

MATERIAL NECESARIO

- 4 Marcadores de objetivo marrones
- 1 Marcador de objetivo azul

PREPARACIÓN



Los objetivos marrones comienzan controlados por la compañía que tiene la zona de despliegue adyacente a ellos (coloca el correspondiente marcador de conquista sobre ellos).

RONDAS

Cada ronda tiene una duración de **5 turnos**.

PUNTUACIÓN

Al final de cada ronda, cada compañía obtiene:

- **2 PM** si controla más objetivos marrones que su rival.
- **1 PM** si controla la misma cantidad de objetivos marrones que su rival.
- **1 PM** si controla el objetivo central (azul).

FIN DE PARTIDA

La partida finaliza al final de la **ronda 3**.



ZONAS DE INFLUENCIA

MATERIAL NECESARIO

- 2 Marcadores de objetivo rojo.
- 2 Marcadores de objetivo azul.
- 1 Marcador de objetivo marrón.

PREPARACIÓN



RONDAS

Cada ronda tiene una duración de **5 turnos**.

PUNTUACIÓN

Al final de cada ronda, cada compañía obtiene:

- 1 **PM** si controla más objetivos que su rival.
- 1 **PM** si controla al menos 1 objetivo de su rival.
- 1 **PM** si controla al menos 2 objetivos.

FIN DE PARTIDA

La partida finaliza al final de la **ronda 3**.

DOMINIO ESTRATÉGICO

- Todas las unidades, que no estén desmoralizadas, incrementan en 1 su valor de conquista.
- Los modificadores de valor de conquista no se incrementan.

ZONAS DE INFLUENCIA

Las unidades pueden disputar el control de objetivos a 7 pasos en lugar de 3.

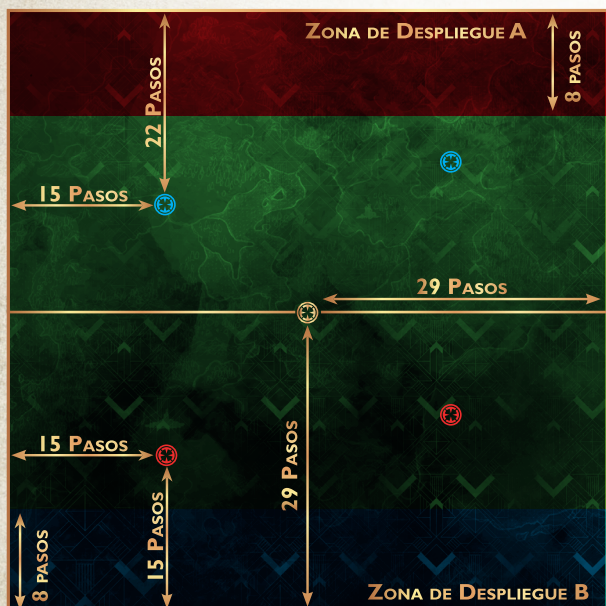


BOTÍN

MATERIAL NECESARIO

- 2 Marcadores de objetivo rojo.
- 2 Marcadores de objetivo azul.
- 1 Marcador de objetivo marrón.

PREPARACIÓN



RONDAS

Cada ronda tiene una duración de 5 **turnos**.

PUNTUACIÓN

Al final de cada ronda, cada compañía obtiene:

- 1 **PM** si posee al menos 1 **botín**.
- 1 **PM** si posee más **botines** que su rival.
- 1 **PM** si su rival no posee ningún **botín**.

FIN DE PARTIDA

La partida finaliza al final de la **ronda 3**.

BOTÍN

Los marcadores de objetivo se usan para representar **botines**.

En lugar de seguir las reglas de objetivos del manual, se aplican las siguientes:

- Una unidad adyacente a un botín, puede estresarse para recogerlo (se coloca el marcador de objetivo en su carta de perfil).
- Una unidad puede mover a través de los marcadores de objetivo, pero **no puede** finalizar su movimiento sobre ellos.
- Una unidad **no puede** recoger los marcadores de objetivo del color de su rival.
- Una unidad **no puede** portar más de 1 botín al mismo tiempo.
- Cuando una unidad que porte un botín vaya a ser destruida, la compañía que la controla coloca el botín adyacente al líder antes de retirarlo del campo de batalla. Si la unidad tiene un *Personaje Oficial* unido puede, en su lugar, entregar el botín al *Personaje*.
- Cuando una unidad que porte un botín quede desmoralizada, la compañía que controla la unidad coloca el botín adyacente al líder antes de realizar el movimiento de huida.
- Si un *Personaje* abandona una unidad que porta un botín, puede decidir si se lleva el botín o se lo queda la unidad.



AVANCE CONSOLIDADO

MATERIAL NECESARIO

- 2 Marcadores de objetivo rojo.
- 2 Marcadores de objetivo azul.
- 1 Marcador de objetivo marrón.

PREPARACIÓN



RONDAS

Cada ronda tiene una duración de **5 turnos**.

PUNTUACIÓN

Al final de cada ronda, cada compañía obtiene:

- 1 PM si controla el objetivo central.
- 1 PM si controla el objetivo 2 de su rival.
- 1 PM si ninguno de sus objetivos (1 y 2) está controlado por su rival.

FIN DE PARTIDA

La partida finaliza al final de la **ronda 3**.



CUADRANTES

PREPARACIÓN



RONDAS

Cada ronda tiene una duración de **5 turnos**.

PUNTUACIÓN

Al final de cada ronda, cada compañía obtiene:

- **2 PM** si controla más cuadrantes que su rival.
- **1 PM** si controla la misma cantidad de cuadrantes que su rival.
- **1 PM** si controla al menos 1 cuadrante adyacente a la zona de despliegue de su rival.

FIN DE PARTIDA

La partida finaliza al final de la **ronda 3**.

DOMINIO ESTRATÉGICO

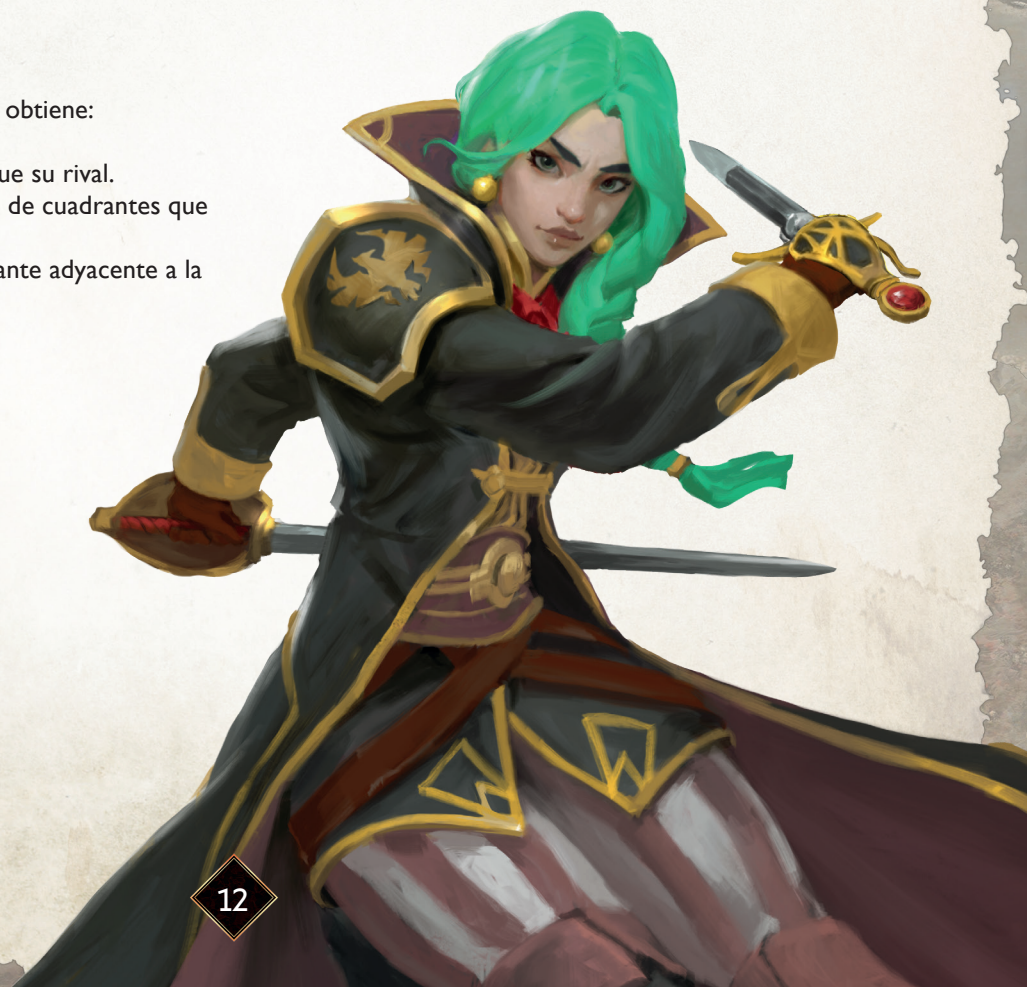
- Todas las unidades que no estén desmoralizadas incrementan en 1 su valor de conquista.
- Los modificadores de valor de conquista (de habilidades y efectos) no se incrementan.

CUADRANTES

Se divide el campo de batalla (no incluye las zonas de despliegue) en 4 cuadrantes, que podrán ser controlados como si fueran objetivos aunque no se haga uso de marcadores de objetivo.

Las unidades pueden disputar el control de un cuadrante si su líder está dentro del cuadrante (un líder cuya peana esté en contacto con más de un cuadrante no está dentro de ninguno, por lo que su unidad no podrá controlar o disputar ningún cuadrante).

Aunque no haya marcador de objetivo, se usará un marcador de conquista en cada cuadrante para indicar que compañía lo controla.



HAZAÑAS

RASTREAR

MATERIAL NECESARIO

- 4 fichas de evento, numeradas del 1 al 4.

PREPARACIÓN

La compañía que gane la iniciativa recibe las fichas de evento 1 y 3, la compañía rival recibe las fichas de evento 2 y 4.

Cada compañía coloca 1 de sus fichas de evento en la posición "1" del contador de turnos (**medidor de rastreo**).

Una vez finalizado el despliegue de unidades durante la preparación de la partida (incluyendo el despliegue de unidades *Exploradoras*), cada compañía, en el orden de despliegue, coloca la ficha de evento que le queda en cualquier punto del campo de batalla a más de 10 pasos de su zona de despliegue (**vestigio**).

RASTREO Y VESTIGIOS

- Las fichas de evento que están en el contador de turnos representan el **medidor de rastreo** de cada compañía.
- Las fichas de evento que están sobre el campo de batalla representan **vestigios**.
- Una unidad puede mover a través de los **vestigios**, pero **no puede** finalizar su movimiento sobre ellos.
- Cada compañía tiene su propio **medidor de rastreo** y sus propios **vestigios**.
- Una compañía **no puede** interactuar con los **vestigios** de la compañía rival.

RASTREAR UN VESTIGIO

Cuando una unidad *Personaje* o que tenga un *Personaje* unido finaliza su activación adyacente al vestigio de su compañía, puede rastrearlo:

- La unidad realiza una prueba de VOL.
- Las unidades *Exploradoras* o *Emboscadoras* añaden  a su tirada.
- Durante el paso de cambios de la tirada, la unidad puede estresarse para añadir 1★ a su tirada.
- Si supera la prueba con 2★, avanza el **medidor de rastreo** de su compañía 1 posición en el contador de turnos. Luego la compañía rival deberá colocar el **vestigio** a 15 pasos de su posición actual (**no puede** colocarlo sobre un elemento de terreno impasable).

PUNTUACIÓN

Cuando el **medidor de rastreo** de una compañía llegue a la posición "4" del contador de turnos, ésta obtiene **4 PA** y la compañía rival obtiene tantos PA como la posición de su **medidor de rastreo** menos 1.

Al final de la partida, si ninguna compañía ha avanzado su medidor de rastreo a la posición 4:

- Cada compañía obtiene tantos **PA** como la posición en la que se encuentre su **medidor de rastreo**.

DECAPITACIÓN

MATERIAL NECESARIO

- 2 fichas de evento.

COMANDANTE

- Las compañías deberán desplegar a su comandante durante la fase de despliegue (**no pueden** aplicar *Explorador* o *Emboscador*).
- Si el comandante es retirado del campo de batalla por cualquier efecto, se considerará eliminado (a efectos de puntuación).
- El comandante **no puede** unirse a ninguna unidad.

CONTRATO

Una vez finalizado el despliegue de unidades en la preparación de la partida (incluyendo el despliegue de unidades *Exploradoras*), cada compañía, en el orden de despliegue, elige una unidad de la compañía rival como su **contrato** (coloca una ficha de evento sobre la carta de perfil de una unidad elegida).

- El contrato **no puede** ser el comandante.
- Si el **contrato** es retirado del campo de batalla por cualquier efecto, se considera eliminado (a efectos de puntuación).
- Si la unidad con el **contrato** tiene un *Personaje* unido, el **contrato** se considerará eliminado cuando la unidad sea destruida, aunque el *Personaje* sobreviva.
- Una compañía que no ha podido elegir su **contrato** (porque no había unidades enemigas desplegadas) lo elegirá al final de la ronda, **no puede** elegir una unidad que se encuentre desmoralizada como su **contrato**. Si al final de una ronda no se puede elegir su **contrato**, lo hará al final de la siguiente.

PUNTUACIÓN

Al final de la partida, cada compañía obtiene:

- **2 PA** si ha eliminado al comandante de su rival.
- **1 PA** si su comandante no ha sido eliminado.
- **1 PA** si ha eliminado a su contrato.

LA BRECHA

MATERIAL NECESARIO

- 2 marcadores de Niebla.
- 2 fichas de evento.

NIEBLA

Una vez finalizado el despliegue de unidades durante la preparación de la partida (incluyendo el despliegue de unidades *Exploradoras*), cada compañía, en el orden de despliegue, debe colocar un marcador de Niebla a más de 20 pasos de su zona de despliegue.

Estos marcadores de Niebla **no pueden** moverse.

Cuando una unidad *Personaje* o que tenga un *Personaje* unido finaliza su activación adyacente a uno de estos marcadores de Niebla, puede comenzar a sellar la Brecha.

SELLAR LA BRECHA

La unidad realiza una prueba de VOL, usando la VOL del perfil del *Personaje*. Se coloca 1 ficha de evento 6 posiciones por delante del turno actual y se retrocede 1 posición por cada ★ conseguido en la prueba.

- Los *Personajes Mago* añaden ♦ a su tirada.

Si la unidad sellando la Brecha deja de estar adyacente al marcador de Niebla, o si se activa, se retirará la ficha de evento.

Una unidad **no puede** sellar una Brecha que ya esté siendo sellada por otra unidad.

Cuando se active la ficha de evento, la compañía que lo selló consigue el marcador de Niebla (y lo retira de la mesa).

PUNTUACIÓN

Al final de la partida cada compañía obtiene **2 PA** por cada marcador de Niebla que haya conseguido.

ESTANDARTE

MATERIAL NECESARIO

- 4 fichas de evento, numeradas del 1 al 4.

PREPARACIÓN

La compañía que gane la iniciativa recibe las fichas de eventos 1 y 3, la compañía rival recibe las fichas 2 y 4.

Cada compañía coloca 1 de sus fichas de evento en la posición “1” del contador de turnos (**medidor de gloria**).

Una vez finalizado el despliegue de unidades en la preparación de la partida (incluyendo el despliegue de unidades *Exploradoras*), cada compañía, en el orden de despliegue, elige una de sus unidades desplegadas para portar el **estandarte** y coloca la ficha de evento sobre su carta de perfil.

- Un *Personaje* que porte el **estandarte** no puede unirse a una unidad.
- Una unidad que porte el **estandarte** no puede tener un *Personaje* unido.

ESTANDARTE

Por cada  que inflige la unidad que porta el **estandarte** de una compañía, avanza su **medidor de gloria** 1 posición en el contador de turnos. Si el **medidor de gloria** está sobre la posición “10”, en su lugar, retrocede el **medidor de gloria** de la compañía rival (hasta un mínimo de 1).

ESTANDARTE PERDIDO

Si una unidad que porta el **estandarte** huye, es destruida o abandona el campo de batalla, la compañía que la controla colocará el **estandarte** en el campo de batalla, adyacente al líder, antes de retirarla del campo de batalla o realizar el movimiento de huida.

RECoger EL ESTANDARTE

Si el **estandarte** de una compañía está en el campo de batalla, cualquier unidad aliada adyacente podrá recogerlo realizando la acción simple **Recoger estandarte**.

PUNTUACIÓN

Al final de la partida, cada compañía obtiene:

- 1 **PA** si su rival ha perdido su estandarte en algún momento.
- 1 **PA** si no ha perdido su estandarte.
- 1 **PA** si su medidor de gloria está en la misma posición que el rival.
- 2 **PA** si su medidor de gloria está en una posición más avanzada que el del rival.



RECURSOS

MATERIAL NECESARIO

- 2 fichas de evento (numeradas 1 y 2).

PREPARACIÓN

La compañía que gane la iniciativa recibe la ficha de evento 1, la compañía rival recibe la ficha de evento 2.

Cada compañía coloca su ficha de evento en la posición "1" del contador de turnos (**medidor de recursos**).

RECURSOS

Una unidad a más de 12 pasos de su zona de despliegue y que no esté trabada en combate, puede estresarse al final de su activación para **obtener recursos**.

OBTENER RECURSOS

La unidad realiza una tirada simple cuyos dados dependerán de la cantidad de tropas en la unidad (los Apoyos cuentan para calcular el número de tropas al realizar esta acción). La compañía avanza su **medidor de recursos** 1 posición por cada ★ obtenido. Si el **medidor de recursos** está sobre la posición "10", en su lugar, retrocede el **medidor de recursos** de la compañía rival (hasta un mínimo de 1).

Una compañía **no puede obtener recursos** más de 1 vez por turno.

Dados de la tirada:

- 1 Tropa: 
- 2-3 Tropas:  
- 4+ Tropas:   

PUNTUACIÓN

Al final de la partida, cada compañía obtiene:

- 1 **PA** si su medidor de recursos está en la posición 4 o superior.
- 1 **PA** si su medidor de recursos está en la posición 7 o superior.
- 1 **PA** si su medidor de recursos está en la posición 10.
- 1 **PA** si su medidor de recursos está en una posición más avanzada que el de su rival.

