

APEX — LEGENDS —

EL JUEGO DE TABLERO

EXPANSIÓN
DE TABLERO



ÍNDICE GENERAL

Expansión de tablero 1	2
Contenido	2
Modo de juego: Puntos de control	3
Tableros	6
Puntos de control en tableros personalizados	18
Objetos de la Expansión de tablero 1	18

* EXPANSIÓN DE TABLERO 1

Esta expansión para *Apex Legends: El juego de tablero* introduce nuevos módulos de tablero, un conjunto de Edificios con un estilo visual distinto, componentes adicionales y un tipo de Pared especial con un efecto exclusivo. Los componentes de esta expansión pueden combinarse con los de la caja básica para crear tableros más grandes.

Además, se incluye un nuevo modo de juego (**Puntos de control**) con un **conjunto de tableros diseñados específicamente** para él que también pueden utilizarse con los modos de juego de la caja básica.

* CONTENIDO

Esta expansión contiene los siguientes componentes (que deben utilizarse junto con los de la caja básica):



- ✖ 3 Paredes infranqueables (longitud 1)
- ✖ 3 Paredes infranqueables (longitud 2)
- ✖ 3 Paredes infranqueables (longitud 3)



- ✖ 6 Parapetos (longitud 1)
- ✖ 4 Parapetos de tejido
- ✖ 4 Cajas
- ✖ 3 Puntos de control



- ✖ 10 fichas de Caja de enemigo
- ✖ 10 Depósitos de suministro cerrados (con 10 indicadores de Depósito de suministro abierto)
- ✖ 4 Balizas de reaparición

* MODO DE JUEGO: PUNTOS DE CONTROL

El objetivo de esta modalidad consiste en obtener una cantidad determinada de puntos. Aunque estos puntos se pueden conseguir eliminando adversarios, resulta mucho más eficiente ocupar una serie de Puntos de control diseñados específicamente para este modo de juego y diseminados por todo el tablero. Uno de los pelotones empieza la partida con el tablero entero bajo su control, y el otro pelotón empieza con la iniciativa.

COMPONENTES



- ✖ 3 Puntos de control



- ✖ 31 fichas de Bloqueo



- ✖ 6 Banderas (3 rojas y 3 azules)



- ✖ 22 fichas de Caja de enemigo/ Punto de Victoria



- ✖ 2 fichas de Plantilla de Granada (1 de fragmentación y 1 de termita)



- ✖ 8 cartas de Arsenal



- ✖ 6 paneles de Equipamiento



- ✖ 6 marcadores de Escudo y Salud

PELOTONES: 2 CONTRA 2 / 3 CONTRA 3

Los jugadores se dividen en dos pelotones empleando cualquier método que prefieran. Cada pelotón controla el mismo número de Leyendas. Si hay menos jugadores que Leyendas, algunos tendrán que controlar más de una Leyenda (cada pelotón decide).

En partidas de 3 contra 3 es preciso dejar suficiente espacio sobre la mesa, ya que los tableros sugeridos para esta configuración son más grandes.

OBJETIVO: CONTROLAR TODOS LOS PUNTOS DE CONTROL O BIEN GANAR MÁS PUNTOS DE VICTORIA

Puntos de control

El pelotón que controle todos los Puntos de control al comienzo de su turno gana la partida. **Esta condición no se aplica en la ronda 1.**

Nota: al comienzo de la partida, el equipo Azul controla 3 Puntos de control.

Puntos de Victoria

La partida termina:

- ✗ en la fase de Transición, si al menos un pelotón tiene 10 puntos de Victoria o más.
- ✗ cuando el indicador de Ronda alcance la casilla que contiene el ícono del trofeo.

El pelotón que tenga más puntos de Victoria gana la partida. En caso de empate, gana la partida el pelotón que controle más Puntos de control.

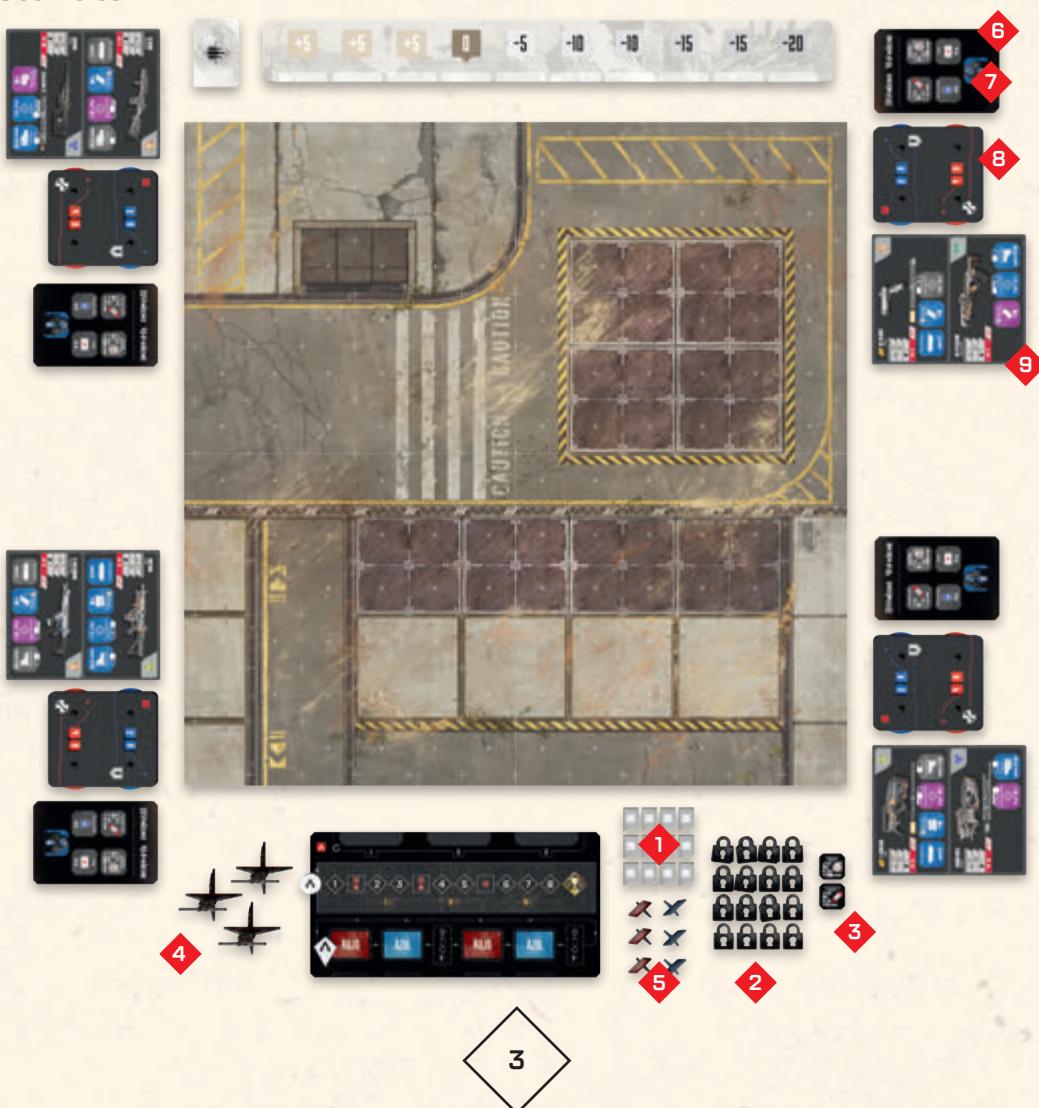
PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Sitúa los siguientes componentes al alcance de todos los jugadores:

- 1 Todas las **fichas de Caja de enemigo** amontonadas
- 2 Todas las **fichas de Bloqueo** amontonadas
- 3 2 **fichas de Plantilla de Granada**
- 4 3 **Puntos de control**
- 5 6 **Banderas** (3 rojas y 3 azules)

Cada jugador toma:

- 6 Un **panel de Equipamiento** y se lo pone delante, dejando bocarriba el lado que no tiene ícono.
- 7 Una **ficha de Bloqueo** y la coloca en la casilla del Acelerador de su panel de Equipamiento.
- 8 Un **marcador de Escudo y Salud**, que debe situar junto a su panel de Equipamiento. Los puntos de Escudo (se fijan en 20 y los puntos de Salud (se fijan en 40.
- 9 Una **carta de Arsenal** aleatoria, que debe situar junto a su panel de Equipamiento con cualquier cara boca arriba (podrás cambiar la cara de tu carta de Arsenal durante las etapas Pertrechar a las Leyendas y Encuentro final).



Las siguientes secciones aluden a las reglas modificadas para el modo de juego seleccionado. Léelas cuando hayas completado la preparación de la partida. Por ahora, sigue en la página 6 y elige un tablero.

ETAPA 1: PERTRECHAR A LAS LEYENDAS

Se aplica exclusivamente la siguiente regla:

- ✖ Puedes darle la vuelta a tu carta de Arsenal.

ETAPA 2: SALTO AÉREO

Se aplican exclusivamente las siguientes reglas:

1. Cada Leyenda roba 3 cartas de Proeza de su mazo de Proezas y las añade a su mano.
2. El pelotón Rojo introduce todas sus Leyendas en el tablero, de una en una, siguiendo con cada una de ellas el procedimiento que se describe a continuación:
 - a. Elige por cuál de los bordes del tablero quieras entrar (varias Leyendas pueden escoger un mismo borde) y sitúa la miniatura de tu Leyenda fuera del tablero junto a un espacio de ese borde. Se considera que esa Leyenda está ahora al nivel 0 de elevación.
 - b. Realiza una acción de Movimiento 3. El primer espacio al que entres debe ser un espacio del tablero; a partir de ese momento, ya no podrás salir del tablero.
3. El pelotón Azul introduce todas sus Leyendas en el tablero, de una en una, siguiendo el mismo procedimiento.

ETAPA 3: ENCUENTRO FINAL

Sigue los procedimientos del Reglamento Básico con los siguientes cambios:

Acción de Interacción (*página 21 del Reglamento Básico*)

Cada vez que interactúes con un Depósito de suministros cerrado, en vez de resolver su efecto habitual puedes escoger **cada una** de las siguientes opciones **una sola vez**:

- ✖ Quita hasta 2 fichas de Bloqueo de tu panel de Equipamiento.
- ✖ Dale la vuelta a tu carta de Arsenal.

Luego abre el Depósito de suministros. Ya no se podrá volver a saquear.

Acción de Disparo (*página 22 del Reglamento Básico*)

Las Leyendas tienen munición ilimitada. No gastan munición cuando realizan una acción de Disparo.

Eliminación (*página 31 del Reglamento Básico*)

Cuando tu Leyenda sea eliminada, realiza inmediatamente lo siguiente:

1. Devuelve la miniatura de la Leyenda a tu suministro personal.
2. Devuelve al suministro común todas las fichas de Bloqueo que haya en tu panel de Equipamiento.
3. Los puntos de Escudo se fijan en 20 y los puntos de Salud se fijan en 40.

Después, el enemigo toma una ficha de Caja de enemigo del montón y le da la vuelta para mostrar su cara de Punto de Victoria. Cada ficha de Punto de Victoria equivale a 1 punto de Victoria.

Acción de Usar (*página 31 del Reglamento Básico*)

Esta acción te permite beneficiarte de los recursos impresos en tu panel de Equipamiento. Solo puedes usar recursos que no tengan encima una ficha de Bloqueo.

Para usar una Granada:

1. Coloca una ficha de Bloqueo en su casilla del panel de Equipamiento.
2. Toma la ficha de Plantilla de Granada correspondiente al tipo de Granada que vas a utilizar y sitúala en el espacio del tablero al que quieras arrojarla.
3. Sigue el procedimiento descrito en el Reglamento Básico para determinar dónde cae y cuánto daño infinge.
4. Una vez infligido el daño, devuelve la ficha de Plantilla al suministro común.

Para usar un Consumible:

1. Coloca una ficha de Bloqueo en su casilla del panel de Equipamiento.
2. Resuelve inmediatamente el efecto del Consumible que hayas usado.

Acción de Reaparición (*página 34 del Reglamento Básico*)

Se aplican las siguientes reglas a la acción de Reaparición:

1. Coloca tu Leyenda en un espacio libre del tablero adyacente a cualquier Baliza de reaparición que no esté bloqueada.
2. Bloquea esa Baliza de reaparición: si ya hay una Baliza de reaparición bloqueada sobre el tablero, toma su ficha de Bloqueo y colócala sobre la Baliza de reaparición que has elegido; de lo contrario, toma una ficha de Bloqueo del suministro común y sitúala sobre la Baliza de reaparición elegida. **No puede haber más de una Baliza de reaparición bloqueada en ningún momento.**
3. Puedes darle la vuelta a tu carta de Arsenal.

Atención: si reapareces sin elegir una Baliza de reaparición (por ejemplo, usando una carta de Proeza), no se bloquea ninguna Baliza. En este caso, si ya hay una Baliza de reaparición bloqueada sobre el tablero, seguirá bloqueada. Aun así, puedes darle la vuelta a tu carta de Arsenal.



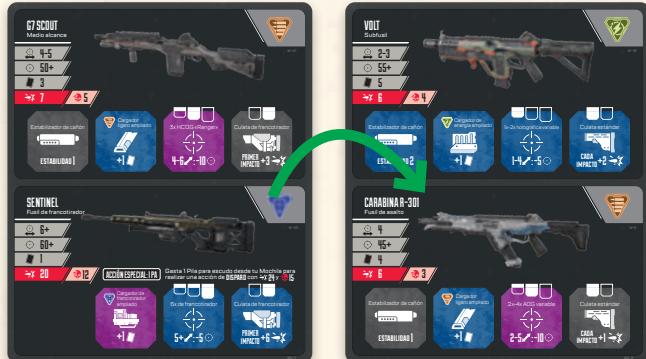
Ejemplo:



Gibraltar no está sobre el tablero, así que debe llevar a cabo una acción de Reaparición. Solo hay 3 Balizas de reaparición disponibles, ya que la cuarta está bloqueada.

Gibraltar decide reaparecer usando la Baliza de reaparición **A** y se sitúa en un espacio adyacente a ella.

Luego toma la ficha de Bloqueo de la Baliza de reaparición que está bloqueada actualmente **B** y la coloca sobre la Baliza junto a la cual acaba de reaparecer **C**.



Acto seguido, decide darle la vuelta a su carta de Arsenal, ya que tiene enemigos cerca.

Gestión del botín

En este modo de juego no se usan fichas de Botín. Cada vez que un efecto te haga obtener o descartar fichas de Botín, en vez de eso haz lo siguiente:

- ✖ Por cada ficha de Botín que debas **obtener**, elige 1 ficha de Bloqueo de tu panel de Equipamiento y devuélvela al suministro común.
- ✖ Por cada ficha de Botín que debas **descartar** de tu Mochila, toma 1 ficha de Bloqueo del suministro común y sitúala en cualquier casilla de tu panel de Equipamiento que no esté ya bloqueada.



Ejemplo:

Loba ha jugado la carta de Proeza «Bala de ladrona» mientras realizaba una acción de Disparo. Ha conseguido 1 impacto y 1 disparo a la cabeza, por lo que el objetivo tendrá que entregarle 2 fichas de Botín.

Panel de Equipamiento del objetivo.



Como en este modo de juego no se usan fichas de Botín, el objetivo debe colocar 2 fichas de Bloqueo sobre su panel de Equipamiento (ya que las habría tenido que descartar).

Panel de Equipamiento de Loba.



El objetivo decide bloquear las casillas que contienen una Jeringa y una Pila para escudo.

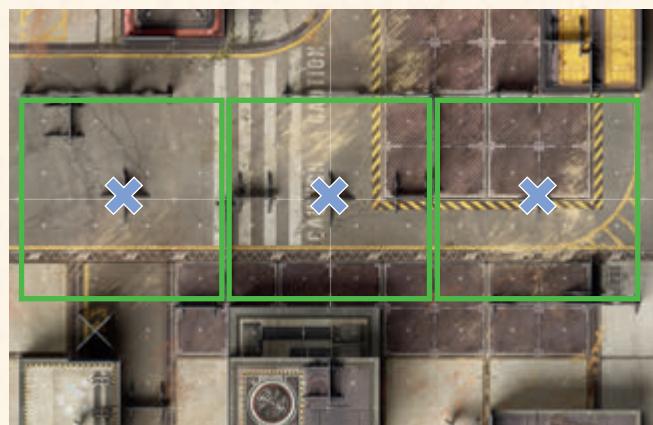
A continuación, Loba elige 2 fichas de Bloqueo de su panel de Equipamiento y las devuelve al suministro común (en circunstancias normales habría quitado fichas al objetivo). Decide desbloquear las casillas del Acelerador y la Granada de fragmentación.



Punto de Control

<OCUPA INTERSECCIÓN>

Durante la preparación de la partida se colocan 3 Puntos de control sobre el tablero. Cada Punto de control define una zona de 4x4 espacios con la miniatura del Punto de control en el centro, tal y como se muestra en la ilustración de abajo (los Puntos de control aparecen marcados con ✕). Esta zona no se ve limitada en modo alguno por la presencia de otros componentes de juego.

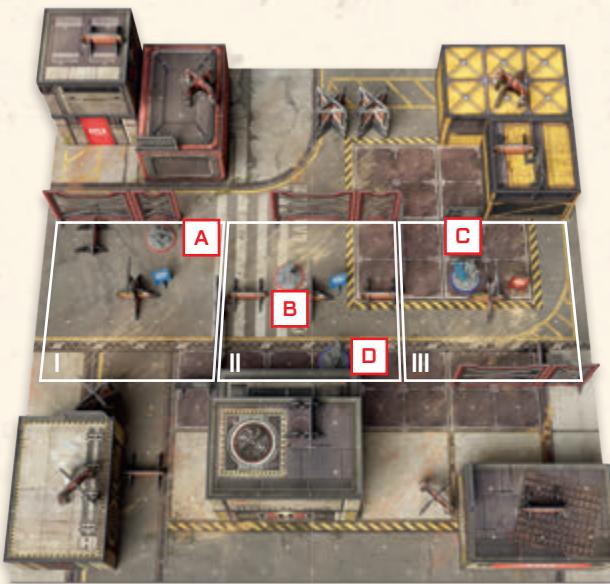


Al final del turno de tu pelotón (después de que la última Leyenda termine su activación), se comprueba el estado de cada Punto de control. Si tu pelotón tiene **más Leyendas** en esa zona que el pelotón enemigo, tomas el control de ese Punto de control: retira la Bandera enemiga del espacio del Punto de control y devuélvela al suministro común. Luego toma **tu Bandera** del suministro común y sitúala junto al Punto de control (si ya controlabas la zona o si ambos pelotones tienen el mismo número de Leyendas en ella, no ocurre nada).

A partir de la ronda 2 (incluida esta), al comienzo del turno de tu pelotón (antes de que se active la primera Leyenda), tu pelotón gana puntos de Victoria en función del número de Puntos de control que controles:

- ✖ 1 Punto de control—2 PV
- ✖ 2 Puntos de control—3 PV
- ✖ 3 Puntos de control—Tu pelotón gana la partida inmediatamente.

Ejemplo:

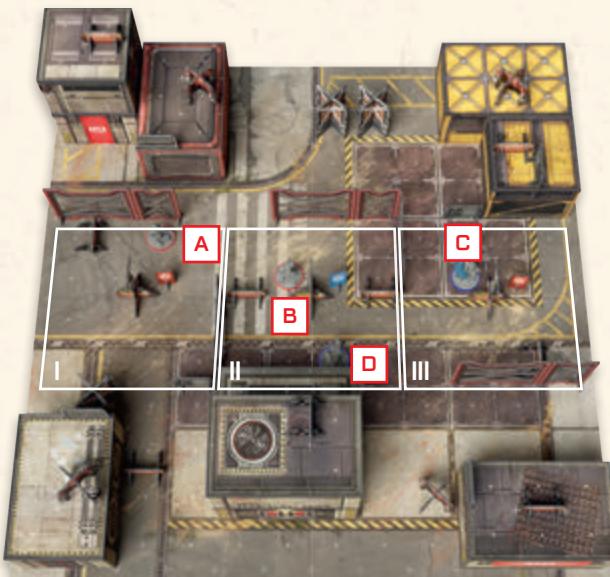


El pelotón Rojo juega con Bangalore **A** y Bloodhound **B**. El pelotón Azul juega con Gibraltar **C** y Wraith **D**. La situación aquí planteada se produce en la ronda 2, al final del turno del pelotón Rojo. Los jugadores comprueban los Puntos de control y reclaman los que les pertenecen:

Punto de control I: Bangalore es la única Leyenda presente en la zona, por lo que se hace con el control. Retira la Bandera azul y planta una roja en su lugar.

Punto de control II: aquí se ha producido un empate, ya que ambos pelotones tienen 1 Leyenda presente en la zona, de modo que no ocurre nada. El Punto de control permanece bajo el control del pelotón Azul.

Punto de control III: Gibraltar es la única Leyenda presente en la zona. Sin embargo, es el final del turno del pelotón Rojo, así que no puede tomar el control de esa zona.



Ahora es el turno del pelotón Azul. En primer lugar, se anota 2 puntos de Victoria (porque en estos momentos tiene controlado 1 Punto de control). Luego procede con las activaciones de sus Leyendas.

TABLEROS

Esta sección contiene tableros nuevos que se añaden a los ya presentados en el libro de Ajustes de Partida.

Atención: se recomienda utilizar todos los componentes (módulos de tablero, Edificios y demás) de esta expansión al montar cualquiera de los tableros descritos en ella. Los tableros grandes están diseñados para partidas de 3 contra 3, y combinan componentes de esta expansión con los de la caja básica. Para no mezclarlos, proponemos colocar únicamente componentes de esta expansión sobre los módulos de tablero de esta expansión, y usar los componentes de la caja básica con los módulos de tablero de la caja básica.

CORREDOR (página 10)

MODO DE JUEGO

Batalla campal	✓	Asesinato	✓
Todos contra todos ...	✓	Modo Jefe	✗
Captura la bandera ...	✓	Puntos de control	✓

Este tablero está dividido en dos secciones, con estructuras a ambos lados; la puesta en escena ideal para el clásico tiroteo. Elimina a los enemigos antes de que ellos te liquiden a ti. Si fracasas, procura volver a entrar en acción lo antes posible. Puedes usar las Paredes infranqueables de la zona central para ralentizar a tus adversarios y obtener una ventaja táctica, pero ellos también tienen esta opción.



TERMINAL (página 11)

MODO DE JUEGO

- | | | | |
|------------------------|---|------------------------|---|
| Batalla campal | ✓ | Asesinato | ✓ |
| Todos contra todos ... | ✓ | Modo Jefe | ✗ |
| Captura la bandera ... | ✓ | Puntos de control | ✓ |

La terminal ya ha sido el escenario de combates previos y ahora está llena de paredes dañadas y numerosos objetos que pueden utilizarse para desplazarse de cobertura en cobertura a fin de flanquear al enemigo. Combinado con los tres Edificios grandes, esto brinda posibilidades únicas para defenderte de tus enemigos o enfrentarte a ellos.



BASE (página 12)

MODO DE JUEGO

- | | | | |
|------------------------|---|------------------------|---|
| Batalla campal | ✓ | Asesinato | ✓ |
| Todos contra todos ... | ✓ | Modo Jefe | ✓ |
| Captura la bandera ... | ✓ | Puntos de control | ✓ |

Apenas hubo que hacer cambios en esta vieja base militar abandonada a fin de convertirla en la perfecta palestra para los Juegos Apex. La infraestructura permite eludir con facilidad las líneas de visión del enemigo para obligarle a cambiar de posición y ofrece muchas oportunidades para emboscadas. No te quedes mucho tiempo al descubierto; ciñete a las Paredes y los tejados.



VÍA MUERTA (página 13)

MODO DE JUEGO

- | | | | |
|------------------------|---|------------------------|---|
| Batalla campal | ✓ | Asesinato | ✓ |
| Todos contra todos ... | ✓ | Modo Jefe | ✓ |
| Captura la bandera ... | ✓ | Puntos de control | ✗ |

¡Parece que este es el final del trayecto, ya sea para ti o para tus rivales! Esta ruta de abastecimiento termina en un callejón sin salida con un complejo de edificios y contenedores. Ten cuidado con los tiradores enemigos apostados en los tejados y no se te ocurra abandonar la cobertura sin un buen motivo, ¡a menos que estés buscando guerra!

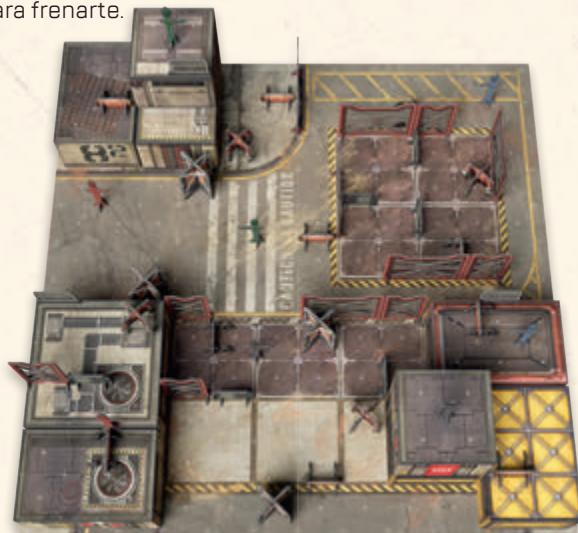


ALMACÉN 4077 (página 14)

MODO DE JUEGO

- | | | | |
|------------------------|---|------------------------|---|
| Batalla campal | ✓ | Asesinato | ✓ |
| Todos contra todos ... | ✓ | Modo Jefe | ✓ |
| Captura la bandera ... | ✓ | Puntos de control | ✗ |

El centro de almacenamiento 4077 fue abandonado hace mucho tiempo y está desierto. Aún sigue repleto de Depósitos de suministro esperando a que alguien los saquee; alguien que esté dispuesto a recorrer sus estrechos corredores, claro está. Las tirolinas industriales que servían para trasladar mercancías por todo el complejo pueden ayudarte ahora a aproximarte a tus objetivos, pero cuidado con los numerosos parapetos y escondrijos que el enemigo usará para frenarte.



ESCARAMUZA [TABLERO GRANDE]*

(página 15)

MODO DE JUEGO

- | | | | |
|------------------------|---|-------------------------|---|
| Batalla campal | ✓ | Asesinato | ✓ |
| Todos contra todos ... | ✓ | Modo Jefe | ✗ |
| Captura la bandera ... | ✓ | Puntos de control | ✓ |

Este recinto está claramente dividido en una zona exterior y un hangar. Si bien este último puede parecer un buen sitio donde resguardarse durante un tiroteo, la zona de campo abierto es la que suele ver más acción y permite anotarse un mayor número de bajas, así que procura dirigirte a ella cuando te hayas pertechedado y estés a punto para la acción.



CENTRAL ELÉCTRICA [TABLERO GRANDE]*

(página 16)

MODO DE JUEGO

- | | | | |
|------------------------|---|-------------------------|---|
| Batalla campal | ✓ | Asesinato | ✓ |
| Todos contra todos ... | ✓ | Modo Jefe | ✗ |
| Captura la bandera ... | ✓ | Puntos de control | ✓ |

La inmensa central eléctrica quizá ofrezca la posición de tiro más ventajosa del tablero, pero los numerosos Depósitos de suministro que hay en el recinto vallado del hangar industrial lo convierten en un sitio ideal para pertrecharte y tender emboscadas. Aprovecha la cobertura que proporciona el Edificio del medio para eludir a los tiradores apostados en el tejado de la central y prepárate para abrirte paso a través de la zona descubierta cuando pases a la ofensiva.



FRENTE DE GUERRA [TABLERO GRANDE]*

(página 17)

MODO DE JUEGO

Batalla campal	✓	Asesinato	✓
Todos contra todos	✓	Modo Jefe	✗
Captura la bandera	✓	Puntos de control	✓

Puede ser bastante complicado predecir el resultado de las partidas que tienen lugar en este tablero, ya que permite a los jugadores explorar distintas posibilidades estratégicas. La amplia zona rodeada por los tres Edificios brinda numerosas opciones de cobertura, y las propias estructuras constituyen un campo de batalla en sí mismas para librarse de francotiradores.



* Para este tablero recomendamos usar solo las siguientes características especiales:

- ✗ Eventos (página 42 del libro de Ajustes de Partida)
- ✗ Carrera de armas (página 43 del libro de Ajustes de Partida)

Recuerda comprobar si estas características especiales son compatibles con el modo de juego seleccionado.

CORREDOR

Componentes:

- ✖ 3 Edificios de 2x2
- ✖ 5 Edificios de 2x3
- ✖ 1 Edificio de 3x3
- ✖ 2 Paredes infranqueables de longitud 2
- ✖ 3 Paredes infranqueables de longitud 3
- ✖ 3 Parapetos
- ✖ 3 Parapetos de tejado
- ✖ 3 Cajas
- ✖ 10 Depósitos de suministros
- ✖ 4 Balizas de reaparición

Preparación de la partida

Coloca estos componentes sobre el tablero como se indica en la ilustración.

- Paso 1:** Edificios de nivel 1 (directamente sobre el tablero)
- Paso 2:** Edificios de nivel 2 (encima de los Edificios de nivel 1)
- Paso 3:** Paredes infranqueables
- Paso 4:** Parapetos y Parapetos de tejado
- Paso 5:** Cajas
- Paso 6:** Depósitos de suministros y Balizas de reaparición
- Paso 7:** Puntos de control y Banderas azules (del suministro común, solo para el modo de juego Puntos de control)



- Edificios de nivel 1
- Edificios de nivel 2
- Paredes infranqueables
- Parapetos
- Parapetos de tejado

- Depósitos de suministros
- Balizas de reaparición
- Cajas

- X Puntos de control
- █ Banderas azules

Ve a la página 36 del libro de Ajustes de Partida para elegir características especiales.

TERMINAL

Componentes:

- ✖ 3 Edificios de 2×2
- ✖ 5 Edificios de 2×3
- ✖ 1 Edificio de 3×3
- ✖ 3 Paredes infranqueables de longitud 1
- ✖ 3 Paredes infranqueables de longitud 2
- ✖ 3 Parapetos
- ✖ 2 Parapetos de tejado
- ✖ 4 Cajas
- ✖ 10 Depósitos de suministros
- ✖ 3 Balizas de reaparición

Preparación de la partida

Coloca estos componentes sobre el tablero como se indica en la ilustración.

Paso 1: Edificios de nivel 1 (directamente sobre el tablero)

Paso 2: Edificios de nivel 2 (encima de los Edificios de nivel 1)

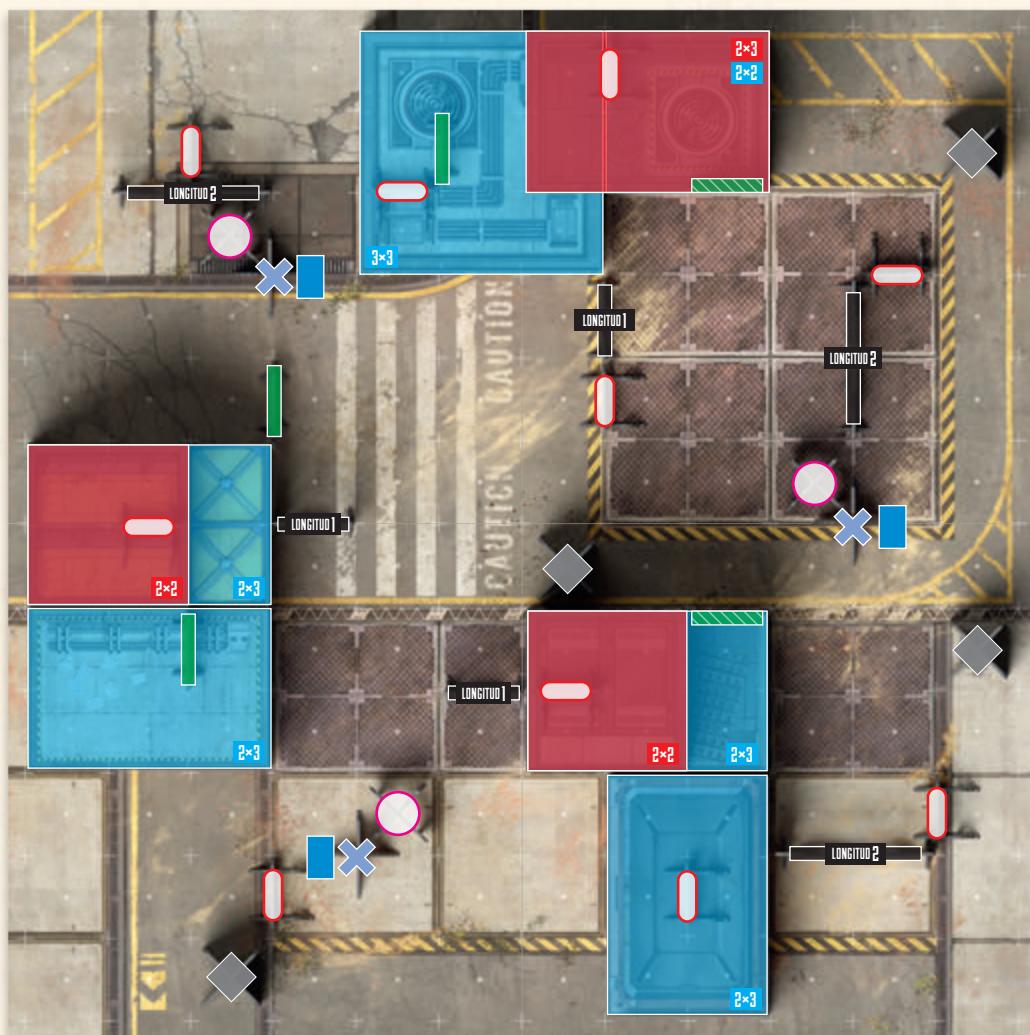
Paso 3: Paredes infranqueables

Paso 4: Parapetos y Parapetos de tejado

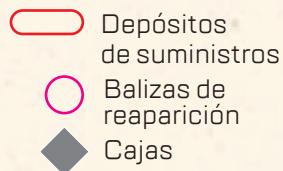
Paso 5: Cajas

Paso 6: Depósitos de suministros y Balizas de reaparición

Paso 7: Puntos de control y Banderas azules (del suministro común, solo para el modo de juego Puntos de control)



- Edificios de nivel 1
- Edificios de nivel 2
- Paredes infranqueables
- Parapetos
- Parapetos de tejado



- Depósitos de suministros
- Balizas de reaparición
- Cajas
- Puntos de control
- Banderas azules

Ve a la página 36 del libro de Ajustes de Partida para elegir características especiales.

BASE

Componentes:

- ✖ 3 Edificios de 2×2
- ✖ 5 Edificios de 2×3
- ✖ 1 Edificio de 3×3
- ✖ 3 Paredes infranqueables de longitud 1
- ✖ 2 Paredes infranqueables de longitud 2
- ✖ 1 Paredes infranqueables de longitud 3
- ✖ 6 Parapetos
- ✖ 4 Parapetos de tejado
- ✖ 4 Cajas
- ✖ 10 Depósitos de suministros
- ✖ 4 Balizas de reaparición

Preparación de la partida

Coloca estos componentes sobre el tablero como se indica en la ilustración.

Paso 1: Edificios de nivel 1 (directamente sobre el tablero)

Paso 2: Edificios de nivel 2 (encima de los Edificios de nivel 1)

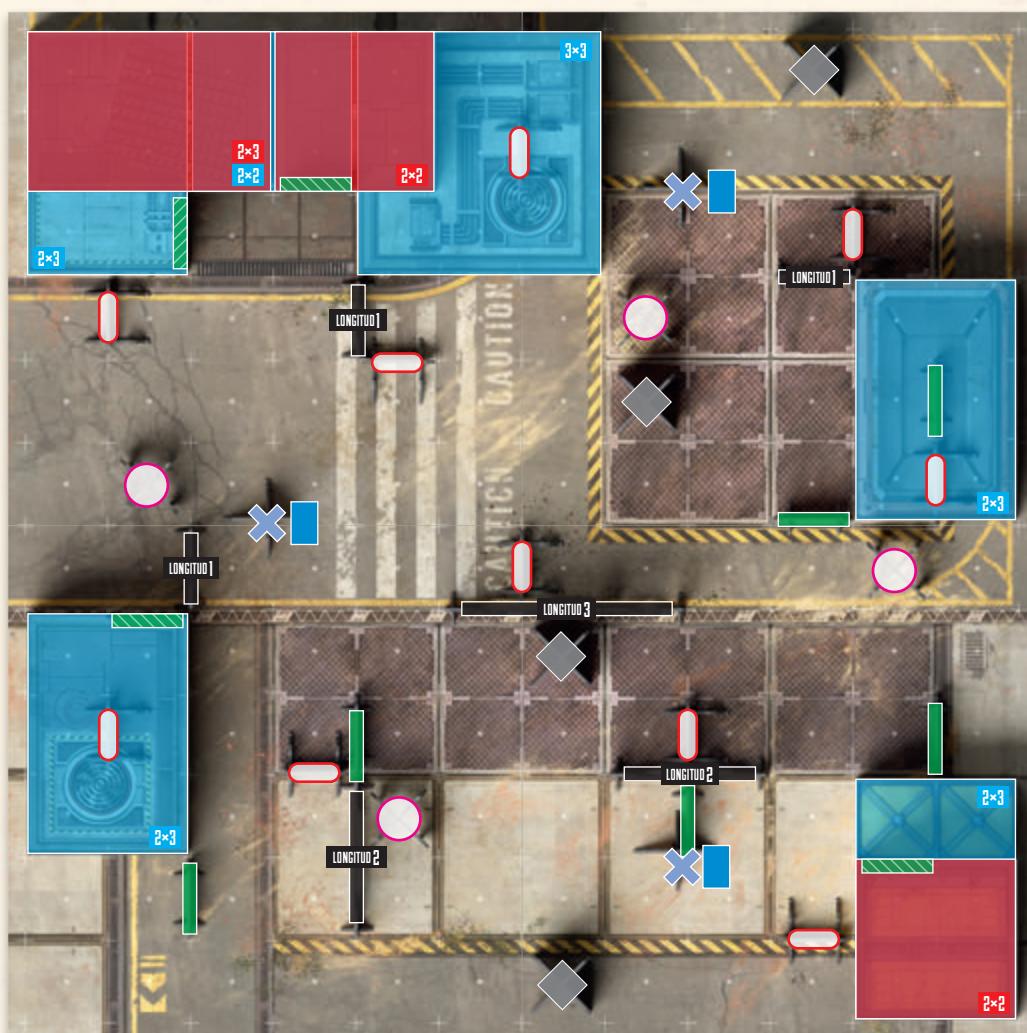
Paso 3: Paredes infranqueables

Paso 4: Parapetos y Parapetos de tejado

Paso 5: Cajas

Paso 6: Depósitos de suministros y Balizas de reaparición

Paso 7: Puntos de control y Banderas azules (del suministro común, solo para el modo de juego Puntos de control)



Edificios de nivel 1



Edificios de nivel 2



Paredes infranqueables



Parapetos



Parapetos de tejado



Depósitos de suministros



Balizas de reaparición



Puntos de control



Banderas azules

Ve a la página 36 del libro de Ajustes de Partida para elegir características especiales.

VÍA MUERTA

Componentes:

- ✖ 3 Edificios de 2×2
- ✖ 5 Edificios de 2×3
- ✖ 1 Edificio de 3×3
- ✖ 3 Paredes infranqueables de longitud 1
- ✖ 2 Paredes infranqueables de longitud 2
- ✖ 5 Parapetos
- ✖ 4 Parapetos de tejado
- ✖ 4 Cajas
- ✖ 10 Depósitos de suministros
- ✖ 4 Balizas de reaparición

Preparación de la partida

Coloca estos componentes sobre el tablero como se indica en la ilustración.

Paso 1: Edificios de nivel 1 (directamente sobre el tablero)

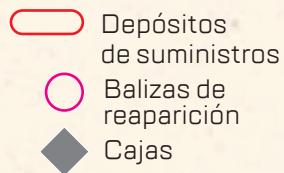
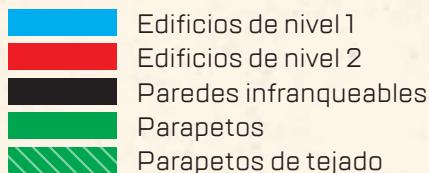
Paso 2: Edificios de nivel 2 (encima de los Edificios de nivel 1)

Paso 3: Paredes infranqueables

Paso 4: Parapetos y Parapetos de tejado

Paso 5: Cajas

Paso 6: Depósitos de suministros y Balizas de reaparición



Ve a la página 36 del libro de Ajustes de Partida para elegir características especiales.

ALMACÉN 4077

Componentes:

- ✖ 3 Edificios de 2×2
- ✖ 5 Edificios de 2×3
- ✖ 1 Edificio de 3×3
- ✖ 3 Paredes infranqueables de longitud 1
- ✖ 3 Paredes infranqueables de longitud 2
- ✖ 3 Paredes infranqueables de longitud 3
- ✖ 6 Parapetos
- ✖ 4 Parapetos de tejado
- ✖ 4 Cajas
- ✖ 7 Tirolinas (++, ++, ++, +, +)
- ✖ 1 Tirolina de tejado (+)
- ✖ 10 Depósitos de suministros
- ✖ 4 Balizas de reaparición

Preparación de la partida

Coloca estos componentes sobre el tablero como se indica en la ilustración.

Paso 1: Edificios de nivel 1 (directamente sobre el tablero)

Paso 2: Edificios de nivel 2 (encima de los Edificios de nivel 1)

Paso 3: Paredes infranqueables

Paso 4: Parapetos y Parapetos de tejado

Paso 5: Cajas

Paso 6: Tirolinas y Tirolina de tejado

Paso 7: Depósitos de suministros y Balizas de reaparición



- Edificios de nivel 1
- Edificios de nivel 2
- Paredes infranqueables
- Parapetos
- Parapetos de tejado



- Depósitos de suministros
- Balizas de reaparición
- Cajas



- Tirolinas
- Tirolina de tejado

Ve a la página 36 del libro de Ajustes de Partida para elegir características especiales.

ESCARAMUZA [TABLERO GRANDE]

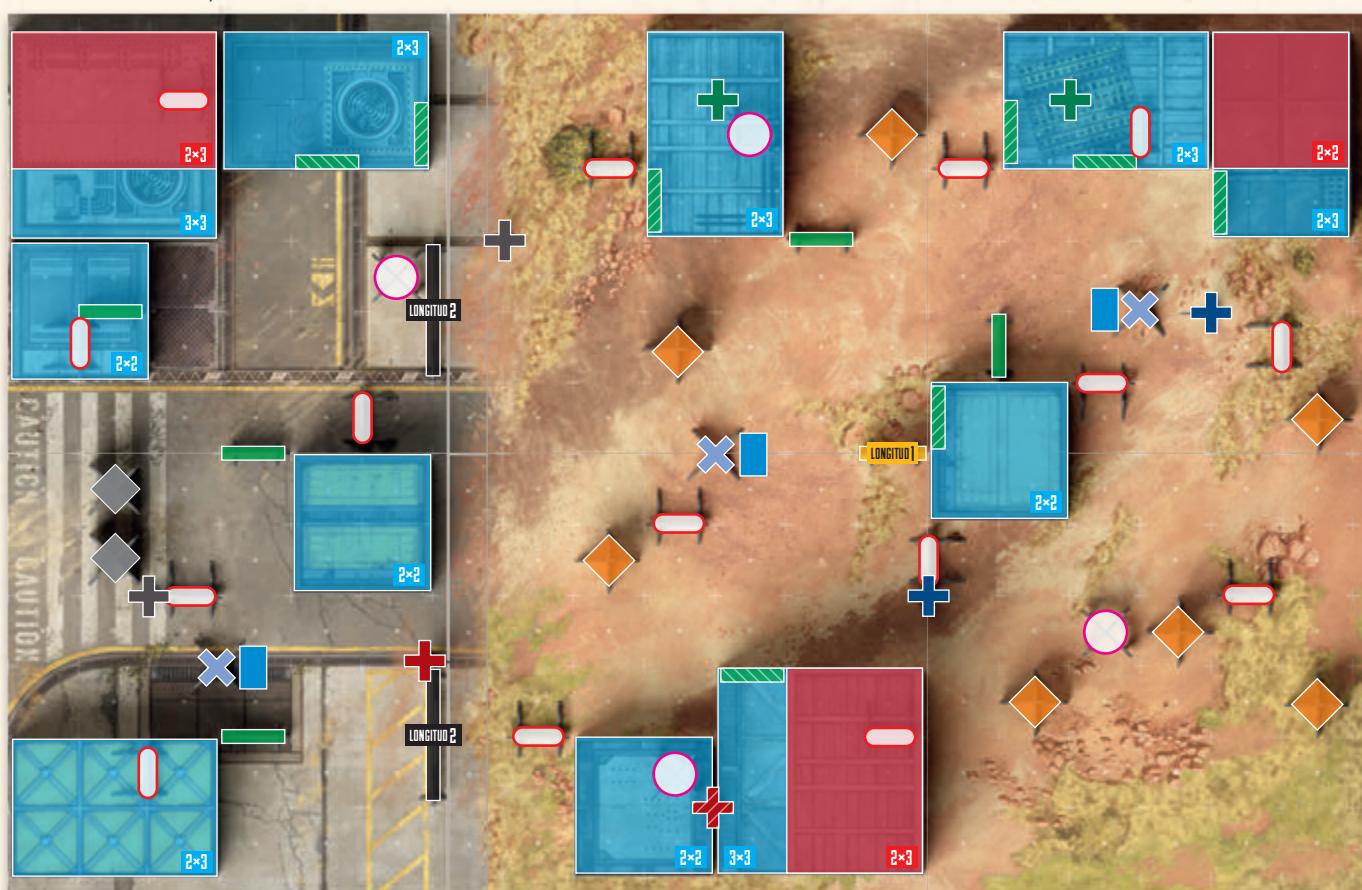
Componentes:

- ✖ 2 módulos de tablero adicionales
- ✖ 2 conectores de módulo de tablero
- ✖ 5 Edificios de 2x2
- ✖ 7 Edificios de 2x3
- ✖ 2 Edificios de 3x3
- ✖ 1 Pared de longitud 1
- ✖ 2 Paredes infranqueables de longitud 2
- ✖ 5 Parapetos
- ✖ 8 Parapetos de tejado
- ✖ 7 Rocas y Árboles
- ✖ 2 Cajas
- ✖ 7 Tirolinas (++, ++, ++, +)
- ✖ 1 Tirolina de tejado (+)
- ✖ 15 Depósitos de suministros
- ✖ 4 Balizas de reaparición

Preparación de la partida

Coloca primero los conectores de módulos y los 2 módulos de tablero adicionales, y después sitúa los componentes sobre el tablero, tal y como se muestra en la imagen.

- Paso 1:** Edificios de nivel 1 (directamente sobre el tablero)
- Paso 2:** Edificios de nivel 2 (encima de los Edificios de nivel 1)
- Paso 3:** Paredes normales y Paredes infranqueables
- Paso 4:** Parapetos y Parapetos de tejado
- Paso 5:** Rocas, Árboles y Cajas
- Paso 6:** Tirolinas y Tirolina de tejado
- Paso 7:** Depósitos de suministros y Balizas de reaparición
- ***Paso 8:** Puntos de control y Banderas azules (del suministro común, solo para el modo de juego Puntos de control)



	Edificios de nivel 1
	Edificios de nivel 2
	Paredes
	Paredes infranqueables
	Parapetos
	Parapetos de tejado

	Depósitos de suministros
	Balizas de reaparición
	Cajas
	Rocas y Árboles
	Tirolinas
	Tirolina de tejado
	Puntos de control
	Banderas azules

Ve al libro de Ajustes de Partida para elegir características especiales. Para este tablero, recomendamos usar solo Eventos (página 42) y/o Carrera de armas (página 43). Recuerda comprobar si son compatibles con el modo de juego seleccionado.

CENTRAL ELÉCTRICA [TABLERO GRANDE]

Componentes:

- ✖ 2 módulos de tablero adicionales
 - ✖ 2 conectores de módulo de tablero
 - ✖ 5 Edificios de 2×2
 - ✖ 9 Edificios de 2×3
 - ✖ 2 Edificios de 2x4
 - ✖ 4 Edificios de 3×3
 - ✖ 1 Pared de longitud 1
 - ✖ 1 Paredes infranqueables de longitud 1
 - ✖ 3 Paredes infranqueables de longitud 2
 - ✖ 2 Paredes infranqueables de longitud 3
 - ✖ 9 Parapetos
 - ✖ 7 Parapetos de tejado
 - ✖ 3 Rocas y Árboles
 - ✖ 4 Cajas
 - ✖ 8 Tirolinas (   )
 - ✖ 15 Depósitos de suministros
 - ✖ 4 Balizas de reaparición

Preparación de la partida

Coloca primero los conectores de módulos y los 2 módulos de tablero adicionales, y después sitúa los componentes sobre el tablero, tal y como se muestra en la imagen.

- Paso 1:** Edificios de nivel 1 (directamente sobre el tablero)
 - Paso 2:** Edificios de nivel 2 (encima de los Edificios de nivel 1)
 - Paso 3:** Paredes normales y Paredes infranqueables
 - Paso 4:** Parapetos y Parapetos de tejado
 - Paso 5:** Rocas, Árboles y Cajas
 - Paso 6:** Tirolinas
 - Paso 7:** Depósitos de suministros y Balizas de reaparición
 - *Paso 8:** Puntos de control y Banderas azules (del suministro común, solo para el modo de juego Puntos de control)



- | | |
|---|------------------------|
|  | Edificios de nivel 1 |
|  | Edificios de nivel 2 |
|  | Paredes |
|  | Paredes infranqueables |
|  | Parapetos |
|  | Parapetos de tejado |

- Depósitos de suministros
 - Balizas de reaparición
 - Cajas
 - Rocas y Árboles

- Tirolinas
 - Puntos de control
 - Banderas azules

Ve al libro de Ajustes de Partida para elegir características especiales.
Para este tablero, recomendamos usar solo Eventos (página 42) y/o Carrera de armas (página 43).
Recuerda comprobar si son compatibles con el modo de juego seleccionado.

FRENTE DE GUERRA [TABLERO GRANDE]

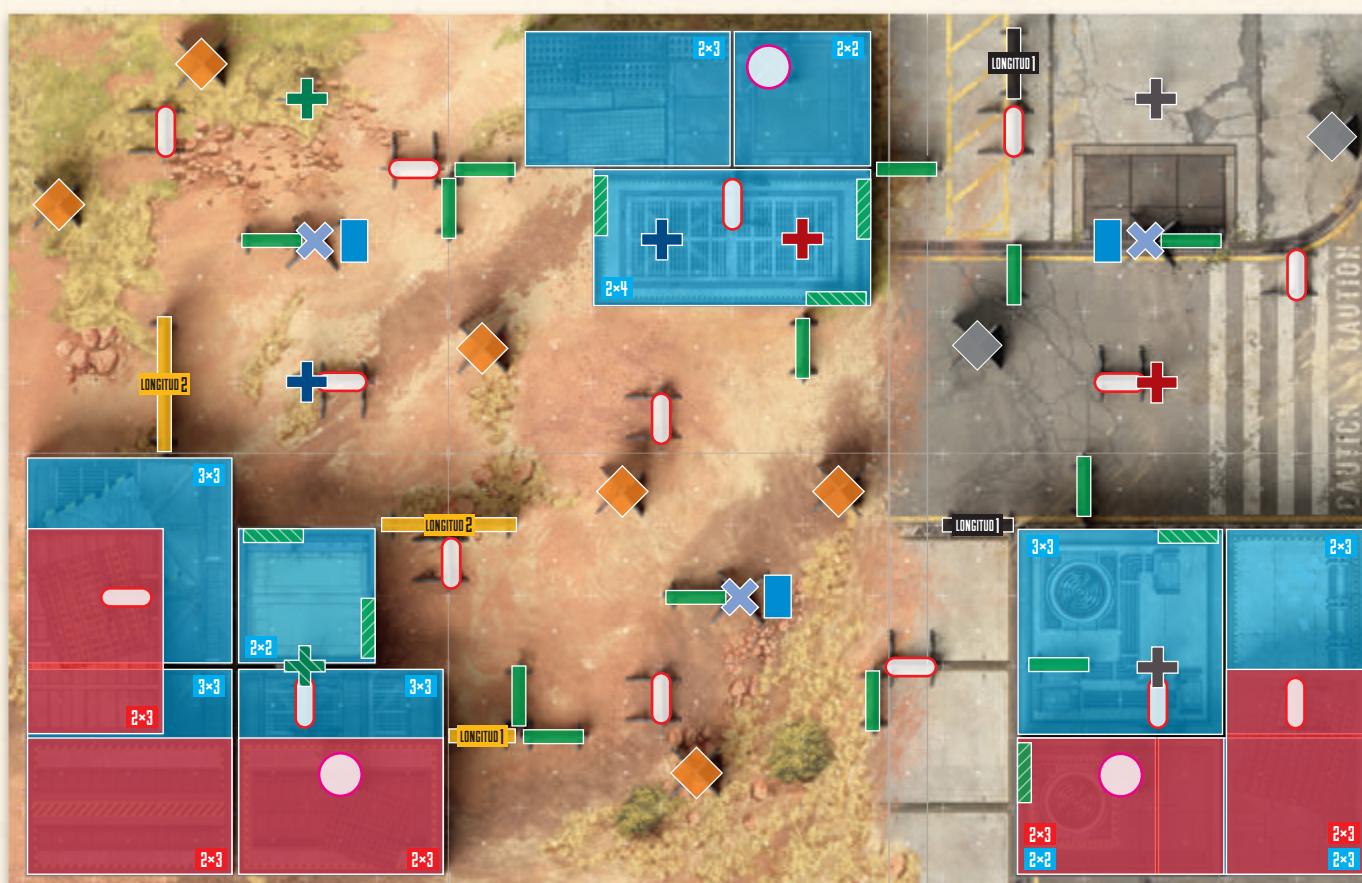
Componentes:

- ✖ 2 módulos de tablero adicionales
- ✖ 2 conectores de módulo de tablero
- ✖ 3 Edificios de 2x2
- ✖ 8 Edificios de 2x3
- ✖ 1 Edificio de 2x4
- ✖ 4 Edificios de 3x3
- ✖ 1 Pared de longitud 1
- ✖ 2 Paredes de longitud 2
- ✖ 2 Paredes infranqueables de longitud 1
- ✖ 13 Parapetos
- ✖ 7 Parapetos de tejado
- ✖ 6 Rocas y Árboles
- ✖ 2 Cajas
- ✖ 7 Tirolinas (++, ++, ++, +)
- ✖ 1 Tirolina de tejado (+)
- ✖ 15 Depósitos de suministros
- ✖ 3 Balizas de reaparición

Preparación de la partida

Coloca primero los conectores de módulos y los 2 módulos de tablero adicionales, y después sitúa los componentes sobre el tablero, tal y como se muestra en la imagen.

- Paso 1:** Edificios de nivel 1 (directamente sobre el tablero)
- Paso 2:** Edificios de nivel 2 (encima de los Edificios de nivel 1)
- Paso 3:** Paredes normales y Paredes infranqueables
- Paso 4:** Parapetos y Parapetos de tejado
- Paso 5:** Rocas, Árboles y Cajas
- Paso 6:** Tirolinas y Tirolina de tejado
- Paso 7:** Depósitos de suministros y Balizas de reaparición
- *Paso 8:** Puntos de control y Banderas azules (del suministro común, solo para el modo de juego Puntos de control)



- Edificios de nivel 1
- Edificios de nivel 2
- Paredes
- Paredes infranqueables
- Parapetos
- Parapetos de tejado

- Depósitos de suministros
- Balizas de reaparición
- Cajas
- Rocas y Árboles

- Tirolinas
- Tirolina de tejado
- Puntos de control
- Banderas azules

Ve al libro de Ajustes de Partida para elegir características especiales.
Para este tablero, recomendamos usar solo Eventos (página 42) y/o Carrera de armas (página 43).
Recuerda comprobar si son compatibles con el modo de juego seleccionado.

* PUNTOS DE CONTROL EN TABLEROS PERSONALIZADOS

Puedes jugar al modo de juego Puntos de control con los tableros del juego básico o con los que crees tú. Usa la siguiente guía para colocar los Puntos de control:

- ✖ Las distintas zonas definidas por Puntos de control no deben solaparse.
- ✖ Coloca al menos dos Puntos de control a la misma distancia (o similar) del borde del tablero (es decir, en una línea o una V).

- ✖ Los Puntos de control deben tener tantos espacios en las zonas que definen como sea posible. Colócalos apartados de Barrancos y bordes del tablero.
- ✖ Las zonas definidas por Puntos de control deben ser visibles desde otras zonas (al menos la mayoría de sus espacios).
- ✖ La mayoría de los espacios en las zonas definidas por Puntos de control deben estar en el mismo nivel que otros espacios en la zona.
- ✖ Las zonas definidas por Puntos de control deben estar balanceadas en cuanto a disponibilidad, número de Depósitos de suministro y fortaleza de su posición (por ejemplo, ventajas de terreno elevado).

* OBJETOS DE LA EXPANSIÓN DE TABLERO 1



Parapeto (normal y de tejado)

- <OCUPA BORDE>
- <CONECTABLE>
- <OBSTÁCULO>
- <COBERTURA>



Pared infranqueable

- <OCUPA BORDE>
- <CONECTABLE>
- <OBSTRUCCIÓN>
- <NIVEL 1>
- <INFRANQUEABLE>



Pared de Edificio

- <OCUPA BORDE>
- <CONECTABLE>
- <OBSTRUCCIÓN>
- <NIVEL 1>



Tejado de Edificio

Las intersecciones del tejado de un Edificio son independientes de las que haya en otros niveles de elevación.

Si el tejado de un Edificio tiene **Paredes de tejado** en todos los bordes, también es <INFRANQUEABLE>.



Cajas

- <OCUPA ESPACIO>
- <OBSTRUCCIÓN>
- <NIVEL 1>
- <INFRANQUEABLE>

Abierto



Cerrado



Depósito de suministros

- <OCUPA BORDE>
- <CONECTABLE>
- <OBSTÁCULO>
- <COBERTURA>

Un Depósito de suministros cerrado también es:

<INTERACTIVO>

Ver «Interactuar con un Depósito de suministros» en la página 21 del Reglamento Básico

<SAQUEABLE>



Baliza de reaparición

- <OCUPA ESPACIO>
- <INFRANQUEABLE>
- <COBERTURA>



Punto de control

- <OCUPA INTERSECCIÓN>



