

PANZER GRENADIER. APRENDIENDO.

En esta página, enseñaremos al jugador cómo jugar a PANZER GRENADIER.

Los jugadores toman el papel de jefes de unidades que luchan durante la 2ª Guerra Mundial. El juego fue diseñado por el mismo equipo que realizó el juego de ordenador "Panzer General II".

Cada ficha de infantería y tanques representa una patrulla (30-50 soldados o 5 tanques) o batería (de 2 a 4 cañones).

Por tanto, vayamos a qué significan los números:



Abajo a la izquierda de la ficha, se ven dos números. El número a la izquierda es el valor de Fuego Directo de la unidad. Esto determina el nivel de potencia de fuego que la unidad puede dirigir contra el enemigo. El número a la derecha es el alcance máximo en hexes al que esta unidad puede disparar.

En la esquina superior derecha, se encuentra el valor de movimiento de la unidad. Este es el número máximo de hexes que la unidad puede mover cuando es activada (iremos a eso más tarde).

En algunas unidades, el jugador notará otro grupo de número en la esquina inferior derecha. Éstos son la potencia de fuego antitanque y el alcance.

La clave de Panzer Grenadier es el concepto de activar un líder y las unidades que él manda. En el centro de la ficha de líder se verá un número dentro de un círculo. Éste es el Valor de Moral personal del líder. En cuanto se pide un chequeo de moral, se tirarán dos dados de seis caras. Si sale menos o igual que ese número, el líder ha pasado su Chequeo de Moral; si la tirada es mayor que este valor, falla (inada bueno!).

En la parte inferior de la ficha se ven dos números, cada uno en su propio triángulo. El número a la derecha es el modificador de moral. Representa lo bien que un líder dirige sus tropas. El número a la izquierda es el modificador de combate del líder. Representa lo bien que él ayuda a sus tropas a luchar.



Cojamos ahora un par de dados de seis caras, y vayamos a través de un ejemplo de secuencia de turno.

Iniciativa

Un turno comienza tirando cada jugador un dado de seis caras, y sumando su modificador de iniciativa al resultado. El jugador con el mayor resultado va primero. El modificador de iniciativa viene determinado por el escenario que se haya elegido. Para este ejemplo, digamos que ambos bandos tienen una iniciativa de 0, y supongamos que el jugador que lleva a los alemanes va primero.

Activación

Una vez que se determina quién va primero, el jugador que comienza el turno activa un líder y las unidades asignadas a él (aquellas en el mismo hex o en un hex adyacente). En este caso, el jugador alemán activa al "Major" y la patrulla de Ingenieros de Combate apilados con él (véase Figura 3).



Ahora, el "Major" y su patrulla pueden mover o disparar.

Si mueven, pueden mover 3 hexes hacia el enemigo o alejándose de él. Sin embargo, en este caso, puesto que ya hay paracaidistas americanos delante del "Major" y su patrulla, eligen dispararles.

En las tablas incluidas en el juego (véase Figura 4), se determinará la efectividad que ha tenido el "Major" y el fuego granizado de su patrulla.

Combate

Usando la Tabla de Disparo de ejemplo (Figura 4), tomaremos el valor de Fuego Directo de los Ingenieros de Combate (en este caso, 6) y sumamos el Modificador de Combate del "Major" (en este caso, 1) dándonos un valor de Disparo total de 7.

Direct Fire Table							
Fire Value	1	2	4	7	11	22	30
Die Roll							
2	M	M1	M1	X	X	2X	
3	M	M	M	M2	M2	X	
4	-	M	M				
5	-	-					
6	-	-					

Ahora, se busca la columna "7" en la Tabla de Disparo de ejemplo y nos movemos dos columnas a la derecha, a la columna "16" (debido a que el objetivo está adyacente, un modificador mostrado en la tabla completa). Se tiran dos dados de seis caras, se suman los resultados y se cruza ese resultado con la columna "16" de la Tabla de Disparo.

Si el resultado es "-" no hay efecto.

Si el resultado es una "M" la unidad objetivo debe hacer un Chequeo de Moral (iremos a eso en un minuto).

Si el resultado es "M1" o "M2" la unidad objetivo debe hacer un Chequeo de Moral con una penalización de 1 o 2 sumada, respectivamente, a la tirada de chequeo de moral.

Si el resultado es una "X" la unidad objetivo debe volverse por su cara reducida (no importante para la finalidad de este ejemplo). Sin embargo, si la ficha ya está por su cara reducida (de nuevo, no importante para este ejemplo), la unidad es retirada del juego.

Moral

Usando el ejemplo de arriba, si la unidad objetivo fuera forzada a hacer un Chequeo de Moral, el jugador que controla la unidad debe tirar dos dados de seis caras contra el Valor de Moral de la unidad objetivo. El Valor de Moral de todas las fuerzas en un escenario viene dado por las reglas del escenario.

Para este ejemplo, supondremos que el Valor de Moral de los paracaidistas americanos es 8. Puesto que la unidad no está apilada con su propio líder la unidad no consigue el bono a su moral.

El jugador americano tira ahora dos dados de seis caras. Si el resultado total de ambos dados es igual o menor que 8, el Chequeo de Moral tuvo éxito. Si el resultado fue 9 o más, la unidad falla, y ahora es señalada con un marcador "Disrupted". Esta penalización conlleva sus propias limitaciones sobre la unidad, pero nada de eso importa para este ejemplo.

Victoria

Con la finalización de la activación del jugador alemán, es ahora el momento para que el jugador americano active un líder y su mando, y ejecute la misma serie de acciones que arriba.

El juego continúa de este modo hasta que ambos jugadores han hecho tantas activaciones como puedan o elijan.

Cada escenario tiene un grupo específico de condiciones de victoria para ambos bandos y una duración máxima de turnos.

¡Aquí está! Oficialmente ahora el jugador ya conoce cómo jugar a todos los juegos de la serie Panzer Grenadier.