

# RIVET WARS

EL FRENTE DEL ESTE



LIBRO DE REGLAS

# ÍNDICE

- Contenido ..... 2
- Introducción ..... 4
- Descripción del juego ..... 6
- Cartas de Unidad ..... 7
- Cartas de Misión ..... 8
- Cartas de Acción ..... 8
- Piezas de mapa de juego ..... 9
- Tarjeta de Control ..... 10
- Elementos del terreno ..... 11
- Dados ..... 11
- Reglas de juego ..... 12
- Fase de Cartas ..... 14
- Fase de Despliegue ..... 15
- Fase de Combate ..... 16
- Fase de Movimiento ..... 18
- Fase de Conclusión ..... 19
- Escenarios ..... 20
- Capacidades Especiales ..... 32
- Resumen de la ronda ..... 33

# CONTENIDO

*Rivet Wars: El Frente del Este* es un juego de tablero completo con todo lo necesario para jugar.

La caja contiene:

ESTE LIBRO DE REGLAS



16x CARTAS DE UNIDAD



2x TARJETAS DE UNIDADES



24x CARTAS DE ¡ACCIÓN!



10x CARTAS DE MISIÓN SECRETA



1x TARJETA DE CONTROL



9x PIEZAS DE MAPA DE DOBLE CARA



5x MARCADORES DE GAS



4x MARCADORES DE VICTORIA



24x MARCADORES DE DAÑO



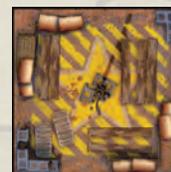
6x INSIGNIAS DE LA PLAGA



6x INSIGNIAS ALIADAS



6x MARCADORES DE BÚNKER



6x MARCADORES DE OBJETIVO ESTRATÉGICO



6x DADOS DE SEIS CARAS



6x MARCADORES DE CAMPO DE MINAS



6x MARCADORES DE ALAMBRADA



6x MARCADORES DE TRAMPA ANTITANQUE



## LAS FUERZAS DE LOS ALIADOS



9x FUSILERO



1x M2 CARGAYÚ



1x GENERAL G. PATSTON  
(AUXILIAR)



1x TORRETA SIERRA  
(AUXILIAR)



2x MARTILLO DE 65 LIBRAS



3x MOTO LANZACOHETES



1x CAPITÁN W. PARMAN



1x MT-1 AVESTRUZ

## LAS FUERZAS DE LA PLAGA



9x PANZERFAUST



1x JAGER ERWIN KONIG



1x GENERAL E. ROMLER  
(AUXILIAR)



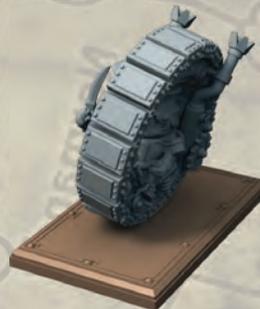
1x DER CYCLOPS  
(AUXILIAR)



1x BARÓN  
GASTON TANKKEN



2x MG08 SCHLITTEN



3x DRAGÓN EN MONORRUEDA



1x STURMPANZER



## SOBRE EL JUEGO

*Rivet Wars: El Frente del Este* es un juego de miniaturas táctico para 2 o más jugadores. Cada jugador asume el papel de un comandante de un ejército, representando a una de las facciones enfrentadas. Como comandante te enfrentarás en batalla a tus rivales y estarás al mando de tus tropas en el frente. Estudiando los puntos fuertes y debilidades de tus unidades y las de tus rivales, contrarrestarás los avances de tus enemigos y capturarás objetivos fundamentales para asegurar la victoria. Pero elegir las tropas equivocadas puede llevarte al desastre, la derrota, ¡e incluso a tu cese como comandante!

## ÚNETE A LOS DRAGONES

¡Carga en la batalla y obtén la gloria como los caballeros de las leyendas!



¡El Cuerpo de Caballería está buscando hombres valientes y sanos para el servicio!  
Se valorará el equilibrio y la experiencia mecánica.



## LA GRAN GUERRA

El antaño hermoso mundo de Rivet ha sido arrasado por décadas de guerra. Años de bombardeos, gaseos y expolio de los recursos naturales han pasado factura, convirtiendo los pastos en una tierra de nadie llena de cráteres de barro, y ennegreciendo el cielo con el hollín y el hedor del humo de las fábricas.

Pero la guerra continúa. Con los recursos destinados a alimentar la maquinaria de guerra de cada nación, la tecnología se ha estancado en un nivel postindustrial. Ametralladoras y primitivos vehículos blindados han hecho aparición sin reemplazar a la vieja guardia y no es raro ver cargas de caballería de pesados caballos dirigidos por un mastodonte de 6 patas y 80 toneladas. La energía del vapor aún se usa en gran medida aunque otras fuerzas emplean electricidad, diésel o caballos.

Las naciones enemistadas de Rivet han tejido y roto en pedazos sus alianzas.

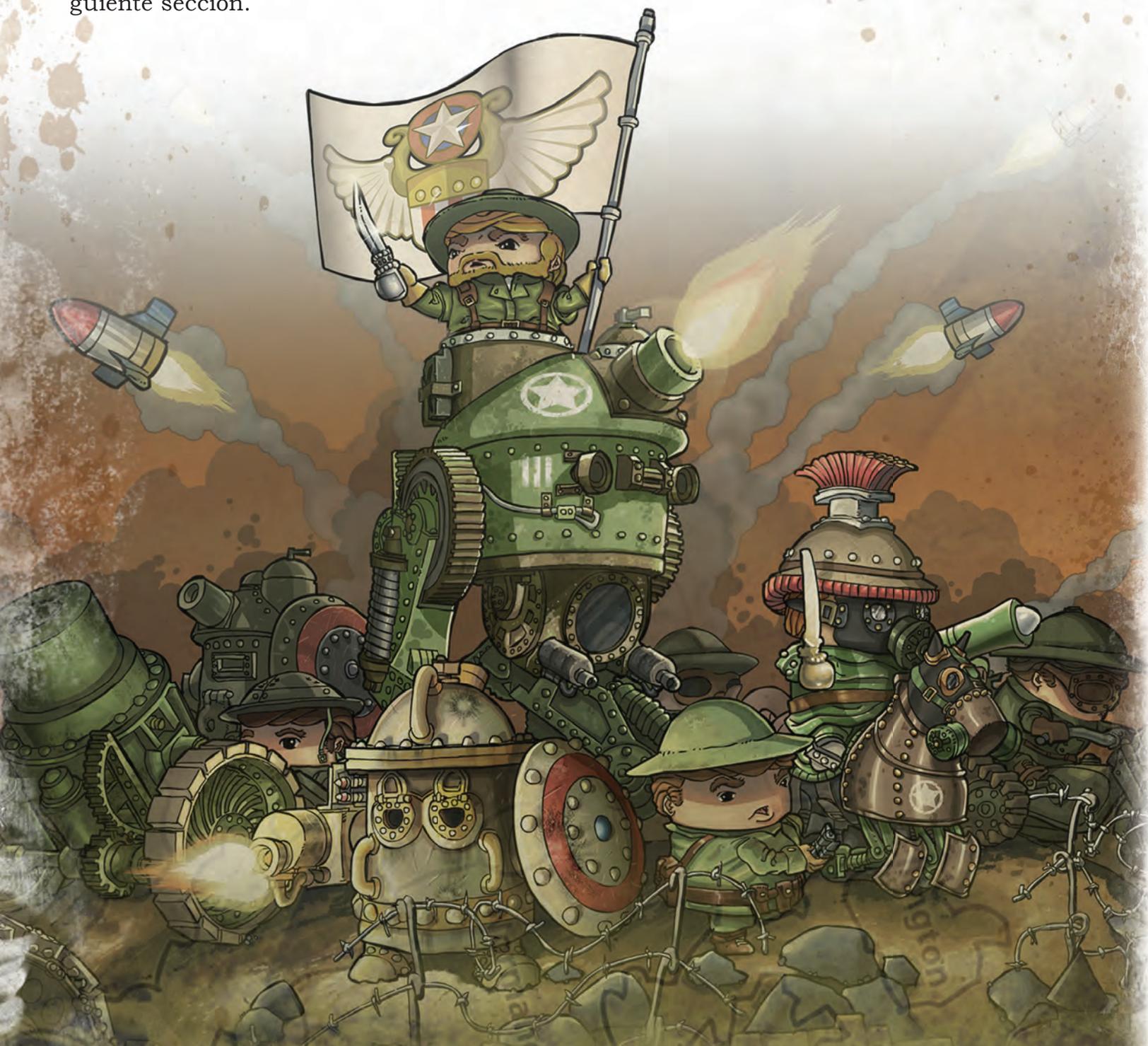
En el centro de este conflicto destacan dos naciones dominantes y enfrentadas: el Imperio de la Plaga Imperial, una monarquía regida por el Archiduque Loco y su tío, el Káiser; y los Estados Aliados Independientes, un grupo de naciones que luchan por su libertad.

Gobernando mediante el miedo y la brutalidad, el Imperio de la Plaga ve este conflicto como una posibilidad de obtener más recursos y tierras, y empleará cualquier medio, incluso ataques con gases venenosos, para obtener la victoria. Los Aliados, por su parte, ven al Imperio de la Plaga como una amenaza directa a su soberanía y luchan por mantener su independencia. Mientras tanto, aún hay otras facciones que combaten por los restos que encuentran. Las fronteras nacionales cambian continuamente y los tratados, y las fortunas, surgen y desaparecen a diario. ¡Ahora es el momento para que los soldados valientes se **LANCEN A LA LUCHA!**



## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

En esta sección explicaremos los diferentes componentes que forman *Rivet Wars*. Encontrarás las reglas para jugar en la siguiente sección.



# DESCRIPCIÓN DEL JUEGO



## CARTAS

En una partida de *Rivet Wars* se usan 3 tipos de carta: las cartas de Unidad, las cartas de Misión Secreta y las cartas de ¡Acción!.

### LAS CARTAS DE UNIDAD

Puedes utilizar las cartas de Unidad individualmente o la correspondiente tarjeta de Unidades. Cada lado de la tarjeta representa un ejército diferente y todas las unidades que forman ese ejército. Puedes encontrar los valores de cada unidad en su carta.

**1** CAPITÁN W. PARMAN

**2** **3** **4** **5** **6** **7** **8** **9** **10** **11** **12** **13**

**10** ALCANCE

**a** **1** **b** **0**

**12** ESPECIAL: Mejora: Asalto Rápido (3)

**13** ATAQUE

**a** **1** **b** **3** **2** **1** **0** **0**

**c**

Mamá, yo he visto cosas que vosotros no creeríais. Sturmpanzer en llamas más allá de los acantilados de Brighton. He visto monorruedas brillar en la oscuridad cerca de la Puerta de O'Ryan. Todos esos momentos se perderán en el tiempo, como remaches en una forja caliente. Es hora de salir de la trinchera.

- Extracto de la carta encontrada en el cuerpo del soldado Ray Bunty, 2º Regimiento de Infantería.

- Nombre:** el nombre de la unidad.
- Coste:** el número de puntos de Despliegue necesarios para poner la unidad en juego.
- Remaches:** el número de Remaches que algunas unidades necesitan para desplegarse, además de los puntos de Despliegue.
- Movimiento:** el número de secciones que puede mover la unidad cada turno.
- Blindaje:** la clasificación de la protección de la unidad.
- Salud:** la cantidad de daño que puede recibir la unidad antes de ser destruida.
- Retrato:** una ilustración de la unidad.
- Divisa de tipo:** el tipo de la unidad. Las unidades se dividen en diferentes tipos para ayudar a diferenciar sus capacidades y la forma en que funcionan. Todos estos tipos corresponden a unidades de tierra. Los diferentes tipos son:



También hay versiones de Héroe de cada uno de estos iconos, que incluyen una banda de color (como se muestra en la unidad de ejemplo de la izquierda).

**9. Facción:** la nación por la que combate esta unidad.

**10. Alcance:**

**10a.** El Alcance Terrestre se utiliza contra unidades sobre el terreno.

**10b.** El Alcance Aéreo se utiliza contra unidades en el aire (incluidas en futuras expansiones).

**11. Recompensas:** el número de puntos de Victoria que recibe el jugador que elimine la unidad (en el caso de las unidades que proporcionan recompensas).

**12. Capacidades Especiales:** las reglas particulares relacionadas con la unidad. Consulta la lista de Capacidades Especiales para conocer el funcionamiento y restricciones de cada una.

**13. Bloque de ataque:** los ataques que la unidad puede realizar. Se divide en tres apartados:

**13a.** El número de intentos permitidos para el ataque.

**13b.** Cualquier regla especial para el ataque.

**13c.** El número de dados que se tiran en función del tipo de Blindaje. Las unidades que tengan más de un arma pueden usar cada arma cada turno y pueden disparar a diferentes secciones con cada una.

**Conexiones:** el número de Auxiliares que la unidad puede aceptar.



## CARTAS DE MISIONES SECRETAS

Aprovechar cualquier oportunidad que se presente en el campo de batalla es la marca distintiva de un comandante veterano y las cartas de Misión Secreta representan esta capacidad. Estas cartas ofrecen diferentes formas de obtener puntos de Victoria adicionales cumpliendo condiciones específicas.

Las cartas de misión tienen 4 elementos en común:

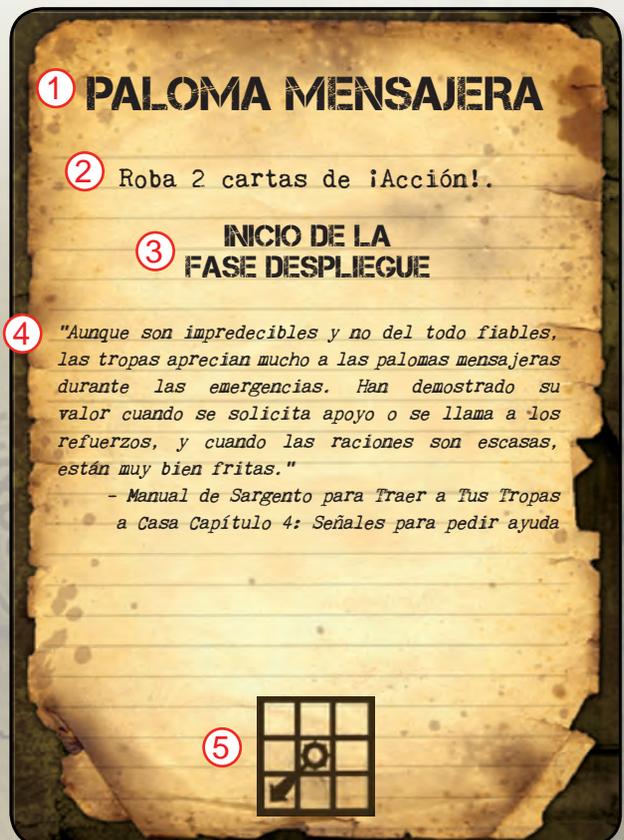
- 1. Nombre:** el nombre de esa misión.
- 2. Imagen:** una ilustración para hacer la carta más interesante.
- 3. Objetivo:** el objetivo que se debe cumplir para completar la misión.
- 4. Puntos de Victoria:** el número de Puntos de Victoria que se consiguen al completar la misión.

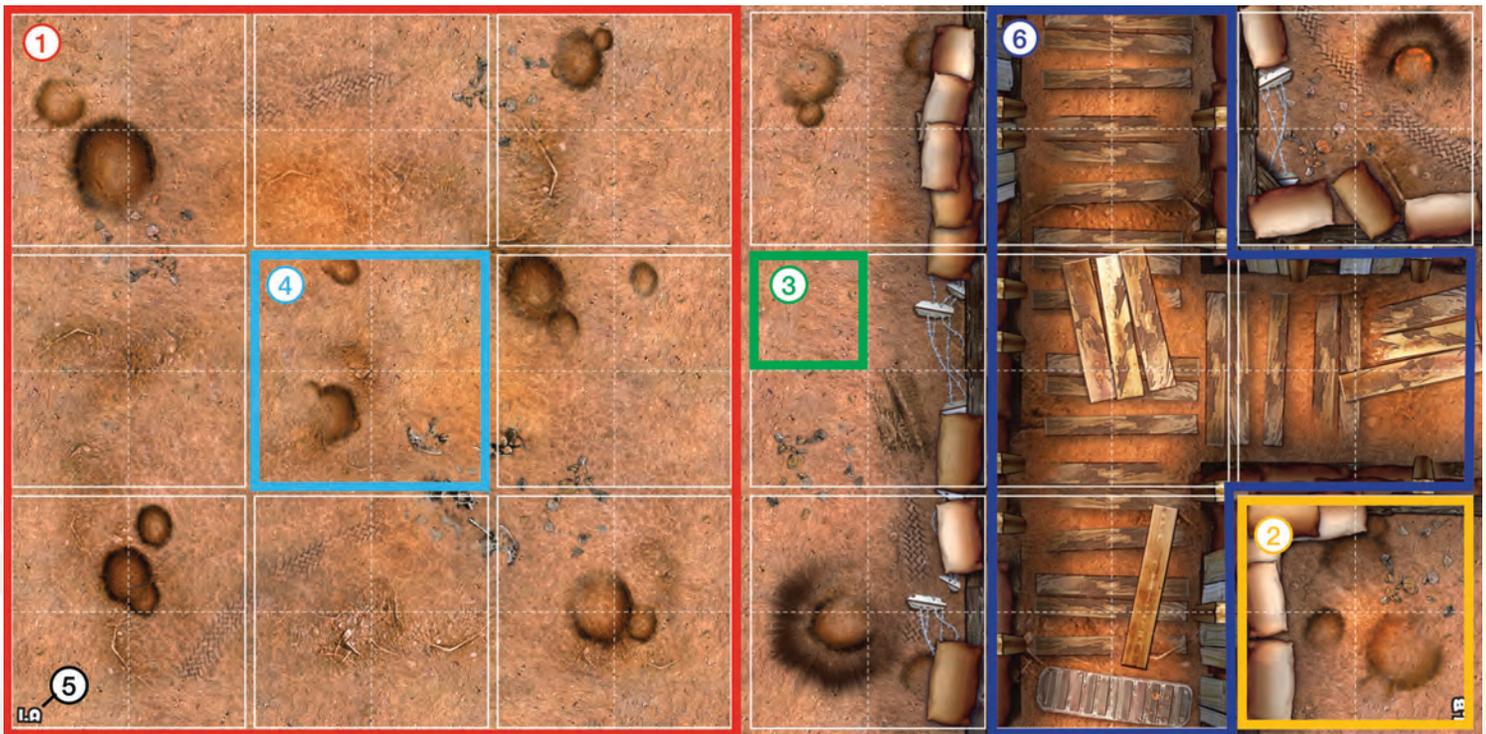
## CARTAS DE ¡ACCIÓN!

Un general astuto se verá liberado de las reglas de la guerra si puede utilizar estas cartas con efectividad. Ataques sorpresa y refuerzos inesperados son algunas de las ventajas proporcionadas por las cartas de ¡Acción! Cada carta indica sus efectos particulares y cuándo se pueden jugar.

Las cartas de ¡Acción! Tienen 5 elementos en común:

- 1. Nombre:** el nombre de la acción.
- 2. Reglas:** lo que hace la carta.
- 3. Momento:** cuándo puedes usar la carta.
- 4. Cita:** un breve texto de ambientación.
- 5. Diagrama de desviación:** esta imagen se utiliza para determinar la desviación.





## PIEZAS DE MAPA DE JUEGO

Cada pieza de mapa tiene dos caras y está identificada para que sea más fácil configurar el tablero de juego para los diversos escenarios. Cada pieza está dividida en nueve secciones, que están divididas a su vez en cuatro casillas. Las secciones que están junto a otra, ya sea lateral o diagonalmente, se consideran adyacentes entre sí. También hay una tarjeta de Control, que se utiliza para llevar la cuenta de los puntos de Victoria, los Remaches y otros elementos diversos.

Para cuando llegó el segundo verano, el campo de batalla se había convertido en un terreno lleno de barro y cráteres, carente de vida. La única manera en la que los hombres podían moverse con efectividad sobre él era usando senderos trazados con planchas de madera. Estos caminos improvisados serpenteaban por el campo de batalla sin ninguna planificación, tras haber sido colocados por ambos ejércitos según la línea del frente iba y venía de una ofensiva a la siguiente:

- Una breve historia de la Primera Guerra de la Plaga

**1. Piezas de mapa:** una parte del campo de batalla formada por nueve secciones. Los escenarios también definirán las zonas del mapa que son territorio de los Aliados y de la Plaga; las zonas no definidas se consideran "tierra de nadie".

**2. Sección:** una cuadrícula de 2x2 casillas de una pieza de mapa.

**3. Casilla:** cada una de las partes de una sección. Hay cuatro casillas en cada sección.

**4. Terreno abierto:** cualquier sección del mapa que no incluya entablados.

**5. Identificación de la pieza:** el número y letra que identifica a la pieza para construir el campo de batalla. Los escenarios usan esta identificación para indicar qué piezas debes utilizar y como debes colocarlas cuando preparas el tablero de juego.

**6. Entablados:** estas zonas afectan a algunas reglas, en particular a las unidades con la capacidad de Corredor.



## TARJETA DE CONTROL

**1. Registro de puntuaciones:** junto con los marcadores de Victoria, este registro sirve como referencia rápida de los puntos de Victoria que han acumulado ambos jugadores.

**2. Registro de Remaches:** junto con los marcadores de Victoria, estos registros sirven para controlar el número de Remaches que tiene disponible cada jugador.

**3. Mazo de cartas de Misión Secreta:** aquí es dónde se coloca el mazo de cartas de Misión Secreta disponibles durante la partida. Cuando el mazo se acaba, baraja la pila de descartes de Misión Secreta y coloca las cartas aquí de nuevo.

**4. Pila de descartes de Misión Secreta:** cualquier carta de Misión Secreta que se haya completado se coloca aquí.

**5. Mazo de cartas de ¡Acción!:** éste es el mazo de cartas de ¡Acción! disponibles durante la partida. Cuando el mazo se acaba, baraja la pila de descartes de ¡Acción! y coloca las cartas aquí de nuevo.

**6. Pila de descartes de ¡Acción!:** una vez que se utilizan, las cartas de ¡Acción! se descartan y se colocan aquí.

**7. Orden de objetivos de la sección:** tanto las fuerzas Aliadas como las de la Plaga tienen su propio orden de objetivos. Se utiliza para establecer cuál será el orden en el que se atacará a las unidades cuando se ataca a una sección.



## ELEMENTOS DEL TERRENO

**1. Búnkeres:** sólo la Infantería puede entrar en un búnker. Los búnkeres cuentan como entablados y otorgan Defensa Reforzada (-1) a la Infantería en su interior.

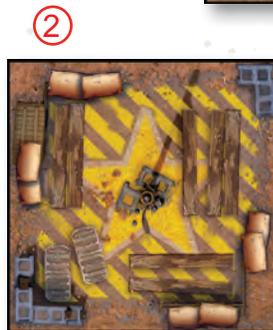
**2. Objetivos estratégicos:** áreas de gran importancia en el campo de batalla. Estas secciones cuentan como entablados y sólo la Infantería puede entrar en ellas. Los objetivos estratégicos son una fuente de puntos de Victoria (PV) en muchos escenarios. Controlarlos puede proporcionar también beneficios adicionales.

**3. Alambradas:** la Infantería no puede entrar en secciones que contengan una alambrada. Si cualquier otro tipo de unidad entra en la sección, la alambrada quedará destruida.

**4. Trampas antitanque:** sólo las unidades de Infantería pueden entrar en secciones que contengan trampas antitanque.

**5. Campos de minas:** áreas peligrosas que pueden dañar a las unidades que no sean de Infantería al entrar en las secciones que los contienen.

Cualquier unidad que no sea de Infantería que se mueva a una sección que contenga un campo de minas sufrirá 2 dados de ataque.



## DADOS

*Rivet Wars* utiliza dados de seis caras normales, abreviados como D6, para determinar el éxito de algunas acciones.

## ESCENARIOS

Los escenarios muestran las diferentes batallas y conflictos de *Rivet Wars*. Antes de cada partida, los jugadores tendrán que decidir qué escenario jugarán. Éste indicará cómo preparar el campo de batalla y los objetivos específicos que deberán intentar conseguir durante la partida.





# REGLAS DE JUEGO



## REGLAS GENERALES

- **La Primera Regla**

¡Muchas capacidades alteran cómo se mueven, atacan o incluso despliegan las unidades! Cuando una capacidad entra en conflicto con una regla básica, ¡siempre se hace lo que la capacidad dice!

- **Mejoras**

Son bonificaciones que algunas unidades poseen y que pueden conferir a otras unidades en su sección. Una unidad con una Mejora, y cualesquiera unidades presentes en la misma sección de esa unidad, siempre tienen esa Mejora. Una unidad activada con una Mejora que se mueva fuera de esa sección conservará la Mejora hasta el final de su activación.

- **Iniciativa**

Al comienzo de la partida, se realizan las tiradas de iniciativa. Cada jugador lanza un dado. El jugador que obtenga el resultado más alto jugará en primer lugar. En caso de empate se vuelven a lanzar los dados. Después del jugador que haya ganado la iniciativa, el orden del turno continuará en el sentido de las agujas del reloj.

- **Capturar objetivos estratégicos**

Capturas un objetivo estratégico teniendo figuras en ellos al final de tu turno. En muchos escenarios, cada objetivo estratégico capturado te proporciona 1 punto de Victoria al final del turno. En función del escenario, capturar un objetivo estratégico puede tener efectos adicionales.

Capturar los puntos estratégicos y matar al enemigo son, de hecho, los objetivos principales de cualquier comandante en el campo de batalla, pero los más astutos aprovecharán cualquier oportunidad que se les presente. En concreto, no olvidarán buscar en sus informes cualquier MISIÓN SECRETA que sean capaces de usar en su propio beneficio.

- Sobre las Misiones Secretas, Capítulo 1

- **Controlar objetivos estratégicos**

Controlas un objetivo estratégico si tienes una unidad sobre el objetivo al comienzo de tu turno. Señala que controlas el objetivo colocando una de tus insignias en la sección. Mientras lo controles, se considera que has capturado el objetivo estratégico al final de tu turno, aunque ya no tengas ninguna unidad sobre el objetivo. Para tomar un objetivo estratégico controlado por el enemigo necesitarás tener una unidad sobre el objetivo al final de tu turno. Entonces podrás quitar su insignia y capturar el objetivo estratégico, consiguiendo 1 punto de Victoria. Controlar un objetivo estratégico puede tener también efectos adicionales, en función del escenario jugado.

- **Preparación del campo de batalla**

En primer lugar, ambos jugadores acordarán qué escenario que van a jugar. Cada escenario indica cómo colocar el campo de batalla, utilizando diversas piezas de mapa y elementos de terreno.



## RONDAS DE JUEGO

En cada ronda de juego cada jugador juega su turno. Los turnos se dividen en varias fases que se describen a continuación. Cuando un jugador ha realizado todas las fases, le toca su turno al siguiente jugador. Cuando todos los jugadores han realizado su turno, comienza una nueva ronda.

## FASE DE CARTAS

La primera fase del turno del jugador es la Fase de Cartas.

### Orden de la Fase de Cartas

1. Puedes descartarte de una carta de ¡Acción! para hacer hueco a una nueva carta.
2. Roba una carta de ¡Acción! (hasta un máximo de 3 en la mano).

NOTA: el jugador que realiza el primer turno de la partida no coge una carta de ¡Acción! durante este primer turno.

3. Roba hasta 2 cartas de Misión Secreta (hasta un máximo de 2 en la mano). Si ya tienes 2 cartas de Misión Secreta en la mano, no podrás robar más.

## Tamaño máximo de mano

Cuando se te pida coger más cartas de un tipo del que ya tienes el máximo permitido (3 cartas de ¡Acción! o 2 cartas de Misión Secreta), no cogerás ninguna.

La fortuna sonríe a los valientes o algo así le dirán, pero por nuestra experiencia, un gramo de prudencia es más valioso que un kilo de bravura.

- Manual del Sargento para Traer a Tus Tropas a Casa. Capítulo 1: Mantenerse Vivo



## FASE DE DESPLIEGUE

Al comienzo del turno del jugador, desplegará unidades utilizando puntos de Despliegue. Desplegar una unidad en el campo de batalla cuesta un número de puntos de Despliegue y algunas unidades también requieren el gasto de Remaches para desplegarse.

### Orden de la Fase de Despliegue

1. Observa el número de puntos de Despliegue y Remaches que se indican en el escenario.
2. Elige una unidad a desplegar y paga su Coste en puntos de Despliegue y Remaches.
3. Despliega esa unidad en el campo de batalla en cualquiera de tus secciones de despliegue. No puedes desplegar unidades en secciones a las que normalmente no podrías moverlas.
4. Repite los pasos 2 y 3 hasta haber usado todos los puntos de Despliegue o hasta que no desees desplegar más unidades. Cualquier punto de Despliegue no utilizado se perderá al final de la fase. Los Remaches no utilizados se guardarán hasta la *siguiente* ronda.

¡Felicidades! Como HÉROE recién condecorado, usted sabe que es DIFERENTE. Su sola presencia en el campo de batalla inspirará a los hombres a su alrededor; ¡y ATEMORIZARÁ a los enemigos! Tenga claro que ellos dispararán contra usted. Aunque sea inaceptable refugiarse detrás de las líneas, ¡debe saber que es usted un bien IRREEMPLAZABLE en esta guerra! Tenga cuidado, pero no tenga miedo.

- Extracto de la Carta de Elogio en el Campo de Batalla

**Auxiliares:** los Auxiliares son piezas que se añaden a otras unidades dotándolas de poderosas capacidades o armas. Cuando se despliega un Auxiliar, se coloca en cualquier Conexión disponible de una unidad en su territorio. La unidad a la que se une gana todas las capacidades y armas indicadas en el Auxiliar. El Auxiliar se considerará parte de la unidad a la que se ha unido, y se activará y destruirá junto a ésta.

**Héroes:** los héroes son individuos únicos en el campo de batalla. Cada héroe sólo se puede desplegar una vez por partida y si el héroe es eliminado, se irá para siempre, así que ¡protégelos bien!

Algunas veces un héroe estará disponible como Auxiliar y como un tipo de unidad diferente (como Infantería o Caballería). Puedes desplegar cada una de estas versiones una vez por partida, pero ambas no pueden estar a la vez en el campo de batalla; debes esperar a que una sea eliminada para poder desplegar la otra. ¡Es difícil derribar a un buen combatiente!



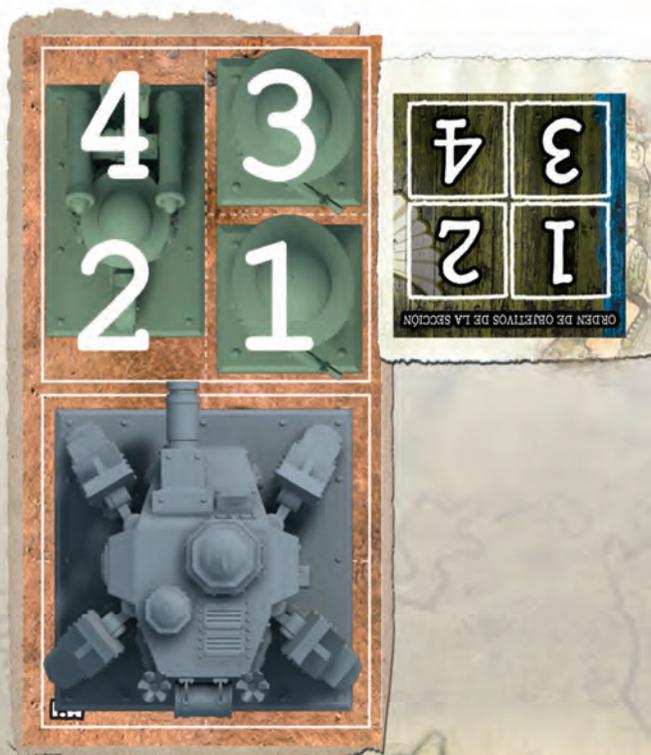
## FASE DE COMBATE

Durante la Fase de Combate, el jugador activará cada una de sus unidades, sección a sección. Cada unidad sólo se puede activar una vez por Fase de Combate. Las unidades activadas pueden realizar ataques o utilizar una Capacidad Especial de tipo Acción.

### Orden de la Fase de Combate

1. Elige una sección para activarla. Todas las unidades en esa sección se consideran ahora "activas".
2. Comprueba cualquier Mejora de las unidades en esa sección.
3. Elige una unidad en esa sección. Esa unidad puede o bien utilizar una Capacidad Especial indicada en su carta como **[Acción]**, o bien realizar cualquier número de ataques de los que disponga.
4. Si la unidad realiza un ataque, elige una sección objetivo dentro del Alcance de la unidad que no contenga unidades aliadas. Identifica la unidad objetivo enemiga correcta (según el orden de objetivos de la sección).
5. Comprueba cualquier Mejora de la unidad objetivo.
6. Compara el tipo de Blindaje del enemigo con el Bloque de Ataque del atacante para ver cuántos dados se utilizarán en ese ataque.
7. Tira los dados e inflige al enemigo 1 punto de Daño por cada resultado de 5 o más en el dado.
8. Si la unidad atacante activa tiene más de un ataque o si tiene varias líneas de ataque, repite los pasos 4-7 hasta realizar todos los ataques.
9. Elige otra unidad activa y realiza sus ataques o acciones.
10. Cuando todas las unidades activas de la sección han actuado, activa la siguiente sección. Continúa activando todas las secciones hasta que todas las unidades hayan sido activadas. No todas las unidades deben atacar.

**Orden de objetivos de la sección:** después de elegir una sección para atacarla, la unidad enemiga en la primera casilla ocupada, según la orientación de la tarjeta de Control, debe ser atacada primero. En el ejemplo bajo estas líneas el Sturmpanzer de la Plaga ataca una sección con unidades de los Aliados. Según el diagrama del orden de objetivos de la sección, se debe atacar primero al Fusilero. Cuando sea eliminado, se puede hacer objetivo del ataque a la Moto Lanzacohetes.



**Ataques y Blindaje:** cuando se ataca a una unidad, mira el Bloque de Ataque de la figura atacante. El primer número es el número de ataques que puede realizar esa unidad.

A continuación, compara el tipo de Blindaje del objetivo con el Bloque de Ataque de la figura atacante; esto te indicará cuántos dados se lanzan al atacar a esa unidad. ¡Observa que algunas unidades son mejores atacando Blindajes específicos que otras!

Un ataque impacta si el resultado de cualquiera de los dados es un 5 o un 6. Un impacto inflige 1 punto de Daño al objetivo. Independientemente del número de 5 ó 6 obtenidos, un ataque con éxito sólo inflige 1 punto de Daño al objetivo.

**Alcance:** una unidad sólo puede atacar a un enemigo que está en una sección dentro de su Alcance. Las unidades tienen diferentes Alcances para los objetivos que están en tierra o en el aire. Un Alcance de 0 indica que la unidad no puede alcanzar a esa clase de objetivos. Cuando se calcula el Alcance necesario para atacar a un objetivo, sólo se puede usar una diagonal. Las unidades en otras secciones no interfieren con los ataques de ninguna manera.

**Desviación:** cuando un ataque o acción indica que hay que desviar o calcular una desviación, coge la primera carta del mazo de cartas de ¡Acción!. En cada carta de ¡Acción! hay un diagrama de desviación; se usa para reflejar la naturaleza imprecisa de algunos ataques en el campo de batalla.



En estos diagramas, el centro de la cuadrícula representa la sección objetivo de la acción o el ataque, y la flecha indica qué sección adyacente será la alcanzada. La cuadrícula se coloca con la misma orientación que el jugador activo. Resuelve el ataque o la acción contra la nueva sección como si esta hubiera sido el objetivo. ¡Los ataques desviados pueden caer accidentalmente sobre unidades aliadas! ¡Ten cuidado!

Olvida todo lo que oíste en el campamento de entrenamiento, porque la artillería no es una ciencia exacta. Lo mejor que puedes hacer es apuntar a un grupo grande de la Plaga y confiar en tu suerte. Al menos todo ese ruido debería subir la moral de los hombres, incluso si no damos en el blanco.  
- Una Guía Práctica para la Artillería, panfleto



Objetivos dentro del Alcance de un Fusilero con Alcance Terrestre 2.



## FASE DE MOVIMIENTO

Durante la Fase de Movimiento, el jugador activará cada una de sus unidades, sección a sección.

### Orden de la Fase de Movimiento

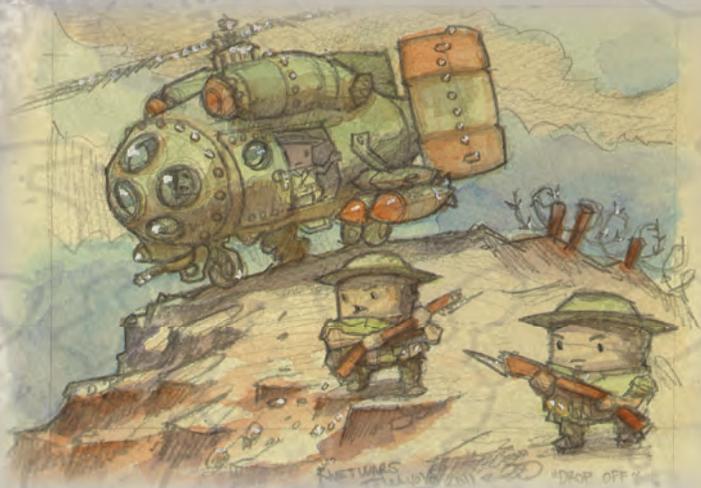
1. Elige una sección. Todas las unidades de esa sección están ahora activas.
2. Comprueba cualquier Mejora de las unidades en esa sección.
3. Elige una de las unidades activas para moverla en función de su valor de Movimiento.
4. Continúa moviendo las unidades activas hasta que todas hayan tenido oportunidad de mover. No es necesario que todas las unidades muevan.
5. Repite los pasos 1-4 hasta que todas tus unidades hayan sido activadas.
6. Sección a sección, reordena las unidades dentro de cada una de ellas, colocándolas en el orden que desees.

No se dejen engañar por la vistosidad del uniforme de la caballería o por la confianza de la tripulación de un tanque. Usted es el arma más importante de un general en el campo de batalla. Aunque otros pueden desencadenar el infierno y provocar un buen jaleo, sólo USTED, el humilde soldado de infantería, puede tomar y controlar los puntos estratégicos.

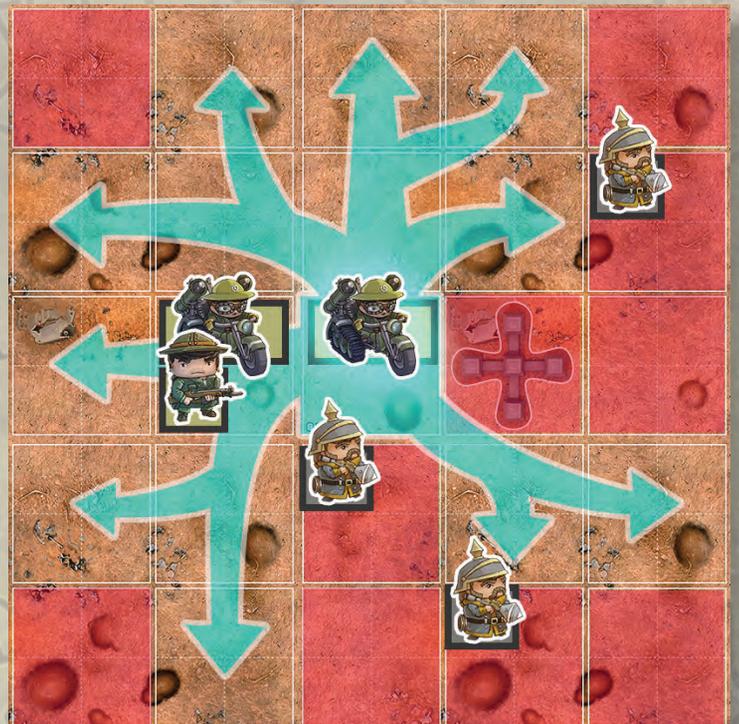
- Manual del Sargento para Traer a Tus Tropas a Casa. Capítulo 8: Ganando la Guerra

Cuando una unidad se mueve, aplica las siguientes reglas:

- Una unidad puede mover una sección por cada punto de Movimiento que gasta.
- Una unidad sólo puede mover en diagonal una vez por activación.
- Una unidad no puede entrar en una sección ocupada por unidades enemigas.
- Una unidad puede mover diagonalmente entre dos secciones ocupadas por unidades enemigas y/o terreno infranqueable.



Las opciones de desplazamiento de una Moto Lanzacohetes con 2 puntos de Movimiento.



## FASE DE CONCLUSIÓN

Comprueba si has obtenido algún punto de Victoria del escenario. Cada escenario indica las condiciones específicas que un jugador debe cumplir para ganar puntos de Victoria.

¡El primer jugador que cumpla las condiciones de victoria gana la partida! Sin embargo, si el primer jugador que cumple estas condiciones no es el último jugador en realizar su turno en la ronda, la partida continuará hasta que todos los jugadores tengan las mismas oportunidades para ganar. En caso de empate, se continuará jugando hasta que uno de los jugadores termine la ronda con más PV que los demás.



El libro más apreciado por los soldados que intentaban sobrevivir en el campo de batalla era, sin duda, el Manual del Sargento para Traer a Tus Tropas a Casa. Este tomo ofrecía advertencias prácticas en un lenguaje sencillo que cualquier soldado de infantería podía entender. Curiosamente, ambos bandos se adjudican el crédito de haber escrito el manual y lo cierto es que resulta imposible discernir su autoría, ya que ambos bandos distribuyeron libros prácticamente iguales con el mismo título. La teoría más popular sostiene que el libro fue intercambiado tantas veces en el frente de trincheras que las mejores partes fueron incorporadas en las siguientes ediciones.

- Una Breve Historia de la Primera Guerra de la Plaga





# ESCENARIOS



## ESCENARIOS

Los escenarios tienen 5 elementos comunes:

**Nombre de la misión:** el nombre del escenario, seguido de una pequeña descripción de él.

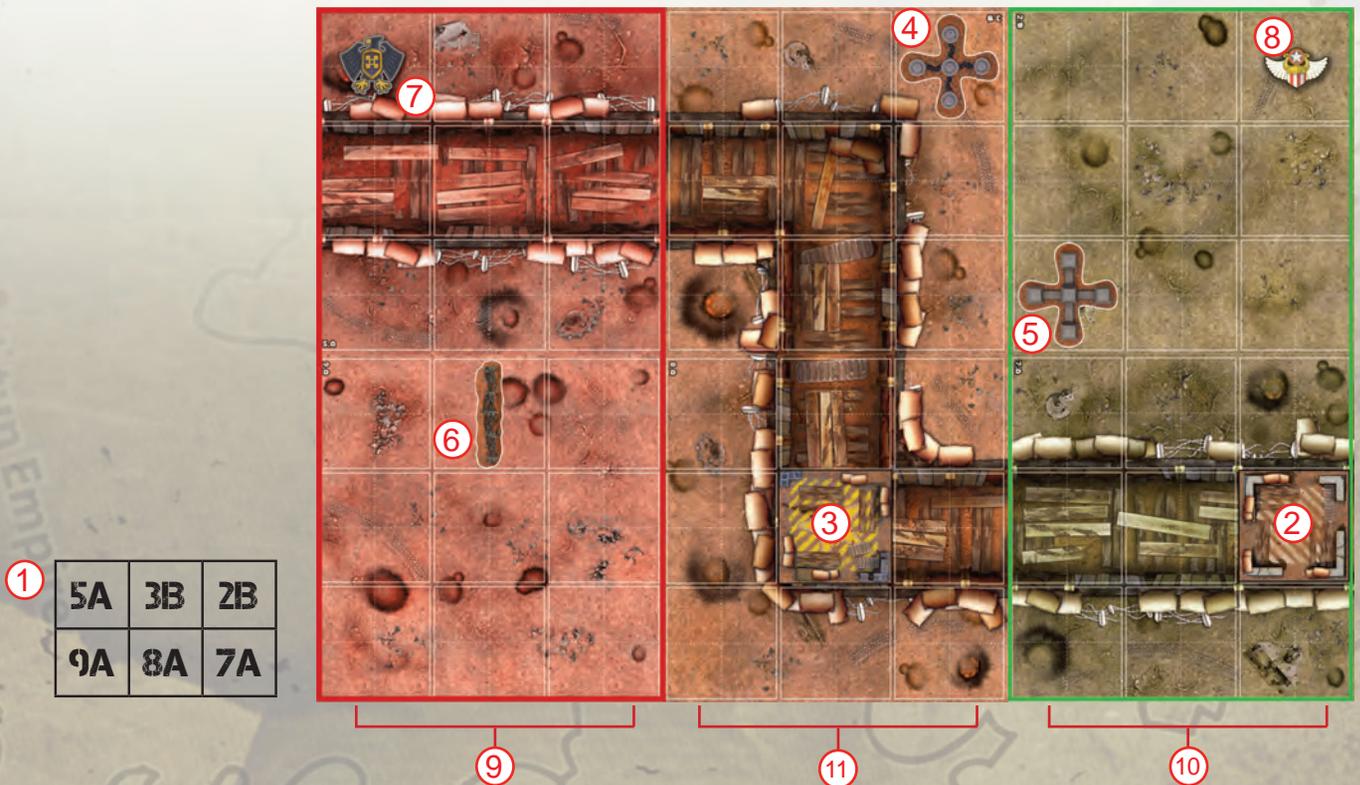
**Recursos:** el número de puntos de Despliegue y Remaches que genera cada jugador al inicio de su turno.

**Reglas especiales:** esta sección explica cualquier regla específica del escenario.

**Condiciones de victoria:** ¡completa las condiciones de victoria y ganarás el escenario!

### Iconos del mapa:

1. **Cuadrícula de piezas de mapa:** esta cuadrícula indica qué piezas de mapa se utilizan para montar el mapa. Para conocer la orientación correcta de cada pieza de mapa debes guiarte por las imágenes.
2. **Búnker.**
3. **Objetivo estratégico.**
4. **Campo de minas.**
5. **Trampa antitanque.**
6. **Alambrada.**
7. **Secciones de despliegue de la Plaga.**
8. **Secciones de despliegue de los Aliados.**
9. **Territorio de la Plaga.**
10. **Territorio de los Aliados.**
11. **Tierra de nadie.**



## ESCENARIOS

### MISIÓN 1: TOMAR LA BANDERA

El alto el fuego por las festividades se ha mantenido durante una semana, pero las tensiones entre los Aliados y la Plaga se encuentran en su punto más alto. Los políticos de ambos bandos discuten sobre las demarcaciones de los territorios en disputa, mientras que los generales estudian con atención sus mapas y observan detenidamente a través de los prismáticos buscando una oportunidad para aprovechar una debilidad del otro bando. Mientras los diplomáticos se gruñen en las mesas de negociaciones, reducidos destacamentos de cada bando han descubierto un pequeño sector estratégico en la línea del frente al que nadie ha dado importancia. Ambos grupos, confiando en la sorpresa, atacan simultáneamente, lanzando sus escasas fuerzas contra el enemigo.

#### Recursos:

Puntos de Despliegue: 4

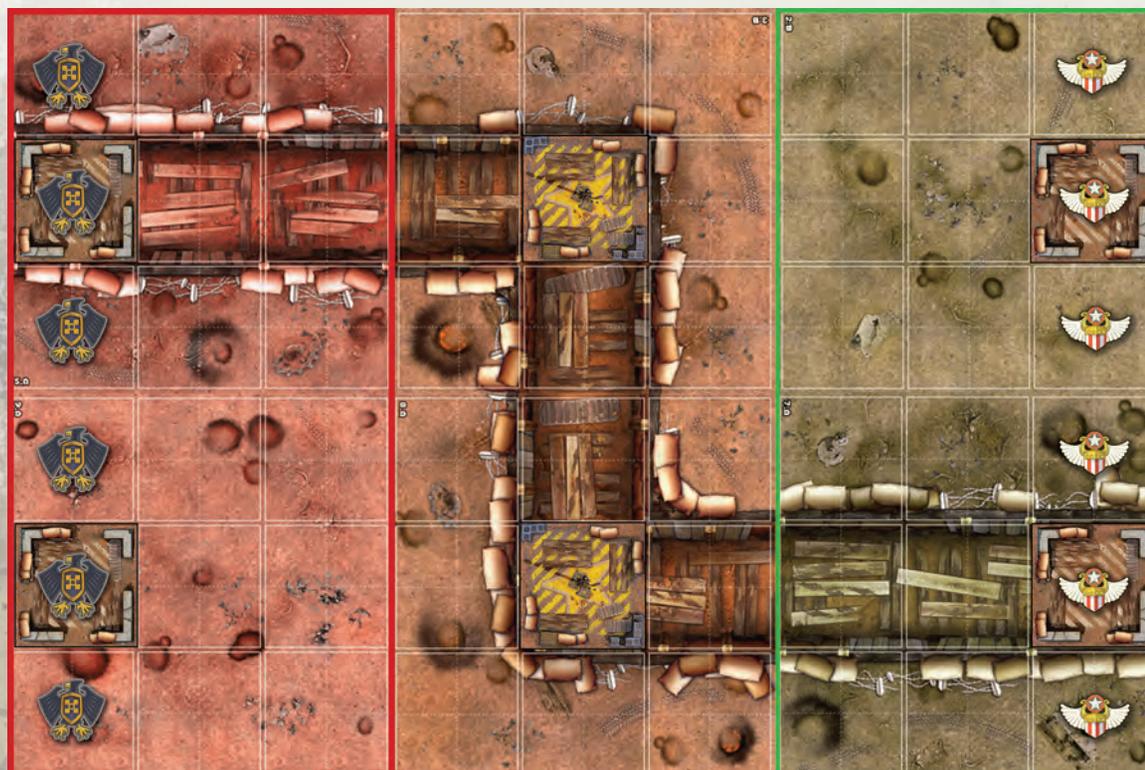
Remaches: 0

#### Reglas especiales:

Ningún jugador coge cartas de ¡Acción! ni cartas de Misión Secreta.

#### Condiciones de victoria:

Los objetivos estratégicos proporcionan 1 PV cuando se capturan. El primer jugador que alcance 6 PV gana.



5A	3B	2B
9A	8A	7A



## ESCENARIOS

### MISIÓN 2: DEFENSA DE LA COLINA 356

La disputa fronteriza de la semana pasada ha estallado por completo en una guerra abierta. A lo largo de la línea del frente, las artillerías de la Plaga y los Aliados intercambian salvas mientras los soldados cavan y acumulan munición para los ataques y contraataques. Después de días de escaramuzas, los generales de la Plaga creen que han acumulado suficientes fuerzas para tomar la colina 356. Esperan aplastar a la pequeña guarnición Aliada con sus cohetes y su firme determinación, lanzando un ataque sorpresa desde sus búnkeres.

#### Recursos:

Puntos de Despliegue: Aliados 4, Plaga 6

Remaches: 1

#### Reglas especiales:

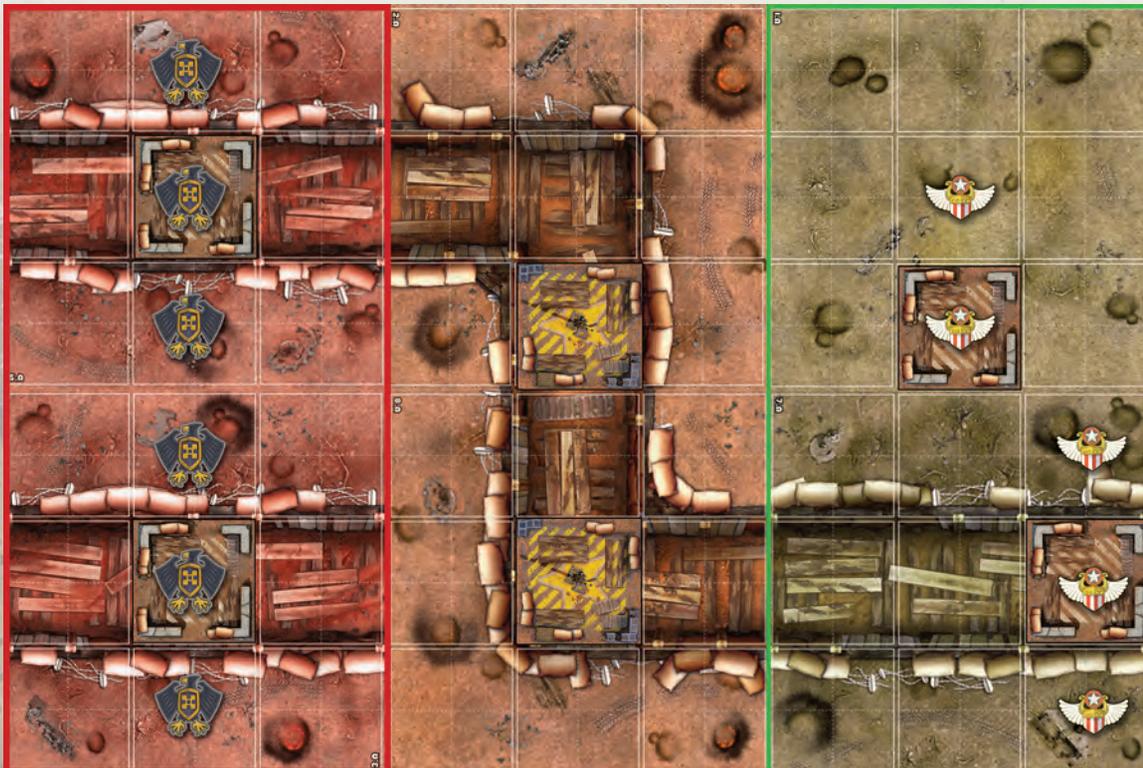
Ningún jugador coge cartas de Misión Secreta.

Los Aliados comienzan la partida con un Fusilero en cada objetivo estratégico.

El jugador Aliado juega su turno en primer lugar.

#### Condiciones de victoria:

Los objetivos estratégicos proporcionan 1 PV cuando se capturan. El primer jugador que alcance 8 PV gana.



## ESCENARIOS

### MISIÓN 3: IGUERRA DE TRINCHERAS!

Después de semanas de lluvia, las nubes finalmente se han abierto para dar paso al sol, ofreciendo a ambos bandos una nueva oportunidad para idear tácticas y planes con los que superar al enemigo. Desafortunadamente, las líneas del frente se han desdibujado y ahora ambos bandos se apresuran para reafirmar el control sobre su terreno y hacerse con tanta tierra como puedan.

#### Recursos:

Puntos de Despliegue: 4

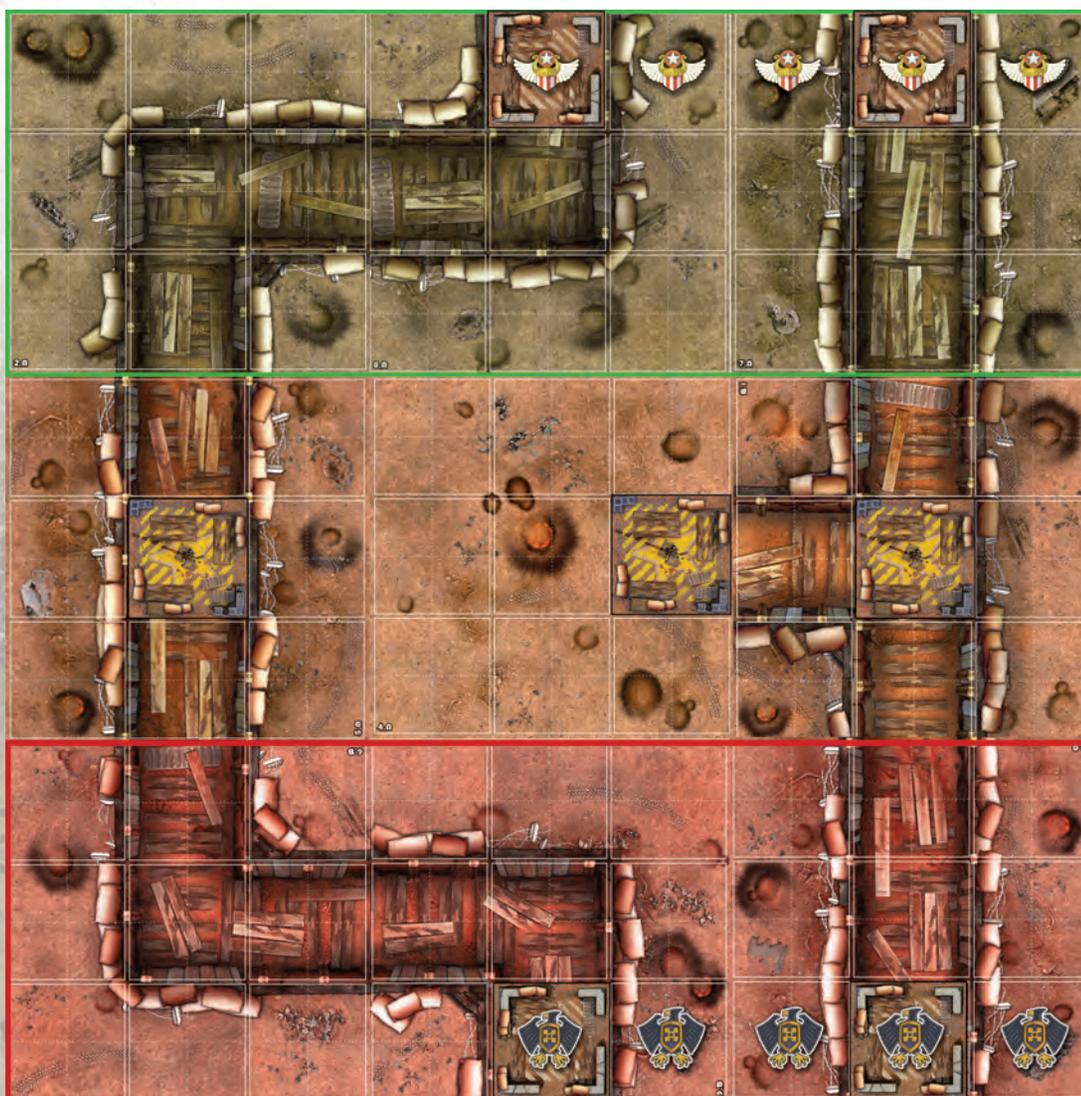
Remaches: 1

#### Reglas especiales:

Ninguna

#### Condiciones de victoria:

Los objetivos estratégicos proporcionan 1 PV cuando se capturan. El primer jugador que alcance 10 PV gana.



## ESCENARIOS

### MISIÓN 4: SALIR DE LA TRINCHERA

Un duro invierno ha obligado a ambos bandos a pasar meses en sus búnkeres. Excepto por las ocasionales descargas de artillería y los disparos de francotiradores, la cosa ha estado tranquila. Pero ningún ejército ha permanecido ocioso, y ambos han acumulado munición y trazado sus planes de ataque. Y ahora que la primavera está aquí y el terreno se ha descongelado, la espera ha terminado. Es hora de que los hombres salgan de sus búnkeres, arranquen los motores de sus máquinas de guerra, dejen atrás las trincheras y se dirijan al combate.

#### Recursos:

Puntos de Despliegue: 6

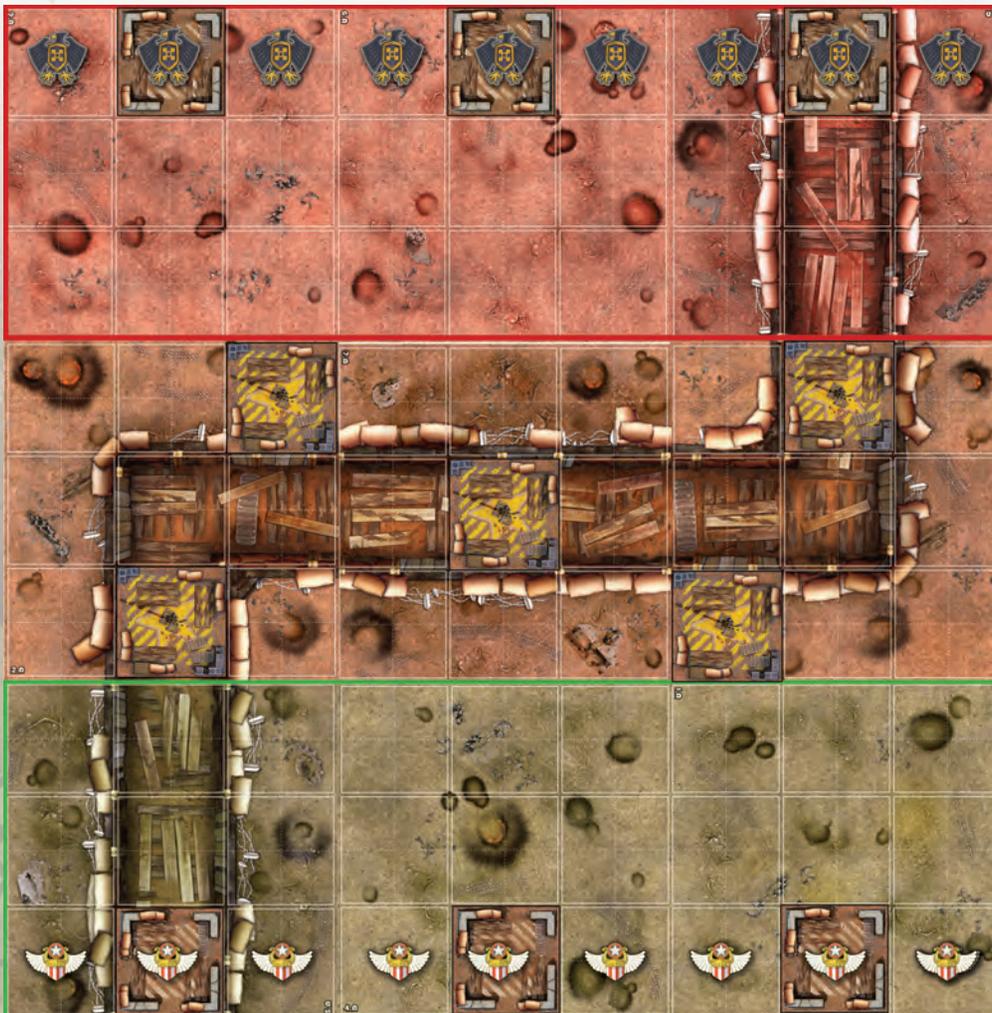
Remaches: 1

#### Reglas especiales:

Ninguna

#### Condiciones de victoria:

Los objetivos estratégicos proporcionan 1 PV cuando se capturan. El primer jugador que alcance 10 PV gana.



9A	6A	3A
2A	7A	8A
5A	4A	1A



## ESCENARIOS

### MISIÓN 5: LOS ESPINOS

Los espinos. Así es como llamamos a las alambradas aquí en el campo de batalla. Crecen durante años, adquiriendo vida propia. Colocamos, cortamos, reparamos, reemplazamos. En algún momento de esta guerra sirvieron a algún propósito, pero ahora es una molestia tanto para el que la coloca como para sus enemigos. Esta hermosa mañana tenemos planeado capturar un buen pedazo de territorio situado entre dos grandes montones de espinos. Hay un pequeño hueco entre ellos por el que podría pasar un hombre, pero esperamos que los tanques encabecen la marcha y aplasten las alambradas por nosotros. Demasiados buenos soldados han acabado en sus espinas. No es una forma agradable de morir.

#### Recursos:

Puntos de Despliegue: 6

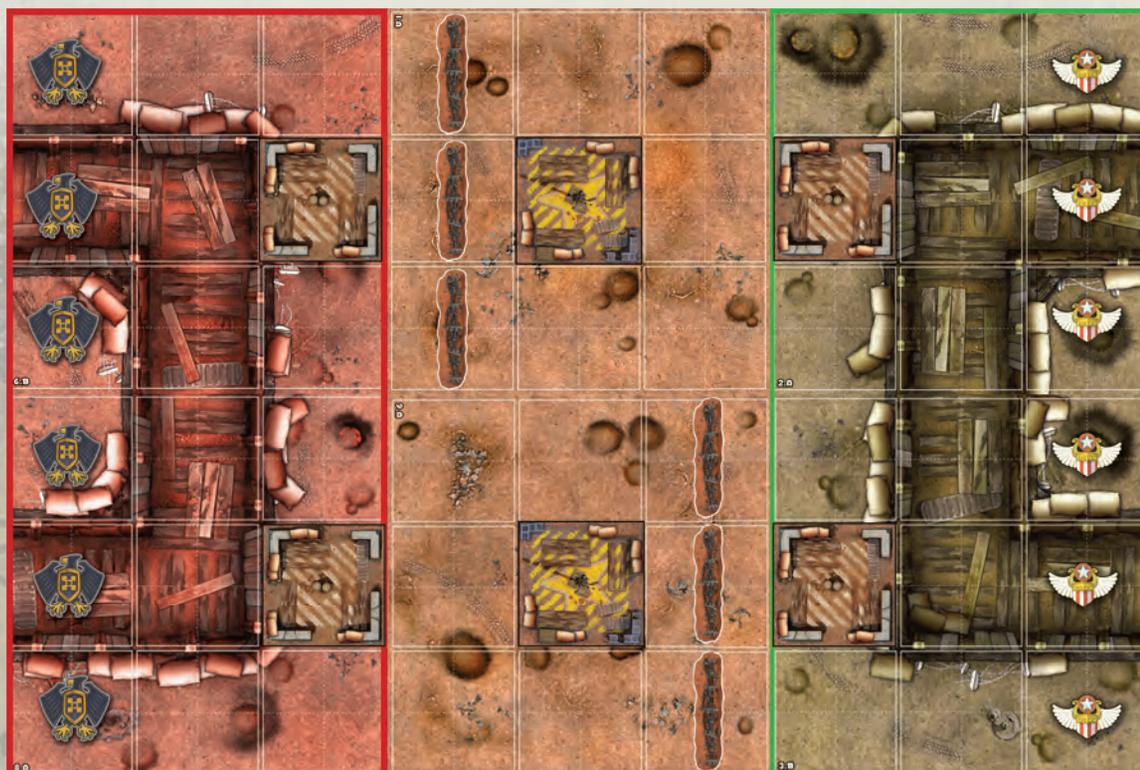
Remaches: 1

#### Reglas especiales:

Ninguna

#### Condiciones de victoria:

Los objetivos estratégicos proporcionan 1 PV cuando se capturan. El primer jugador que alcance 8 PV gana.



6B	1A	2A
8A	9A	3B



## ESCENARIOS

### MISIÓN 6: MANTENER LA LÍNEA

Los Aliados han ido de victoria en victoria en las últimas semanas, empujando a los ejércitos de la Plaga a lo largo de toda la línea del frente. Pero sin saberlo, ésta ha sido una táctica dilatoria de la Plaga, que ha intercambiado el terreno cedido por tiempo para aumentar sus fuerzas. Los Aliados, con las líneas de abastecimiento muy forzadas y los hombres agotados tras semanas de avances, se despiertan con el sonido de la artillería, los gritos de los oficiales y los tanques traqueteando hacia ellos. ¡La Plaga les está atacando! En toda la línea del frente, pequeñas unidades se esfuerzan por contener al imparable enemigo.

#### Recursos:

Puntos de Despliegue: Plaga 6, Aliados 4

Remaches: 1

#### Reglas especiales:

Los Aliados comienzan la partida con un Fusilero en cada objetivo estratégico.

El jugador Aliado juega su turno en primer lugar.

#### Condiciones de victoria:

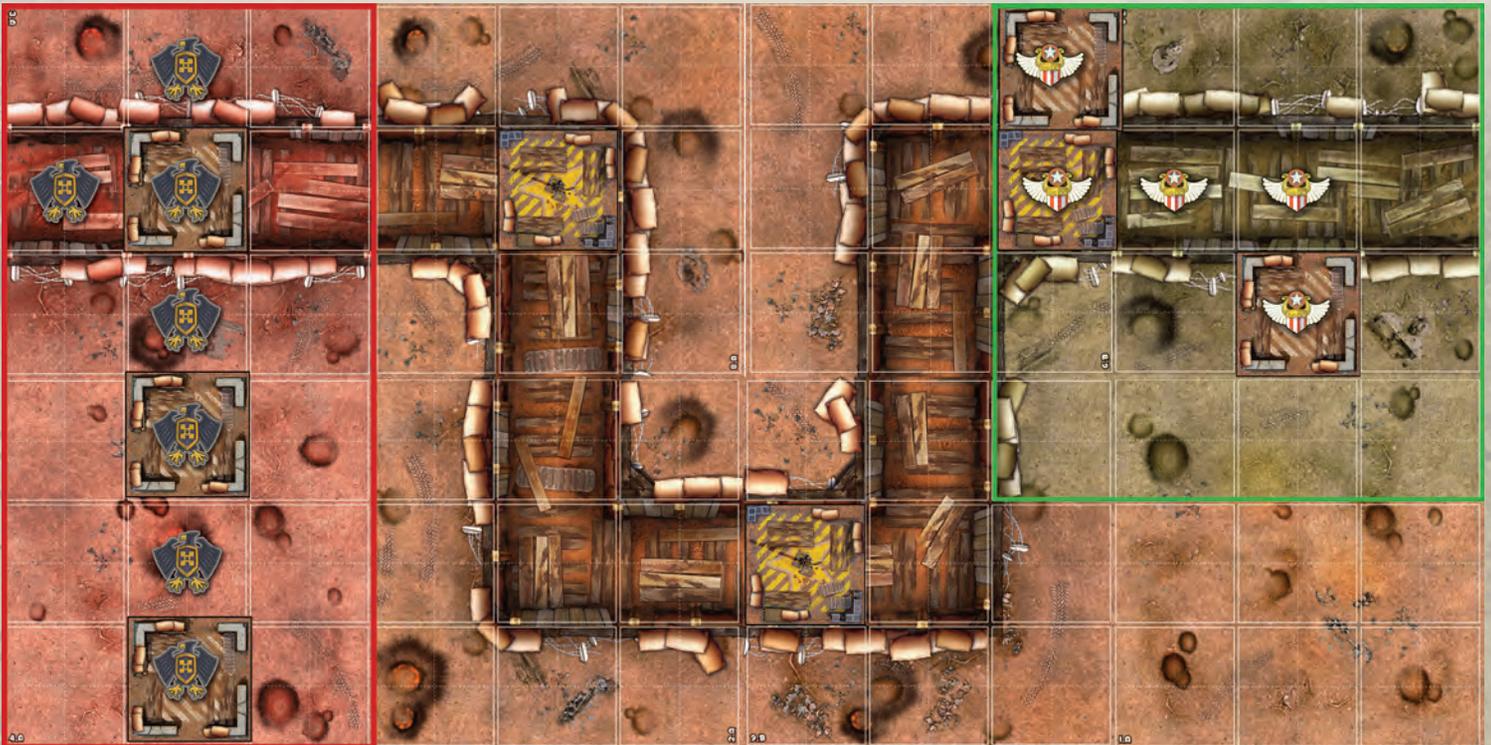
Los Aliados reciben 1 PV al final de cada ronda.

Sólo las unidades de la Plaga consiguen PV capturando objetivos estratégicos. Capturar un objetivo estratégico les proporciona 1 PV.

Los Aliados ganan la partida si alcanza 8 PV.

La Plaga gana la partida si alcanza 10 PV.

3A	8A	6B	7A
4A	2A	9B	1A



## ESCENARIOS

### MISIÓN 7: CALLE PRINCIPAL

Con las últimas lluvias, las carreteras están impracticables. La única manera en la que ambos ejércitos pueden abastecerse en estos momentos es por vía aérea. Los lanzamientos en paracaídas han funcionado hasta ahora, pero los repuestos para las máquinas y la munición de gran calibre están empezando a escasear. Estos objetos sólo se pueden traer mediante transportes pesados y estos aviones requieren de una zona de aterrizaje despejada. Si una de las dos fuerzas puede asegurar la vía de paso del centro del mapa, será capaz de utilizarla como pista de aterrizaje improvisada y eso le dará la ventaja en este conflicto.

#### Recursos:

Puntos de Despliegue: 4

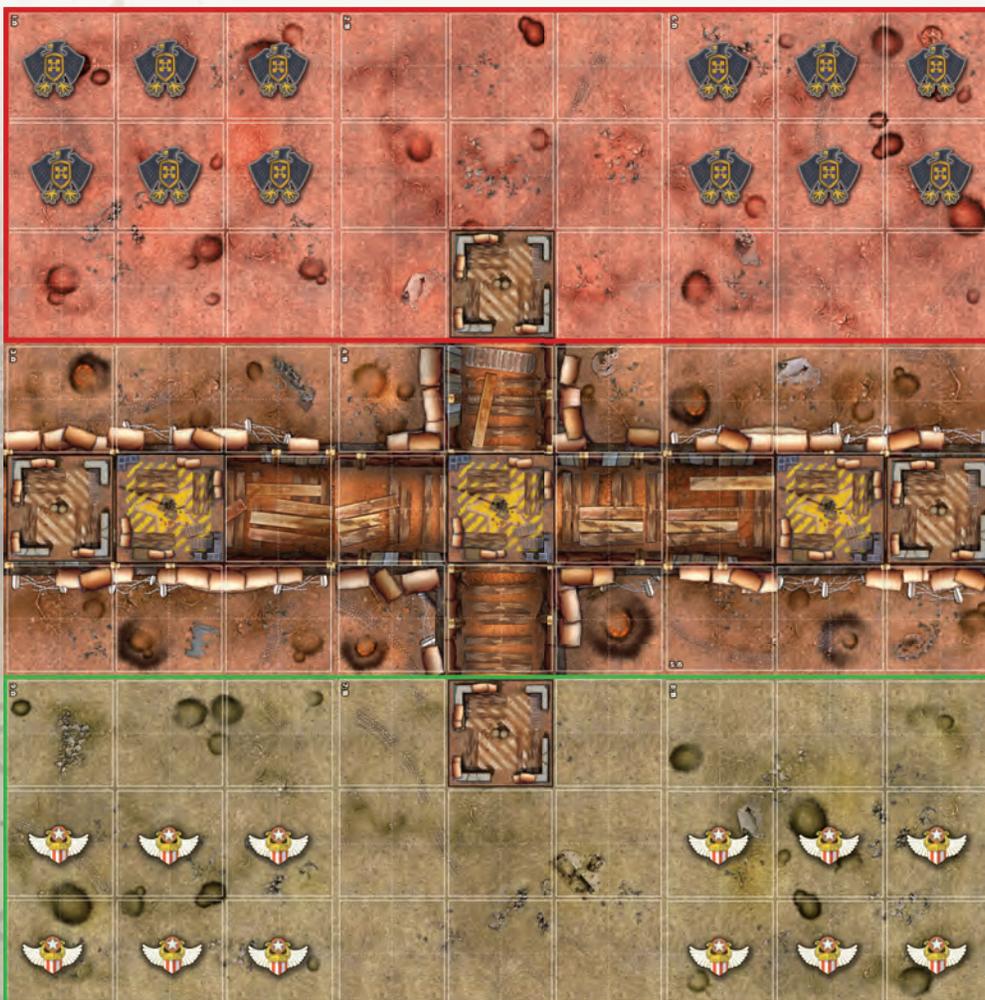
Remaches: 2

#### Reglas especiales:

Ninguna

#### Condiciones de victoria:

Los objetivos estratégicos proporcionan 1 PV cuando se capturan. El primer jugador que alcance 10 PV gana.



1A	2B	6A
3A	4B	5A
9A	7B	8B



## ESCENARIOS

### MISIÓN 8: LA PUERTA DE LA REINA

Durante un breve armisticio, se estableció la Puerta de la Reina. Era un punto fortificado reforzado con búnkeres, campos de minas y alambradas, pero el armisticio no duró mucho. Tan pronto como se rompió la tregua y la Puerta se abandonó, comenzaron los combates. Después de meses manteniendo las posiciones a ambos lados de la Puerta, las dos facciones han preparado finalmente sus fuerzas para reconquistar este punto estratégico. La Vieja Carretera de la Puerta conduce directamente al corazón de las defensas mientras que una ruta más lenta, a través del terreno, puede permitir tomar las defensas exteriores sin mucha resistencia. Posiblemente, el bando que pierda esta batalla perderá el control de esta región.

#### Recursos:

Puntos de Despliegue: 4

Remaches: 1

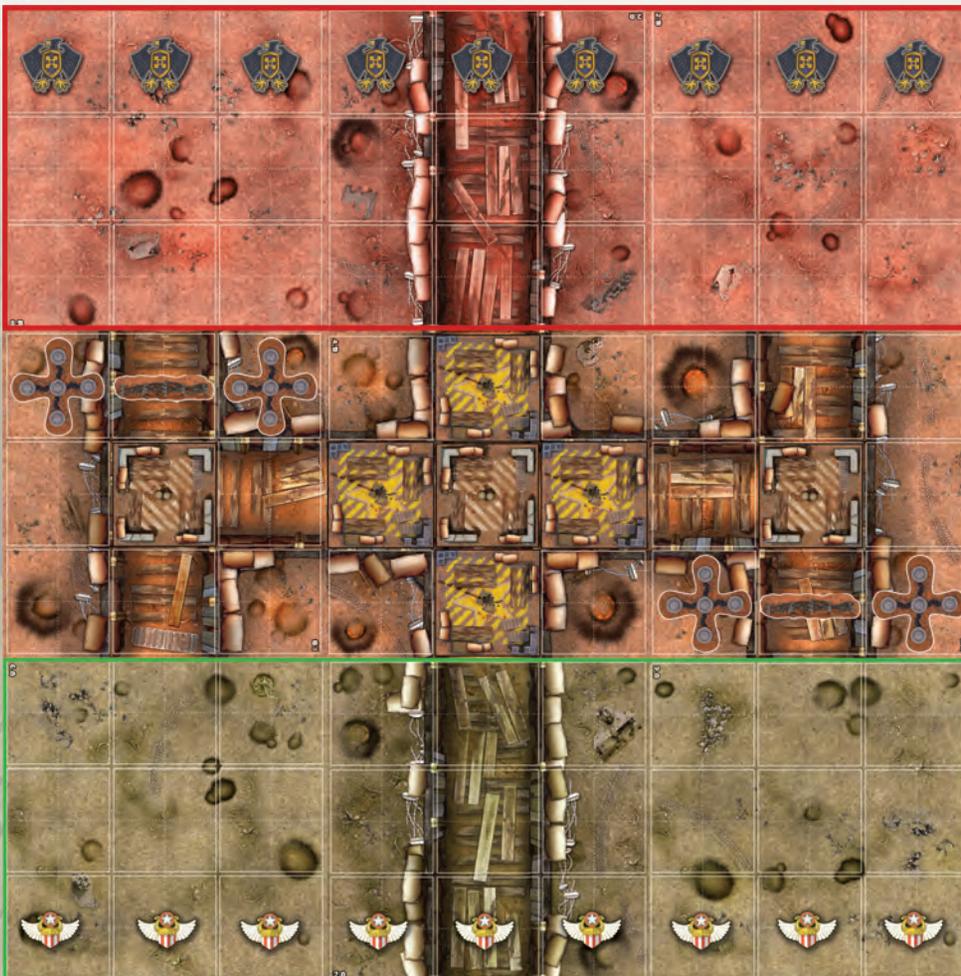
#### Reglas especiales:

Cada jugador gana 2 puntos de Despliegue adicionales al inicio de su Fase de Despliegue.

Estos puntos adicionales sólo se pueden utilizar para unidades de Infantería, sin contar Héroes.

#### Condiciones de victoria:

Los objetivos estratégicos proporcionan 1 PV cuando se capturan. El primer jugador que alcance 10 PV gana.



8B	3A	2B
1B	4B	5B
6A	7A	9A



## ESCENARIOS

### MISIÓN 9: MUERTE DESDE EL CIELO!

Un joven e intrépido oficial del bando Aliado ha propuesto un arriesgado plan: ¡usar los nuevos dirigibles para lanzar hombres detrás de las líneas enemigas y pillarlos por sorpresa! Los oficiales de alto rango revisaron el plan en su búnker de mando subterráneo y acordaron que el riesgo merecía la pena.

#### Recursos:

Puntos de Despliegue: Aliados 4, Plaga 6

Remaches: 1

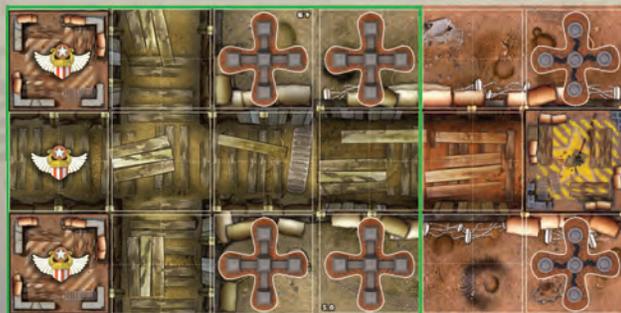
#### Reglas especiales:

Al inicio de cada turno Aliado, 3 Fusileros serán lanzados en paracaídas. Elige una sección y coge 3 cartas para calcular la desviación, desplegando un Fusilero en cada una de las secciones indicadas. Si la nueva sección fuera una a la que no pudiera mo-

ver, vuelve a hacer otra desviación centrándola en la nueva sección. Continúa haciendo desviaciones hasta que se finalice en una sección a la que podría mover. Si la desviación provoca que se salga del tablero, la unidad se elimina.

#### Condiciones de victoria:

Los objetivos estratégicos proporcionan 1 PV cuando se capturan. El primer jugador que alcance 10 PV gana.



		6B	7B
4B	5A	1B	8B
		9B	2B



## ESCENARIOS

### MISIÓN 10: GOLPE DEFINITIVO

Como un par de boxeadores igualados, los dos ejércitos han estado machacándose en incontables campos de batalla durante todo el año. Los generales de ambos bandos saben que es ahora o nunca: con la llegada del invierno, ésta es la última oportunidad de conseguir una victoria antes de que las tropas deban afianzar la posición y esperar al siguiente asalto en primavera. ¡Ahora es el momento para que ambos ejércitos echen el resto en el frente y lancen el golpe definitivo!

#### Recursos:

Puntos de Despliegue: 4

Remaches: 1

#### Reglas especiales:

¡El conflicto se intensifica cada turno! Al final de cada ronda, suma el total de puntos de Victoria de cada jugador. Las bonificaciones no son acumulativas, lo que significa que sólo se consiguen las del nivel actual del jugador. Al principio de su turno, el jugador obtiene los siguientes beneficios:

**1-2:** 1 punto de Despliegue adicional.

**3-4:** 1 Remache adicional.

**5-6:** 3 puntos de Despliegue adicionales.

**7-8:** despliegue gratis de 3 Fusileros (Aliados) o 3 Panzerfaust (Plaga).

#### Condiciones de victoria:

Los objetivos estratégicos proporcionan 1 PV cuando se capturan. El primer jugador que alcance 10 PV gana.



3A	8B	2B
6B	5A	9B
4A	1A	7A



## CAPACIDADES ESPECIALES

**ASALTO RÁPIDO (X):** cuando una unidad con esta capacidad se activa durante la Fase de Combate, puede realizar un movimiento de X puntos de Movimiento antes de atacar (aunque no está obligada a atacar). Si utiliza esta capacidad, no podrá mover durante la Fase de Movimiento.



**ATAQUE EN CADENA EN LA SECCIÓN:** cuando un ataque con esta capacidad impacta a un objetivo, ataca a la siguiente unidad en la sección según el orden de objetivos. Se seguirán realizando ataques hasta que se falle un ataque o todas las unidades hayan sido atacadas.



**ATAQUE TOTAL EN LA SECCIÓN:** cuando se usa un ataque con esta capacidad, se ataca a cada una de las unidades en la sección objetivo.



**BONIFICACIÓN AL ALCANCE (X) (Terrestre):** el Alcance Terrestre de esta unidad aumenta en X. No se aplica a unidades con Alcance 0.



**BONIFICACIÓN AL ALCANCE (X) (Aéreo):** el Alcance Aéreo de esta unidad aumenta en X. No se aplica a unidades con Alcance 0.



**BONIFICACIÓN AL MOVIMIENTO (X):** el Movimiento de la unidad aumenta en X.

**CONMOCIÓN ACORAZADA (X):** las unidades con esta capacidad pueden mover a secciones ocupadas sólo por Infantería enemiga. Por otro lado, la unidad debe tener permitido el movimiento a esa sección. Todas las unidades en esa sección sufren un Ataque Total en la Sección usando X dados. Las unidades que no sean eliminadas por el ataque deberán desplazarse después a una o varias secciones adyacentes, a elección del defensor.

**CORREDOR (+X):** una unidad con esta capacidad gana +X de Movimiento cuando inicia su turno en un entablado.

**DEFENSA REFORZADA (-X):** el número de dados lanzados contra una unidad con esta capacidad se reduce en X, hasta un mínimo de 1. Por ejemplo, en un ataque de 3 dados contra una unidad con Defensa Reforzada (-1) se lanzarían sólo 2 dados.

**EMPUJE (X) - [ACCIÓN]:** una unidad con esta capacidad puede moverse hasta X secciones adicionales durante la Fase de Combate.

**FRANCOTIRADOR:** una unidad con esta capacidad ignora el orden de objetivos de la sección.



**GAS:** además del ataque normal a la sección objetivo, cuando se usa este ataque se crea una nube de gas, que se representa colocando un marcador de gas en la sección atacada. Las nubes de gas son arrastradas por el viento y se mueven una sección cada ronda, al inicio de la Fase de Movimiento del “gaseador”. Para determinar la dirección de este movimiento se coge una carta y se sigue su desviación. Las nubes de gas permanecerán en el tablero durante 2 rondas y se eliminarán al inicio de la Fase de Combate del “gaseador”. Todas las unidades, amigas o enemigas, que comiencen su turno en una nube de gas, o que muevan a través de una sección que contenga una nube de gas, o que se encuentren en una sección a la que se mueva una nube de gas, sufrirán un ataque de la nube de gas utilizando los valores de ataque del creador de la nube. Se puede atacar una sección vacía con intención de colocar allí un marcador de gas.



**INMUNE AL GAS:** esta unidad no sufre daños debido al gas.

**PRECISIÓN (+X):** una unidad con esta capacidad añade +X al resultado de sus dados de ataque. Por ejemplo, con Precisión (+1) un resultado de 4 en el dado se consideraría un 5.



## RESUMEN SIMPLIFICADO DEL TURNO

### 1. Inicio del turno

#### A. Fase de Cartas

- I. Descarta 1 carta de ¡Acción!
- II. Roba 1 carta de ¡Acción!
- III. Roba hasta 2 cartas de Misión Secreta

#### B. Fase de Despliegue

- I. Gasta puntos de Despliegue y Remaches
- II. Despliega todas las unidades deseadas
- III. Los puntos de Despliegue no usados se pierden

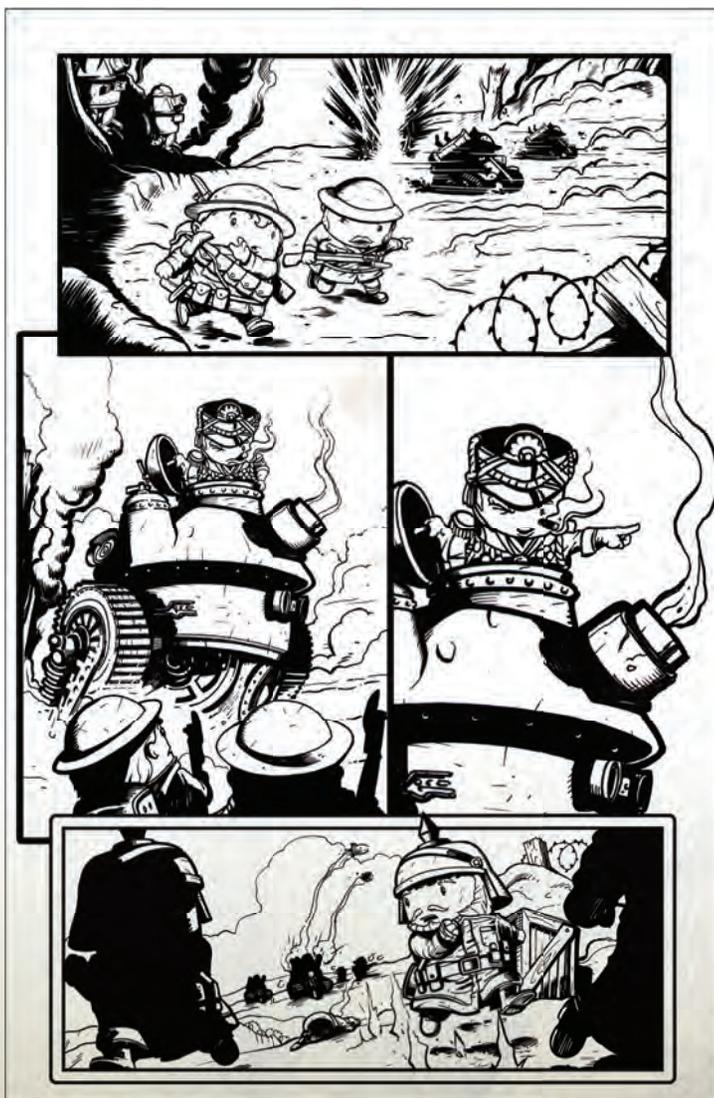
#### C. Fase de Combate

- I. Elige una sección y activa sus unidades
- II. Comprueba las Mejoras de la sección activada
- III. Cada unidad activada elige una sección objetivo y realiza una Acción o uno o más ataques:
  1. Comprueba las Mejoras del objetivo
  2. Compara el Bloque de Ataque con el Blindaje
  3. Tira los dados del ataque y aplica el daño

#### D. Fase de Movimiento

- I. Elige una sección y activa sus unidades
- II. Comprueba las Mejoras de la sección activada
- III. Las unidades activadas mueven, una a una
- IV. Sección a sección, reordena las unidades como desees

#### E. Fase de Conclusión



### 2. Final del turno

- I. Una vez que un jugador llega al final del turno, la partida continúa con el turno del siguiente jugador. Una vez que todos los jugadores han jugado su turno, finaliza la ronda y se inicia otra.



**Rivet Wars ha sido creado por:**  
**TED TERRANOVA**

**Super Robot Punch LLC**

**Diseño del juego**

Bill Podurgiel

**Arte**

Jesse Brophy

Samuel Compain

Alan Flores

Jay Gillen

Josh Hardy

Jason Johnson

Darrin Pepe

Christian Siecora

**Cubierta**

Andrea Cofrancesco

**Diseño gráfico**

Kris Aubin

Fiona Johnson

Mathieu Harlaut

**CoolMiniOrNot Inc.**

**Edición y diseño adicional**

Kevin Clark

Michael Shinall

**Productores**

David Preti

Thiago Aranha

**Editor**

David Doust

**Publicado por**

Cool Mini or Not Inc

**Agradecimiento especial a:**

Nuestras familias, Chern Ng Ann, George y Ayleen, Toybreak, Dave Stein, Adam Pratt, Jason Coleman, Ted & Marge K., Sebastian Volkmann, Alan Rappaport

**Y a todos nuestros probadores de juegos:**

Nick Kenndal, Andy Brandt, Tolor Jardey, Jon Bursch, Price Wilkes, Brian Hansen, Jason Blackstock, Jason Koepp, Raymond Rappaport

**Edge Entertainment**

**Traducción**

Juan Carlos Herreros Lucas

**Maquetación y diseño adicional**

Edge Studio

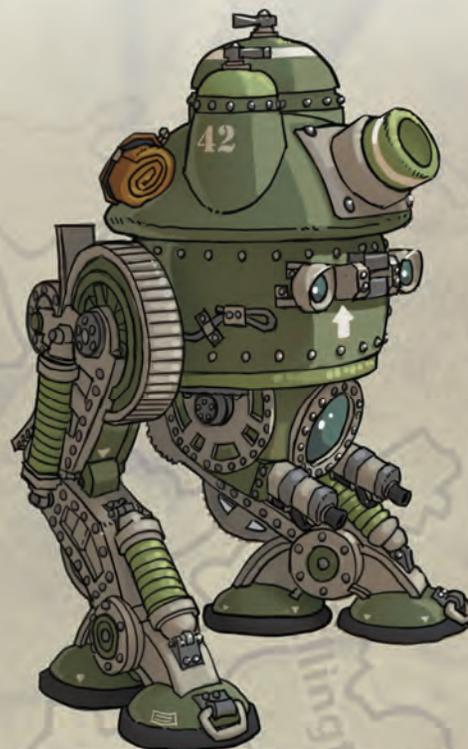
**Editor**

Jose M. Rey

Más información en  
[EDGEENT.COM](http://EDGEENT.COM)

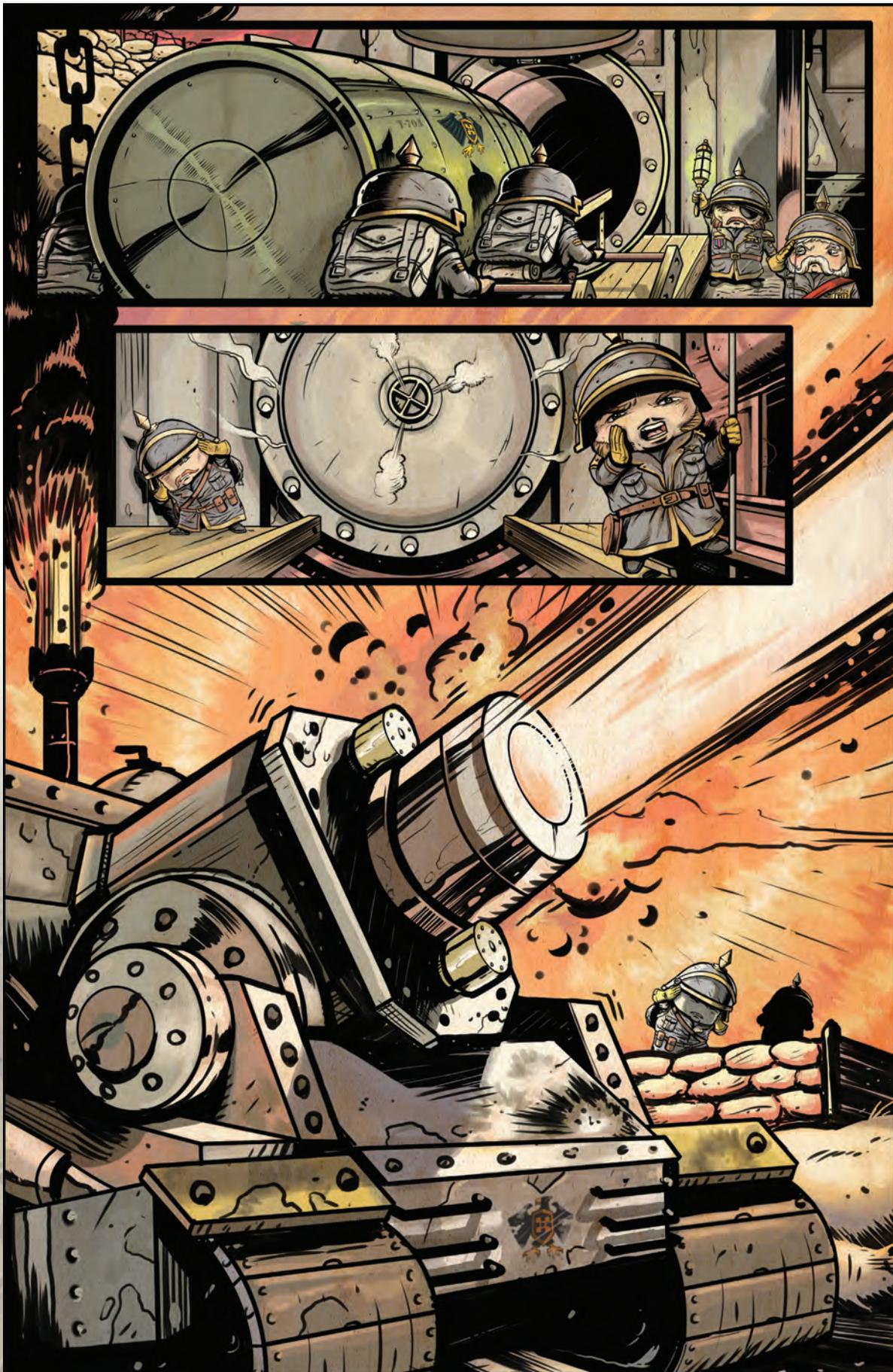


**EDGE**



© 2013 Super Robot Punch LLC. Rivet Wars® es una marca registrada de Super Robot Punch LLC. Prohibida la reproducción sin autorización. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.





# REFERENCIA RÁPIDA

## 1. FASE DE CARTAS

### TAMAÑO MÁXIMO DE MANO

Cuando se te pida coger más cartas de un tipo del que ya tienes el máximo permitido (3 de ¡Acción! o de Misión Secreta), no cogerás ninguna.

## 2. DESPLIEGUE

### ATAQUES

Un ataque impacta si el resultado de cualquiera de los dados es un 5 o un 6. Un impacto hace 1 punto de Daño al objetivo independientemente del número de cincos o seises obtenidos.

## 3. COMBATE

## 4. MOVIMIENTO

### REGLAS DE MOVIMIENTO

Cuando una unidad se mueve, aplica las siguientes reglas:

Una unidad puede mover una sección por cada punto de Movimiento que gasta.

- Una unidad sólo puede mover en diagonal una vez por activación.
- Una unidad no puede entrar en una sección ocupada por unidades enemigas.

## 5. CONCLUSIÓN

# ELEMENTOS DEL TERRENO



## OBJETIVO ESTRATÉGICO

Áreas de gran importancia en el campo de batalla. Sólo la Infantería puede mover dentro de estas secciones, que se consideran entablados. Estos objetivos proporcionan PV en muchos escenarios, y controlarlos puede también dar beneficios adicionales.



## ALAMBRADAS

La Infantería no puede entrar en secciones que contengan una alambrada. Si cualquier otro tipo de unidad entra en la sección, la alambrada quedará destruida.



## CAMPOS DE MINAS

Áreas peligrosas que pueden dañar a las unidades que no sean de Infantería al entrar en secciones que los contienen. Cualquier unidad que no sea de Infantería que se mueva a una sección que contenga un campo de minas sufrirá 2 dados de ataque.



## TRAMPAS ANTITANQUE

Sólo las unidades de Infantería pueden entrar en secciones que contengan trampas antitanque.



## BÚNKERES

Sólo la Infantería puede entrar en un búnker. Los búnkeres cuentan como entablados y otorgan Defensa Reforzada (-1) a la Infantería en su interior.