

MOSQUETES

INTRODUCCIÓN

Juego sencillo de cartas para 2 jugadores. Simula una batalla entre dos ejércitos de la era napoleónica. Fácil de hacer: sólo 10 tipos de cartas.

VICTORIA

Reducir a 0 la moral de tu oponente.

EL MAZO

Los jugadores comparten un mazo común. 10 tipos de cartas x 4 = 40 cartas. Hay 4 copias de cada tipo, están descritas en la lista de cartas.

MORAL

Cada jugador empieza con 20 puntos de moral. Se pueden usar monedas, dados, fichas, etc.

PREPARACIÓN

Cada jugador recibe una mano de 7 cartas.

SECUENCIA DEL TURNO

Los jugadores hacen turnos. Se sortea el primer jugador. Cada turno consta de 10 fases:

-1) FASE DE RESERVA

Roba 2 cartas. Si se acaba el mazo, baraja los descartes y sácalas de ahí.

-2) FASE DE PLAN DE BATALLA

Puedes descartar una carta de "General" para robar 2 cartas.

-3) FASE DE DESPLIEGUE

Puedes poner una o más cartas de "Infantería" en juego. Se colocan boca arriba frente a tí. Si pones una carta de "Infantería Ligera" en juego, exploras la posición del enemigo, y puedes mirar su mano.

-4) FASE DE BATERÍA

Puedes descartar una carta de "Artillería" para descartar una de las cartas de Infantería de tu oponente en juego. Tu oponente puede descartar una carta de "Apunten" para formación abierta y anular tu carta de "Artillería".

-5) FASE DE BOMBARDEO

Puedes descartar una carta de "Artillería" para hacer que tu oponente pierda 3 puntos de moral.

Tradumaquetación: MAKENTRIX-UTRERA

-6) FASE DE FLANQUEO

Puedes descartar una carta de "Caballería" para hacer que tu oponente se descarte de 2 cartas al azar de su mano. Tu oponente puede descartar una carta de "Preparados" para formar en cuadrado y anular tu carta de "Caballería".

-7) FASE DE FUEGO

Puedes dar una "orden de fuego". Esto requiere descartar una combinación de estas tres cartas: "Preparados", "Apunten" y "Fuego". Una carta de "General" puede sustituir a cualquiera de estas cartas.

-8) FASE DE BAJAS

Si das una "orden de fuego", todas tus Infanterías en juego disparan sus mosquetes. Cada Infantería tiene una Fuerza. Se suma la fuerza de todas tus Infanterías en juego. Tu oponente descarta cartas de Infantería con una fuerza total igual (o mayor si no es un número justo). Si tu fuerza total es todavía superior después de que toda su infantería haya sido descartada, su moral se reduce en esa diferencia.

-9) FASE DE CARGA CON BAYONETAS

Puedes descartar una carta de "Fuego" para hacer que toda tu Infantería cargue con bayonetas contra el enemigo. Las bajas causadas se tratan como en la Fase de Bajas. Sin embargo, toda tu Infantería que ha cargado también se descarta.

-10) FASE DE RECUPERACIÓN

Puedes descartar una carta de "General" para ganar 3 puntos de moral.

FIN DEL TURNO

Puedes tener como máximo 7 cartas en la mano. Descarta el exceso. El turno pasa al otro jugador.

LISTA DE CARTAS (Hay 4 copias de cada carta en el mazo)

- General Usada en Fases de Plan de Batalla, Fuego y Recuperación*
- Artillería Usada en la Fase Batería y Bombardeo*
- Caballería Usada en la Fase de Flanqueo*
- Infantería Ligera Fuerza = 4*
- Infantería de Línea Fuerza = 5*
- Granaderos Fuerza = 6*
- Guardia Imperial Fuerza = 7*
- Preparados Usada en la Fase de Fuego y Flanqueo*
- Apunten Usada en la Fase de Fuego y Batería*
- Fuego Usada en la Fase de Fuego y Carga*

MOSQUETES



Infantería Ligera

Fase 3: Puedes poner en juego esta carta boca arriba frente a ti. A continuación, exploras la posición del enemigo (miras su mano).

Illustrated by Makentrix

MOSQUETES



Infantería de Línea

Fase 3: Puedes poner en juego esta carta boca arriba frente a ti.

Illustrated by Makentrix

MOSQUETES



Granaderos

Fase 3: Puedes poner en juego esta carta boca arriba frente a ti.

Illustrated by Makentrix

MOSQUETES



Guardia Imperial

Fase 3: Puedes poner en juego esta carta boca arriba frente a ti.

Illustrated by Makentrix

MOSQUETES



Caballería

Fase 6: Puedes descartar esta carta de tu mano para hacer que el oponente se descarte de 2 cartas al azar de su mano.
Esta carta puede ser anulada con una carta de "Preparados" para formar en cuadrado.

Illustrated by Makentrix

MOSQUETES



Artillería

Fase 4: Puedes descartar esta carta para descartar una de las cartas de Infantería colocadas por el oponente. *Esta carta puede ser anulada con una carta de "Apunten" (Form. Abierta).*
Fase 5: Puedes descartar esta carta para hacer que tu oponente pierda 3 puntos de moral.

Illustrated by Makentrix

MOSQUETES



Preparados

Fase 6: Puedes descartar esta carta para anular una de "Caballería".
Fase 7: Puedes dar una orden de fuego, combinando 3 cartas: "Preparados", "Apunten" y "Fuego".
Una carta de General puede sustituir a cualquiera de estas 3 cartas.

Illustrated by Makentrix

MOSQUETES



Apunten

Fase 4: Puedes descartar esta carta para anular una de "Artillería".
Fase 7: Puedes dar una orden de fuego, combinando 3 cartas: "Preparados", "Apunten" y "Fuego".
Una carta de General puede sustituir a cualquiera de estas 3 cartas.

Illustrated by Makentrix

MOSQUETES



Fuego

Fase 7: Puedes dar una orden de fuego, combinando 3 cartas: "Preparados", "Apunten" y "Fuego".
Una carta de General puede sustituir a cualquiera de estas 3 cartas.
Fase 9: Puedes descartar esta carta para hacer que toda tu Infantería cargue con bayonetas.

Illustrated by Makentrix

MOSQUETES



General

Fase 2: Puedes descartar esta carta para robar 2 cartas.

Fase 7: Esta carta puede sustituir a cualquier carta de "Preparados", "Apunten" o "Fuego" en esta fase.

Fase 10: Puedes descartar esta carta para ganar 3 puntos de moral.

Illustrated by Makentrix

MOSQUETES



General

Fase 2: Puedes descartar esta carta para robar 2 cartas.

Fase 7: Esta carta puede sustituir a cualquier carta de "Preparados", "Apunten" o "Fuego" en esta fase.

Fase 10: Puedes descartar esta carta para ganar 3 puntos de moral.

Illustrated by Makentrix

MOSQUETES



General

Fase 2: Puedes descartar esta carta para robar 2 cartas.

Fase 7: Esta carta puede sustituir a cualquier carta de "Preparados", "Apunten" o "Fuego" en esta fase.

Fase 10: Puedes descartar esta carta para ganar 3 puntos de moral.

Illustrated by Makentrix

MOSQUETES



General

Fase 2: Puedes descartar esta carta para robar 2 cartas.

Fase 7: Esta carta puede sustituir a cualquier carta de "Preparados", "Apunten" o "Fuego" en esta fase.

Fase 10: Puedes descartar esta carta para ganar 3 puntos de moral.

Illustrated by Makentrix



