

ZULUS ON THE RAMPARTS!

The Battle of Rorke's Drift, 22-23 January 1879

States of Siege™ #2

"Volley fire: Present... fire!"

RANGE BOX DICE ROLLED

Close [1] [2] [3] [4]

Medium [2] [3] [4] [5]

Long [3] [4] [5] [6]

Rorke's Drift is situated after James Rorke, an indentured who purchased a thousand acres near Grahamstown in 1824 and set up a trading post with the Zulus. Known to the natives as 'IsiDuku' or 'IsiDuku' (Zulu for 'IsiDuku'), there was a natural fort on the site, with strong walls known locally as 'IsiDuku'.

Volley Dice

[1] [2] [3] [4] [5] [6] Miss

[1] [2] [3] [4] [5] [6] Miss (Retreat from Building Allowed)

[1] [2] [3] [4] [5] [6] Hit

Sequence of Play

1. (0) Move Units
2. (0) Build/Implement
3. (0) British Action
 - "The Fort's" Hero
 - Form Reserve Platoon
 - Construct a Barricade
 - Fight a Dabbling Line
 - Distribute Ammo
 - Fire a Volley / Melee
4. (1) Cast Down Ammunition
5. (1) Hero Phase ("The Fort's" near Hero for level)
6. (0) Housekeeping
 - Discard
 - Zulu Defeat?

Build Solitaire Gameplay!

Die	Roll	on Fire
[1]	1	Hit
[2]	2	Hit
[3]	3	Hit
[4]	4	Hit
[5]	5	Hit
[6]	6	No Hit

Day/Night

(NIGHT)
-1 DPM if no buildings are on fire

VICTORY JOINT GAMES

© 2009 Joseph Miranda
© Victory Point Games
Map by Tim Allen

Leftenant Bromhead

RANGE BOX DICE ROLLED

Close [1] [2] [3] [4]

Medium [2] [3] [4] [5]

Long [3] [4] [5] [6]

Heroic Abilities:

- You may return this card to your hand to perform one additional Action at this time.
- You may discard this card to draw up to two additional cards from your deck.

VICTORY JOINT GAMES

GAME DESIGN
Joseph Miranda

DEVELOPMENT &
GRAPHIC DESIGN
Alan Emrich

GAME MAP
Tim Allen

© 2009 Joseph Miranda and Victory Point Games (VPG). "Zulus on the Ramparts!" is VPG's name for its Battle of Rorke's Drift solitaire wargame. "States of Siege" is VPG's name for its solitaire, event-driven game system.
www.victorypointgames.com; info@victorypointgames.com; (949) 664-9002

Una traducción de Felipe Santamaría

ÍNDICE

[1.0] INTRODUCCIÓN.....	2
[2.0] EQUIPO DE JUEGO	2
[3.0] PREPARACIÓN	4
[4.0] SECUENCIA DE JUEGO	5
[5.0] FASE IBUTHO	5
[6.0] FASE DE ACCIÓN	8
[7.0] FASE DE ROBAR CARTA	11
[8.0] FASE DE HÉROE	11
[9.0] FASE DE VERIFICACIÓN	11
[10.0] NOCHE	12
[11.0] VICTORIA Y DERROTA	12
[12.0] REGLAS OPCIONALES	13
[13.0] NOTAS DE DISEÑO	16
CRÉDITOS	17

[0.0] USO DE ESTAS REGLAS

Los **nuevos términos del juego**, cuando son **definidos al principio**, aparecen deletreados en color **rojo oscuro** para referencia rápida.

Las instrucciones para este juego están organizadas en secciones de **"Reglas"** principales mostradas con encabezamientos de letras más grandes y **de color verde**, y llevan un número a la izquierda del punto decimal (por ejemplo, la regla 4.0 es la cuarta regla). Estas reglas generalmente explican los componentes del juego, los procedimientos del juego, los sistemas principales del juego y la mecánica, como prepararlo, y como ganar.

Con cada Regla, puede haber **"Casos"** que más tarde explican el concepto general de una regla o el procedimiento básico. Los casos también podrían restringir el uso de una regla indicando excepciones. Los casos (**y Subcasos**) son una extensión de una Regla mostrada en el orden en el que son numerados. Por ejemplo, la Regla 4.1 es el primer Caso de la cuarta Regla; y la Regla 4.1.2 es el segundo Subcaso del primer Caso de la cuarta Regla.

La información importante está en texto de color rojo.

Las referencias a los ejemplos de una Regla o Caso están en texto de color azul.

El texto **sombreado**, como este, proporciona el comentario del diseñador del juego, que te explica una idea o concepto que no es, en sí mismo, una Regla o un Caso.

[1.0] INTRODUCCIÓN

ZULUS ON THE RAMPARTS! es un juego en solitario de la serie *States of Siege™* sobre la **Batalla de Rorke's Drift** en Sudáfrica durante la gran Guerra Anglo-Zulú de 1879 (como se ve en la famosa película "Zulú"). En esta batalla, aproximadamente 140 soldados británicos y auxiliares defendieron un pequeño Puesto de Misión (en un área de menos de la mitad del tamaño de un campo de béisbol) contra más de 4000 feroces guerreros zulúes **-y vencieron**. Esta sola acción vio más Cruces Victoria concedidas (la medalla más alta al valor en Gran Bretaña) que cualquier otra antes o desde entonces. Su leyenda ha crecido con el tiempo como ejemplo de una de las mayores "resistencias" de la historia militar.

En **ZULUS ON THE RAMPARTS!**, el jugador controla a las fuerzas británicas sitiadas y el sistema de juego controla a los zulúes atacantes.

La mecánica de este juego está basada en la serie Darin A. Leviloff's *States of Siege™* (por ejemplo, **ISRAELI INDEPENDENCE** y **Soviet Dawn**). Una diferencia principal es que el movimiento de las fuerzas hostiles y la capacidad del jugador de responder han sido separados aparte, con marcadores iMpi y cartas de Acción. El jugador británico tiene "una mano" de cartas para jugar con las que tratará de gestionar la defensa de Rorke's Drift.



[2.0] EQUIPO DE JUEGO

Inventario de Partes

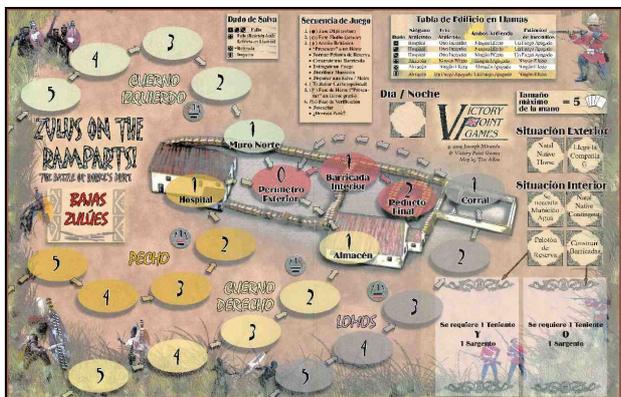
- 1 Mapa de Rorke's Drift de 21,59 x 27,95 cm
- 18 fichas de juego cuadradas de 2 caras de 1,9 cm
- 45 fichas de juego redondas de 1 cara de 1,27 cm
- 36 Cartas de Acción
- 1 Folleto de Reglas

No incluido pero necesario es al menos un dado de 6 caras para resolver las batallas. En realidad, probablemente vas a querer 5 dados.

iButho: Una tropa de guerreros zulúes que equivale aproximadamente a un "Regimiento" (o "gremio") en base a la categoría de edad y estado civil. Aunque el plural de iButho es "amaButho", les llamaremos "iButhos". Los cuatro iButho en este juego son el cuerpo zulú uNdi. Formaban la reserva zulú en Isandlwana hasta ese día y no consiguió participar de aquella victoria. Se dirigieron hacia Rorke's Drift para quedar desbaratados en la lucha.

iMpi: Un ejército zulú, consistiendo en varios iButhos. También la palabra zulú para "guerra".

[2.1] El Mapa de Juego: El mapa de Juego representa el Puesto de la Misión en Rorke's Drift, el 22-23 de enero de 1879, con el "interior" del campamento como el punto central de la Acción del juego y cuatro caminos que emanan hacia afuera como radios. Cada uno de estos caminos representa un vector de aproximación militar usado por los zulúes conocido como "búfalo bravo". Consiste en cuatro unidades de maniobra: el Pecho, los dos Cuernos, y los Lomos. El mapa también incluye varias Zonas circulares que llamaremos Áreas y otros datos para facilitar y organizar el juego.



[2.2] Cartas de Acción: Estas cartas son robadas, mantenidas, jugadas, y descartadas. Se usan para proporcionar las actividades y heroísmos que ayudarán al jugador a defender Rorke's Drift.

Como Leer las Cartas

El diagrama muestra una carta de acción para 'Teniente Bromhead'. Las partes de la carta son:

- Medalla ganada en Rorke's Drift:** Un icono de una medalla.
- Dibujo (sin efecto en el juego):** Una ilustración de un revólver.
- (Título) Cita, Evento o Nombre de Héroe:** El nombre 'Teniente Bromhead' en un recuadro rojo.
- Nº de Carta (círculo azul = Inicio; círculo rojo = Opcional):** Un número '4' en un círculo azul.
- Capacidades Heroicas disponibles en esta carta (tipo "Regresar" y "Descartar"):** Una lista de habilidades: 'Puedes regresar esta carta a tu mano para efectuar una Acción extra en este momento.' y 'Puedes descartar esta carta y robar hasta 2 cartas extra en este turno'.
- Símbolo de tiempo (para la Secuencia de juego):** Una flecha que apunta a la parte superior de la carta.
- Nº de dados lanzados en una salva en este alcance:** Una flecha que apunta a los dados en la sección 'DADOS A TIRAR'.
- Texto histórico o cita del personaje (sin efecto en el juego):** Una cita: "Este es un regimiento Galés. Mr. Bromhead es Inglés, pero un auténtico caballero".

Hay dos tipos básicos de cartas: Héroes (p. ej., las que tienen el título y nombre de una persona en ellas) y **Eventos** (p. ej., todas las demás cartas).

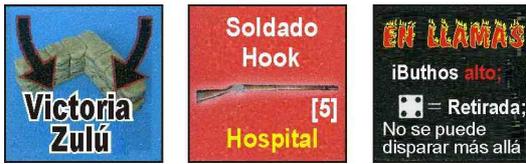
[2.3] Las Fichas del Juego: Las fichas cuadradas tienen dos sentidos básicos: marcadores de unidades e información "iButho". Las unidades iButho representan las formaciones militares zulúes que cargan contra las defensas de Rorke's Drift.

El detalle muestra una ficha cuadrada con el nombre 'iButho' y 'inDluyengwe'. Las partes de la ficha son:

- Símbolo:** Un icono de un iButho.
- Tamaño iButho (3: 2 rondas de marcadores "Impacto", más 1 del recuadro mismo de la unidad):** Un número '3' en un recuadro.
- Nombre iButho:** El nombre 'inDluyengwe' en la parte inferior.

Cada iButho en el mapa se compone de 1 a 5 fichas, apiladas juntas. Cada ficha representa de 250-500 guerreros. Varios marcadores de información indican el estado, posesión o

efecto sobre una importante Acción o situación del juego.



Las fichas redondas incluyen marcadores iMpi (Avance y Evento) y marcadores de Impacto iButho.

Marcador iMpi



Marcador iMpi Marcador iButho



Marcador de Evento



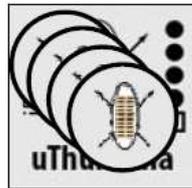
Marcador de "Impacto"

[3.0] PREPARACIÓN

Sigue estos pasos para preparar el juego:

- 1) Coge las cuatro fichas marcadoras cuadradas **iButho**, mézclalas bien, y coloca cada una de ellas al azar en cada una de las áreas marcadas con el nº 5 sobre los caminos del juego.

Entonces apila los correspondientes **marcadores de Impacto** redondos iButho sobre ella, dejándola así con su fuerza completa.



Por ejemplo: La uThulwana iButho comienza con 4 marcadores coincidentes de Impacto sobre ella (como se ve en el dibujo).

Deja a un lado los marcadores adicionales de Impacto iButho (genéricos). *Estos sólo se usan con la Regla Opcional 12.1.*



- 2) Coloca **el marcador de Victoria Zulú en el Área nº 0** (Perímetro Exterior) y el marcador **Pocas Municiones / Agua** en el Área apropiada de la Zona "Se necesita", cerca del borde del mapa (*necesitas distribuir más municiones*), al lado del marcador **Construir Barricadas**. El marcador de **Día/Noche** va en el Área de Día/Noche por su lado "Día" (Ningún Efecto). Coloca el resto de los marcadores cuadrados a un lado, fuera del mapa, en una pila (llamada "**la reserva**" de fichas no usadas).
 



- 3) Coloca todos los marcadores redondos restantes (iMpi) en un contenedor opaco (por ejemplo, una taza de café, un salacot invertido o una caja de municiones vacía) y mézclalos bien. Esto forma la "**taza iMpi**" y estos marcadores serán sacados al azar.

- 4) Revisa las cartas y coloca a un lado las siguientes cartas: nº 1 - 5 (con números en círculos **azules**) y mantenlas aparte por ahora. Luego quita las cartas nº 31 - 36 (con círculos **rojos**) puesto que sólo se usan con las Reglas Opcionales (12.3).

A. Baraja las restantes cartas, boca abajo, luego saca una mini pila de 3 cartas. Añade la carta nº 1 (**la Columna de Socorro**) a esta mini-pila y barájala. Coloca ahora esta mini pila de 4 cartas cerca; estas cartas forman *el fondo (la parte de abajo) de la Pila de Robar*. Así, *la Columna de Socorro aparecerá casi cuando se agote la Pila de Robar hacia el final el juego.*

B. Corta las cartas restantes en dos pilas aproximadamente iguales. Coloca una de estas pilas encima de la Pila de Robar (es decir, la mini pila de 4 cartas que acabas de poner aparte). Entonces coloca la carta nº 2 (**Empieza la Lucha Nocturna**) encima de la creciente Pila de Robar. *La colocación de esta carta así, significa que la noche caerá sobre la mitad del transcurso del juego.*

C. Coloca la otra pila encima para completar su construcción.

- 5) Coge las cartas nº 3, 4 y 5 (Tenientes Chard, Bromhead, y "Ya vienen..."). Estas cartas forman tu mano de partida.
- 6) Coge algunos dados (5 es una buena cantidad) y entonces estarás listo para comenzar el juego.

[4.0] SECUENCIA DE JUEGO

Cada turno consiste en las siguientes Fases que deben efectuarse en orden. Nota que cada fase es identificada por un **Símbolo de Orden de Turno** (por ejemplo, "➡") para identificación rápida sobre otros componentes del juego (como el tiempo de ciertas actividades del juego de cartas):

1. (●) **Fase iMpi:** Saca un marcador iMpi de la taza iMpi.
2. (➡) **Fase iButho:** Realiza la acción (o acciones) requerida(s) por el marcador iMpi que se acaba de sacar según 5.0. Si un iButho zulú entra en el Área que contiene el marcador de Victoria Zulú, entonces pierdes inmediatamente.
3. (⊕) **Fase de Acción:** Por lo general, puedes realizar una Acción en este tiempo.
4. (📁) **Fase de Robar Carta:** Por lo general, robas una carta de la parte superior de la Pila de Robar y la colocas en tu mano. Si se roba la carta **Columna de Socorro**, el juego acaba inmediatamente.
5. (♁) **Fase de Héroe:** El Jugador británico puede "Presentar" una carta de Héroe (gratis), haciéndolo así Disponible.
6. (🗑️) **Fase de Verificación:** Si tienes más de cinco (5) cartas en tu mano en este punto, **descarta** hasta llegar a cinco. Si todos los iButhos han sido retirados del juego, entonces ganas inmediatamente el juego.

Un juego completo de **ZULUS ON THE RAMPARTS!** tiene las susodichas Fases repetidas en secuencia tantas veces como sea necesario hasta que se produzca la victoria o la derrota.

[5.0] ➡ FASE DE IBUTHO

Durante esta Fase, el marcador iMpi que has sacado, se pone en práctica como se indica a continuación.

Explicaciones del Marcador iMpi

[5.1] Marcador de Avance: El iButho de la formación (pecho, cuerno(s) o lomos) mostrado en rojo en este marcador iMpi se mueve el número indicado de Áreas a lo largo de su camino hacia el marcador de Victoria Zulú (es decir, a la siguiente Área que tiene el número menor consecutivo -del Área "5" a la "4", por ejemplo-).



Si este iButho es derrotado / eliminado (6.7.4), ignora cualquier resultado de Avance para él.

Por ejemplo: El marcador de Avance ilustrado aquí muestra que **los Lomos** avanzan 2 Áreas. Nota que los Lomos tienen menos marcadores de Avance, pero mueven más Áreas a la vez, representando la táctica zulú.



Descarta este marcador después de ponerlo en práctica.

[5.1.1] Integridad iButho: Una unidad iButho y todos sus marcadores de Impacto que le quedan, siempre se mueven juntos como una pila, incluso cuando es retirado del juego (ver a continuación).

[5.1.2] Límite de Apilamiento iButho: Sólo un iButho a la vez puede estar en un Área. Las Áreas que representan el interior de Rorke's Drift (números 0, - 1, y - 2; ver 6.4) pueden ser ocupadas por cualquier iButho, pero sólo de uno en uno. Un iButho no puede entrar en una de estas Áreas si ya hay otro iButho presente allí. Si dos iButhos deben avanzar simultáneamente hacia una de estas Áreas cuando está vacía, el iButho más grande (es decir, el que tiene más marcadores de Impacto todavía sobre él), entra; si ambos son iguales, el iButho con el valor de fuerza de partida más alto (impreso

sobre él), entra. El otro iButho(s) queda bloqueado y debe permanecer en el Área en la que está actualmente.

[5.1.3] Marcadores de Obstrucción: La entrada a un edificio que está ardiendo (5.3.1), cesa el movimiento de ese iButho para este turno.



También, algunas posiciones pueden ser defendidas por ciertos Héroes, si están "Disponibles" (6.2). Antes de que un iButho pueda entrar en esa Área defendida, se tira un dado y se compara con la capacidad del Héroe "Defensa Heroica" (6.2.2).

Si el resultado del dado es menor que los números mostrados, el iButho zulú entra en esa Área normalmente y la defensa allí es invadida. Coloca el marcador de Defensa atrás en la reserva y la carta de su Héroe se devuelve a la mano del jugador.

Si el resultado del dado es igual a dichos números, el iButho es rechazado; no entra en el Área defendida y termina el movimiento de este turno en la siguiente Área adyacente con el número más alto.

[5.1.4] Secuencia de Movimiento: Cuando múltiples iButhos deben avanzar, mueve *cada una de las Áreas a la vez* hasta que todos hayan completado su movimiento bien habiendo avanzado algunas Áreas, o siendo detenido por un marcador obstructor.

[5.1.5] Victoria zulú: Si un iButho se mueve hacia el Área ocupada por el marcador de Victoria Zulú, el juego acaba inmediatamente.

[5.2] Marcador "R": Cuando se saca un marcador iMpi "R", lleva a cabo todos los siguientes pasos en orden:



1. Recuperación iButho: Las unidades iButho que han sido Derrotadas del juego (6.7.4) son devueltas de nuevo al juego. Gíralas a sus lados no derrotados (activos) en su Área nº 5 (y apila sobre su ficha, los marcadores de Impacto que tenían cuando fueron Derrotados; **NO** recuperan otro marcador de Impacto según el punto nº 2 a continuación).

2. Reagrupar iButhos: Cada marcador iButho en el mapa en un Área nº 3, 4 o 5 (excepto los que acaban de ser Recuperados según el punto nº 1 anterior) que hayan perdido alguno de sus marcadores de Impacto, recupera uno de ellos. Retira el marcador de Impacto del Área de Bajas Zulúes y colócalo encima de su correspondiente iButho.

3. Retirada de Marcadores iButho : Cada marcador iButho en el mapa en un Área nº 2 o **inferior** se retira a la siguiente Área con numeración consecutivamente más alta en su camino.

4. Descanso de los chicos: Este turno, el Jugador Británico no puede disparar ninguna salva. *Los zulúes "se han ido" y se acuestan en la hierba.*

Descarta este marcador después de ponerlo en práctica.

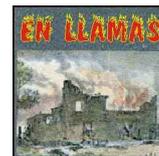
[5.3] Marcadores de Evento: Los marcadores de evento son los que no muestran la formación de búfalo sobre ellos.

[5.3.1] Edificio en Llamas: Consulta la **Tabla de Edificio en Llamas**



en el mapa, determina la columna apropiada para usar (dependiendo si ninguno, uno o ambos, tanto el Hospital como el Almacén están actualmente ardiendo), y tira un dado. Los resultados son:

Hospital o Almacén: Ese edificio se ha incendiado; coloca un marcador de **Edificio en Llamas** en su Área en el mapa.



Otro Incendio: Cualquier edificio *que no estaba* en llamas, ahora lo está; coloca un marcador de **Edificio en Llamas** en su Área en el mapa.

Ningún Efecto: Nada pasa ni cambia.

Fuego Apagado: El jugador debe quitar el marcador de **Edificio en Llamas indicado** ("Un Fuego Apagado" significa que queda a opción del jugador cuál de los dos edificios si ambos están en llamas es el que se ha apagado). Coloca el marcador de Héroe apropiado de nuevo en esa Área, si es que el Héroe está actualmente disponible. *iNota*

que los edificios pueden ser incendiados de nuevo durante el juego!

Descarta este marcador después de ponerlo en práctica.

Efectos de los Edificios en Llamas

Mientras el Área de un edificio está en llamas, se producen los siguientes efectos:

- Si hay un marcador de Defensa allí, se retira y se coloca en la reserva y la carta del Héroe se devuelve a la mano del jugador. Una retirada ordenada.
- 
- Un iButho zulú que haya entrado en dicha Área **debe pararse** y no puede avanzar más allá en ese turno (5.1.3). Puede avanzar desde ese espacio normalmente en un turno posterior.
 - El Jugador británico no puede disparar salvas hacia ningún Área con el nº 2 o más alto a lo largo de ese camino, pero *puede* disparar hacia el edificio ardiendo en sí (Área nº 1).
 - Un iButho zulú que es atacado mientras está en un Área de edificio en llamas, se retira con un resultado del dado de  y  (no sólo con ; ver 6.7.4).
 - El DRM de penalización Nocturno de -1, no se aplica. *Los incendios iluminaron a los zulúes de noche, anulando la mayor parte de las ventajas de la cobertura de la oscuridad.*

[5.3.2] inDluyengwe ¡Adelante!: Mueve el



iButho inDluyengwe hacia adelante dos (2) Áreas. *Este era un iButho zulú formado por los hombres más jóvenes, solteros que estaban impacientes por demostrar su valía.*

Descarta este marcador después de ponerlo en práctica.

[5.3.3] Príncipe Dabulamanzi kaMpande:



Tira un dado y vuelve ese número de marcadores de Avance (**no** los marcadores "R" o de eventos) desde la pila de descarte de nuevo a la taza

iMpi. Si no hay suficientes, coge todos los que estén disponibles; si hay disponibles más marcadores que la cifra sacada en la tirada del dado, gíralos boca abajo, revuélvelos bien y escoge al azar el número de marcadores apropiado. *El príncipe Dabulamanzi era el hermanastro de Rey zulú Cetshwayo; era el comandante zulú en el ataque a Rorke's Drift.*

Control del Mando Zulú: Mientras puedan mantener una línea de visión hasta su líder, los iMpi zulúes pueden ser afectados continuamente por el Príncipe Dabulamanzi kaMpande. Para simular esto:

Devuelve este marcador a la taza iMpi después de ponerlo en práctica si es de día. Si es de noche, Descarta este marcador después de ponerlo en práctica.

[5.3.4] Recalentamiento de los Rifles:

Saca otro marcador iMpi; si es un marcador de Avance, ponlo en práctica normalmente durante la Fase de iButho; si no lo es, devuelve el marcador a la taza. Durante la Fase de Acción de este turno, tus salvas tienen un Modificador al Dado (DRM) de -1 según 6.7.5. *El rifle de Martini-Henry desempeñó un magnífico trabajo para los Británicos, pero se recalentó por el repetido y prolongado tiroteo, en Rorke's Drift. También daba un golpe brutal por el retroceso en el hombro y los soldados siguieron cambiando de lados o simplemente apoyando sus rifles sobre los muros para dispararlos en vez de apuntar correctamente para descansar sus doloridos hombros.*



Devuelve este marcador después de ponerlo en práctica.

[5.3.5] Debate de Oficiales: Si están actualmente disponibles, los tenientes Chard y Bromhead, el



Comisario Dalton, y los Sargentos Bourne y Windridge (cartas nº 3, 4, 6, 7, y 8) deben ser devueltas a la mano del jugador

(pueden entrar de nuevo en el juego normalmente como Acciones o en Fases de Héroe). **Salta el resto de este turno y sigue con la Fase de iMpi del siguiente turno.** *El Teniente Chard era el oficial de mayor rango (y por lo tanto el comandante) en Rorke's Drift, aunque Bromhead estuviera al mando de la compañía de infantería allí.*

Descarta este marcador después de ponerlo en práctica.



[5.3.6] Lavado de las Lanzas:

Mira el Área con la numeración más baja ocupada por *cualquier* iButho. Retira *cada* iButho que esté sobre un Área con ese mismo número, un Área hacia atrás a lo largo de su camino (pero no más allá de su Área nº 5). *Cuando un iButho zulú efectuaba una matanza, se detenían para una purificación ritual.*

Por ejemplo: Los iButhos inDlondo y uThulwana están en sus respectivas Áreas "1", mientras que los otros dos iButhos zulúes están en sus Áreas "3" y "4". Para este Evento, **tanto** el iButho inDlondo como el uThulwana se moverían un Área hacia atrás a sus respectivas áreas "2".

Descarta este marcador después de ponerlo en práctica.

[5.3.7] Francotiradores Zulúes:



Saca otro marcador iMpi; si es un marcador de Avance deja de sacar; si no es, devuélvelo a la taza y saca otra vez hasta que saques un marcador de Avance y ponlo en práctica normalmente durante la Fase de iButho. Durante la Fase de Acción de este turno, tus salvas tienen un Modificador al Dado (DRM) de -1 según 6.7.5. *Los zulúes tenían muchos hombres con rifles y mosquetes encima, sobre las colinas cercanas. Dispararon contra la defensa británica con algún efecto, sobre todo forzando a los Británicos a agachar sus cabezas.*

Devuelve este marcador a la taza iMpi después de ponerlo en práctica si es de día. Si es de noche, Descarta este marcador después de ponerlo en práctica.

[6.0] FASE DE ACCIÓN

Durante esta Fase, el Jugador Británico puede realizar Acciones como:

- "Presentar" a un Héroe.
- Formar el Pelotón de Reserva.
- Construir una Barricada.
- Luchar para extinguir un Fuego de Edificio.
- Distribuir Municiones / Agua.
- Disparar una Salva / Ataque de Melée.

Regla General

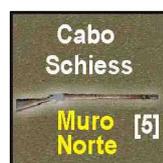
Durante cada Fase de Acción, el Jugador Británico puede realizar **una** de las actividades indicadas (como se explica a continuación).

[6.1] Acciones "Gratis": Adicionalmente a la Acción que se le permiten al jugador, **todas las Acciones Heroicas** (Constancia, Sacrificio y Liderazgo) **son siempre Gratis** (ver a continuación).

[6.2] "Presentar" a un Héroe: Para poder ser utilizadas sus **Capacidades** (es decir, el texto en la parte inferior de su carta), una carta de Héroe primero debe ser **"Presentada"**. Para ello, su carta se retira de la mano del jugador y se coloca, boca arriba, en la mesa delante del jugador. El Presentar a un Héroe consume 1 Acción cuando se lleva a cabo durante la Fase de Acción y, una vez realizada, ese héroe está **"disponible"**.

Los Héroes Disponibles están listos para hacer algo de lo que son capaces (incluyendo disparar su salva). **Las Capacidades de Héroe** incluyen:

[6.2.1] Capacidades Heroicas Constantes: Éstas se explican en **el texto azul** en la carta del Héroe. Mientras dicho Héroe está disponible -es decir, no ocupado en otra Actividad (a continuación) o de otra forma no disponible (no ha sido aún sacado o Presentado, comprometido en otra parte, o ya usado y descartado) -su **Capacidad de Constancia (el texto azul)** sigue ejerciendo efecto actual de forma gratuita (es decir, sin coste de Acción).



[6.2.2] Defensa Heroica.

Capacidades Constantes para el Hospital, el Almacén, el Perímetro Norte y Exterior del Muro, todos tienen los marcadores de Defensa que pueden ser colocados sobre dichas Áreas del mapa como recordatorios cuando su Héroe específico está disponible.

Quita un marcador de Defensa Heroica y devuélvelo a la reserva cuando:

- El Héroe ya no está disponible (p. ej., está en tu mano o realizando una tarea).
- El Área **o cualquier Área con numeración inferior** está ocupada por un iButho zulú (5.1.3) - también devuelve la

carta de ese Héroe a tu mano; dicho Héroe 'se repliega' a lugar seguro.

- Su edificio está ardiendo (5.3.1) –también devuelve la carta de ese Héroe a tu mano.

[6.2.3] Capacidades de Sacrificio Heroico: Cada Héroe tiene una o dos **Capacidades de Sacrificio Heroico** (es decir, "**descarta esta carta**"). Un Héroe Disponible puede usar una Capacidad de Sacrificio en el tiempo indicado sobre su carta, después de que la carta de dicho Héroe es descartada (es decir, colocada boca arriba en una **Pila de Descarte** cerca de la **Pila de Robar**) y su marcador de Defensa asociado es devuelto a la reserva.

[6.2.4] Liderazgo Heroico: Los "Comandantes" tienen **Capacidades de Liderazgo Heroico** (es decir, "**devuelve esta carta a tu mano**"). Cuando se pone en práctica, devuelve la carta a tu mano (donde de nuevo podrá ser Presentado y así estar disponible posteriormente según 6.2).

[6.3] Formar el Pelotón de Reserva: Como se ve en la parte inferior del mapa, se requiere a un Teniente y a un Sargento Disponibles para realizar esta Acción. Mueve las cartas de estos dos Héroes a esa parte del mapa para mostrar su **estado de "comprometido"; ya no están disponibles** para realizar otros deberes porque están formando el Pelotón de Reserva. Coloca el marcador de Pelotón de Reserva en su Área indicada en el mapa para mostrar que las dos cartas de **Preparado el Pelotón de Reserva** ahora pueden ser jugadas.



Puedes "disolver" el Pelotón de Reserva en cualquier momento gratuitamente (y el volverlo a formar requeriría otra Acción). Simplemente devuelve el marcador de Pelotón de Reserva a la reserva y coloca a los dos Héroes utilizados para formarlo de nuevo en tu mano.

[6.4] Construir una Barricada: Construyendo barricadas, el marcador de Victoria



Zulú va progresado hacia atrás a las **Áreas del "interior"** -1 (Barricada Interior) y -2 (Reducto Final).

Se requiere un Teniente o un Sargento Disponible para realizar esta Acción. Mueve la carta de este Héroe al área del mapa apropiado para indicar su estado de comprometido; no estará disponible para otros deberes ya que está organizando la construcción.

Puedes dejar de construir barricadas en cualquier momento gratuitamente (el volver a empezar requeriría una Acción y al Teniente o Sargento disponible). Simplemente coloca al Héroe utilizado para supervisar la construcción de nuevo en tu mano.

Procedimiento

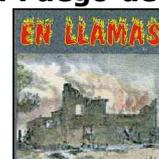
Este es un proceso de tres pasos para completar una nueva barricada. La **primera** Acción se gasta al mover la carta de Héroe Disponible y colocar el marcador "Construir Barricadas: 1/3 Hecho" en la siguiente Área interior disponible con numeración más baja (es decir, -1 o -2).



La **segunda** Acción puede ser gastada en cualquier **turno** posterior (si el Héroe está todavía allí; si no, uno nuevo sea asignado) para girar el marcador a su lado "2/3 Hecho". La **tercera** Acción gastada completa la barricada al:

- 1) Mover el marcador de Construir Barricadas a su Área asignada en el mapa.
- 2) Colocar al Héroe (agotado) que dirige la construcción en tu mano, y
- 3) Ajustar el marcador de Victoria Zulú un Área, al Área siguiente con numeración inferior, lo que simboliza su terminación. Ahora el iButho zulú tiene que alcanzar *aquella* Área para derrotar a los Británicos.

[6.5] Luchar para Extinguir un Fuego de Edificio: Si hay un edificio en llamas, el Jugador británico puede intentar apagarlo (es decir, quitar el marcador de Edificio en Llamas de su Área).



Procedimiento

Se requiere a un Héroe Disponible (de cualquier rango o tipo) para realizar esta Acción. Coloca al Héroe Disponible en tu mano, tira un dado en la columna de Extinción de Incendios de la Tabla de Edificio en Llamas, y aplica el resultado según 5.3.1.

[6.6] Distribuir Municiones / Agua: Mientras el marcador "Pocas Municiones / Agua" esté sobre el mapa (donde empieza y es devuelto después de utilizar las cartas "Fuego de Salva por Filas" y "Preparado el Pelotón de Reserva", todas las salvas del jugador (6.7) tienen un Modificador al Dado (DRM) de -1 de penalización (ver 6.7.5). Para quitar esta penalización, debes gastar una Acción y tener a un Héroe Disponible (de cualquier rango o tipo) para realizar esta tarea. Coloca al Héroe Disponible de nuevo en tu mano, y coloca el marcador en la reserva.



[6.7] Disparar una Salva: Cuando una "salva" (término genérico que usamos aquí para "disparar las armas" a diferencia del título de cualquier carta específica), es disparada por el Jugador Británico, éste usa una Acción y se llevan a cabo los siguientes pasos:

- 1) El jugador designa ("**objetivo**") a un iButho zulú dentro de su alcance.
- 2) Se descarta una carta mostrando una salva de dados (puede ser una carta de Héroe, con dicho Héroe que hace un "Sacrificio Heroico" semejante a 6.2.3 para disparar una salva).
- 3) Se tira el número de dados indicados en esa carta para el alcance hasta el iButho.
- 4) Se aplican los resultados al objetivo iButho.

[6.7.1] Apuntando a un iButho: Para ser un objetivo elegible, un iButho debe estar en el mapa en su **Alcance Cercano** (en su Área nº 1, o en las Áreas Interiores nº "0" o "-1" asumiendo que el marcador de Victoria Zulú no esté allí, porque entonces, el juego acabaría), **Alcance Medio** (en su Área nº 2), o en su **Alcance Largo** (en su Área nº 3, aunque algunas cartas de Situación Exterior Opcionales, pueden ser usadas para disparar salvas también contra el Área nº 4 en el Alcance Largo; ver 12.3.2 y 12.3.3).

Zulúes en los Muros: Si un iButho está actualmente en un Área Interior (es decir, "0" o "-1"), éste debe ser el objetivo de cualquier ataque de salva.

Obstáculo de Edificio en Llamas: Si hay un edificio en llamas (5.3.1) en su camino, este iButho no puede ser apuntado si está en un Área nº 2 o más alta (es decir, no puedes disparar **a través** de un edificio en llamas).

[6.7.2] Descarte de una Carta de Salva: Una carta **de cualquier tipo** que tiene dados de salva impresos sobre ella, **en la mano del jugador o un Héroe Disponible** (los Héroes pueden disparar desde su posición - en la mano o sobre la mesa), debe ser colocada directamente en la Pila de Descarte, para disparar dicha salva. Nota que los Héroes pueden ser utilizados de varios modos, pero una vez que han sido usados para disparar una salva, -tal como si hicieran un Sacrificio Heroico (6.2.3) -, deben ir a la Pila de Descarte.

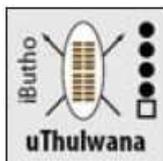
[6.7.3] Tirada de los Dados de Salva: El número de dados indicados en la carta descartada (6.7.2 anterior) para el alcance hasta el iButho, se lanzan a la vez inmediatamente. Este grupo de dados lanzados juntos constituyen una sola **salva**.

[6.7.4] Aplicando los Resultados de la Salva: Revisa los dados de la salva lanzados. Aplica todos **los Impactos** primero, después todas **las Retiradas** (ver a continuación).

- Cada resultado de , ,  o  es un "**Fallo**". Esto no tiene ningún efecto.
- Cada resultado de  es una "**Retirada**". El iButho apuntado se retira un espacio (atrás hacia el Área siguiente con el número más alto a lo largo de su camino) por cada Retirada que recibe.
 - **Importante:** Si el iButho objetivo está en un edificio en llamas, un resultado de  también se considera una Retirada.
 - Si el Área es una Área Interior ya ocupada por otro iButho, debido al Límite de Apilamiento (5.1.2), **desplaza** al iButho que ocupa el Área hacia la que se tiene que retirar el

objetivo (retirando a este iButho un Área a su vez para "despejar el camino"), y *luego* retira al iButho apuntado.

- Si un iButho se retira más allá de su Área nº 5, es "**Derrotado**". Gira la unidad del iButho a su lado "Derrotado" en su Área nº 5. Guarda todos sus marcadores de Impacto que le queden junto con él. Puede volver de nuevo a su lado activo en su Área nº 5 y reasumir el juego si se saca más tarde un marcador de iMpi "R" (ver 5.2).



- Cada resultado de es un "**Impacto**". Quita un marcador de Impacto de los que están apilados sobre el iButho y colócalo en el Área de Bajas Zulúes en el mapa. Si este iButho no tiene ningún marcador de Impacto, entonces la unidad iButho en sí misma es eliminada (permanentemente retirada del juego) y colocada en el Área de Bajas Zulúes. Cualquier Impacto que supere a la eliminación de la unidad iButho, se ignora.



[6.7.5] Modificadores del Dado (DRMs): Si el marcador de "**Pocas Municiones / Agua**" o el de la "**Noche**" está en el mapa (o si en este turno se ha producido el evento **Recalentamiento de los Rifles** o **Franco-tiradores Zulúes**), se resta uno (-1) **solo** del resultado más alto para cada salva. Si **múltiples** DRMs de -1 aplican en este turno, entonces se resta uno **por cada DRM de entre los dados con los resultados más altos**.

Por ejemplo: Se dispara una salva de cuatro dados con el resultado de , , , y . Como los Británicos tienen pocas municiones/agua y es de Noche y no hay ningún edificio ardiendo, (es decir, hay dos DRMs de -1 aplicables), se resta uno a cada uno de **los dos** dados más altos de la salva, por lo tanto, el resultado final es , , , y . El iButho apuntado **no** sufre ningún Impacto y debe Retirarse 1 Área.

A la inversa, cuando el marcador "la Compañía G Llega" está sobre el mapa, el Jugador Británico



puede añadir uno (+1) a **un solo** resultado del dado de su elección en cada salva (p. ej., subir un hasta un , o un hasta un).

Cuando se aplica un DRM **tanto** +1 como -1, simplemente se anulan mutuamente y no se aplica ningún modificador por esos dos marcadores, aunque otros DRMs adicionales de -1 se aplicarían normalmente, pese a todo.

[6.7.6] Salvas Repetidas: Si tienes la oportunidad, puedes disparar más de una salva a mismo iButho durante un solo turno. El resultado de cada salva se aplica separada y completamente antes de que la siguiente salva sea disparada.

[7.0] **FASE DE ROBAR CARTA**

Durante esta Fase, el Jugador Británico puede robar **una** carta de la parte superior de la **Pila de Robar**. No está obligado a robar *ninguna* carta, si no lo desea.

Excepciones: Nota que las capacidades de varias cartas (por ejemplo, el Teniente Chard) permiten robar cartas adicionales durante un turno.

Inteligencia del Jugador: Los marcadores iMpi usados y las cartas en la Pila de Descarte, pueden ser examinados libremente por el jugador en cualquier momento.

[8.0] **FASE DE HÉROE**

Durante esta Fase, el Jugador Británico puede Presentar **una** carta de Héroe desde su mano (según 6.2), haciéndolo inmediatamente Disponible.

[9.0] **FASE DE VERIFICACIÓN**

Durante esta Fase, debes comprobar tu mano de cartas (los Héroes Disponibles no se cuentan como "tu mano"). Si tienes más de cinco (5) cartas en tu mano, debes **descartar** hasta llegar a tener cinco cartas (colocando las que hayas decidido descartar boca arriba en la Pila de Descarte).

Nota que el susodicho Paso se salta si el **Sargento Primero¹ Bourne** está actualmente Disponible.

También, si todos los iButhos han sido derrotados o eliminados, ganas la batalla (11.0).

[10.0] NOCHE



Cuando la carta **Empieza la Lucha Nocturna** es revelada, se descarta inmediatamente (en efecto, un "robo desperdiciado") y se coloca el marcador de la Noche en el Área **Día / Noche** en el mapa para el resto del juego.



De noche, hay un DRM de menos uno (-1) (según 6.7.5) de penalización aplicado a todas las salvas **excepto que** al menos un edificio esté actualmente ardiendo (5.3.1), en cuyo caso se ignora este efecto.

[10.1] Combate de Melée: Las cartas nº 25 ("Fijad... bayonetas!") y 26 ("Listos... ¡En Guardia!") no son afectadas por la penalización del DRM de -1 luchando durante la noche si se usan en el **Alcance Cercano**.

Estas cartas representan el combate de melée, cara a cara y muy personal. La noche tendría poco impacto sobre ese tipo de lucha.



¹ La auténtica graduación de Bourne era la de "**Colour Sergeant**" que es un rango no oficial en los *Royal Marines* y los regimientos de infantería del Ejército Británico, que está encima del Sargento y debajo del Suboficial de Clase 2. Tiene un código de rango en la OTAN de OR-7 y es el equivalente a Sargento Primero en otro cuerpo del Ejército Británico o Sargento de Vuelo o Jefe Técnico en la *Royal Air Force*. La insignia es la corona del monarca encima de tres galones que apuntan hacia abajo. (N del T)

[11.0] VICTORIA Y DERROTA

El juego acaba de una de estas tres formas:

- 1) En una **Derrota Militar** inmediatamente después de que un iButho zulú entra en el Área que contiene el marcador de Victoria Zulú.
- 2) En una **Victoria Militar** si no queda ningún iButho zulú en la lucha durante la Fase de Verificación (*es decir, han sido todos Eliminados o Derrotado según 6.7.4*).
- 3) En una **Maniobra Política** inmediatamente después de que se revela la carta "La Columna de Socorro".



Cuando se produce uno de estos eventos que terminan el juego, se calcula la cuenta del Jugador Británico para determinar el Nivel de Victoria final.

Lista de Puntos de Victoria (PV)

- +1 PV por cada **Héroe Disponible** (o Comprometido con el Pelotón de Reserva / Construcción de Barricadas) **sin** un símbolo de medalla sobre su nombre.
- +2 PV por cada **Héroe Disponible** (o Comprometido con el Pelotón de Reserva / Construcción de Barricadas) **con** un símbolo de medalla sobre su nombre.
- +2 PV por cada uno (**el Hospital y el Almacén**) que no estén actualmente en llamas.
- +2 PV por cada **marcador de Impacto zulú** en el Área de Bajas Zulúes.
- +5 PV por cada **unidad iButho zulú** en el Área de Bajas Zulúes (*0 PV por Derrotado*).

+20 PV si ningún iButho zulú ha alcanzado el marcador de Victoria Zulú para terminar el juego.

-3 PV por el marcador de Apoyo Opcional Natal Native Horse (-4 por Natal Native Contingent, y -5 por la Compañía G) sobre el mapa.

Si el juego acaba con la Victoria Militar o Política o Derrota, el Nivel de Victoria del Jugador se determina por cómo se recordará esta batalla en las páginas de la historia según la lista siguiente:

PV Total Nivel de Victoria Histórico

15 <	Derrota Trágica (Gran Victoria Zulú)
15-19	Derrota Innoble (Victoria Menor Zulú)
20-29	Tablas (Empate; Dudoso)
30-34	Victoria Menor Británica (Revés Zulú)
35-39	Gran Victoria Británica (Derrota Zulú)
40+	Victoria Épica Británica (Debacle Zulú)

Indirecta: Ten cuidado respecto a la rapidez con la que decidas robar cartas (7.0). ¡Puede que no sea ventajoso que la Columna de Socorro llegue demasiado pronto!

[12.0] REGLAS OPCIONALES

Alguna o todas de las siguientes Reglas Opcionales pueden ser utilizadas por separado o juntas en cualquier combinación que el jugador desee:

[12.1] Variación de la Fuerza de Inicio de los iButhos: Durante el **Paso 1** de la Preparación, después de que las unidades iButho han sido colocadas y cuando sus marcadores de Impacto también han sido colocados, tira un dado para cada unidad iButho desde la más débil (inDlondo) a la más fuerte (uDloko) en la siguiente Tabla:

	1 marcador de Impacto menos
	Ningún cambio
	Ningún cambio
	1 marcador de Impacto adicional
	1 marcador de Impacto adicional
	2 marcadores de Impacto adicionales

Usa los marcadores de Impacto genéricos para complementar las fuerzas de las



unidades zulúes iButho. Estos deberían ser colocados *debajo* de los marcadores de Impacto normales del iButho con el fin de que sean los últimos en ser perdidos por dicha unidad en el combate. El número de marcadores de Impacto genéricos disponibles marca un límite; no pueden añadirse más a un iButho si ya han sido colocados todos en otros.

[12.2] Un Juego Más Reñido: Para añadir más drama e incertidumbre, antes de empezar el **Paso 4.A** de la Preparación (es decir, barajar las cartas después de apartar las cartas claves), **quita tres cartas y tres marcadores de iMpi**, al azar, y déjalos aparte sin verlos. No pueden ser inspeccionados durante el juego.

[12.3] Añadiendo las Cartas Opcionales: Cada carta Opcional puede ser añadida separadamente al juego, o puedes ensayar cualquier combinación (incluyendo la utilización de todas ellas).

Nota: ¡Cada carta añadida alarga el juego y hace más desafiante el poder ganar!

[12.3.1] Cantar "Hombres de Harlech", Estampida de Ganado, y el Capellán Smith: Simplemente, baraja estas cartas en el mazo con las otras cartas nº 6 - 30. Sus efectos son evidentes.

Aunque el Capellán George "Municiones" Smith estuvo seguramente en la batalla y su participación fue bien recordada por los sobrevivientes, las cartas de cantar y de la estampida se basan en la épica película *Zulú* y no en los libros de historia.

[12.3.2] El capitán Rainforth trae a la Compañía G: Baraja esta carta en el mazo con las otras cartas nº 6 - 32.

Si es robada durante un turno de día, inmediatamente se descarta sin efecto (un "robo desperdiciado"). Si se roba durante un turno de Noche, puede ser añadida a la mano del jugador y usada normalmente.

Esta carta afecta el Área alrededor (pero no en el interior) de Rorke's Drift, por lo tanto, no tiene una Capacidad Heroica Constante (6.2.1) asociada con ella. Puede ser Presentado normalmente (6.2) y permanecer sin usar para ganar 1 PV al final del juego (11.0), usado para disparar una salva (pero

nota que puede disparar también hasta un iButho en el Área nº 4), o usado como un Sacrificio Heroico (6.2.3), colocando el marcador "la Compañía de G Llega" en su Área en el mapa.

Añadir a **La Compañía G** al juego da un DRM de +1 al jugador (según 6.7.5) para el resto del juego, pero con un coste de 5 PVs al final (11.0).

[12.3.3] El Teniente Henderson y su Natal Native Horse²: Durante el **Paso 4.C** de la Preparación (es decir, colocar la mitad de las cartas en la parte **superior** de la Pila de Robar), baraja primero esta carta con esa mitad superior de la pila.

Si es robada antes de que el jugador dispare su primera salva, puede ser añadida a la mano del jugador y usada normalmente. Si es robada *después de que* la primera salva del jugador ha sido ya disparada, se descarta inmediatamente y queda sin efecto (es decir, un "robo desperdiciado").

Esta carta afecta el Área alrededor (pero no en el interior) de Rorke's Drift, por lo tanto, no tiene una Capacidad Heroica Constante (6.2.1) asociada con ella. Puede ser Presentado normalmente (6.2) y permanecer sin usar para ganar 1 PV al final del juego (11.0), usado para disparar una salva (pero nota que puede disparar también hasta un iButho en el Área nº 4), o usado como un Sacrificio Heroico (6.2.3), colocando el marcador "Natal Native Horse" en su Área en el mapa.



La posesión de **Natal Native Horse** da al jugador un dado adicional para la tirada de todas las salvas contra un iButho en su Área nº 2 o más alta (es decir, en el Alcance Medio o Largo)

² Mientras la mayor parte del NNC consistió en soldados de infantería, el **Natal Native Horse** constituyó la caballería de la fuerza del NNC. Formado por cinco escuadrones de cincuenta hombres cada uno, el NNH fue reclutado en gran parte de la tribu amaNgwane, una tribu de Natal tradicionalmente hostil a los zulúes. Los soldados de caballería negros del NNH estaban mucho mejor equipados que sus colegas de infantería; los soldados de caballería del NNH tenían uniformes europeos de color marrón claro, un caballo con el equipo completo, y cada soldado de caballería tenía un rifle además de las tradicionales lanzas africanas. Las unidades del NNH estaban al mando de oficiales blancos vestidos con uniformes de color azul celeste. (N del T)

para el resto del juego, pero con un coste de 3 PVs al final (11.0).

[12.3.4] El Capitán Stephenson y el Natal Native Contingent³: Durante el **Paso 4.C** de la Preparación (es decir, colocar la mitad de las cartas en la parte **superior** de la Pila de Robar), baraja primero esta carta con esa mitad superior de la pila.

Si es robada antes de que el jugador dispare su primera salva, puede ser añadida a la mano del jugador y usada normalmente. Si es robada *después de que* la primera salva del jugador ha sido ya disparada, se descarta inmediatamente y queda sin efecto (es decir, un "robo desperdiciado").



Esta fuerza está asentada en el interior de Rorke's Drift y por lo tanto tiene una Capacidad Heroica Constante (6.2.1) asociada con ella (guardando diligentemente el Perímetro Exterior). Puede ser usado normalmente, incluyendo para su Sacrificio Heroico (6.2.3), colocando el marcador "Natal Native Contingent" en su Área en el mapa.

La posesión del **Natal Native Contingent** da al jugador un dado adicional para la tirada de todas las salvas contra un iButho en su Área nº 1 o inferior (es decir, sólo en el Alcance Cercano) para el resto del juego, pero con un coste de 4 PVs al final (11.0).

[12.3.5] El Comandante Spalding: Este oficial estaba al mando de Rorke's Drift, pero se marchó temprano esa misma mañana para descubrir el paradero de la Compañía G. Añadir esta carta al mazo, le da al jugador la posibilidad de tenerlo disponible en la batalla a tiempo para dirigir la defensa contra los zulúes.

Durante el Paso 4. C de la Preparación (es decir, al colocar las cartas en la mitad **superior** de la Pila de Robar), baraja esta

³ El **Natal Native Contingent** era una gran fuerza de soldados negros auxiliares en la Sudáfrica Británica, que formaba parte importante de la defensa de la colonia Británica, y entró en acción durante la Guerra anglo zulú de 1879. El NNC fue creado en 1878 de la población negra local para sostener las defensas de Natal. La mayor parte de las tropas NNC provenían de las tribus Basuto y Mponso, que durante mucho tiempo habían estado en guerra contra los zulúes. La mayoría de las tropas NNC estaban impacientes por derrotar al agresivo Imperio Zulú, después de la agitación política y social creada anteriormente por el Rey Shaka. (N del T)

carta en dicha mitad superior del mazo primero.

Si se roba antes de que el jugador dispare su primera salva, puede ser añadido a la mano del jugador y usado normalmente. Si se roba **después** de que la primera salva del jugador ha sido disparada, se descarta inmediatamente sin efecto (es decir, un "robo desperdiciado"), *lo que significa que el Comandante no volvió a tiempo.*

Cuando está en el juego, el Comandante Spalding está en el interior de Rorke's Drift y puede servir en la misma función que un Teniente. Puede ser utilizado normalmente, incluso para su Sacrificio Heroico (6.2.3), ya que debe morir galantemente inspirando a sus hombres, permitiendo así al jugador "Presentar" a cada Héroe en la mano para que esté disponible más uno de la pila de descarte (excluyendo al propio Comandante, por supuesto).



[12.3.6] El Cabo Allan y los soldados Hitch y Jones: Estas son otras cartas de Héroe que pueden ser añadidas al juego según el Caso 12.3.

[12.3.7] Cartas de Fuego de Salvas nº 40 - 43: Para mantener las proporciones correctas del mazo entre cartas de Héroe y de salvas, durante el Paso 4-A de la Preparación, añade una de estas cartas al mazo antes de barajarlo por cada carta de Héroe adicional añadida de este Kit de Expansión en el juego.

Recuerda: ¡Añadir más cartas al mazo alarga el juego y lo hace más interesante y desafiante para ganar!

[12.4] Ataque zulú por la Mañana: Con todas las cartas adicionales (y/o el uso más "lento" de las mismas por el jugador), es posible que los marcadores iMpi queden agotados antes de que llegue la Columna de Socorro y el fin del juego. Cuando ocurra esto, los zulúes llevan a cabo su asalto final contra el Puesto de la Misión que habían

planeado para la mañana del segundo día. (Históricamente fue suspendido en el último momento cuando los exploradores zulúes situados en un cerro cercano vieron hacer-carse a la Columna de Auxilio Británica de Lord Chelmsford).

[12.4.1] El Asalto Final: Cuando un marcador iMpi tiene que ser robado pero la taza iMpi está vacía con solamente el marcador de "Rifles Recalentados", se descarta (se ignoran sus efectos) y se llevan a cabo los siguientes pasos:

- **IButhos zulúes:** Coloca inmediatamente cada iButho sobreviviente en su respectiva **área nº 3** y aplica el resultado de un marcador iMpi "R" (5.2, ignorando el nº 3, por supuesto). *Se sugiere que durante el nº 4, te asegures de retirar el marcador "Pocas Municiones / Agua", si está en el mapa; esta será tu última oportunidad (ver 12.4.3, a continuación).*
- **Taza iMpi:** Devuelve todos los marcadores de Avance zulúes (excepto los marcadores "R") a la Taza iMpi, pero no robes ninguno en este turno. *No se devuelve a la taza ningún marcador de Evento ni de "R"; ¡ya no queda tiempo!*

- **Amanecer Zulú:** Gira el marcador Día / Noche a su lado del Día y terminan los efectos nocturnos. *¡Buenos días, señor!*



[12.4.2] "Aquí vienen otra vez...": Durante la Fase de iMpi de todos los turnos restantes, **si se roba un marcador de Avance iMpi de valor 1, después** de que sea aplicado, **roba y aplica un segundo marcador iMpi de Avance para ese turno.** *¡El asalto final zulú es un ataque total!*

[12.4.3] Escasez de Municiones: Si el marcador Pocas Municiones / Agua está en su recuadro en el mapa en este momento (es decir, al amanecer), a partir de ahora no puede ya ser retirado (según 6.6). *Se están disparando las últimas descargas.*



[12.5] Valor zulú / Suerte Británica: A veces es mejor para el jugador si el marcador de Impacto de un iButho zulú es quitado, y a veces es mejor si el iButho se retira. Si los guerreros zulúes valientemente siguen avanzando hacia adelante o ingenuamente pierden terreno para reagrupar su fuerza se determina al azar si el jugador saca con el dado un  o un , por supuesto.

Si deseas "cambiar tu suerte", puedes **convertir** un solo resultado de una Salva de  a  o viceversa a costa de descartarte de una carta (de tu mano o de un Héroe Disponible).

[13.0] ZULUS ON THE RAMPARTS! **NOTAS DE DISEÑO**

Al principio, yo iba a llamar a este juego "El Síndrome de Rorke's Drift". Esto fue un término acuñado para el diseño de juegos por Richard Berg para las situaciones que llegan a ser grandes hitos en la historia militar (o acciones en las películas), pero que sin embargo no llegan a su fin como juegos.

Recibí la inspiración para diseñar **ZULUS ON THE RAMPARTS!** después de jugar con el juego de Darin Leviloff **ISRAELI INDEPENDENCE**, publicado también por **Victory Point Games**. Éste presenta un sistema de juego (lanzado por VPG en su serie de juegos "**Estados de Sitio**") formado por dos elementos particulares que resultan muy apropiados para la acción en la batalla del Rorke's Drift. Primero, el jugador se sitúa en la posición de defender una posición central contra una serie de enemigos que vienen desde múltiples direcciones. Segundo, hay un juego de cartas que no sólo facilita la parte aleatoria del juego, sino que también "cuenta una historia", tal y como el programador de juegos Alan Emrich con tanta elocuencia (y a menudo) explica a sus estudiantes y diseñadores de juegos.

Mi contribución a la serie de juegos de los **Estados de Sitio** debía (literalmente) poner cartas en la mano del jugador, permitiéndole así la oportunidad de tomar verdaderas decisiones de mando tratando de frustrar a las miríadas de enemigos. Para hacer esto, las maniobras del enemigo y otros eventos fueron separados en fichas seleccionadas al

azar desde una taza. El juego llega a ser no tanto de fuego y maniobra, sino más bien de revisar opciones y tomar decisiones difíciles. El jugador debe intercambiar varias ventajas, representadas por las Capacidades Heroicas en las cartas. En su desarrollo, un conjunto de "juego dentro del juego" de mano de cartas gestionan a los Héroes envueltos en la mano quienes tienen que "descansar y recuperarse" (volviendo a la mano del jugador) después de ciertas acciones, y que resultan "heridos" (descartados) después de otras (incluyendo el dirigir una desesperada salva de fuego urgente). Los jugadores deben elegir estas opciones y vivir (o morir) con las consecuencias.

Las fuerzas zulúes se muestran en su empleo táctico de pecho, cuernos y lomos del "búfalo bravo", una formación donde el centro fija al enemigo, el movimiento de los flancos lo envuelve, y en el momento decisivo, se utiliza la reserva. En términos de juego, los lomos tienen una posibilidad de movimiento inferior que otras partes, pero a menudo una vez que se han internado, entrarán muy rápidamente. ¡Esto coloca al jugador en la situación de adivinar no sólo de dónde viene la siguiente amenaza, sino también de cuán rápido se moverá ésta!

La táctica zulú actuó contra una fuerza británica más grande en Isandlwana durante la mañana de la batalla de Rorke's Drift, pero falló en esta batalla. Uno de los motivos para su fracaso fue el nivel de mando e iniciativa mucho más elevado en Rorke's Drift. Ciertamente siente uno la tentación de hacer otro juego sobre Isandlwana, donde los Británicos tienen una fuerza mucho más grande, pero, en términos de juego, menos cartas para jugar. Si este juego demuestra ser popular, hay futuros diseños en perspectiva, algunos te darán una oportunidad donde el defensor original fue eliminado: Última resistencia (*Last stand*⁴) de Custer, de Gordon en Khartoum, en Dien Bien Phu, y Khe Sanh.

Joseph Miranda

⁴ **Last Stand** es un término militar utilizado para describir un cuerpo de tropas que ocupa una posición de defensa frente a enormes obstáculos. La fuerza defensora generalmente sufre grandes bajas o queda completamente destruida, mientras que también causa numerosas bajas al adversario. A veces el término se utiliza para describir la última batalla de una guerra donde la posición de la fuerza defensora es desesperada, pero considera que es su deber no rendirse hasta que se vea obligada a hacerlo. (N del T).

CRÉDITOS

Diseño del Juego: Joseph Miranda
Sistema de Estados de Sitio: Darin Leviloff

Diseño Gráfico, Documentación y Desarrollo del Juego: Alan Emrich

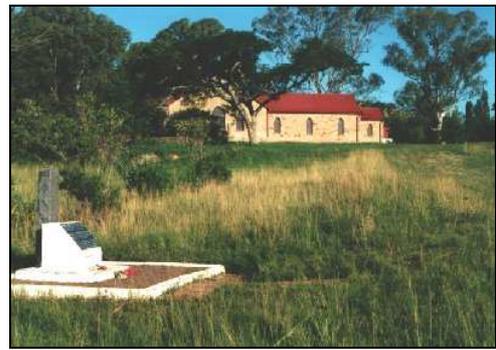
Mapa del Juego: Tim Allen

Gracias Especiales: Stanley Baker, Cy Endfield

Playtesting: Paul Aceto, Dennis Bishop, M. Even Brooks, Daniel Gray, Bill Levay, Darin Leviloff, Tully McKInley, Kim Meints, Leigh Toms

Corrección: Steve Carey

Traducción al español: Felipe Santamaría



Rorke's Drift, en la actualidad



**Felipe Santamaría
Bilbao (Vizcaya)
Mayo de 2009**

