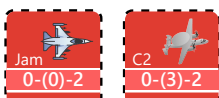
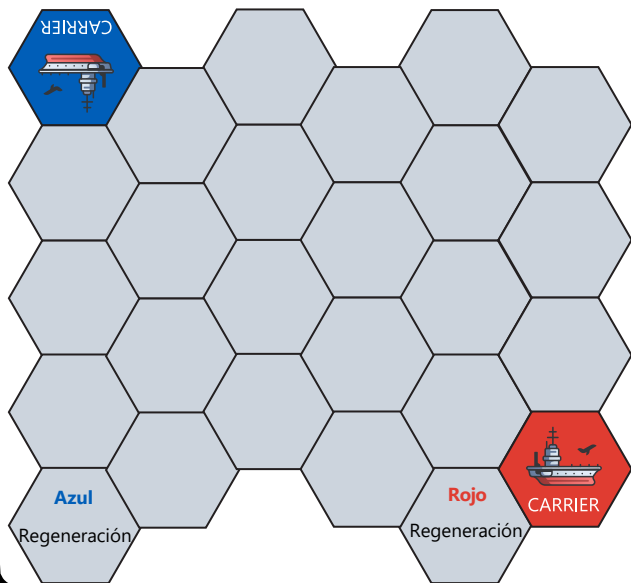
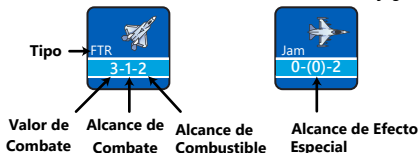


CALLSIGN



Juego para 2 jugadores



Setup: Recorta cada unidad por las líneas de puntos (izquierda) y entrega a cada jugador las seis unidades de su color. Deja a un lado los contadores de daño (*Damage*)

Objetivo: Gana destruyendo el Portaaviones contrario asestándole 2 impactos. Coloca un contador de daño en el Portaaviones por cada impacto exitoso.

Orden de juego: En cada turno, los jugadores tiran 1d6. El número más alto tiene la iniciativa y va primero. Cada jugador realiza **UNA** de las siguientes acciones:

- **Genera una unidad.** Coloca una unidad adyacente o encima de tu Portaaviones.
- **Mueve una unidad un hexágono.** Las unidades pueden apilarse sin límite, pero esta acción sólo mueve una unidad.
- **Activar la habilidad especial de una unidad.**
- **Regenera una unidad.** Tira 1d6. Si el resultado es 5 o menos, coloca una unidad destruida adyacente o encima del Portaaviones.

Combate: Después de que ambos jugadores hayan terminado sus acciones, el combate ocurre automáticamente. El jugador con iniciativa elige el orden de combate. Cada unidad sólo puede entrar en combate UNA VEZ por turno. Si hay múltiples objetivos elegibles dentro del alcance, entonces el atacante elige su objetivo para el combate.

Evasión: El Defensor puede Evadir. Tira 1d6. Con un 1, mueve al Defensor a un hexágono sin una unidad enemiga con Valor de Combate y el Enfrentamiento termina. Si no, continúa el Enfrentamiento. Si no puede retirarse con seguridad, destruye la unidad.

Resolución de Enfrentamientos de Combate: Selecciona una unidad como Atacante y una unidad dentro de su Alcance de Combate como Defensor. Si el Atacante y el Defensor se están enfrentando, tira los dados simultáneamente. Si la tirada es igual o menor que el Valor de Combate de la unidad, la unidad contraria es destruida (se retira del tablero y se coloca en la Caja de Regeneración apropiada). Las unidades (todas, da igual el tipo) sólo pueden recibir un impacto.

En un turno, una unidad destruida en combate aún puede tirar para luchar en su propio combate contra su objetivo, antes de ser enviada a la Caja de Regeneración. Es decir; si A destruye a B, y B tiene como objetivo a C, entonces B aún puede tirar para destruir a C antes de ir a la Caja de Regeneración.

Reglas especiales:

Una unidad más alejada de una fuente de combustible que su Alcance de Combustible es destruida al final del turno. Fuentes de combustible disponibles: Cisterna (TKR) o el portaaviones. Si una unidad tiene (∞) para su Alcance de Combustible, no necesita una fuente de combustible. Cuando se cuenta el alcance para combate o combustible, el hexágono ocupado es un alcance de cero y el hexágono adyacente es un alcance de 1.

Un Bombardero (BMR) tiene un valor de combate de 1 contra todas las unidades excepto contra el Portaaviones del oponente.

Habilidad Especial C2: Selecciona hasta 2 de tus unidades dentro del Alcance de Efecto Especial. Mueve las unidades seleccionadas un hexágono cada una.

Habilidad Especial Interferir (Jam): Tira 1d6. Con un 4 o menos, reduce todos los valores de combate enemigos en 2 contra las unidades en su hexágono. Esta habilidad es automática cuando unidades enemigas entran en combate contra su hexágono. Tira para esta habilidad antes de la tirada del Atacante.

Glosario:

1d6 - un dado de seis caras

Carrier - Portaaviones

Unidad - uno de los seis aviones disponibles para cada jugador



Notas del Diseñador

Por Sebastian J. Bae

Científico de investigación de la CNA (baes@cna.org)

Call Sign es un sencillo microjuego de guerra en el que los jugadores deben organizar diversas plataformas aéreas, aprovechando cada uno de sus puntos fuertes; para destruir al Portaaviones contrario. Esto anima a los jugadores a equilibrar las ventajas y desventajas inherentes de los distintos sistemas aéreos.

Sin embargo, como microjuego, *Call Sign* simplifica significativamente las complejas plataformas multirol y las complejidades del combate aéreo para facilitar el juego y la accesibilidad. El objetivo subyacente de este juego es ayudar a los jugadores a familiarizarse tanto con la utilidad como con las limitaciones de los wargames. Los wargames destacan por poner de relieve la interacción dinámica entre mentes opuestas, cada una de las cuales se adapta a las acciones de la otra. Además, los wargames ayudan a los jugadores a inspeccionar y explorar la lógica de sus propias acciones y las reacciones de su oponente. Y como en la mayoría de los wargames, el resultado es menos importante que el proceso de actuar, reaccionar y adaptarse. Los wargames no predicen el futuro, sino que ayudan a los jugadores a entender por qué se ha producido un determinado resultado.

El **Programa de Juegos e Integración de la CNA** diseña juegos analíticos y educativos a medida sobre una gran variedad de temas, como la lucha bélica operativa, el ciberespacio, la seguridad global, las tecnologías del futuro y otros. Adaptamos el diseño del juego de guerra, el proceso de recopilación de datos y el análisis a las necesidades específicas de cada patrocinador.

Si está interesado en saber más sobre los juegos de guerra de la CNA, puede ponerse en contacto con:

Christopher Ma, Director del Programa de Investigación, Programa de Juegos e Integración, mac@cna.org

Jeremy Sepinsky, Diseñador Jefe de Juegos de Guerra, Programa de Juegos e Integración, sepinskyj@cna.org

Traducción, con permiso del autor, de Aitor Saiz Lasheras para *Comprender la Guerra* (<https://minervae.top/>) (X: @operativamente)