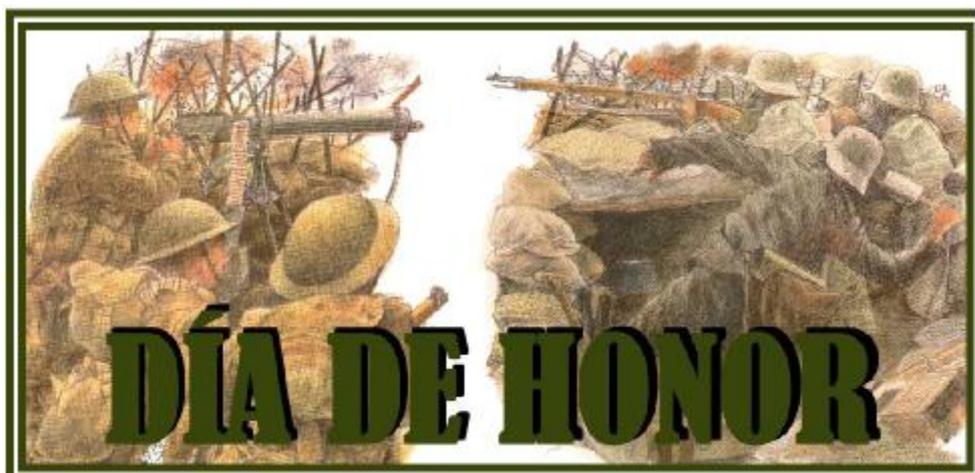


- JUEGO DE ESTRATEGIA DE CONFLICTOS BÉLICOS -

REGLAMENTO

DIEGO VEGA – DARÍO RIVAS



- JUEGO DE ESTRATEGIA DE CONFLICTOS BÉLICOS -

CRÉDITOS

Diseño e Idea Original: Diego Vega y Darío Rivas.

Colaboración de Reglas: Josecito, Gotti.

Edición: DMV.

Pruebas de Juego: Andrés Bernardi, Diego Iacconnis, Juan Laher, Martín Negre, Diego Vega.

© Editorial LOGIA NÉMESIS, 2004-2008

E-MAIL: khyron_rpg@hotmail.com diegomartinvega@gmail.com

Impreso por DMV (Bahía Blanca)

Impreso en Argentina

Printed in Argentina

Primera Impresión de Julio 2008



INTRODUCCIÓN

La Segunda Guerra Mundial fue el mayor conflicto militar del siglo XX, y comenzó en 1939 como un enfrentamiento bélico europeo entre Alemania y la coalición franco-británica, pero luego se extendió hasta afectar a la mayoría de las naciones del planeta. Su conclusión en 1945 supuso el nacimiento de un nuevo orden mundial dominado por Estados Unidos y la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS). Las batallas de esta guerra fueron dominadas por el coraje y heroísmo de millones de soldados, que dieron la vida por ganar cada una de ellas.

Día de honor es un juego de mesa bélico de estrategia pensado para recrear aquellas históricas batallas y averiguar quién será el ganador.

En *Día de Honor* pueden jugar desde dos personas (1 contra 1) o en grupo (2 contra 1, 2 contra 2, 3 contra 2 y 3 contra 3). Siempre habrá dos bandos diferenciados: Las Potencias del Eje (Alemania y Japón) y Los Aliados (Estados Unidos, Reino Unido y la Unión Soviética).

Cada uno de los jugadores representa a un comandante a cargo de un bando de soldados, y deberá por consiguiente organizar el ataque al enemigo intentando conseguir cumplir con la misión asignada. Así pues, para ganar la batalla, movilizarás tus tropas (infanterías: liviana, de asalto y pesada, tanques, artillerías, armas antiaéreas, aviones bombarderos, francotiradores, espías, etc.) sobre diferentes campos de batalla y organizarás los ataques a tu enemigo.

Cada jugador posee una hoja con las estadísticas del escuadrón que tiene a su mando. Cada bando deberá armar estratégicamente el ataque al enemigo, conociendo las limitaciones y beneficios de cada unidad.

En *Día de Honor* tú tienes la última palabra. Cuando recrees la mayor guerra que jamás ha habido en el mundo, un bando resultará ganador y la historia nunca volverá a ser la misma.

PREPARACIÓN DE JUEGO

Cada jugador representa a un bando. Como comandante de un escuadrón, deberá cumplir uno o varios objetivo/s para finalizar su misión. Este objetivo se asignará al azar y el otro jugador no debe conocer. Para cumplir su objetivo los jugadores deberán comandar a sus soldados y demás unidades de combate a través de los mapas.

La mecánica del juego es por turnos. En cada turno uno de los escuadrones deberá actuar moviendo sus unidades y/o atacando las del enemigo. Los combates se basan en el tiro de dados, utilizando el dado de 6 caras para verificar si el disparo acierta o no al blanco.

Junto a los objetivos secretos existe un objetivo común a los dos jugadores: eliminar al escuadrón enemigo. El jugador que logre cumplir su objetivo secreto o el objetivo común, gana la partida. Cada vez que un jugador gane una partida o batalla, las unidades que sobrevivan adquieren bonificadores y suben de rango militar. Así, en cada nueva misión, aquellos heroicos soldados tendrán ventaja sobre otros novatos y demostrarán su valor y honor en cada combate.

ELEMENTOS QUE INTEGRAN EL JUEGO

Mapas o Campos de batalla: Los mapas de los diferentes lugares de batalla son el tablero del juego, donde se moverán las fichas de unidades y por tanto, donde se realizarán los combates bélicos. El juego incluye 8 mapas que dependiendo la configuración con la que se los sitúe en la mesa, se obtendrán los distintos campos de batalla.

Hoja de escuadrón: Es una hoja que posee la descripción básica de cada unidad y sus estadísticas de juego.

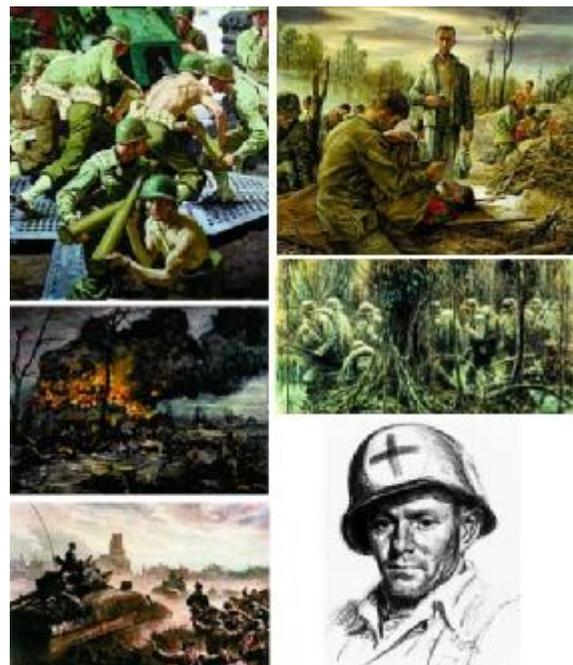
Fichas: Cada escuadrón poseerá fichas de un determinado color o forma. Hay 15 fichas de soldados, 2 fichas de artillería, 1 ficha de Tanque, 1 ficha de Francotirador y 1 ficha de Boina Verde.

Dados: 2 dados de 6 caras (d6) para todas acciones de los ataques.

Tarjetas de Objetivos secretos

Tarjetas de Situaciones

Reglamento



COMENZANDO UNA PARTIDA

REPARTO DE OBJETIVOS Y SITUACIONES

- Pueden intervenir desde 2 hasta 6 jugadores.
- Cada participante elige un color de fichas, que usará durante toda la partida.
- Además cada uno deberá tener a mano su HOJA DE ESCUADRÓN, los dados d6 y d4 caras, lápiz y goma de borrar.
- Se mezclan las tarjetas de Objetivos Secretos y se colocan boca abajo. Se mezclan las tarjetas de Situaciones y se colocan boca abajo también.
- Cada jugador toma una tarjeta de Objetivo Secreto y una de Situaciones, al azar, y se la guarda sin mostrarla a los demás.
- Las tarjetas de objetivos restantes se retiran del juego y no se vuelven a usar durante esa partida. En cambio, las tarjetas de Situaciones se dejan mezcladas y boca abajo a un costado del tablero del Mapa.

CAMPO DE BATALLA Y UNIDADES INICIALES

- Una vez analizado el Objetivo Secreto, se colocará el Mapa correspondiente (según el objetivo, si este requiere alguno especial, ó sino puede elegirse por azar).
- Cada bando inicia su partida colocando las siguientes fichas en su lugar de inicio del tablero:
 - 6 SOLDADOS DE INFANTERÍA LIVIANA**
 - 3 SOLDADOS DE INFANTERÍA DE ASALTO**
 - 1 SOLDADOS DE INFANTERÍA PESADA**
 - 1 ARTILLERÍA**
- Puedes distribuir dichas unidades como mejor te parezca o convenga (siempre en tu **zona de inicio**). NOTA: Siempre que la misión no aclare nada el escuadrón será formado por estos diez soldados y una artillería (hay misiones que se indica el inicio del combate con menos unidades).
- Además, si has obtenido alguna incorporación de unidades gracias a la Tarjeta de Situaciones que sacaste al azar, este es el momento de agregar dicha/s unidades al tablero. Por supuesto deberás mostrar la Tarjeta a tu contrincante y volverla al mazo de Tarjetas de Situaciones. Luego mezclar nuevamente y dejar siempre a un costado del tablero.

CARACTERÍSTICAS DEL ESCUADRÓN

Cada jugador comanda un escuadrón o tropa. Cada tropa puede llegar a poseer (en su punto máximo) las siguientes unidades:

- 10 SOLDADOS DE INFANTERÍA LIVIANA**
- 3 SOLDADOS DE INFANTERÍA DE ASALTO**
- 2 SOLDADOS DE INFANTERÍA PESADA**
- 2 ARTILLERÍAS**
- 1 TANQUE SHERMAN o PANTHER (según el bando)**
- 1 FRANCO TIRADOR**
- 1 BOINA VERDE**

Cada soldado es considerado un individuo que pertenece al escuadrón, y tú como “Comandante” del mismo podrás hacer que se mueva y ataque según tu conveniencia y con objeto de cumplir tu objetivo. La idea principal es cumplir la misión con el menor número de bajas, pero esta es la guerra, y en ella estos soldados están dispuestos a dar su vida por cumplir su objetivo por su país.

CARACTERÍSTICAS DE CADA UNIDAD

Una unidad es definida por su posición en el mapa según su ficha y su número. Asimismo, cada una posee características diferentes que se describen en la HOJA DE ESCUADRÓN. Estas características son las siguientes:

NOMBRE:		Nº MISIONES:		RANGO:	
TIPO DE UNIDAD:				VELOCIDAD:	
ATAQUE: (ARMA; alcance)				RESISTENCIA:	
INTACTO	HERIDO	GRAVE	CRÍTICO	MORIBUNDO	
Penalizador 0	Penalizador -1	Penalizador -2	Penalizador -3	Penalizador -4	

NOMBRE DE LA UNIDAD: En este recuadro podrás nombrar a tu unidad con algún nombre inventado por ti o simplemente con un número de milicia para identificar cada una. A tu elección.

Nº MISIONES: En este pequeño lugar deberás escribir la cantidad de misiones en las cuales haya participado la unidad. Cada cierta cantidad de misiones, la unidad gana nuevo rango y nuevos bonificadores al ataque. *Véase más adelante el apartado Rangos Militares.*

RANGO: Ni bien vaya aumentando el rango de las unidades, más poderosas se volverán debido a la experiencia obtenida en los diferentes combates. En este recuadro deberás completar el rango obtenido por la unidad. *Véase más adelante el apartado Rangos Militares.*

TIPO DE UNIDAD: En este recuadro se ubica el tipo de unidad, ya sea soldado o maquinaria. Te sirve para ubicar el tipo de unidad según la miniatura.

VELOCIDAD: V (V es un número positivo que indica la cantidad de cuadrados o casillas que la unidad puede moverse en condiciones normales). *Véase más adelante el apartado Movimiento de Unidades.*

ATAQUE: +A (A es un número positivo que se debe sumar al resultado de 1d6 para atacar). Además se incluye el tipo de arma que utiliza la unidad y el alcance que tiene dicho arma sin penalizador. *Véase más adelante el apartado Ataque de Unidades.*

RESISTENCIA: R (R es un número positivo que debe superarse para poder hacerle daño a la unidad. NOTA: debe superarse al menos en un punto para hacer daño; si se iguala la R significa que el disparo fue retenido,

desviado o esquivado por la unidad). Véase más adelante el apartado *Daño a una Unidad*.

ESTADO DE LA UNIDAD: Cada unidad tiene 5 estadíos que representan el daño recibido. En cada pequeño cuadrado de estos estadíos hay espacio suficiente para marcar con lápiz el estado de la unidad conforme va recibiendo daño, y por tanto aplicando los penalizadores correspondientes según el estado. Véase más adelante el apartado *Daño a una Unidad*.

SECUENCIA DE JUEGO

Ya tienen todo listo para arrancar a jugar. Tiene cada jugador un objetivo y las unidades iniciales están dispuestas según tu conveniencia. Ahora es el turno de comenzar la estrategia bélica.

Día de Honor se juega en asaltos (rounds). Durante cada asalto, los jugadores deberán seguir una secuencia de juego consiste en diferentes fases que se reiterarán en el siguiente orden:

- 1) TOMAR UNA TARJETA DE SITUACIÓN**
(ambos jugadores)
- 2) UTILIZAR TARJETA DE SITUACIÓN**
(si dice “Efecto inmediato”)
- 3) TIRADA DE INICIATIVA**
(ambos jugadores)
- 4) MOVIMIENTO y ATAQUES DE LAS UNIDADES**
2 ACCIONES POR UNIDAD
(1º aquél que corresponda según la INICIATIVA)
(2º aquél que corresponda según la INICIATIVA)
- 4) UTILIZAR TARJETAS DE SITUACIÓN**
(si dice “Puedes elegir cuando jugar este efecto”)
- 5) FINAL DEL TURNO**

TARJETAS DE SITUACIÓN

Al comienzo de cada asalto, antes de la tirada de iniciativa cada jugador deberá tomar al azar una carta del mazo de Tarjetas de Situación. Ambos jugadores deberán mostrar la carta a su adversario (si tiene un efecto inmediato), realizar la consigna que declare esta tarjeta y devolverla al mazo. Las cartas que no posean efecto inmediato pueden guardarse para utilizarlas durante tu turno, según tu conveniencia. Una vez utilizada, siempre devuélvela al mazo.

TIRADA DE INICIATIVA

Al comienzo de cada asalto, luego de haber tomado la Tarjeta de Situación, cada jugador deberá arrojar 1d6 para averiguar la Iniciativa del asalto, que determinará quién jugará primero y quién después. El ganador de la Tirada de Iniciativa elige quién va primero y quién segundo. A veces es mejor ir segundo en el asalto para poder visualizar los movimientos del adversario.

2 ACCIONES POR UNIDAD

Una vez que un personaje ganó la iniciativa, y ya tienen los soldados colocados en el lugar inicial del mapa, deberá decidir que hace cada unidad. Un asalto consta de hasta 2 Acciones por Unidad. Por supuesto si no quieres que una unidad se mueva, puedes optar por que no haga nada durante ese asalto. Las dos acciones pueden combinarse de la forma que quieras, con **la única restricción de que no puedes realizar dos acciones de ataque con la misma unidad en un mismo asalto.**

Resumiendo, cualquiera de las siguientes combinaciones es válida:

1 MOVIMIENTO y 1 ATAQUE

1 ATAQUE y 1 MOVIMIENTO

2 MOVIMIENTOS

REGLAS BÁSICA DE LANZAMIENTO DE DADO:

- ◆ Si la tirada de 1d6 es un **6** natural significa que es un éxito automático: **SIMPLEMENTE ACIERTAS** (así sea que sumando con tu bonificador no superes el valor correspondiente; un 6 siempre acierta).
- ◆ Si la tirada de 1d6 es un **1** natural es fallo automático: **SIMPLEMENTE FALLAS** (así sea que sumando con tu bonificador superes el valor correspondiente; un 1 siempre falla).
- ◆ Siempre que se empate en un lanzamiento de dados opuesto (por ejemplo en la Tirada de Iniciativa) deberás arrojarse de nuevo los dados hasta desempatar.

MOVIMIENTO DE UNIDAD

VELOCIDAD

Cada unidad posee una cantidad de cuadrados o casillas que puede moverse utilizando una de sus dos acciones correspondientes por asalto. Puedes decidir que una unidad se mueva el doble de su VELOCIDAD en un asalto por ejemplo, pero como ya ha utilizado sus

2 acciones del asalto ya no podrá realizar nada más hasta el próximo turno.

TERRENOS

El movimiento de las tropas depende del terreno en que se estén moviendo.

En Terreno despejado y Caminos: Las unidades pueden realizar un movimiento de hasta su velocidad por asalto (o el doble de su velocidad si solamente decide hacer sus dos acciones como movimiento).

En Terreno Adverso (Bosques densos, lugares donde no haya camino, nieve, desiertos, etc): Todas las unidades se moverán a la mitad de su velocidad por asalto mientras transiten estos terrenos.

NOTA: La infantería Liviana no sufre penalizador de movimiento en Terrenos Adversos.

OTRAS ACCIONES DE MOVIMIENTO

Tumbarse Cuerpo a Tierra: Una acción de movimiento muy utilizada por los soldados es tumbarse cuerpo a tierra. Cuando un soldado decide tumbarse cuerpo a tierra, gasta una acción de movimiento y obtiene un bonificador +2 a la Resistencia (mientras se encuentre de esta forma).

Situación	Bonificador a Resistencia
Tumbarse "cuerpo a tierra"	+2

Arrastrarse Cuerpo a Tierra: Una vez tumbado, un soldado puede decidir arrastrarse, manteniendo su modificador +2 a la Resistencia (por estar cuerpo a tierra) pero moviéndose a la mitad de su velocidad.

Levantarse: Si un soldado se encuentra tumbado "cuerpo a tierra", deberá gastar una de sus acciones del turno para levantarse.

ACLARACIÓN: Se supone que siempre el movimiento de las tropas es ágil y dinámico, por lo que no existe la acción de "correr".

ATAQUE DE UNIDADES

Para efectuar un ataque a distancia o cuerpo a cuerpo con una unidad deberás arrojar 1d6 y sumar el Ataque descrito en la ficha de la misma.

ATAQUE A DISTANCIA

Usualmente los ataques en *Día de Honor* se efectúan a distancia con armas de fuego. Esto significa que el blanco estará situado a una cierta distancia. Cada arma tiene un alcance (descrito en las estadísticas de cada unidad, al costado del nombre del arma que utiliza), que significa la cantidad de cuadrados en la que puede dispararse ese arma sin ningún penalizador. Nótese que el enemigo debe estar en la línea de visión del tirador. Un blanco se halla en la línea de visión cuando no hay obstáculos entre el tirador y él. **Si el blanco se hallara a una mayor distancia del alcance**

del arma, el soldado podrá disparar igualmente pero con un penalizador de -4.

Situación	Penalizador a Ataque
Disparo a más distancia que el alcance del arma	-4

ATAQUE CUERPO A CUERPO

Puedes golpear cuerpo a cuerpo a un enemigo que se encuentre en un radio de 1 cuadrado (se considera que los enemigos situados en ese radio están adyacentes a ti). Todos los soldados poseen un cuchillo de guerra o simplemente sus puños para combatir de esta manera, y se supone que están entrenados ampliamente. Por lo tanto, si deseas iniciar un combate cuerpo a cuerpo con un enemigo adyacente a tu unidad, debes anunciar lo que harás (el duelo). Ya sea con golpes, forcejeo o con cuchillos, **ambos soldados involucrados deberán arrojar 1d6 cada uno. El mayor valor de este chequeo enfrentado gana, y deberá verificar el daño obtenido según la siguiente tabla:**

Tirada	Golpe	Daño
6	Golpe violento	2
5	Gancho fuerte	1
4, 3, 2	Lucha reñida	0
1	Fallo	0

MODIFICADORES AL ATAQUE

Flanqueo: Una unidad flanqueada es aquella que posee en línea de tiro una unidad enemiga al frente y otra por la retaguardia, y ambas están al alcance de disparo, por lo que ambos atacantes obtienen un bonificador de +2 al Ataque frente a esa unidad. **Los Tanques no pueden ser flanqueados.**

Situación	Bonificador a Ataque
Atacante en terreno más alto	+1
Ataque por enemigo flanqueado	+2

Cobertura: Una unidad puede utilizar la cobertura que le brinda estar contiguo a una edificación o maquinaria (como un Tanque por ejemplo), otorgándole un bonificador +2 a la Resistencia. Este bonificador solo se aplica mientras el soldado se encuentre en un cuadrado contiguo a una pared por ejemplo.

Situación	Bonificador a Resistencia
Cobertura (contiguo a una pared o trinchera)	+2

DAÑO A UNA UNIDAD

Cada unidad tiene cinco estadíos que representan el daño recibido.

Como ya se explicó anteriormente, el Ataque se realiza con 1d6 + los modificadores y debe superar la Resistencia de la tropa enemiga.

Si la tirada de Ataque es menor o iguala a la Resistencia Enemiga significa que el disparo fue

esquivado, desviado o simplemente fallado y no hubo daño concreto.

Si la tirada de Ataque supera la Resistencia Enemiga se produce daño concreto. Cada punto por encima de la puntuación de Resistencia enemiga provoca una herida en ella.

Los estadios de daño son los siguientes:

INTACTO (penalizador 0): sin daño, es como comienzan las unidades cada misión.

HERIDO (penalizador -1): un punto de herida

GRAVE (penalizador -2): dos puntos de herida

CRÍTICO (penalizador -3): tres puntos de herida

MORIBUNDO (penalizador -4): cuatro puntos de herida.

PENALIZADORES:

Cada vez que te hagan daño a una unidad, marcar en el recuadro correspondiente al daño recibido; asimismo recibirás un penalizador que deberás aplicar a tu Ataque y Resistencia. Este penalizador refleja en que estadio de daño se encuentra tal unidad.

RANGO

Al iniciar una misión con nuevos soldados deberás ponerles nombre a ellos para una mejor identificación en tu Hoja de Escuadrón. Todo nuevo soldado empieza su carrera con el rango de "Raso". Cada soldado podrá ir aumentando de rango con el pasar las misiones. Es importante que vayas anotando la cantidad de misiones que una unidad sobrevive al final de la batalla, ya sea que hayas perdido o ganado el objetivo particular.

Verifica la tabla de más abajo para saber el rango de un soldado ascendido, la cantidad de misiones que debe tener según su rango y el bonificador de Ataque y la Resistencia que este recibe cuando sube.

Rango	Cantidad de Misiones	Bonificador al Ataque y la Resistencia
Raso	0	+0
Subteniente	1	+0
Teniente 1º	3	+0
Teniente 2º	6	+1
Sargento 1º	8	+1
Sargento 2º	9	+1
Comandante	10	+2
Capitán	12	+2
Coronel	14	+3
Almirante	18	+3
Veterano de Guerra	25 o +	+4

TARJETAS DE SITUACIÓN

Estas tarjetas deben tenerse en un mazo boca abajo a un costado del tablero de batalla y mezcladas. Cada jugador deberá tomar una tarjeta por asalto, al inicio del mismo. Como regla básica, mezcla bien las tarjetas y procura que el azar decida cada situación. Hay dos tipos de tarjetas:

1) Aquellas con la leyenda:

Efecto Inmediato

Este tipo de tarjetas debe ser mostrado al adversario e inmediatamente comienza a tener efecto en el juego. Luego se vuelve al fondo del mazo.

2) Aquellas con la leyenda:

Puedes elegir cuando jugar este efecto

Este tipo de tarjetas no debe ser mostrado a tu adversario y la puedes guardar durante la partida, hasta el momento que tú creas conveniente jugarla (siempre en un turno tuyo, mostrando la tarjeta y cumpliendo con las normas que la consigna indique). Luego de utilizarla, se vuelve al fondo del mazo.

DIFERENTES EFECTOS DE LAS TARJETAS

- ◆ Hay tarjetas en las cuales el beneficio es **Al Azar**. En estos casos deberás arrojar el/los dados para determinar cual de tus unidades o las unidades de tu enemigo (dependiendo la consigna de la tarjeta) se ve afectada por la misma.
- ◆ En cambio, en las tarjetas en las cuales el beneficio es **a tu elección** podrás elegir cual de tus unidades o las unidades de tu enemigo (dependiendo la consigna de la tarjeta) se ve afectada por la misma.
- ◆ Aquellas cartas que activen una **UNIDAD** son de efecto Inmediato y por lo tanto la miniatura debe ser colocada el campo de batalla, siempre a 1 cuadrado por detrás del último soldado tuyo. Asimismo, deberás conservar en tu poder y no devolver al mazo esta tarjeta hasta que la unidad correspondiente haya muerto.
- ◆ Hay cartas que necesitan un soldado tuyo a alcance de disparo de un soldado enemigo para poder realizarse (por ejemplo las GRANADAS). Para esto deberás señalar cuál será el soldado de tu escuadrón elegido y cuál la unidad enemiga que recibirá el daño. Luego mostrar la tarjeta y ver que efecto tiene
- ◆ Ninguna tarjeta consume ninguna de las 2 Acciones que posee cada unidad.

EJEMPLOS

Ejemplo de Movimiento, Ataque y Daño: Es el turno del jugador "A" que comanda a los Aliados. Durante su turno, mueve sus unidades y decide que hacer con cada una de ellas.

Uno de sus soldados, el teniente "Peterson" pertenece a Infantería Liviana Aliada, y por lo tanto posee un **Ataque** de +2. Se encuentra de pie a alcance de tiro de su enemigo, el soldado alemán "Hermann" de Infantería de Asalto que comanda el jugador "B".

Hermann posee una **Resistencia** de 6. El jugador que controla a Peterson desea atacar al soldado alemán y por lo tanto en su turno tiene, como con cada soldado, **2 Acciones para realizar**. Anuncia que Peterson se tumba "**cuerpo a tierra**" (1ª Acción) y desde el suelo decide **disparar** (2ª Acción). Mueve su miniatura tumbándola y arroja el dado de 6 (1d6). Obtiene un 5 y que sumado al +2 (por ser de Infantería Liviana) da un total de 7. Como este valor (7) supera a la Resistencia del soldado alemán (6) en un punto, el disparo ha dado en el objetivo pero solo ha hecho un solo punto de herida. Por lo tanto el jugador que comanda al soldado alemán tacha con una cruz con su lapiz sobre el recuadro que dice "INTACTO" en los datos de su soldado Hermann. Ahora este soldado está "HERIDO" y debe aplicar su penalizador de -1 a su Ataque y Resistencia.

Ejemplo de Movimiento, Ataque y Muerte: Es el turno del jugador que comanda a los alemanes. Durante su turno, mueve sus unidades y decide que hacer con cada una.

El soldado Hemann (de la Infantería de Asalto Alemana) no se encuentra a alcance de tiro del soldado de Infantería Liviana Peterson, pero decide utilizar su 1ª Acción del asalto para mover 3 cuadrados y entrar al alcance de disparo. El jugador B mueve la ficha de Hermann 3 cuadrados y anuncia que disparará al soldado Peterson, que se encuentra "cuerpo a tierra". Arroja el dado de 6 (1d6) y obtiene un 6. Suma ese valor al +3 que tiene por ser de Infantería de Asalto y resta el -1 por estar "HERIDO". Da un total de 8. Puesto que es un 6 natural el que obtuvo, ya sabe que al menos 1 punto de herida le hará a Peterson (porque el 6 nunca falla).

El jugador A controla la Resistencia de su soldado atacado y visualiza que tiene 5 (como todas las unidades de Infantería Liviana) y suma su bonificador de +2 por estar tumbado "cuerpo a tierra". Su resistencia total es de 7. **Como el Ataque de Hermann fue de 8 y supera al 7 de la Resistencia de su enemigo en 1 punto, el jugador A anota 1 punto de daño. Ahora Peterson pasa a estar "GRAVE" y por lo tanto recibe un penalizador a su Ataque y Resistencia de -2.**

Como al jugador B le resta utilizar al soldado "Gunther" (de Infantería Liviana) en este mismo asalto, todavía puede realizar sus dos Acciones con él. Decide moverlo 6 cuadrados y ubicarse a distancia de disparo, justo en la espalda de Peterson, cruzado en línea recta

a su compañero Hermann. Utilizando su 2ª Acción, decide disparar. Arroja su dado de 6 (1d6) y obtiene un 4. Suma su bonificador de Ataque +2 y su bonificador de +2 por encontrarse flanqueando por la espalda a su enemigo. **En total obtiene 8 de Ataque.**

El jugador A consulta la Resistencia de Peterson que es 5, aplica el bonificador de +2 por estar tumbado "cuerpo a tierra" y el penalizado de -2 por tener daño "GRAVE". **Un total de 5 de Resistencia.** Como el ataque supera a la resistencia del soldado atacado en 3 puntos, el jugador A anota el daño y verifica que el soldado Peterson ha muerto en batalla.

COMBATE DEFENSIVO

Puedes elegir cuando jugar este efecto

Ordenas a tu escuadrón a combatir con una técnica defensiva.

Beneficio: Durante el round que decidas utilizar esta técnica todas tus unidades obtienen un +1 a la Resistencia a costa de obtener un -1 al Ataque.

COMBATE AGRESIVO

Puedes elegir cuando jugar este efecto

Ordenas a tu escuadrón a combatir con una técnica defensiva.

Beneficio: Cuando esta técnica es utilizada, otorga a la tropa un +1 al Ataque a costa de obtener un -1 a la Resistencia.

MÉDICO

Puedes elegir cuando jugar este efecto

El soldado médico acude a tu ayuda.

Beneficio Al Azar: Debes elegir al azar un soldado que tenga daño y curarlo por completo, quedando este INTACTO.

MÉDICO ATIENDE AL MÁS NECESITADO

Puedes elegir cuando jugar este efecto

El soldado médico acude a tu ayuda.

Beneficio a tu elección: Debes elegir al azar un soldado que tenga daño y curarlo por completo, quedando este INTACTO.

MECÁNICO

Puedes elegir cuando jugar este efecto

Un soldado con altos conocimientos de mecánica intenta reparar el daño de la unidad Tanque.

Beneficio: Elige a tu unidad TANQUE que posea daño y podrás curarle 1 punto de herida.

Nota: esta tarjeta puede reparar una unidad TANQUE incluso si ésta ha sido sabotada por un **ESPÍA**.

PRIMEROS AUXILIOS

Puedes elegir cuando jugar este efecto

Un soldado tiene conocimientos en primeros auxilios y acude a tu ayuda.

Beneficio a tu elección: Debes elegir un soldado (el que quieras) que tenga daño y curarle un punto de herida.

ESPÍA

Efecto Inmediato

El soldado espía se infiltra en las líneas enemigas y sabotea la unidad TANQUE enemiga.

Beneficio: Elimina a la unidad de Tanque de tu enemigo. Deja la miniatura de la unidad sabotada en el mapa pero tu enemigo no podrá utilizarla más.

MINA ANTIPERSONAL

Efecto Inmediato

Un soldado contrario pisa una mina antipersonal tuya.

Beneficio Al Azar: Utiliza el azar para determinar cuál de los soldados enemigos pisa una mina antipersonal. Esta unidad muere instantáneamente.

MINA ANTIPERSONAL

Efecto Inmediato

Un soldado contrario pisa una mina antipersonal tuya.

Beneficio a tu elección: Debes elegir un soldado enemigo que pisa una mina antipersonal tuya. Esta unidad muere instantáneamente.

GRANADA

Puedes elegir cuando jugar este efecto

Un soldado de tu escuadrón lanza una granada a un contrario.

Beneficio a tu elección: Elige un soldado tuyo que esté al alcance de disparo de un soldado enemigo; ese soldado tuyo le lanzará una granada que le hace 2 puntos de herida por la explosión.

DETECCIÓN DE MINAS ANTIPERSONALES

Puedes elegir cuando jugar este efecto

A punto de pisar una mina antipersonal, tu soldado la detecta y la neutraliza.

Beneficio: Utiliza esta Tarjeta para contrarrestar el efecto de una tarjeta enemiga de **MINA ANTIPERSONAL**.

Una vez que el área ha sido detectada, la mina de ese lugar se considera marcada y no se detonará posteriormente.

FRANCOTIRADOR (UNIDAD)

Efecto Inmediato

El soldado francotirador de tu escuadrón aparece en escena.

Beneficio: Pon la miniatura de la Unidad FRANCOTIRADOR en el campo de batalla, un cuadrado por detrás de la última unidad tuya respecto de tu objetivo.

Daño: Necesitas tres asaltos para apuntar perfectamente a un enemigo. Luego de esos 3 asaltos, si logras acertar el Ataque, aquel soldado enemigo muere inmediatamente a causa de un disparo certero en la cabeza.

Devuelve esta tarjeta al mazo sólo cuando esta unidad haya muerto.

BOINA VERDE (UNIDAD)

Efecto Inmediato

El soldado Boina verde de tu escuadrón aparece en escena.

Beneficio: Pon la miniatura de la Unidad BOINA VERDE en el campo de batalla, un cuadrado por detrás de la última unidad tuya respecto de tu objetivo.

Devuelve esta tarjeta al mazo sólo cuando esta unidad haya muerto.

TANQUE DE GUERRA (UNIDAD)

Efecto Inmediato

La Unidad de TANQUE de tu escuadrón aparece en escena.

Beneficio: Pon la miniatura de la Unidad TANQUE DE GUERRA en el campo de batalla, un cuadrado por detrás de la última unidad tuya respecto de tu objetivo.

Daño: elige el objetivo y efectúa el disparo. La explosión del cañón tiene un radio de 2 cuadrado. Cualquier unidad en el radio del disparo y Luego verifica si daño a las unidad.

Devuelve esta tarjeta al mazo sólo cuando esta unidad haya muerto.

ARTILLERÍA DE GUERRA (UNIDAD)

Efecto Inmediato

La Unidad de ARTILLERÍA de tu escuadrón aparece en escena.

Beneficio: Pon la miniatura de la Unidad ARTILLERÍA DE GUERRA en el campo de batalla, un cuadrado por detrás de la última unidad tuya respecto de tu objetivo.

Daño: elige el objetivo y efectúa el disparo tal como si se tratara de un soldado. Si ataca a una misma Unidad soldado enemiga junto con Infantería, ésta gana un bonificador +3 al Ataque.

Devuelve esta tarjeta al mazo sólo cuando esta unidad haya muerto.

Tablas

Tirada	Golpe	Daño
6	Golpe violento	2
5	Gancho fuerte	1
4, 3, 2	Lucha reñida	0
1	Fallo	0

Situación	Bonificador a Resistencia
Cobertura (contiguo a una pared o trinchera)	+2

Situación	Bonificador a Resistencia
Tumbarse "cuerpo a tierra"	+2

Situación	Bonificador a Ataque
Atacante en terreno más alto	+1
Ataque por enemigo flanqueado	+2

Situación	Penalizador a Ataque
Disparo a más distancia que el alcance del arma	-4

COMBATE DEFENSIVO

Puedes elegir cuando jugar este efecto

Ordenas a tu escuadrón a combatir con una técnica defensiva.

Beneficio: Durante el round que decidas utilizar esta técnica todas tus unidades obtienen +1 a la Resistencia a costa de obtener -1 al Ataque.



TARJETA DE
SITUACIÓN

COMBATE AGRESIVO

Puedes elegir cuando jugar este efecto

Ordenas a tu escuadrón a combatir con una técnica defensiva.

Beneficio: Cuando esta técnica es utilizada, otorga a la tropa +1 al Ataque a costa de obtener -1 a la Resistencia.



TARJETA DE
SITUACIÓN

MÉDICO

Puedes elegir cuando jugar este efecto

El soldado médico acude a tu ayuda.

Beneficio Al Azar: Debes elegir al azar un soldado que tenga daño y curarlo por completo, quedando este INTACTO.



TARJETA DE
SITUACIÓN

MÉDICO ATIENDE AL MÁS

NECESITADO

Puedes elegir cuando
jugar este efecto

El soldado médico acude a tu ayuda.

Beneficio a tu elección: Debes elegir un soldado que tenga daño y curarlo por completo, quedando este INTACTO.



TARJETA DE
SITUACIÓN

MECÁNICO

Puedes elegir cuando
jugar este efecto

Un soldado con altos conocimientos de mecánica intenta reparar el daño de la unidad Tanque.

Beneficio: Elige a tu unidad **TANQUE** que posea daño y podrás curarle 1 punto de herida.

Nota: esta tarjeta puede reparar una unidad **TANQUE** incluso si ésta ha sido sabotada por un **ESPÍA**.



TARJETA DE
SITUACIÓN

PRIMEROS AUXILIOS

Puedes elegir cuando
jugar este efecto

Un soldado con conocimientos básicos en primeros auxilios acude a tu ayuda.

Beneficio a tu elección: Debes elegir un soldado (el que quieras) que tenga daño y curarle 1 punto de herida.



TARJETA DE
SITUACIÓN

MNA ANTIPERSONAL

Efecto Inmediato

Un soldado contrario pisa una mina antipersonal tuya.

Beneficio Al Azar: Utiliza el azar para determinar cuál de los soldados enemigos pisa una mina antipersonal. Esta unidad muere instantáneamente



TARJETA DE SITUACIÓN

GRANADA

Puedes elegir cuando jugar este efecto

Un soldado de tu escuadrón lanza una granada a un contrario.

Beneficio a tu elección: Elige un soldado tuyo que esté al alcance de disparo de un soldado enemigo; ese soldado tuyo le lanzará una granada que le hace 2 puntos de herida por la explosión.



TARJETA DE SITUACIÓN

DETECCIÓN DE MINAS

Puedes elegir cuando jugar este efecto

A punto de pisar una mina antipersonal, tu soldado la detecta y la neutraliza.

Beneficio: Utiliza esta Tarjeta para contrarrestar el efecto de una tarjeta enemiga de **MNA ANTIPERSONAL**.

Una vez que el área ha sido detectada, la mina de ese lugar se considera marcada y no se detonará posteriormente aunque otro soldado pase por ese casillero.



TARJETA DE SITUACIÓN

FRANCOTIRADOR

Efecto Inmediato, UNIDAD

Beneficio: Pon la miniatura de la Unidad **FRANCOTIRADOR** en el campo de batalla, un cuadrado por detrás de la última unidad tuya respecto de tu objetivo.

Daño: Necesitas tres asaltos para apuntar perfectamente a un enemigo. Luego de esos 3 asaltos, si logras acertar el Ataque, aquel soldado enemigo muere inmediatamente a causa de un disparo certero en la cabeza.

Devuelve esta tarjeta al mazo sólo cuando esta unidad haya muerto.



**TARJETA DE
SITUACIÓN**

BOINA VERDE

Efecto Inmediato, UNIDAD

Beneficio: Pon la miniatura de la Unidad **BOINA VERDE** en el campo de batalla, un cuadrado por detrás de la última unidad tuya respecto de tu objetivo.

Devuelve esta tarjeta al mazo sólo cuando esta unidad haya muerto.



**TARJETA DE
SITUACIÓN**

TANQUE DE GUERRA

Efecto Inmediato, UNIDAD

Beneficio: Pon la miniatura de la Unidad **TANQUE DE GUERRA** en el campo de batalla, un cuadrado por detrás de la última unidad tuya respecto de tu objetivo.

Daño: elige el objetivo y efectúa el disparo. La explosión del cañón tiene un radio de 2 cuadrado. Cualquier unidad en el radio del disparo y Luego verifica si daño a las unidad. El Tanque sólo puede ser dañado por otro Tanque o Infantería Pesada.

Devuelve esta tarjeta al mazo sólo cuando esta unidad haya muerto.



**TARJETA DE
SITUACIÓN**

ARTILLERÍA

Efecto Inmediato, UNIDAD

Beneficio: Pon la miniatura de la Unidad ARTILLERÍA en el campo de batalla, un cuadrado por detrás de la última unidad tuya respecto de tu objetivo.

Devuelve esta tarjeta al mazo sólo cuando esta unidad haya muerto.



**TARJETA DE
SITUACIÓN**

ATAQUE AEREO

Puedes elegir cuando jugar este efecto

Aparece un avión bombardero de tu escuadrón que realiza un ataque contra la Unidad Tanque o Artillería enemiga.

Beneficio: Elige la Unidad **Tanque** o **Artillería Enemiga** (una de dos) y destruyela por completo



**TARJETA DE
SITUACIÓN**

ATAQUE AEREO ENEMIGO

Puedes elegir cuando jugar este efecto

Aparece un avión bombardero de tu enemigo que realiza un ataque contra tus Unidades.

Penalidad: Dile a tu enemigo que elija entre la Unidad **Tanque** o **Artillería** de tu escuadrón (una de dos) y destruyela por completo.



**TARJETA DE
SITUACIÓN**