

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 saboteada 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 considerada 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**