

CARTAS BATTLE CRY

CARTAS DE ORDENES

xxxxxx: izquierdo, centro o derecho (según la carta)

SKIRMISH	ESCARAMUZA	Da órdenes a 1 unidad o general en el flanco xxxxxx.
PROBE	TANTEO	Da órdenes a 2 unidades o generales (o combinaciones) en el flanco xxxxxx.
ATTACK	ATAQUE	Da órdenes a 3 unidades o generales (o combinaciones) en el flanco xxxxxx.
ASSAULT	ASALTO	Da órdenes a todas las unidades o generales (o combinaciones) en el flanco xxxxxx.
COORDINATED ATTACK	ATAQUE COORDINADO	Da órdenes a una unidad o general en cada sección: izquierda, centro y derecha.
ALL-OUT OFFENSIVE	OFENSIVA GENERAL	Da órdenes a TODAS tus unidades y generales. Después de jugar esta carta, mueve el resto de las cartas en el mazo y en la pila de descarte antes de coger tu turno.

CARTAS DE ORDENES ESPECIALES

SHARP SHOOTER	TIRADOR SELECTO	Apunta a un general enemigo, sin importar en que parte del tablero o terreno esté, está o no vinculado a una unidad. Tira un dado, Si salen los seis el objetivo general es impactado y retirado del juego.
HIT AND RUN	CARGA Y RETIRADA	Da órdenes a TODAS las unidades de CABALLERIA. Cada unidad de Caballería, puede mover, batallar, y volver a mover.
BOMBARD	BOMBARDEO	Da órdenes a TODAS las unidades de ARTILLERIA. Cada unidad de Artillería puede batallar 2 veces, o mover 2 veces. (no puede mover y batallar)
FORCE MARCH	MARCHA FORZADA	Da órdenes a TODAS las unidades de INFANTERIA en una sección del campo (izquierda, centro o derecha). Cada unidad de infantería, puede mover y batallar. Las restricciones del tablero se aplican normalmente.
CONSTRUCT FIELDWORKS	CONSTRUIR DEFENSAS	Da órdenes a 2 unidades de Infantería o Artillería (o combinaciones de ambas) para construir defensas. Coloca piezas de defensas en 2 hexágonos diferentes que estén adyacentes a tus unidades. Estas piezas no mueven o batallan durante este turno.
FIRE AND HOLD POSITION	DISPARAR Y MANTENER LA POSICION	Da órdenes a todas las unidades de Infantería y Artillería en una sección de la batalla (izquierda, centro o derecha). Pueden batallar pero no mover.
RALLY	REHACERSE	Da órdenes a 1 de tus unidades que haya sufrido bajas. Tira un dado por cada carta de mando que tengas, incluyendo esta carta. Cada unidad que muestre una figura perdida por esa unidad, reemplaza esa figura. Una unidad puede ganar más figuras que las que tenía originalmente. La unidad puede batallar este turno, pero no mover.
LEADERSHIP	LIDERAZGO	Da órdenes a todos tus generales vinculados a una unidad. Si el general está vinculado a una unidad también recibe órdenes y puede mover y batallar con ella. Cualquier unidad que ataque (incluyendo artillería) con un general vinculado recibe 2 dados extra en lugar de uno.
SHORT OF SUPPLIES	ESCASEZ DE SUMINISTROS	Juega esta carta en una de tus propias unidades o una unidad enemiga de tu flanco (y el general, si está vinculado), está escasa de suministros y de suministros. Coloca un hexágono libre del borde de su lado del tablero (a elección del comandante). La unidad no puede batallar este turno.
COUNTER-ATTACK	CONTRA ATAQUE	Juega esta carta sobre tu oponente para duplicar las órdenes que tenía en su turno que ha jugado. Todas las instrucciones son idénticas excepto que el flanco izquierdo se convierte en flanco derecho y viceversa.
CALL FOR REINFORCEMENTS	PETICION DE REFUERZOS	Haces una petición de refuerzos. Si no están disponibles unidades no se pueden traer al principio de la batalla. TIRA UN DADO: -Si sale INFANTERIA, despliega 1 unidad de infantería. -Si sale CABALLERIA, despliega 1 unidad de caballería. -Si sale ARTILLERIA, despliega 1 unidad de artillería. -Si sale BANDERA, despliega 1 unidad de TU ELECCIÓN. -Si sale SABLES, no hay refuerzos disponibles. La unidad de refuerzo que llega puede ser emplazada en cualquier hexágono libre del tablero, no vinculado, en cualquier hexágono adyacente a un general, o en cualquier hexágono en el borde de tu lado del tablero. La unidad puede batallar este turno pero no mover.