

REGLAS DE JUEGO

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: Neal Schlaffer

PRODUCCIÓN DEL JUEGO: Jack Fuller, Neal Schlaffer, S. Craig Taylor, Jr.

DISEÑO GRÁFICO: Becky Mauder

ILUSTRACIONES: Rick Drennan

DISEÑO DE REGLAS: Jeff Billings

PROBADORES DEL JUEGO: Bob Coggins, James M. Day, Jack Fuller, Bruce Kohn, Paul Potera, Paul Weintraub, Jay Wissmann

TRADUCCIÓN: Felipe Santamaría

TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN

[1.0] COMPONENTES DEL JUEGO	Página 4
1.1 CARTAS DE JUEGO	Página 4
1.1.1 Tipos de Cartas	Página 4
1.1.2 Trasera de las Cartas. Código de Colores	Página 6
1.1.3 Símbolos de las Cartas	Página 6
1.2 FICHAS TROQUELADAS	Página 8
1.3 DADOS DECIMALES	Página 10
1.4 BLOC DE SELECCIÓN DE OBJETIVOS	Página 10
1.5 Reglas	Página 10
[2.0] PREPARARSE PARA JUGAR	Página 10
2.1 TÉRMINOS DEL JUEGO	Página 10
2.2 SELECCIÓN DE ESCENARIO	Página 10
2.3 SELECCIÓN DEL JUGADOR MANO	Página 10
2.4 BARAJAR	Página 10
2.5 SELECCIÓN SECRETA DE OBJETIVOS	Página 10
2.6 DESPLIEGUE INICIAL	Página 10
[3.0] SECUENCIA DE JUEGO	Página 11
[4.0] GRUPOS	Página 12
4.1 CARTAS DE UNIDAD	Página 12
4.2 TIPOS DE GRUPOS	Página 12
4.2.1 Grupos de Maniobra	Página 12
4.2.2 Grupos Blindados	Página 12
4.2.3 Grupos de Ocupación	Página 13
4.3 COLOCACIÓN Y CREACIÓN DE GRUPOS DE OCUPACIÓN	Página 13
4.4 ORDENAR LOS GRUPOS	Página 13
[5.0] COMO GANAR	Página 14
5.1 CONDICIONES DE VICTORIA	Página 14
5.2 CONTAR LOS PUNTOS DE VICTORIA	Página 15
5.2.1 Puntos de Victoria por Objetivos	Página 15
5.2.2 Puntos de Victoria por Unidad Eliminada	Página 16
5.3 DESEMPATE	Página 16

JUGAR UNA PARTIDA

[6.0] FASE (A). REORGANIZAR/RETIRAR	Página 16
[7.0] FASE (B). ATACAR	Página 17
7.1 DECLARACIÓN DEL ATAQUE	Página 17
7.2 RESOLUCIÓN DE LA BATALLA	Página 17
7.2.1 Los líderes combinan unidades	Página 17
7.2.2 Procedimiento de Batalla	Página 17
7.2.3 Posibles Modificadores de Batalla	Página 19
7.2.3.1 Carta de Minas	Página 19
7.2.3.2 Carta FFE	Página 19
7.2.3.3 Carta de Río	Página 19
7.2.3.4 Modificadores por estar Aislado	Página 19
7.2.3.5 Modificadores por Armas Combinadas	Página 20
7.2.3.6 Modificadores por Antitanques	Página 20
7.2.3.7 Modificadores por Partisanos o Comandos	Página 20
7.2.3.8 Modificadores por Daño	Página 20
7.2.3.9 Modificadores de la Colina 205	Página 20

7.2.3.10 Modificadores por estar Atrincherado	Página 20
7.3 BATALLAS ESPECIALES	Página 20
7.3.1 Rodeados	Página 20
7.3.2 Gran Ofensiva	Página 21
7.3.3 Aerotransportada	Página 21
7.3.4 Contraataque	Página 22
7.3.5 Inteligencia	Página 22
7.3.6 Francotirador	Página 22
7.3.7 ¡A Cubierto!	Página 22
7.3.8 Cartas de Objetivo en Batalla	Página 23
7.3.8.1 Objetivos. Ataques Especiales	Página 23
7.3.8.2 Objetivos Capturados	Página 23
7.3.9 Reglas Especiales de Batalla con Blindados	Página 23
7.3.10 Bombardeos	Página 24
7.3.11 Carta de Reconocimiento	Página 24
7.3.12 Carta de Partisanos o Comandos	Página 24
[8.0] FASE (C) DESPLEGAR	Página 25
[9.0] FASE (D) DESCARSAR/REACONDICIONAR	Página 25
[10.0] FASE (E) DESCARTAR/REPARAR	Página 25
[11.0] FASE (F) ROBAR	Página 25
[12.0] FINAL DE UNA RONDA	Página 26
12.1 MUERTE SÚBITA	Página 26
12.2 DETERMINACIÓN DE UN GANADOR	Página 26
12.3 FINAL ALTERNATIVO DE UN ESCENARIO	Página 26
[13.0] CARTAS BLANCAS DE APOYO	Página 26
13.1 CARTA METEOROLÓGICA	Página 26
13.2 CARTA DE MINAS	Página 27
13.3 CARTA DE FUEGO AMIGO	Página 27
13.4 CARTA DE INGENIEROS	Página 27
13.5 CARTAS DE OBJETIVOS	Página 28
13.5.1 Reglas Generales sobre Objetivos	Página 28
13.5.2 Reglas Específicas sobre Objetivos	Página 28
13.5.2.1 Puente (Azul)	Página 28
13.5.2.2 Río (Azul)	Página 29
13.5.2.3 Pherddorf (Marrón)	Página 29
13.5.2.4 Citie Du Cheval (Marrón)	Página 29
13.5.2.5 Campanario (Marrón)	Página 30
13.5.2.6 Cruce de Caminos (Marrón)	Página 30
13.5.2.7 Bosque (Blanco)	Página 30
13.5.2.8 Colina 205 (Blanco)	Página 31
13.5.2.9 Cuarteles (Rojo)	Página 31
[14.0] CARTAS MISCELÁNEAS	Página 31
14.1 CARTAS DE MÉDICO/BOMBARDEO	Página 31
14.2 CARTAS FFE (FUEGO CON EFECTO)/ARMAS AT	Página 32
14.3 RECONOCIMIENTO/¡NO HAY RETIRADA! O ZAPADORES	Página 32
[15.0] MARCADORES DE ANTITANQUES	Página 33
[16.0] MARCADORES DE ATRINCHERADO	Página 33
[17.0] LOS ESCENARIOS	Página 34
17.1 CREAR UN ESCENARIO LIBRE	Página 34
17.2 ESCENARIO DE CONTRAOFENSIVA TOTAL	Página 34
17.3 ESCENARIO DE OFENSIVA	Página 34
[18.0] REGLAS GENERALES OPCIONALES	Página 34
18.1 DESBORDAMIENTO	Página 34
18.2 JUEGO ALTERNATIVO DE LAS CARTAS	Página 34
18.2.1 Gran Ofensiva + Aerotransportada	Página 35
18.2.2 Reutilizando la carta de Partisanos o Comandos	Página 35
18.2.3 Uso alternativo de la carta de Reconocimiento	Página 35

18.3 ATAQUES SORPRESA

18.4 RESTRICCIÓN

[19.0] EL JUGADOR MANO REGISTRA LOS PUNTOS

[20.0] REGLAS PARA DOS JUGADORES

CASILLERO DE MUERTE SÚBITA

Página 35

Página 35

Página 35

Página 35

Página 37

INTRODUCCIÓN

COMBAT SOLDIERS es un juego de cartas para tres a seis jugadores. Cada jugador manda simultáneamente las fuerzas tanto americanas (US) como alemanas. Ganas puntos por medio de usar grupos para atacar a los grupos adversarios de otros jugadores y por controlar objetivos.

[1.0] COMPONENTES DEL JUEGO

COMBAT SOLDIERS tiene los siguientes componentes:

1.1 CARTAS DE JUEGO: El juego contiene 128 cartas de juego.

1.1.1 Tipos de Cartas: Hay siete tipos principales de cartas en el mazo:

1.1.1.1 Unidades de Infantería: Estas cartas forman la mayoría del mazo. La mayor parte de estas cartas tienen una unidad americana (US) en un extremo y una unidad alemana en el otro y pueden usarse tanto el uno como el otro. Unas cartas tienen una unidad de infantería en un extremo y una unidad de líder en el otro y ambos pueden ser de la misma nacionalidad. Hay tres tipos diferentes de unidades de infantería, cada una de las cuales muestra el armamento de la unidad - unas tienen una "L" por "light machinegun" (ametralladora ligera), otras tienen una "S" por "sub machinegun" (subfusil) y aún otras que tienen una "R" por "rifle". El número después de la letra es la "fuerza" de la unidad de infantería. Además, algunas de estas unidades de infantería están equipadas con armas antitanques portátiles y también muestran una imagen de un bazooka (US) o panzerfaust (alemán) y el modificador defensivo del arma contra los blindados.



COMBAT SOLDIERS™

1.1.1.2 Unidades de Líder: Las unidades de líder tienen su nombre personal y se usan para mandar a múltiples unidades de infantería y/o de blindados. Como las cartas de infantería, la mayor parte de estas cartas tienen una unidad de líder US en un extremo y una unidad de líder alemán en el otro y pueden usarse por cualquiera de los extremos. El número de símbolos nacionales ("el valor de mando) indica el número **máximo** de unidades de infantería y/o de blindados que la unidad de líder puede mandar y el número en el símbolo de diamantes es el modificador de mando que puede ser usado por cualquier unidad de infantería y/o de blindados bajo el mando de esa unidad de líder. Para que haya alguna variedad, los dibujos del oficial y suboficial en estas cartas son ligeramente diferentes pero esto no tiene ningún efecto sobre el juego.

Borde alemán Nombre alemán — Nombre US Borde US



Valor de Mando – Modificador Mando – Valor de PV de la Carta

1.1.1.3 Unidades de Blindados: Las unidades de blindados representan vehículos blindados armados. Todas estas cartas tienen una unidad de blindados US en un extremo y una unidad de blindados alemana en el otro y pueden ser usadas por cualquiera de los extremos.

Borde alemán Factores de Defensa Blindada y Valor de PV Borde US



Factores de ataque blindado

Borde US

1.1.1.4 Eventos Aleatorios: Hay cuatro clases diferentes de cartas de eventos aleatorios: Clima, Ingenieros, Fuego Amigo y Minas. Estas cartas tienen el título en blanco **en la trasera**

COMBAT SOLDIERS™

de la carta y representan acontecimientos que **ocurren en ese momento** y son explicados individualmente en cada carta. Estas cartas deben ser jugadas inmediatamente, al instante de ser robadas.

1.1.1.5 Objetivos: Estas cartas tienen un triángulo en la esquina de la carta de color marrón, blanco, rojo o azul y el título en la trasera de la carta está en blanco. Estos códigos de colores indican qué cartas están vinculadas entre sí para ganar puntos de victoria adicionales por tener el control de más de una (ver 5.2.1.3). Estas cartas también deben ser jugadas inmediatamente, en cuanto sean robadas. Estos objetivos dan capacidades especiales al jugador que los controla. La mayor parte de espectáculo una letra o letras en un círculo encima del título en la esquina superior izquierda de la carta para mostrar la fase en la cual sus capacidades especiales pueden ser usadas. Sus capacidades especiales se explican en 13.5.

Factor de Defensa
De la Guarnición

Dibujo



Fase – Título – Capacidades Especiales Puntos de Victoria

1.1.1.6 Cartas Tácticas: Estas cartas, de muchos tipos, pueden tener repartidas capacidades en los dos extremos o solamente una capacidad. Algunas incluyen la elección de capacidades. Algunas cartas pueden ser jugadas como reacción a un jugador contrario y se juegan durante el Turno del jugador contrario. Esto se explica detalladamente en 7.3 y 13.0.

Salvo que se indique lo contrario en la carta, todas las cartas Tácticas se descartan cuando se usan.


1.1.2 Trasera de las Cartas. Código de Colores: Las traseras de las cartas son de uno de dos colores diferentes:


1.1.2.1 Traseras Blancas: Las cartas con el título en blanco en su parte trasera deben ser jugadas **inmediatamente**, según son robadas. Nos referimos a ellas como las que tienen "traseras blancas."


1.1.2.2 Traseras Verdes: Las cartas con el título en verde en su parte trasera solo pueden ser jugadas durante el Turno del jugador que las tiene o como reacción a jugadas concretas de otros jugadores. Nos referimos a ellas como las que tienen "traseras verdes."


1.1.3 Símbolos de las Cartas: Las siguientes abreviaturas, normas y símbolos son usados en las cartas y en estas reglas:


COMBAT SOLDIERS™


 = **Modificador de Mando:** En las cartas de líder, el número dentro el símbolo "♦" es el modificador a la tirada del dado de liderazgo que cada líder ejerce sobre las batallas (cifras que van de +3 a -1).


 = **Valor de Mando:** El número de unidades (dos o tres) que un líder puede combinar en un solo grupo Atacante o Defensor está simbolizado por el número de estrellas o cruces mostradas encima de su símbolo de modificador de mando (♦).


 **Objetivo:** Una carta objetivo es una carta "trasera blanca" que representa un recurso táctico con capacidades especiales. Todas tienen un triángulo coloreado en su esquina superior izquierda. Las capacidades especiales de cada objetivo se indican en la carta. El control de un objetivo al final del juego supone los Puntos de Victoria indicados para el jugador que la controla.


 = **Puntos de Victoria:** Este símbolo rojo se encuentra en las cartas de infantería de líder y en las cartas de objetivos. Tiene un número, que es la cantidad de puntos de victoria que un jugador gana por eliminar esa carta de unidad o controlar ese objetivo al final de una ronda. Los objetivos tienen una escala móvil que se usa para determinar el valor de los puntos de victoria (ver 5.2.1).

 = **Coste de Fase/Acción:** Algunas cartas normalmente se usan solo durante una fase específica de la Secuencia de Juego (ver 3.0) y cuesta un número de Acciones a ser jugadas. *Por ejemplo, un "B1" indicaría que la carta debe ser usada durante la fase "B" (la Fase de Ataque) y se gasta una Acción para usarla. Un "B0" indicaría que la carta debe ser usada durante la fase "B" (la Fase de Ataque) sin gastar ninguna Acción para usarla.* Si una carta tiene una serie de usos para elegir, solo uno puede ser utilizado, a elección del jugador.

 = **Guarnición Propia:** Este símbolo de granada solo está en las cartas de objetivos. Tiene un número, que es la fuerza de la guarnición propia del objetivo. Las pérdidas de la primera batalla **siempre** son recibidas por la guarnición.

 = **Factores de Ataque con Minas:** Solo aparecen en las cartas de Minas. Este es el factor de ataque ("4") utilizado para atacar a una unidad en un grupo con Minas. La carta se juega contra esa unidad (ver 13.2). Los factores no se usan para ningún otro propósito.

 = **Factores de Ataque:** Los factores de ataque están impresos dentro del símbolo de una bala (que puede mostrarse horizontal o verticalmente). Una unidad blindada tiene **dos** factores de ataque. Dentro de la bala en el lado izquierdo de la carta de blindados hay dos valores numéricos. El primer número es el factor de ataque usado contra otros objetivos blindados. El segundo número es el factor de ataque usado contra objetivos no blindados (infantería, objetivos). En las cartas de Minas, de armas AT, y de FFE, el número tiene un "-" o "+" para indicar que esto sirve como "un modificador de batalla" (ver 7.2.3) sobre esas cartas. El factor de ataque o el modificador siempre son añadidos a una tirada del dado para un valor de ataque total.

 = **Factores de Defensa:** Este símbolo de saco de arena se encuentra en las cartas objetivo, en las cartas de unidad de infantería con una capacidad propia antitanque (para utilizar cuando es atacado por blindados), en las unidades blindadas y en las cartas de armas AT. En las cartas de Minas y en las cartas FFE, el número tiene un "-" para indicar que esto sirve como "un modificador de batalla" (ver 7.2.3) sobre estas cartas. El factor de defensa siempre es añadido a una tirada del dado para un valor de defensa total.

COMBAT SOLDIERS™



= **Capacidad Antitanque propia:** Los símbolos de bazooka o panzerfaust están en las unidades de infantería que tienen una capacidad propia antitanque. En el momento en el que una unidad con una capacidad antitanque propia es atacada por una unidad blindada, su modificador de defensa es usado en la batalla.

1.2 FICHAS TROQUELADAS: Las fichas de Unidad deben ser destroqueladas y se usan para registrar información durante un juego. Se incluyen:

Marcadores de Antitanque: Los marcadores de antitanque tienen modificadores de batalla que van desde "+1" hasta "+4" (ver 7.2.3.6 y 15.0).

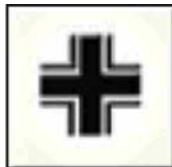


Marcadores de Control: Indican que bando controla una carta Objetivo (ver 4.3).

Control US



Control Alemán



Marcadores de Daño: Los marcadores de daño muestran valores de daño desde "1" hasta "8" (ver 7.3.10).



Marcador de Final de Ronda: Este marcador se usa durante las rondas de "Muerte Súbita". El Casillero del período de Muerte Súbita está al dorso de este libro de reglas (ver 12.1).



COMBAT SOLDIERS™

Marcadores de Atrincherado: Los marcadores de Atrincherado tienen modificadores de batalla que van desde "1" hasta "2" (ver 16.0).



Marcadores de Guarnición Eliminada: Se usan para marcar las guarniciones propias eliminadas en las cartas de Objetivos (ver 7.2.2.4 y 13.5.1.1).



Marcadores de Aislado: Marca el aislamiento para 1 a 6 Turnos (ver 7.2.3.4 y 7.3.1.2).



Marcadores de Rodeados: Hay dos marcadores de rodeados, marcados con una A y una B (ver 7.3.1.1).



Marcadores de Rodear: Hay dos marcadores de rodear, marcados con una A y una B (ver 7.3.1.1).



Marcadores de Restricción: Uno de estos se usa para marcar una carta de Objetivo que está restringida (ver la opción 18.4)



1.3 DADOS DECIMALES: Se incluyen dos dados de 10 caras. Debe leerse el "0" como un "10".

1.4 BLOC DE SELECCIÓN DE OBJETIVOS: Este BLOC puede ser usado por los jugadores para marcar en secreto sus selecciones de objetivos. Los jugadores tienen el permiso de Lost Battalion Games de hacer copias para su propio empleo si se gastan los que se proveen.

1.5 REGLAS: Este libro de reglas contiene todas las reglas necesarias para jugar a **COMBAT SOLDIERS**.

[2.0] PREPARARSE PARA JUGAR

2.1 TÉRMINOS DEL JUEGO:

2.1.1 Nacionalidad: Un jugador puede tener simultáneamente tanto grupos US como alemanes desplegados delante de él. Todos los grupos (de todos los jugadores) que sean del bando alemán pertenecen a la nacionalidad alemana. Todos los grupos (de todos los jugadores) que sean del bando US, pertenecen a la nacionalidad US.

2.2 SELECCIÓN DE ESCENARIO: Los jugadores seleccionan uno de los escenarios disponibles para el juego (ver 17.0).

2.3 JUGADOR MANO: Cada jugador tira un dado. El jugador que saca el número más alto es el jugador mano.

2.4 BARAJAR: El Jugador Mano debe quitar las cartas de las cuatro Minas, la carta de Ingenieros y la carta de Fuego Amigo del mazo (todas tienen el título en blanco en la trasera) y debe colocarlas a un lado. Entonces, baraja las cartas restantes, y reparte ocho cartas a cada jugador y coloca el resto del mazo boca abajo en el centro de la mesa.

2.5 SELECCIÓN SECRETA DE OBJETIVOS: Cada jugador coge una hoja del Bloc de Selección de Objetivos. Un jugador en secreto debe seleccionar al menos dos y hasta un máximo de cinco objetivos que él espera controlar antes del final del juego. También debe anotar qué bando (alemán o US) él cree que controlará los objetivos seleccionados. Un jugador debe escoger al menos un objetivo para ser controlado por el US y otro por el Alemán. *Por ejemplo, un jugador anota que intentará controlar los objetivos del Río y del Puente al final del juego. Ya que ha seleccionado solo dos objetivos, uno debe indicarse que será controlado por US mientras que el otro será controlado por los alemanes. Si un jugador en secreto selecciona más de dos objetivos, podría designar el control de cualquier de los otros objetivos además de los dos obligatorios como desee.* Estas selecciones afectarán los valores de puntos de victoria finales de aquellos objetivos. Después de que las selecciones han sido hechas, debe darse la vuelta a las hojas para revelar una copia de la Secuencia de Juego como una referencia fácil durante el juego.

2.6 DESPLIEGUE INICIAL: Cualquier jugador que no recibe al menos una unidad de infantería en su mano inicial puede apelar a un mal reparto antes de que el juego comience y todas las manos deben ser devueltas, el mazo debe volverse a barajar y deben repartirse nuevas manos.

2.6.1: Cada jugador simultáneamente coloca **boca abajo** cada carta de objetivo en su mano, más cualquier unidad o unidades de infantería y de líder que desee desplegar en grupos **boca abajo** (ver 4.0) y las coloca delante de él. Esto puede incluir las unidades de infantería y de líder colocadas con las cartas objetivos.

2.6.2: Cuando todos los jugadores han desplegado sus cartas entonces deben girarse boca arriba y todas las cartas objetivos deben marcarse con un marcador de nacionalidad específico (US o alemán) como le parezca al jugador o como determine el escenario (las cartas de objetivo siempre **deben emparejarse** con sus grupos de ocupación).

2.6.3: Cada jugador entonces rellena su mano a su capacidad máxima de cuatro, ocho, o nueve cartas (ver 11.3). Cualquier nueva carta "trasera blanca" sacada debe ser devuelta al jugador mano y sustituida por una carta "trasera verde".

2.6.4: El jugador vuelve a barajar todas las cartas devueltas más las cartas de Minas, la carta de Ingenieros, y la carta de Fuego Amigo junto con el resto del Mazo. Ahora coloca el Mazo de Robar en el centro de la mesa. El juego está ahora listo para empezar. El Jugador Mano empieza el primer Turno.

[3.0] SECUENCIA DE JUEGO

Combat Soldiers se juega por Turnos. Los jugadores van alternando turnos en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa. Durante el Turno de cada jugador, éste es el jugador **activo** y puede realizar **solo dos** "Acciones". **Excepción:** El control del objetivo Pherddorf provee una Acción adicional para ese jugador - ver la explicación de capacidad especial sobre esta carta objetivo. El jugador activo que realiza las Acciones debe seguir la Secuencia de Juego en orden alfabético. **Por ejemplo, un jugador no puede usar la capacidad de los Cuarteles (F - Fase de Robar) antes de jugar una Carta de Francotirador (B - Fase de Ataque), si ambas se hacen durante el mismo Turno.** El número después de la carta es el número de Acciones que requiere el uso de esa carta (0, 1, o 2). Ciertas cartas tienen gastos de puntos de Acción diferentes dependiendo de la nacionalidad del bando que la controla actualmente. **Por ejemplo, el coste de la carta de la Colina 205 es de una Acción si es controlada por US, pero dos si es el alemán el que lo controla.** El juego gira en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa hasta el final del juego (ver 12.0) y se va sacando la cuenta de los puntos de victoria (ver 5.0). Los jugadores completan sus Turnos siguiendo en orden exacto la Secuencia de Juego indicada. Más detalles sobre varias fases están disponibles en sus propias secciones de las reglas (ver 6.0 a 11.0).

3.1 FASE (A). REORGANIZAR/RETIRAR: El jugador activo puede reorganizar **todos** sus grupos con el coste de **ninguna** Acción - esto es gratis. El jugador activo puede retirar (recoger de la mesa y volver a su mano) cualquiera de sus grupos desplegados (o una parte de estos) atrás a su mano con el coste de una Acción por grupo cambiado. Un jugador también puede atrincherar (ver 16.0) un grupo con el coste de una Acción por grupo atrincherado.

3.2 FASE (B). ATACAR: El jugador activo puede realizar varias formas de ataque utilizando sus grupos desplegados y/o intentar ataques de francotirador. La mayor parte de los ataques cuestan una Acción.

3.3 FASE (C). DESPLEGAR: El jugador activo puede desplegar desde su mano boca arriba en el juego ante él cualquier grupo (o reforzar un grupo existente) con el coste de una Acción por grupo. Las cartas desplegadas **pueden** incluir las cartas que fueron colocados en la mano durante la Fase de Retirada (A).

3.4 FASE (D). DESCANSAR/REACONDITIONAR: Un jugador puede gastar una Acción para cambiar o transferir una unidad desplegada entre dos grupos de la misma nación. Los grupos implicados en el cambio o la transferencia de unidades, no deben haber sido usados para ninguna otra Acción durante ese mismo Turno. Un jugador también puede restaurar una guarnición propia que haya sido eliminada con el coste de una Acción por guarnición propia restaurada.

3.5 FASE (E). DESCARTAR/REPARAR: El jugador activo puede descartar hasta cuatro cartas de su mano con el coste de una Acción. También puede intentar la reparación de objetivos dañados con el coste de una Acción.

3.6 FASE (F). ROBAR: El jugador activo puede robar nuevas cartas del mazo con el coste de una Acción. Un jugador que está robando, debe robar una carta a la vez hasta que robe una

carta "trasera blanca" o llene su mano hasta su capacidad. Un jugador que roba una carta "trasera blanca" debe jugarla **inmediatamente** y con esto acaba su Fase de robar.

[4.0] GRUPOS

4.1 CARTAS DE UNIDAD: Todas las cartas de infantería, blindadas y líderes se llaman "unidades" y representan a las fuerzas de combate en el juego. Todas estas unidades tienen la forma de cartas divididas, es decir, la mayor parte de ellas con el dibujo de una unidad alemana en una mitad y una unidad US en la otra mitad. Las fuerzas US están representadas por una estrella blanca, y las fuerzas alemanas por la cruz negra (balkenkreuze). Cuando están puestas en juego (desplegadas); coloca la mitad que estará en juego derecha arriba de modo que la imagen esté derecha arriba **encarando al jugador que las posea**. (Ver abajo)

Bando US derecha arriba



Bando Alemán derecha arriba



4.2 TIPOS DE GRUPOS: Las fuerzas se ponen en juego desplegadas en grupos desde la mano de su dueño en la mesa delante del jugador y **deben** ser organizadas en grupos colocados en posiciones diferentes. Una unidad de líder solo puede ser colocada con cartas de unidades de infantería y/o cartas de blindados o con un objetivo aunque también puede haber un grupo sin una unidad de líder. Todas las cartas en un grupo deben ser de la misma nacionalidad. Un grupo puede consistir en solo una carta de unidad o, aunque, por lo general, consiste en más de una carta de unidad, hasta los tamaños indicados a continuación:

4.2.1 Grupos de Maniobra: Un "grupo de maniobra" puede consistir en una unidad de líder y hasta tres unidades de infantería. Un grupo de maniobra puede utilizarse para atacar o defender normalmente.

4.2.2 Grupos Blindados: Un "grupo blindado" debe tener una unidad blindada, pero también puede tener una unidad de infantería y una unidad de líder. Un grupo blindado es considerado como una forma especial de grupo de maniobra. Un grupo blindado puede utilizarse para atacar o defender normalmente o puede enfrentarse en "especiales batallas de blindados" (ver 7.3.9).

4.2.3 Grupos de Ocupación: Un "grupo de ocupación" debe tener una carta objetivo y también puede tener hasta una unidad de infantería y/o una unidad de líder. Una carta objetivo sola (sin una carta de unidad) **también** encaja con la definición de un grupo de ocupación. Los grupos de ocupación no pueden atacar (**Excepción:** Los contraataques - ver 7.3.4) pero se defienden normalmente, incorporando el factor de defensa de la carta Objetivo.

4.3 COLOCACIÓN Y CREACIÓN DE GRUPOS DE OCUPACIÓN: Los objetivos siempre **deben ser de la misma nacionalidad** que su grupo de ocupación. Un marcador de control se coloca con una carta Objetivo cuando se coloca al principio sobre la mesa (la nacionalidad puede ser dictada por el escenario (ver 17.0) y, cuando es capturado por una batalla, siempre debe ser cambiado el control a la otra nacionalidad, y para indicar esto, se cambia el marcador de control. **Por ejemplo, si una carta objetivo es capturada por un grupo de maniobra alemán, está ahora bajo control alemán y su grupo de ocupación tendría que ser el alemán.**

4.3.1: Los grupos de ocupación pueden ser desplegados normalmente en la mesa y colocados con cartas objetivos.

4.3.2: Una carta objetivo puede ser añadida a cualquier grupo de maniobra ya desplegado que no sea demasiado grande para ser un grupo de ocupación y que no sea actualmente un grupo de ocupación para otro de los objetivos del jugador. Aquel grupo entonces se convierte en el grupo de ocupación para ese objetivo.

4.3.3: Si una carta objetivo es capturada por un ataque, un grupo de ocupación puede ser creado de una unidad o unidades del grupo de maniobra o grupo blindado que atacó y capturó el objetivo. Un grupo de maniobra *entero* puede convertirse en el grupo de ocupación, si no es demasiado grande. Nota que una unidad blindada nunca puede formar parte de un grupo de ocupación.

4.4 ORDENAR LOS GRUPOS: Los grupos pueden formarse sin unidades de líder pero mejoran con la presencia de unidades de líder y los grupos protegen a las unidades de líder.

4.4.1 Colocación de las Cartas: Cuando se ordena un grupo, coloca las cartas de unidad juntas cubriendo sus extremos no usados (que muestran la otra nacionalidad invertida) y coloca siempre cualquier unidad de líder encima de las otras unidades en el grupo que él "mandará".

4.4.2 Efectos del Líder: Una unidad de líder puede combinar las fuerzas (y modificar las tiradas de dados del combate) de tantas unidades como su valor de mando. El valor de mando es el número de cruces negras o estrellas encima del símbolo de modificador de mando (♠) (dos o tres). Cualquier unidad(es) en exceso en un grupo más allá del valor de mando del líder debería ser girada lateralmente en el despliegue del grupo para mostrar que es parte del grupo, pero **no con mando**.

4.4.3 Unidades Reordenadas: Las cartas de unidad dentro de un grupo pueden libremente ser reordenadas de la forma que se desee después de cualquier batalla, despliegue o retirada que implica al grupo.

4.4.4 Unidades Reorganizadas: Al principio del Turno del jugador que los posea (durante la Fase de Reorganizar/retirar), todos los grupos pueden ser "reorganizados". En los grupos que son reorganizados, las unidades pueden ser reordenadas y todas las posibles unidades que están en posición lateral en el despliegue de un grupo, pueden ser giradas, si se lo permite el valor de mando de la unidad de líder. Las reorganizaciones no requieren ninguna Acción para hacerlas.

4.4.5 Reglas Especiales para el Líder: Un líder no puede ser seleccionado y atacado individualmente (**Excepción:** Uso de un Francotirador - ver 7.3.6) si forma parte de un grupo desplegado. Un líder no puede existir solo. El líder debe tener al menos una unidad de

COMBAT SOLDIERS™

infantería o blindada o estar con una carta objetivo (entonces sería la única unidad en un grupo de ocupación) para permanecer en el juego. Si todas las otras unidades en un grupo de maniobra o grupo blindado son eliminadas, el líder **automáticamente** también es eliminado con ellas.

4.4.6 Ejemplos de Grupo: *En los ejemplos debajo, en el grupo de maniobra de la izquierda, una unidad de líder manda a las tres cartas de infantería US con un valor de mando de tres estrellas. En el grupo de maniobra de la derecha, solo dos cartas de infantería US están bajo el mando de un líder con un valor de mando de dos estrellas y la unidad de infantería restante en el grupo se gira lateralmente para mostrar que es parte del grupo, pero no está actualmente bajo el mando de la unidad de líder del grupo.*



[5.0] COMO GANAR

5.1 CONDICIONES DE VICTORIA: El ganador es el jugador con el mayor número de puntos de victoria al final del juego. Un juego puede consistir en una ronda (pasar el mazo entero una vez). Los jugadores que quieren un juego más largo pueden decidir antes de que el juego comience, jugar un determinado número de rondas, sumando sus totales de puntos de victoria respectivos después de cada ronda. Después de cada ronda, las cartas en la pila de descarte son barajadas

de nuevo, y se reparten nuevas manos, igual que cuando se comienza un nuevo juego. No se conserva ninguna carta de una ronda anterior.

5.2 CONTAR LOS PUNTOS DE VICTORIA: Cuando acaba una mano, se cuentan todos los puntos de victoria de todos los jugadores. Se conceden puntos de victoria por objetivos y por unidades eliminadas.

5.2.1 Puntos de Victoria por Objetivos: Se conceden puntos de victoria o se restan por los objetivos controlados por un jugador al final de una ronda, de esta manera:

5.2.1.1 Valores Normales de Puntos de Victoria:

- * Un jugador puntúa cuatro veces su valor base de puntos de victoria por un objetivo si lo controla con el bando que en secreto había registrado en su Hoja de Selección de Objetivos.
- * Un jugador puntúa dos veces su valor base de puntos de victoria por un objetivo si lo controla, pero con otro bando diferente del que en secreto registró en su Hoja de Selección de Objetivos.
- * Un jugador puntúa su valor base de puntos de victoria si controla un objetivo que no registró en secreto en su Hoja de Selección de Objetivos.
- * Un jugador pierde el valor base de puntos de victoria de cualquier objetivo que él en secreto había registrado en su Hoja de Selección de Objetivos, pero que es controlado por otro jugador.

5.2.1.2 Valores de Puntos de Victoria de Dañado/Aislado: Si un objetivo está aislado o dañado su valor base de puntos de victoria disminuye su modificador de aislamiento y/o dañado, hasta **un mínimo** de cero.

5.2.1.3 Valores Combinados de Puntos de Victoria: Ciertos objetivos valen más puntos de victoria dependiendo del número de esos objetivos controlados por el mismo jugador **y de la misma** nacionalidad. Estos objetivos tienen un código de color triangular en la esquina superior izquierda de la carta.

- * **Marrón:** Hay cuatro objetivos marrones (Steeple (campanario), Pherddorf, Crossroads (cruce de caminos) y Cité du Cheval). El control de dos de estos añade "2" al valor base de puntos de victoria de cada una de las cartas de objetivo marrones que un jugador controla, el control de tres de estas añade "3" al valor base de puntos de victoria de cada una de las cartas de objetivo marrones que un jugador controla y el control de las cuatro cartas añade "4" al valor base de puntos de cada una de las cartas de objetivo marrones que un jugador controla.
- * **Azul:** El control tanto de los objetivos de Río *como* de Puente añade "2" al valor base de puntos de victoria de cada una de estas cartas objetivos que un jugador controla. ***Por ejemplo, si un jugador controla ambos de estos objetivos azules, el Río vale 7 + 2 = 9 puntos de victoria y el Puente vale 5 + 2 = 7 puntos de victoria.***
- * **Blanco:** El control tanto de los objetivos del Bosque *como* de la Colina 205 añade "2" al valor base de puntos de victoria de cada una de estas cartas objetivos que un jugador controla.
- * **Rojo:** Hay un solo objetivo rojo, los Cuarteles, y no es posible ningún valor combinado de puntos de victoria de ningún tipo.

Si un jugador controla todos los objetivos marrones, azules o blancos y todos son controlados por la misma nacionalidad, los puntos de victoria totales para las cartas Objetivos del mismo color indicados anteriormente, son **doblad**os.

5.2.2 Puntos de Victoria por Unidad Eliminada: Durante el juego, los jugadores colocan todas las unidades que hayan eliminado, boca abajo en la "pila de bajas". Los jugadores deberían contar los puntos de victoria de las unidades de infantería y de blindados en sus pilas de bajas invertidas. El número de puntos de victoria está impreso en cada unidad en el círculo rojo.

5.3 DESEMPATE: Si hay un empate al final de un juego, el ganador es el jugador empatado que tuvo **el último** Turno en el juego.

Durante el Turno de un jugador, ese jugador puede usar sus dos o tres Acciones (ver 3.0) para realizar tareas que estén dentro de las reglas del juego, como se indica a continuación. Nota que, salvo que esté restringido por algunas razones, los jugadores pueden jugar cartas para ayudar a otros jugadores, si se desea. Si el jugador A quiere usar una carta de Zapador para quitar una carta de Minas desplegada sobre el jugador B, puede hacerlo así.

JUGAR UNA PARTIDA

[6.0] FASE (A) REORGANIZAR/RETIRAR

6.1 RETIRAR LA CARTA METEOROLÓGICA: Si el jugador activo controla la carta Meteorológica, tira un dado. Si sale un "6" o mayor, la carta Meteorológica es retirada y barajada con el mazo de robar (ver 13.1).

6.2 REORGANIZAR: Al comienzo de su Turno, todos los grupos pueden ser "reorganizados". En los grupos que son reorganizados, las unidades pueden ser reordenadas y todas las posibles unidades que están en posición lateral en el despliegue de un grupo, pueden ser giradas, si se lo permite el valor de mando de la unidad de líder. Las reorganizaciones no requieren ninguna Acción para hacerlas.

6.3 RETIRAR: Durante esta misma fase, un jugador puede retirar cualquier grupo (o parte de él) desplegado volviendo estas cartas atrás a su mano con un coste de una Acción para cada grupo (o parte de él) retirado. La retirada de cartas hacia la mano de un jugador puede exceder temporalmente su capacidad de mano (ver 11.3). Las unidades Rodeadas no pueden ser retiradas. Un grupo entero retirado desde una carta de Minas, causará el descarte de esa carta de Minas. Las unidades, que son retiradas, pueden volverse a desplegar en el mismo o sucesivos Turnos como parte de la misma (o diferente - solo gira la carta) nacionalidad/grupo.



6.4 ATRINCHERARSE: Los marcadores de Atrincherado (ver 16.0) pueden ser comprados con el coste de una Acción para el modificador de Atrincherado. No puede colocarse más de un marcador de atrincherado por grupo y ningún marcador puede tener un valor superior a "2".



6.5 COLOCAR/QUITAR MARCADORES DE RESTRICCIÓN: Con el coste de una Acción cada uno, el jugador activo puede colocar marcadores de restricción (ver la opción 18.4) sobre las cartas de Objetivo de cualquier jugador contrario. Cada

marcador cancelará la capacidad especial de la carta de Objetivo por un poco de tiempo. Si sobre las cartas de Objetivos del jugador activo hay actualmente algún marcador de restricción, pueden ser quitados todos sin ningún coste de Acción.

[7.0] FASE (B) ATACAR

7.1 DECLARACIÓN DEL ATAQUE: Activar un grupo o parte de un grupo para atacar cuesta una Acción. El mismo grupo no puede atacar más de una vez durante el mismo Turno de jugador (Excepción: ver 7.3.2) pero el mismo grupo puede ser atacado cualquier número de veces. Para atacar, el jugador debe anunciar cuál de sus grupos de maniobra o blindado ataca y que grupo enemigo o parte de un grupo será el atacado. Los ataques provocan las "batallas" que son resueltas antes de continuar el Turno de un jugador.

7.1.1 Quien Puede Ser Atacado: Un grupo solo puede atacar a un grupo de la nacionalidad opuesta que sea controlada por otro jugador. *Por ejemplo, un grupo de maniobra US solo puede atacar a un grupo de maniobra, blindado o de ocupación alemán, que sea controlado por otro jugador.* Un jugador nunca puede atacar otros grupos que él mismo controla, incluso aunque sean de nacionalidades contrarias.

7.1.2 Unidades Atacantes: Un grupo atacante puede atacar con todas las unidades que manda el líder del grupo (si hay uno presente) o con una unidad del grupo que no está bajo su mando. Un jugador nunca puede eliminar voluntariamente sus propias unidades o declarar un ataque que no tiene ninguna posibilidad de éxito.

7.1.3 Unidades Defensoras: El atacante debe declarar que unidad(es) ataca antes de que el combate sea resuelto. Otra(s) unidad(es) no resulta(n) afectada(s) por el resultado y tampoco puede(n) influir de ningún modo. Cuando ataca un grupo que tiene más unidades que el valor de mando de su líder, el atacante puede decidir atacar:

- * Solo una unidad lateral o unidades que están fuera del mando del líder o,
- * Solo las unidades dentro del mando del líder o,
- * Todas las unidades en el grupo.

7.1.4 Cartas de Zapador: Con ningún gasto de Acción, durante una Fase de Ataque, un jugador puede jugar una carta de Zapador para descartar una carta de Minas.

7.2 RESOLUCIÓN DE LA BATALLA: Las batallas se resuelven comparando el total de ataque con el total de defensa y restando la diferencia en pérdidas de fuerza del grupo con el total más pequeño.

7.2.1 Los Líderes Combinan Unidades: Se necesita una unidad de líder para combinar la fuerza de las unidades de infantería y/o blindadas en el mismo grupo tanto en ataque como en defensa. El líder puede combinar la fuerza de tantas unidades en su grupo como su Valor de Mando. Por otra parte, un grupo sin líder solo puede atacar con una unidad que el jugador elija o defender con cualquier unidad(es) que escoja *el atacante*.

7.2.2 Procedimiento de Batalla: Todas las batallas se resuelven calculando los totales de ataque y de defensa y comparándolos:

7.2.2.1 Calculando los Totales de Ataque: Calcula los totales de ataque sumando lo siguiente:

7.2.2.1.1: Suma juntas las fuerzas de todas las unidades de infantería y blindadas (ver 1.1.1) en el grupo. Para las unidades blindadas, usa el apropiado factor de ataque contra unidades blindadas o no blindadas (ver 7.3.9).

7.2.2.1.2: Suma el modificador de mando de la unidad de líder que manda el grupo.

7.2.2.1.3: Añade cualquier modificador de batalla que aplique (ver 7.2.3).

7.2.2.1.4: Añade el resultado de una tirada del dado.

7.2.2.2 Calculando los Totales de Defensa: Calcula los totales de defensa sumando lo siguiente:

7.2.2.2.1: Suma el factor de defensa de una carta de Objetivo en un grupo de ocupación.

7.2.2.2.2: Suma juntas las fuerzas de todas las unidades de infantería y blindadas (ver 1.1.1) en el grupo. Para las unidades blindadas, usa el factor de defensa.

7.2.2.2.3: Añade el modificador de mando de la unidad de líder que manda el grupo.

7.2.2.2.4: Añade cualquier modificador de batalla que aplique (ver 7.2.3).

7.2.2.2.5: Añade el resultado de una tirada del dado.

7.2.2.3 Comparación de Totales y Resolución de Batallas: Todas las batallas se resuelven comparando un total de ataque a un total de defensa.

7.2.2.3.1 Totales Iguales: Si ambos totales son iguales, no hay ninguna pérdida para ningún bando.

7.2.2.3.2 Totales Diferentes: Si el total de un bando excede el total de otro bando, el bando con el total inferior pierde la batalla y debe asumir pérdidas que al menos igualen la diferencia en los totales. ***Por ejemplo, si un total de ataque es "19" y un total de defensa es "15", el bando de defensa debe asumir pérdidas por un total de "4" o más.***

7.2.2.4 Asumiendo las Pérdidas: El jugador vencido debe eliminar una unidad o unidades a su elección de su grupo cuya fuerza total sea mayor que o igual a la diferencia. El jugador victorioso añade las unidades eliminadas boca abajo a su pila de bajas.

7.2.2.4.1: En el caso de cartas de Objetivos, la primera pérdida ***siempre*** es asumida por las guarniciones "propias" (ver 13.5.1.1), si aún existe, en un punto cada una para satisfacer las pérdidas. Si cualquier porción de una guarnición propia es eliminada, la guarnición ***entera***, se considera eliminada. Cualquier pérdida asumida por los grupos de ocupación debe ser después de haber sido eliminada en primer lugar la guarnición "propia" (si la hay - usa el marcador de guarnición eliminada), seguido de cualquier combinación de unidad/líder, si fuera necesario. Un objetivo marcado con un marcador de guarnición eliminada, no tiene una guarnición propia.

7.2.2.4.2: Una unidad de líder puede ser quitada para asumir las pérdidas requeridas. Un líder vale 1 punto de pérdidas. Además, si todas las unidades en un grupo son eliminadas, el líder automática e inmediatamente es eliminado también.

7.2.2.4.3: Las unidades de infantería usan los números de fuerza impresos en ellas para asumir pérdidas. ***Por ejemplo, si la unidad de infantería es un "L3", eliminándola asumes tres puntos de las pérdidas requeridas.***

7.2.2.4.4: Las unidades blindadas usan los números de factores de defensa impresos en ellas para asumir pérdidas. *Por ejemplo, si la unidad blindada tiene un factor de defensa de "5", eliminándola asumes cinco puntos de las pérdidas requeridas.*

7.2.2.4.5: Las pérdidas siempre son extraídas y los puntos ganados de la fuerza base impresa en la unidad - no por cualquier fuerza modificada. *Por ejemplo, el grupo de maniobra del Coronel Brown consiste en el Coronel Brown como la unidad de líder más una L4, una S3 y una R4 unidades de infantería y pierde una batalla por una diferencia de "2". Si se elimina solamente al Coronel Brown (vale por un punto de pérdidas) no sería suficiente, por lo que el jugador tendría que eliminar una de las unidades de infantería, probablemente la S3, por ser la más pequeña.*

7.2.2.5 Desorganización/Reorganización del Atacante: Después de completar todos los ataques de un grupo (incluyendo los casos donde un grupo ataca más de una vez - ver 7.3.2 y 7.3.9.2), salvo que todas las unidades atacantes hayan sido eliminadas, una unidad de infantería o blindada en el grupo **atacante** debe ser girada lateralmente para mostrar que ha dejado de estar bajo el mando del líder. Si el grupo ya tiene una unidad fuera de mando, ahora tiene otra más en esa situación. El grupo puede ser reorganizado y volver a la normalidad durante la siguiente fase de Reorganizar/Retirar del jugador (ver 6.2) o, si el jugador controla la carta de Objetivo de Cruce de Caminos, que tiene la capacidad especial que permite la reorganización de cada uno de los grupos del jugador como si fuera atacado. Si un ataque es cancelado por una carta de Inteligencia (ver 7.3.5), no hay ninguna unidad desorganizada.

7.2.3 Posibles Modificadores de Batalla: Tanto el grupo atacante como el defensor pueden tener que incluir uno o varios de los siguientes modificadores:

7.2.3.1 Carta de ¡Minas!: Esto aplica a un grupo que tiene la carta de Minas actualmente jugada sobre él. Como se indica en la carta de Minas, ese grupo tiene un modificador de batalla de "-2" aplicado tanto en ataque como en defensa.

7.2.3.2 Carta FFE: Un jugador puede jugar una carta FFE (Fuego con Efecto¹) en cualquier batalla durante el propio Turno del jugador y el grupo designado por el jugador consigue un modificador de batalla de "+2" o "+3" (según la carta jugada) añadido a su total de ataque. Esto no puede ser usado con un grupo **rodeado**.

7.2.3.3 Carta de Objetivo del Río: Para todos los ataques contra el jugador que controla la carta de Objetivo del Río, las fuerzas **de ataque** de los grupos de maniobra de infantería se parten por la mitad (las fracciones redondeadas hacia abajo) salvo que el jugador atacante controle la carta de Objetivo de Puente intacto o use la carta de Asalto Anfibio en el ataque. Los grupos blindados no pueden atacar al jugador que controla la carta de Objetivo del Río salvo que el jugador atacante controle la carta de Objetivo de Puente intacto, y aún así, la fuerza de ataque del grupo blindado se parte por la mitad (las fracciones redondeadas hacia abajo). Esto aplica a todos los grupos del jugador de la misma nacionalidad del que controla la carta de Objetivo del Río. Nota que para usar la carta de Objetivo de Puente en el ataque, el grupo atacante debe ser de la misma nacionalidad que el que controla la carta de Objetivo de Puente.



7.2.3.4 Modificadores por estar Aislado: Cualquier grupo rodeado tiene su fuerza **de ataque** partida por la mitad (las fracciones redondeadas hacia abajo). Más aún, el número negativo en un marcador de aislado colocado sobre un grupo rodeado sirve como un modificador de batalla negativo adicional.

¹ Fuego con Efecto = Fuego disparado al blanco después de cálculos combinados o después del disparo de ajuste. (N del T).

7.2.3.5 Modificadores de Armas Combinadas: Cualquier grupo de tres unidades que tenga un subfusil, un rifle, y una unidad de ametralladora ligera, se considera que tiene "armas combinadas" y es elegible para una bonificación de "+2" a su fuerza tanto en ataque como en defensa. Un grupo debe tener las tres cartas bajo el mando del líder para poder recibir esa bonificación.



7.2.3.6 Modificadores de Antitanque: La presencia de un bazooka propio (para el US) o un panzerfaust (para el alemán) en una unidad de infantería (ver 1.1.1.1) que está implicada en una batalla añade un modificador de batalla **defensivo** de "+2" (para el US) o "+3" (para el alemán) si es atacado por un grupo blindado. Si una carta de Arma AT (ver 14.2) es jugada contra un ataque blindado, un modificador de batalla **defensivo** de +3 es añadido si el grupo defensor es atacado por una unidad blindada o un grupo blindado. Si una carta de Arma AT es jugada por un grupo atacante, el factor de ataque (+2 o +3, según la carta) sirve como modificador de batalla que es añadido si el grupo atacado tiene una unidad blindada. Si un marcador de antitanque (ver 15.0) es colocado con un grupo, el número en el marcador se usa como un modificador de batalla **defensivo** si el grupo es atacado por una unidad blindada o grupo blindado.

7.2.3.7 Modificadores de Partisanos o Comandos: Si el grupo de ocupación de una carta Objetivo es atacado mientras una carta de Partisanos o de Comandos está sobre él, el atacante consigue un modificador de batalla de "+3".

7.2.3.8 Modificadores de Daño: Cada daño marcado sobre una carta de Objetivo reduce su factor de defensa en "-1".

7.2.3.9 Modificadores de la Colina 205: Para el jugador que controla la carta de Objetivo de la Colina 205, todos los grupos del jugador de la misma nacionalidad que el que controla la carta de Objetivo de la Colina 205, consiguen un modificador de batalla tanto en ataque como en defensa. El modificador de batalla es "+2" si es el alemán y "+3" si es el US.



7.2.3.10 Modificadores por estar Atrincherado: Si un marcador de atrincherado (ver 16.0) es colocado con un grupo, el número sobre el marcador es usado como un modificador de batalla **defensivo** si el grupo es atacado.

7.3 BATALLAS ESPECIALES: El juego de ciertas cartas puede cambiar las reglas básicas de batalla de la siguiente forma:

7.3.1 Grupos Rodeados y Rodeando/Aislados:



7.3.1.1 Como Rodear un Grupo: Un grupo de maniobra puede realizar un ataque especial (en vez de un ataque normal) jugando una carta "Rodeado" desde la mano del jugador sobre cualquier grupo de nacionalidad contraria con el coste de una Acción. El grupo de maniobra designado como el grupo que rodea por otra parte, no puede atacar en ese Turno. Marca ambos grupos de manera apropiada con los marcadores Rodeado/Rodeando que tengan la misma letra. Un grupo rodeado permanece así hasta que sea eliminado, se rinda o el grupo que rodea se retira, sea eliminado o ataque en otra parte. Nota que, si una unidad fuera del mando de un líder no es atacada, no forma parte del grupo para ese combate y por lo tanto no puede ser usada para satisfacer las pérdidas del grupo. Si forma parte de un grupo que rodea y el resto del grupo que rodea fuera eliminado, tampoco puede por sí misma mantener al grupo enemigo rodeado.



7.3.1.2: Efectos de estar Aislado: Cada unidad en un grupo rodeado tiene su fuerza de ataque partida por la mitad (las fracciones redondeadas hacia abajo). Además, coloca un marcador de Aislado de "-1" sobre el grupo rodeado al final

COMBAT SOLDIERS™

del Turno del jugador dueño del grupo si aún continúa rodeado - éste es un modificador negativo de batalla adicional para atacar o defender. Aumenta el valor de este modificador de batalla de aislado sobre un grupo rodeado sustituyendo el marcador actual de aislado por uno nuevo con el siguiente modificador negativo superior cada vez que acabe el Turno del jugador con el grupo todavía rodeado. Un marcador de aislado no afecta el modificador de mando de un líder. Un grupo rodeado puede ver su modificador de batalla de aislado reducido a "0", jugando una carta de Gran Ofensiva (ver 7.3.2) sobre el grupo rodeado, pero la carta de Rodeados permanece en el juego.

7.3.1.3 Otros Efectos de estar Rodeado: El estar rodeado también tiene las siguientes consecuencias:

- * Un Objetivo rodeado no puede usar ninguna de sus capacidades especiales.
- * Un Objetivo rodeado debe deducir su modificador de "rodeado" cuando calcula sus Puntos de Victoria al final de una ronda.
- * Un grupo rodeado no puede retirarse o ser usado para jugar una carta de "rodeado" sobre otro grupo.
- * Un grupo rodeado no puede ser reforzado, excepto usando una carta Aerotransportada o Gran Ofensiva (ver 7.3.2).
- * Un grupo rodeado no puede atacar a ningún otro grupo salvo al grupo que le rodea.

7.3.1.4 Rendición: Cuando el modificador de aislado iguala la fuerza de la unidad **individual** más fuerte (puede ser la fuerza de la unidad de infantería o el factor de defensa de una unidad blindada o de una Carta de Objetivo - los modificadores de mando de un líder no se tienen en cuenta para esto) en el grupo rodeado, eso supone la rendición del grupo (**Excepción:** Cuando una carta de ¡No hay Retirada! está presente - ver 14.3). Cualquier unidad(es) que se rinde(n) es eliminada(s) y colocada(s) en el mazo de bajas del jugador que rodea. Cualquier carta de Objetivo que se rinde es transferida al control del jugador que rodea.



7.3.2 Gran Ofensiva: Una carta de Gran Ofensiva puede ser jugada desde la mano de un jugador para hacer lo siguiente:

FASE B (Ataque) / ningún Coste de Acción: Ataca por segunda vez en el Turno actual contra el mismo grupo de defensa que ya fue atacado o contra otro grupo de defensa sin usar otra Acción, **o**

FASE B (Ataque) / ningún Coste de Acción: Temporalmente dobla la fuerza de cualquier unidad atacante, **o**

FASE C (Despliegue) / Coste de 1 Acción: Suministra a un grupo rodeado y quita cualquier marcador de aislado acumulado, **o**

FASE C (Despliegue) / Coste de 1 Acción: Refuerza un grupo rodeado con nuevas unidades.



7.3.3 Aerotransportada: Una carta Aerotransportada puede ser usada solo con unidades US. Se juega desde la mano de un jugador para hacer lo siguiente:

FASE B (Ataque) / Coste de 1 Acción: Despliega un grupo de maniobra de infantería desde la mano del jugador, **y**

COMBAT SOLDIERS™

FASE B (Ataque) / ningún Coste de Acción: Ataca con este grupo. Este es el único modo en el que una unidad puede desplegar y atacar durante el mismo Turno, **o**

FASE B (Ataque) / Coste de 1 Acción: Combina 2 grupos atacantes (o tantas unidades de los dos grupos como puedan atacar), uno de los cuales debe estar rodeado. El modificador de batalla de aislado del grupo rodeado y todos los otros modificadores de batalla se aplican a su fuerza de ataque combinada contra el grupo que rodea pero las unidades de refuerzo añadidas al grupo rodeado no ven partidas por la mitad la fuerza de ataque durante ese ataque, **o**

FASE B (Ataque) / Coste de 1 Acción: Esto es suministro aerotransportado. Quita el marcador de aislado de un grupo US rodeado.



7.3.4 Contraataque: Una carta de Contraataque puede ser jugada por cualquier jugador, pero debe jugarse antes de que el jugador defensor juegue una carta de Inteligencia y antes de que se tire cualquier dado. Un "Contraataque" suspende **temporalmente** el ataque actual. El jugador **defensor** selecciona una o varias unidad(es) atacantes en la batalla actual y la(s) ataca con cualquier unidad de su grupo defensor. Aplica normalmente los resultados del combate entre estas unidades, pero los papeles de atacante y defensor son invertidos, incluyendo todos los modificadores aplicables de líder y/o de batalla. Después de acabar el contraataque del defensor, la batalla se reanuda y se resuelve normalmente usando las unidades sobrevivientes de los grupos que luchan.



7.3.5 Inteligencia: Una carta de Inteligencia puede ser jugada por cualquier jugador para hacer una de las siguientes cosas:

FASE B (Ataque) / ningún Coste de Acción: La carta puede ser jugada durante el Turno de otro jugador para cancelar un ataque contra un grupo de maniobra (infantería o blindado). Un ataque contra un grupo de ocupación no puede ser cancelado usando esta carta. Un jugador activo no puede cancelar su propio ataque, incluso si las probabilidades se vuelven contra él.

FASE B (Ataque) / Coste de 1 Acción: Cuando se juega la carta, se puede forzar a un otro jugador a revelar toda la información sobre una de las selecciones secretas de objetivos de ese jugador. Todas las cartas de apoyo (Gran Ofensiva, FFE y/o Arma AT) también son canceladas y descartadas. El grupo atacante no puede volver a ser utilizado para hacer otro ataque durante el mismo Turno. El jugador seleccionado puede escoger qué selección revelar y la información es revelada solo al jugador que usa la carta de Inteligencia.



7.3.6 ¡Francotirador!: Durante la Fase de Ataque de un jugador, una carta de Francotirador puede ser jugada contra cualquier líder contrario con el coste de una Acción. Un ataque de francotirador es el único modo de seleccionar a un líder como el objetivo exclusivo de un ataque. Selecciona un objetivo y tira un dado. Si el resultado del dado excede el valor de mando del líder escogido en "6" o más, el líder es eliminado.



7.3.7 ¡A Cubierto!: Un líder puede agacharse para cubrirse cuando es atacado por un francotirador. Si una carta de Francotirador se usa contra un líder, una carta de ¡A Cubrirse! puede ser jugada para posiblemente protegerlo. Cuando se juega la carta de ¡A Cubierto! el jugador con la carta de Francotirador debe tirar el dado dos veces y usar el resultado más bajo para resolver el ataque de francotirador. Este procedimiento también se aplica cuando se llevan a cabo

ataques de francotirador usando la carta de Objetivo de Campanario (ver 13.5.2.5).

7.3.8 Cartas de Objetivos en Batalla: Las cartas de Objetivos pueden estar implicadas en batallas:

7.3.8.1 Objetivos. Ataques Especiales: Una carta de Objetivo es una carta "trasera blanca" que da al jugador que la controla capacidades especiales. Cualquier unidad agrupada con un objetivo es su grupo de ocupación (para no confundirla con la guarnición propia de un objetivo). Una fuerza de ocupación no puede atacar, aunque el objetivo pueda tener capacidades especiales que lo permita. Un objetivo puede usar su capacidad especial solo una vez por Turno y solo si no está rodeado o dañado. Las capacidades especiales de combate de las nueve cartas de Objetivos se explican con sus otras capacidades en 13.5.2.

7.3.8.2 Objetivos Capturados: Siempre que un objetivo reciba pérdidas en el combate, que no puedan satisfacerse eliminando su guarnición propia (si la tiene) y/o sus unidades de ocupación, es capturado. El grupo atacante puede asignar inmediatamente una unidad de infantería y/o líder de su grupo para que sea el nuevo grupo de ocupación. La guarnición propia que fue eliminada es restaurada con la captura y la carta de Objetivo se coloca ahora delante del jugador que la ha capturado. La nueva nacionalidad de la carta de Objetivo es ahora la contraria de la que era anteriormente.

7.3.9 Reglas Especiales de Batalla con Blindados: Los grupos blindados pueden atacar y defender normalmente pero ciertas reglas especiales de batalla de los blindados también se aplican.

7.3.9.1 Defensa Contra Infantería: Un grupo blindado no puede ser atacado *por* un grupo de maniobra de infantería salvo que ese grupo tenga la capacidad propia de antitanque de un bazooka o panzerfaust (ver 1.1.1.1) o si el atacante juega una carta de Arma AT (ver 14.2) como parte del ataque.

7.3.9.2 Ataques Separados contra Unidades de Infantería: Una unidad blindada, incluso si forma parte de un grupo blindado, puede utilizarse para atacar por separado a una unidad enemiga a la vez en un grupo de maniobra de infantería, aunque esas unidades enemigas sean parte de un grupo con un líder, si el grupo no tiene ninguna capacidad antitanque propia (bazooka o panzerfaust), no se ha jugado una carta de Arma AT, el grupo no tiene ningún marcador antitanque colocado y si en el grupo atacado no hay ninguna unidad blindada. Una unidad blindada puede atacar a las unidades de infantería individuales del mismo grupo *una por una* en el mismo Turno con el coste total de una Acción. Los modificadores de mando del líder del grupo blindado pueden utilizarse con la unidad blindada para cada ataque separado y, para el defensor, el modificador de mando de su líder se usa también con cada unidad de infantería separada que sea atacada. Esta serie de ataques sigue hasta que uno de los ataques falle en eliminar a una unidad defensora. Las unidades de líder no pueden ser atacadas separadamente de este modo. Si todas las unidades blindadas y/o de infantería en uno u otro grupo son eliminadas, cualquier líder del grupo es eliminado también.

7.3.9.3 Ataques Restringidos contra el Río: Si un jugador controla la carta de Objetivo del Río, los blindados no pueden atacar a grupos con la misma nacionalidad que la carta Objetivo del Río, salvo que el jugador atacante controle el puente *intacto* y luego la fuerza de ataque es partida por la mitad (las fracciones redondeadas hacia abajo).

7.3.9.4 Ataques Restringidos contra Objetivos Marrones: Los ataques de grupos blindados contra las cuatro cartas de Objetivos marrones (el Campanario, Pherddorf, el Cruce de Caminos y la Citie' Du Cheval) y contra el Objetivo del Bosque, tienen su fuerza de ataque partida por la mitad (las fracciones redondeadas hacia abajo).

7.3.9.5 Factores de Ataque de las Unidades Blindadas: Una unidad Blindada tiene dos factores de ataque. El primer factor de ataque (izquierdo) se usa solo contra los grupos

COMBAT SOLDIERS™

blindados enemigos. El segundo factor de ataque (derecho) se usa solo contra los grupos no blindados enemigos (grupos de maniobra de infantería y grupos de ocupación).



7.3.10 Bombardeos: Los bombardeos pueden eliminar unidades o dañar objetivos. Las cartas de Fuego Amigo y Bombardeo, se consideran ambas que representan bombardeos como los bombardeos que tienen como capacidad especial la carta de Objetivo de la Colina 205. La carta de Ingenieros, aunque no sea en realidad un bombardeo de la artillería, funciona de la misma manera pero solo puede utilizarse para atacar una sola carta de Objetivo. La carta de Fuego Amigo permite ataques separados contra **todas** las cartas de unidades/Objetivo en un grupo pero los Bombardeos permiten un ataque separado contra **una** unidad cualquiera o contra la carta de Objetivo en un grupo blanco del bombardeo. En las batallas de bombardeo, no se produce ninguna pérdida de parte del atacante.

7.3.10.1 Bombardeo contra Unidades: Las batallas de bombardeo contra unidades se manejan normalmente usando los factores de ataque de la carta más una tirada de dado contra la fuerza de una unidad sola más una tirada de dado pero no se aplica ningún modificador de batalla (el modificador de mando si se aplica si la unidad está bajo el mando del líder).

7.3.10.2 Bombardeos contra Objetivos: Las batallas de bombardeo contra cartas de Objetivos se manejan normalmente usando los factores de ataque de la carta atacante más una tirada de dado contra el factor de defensa del objetivo más una tirada de dado pero **no se aplica ningún modificador de batalla ni de mando**. En vez de ser eliminados, los objetivos son "dañados" por las batallas de bombardeo. Si el total del ataque iguala o es menor que el total de defensa, no hay ningún efecto. Si el total del ataque excede al total de defensa, se coloca un marcador de dañado sobre la carta Objetivo con un número que muestra la diferencia. Daños posteriores pueden ser añadidos a los ya marcados. El daño marcado nunca puede exceder el factor de defensa de la carta Objetivo y cada daño reduce ese factor de defensa por "-1".



7.3.11 Carta de Reconocimiento: La carta de Reconocimiento permite a un jugador suspender el método normal de determinación de qué bando controla un Objetivo. Si hay una carta de Objetivo sin un grupo de ocupación con ella, una carta de Reconocimiento puede ser jugada **en cualquier momento** durante el Turno de un jugador activo o al final del Turno de un adversario y la carta de Objetivo pasa a ser controlada por ese jugador y marcada para su control por **una u otra nacionalidad**. ¡Nota que si hay varias cartas de Reconocimiento disponibles, el último jugador podría terminar con la carta de Objetivo en su poder!



7.3.12 Carta de Partisanos o Comandos: Durante la fase (B) de ataque, con el coste de una Acción, un jugador puede jugar la carta de Partisanos o Comandos sobre la carta de Objetivo de un jugador contrario. Una vez jugada, la carta permanece allí hasta que la carta Objetivo sea capturada por otro jugador o el jugador que al principio la colocó decida no gastar una Acción para renovarla durante la Fase de Ataque de un Turno posterior, en cuyo momento, es descartada. Mientras esté allí la carta de Partisanos o Comandos, las capacidades especiales de la carta Objetivo no pueden ser usadas y no aplican. Si el grupo de ocupación de la carta Objetivo es atacado mientras la carta de Partisanos o Comandos está sobre ellos, el atacante consigue un modificador de batalla de "+3".

[8.0] FASE (C) DESPLEGAR

Un jugador puede poner nuevos grupos en el juego o reforzar los existentes desplegándolos desde su mano con el coste de una Acción por grupo desplegado o reforzado. El despliegue puede ser la colocación de un nuevo grupo entero o el reforzar uno ya existente con una o varias unidades adicional(es). Cada grupo colocado o reforzado requiere una Acción – Independientemente del número de cartas desplegadas. Las cartas de Gran Ofensiva también pueden ser jugadas durante esta fase, usando los efectos para esta fase. Los refuerzos no están al alcance de una unidad rodeada excepto si se usa una carta de Gran Ofensiva.

[9.0] FASE (D) DESCANSAR/REACONDICIONAR

9.1 CAMBIO DE UNIDAD: El jugador activo puede cambiar una unidad desde un grupo a otro grupo de la misma nacionalidad con el coste de una Acción.

9.2 SUSTITUIR LA GUARNICIÓN PROPIA: Una guarnición propia eliminada puede ser sustituida con el coste de una Acción.

[10.0] FASE (E) DESCARTAR/REPARAR

10.1 DESCARTAR: Un jugador puede descartar hasta cuatro cartas de su mano con el coste de una Acción. Él revela solo la carta superior descartada porque solo ésta será visible en la pila de descarte.



10.2 REPARAR: Un intento de reparar el "daño" a una carta de Objetivo puede hacerse por su dueño si declara una "reparación" durante su Fase de Descarte con el coste de una Acción. Para un intento de reparación, tira un dado. El daño se reduce en una cantidad igual a *la mitad* del resultado del dado (las fracciones redondeadas hacia abajo). La cifra de reparación en exceso no puede ser guardada o transferida.

[11.0] FASE (F) ROBAR

11.1 CARTAS DE LA PILA DE ROBAR: Por una Acción, el jugador activo puede robar tantas cartas del mazo como sea necesario hasta llenar su mano. Nunca puede robar más cartas que las necesarias para llenar su mano hasta su capacidad total. Un jugador en la Fase de Robar acaba su Turno *inmediatamente* después de haber robado y jugado (-estas cartas siempre deben jugarse inmediatamente-) una carta "trasera blanca".

11.2 ROBAR POR CITIE' DU CHEVAL/CUARTELES: Si un jugador usa las capacidades especiales de su carta de Objetivo Citie' du Cheval o la de Cuarteles de poder robar una carta de la pila de descarte, debe hacerlo así *antes* del pago de una Acción para robar de la Pila de Robar. Si se usa la capacidad especial de los Cuarteles, esto es gratis, pero si usa la de la Citie' du Cheval, cuesta una Acción.

11.3 CAPACIDAD MÁXIMA DE LA MANO: La capacidad normal de la mano de un jugador es de ocho cartas si tiene *ambas* nacionalidades desplegadas. Si no tiene ninguna o solo tiene una nacionalidad actualmente desplegada, la capacidad máxima de la mano es de solo cuatro cartas. Si la mano de un jugador excede su capacidad máxima al final de su Turno, las cartas de exceso deben ser descartadas.

[12.0] FINAL DE UNA RONDA



12.1 MUERTE SÚBITA: La muerte súbita comienza en cuanto el Mazo de Robar está vacío. No puede robarse ninguna carta nueva aunque las capacidades especiales de las cartas Citie' du Cheval y Cuarteles todavía puedan recuperar cartas de la Pila de Descarte. Coloca el marcador de Final de Ronda en el espacio "10" de la Casilla de Muerte Súbita en la página trasera de este libro de reglas. Desde ahora hasta el final de la ronda, *cada* jugador al final de su Turno tira un dado. Si el resultado del dado excede o iguala el número indicado en la Casilla de Muerte Súbita, la ronda acaba *inmediatamente*. Si el resultado del dado es menor que el número indicado en la Casilla de Muerte Súbita, el marcador de Final de Ronda se mueve un espacio al siguiente número más bajo en la Casilla de Muerte Súbita y el juego sigue. El marcador de Final de Ronda nunca se mueve más abajo que el espacio "5".

12.2 DETERMINACIÓN DE UN GANADOR: Una vez que acaba la Ronda, procede directamente a contar los Puntos de Victoria. Registra el número de puntos si se van a jugar otras rondas adicionales (ver 5.1).

12.3 FINAL ALTERNATIVO DE UN ESCENARIO: Una Ronda también se termina si la nacionalidad defensora pierde el control de cada objetivo y así estaba especificado en el escenario, como por ejemplo 17.2.5 y 17.3.4.

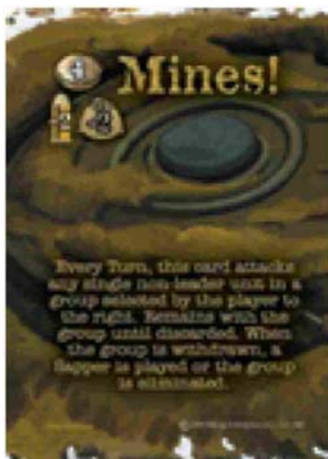
[13.0] CARTAS BLANCAS DE APOYO

Todas las cartas blancas de apoyo deben ser jugadas *inmediatamente*, en cuanto sean robadas.



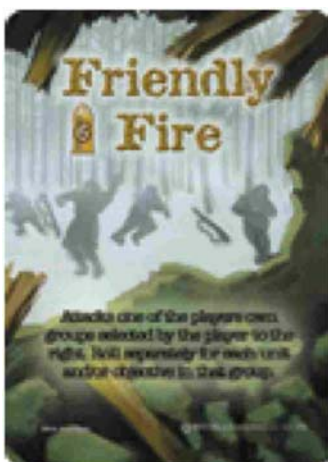
13.1 CARTA METEOROLÓGICA: El jugador que la roba debe jugar la carta Meteorológica en su propia área. La carta Meteorológica, cuando está en el juego, impide a *todos* los jugadores usar el Asalto Aerotransportado, Anfibio o las cartas FFE, Bombardeos (usando cartas de Bombardeos o la capacidad especial de la Colina 205) o utilizar los modificadores de batalla de antitanques (las otras reglas de antitanques todavía se aplican). En cada uno de los siguientes Turnos del jugador después de que la carta Meteorológica ha sido colocada, el jugador tira un dado durante la Fase de Reorganizar/Retirar y, si el resultado del dado es un "6" o más, la carta Meteorológica es retirada del juego; con un resultado de "5" o menos, permanece en el juego. Si la carta Meteorológica es retirada del juego, debe volverse a poner en el Mazo de Robar y debe barajarse de nuevo para su reutilización posterior. **Excepción:** Durante la Muerte Súbita (ver 12.1), la carta Meteorológica se descarta cuando es retirada del juego.

COMBAT SOLDIERS™

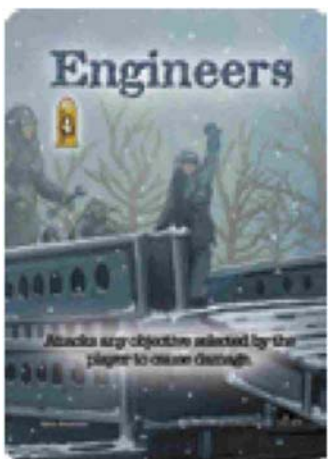


13.2 CARTA DE ¡MINAS!: Cuando se roba una carta de ¡Minas!, se coloca con un grupo de maniobra de los que tiene desplegados el jugador que la ha robado. El grupo es escogido por el jugador que se sienta a su **derecha**. Si el jugador que ha robado la carta no tiene un grupo de maniobra (de infantería o blindado), puede pasar la carta de Minas a un jugador de su elección que tenga un grupo de maniobra. La carta de Minas ataca inmediatamente a **una** unidad de infantería o blindada (no de líder) a elección del jugador que controle ese grupo. La batalla se resuelve normalmente, usando el factor de ataque de las Minas ("4") y una tirada del dado contra el valor de fuerza de la unidad, sin aplicar los modificadores de batalla, pero con el modificador de mando de un líder si la unidad está bajo su mando, y una tirada del dado.

La carta de Minas permanece en el juego y ataca una unidad en el grupo durante la Fase de Ataque de cada uno de los Turnos posteriores del jugador hasta que sea retirada por el empleo de una carta de Zapadores, o si el grupo completo se retira o si el grupo completo es eliminado (una carta de líder es eliminada automáticamente cuando todas las otras unidades en el grupo son eliminadas). Las unidades eliminadas por las cartas de Minas no son colocadas en la Pila de Bajas de nadie, pero se descartan. Mientras permanezca en el juego, la carta de Minas causa un modificador de batalla de "-2" en el grupo en las batallas tanto atacando como defendiendo. Nota que las unidades de un grupo de maniobra con la carta de Minas que captura y es usado para ocupar un objetivo se convierte en un nuevo grupo de ocupación y deja la carta de Minas atrás.



13.3 CARTA DE FUEGO AMIGO: Cuando la carta de Fuego Amigo es robada, se coloca con un grupo de los que tiene desplegados el jugador que la ha robado. El grupo es escogido por el jugador que se sienta a su **derecha**. Si el jugador que ha robado la carta no tiene un grupo, puede pasar la carta de Fuego Amigo a un jugador de su elección que tenga un grupo. La carta de Fuego Amigo ataca inmediatamente a **cada** unidad (no al líder) y a la carta de Objetivo en el grupo seleccionado. Las batallas contra cada unidad o la carta de Objetivo se resuelven usando el factor de ataque ("6") de la carta de Fuego Amigo y una tirada del dado contra el valor de fuerza de la unidad (el factor de defensa para una carta de Objetivo), sin aplicar modificadores de batalla, pero utilizando el modificador de mando de un líder si la unidad está bajo su mando, y una tirada del dado. Las batallas se resuelven normalmente y separadamente con diferentes tiradas del dado para cada una. Las unidades eliminadas por la carta de Fuego Amigo no son colocadas en la Pila de Bajas de nadie, pero se descartan.



13.4 CARTA DE INGENIEROS: Cuando se roba la carta de Ingenieros, el jugador debe usarla inmediatamente para atacar cualquier carta de Objetivo controlada por otro jugador. La batalla contra la carta de Objetivo se resuelve usando el factor de ataque ("4") de la carta de Ingenieros y una tirada del dado contra el factor de defensa de la carta de Objetivo sin los modificadores de batalla o de mando que pudieran aplicar y una tirada del dado. La carta de Ingenieros puede causar daño al objetivo (ver 7.3.10).

13.5 CARTAS DE OBJETIVOS: Las nueve cartas de Objetivos son también cartas blancas de apoyo que deben ser jugadas inmediatamente.

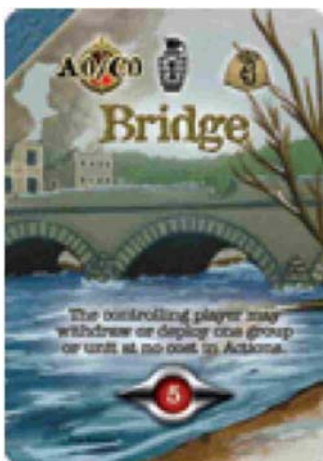
13.5.1 Reglas Generales sobre Objetivos: Hay nueve cartas de Objetivos específicos en el juego que los jugadores tratarán de controlar. Cada objetivo tiene un valor de puntos de victoria, un valor de guarnición propia y factores de defensa. Ciertos objetivos están unidos entre sí como lo indica un triángulo del mismo color en la esquina superior izquierda de las cartas. *Por ejemplo, las cartas de Objetivo del Río y del Puente, ambas tienen un triángulo azul.* Los objetivos unidos valen más puntos de victoria de ser controlados por el mismo jugador y por la misma nacionalidad de ocupación (ver 5.2.1). Cada carta de Objetivo tiene una capacidad especial que será explicada en sus secciones respectivas, a continuación. Las capacidades especiales no pueden utilizarse si una carta de Objetivo está rodeada, dañada en cualquier grado, tiene la carta de Partisanos o Comandos jugadas sobre ella o si tiene colocado encima un marcador de restricción.

13.5.1.1: Guarniciones Propias: Cada objetivo tiene un valor de guarnición propia que va desde cero (ninguno) a tres (el más fuerte).

- * Si un jugador pierde una batalla defendiendo una carta de Objetivo (con o sin cualquier unidad como un grupo de ocupación) con una guarnición propia, **debe** usar la guarnición propia primero para recibir unas o todas las pérdidas del combate. Si la guarnición propia se pierde (ver 7.2.2.4), la carta de Objetivo se marca con un marcador de guarnición eliminada. Una carta de Objetivo marcada con un marcador de guarnición eliminada, no tiene ninguna guarnición propia.
- * Las guarniciones propias pueden ser sustituidas automáticamente con el coste de un punto de Acción durante la Fase de Descansar/Reacondicionar. Quita el marcador de guarnición eliminada para mostrar que la guarnición propia está otra vez disponible.
- * Una guarnición propia nunca puede ser más grande que la fuerza impresa sobre la carta de Objetivo.
- * Una guarnición propia es sustituida automáticamente cuando una carta de Objetivo es capturada y transferida al control de otro jugador.

13.5.1.2 Abandono: Un grupo de ocupación puede ser retirado de una carta de Objetivo pero el control de esa carta de Objetivo no se cambia debido a esto. Una carta de Objetivo **nunca** puede ser retirada.

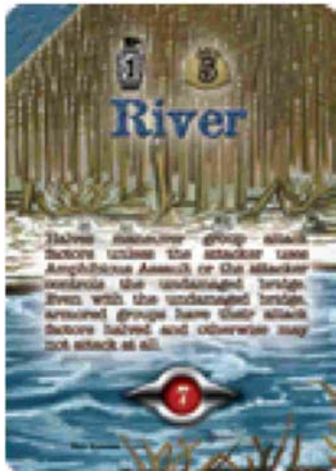
13.5.2 Reglas Específicas sobre Objetivos: Las reglas de capacidades especiales para cada carta de Objetivo son estas:



13.5.2.1 Puente (Azul): La carta de Objetivo del Puente representa las líneas principales de transporte a través de ríos. El jugador que controla la carta de Objetivo del Puente puede desplegar o retirar un grupo o unidad de la misma nacionalidad que la que controla la carta de Objetivo del Puente sin el coste de ninguna Acción cada Turno. El control de la carta de Objetivo del Puente también tiene efectos de batalla. Para ataques contra el jugador que controla la carta de Objetivo del Río, las fuerzas **de ataque** de los grupos de maniobra de infantería son partidas por la mitad (las fracciones redondeadas hacia abajo) **salvo que** el jugador atacante controle la carta de Objetivo del Puente intacto (o use la carta de Asalto Anfibio) en el ataque. Los grupos blindados no pueden atacar a los jugadores de la nacionalidad que controla la carta Objetivo del Río **salvo que** el jugador atacante controle la carta de objetivo del Puente intacto, y luego la fuerza de ataque del

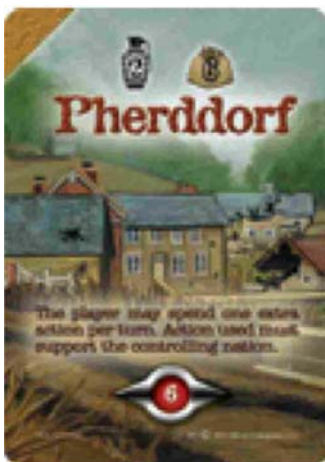
COMBAT SOLDIERS™

grupo blindado es partida por la mitad (las fracciones redondeadas hacia abajo). Nota que para usar el puente, los grupos atacantes del jugador deben ser **de la misma nacionalidad** que la que controla la carta de Objetivo del Puente.

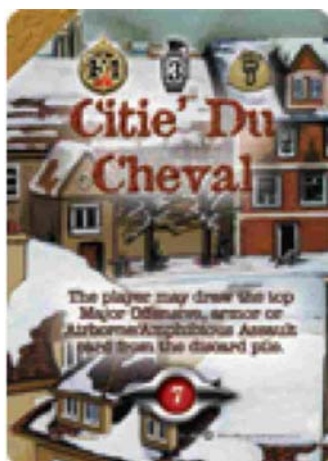


13.5.2.2 Río (Azul): La carta de Objetivo del Río representa un gran obstáculo de agua. La carta de Objetivo del Río parte por la mitad la fuerza de ataque tanto de los Blindados (solo es posible utilizando la carta de Objetivo del Puente - ver 13.5.2.1) como los de la infantería (**Excepción:** Ver la carta de Asalto Anfibio) que se utilice contra ella. Los ataques de la infantería no son partidos por la mitad si el jugador atacante controla la carta de Objetivo del Puente. La carta de Objetivo del Río beneficia **a todos** los grupos del jugador **de la misma nacionalidad** que la que la controla. La carta de Objetivo del Río no tiene ningún efecto sobre los grupos de ese jugador que sean de la otra nacionalidad.

NOTA: Los factores de ataque de los grupos blindados que atacan a un grupo de ocupación en cualquiera de las cuatro cartas de Objetivos marrones, siempre son partidos por la mitad.



13.5.2.3 Pherddorf (Marrón): Pherddorf representa una ciudad grande e importante. Esta carta da al jugador que la controla una Acción adicional por Turno. Esta Acción adicional **debe** ser usada para beneficiar a grupos o unidades de la misma nacionalidad que la que actualmente controla Pherddorf.



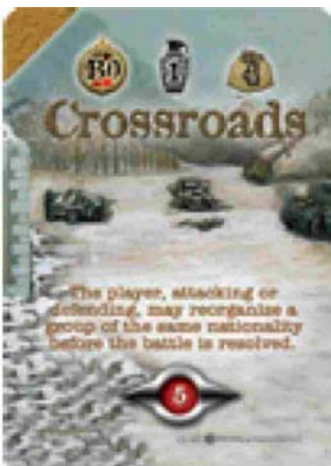
13.5.2.4 Citie' Du Cheval (Marrón): Esta carta representa un centro económico y militar. Con el coste de una Acción, la carta Gran Ofensiva, unidad blindada, o Asalto Aerotransportado/Anfibio puede ser recuperada de la parte superior del mazo de descartar durante la Fase de Robar del jugador. La carta tomada (de entre las indicadas) debe ser la que esté **más cercana** a la parte superior de la pila de descartar. Si no se encuentra ninguna de estas cartas, la Acción gastada es desperdiciada.

COMBAT SOLDIERS™



13.5.2.5 Campanario (Marrón): El Campanario es un objetivo de tipo especial. No tiene su propia guarnición propia (el valor es "0") pero realmente tiene un factor de defensa. En vez de desplegarla por sí misma, debe ser jugada y apilada con cualquier otra carta de Objetivo marrón (Pherddorf, Cruce de Caminos o Citie' du Cheval). Automáticamente es controlada por la misma nacionalidad que su "compañera" carta de Objetivo. Si un jugador no controla ninguna de las cartas de Objetivos ya mencionadas cuando roba esta carta, la carta de Objetivo del Campanario se devuelve al mazo y se vuelve a barajar y el jugador, si es posible, roba una carta de reemplazo. La carta de Objetivo del Campanario no puede ser atacada separadamente de su "compañera" carta de Objetivo. Para todas las batallas, la carta de Objetivo del Campanario añade su factor de defensa de "+2" al factor de defensa de la "compañera" carta de Objetivo. La carta de objetivo

del Campanario tiene la capacidad especial de hacer un ataque de francotirador (ver 7.3.6 para el procedimiento de ataque de francotirador) por Turno con el coste de una Acción. El ataque de francotirador utilizando la carta de Objetivo del Campanario debe ser contra un líder de nacionalidad opuesta de la que controla la carta de Objetivo del Campanario. La carta de Objetivo del Campanario comparte el destino de la carta de Objetivo compañera. Si otro jugador captura la carta de Objetivo compañera, el Campanario es capturado con ella y las dos permanecen juntas. Si la carta de Objetivo compañera es dañada, perdiendo así su capacidad especial, la carta de Objetivo del Campanario también pierde su capacidad especial.



13.5.2.6 Cruce de Caminos (Marrón): Esta carta representa un cruce de comunicaciones clave que permite el movimiento rápido de tropas de un lado a otro. En cualquier momento uno de los grupos del jugador que la controla y **de la misma nacionalidad** que la que controla la carta de Objetivo de Cruce de Caminos que esté implicado en una batalla, el jugador puede reorganizar el grupo antes de la batalla poniendo derecha una carta de unidad que esté girada lateralmente, de modo que ahora esté bajo el mando, *si* el líder del grupo tiene un valor de mando bastante grande como para permitirlo así.

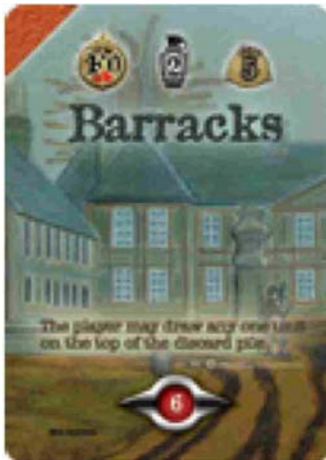


13.5.2.7 Bosque (Blanco): La carta de Objetivo del Bosque protege a todos los grupos del jugador que la controla de la misma nacionalidad que la que controla la carta de Objetivo del Bosque si es atacado por la carta FFE, cartas de Bombardeos o por Bombardeos si se usa la carta de la Colina 205. Además, cualquier fuerza de ataque blindada es partida por la mitad (las fracciones redondeadas hacia abajo) cuando se ataca a la carta de Objetivo del Bosque y su grupo de ocupación.

COMBAT SOLDIERS™



13.5.2.8 Colina 205 (Blanco): La carta de Objetivo de la Colina 205 representa un puesto de observación de la artillería y sus elementos de apoyo. Para el jugador que controla la carta de Objetivo de la Colina 205, todos los grupos del jugador de la misma nacionalidad que la que controla la carta de Objetivo de la Colina 205, consiguen un modificador de batalla atacando y defendiendo. Esto no cuesta ninguna Acción. El modificador de batalla es de "+2" si es el alemán y de "+3" si es el US el que lo controla. O bien, en vez de añadir el modificador de batalla a un ataque, el jugador puede anunciar un bombardeo con un coste de una Acción y luchar una batalla de bombardeo que usa el factor de ataque de la nacionalidad que la controla ("4" si es el alemán y "6" si es el US). El grupo atacado por el bombardeo debe ser de la nacionalidad contraria.



13.5.2.9 Cuarteles (Rojo): Esta carta representa una base de entrenamiento y por lo tanto una fuente de refuerzos. El jugador que controla la carta de Objetivo de los Cuarteles puede robar una unidad (infantería, líder o blindada) si alguna de esas cartas está la primera en la pila de descarte durante su Fase de Robar y añadirla a su mano sin ningún coste de Acción. Esto no puede hacerse si la carta robada excediera la capacidad de la mano del jugador (ver 11.3).

[14.0] CARTAS MISCELÁNEAS

14.1 CARTAS DE MÉDICO / BOMBARDEO: Esta carta dividida en dos caras puede utilizarse por cualquiera de los dos lados.



14.1.1 Carta de Médico: Una carta de Médico posiblemente sea jugada inmediatamente después de cualquier batalla por cualquier jugador para partir por la mitad (las fracciones redondeadas hacia abajo) los puntos de victoria anotados por el ganador de esa batalla. Solo puede jugarse una carta de Médico por batalla. Para mostrar los puntos de victoria partidos por la mitad, se coloca en la Pila de Bajas del ganador solamente el número reducido de puntos y el resto es descartado. Dependiendo de las unidades eliminadas disponibles, es posible que el jugador no pueda colocar ninguna unidad en su Pila de Bajas.



14.1.2 Carta de Bombardeo: En cualquier momento durante una Fase de Ataque, un jugador puede usar una carta de Bombardeo para hacer una batalla de bombardeo usando su factor de ataque "4" contra cualquier unidad o carta de Objetivo sin ningún coste en Acciones.

COMBAT SOLDIERS™

14.2 CARTAS FFE (Fuego con Efecto) / ARMAS AT:



14.2.1 Carta FFE: Una carta FFE puede utilizarse durante el Turno de un jugador para añadir un modificador de batalla de +2 o +3 (según la carta jugada) a cualquier ataque o defensa. La carta FFE no puede ser usada en beneficio de cualquier unidad/grupo que esté rodeado. Solamente puede usarse una carta FFE con un ataque.



14.2.2 Carta de Armas AT: Una carta de Armas AT representa armas antitanques añadidas a una fuerza. Si una carta de Armas AT se juega contra un ataque de blindados, un modificador de batalla **defensivo** de +3 es añadido si el grupo defensor es atacado por una unidad blindada o un grupo blindado. Si una carta de Armas AT es jugada por un grupo atacante, el factor de ataque, (+2 o +3, según la carta) como modificador de batalla es añadido si el grupo atacado tiene una unidad blindada. Dos de las cartas de Armas AT

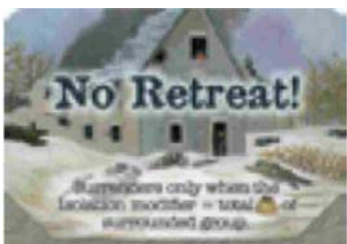
tienen símbolos nacionales sobre ellas y solo pueden ser utilizadas por la nacionalidad indicada.

14.3 CARTAS DE RECONOCIMIENTO/¡NO HAY RETIRADA! O ZAPADORES:

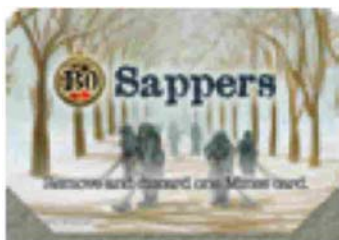


14.3.1 Carta de Reconocimiento: Una carta de Reconocimiento puede jugarse en cualquier momento durante el juego durante el Turno de un jugador activo o al final del Turno de un adversario, (**Excepción:** No pueden ser usadas durante el despliegue inicial (ver 2.6)) para capturar una carta de Objetivo que ha sido colocada en el juego sin un grupo de infantería de ocupación y/o una unidad de líder o los ha perdido como consecuencia del combate. La carta objetivo puede tener su guarnición propia. El jugador gana el control inmediato al jugar la carta de Reconocimiento. ¡Anda con

cuidado porque alguien más pudiera tener una carta de Reconocimiento y apresarla después de la primera captura! La nacionalidad de la carta de Objetivo puede ser puesta del bando que desee el jugador que la captura. Una carta de Reconocimiento no puede ser utilizada por un jugador para capturar o cambiar la nacionalidad de una de sus propias cartas de Objetivo.



14.3.2 ¡No hay Retirada!: Una carta de ¡No hay Retirada! puede ser jugada en cualquier momento durante el juego sobre un grupo rodeado. El grupo rodeado ahora se rendirá solo cuando el número de aislamiento iguale el total de la fuerza (las fuerzas de las unidades de infantería + los factores de defensa de las unidades blindadas y de la carta de Objetivo) **de todas** las unidades rodeadas. Si fuera necesario, usa múltiples marcadores de aislado y colócalos juntos para registrar el total.



14.3.3 Zapadores: Una carta de Zapadores puede ser utilizada para descartar una carta de ¡Minas! con ningún coste de Acciones durante la Fase de Ataque de un jugador.

[15.0] MARCADORES DE ANTITANQUES

En cualquier momento durante su Turno, un jugador puede gastar una Acción para intentar adquirir capacidades de antitanques adicionales. Estas capacidades adicionales antitanques se señalan utilizando los marcadores de antitanques.



15.1 ADQUISICIÓN DE LOS MARCADORES DE ANTITANQUES: Los marcadores de antitanques deben ser colocados boca abajo y mezclados juntos. En cualquier momento durante su propio Turno, el jugador anuncia que está gastando una Acción para adquirir un marcador de antitanques para un grupo específico y roba uno de los marcadores. Ese marcador entonces es colocado con una unidad específica en el grupo. Un marcador de antitanques no puede ser colocado con una carta de Objetivo. Nunca puede haber más de un marcador de antitanques colocado con un grupo y siempre permanece con la misma unidad hasta que sea desechado.

15.2 UTILIZACIÓN DE LOS MARCADORES DE ANTITANQUES: De ser atacado por un grupo blindado, el modificador del marcador de antitanques se usa como un modificador de batalla defensivo para el grupo (si el grupo entero es atacado) o para la unidad (si solo la unidad es atacada). No pueden utilizarse para el ataque.

15.3 DESECHAR LOS MARCADORES DE ANTITANQUES: Un marcador de antitanques se desecha si la unidad con la que está es retirada, eliminada o cambiada a otro grupo. Un marcador de antitanques desechado se vuelve a colocar boca abajo y se mezcla bien otra vez con los otros marcadores de antitanques.

[16.0] MARCADORES DE ATRINCHERADO

Los soldados de la Segunda Guerra Mundial mostraron una gran habilidad en "cavar hoyos" que no tiene comparación con ninguna otra guerra excepto, quizás, para sus predecesores de la Primera Guerra Mundial.



16.1 ADQUISICIÓN DE LOS MARCADORES DE ATRINCHERADO: Los marcadores de Atrincherado pueden ser comprados con el coste de una Acción para conseguir el modificador por estar atrincherado. Un marcador "1" de atrincherado puede comprarse por una Acción. Un marcador de atrincherado "1" puede ser mejorado a un marcador de atrincherado "2" por una Acción. Un marcador de atrincherado "2" puede comprarse por dos Acciones. Ningún marcador puede tener un valor superior a "2". Un marcador de atrincherado se coloca con una unidad específica en un grupo. Un marcador de atrincherado no puede colocarse con una carta de Objetivo. Nunca puede haber más de un marcador de atrincherado colocado con un grupo y siempre permanece con la misma unidad hasta que sea desechado.

16.2 UTILIZACIÓN DE LOS MARCADORES DE ATRINCHERADO: De ser atacado por cualquier grupo, el modificador del marcador de atrincherado se utiliza como un modificador de batalla defensivo para el grupo (si el grupo entero es atacado) o para la unidad (si solo la unidad es atacada).

16.3 DESECHAR LOS MARCADORES DE ATRINCHERADO: Un marcador de atrincherado se desecha si la unidad con la que está es retirada, eliminada, cambiada a otro grupo o la unidad es usada para atacar o contraatacar.

[17.0] LOS ESCENARIOS

Hay tres escenarios que pueden jugarse usando estas reglas. Usa uno de los escenarios debajo para determinar el bando que inicialmente controla los objetivos.

17.1 CREAR UN ESCENARIO LIBRE: En el Escenario Libre, cualquier carta de Objetivo recién robada puede ser desplegada para ser controlada por cualquiera de las dos nacionalidades, como se desee. No hay ninguna regla especial.

17.2 ESCENARIO DE CONTRAOFENSIVA TOTAL: En el Escenario de Contraofensiva Total por Sorpresa toda carta de Objetivo recién robada debe desplegarse bajo el control del bando US.

17.2.1: Todas las unidades blindadas deben ser desplegadas como unidades blindadas alemanas.

17.2.2: Las cartas de Gran Ofensiva solo pueden ser usadas con grupos alemanes.

17.2.3: Los marcadores de atrincherado solo pueden ser colocados con grupos US.

17.2.4: Localizar la carta Meteorológica y desplegarla automáticamente delante del jugador mano después de que se haya completado el despliegue inicial.

17.2.5: Este escenario o una ronda de este escenario acaban automáticamente cuando todas las cartas de Objetivo están bajo control alemán.

17.2.6: Antes de comenzar el juego, quita 2 de las cartas de Asalto Aerotransportado/Anfibio del mazo. El resto solo puede ser usado por las unidades alemanas. El suministro aerotransportado (quitando el marcador del modificador por estar aislado) no puede utilizarse.

17.3 ESCENARIO DE OFENSIVA: En el Escenario de Ofensiva, toda carta de Objetivo recién robada debe ser desplegada bajo el control del bando alemán.

17.3.1: Las cartas de Gran Ofensiva solo pueden ser usadas con grupos US.

17.3.2: Los marcadores de atrincherado solo pueden ser colocados con grupos alemanes.

17.3.3: Las cartas de ¡Minas! solo pueden ser colocadas con grupos US.

17.3.4: Este escenario o una ronda de este escenario acaban automáticamente cuando todas las cartas de Objetivo están bajo control US.

17.3.5: Para un juego de dos rondas, juega la primera ronda utilizando las reglas de 17.2 y la segunda ronda utilizando las reglas de 17.3.

[18.0] REGLAS GENERALES OPCIONALES

18.1 DESBORDAMIENTO: Un desbordamiento puede ocurrir siempre que un grupo rodeado sea eliminado *totalmente* (o capturada en el caso de una carta de Objetivo) por pérdidas que son mayores que las que el defensor pueda pagar eliminando la guarnición/unidades (o la captura de la carta de Objetivo). Con un desbordamiento, el jugador que al principio rodeó el grupo puede devolver la carta de Rodeado a su mano, si esto no excede la capacidad de la mano. En caso contrario, la carta de rodeado es descartada en cuanto el grupo rodeado sea eliminado o se rompa el aislamiento.

18.2 JUEGO ALTERNATIVO DE LAS CARTAS: Estos son los resultados especiales que pueden obtenerse cuando se juegan dos cartas al mismo tiempo.

18.2.1 Gran Ofensiva + Aerotransportada: Si una carta de Gran Ofensiva y una carta Aerotransportada se juegan juntas durante la Fase de Ataque (B), no se gasta ninguna Acción y el jugador que desplegó ambas cartas puede "levantar un sitio" y automáticamente descartar la carta de Rodeado y el marcador de aislado. Nada más se hace con la carta de Gran Ofensiva y Aerotransportada, que son descartadas después de usarlas.

18.2.2 Reutilizando la carta de Partisanos o Comandos: Si el jugador que la desplegó decide no mantenerla en el juego, la descarta gratis al principio de su Turno. O bien, el jugador puede quitarla de la carta de Objetivo y colocarla de nuevo en su mano (si la capacidad de la mano no es excedida) con el coste de un punto de Acción.

18.2.3 Uso alternativo de la carta de Reconocimiento: Una carta de Reconocimiento puede utilizarse sin coste alguno en Acciones para forzar a un jugador a revelar uno de sus objetivos seleccionados en secreto, pero solo al jugador que jugó la carta.

18.3 ATAQUES SORPRESA: Cuando un jugador anuncia un ataque, puede cambiar la nacionalidad del grupo atacante *antes* de la resolución del ataque. Esto no cuesta ninguna Acción adicional. Este cambio no puede hacerse con grupos donde todas las unidades no puedan ser cambiadas o el grupo cambiado pudiera tener dos unidades de líder o demasiadas unidades de infantería.

18.4 RESTRICCIÓN: Un marcador de restricción puede cancelar las capacidades especiales de una carta de Objetivo temporalmente.

18.4.1: Durante su Fase de Reorganizar/Retirar, con el coste de una Acción por marcador de restricción, el jugador activo puede colocar marcadores de restricción sobre las cartas de Objetivo de cualquier jugador contrario. Cada marcador cancela la capacidad especial de la carta de Objetivo mientras el marcador de restricción permanezca en juego.

18.4.2: Durante su Fase de Reorganizar/Retirar, un jugador activo puede quitar *todos* los marcadores de restricción que actualmente marcan sus propias cartas de Objetivo sin ningún coste de Acción.

Reglas Opcionales

[19.0] EL JUGADOR MANO REGISTRA LOS PUNTOS

Esta regla es opcional y puede utilizarse si todos los jugadores en una partida se ponen de acuerdo. Con esta regla opcional se intenta poner más cartas en la Pila de Descarte permitiendo un margen más amplio para obtener descartes al usar reglas de capacidades especiales (sobre todo la carta de Cuarteles - ver 13.5.2.9). Durante el curso de un juego, en vez de que cada jugador guarde las cartas eliminadas en sus Pilas de Bajas, todas las unidades que son eliminadas se devuelven a la Pila de Descarte al final del Turno en el que fueron eliminadas y los puntos de victoria para todos los jugadores son tasados y registrados por el Jugador Mano.

[20.0] REGLAS PARA DOS JUGADORES

COMBAT SOLDIERS In the Battle of the Bulge se juega mejor con tres a seis jugadores pero, con un poco de esfuerzo suplementario, pueden llevarse a cabo juegos interesantes y equilibrados con solo dos jugadores, usando las reglas siguientes adicionales partiendo de 2.0:

20.1 MODIFICAR EL MAZO: Quita las siguientes cartas del mazo:

- 1 carta de Gran Ofensiva
- 2 cartas de Contraataque/Inteligencia
- 3 cartas de ¡Médico!/Bombardeo
- 3 cartas de Asalto Aerotransportado/Anfibio
- 2 cartas de Reconocimiento/¡No hay Retirada!
- 2 cartas de ¡Minas!
- 2 cartas de Rodeados
- 1 carta de Objetivo de Campanario

Deja estas cartas aparte, ya que no se usarán en el juego de la versión de dos jugadores. Según la regla 2.4, también quita **temporalmente** las dos restantes cartas de ¡Minas!, la carta de Ingenieros y la carta de Fuego Amigo del mazo y baraja las cartas restantes.

20.2 ASIGNACIÓN DE CARTA DE OBJETIVO: Quita los ocho cartas de objetivo restantes, barájalas y entrega cuatro cartas, boca abajo, a cada jugador.

20.2.1: Cada jugador en secreto, selecciona dos de las cuatro cartas de Objetivo que se le han entregado, y en secreto registra en la Hoja de Selección de Objetivo cual de ellas debe ser controlada por los Alemanes y cual debe ser controlada por los US al final del juego, para determinar los valores de puntos de victoria.

20.2.2: Las cartas de Objetivo seleccionadas son devueltas de nuevo al mazo (que se baraja de nuevo). Las otras cuatro cartas de Objetivo se dejan a un lado junto con las otras cartas retiradas (ver 20.1) y no son utilizadas en el juego de la versión de dos jugadores.

20.3 REPARTO DE CARTAS: Entrega ocho cartas a cada jugador como en las reglas normales, y luego realiza el despliegue inicial como se indica en 2.6, con los cambios siguientes:

20.3.1: Después del despliegue inicial y una vez que los jugadores han rellenado sus manos a su capacidad máxima según las reglas normales, se devuelven las cartas de las dos Minas restantes al mazo antes de volver a barajar por última vez.

20.3.2: Las tres cartas restantes "traseras blancas", (Ingenieros, Meteorológica y Fuego Amigo) son barajadas y una de ellas es robada boca abajo y colocada en el mazo antes de volver a barajar por última vez. Las dos cartas restantes se dejan a un lado junto con las otras cartas retiradas y no serán usadas en el juego de la versión de dos jugadores. Se baraja muy bien el mazo por última vez para asegurarse de que todas las cartas devueltas al mazo han quedado en posición aleatoria.

20.4 COMIENZO DEL JUEGO PARA DOS JUGADORES: El juego comienza normalmente con el primer jugador.

CASILLERO DE MUERTE SÚBITA

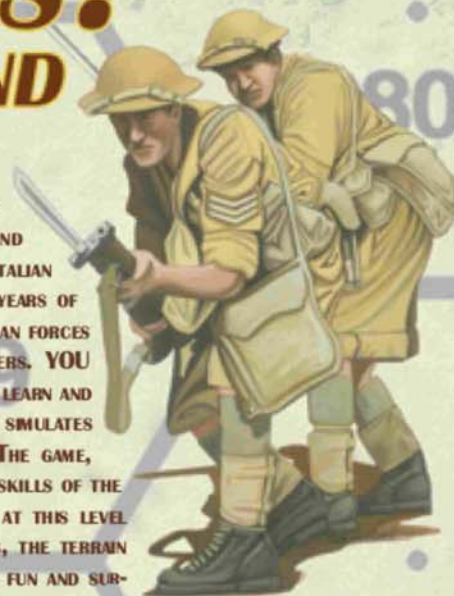
5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	----

SERGEANTS!™

IN THE SAND

BY S. CRAIG TAYLOR, JR.

FOR OVER THREE YEARS, ITALY AND GREAT BRITAIN WERE AT WAR. FOR MUCH OF THAT TIME THEY WERE ENGAGED IN THE WASTES OF THE LIBYAN DESERT AND EAST AFRICA BUT IN LATE 1942 AND 1943 THEY WERE ALSO ENGAGED IN TUNISIA, SICILY AND ON THE ITALIAN PENINSULA. THIS GAME RECREATES INCIDENTS FROM OVER THREE YEARS OF MORTAL COMBAT AS SMALL SKIRMISHES BETWEEN BRITISH AND ITALIAN FORCES COMMANDED BY SERGEANTS AND OTHER NONCOMMISSIONED OFFICERS. YOU COMMAND ONE SIDE. CAN YOU DEFEAT THE ENEMY IN THIS EASY TO LEARN AND EXCITING HISTORICAL WAR GAME? THIS INTRODUCTORY-LEVEL GAME SIMULATES WORLD WAR II INFANTRY ACTIONS AT THE MAN-TO-MAN LEVEL. THE GAME, WITHOUT GOING INTO OVERWHELMING DETAIL, TESTS THE TACTICAL SKILLS OF THE PLAYERS, EACH COMMANDING SMALL OPPOSING FORCES. COMBAT AT THIS LEVEL FOCUSES ON THE IMMEDIATE ENEMY, HIS LOCATIONS AND WEAPONS, THE TERRAIN AND SHEER SURVIVAL. THIS INFINITELY EXPANDABLE GAME IS FAST, FUN AND SURPRISINGLY INEXPENSIVE. IT IS ALSO COMPLETELY COMPATIBLE WITH OUR COMPANION GAME, SERGEANTS! ON THE EASTERN FRONT GAME.



COMPONENTS:

- MAPBOARD - THIS SHOWS THE TERRAIN OF THE GAME'S PLAYING AREA
 - 140 DIE-CUT PLAYING PIECES - THESE UNITS REPRESENT SOLDIERS, THEIR WEAPONS AND INFORMATION MARKERS
 - DICE - TWO SIX-SIDED DICE ARE INCLUDED
 - RULES FOLDER - THIS CONTAINS THE RULES OF PLAY
 - SCENARIO PAGE - THIS CONTAINS THE GAME'S SCENARIO "WATERHOLE."
 - CHARTS PAGE - CONTAINS THE CHARTS NEEDED TO PLAY THE GAME (THE BACK OF THE SCENARIO PAGE)
- OUR VERSION OF A BABY MONSTER GAME:**
- FEATURES A DOWNLOADABLE FREE SCENARIO FOR ONE OR MORE OF THE SERGEANTS! GAMES EVERY MONTH
 - IN MOST CASES THIS NEW SCENARIO WILL INCLUDE A NEW MAPBOARD.
 - START DOWNLOADING THEM IMMEDIATELY AT [HTTP://WWW.LOSTBATTALION.COM/SERGEANTS](http://WWW.LOSTBATTALION.COM/SERGEANTS)
- NUMBER OF PLAYERS: TWO.
 GAME SCALE: 1 UNIT = 1 SOLDIER OR WEAPON'S TEAM, 1 HEX = 100 YARDS AND 1 TURN = 2 MINUTES.
- SERGEANTS IS AN EXCITING AND CHALLENGING SIMULATION GAME THAT COMBINES STRATEGY AND CHANCE. EVERY PLAYING IS DIFFERENT AND EITHER SIDE CAN WIN. PLAYING TIME IS 30 TO 60 MINUTES.



LOST BATTALION GAMES
 P. O. Box 390
 REISTERSTOWN, MD 21136

LBG



www.lostbattalion.com