

ORDEN/ACCIÓN FUEGO



ACCIÓN Fuego de Asalto

Haz **UN SOLO** ataque con cualquier cantidad de tus unidades/armas que tengan el FP encuadrado y que hayan sido activadas para Mover.

EVENTO Cráteres de artillería

Coloca un marcador de **Foxholes** en un hexágono al azar que no sea agua ni tenga un incendio o una fortificación.



carta A-1



ORDEN RECUPERACIÓN



ACCIÓN Fuego de Asalto

Haz **UN SOLO** ataque con cualquier cantidad de tus unidades/armas que tengan el FP encuadrado y que hayan sido activadas para Mover.

EVENTO Trampa

Coloca un marcador de **Minas** en un hex. al azar que no sea agua ni tenga un incendio o fortificación. Las unidades en el hex. no se ven afectadas hasta que salgan de él..



carta A-2



ORDEN RECUPERACIÓN



ACCIÓN Fuego de Asalto

Haz **UN SOLO** ataque con cualquier cantidad de tus unidades/armas que tengan el FP encuadrado y que hayan sido activadas para Mover.

EVENTO Escombros

Coloca un marcador de **Alambradas** en un hexágono al azar que no sea agua ni tenga un incendio o una fortificación



carta A-3



ORDEN RECUPERACIÓN



ACCIÓN Granadas de Mano

Añade +2 cuando dispares a un hexágono adyacente. Se debe jugar **antes** de hacer la tirada de Ataque correspondiente.

EVENTO Polvareda

Coloca un marcador de **Humo** en un hexe. al azar que no sea agua ni tenga fuego.



carta A-4



ORDEN RECUPERACIÓN



ACCIÓN Granadas de Mano

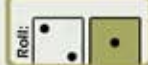
Añade +2 cuando dispares a un hexágono adyacente. Se debe jugar **antes** de hacer la tirada de Ataque correspondiente.

EVENTO Objetivo de la Misión

El jugador que lo recibe coge al azar un marcador de **Objetivo** que mantiene en secreto y lo coloca oculto en su casillero de fichas de objetivo.



carta A-5



ORDEN RECUPERACIÓN



ACCIÓN Granadas de Mano

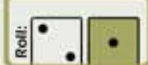
Añade +2 cuando dispares a un hexágono adyacente. Se debe jugar **antes** de hacer la tirada de Ataque correspondiente.

EVENTO Objetivo Estratégico

El jugador que lo recibe coge al azar un marcador de **Objetivo** que coloca descubierto y visible en el casillero de objetivos abiertos.



carta A-6



ORDEN RECUPERACIÓN



ACCIÓN Fuego Repartido

Se puede jugar al hacer un Ataque si todas las unidades que disparan tienen encasillado el Alcance, en ese caso se dispara simultaneamente a 2 hexes que **Deben** estar adyacentes y contener ambós unidades enemigas. Se debe jugar **Antes** de la Tirada de Ataque.

EVENTO ¡Médico!

El jugador que lo recibe debe elegir una unidad rota y reorganizarla.



carta A-7



ORDEN RECUPERACIÓN



ACCIÓN Fuego Repartido

Se puede jugar al hacer un Ataque si todas las unidades que disparan tienen encasillado el Alcance, en ese caso se dispara simultaneamente a 2 hexes que **Deben** estar adyacentes y contener ambós unidades enemigas. Se debe jugar **Antes** de la Tirada de Ataque.

EVENTO Muerto en Combate

El jugador que lo recibe debe elegir una unidad rota y eliminarla.



carta A-8



ORDEN RECUPERACIÓN



ACCIÓN Fuego Repartido

Se puede jugar al hacer un Ataque si todas las unidades que disparan tienen encasillado el Alcance, en ese caso se dispara simultáneamente a 2 hexes que **Deben** estar adyacentes y contener ambos unidades enemigas. Se debe jugar **Antes** de la Tirada de Ataque.

EVENTO Apoyo Aéreo

Determina un hexe al azar. **Puedes** romper las unidades que contiene ese hexe o, si está vacío, las unidades que estén en el hexe más próximo al hexe inicial.



carta A-9



CONFUSIÓN EN EL MANDO



ACCIÓN Fuego Repartido

Se puede jugar al hacer un Ataque si todas las unidades que disparan tienen encasillado el Alcance, en ese caso se dispara simultáneamente a 2 hexes que **Deben** estar adyacentes y contener ambos unidades enemigas. Se debe jugar **Antes** de la Tirada de Ataque.

EVENTO Shock

Determina un hexe al azar. La unidad (amiga o enemiga) que esté más cerca se rompe. Si hay varias a la misma distancia el jugador del evento **elige** la unidad a romper.



carta A-10



ORDEN HUIDA



ACCIÓN Fuego Repartido

Se puede jugar al hacer un Ataque si todas las unidades que disparan tienen encasillado el Alcance, en ese caso se dispara simultáneamente a 2 hexes que **Deben** estar adyacentes y contener ambos unidades enemigas. Se debe jugar **Antes** de la Tirada de Ataque.

EVENTO Ímpetu

El jugador que recibe el evento **Aumenta** su nivel de Rendición en uno



carta A-11



ORDEN HUIDA



ACCIÓN Fuego Repartido

Se puede jugar al hacer un Ataque si todas las unidades que disparan tienen encasillado el Alcance, en ese caso se dispara simultáneamente a 2 hexes que **Deben** estar adyacentes y contener ambos unidades enemigas. Se debe jugar **Antes** de la Tirada de Ataque.

EVENTO Ímpetu

El jugador que recibe el evento **Aumenta** su nivel de Rendición en uno



carta A-12



ORDEN HUIDA



ACCIÓN Granadas de Mano

Añade +2 cuando dispares a un hexágono adyacente. Se debe jugar **antes** de hacer la tirada de Ataque correspondiente.

EVENTO Viento

Retira del tablero todos los marcadores de Humo. Todos los incendios se propagan en dirección "1", si hay unidades en estos hexes estás se retiran como en un Incendio.



carta A-13



ORDEN HUIDA



ACCIÓN Granadas de Mano

Añade +2 cuando dispares a un hexágono adyacente. Se debe jugar **antes** de hacer la tirada de Ataque correspondiente.

EVENTO Viento

Retira del tablero todos los marcadores de Humo. Todos los incendios se propagan en dirección "2", si hay unidades en estos hexes estás se retiran como en un Incendio.



carta A-14



ORDEN HUIDA



ACCIÓN Granadas de Mano

Añade +2 cuando dispares a un hexágono adyacente. Se debe jugar **antes** de hacer la tirada de Ataque correspondiente.

EVENTO Viento

Retira del tablero todos los marcadores de Humo. Todos los incendios se propagan en dirección "3", si hay unidades en estos hexes estás se retiran como en un Incendio.



carta A-15



ORDEN HUIDA



ACCIÓN Fuego de Asalto

Haz **UN SOLO** ataque con cualquier cantidad de tus unidades/armas que tengan el FP encuadrado y que hayan sido activadas para Mover.

EVENTO Viento

Retira del tablero todos los marcadores de Humo. Todos los incendios se propagan en dirección "4", si hay unidades en estos hexes estás se retiran como en un Incendio.



carta A-16



ORDEN HUIDA**ACCIÓN Fuego de Asalto**

Haz **UN SOLO** ataque con cualquier cantidad de tus unidades/armas que tengan el FP encuadrado y que hayan sido activadas para Mover.

EVENTO Viento

Retira del tablero todos los marcadores de Humo. Todos los incendios se propagan en dirección "5", si hay unidades en estos hexes estás se retiran como en un Incendio.



carta A-17

**ORDEN HUIDA****ACCIÓN Fuego de Asalto**

Haz **UN SOLO** ataque con cualquier cantidad de tus unidades/armas que tengan el FP encuadrado y que hayan sido activadas para Mover.

EVENTO Viento

Retira del tablero todos los marcadores de Humo. Todos los incendios se propagan en dirección "6", si hay unidades en estos hexes estás se retiran como en un Incendio.



carta A-18

**ORDEN MOVIMIENTO****ACCIÓN Fuego Cruzado**

Se puede jugar **antes** de hacer una Tirada de Ataque de fuego, y solo cuando dispara a una o más unidades en movimiento. Añade +2 a la Tirada de Ataque de fuego.

EVENTO Apoyo Aéreo

Determina un hexe al azar. **Puedes** romper las unidades que contiene ese hexe o, si está vacío, las unidades que estén en el hexe más próximo al hexe inicial.



carta A-19

**ORDEN MOVIMIENTO****ACCIÓN Fuego Cruzado**

Se puede jugar **antes** de hacer una Tirada de Ataque de fuego, y solo cuando dispara a una o más unidades en movimiento. Añade +2 a la Tirada de Ataque de fuego.

EVENTO Apoyo Aéreo

Determina un hexe al azar. **Puedes** romper las unidades que contiene ese hexe o, si está vacío, las unidades que estén en el hexe más próximo al hexe inicial.



carta A-20

**ORDEN MOVIMIENTO****ACCIÓN Fuego Cruzado**

Se puede jugar **antes** de hacer una Tirada de Ataque de fuego, y solo cuando dispara a una o más unidades en movimiento. Añade +2 a la Tirada de Ataque de fuego.

EVENTO La Niebla de la Guerra

Cada jugador coge una carta de la mano del oponente y la descarta.



carta A-21

**ORDEN MOVIMIENTO****ACCIÓN Fuego Cruzado**

Se puede jugar **antes** de hacer una Tirada de Ataque de fuego, y solo cuando dispara a una o más unidades en movimiento. Añade +2 a la Tirada de Ataque de fuego.

EVENTO Fósforo Blanco

Puedes poner Humo adyacente a un Pelotón Americano que no esté roto. Así, cada jugador deberá romper una de sus unidades que esté en ese hexágono.



carta A-22

**ORDEN MOVIMIENTO****ACCIÓN Fuego Cruzado**

Se puede jugar **antes** de hacer una Tirada de Ataque de fuego, y solo cuando dispara a una o más unidades en movimiento. Añade +2 a la Tirada de Ataque de fuego.

EVENTO Fósforo Blanco

Puedes poner Humo adyacente a un Pelotón Americano que no esté roto. Así, cada jugador deberá romper una de sus unidades que esté en ese hexágono.



carta A-23

**ORDEN MOVIMIENTO****ACCIÓN Fuego Cruzado**

Se puede jugar **antes** de hacer una Tirada de Ataque de fuego, y solo cuando dispara a una o más unidades en movimiento. Añade +2 a la Tirada de Ataque de fuego.

EVENTO Fósforo Blanco

Puedes poner Humo adyacente a un Pelotón Americano que no esté roto. Así, cada jugador deberá romper una de sus unidades que esté en ese hexágono.



carta A-24



ORDEN MOVIMIENTO**ACCIÓN Fuego Cruzado**

Se puede jugar **antes** de hacer una Tirada de Ataque de fuego, y solo cuando dispara a una o más unidades en movimiento. Añade +2 a la Tirada de Ataque de fuego.

EVENTO Promoción de Campo

Si no esta en juego, **puedes** colocar el Private Adamson en un hexe que tenga una unidad rota americana.

HEX: F2

carta A-25

Roll: **Sniper!**

ORDEN MOVIMIENTO**ACCIÓN Camuflaje**

Se juega justo **antes** de hacer una Tirada de Defensa. Se determina la cobertura en el hexe objetivo y se reduce el Total de Ataque de Fuego en esa cantidad.

EVENTO Reconocimiento

El oponente **debe de elegir y revelar** una de sus fichas de objetivo ocultas. Este objetivo se convierte en un objetivo conocido para el resto de la partida.

HEX: F4

carta A-26

Roll: **Sniper!**

ORDEN MOVIMIENTO**ACCIÓN Camuflaje**

Se juega justo **antes** de hacer una Tirada de Defensa. Se determina la cobertura en el hexe objetivo y se reduce el Total de Ataque de Fuego en esa cantidad.

EVENTO Reconocimiento

El oponente **debe de elegir y revelar** una de sus fichas de objetivo ocultas. Este objetivo se convierte en un objetivo conocido para el resto de la partida.

HEX: F6

carta A-27

Roll:

ORDEN MOVIMIENTO**ACCIÓN Camuflaje**

Se juega justo **antes** de hacer una Tirada de Defensa. Se determina la cobertura en el hexe objetivo y se reduce el Total de Ataque de Fuego en esa cantidad.

EVENTO Despliegue

Puedes reemplazar un Pelotón Americano del mapa por dos dotaciones de la misma calidad, estás entrán en juego en el mismo estado que el pelotón original (roto o no roto).

HEX: F8

carta A-28

Roll:

ORDEN MOVIMIENTO**ACCIÓN Camuflaje**

Se juega justo **antes** de hacer una Tirada de Defensa. Se determina la cobertura en el hexe objetivo y se reduce el Total de Ataque de Fuego en esa cantidad.

EVENTO Despliegue

Puedes reemplazar un Pelotón Americano del mapa por dos dotaciones de la misma calidad, estás entrán en juego en el mismo estado que el pelotón original (roto o no roto).

HEX: F10

carta A-29

Roll:

ORDEN HUIDA**ACCIÓN Fuego Sostenido**

Se juega **antes** de la Tirada de Ataque de fuego. Añade +2 a la tirada si en el ataque intervienen un Mortero o una Ametralladora. Si la tirada es un "doble" uno de las armas se rompe, a elección del jugador que dispara.

EVENTO Despliegue

Puedes reemplazar un Pelotón Americano del mapa por dos dotaciones de la misma calidad, estás entrán en juego en el mismo estado que el pelotón original (roto o no roto).

HEX: G2

carta A-30

Roll:

ORDEN ARTILLERÍA DENEGADA**ACCIÓN Unidad Oculta****SOLO PUEDE SER JUGADA POR EL DEFENSOR**

Se puede jugar cuando el oponente se descarta de una o más cartas debido a que "pasa". Haz una tirada en la Tabla de Apoyo Alemán, elige sin coste una unidad o arma que disponible en el año del escenario y se coloca en un hexe vacío del despliegue inicial y con un mínimo de cobertura 1.

EVENTO Intercepción

El jugador que lo recibe debe elegir una unidad no aturdida (amiga o enemiga, rota o no rota) que ocupe un hexe con cobertura menor de 1 y ponerle un marcador de aturdida.

HEX: G4

carta A-31

Roll: **Event!**

ORDEN ARTILLERÍA DENEGADA**ACCIÓN Minas Ocultas****SOLO PUEDE SER JUGADA POR EL DEFENSOR**

Se puede jugar cuando una o más unidades del oponente Muevan o Avancen a un hex (no se retire). El hex no puede ser de agua ni tener fortificación. Coloca el marcador de minas en ese hex y resuelve un ataque de minas contra las unidades que han movido al hex.

EVENTO Intercepción

El jugador que lo recibe debe elegir una unidad no aturdida (amiga o enemiga, rota o no rota) que ocupe un hexe con cobertura menor de 1 y ponerle un marcador de aturdida.

HEX: G6

carta A-32

Roll: **Event!**

ORDEN ARTILLERÍA DENEGADA**ACCIÓN Atrincherarse**

Solo puede jugarse **AL FINAL** de un Avance del Tiempo de Juego. Coloca un marcador de Foxholes en un hex que contenga una unidad amiga. No puede ser un hex de agua y no puede contener un incendio ni otra fortificación.

EVENTO Intercepción

El jugador que lo recibe debe elegir una unidad no aturdida (amiga o enemiga, rota o no rota) que ocupe un hex con cobertura menor de 1 y ponerle un marcador de aturdimiento.

Hex: **G8**

carta A-33

Event!
 Roll:

ORDEN PETICIÓN DE ARTILLERÍA**ACCIÓN Atrincherarse**

Solo puede jugarse **AL FINAL** de un Avance del Tiempo de Juego. Coloca un marcador de Foxholes en un hex que contenga una unidad amiga. No puede ser un hex de agua y no puede contener un incendio ni otra fortificación.

EVENTO Intercepción

El jugador que lo recibe debe elegir una unidad no aturdida (amiga o enemiga, rota o no rota) que ocupe un hex con cobertura menor de 1 y ponerle un marcador de aturdimiento.

Hex: **G10**

carta A-34

Event!
 Roll:

ORDEN PETICIÓN DE ARTILLERÍA**ACCIÓN Atrincherarse**

Solo puede jugarse **AL FINAL** de un Avance del Tiempo de Juego. Coloca un marcador de Foxholes en un hex que contenga una unidad amiga. No puede ser un hex de agua y no puede contener un incendio ni otra fortificación.

EVENTO Intercepción

El jugador que lo recibe debe elegir una unidad no aturdida (amiga o enemiga, rota o no rota) que ocupe un hex con cobertura menor de 1 y ponerle un marcador de aturdimiento.

Hex: **H2**

carta A-35

Event!
 Roll:

ORDEN PETICIÓN DE ARTILLERÍA**ACCIÓN Atrincherarse**

Solo puede jugarse **AL FINAL** de un Avance del Tiempo de Juego. Coloca un marcador de Foxholes en un hex que contenga una unidad amiga. No puede ser un hex de agua y no puede contener un incendio ni otra fortificación.

EVENTO Intercepción

El jugador que lo recibe debe elegir una unidad no aturdida (amiga o enemiga, rota o no rota) que ocupe un hex con cobertura menor de 1 y ponerle un marcador de aturdimiento.

Hex: **H4**

carta A-36

Event!
 Roll:

ORDEN PETICIÓN DE ARTILLERÍA**ACCIÓN Atrincheramientos Ocultos**

SOLO PUEDE SER JUGADA POR EL DEFENSOR
 Solo puede jugarse justo **antes** de la Tirada de Defensa. El hex atacado no puede ser de edificio o agua, ni tener una fortificación de ningún tipo. Pon un marcador de Foxholes en ese hexágono.

EVENTO Zapadores

El jugador que lo recibe puede retirar un marcador de Minas o de Alambradas del mapa.

Hex: **H6**

carta A-37

Event!
 Roll:

ORDEN PETICIÓN DE ARTILLERÍA**ACCIÓN Atrincheramientos Ocultos**

SOLO PUEDE SER JUGADA POR EL DEFENSOR
 Solo puede jugarse justo **antes** de la Tirada de Defensa. El hex atacado no puede ser de edificio o agua, ni tener una fortificación de ningún tipo. Pon un marcador de Foxholes en ese hexágono.

EVENTO Zapadores

El jugador que lo recibe puede retirar un marcador de Minas o de Alambradas del mapa.

Hex: **H8**

carta A-38

Event!
 Roll:

ORDEN PETICIÓN DE ARTILLERÍA**ACCIÓN Atrincheramientos Ocultos**

SOLO PUEDE SER JUGADA POR EL DEFENSOR
 Solo puede jugarse justo **antes** de la Tirada de Defensa. El hex atacado no puede ser de edificio o agua, ni tener una fortificación de ningún tipo. Pon un marcador de Foxholes en ese hexágono.

EVENTO Integridad en la Batalla

El jugador que lo recibe cuenta el número total de unidades enemigas en el Registro de bajas y gana esa cantidad de PV.

Hex: **I2**

carta A-39

Event!
 Roll:

ORDEN PETICIÓN DE ARTILLERÍA**ACCIÓN Alambrada Oculta**

SOLO PUEDE SER JUGADA POR EL DEFENSOR
 Se puede jugar cuando una o más unidades del oponente Muevan o Avancen a un hex (no se retire). El hex no puede ser de agua ni tener fortificación. Coloca el marcador de alambrada (wire) en ese hexágono.

EVENTO Fuego Sofocante

Pon un marcador de Aturdimiento sobre una unidad del enemigo que esté en el alcance y la LOS de una de tus MG (con la unidad ni rota ni aturdida).

Hex: **I4**

carta A-40

Event!
 Roll:

ORDEN PETICIÓN DE ARTILLERÍA**ACCIÓN Alambrada Oculta****SOLO PUEDE SER JUGADA POR EL DEFENSOR**

Se puede jugar cuando una o más unidades del oponente Muevan o Avancen a un hex (no se retire). El hex no puede ser de agua ni tener fortificación. Coloca el marcador de alambrada (wire) en ese hexágono.

EVENTO Fuego Sofocante

Pon un marcador de Aturdimiento sobre una unidad del enemigo que esté en el alcance y la LOS de una de tus MG (con la unidad ni rota ni aturdida).

Hex: **I6** carta A-41

Event!

Roll:

ORDEN PETICIÓN DE ARTILLERÍA**ACCIÓN Armas Preparadas****SOLO PUEDE SER JUGADA POR EL DEFENSOR**

Se juega **antes** de la Tirada de Ataque de fuego. Añade +2 a la tirada si el arma que dispara tiene impreso un FP de 5 o más.

EVENTO Fuego Sofocante

Pon un marcador de Aturdimiento sobre una unidad del enemigo que esté en el alcance y la LOS de una de tus MG (con la unidad ni rota ni aturdida).

Hex: **I8** carta A-42

Event!

Roll:

CONFUSIÓN EN EL MANDO**ACCIÓN Fuego Sostenido**

Se juega **antes** de la Tirada de Ataque de fuego. Añade +2 a la tirada si en el ataque intervienen un Mortero o una Ametralladora. Si la tirada es un "doble" uno de las armas se rompe, a elección del jugador que dispara.

EVENTO Mando y Control

El jugador que lo recibe cuenta el número de Objetivos que controla y gana esa cantidad de PV.

Hex: **I10** carta A-43

Roll:

ORDEN AVANCE**ACCIÓN Fuego Sostenido**

Se juega **antes** de la Tirada de Ataque de fuego. Añade +2 a la tirada si en el ataque intervienen un Mortero o una Ametralladora. Si la tirada es un "doble" uno de las armas se rompe, a elección del jugador que dispara.

EVENTO Integridad en la Batalla

El jugador que lo recibe cuenta el número total de unidades enemigas en el Registro de bajas y gana esa cantidad de PV.

Hex: **J2** carta A-44

Roll:

ORDEN AVANCE**ACCIÓN Fuego Sostenido**

Se juega **antes** de la Tirada de Ataque de fuego. Añade +2 a la tirada si en el ataque intervienen un Mortero o una Ametralladora. Si la tirada es un "doble" uno de las armas se rompe, a elección del jugador que dispara.

EVENTO La Niebla de la Guerra

Cada jugador coge una carta de la mano del oponente y la descarta.

Hex: **J4** carta A-45

Roll:

ORDEN AVANCE**ACCIÓN Heridas Leves**

Se juega cuando un pelotón amigo (roto o no), se rompe. Reemplazalo por una Dotación de la misma calidad que el OB de ese jugador. Si el Pelotón estaba roto, tiene algún marcador o arma la Dotación lo conserva. Pierde 1 PV.

EVENTO Interrogatorio

El jugador contrario debe mostrar al jugador que lo recibe todas las cartas de su mano. Este **puede elegir** una de esas cartas, que se pone en la pila de descartes.

Hex: **J6** carta A-46

Roll:

ORDEN AVANCE**ACCIÓN Heridas Leves**

Se juega cuando un pelotón amigo (roto o no), se rompe. Reemplazalo por una Dotación de la misma calidad que el OB de ese jugador. Si el Pelotón estaba roto, tiene algún marcador o arma la Dotación lo conserva. Pierde 1 PV.

EVENTO Interrogatorio

El jugador contrario debe mostrar al jugador que lo recibe todas las cartas de su mano. Este **puede elegir** una de esas cartas, que se pone en la pila de descartes.

Hex: **J8** carta A-47

Sniper!

Roll:

ORDEN MOVIMIENTO**ACCIÓN Heridas Leves**

Se juega cuando un pelotón amigo (roto o no), se rompe. Reemplazalo por una Dotación de la misma calidad que el OB de ese jugador. Si el Pelotón estaba roto, tiene algún marcador o arma la Dotación lo conserva. Pierde 1 PV.

EVENTO Interrogatorio

El jugador contrario debe mostrar al jugador que lo recibe todas las cartas de su mano. Este **puede elegir** una de esas cartas, que se pone en la pila de descartes.

Hex: **J10** carta A-48

Sniper!

Roll:

CONFUSIÓN EN EL MANDO



ACCIÓN Fuego Sostenido

Se juega **antes** de la Tirada de Ataque de fuego. Añade +2 a la tirada si en el ataque intervienen un Mortero o una Ametralladora. Si la tirada es un "doble" uno de las armas se rompe, a elección del jugador que dispara.

EVENTO Mando y Control

El jugador que lo recibe cuenta el número de Objetivos que controla y gana esa cantidad de PV.

Hex: K2

carta A-49



CONFUSIÓN EN EL MANDO



CONFUSIÓN EN EL MANDO

“¿Ahora qué, Sargento?”

EVENTO Mal Funcionamiento

El jugador que lo recibe determina un hex al azar. El arma no averiada que esté más cerca (amiga o enemiga) de ese hex se avería. Con empate el jugador del evento elige.

Hex: K4

carta A-50



ORDEN/ACCIÓN FUEGO



ACCIÓN Granadas de Humo

Solo puede usarlo una unidad **con movimiento encasillado** que haya sido activada para mover. Coloca un marcador de humo en el hex donde esta la unidad o en uno adyacente que no seá de agua ni contenga un marcador de incendio.

EVENTO Heridos Leves

El jugador que lo recibe elige una unidad eliminada del Registro de Bajas, determina un hex al azar y coloca esa unidad (**rota**) en ese hex o uno adyacente.

Hex: K6

carta A-51



ORDEN/ACCIÓN FUEGO



ACCIÓN Granadas de Humo

Solo puede usarlo una unidad **con movimiento encasillado** que haya sido activada para mover. Coloca un marcador de humo en el hex donde esta la unidad o en uno adyacente que no seá de agua ni contenga un marcador de incendio.

EVENTO Heridos Leves

El jugador que lo recibe elige una unidad eliminada del Registro de Bajas, determina un hex al azar y coloca esa unidad (**rota**) en ese hex o uno adyacente.

Hex: K8

carta A-52



ORDEN/ACCIÓN FUEGO



ACCIÓN Granadas de Humo

Solo puede usarlo una unidad **con movimiento encasillado** que haya sido activada para mover. Coloca un marcador de humo en el hex donde esta la unidad o en uno adyacente que no seá de agua ni contenga un marcador de incendio.

EVENTO Heridos Leves

El jugador que lo recibe elige una unidad eliminada del Registro de Bajas, determina un hex al azar y coloca esa unidad (**rota**) en ese hex o uno adyacente.

Hex: K10

carta A-53



ORDEN/ACCIÓN FUEGO



ACCIÓN Granadas de Humo

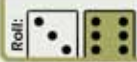
Solo puede usarlo una unidad **con movimiento encasillado** que haya sido activada para mover. Coloca un marcador de humo en el hex donde esta la unidad o en uno adyacente que no seá de agua ni contenga un marcador de incendio.

EVENTO Refuerzos

Haz una tirada en la Tabla de Apoyo Alemán, elige una unidad o radio disponible según el año del escenario y colocala en un hex situado en tu borde del tablero.

Hex: L2

carta A-54



ORDEN/ACCIÓN FUEGO



ACCIÓN Granadas de Humo

Solo puede usarlo una unidad **con movimiento encasillado** que haya sido activada para mover. Coloca un marcador de humo en el hex donde esta la unidad o en uno adyacente que no seá de agua ni contenga un marcador de incendio.

EVENTO Refuerzos

Haz una tirada en la Tabla de Apoyo Alemán, elige una unidad o radio disponible según el año del escenario y colocala en un hex situado en tu borde del tablero.

Hex: L4

carta A-55



ORDEN/ACCIÓN FUEGO



ACCIÓN Granadas de Humo

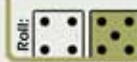
Solo puede usarlo una unidad **con movimiento encasillado** que haya sido activada para mover. Coloca un marcador de humo en el hex donde esta la unidad o en uno adyacente que no seá de agua ni contenga un marcador de incendio.

EVENTO Refuerzos

Haz una tirada en la Tabla de Apoyo Alemán, elige una unidad o radio disponible según el año del escenario y colocala en un hex situado en tu borde del tablero.

Hex: L6

carta A-56



ORDEN/ACCIÓN FUEGO**ACCIÓN Granadas de Humo**

Solo puede usarlo una unidad **con movimiento encasillado** que haya sido activada para mover. Coloca un marcador de humo en el hex donde esta la unidad o en uno adyacente que no sea de agua ni contenga un marcador de incendio.

EVENTO Encontrar Armamento

El jugador que lo recibe puede elegir un arma (amiga o enemiga) del Registro de Bajas y devolverla al juego en una de sus unidades que no tenga arma.

**ORDEN/ACCIÓN FUEGO****ACCIÓN Granadas de Humo**

Solo puede usarlo una unidad **con movimiento encasillado** que haya sido activada para mover. Coloca un marcador de humo en el hex donde esta la unidad o en uno adyacente que no sea de agua ni contenga un marcador de incendio.

EVENTO Encontrar Armamento

El jugador que lo recibe puede elegir un arma (amiga o enemiga) del Registro de Bajas y devolverla al juego en una de sus unidades que no tenga arma.

**ORDEN/ACCIÓN FUEGO****ACCIÓN Emboscada**

Solo puede ser usada **antes de tirar los dados en un combate cuerpo a cuerpo**. El oponente debe elegir una de sus unidades involucradas en el combate y romperla. Todos los efectos deben resolverse antes de calcular la FP del combate.

EVENTO Curtirse en la Batalla

El jugador que lo recibe elige una de sus unidades sin veterania y le coloca un marcador de Veteranos.

**ORDEN/ACCIÓN FUEGO****ACCIÓN Emboscada**

Solo puede ser usada **antes de tirar los dados en un combate cuerpo a cuerpo**. El oponente debe elegir una de sus unidades involucradas en el combate y romperla. Todos los efectos deben resolverse antes de calcular la FP del combate.

EVENTO Curtirse en la Batalla

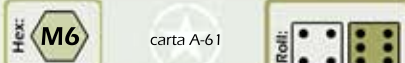
El jugador que lo recibe elige una de sus unidades sin veterania y le coloca un marcador de Veteranos.

**ORDEN/ACCIÓN FUEGO****ACCIÓN Emboscada**

Solo puede ser usada **antes de tirar los dados en un combate cuerpo a cuerpo**. El oponente debe elegir una de sus unidades involucradas en el combate y romperla. Todos los efectos deben resolverse antes de calcular la FP del combate.

EVENTO Curtirse en la Batalla

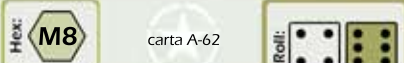
El jugador que lo recibe elige una de sus unidades sin veterania y le coloca un marcador de Veteranos.

**ORDEN/ACCIÓN FUEGO****ACCIÓN Emboscada**

Solo puede ser usada **antes de tirar los dados en un combate cuerpo a cuerpo**. El oponente debe elegir una de sus unidades involucradas en el combate y romperla. Todos los efectos deben resolverse antes de calcular la FP del combate.

EVENTO Curtirse en la Batalla

El jugador que lo recibe elige una de sus unidades sin veterania y le coloca un marcador de Veteranos.

**ORDEN/ACCIÓN FUEGO****ACCIÓN Emboscada**

Solo puede ser usada **antes de tirar los dados en un combate cuerpo a cuerpo**. El oponente debe elegir una de sus unidades involucradas en el combate y romperla. Todos los efectos deben resolverse antes de calcular la FP del combate.

EVENTO Curtirse en la Batalla

El jugador que lo recibe elige una de sus unidades sin veterania y le coloca un marcador de Veteranos.

**ORDEN/ACCIÓN FUEGO****ACCIÓN Emboscada**

Solo puede ser usada **antes de tirar los dados en un combate cuerpo a cuerpo**. El oponente debe elegir una de sus unidades involucradas en el combate y romperla. Todos los efectos deben resolverse antes de calcular la FP del combate.

EVENTO Cobardía

Coloca un marcador de Aturdimiento a todos los pelotones Americanos que no estén en este momento dentro de la distancia de mando de un Líder Americano.



ORDEN/ACCIÓN FUEGO**ACCIÓN Heridas Leves**

Se juega cuando un pelotón amigo (roto o no), se rompe. Reemplazalo por una Dotación de la misma calidad que el OB de ese jugador. Si el Pelotón estaba roto, tiene algún marcador o arma la Dotación lo conserva. Pierde 1 PV.

EVENTO Cobardía

Coloca un marcador de Aturdimiento a todos los pelotones Americanos que no estén en este momento dentro de la distancia de mando de un Líder Americano.



carta A-65

**ORDEN/ACCIÓN FUEGO****ACCIÓN Heridas Leves**

Se juega cuando un pelotón amigo (roto o no), se rompe. Reemplazalo por una Dotación de la misma calidad que el OB de ese jugador. Si el Pelotón estaba roto, tiene algún marcador o arma la Dotación lo conserva. Pierde 1 PV.

EVENTO Prisioneros de Guerra

Elimina una unidad Americana rota que esté colocada en el mismo o en un hexágono adyacente a una unidad enemiga.



carta A-66

**ORDEN/ACCIÓN FUEGO****ACCIÓN Demoliciones**

Sólo se puede jugar cuando el oponente se descarta de una o más cartas porque ese turno "pasa". Elimina una fortificación de un hexágono que contenga al menos una unidad amiga.

EVENTO Prisioneros de Guerra

Elimina una unidad Americana rota que esté colocada en el mismo o en un hexágono adyacente a una unidad enemiga.



carta A-67

**ORDEN/ACCIÓN FUEGO****ACCIÓN Granadas de Humo**

Solo puede usarlo una unidad **con movimiento encasillado** que haya sido activada para mover. Coloca un marcador de humo en el hex donde esta la unidad o en uno adyacente que no sea de agua ni contenga un marcador de incendio.

EVENTO Héroe

Si no esta en juego, coloca al Héroe Americano en un hex amigo. Si lo hace, puede reorganizar a una unidad rota en ese hex.



carta A-68

**ORDEN/ACCIÓN FUEGO****ACCIÓN Heridas Leves**

Se juega cuando un pelotón amigo (roto o no), se rompe. Reemplazalo por una Dotación de la misma calidad que el OB de ese jugador. Si el Pelotón estaba roto, tiene algún marcador o arma la Dotación lo conserva. Pierde 1 PV.

EVENTO Héroe

Si no esta en juego, coloca al Héroe Americano en un hex amigo. Si lo hace, puede reorganizar a una unidad rota en ese hex.



carta A-69

**CONFUSIÓN EN EL MANDO****CONFUSIÓN EN EL MANDO**

“¿Ahora qué, Sargento?”

EVENTO Héroe

Si no esta en juego, coloca al Héroe Americano en un hex amigo. Si lo hace, puede reorganizar a una unidad rota en ese hex.



carta A-70

**CONFUSIÓN EN EL MANDO****ACCIÓN Fuego Sostenido**

Se juega **antes** de la Tirada de Ataque de fuego. Añade +2 a la tirada si en el ataque intervienen un Mortero o una Ametralladora. Si la tirada es un “doble” uno de las armas se rompe, a elección del jugador que dispara.

EVENTO Héroe

Si no esta en juego, coloca al Héroe Americano en un hex amigo. Si lo hace, puede reorganizar a una unidad rota en ese hex.



carta A-71

**CONFUSIÓN EN EL MANDO****ACCIÓN Fuego Cruzado**

Se puede jugar **antes** de hacer una Tirada de Ataque de fuego, y solo cuando dispara a una o más unidades en movimiento. Añade +2 a la Tirada de Ataque de fuego.

EVENTO Héroe

Si no esta en juego, coloca al Héroe Americano en un hex amigo. Si lo hace, puede reorganizar a una unidad rota en ese hex.



carta A-72

