

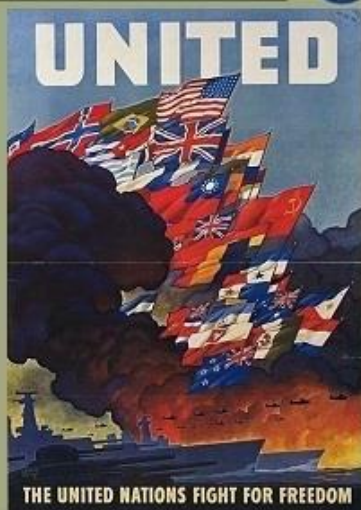
Cuenta de 10 turnos continua

Si los Aliados tienen 12 o más unidades restantes en el tablero, el juego continúa por otro turno. Esto continúa hasta que los Aliados tengan menos de 12 unidades o controlan las 3 ciudades.

Otra posibilidad: Después del turno 10 cada Ejército (alemán, estadounidense y británico) tira un dado. El número obtenido es el número de unidades de refuerzo que pueden aparecer en el tablero este turno, siguiendo las siluetas en la PARTE INFERIOR de las tablas de refuerzo, de DERECHA a IZQUIERDA, coloca ese tipo de unidades en el tablero. Si sacas un 6, no recibirás refuerzos ese turno.



Cuenta de 10 turnos continua



Campo de batalla dimensional

La artillería puede disparar contra unidades enemigas seleccionadas en sus mismas zonas, o unidades enemigas en zonas adyacentes. Al realizar combates (Cartas 11 y 13), la artillería no ataca o defiende, pero pueden ser seleccionadas como pérdida.

Adicional:

Acierto a 1, el atacante elige la unidad destruida. Acierto a 2, el defensor elige la unidad que se destruirá.



Campo de batalla dimensional



Condiciones de Victoria

Estandar

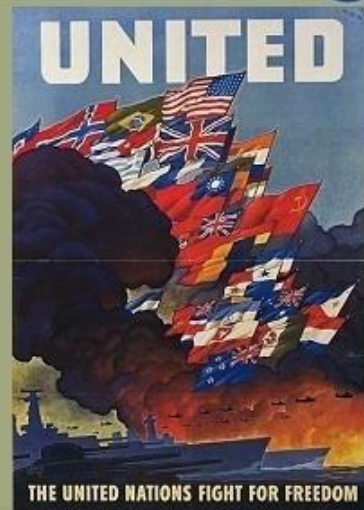
Capturar las tres ciudades de: Caen, St. Lo' y Cherburg, y mantenerlas por un turno adicional completo. Limite real de 9 turnos.

Opcional

Capturar, por un turno, las tres ciudades de: Caen, St. Lo' y Cherburg. Limite de 10 turnos.



Condiciones de Victoria



Cuenta de 10 turnos continua

Si los Aliados tienen 12 o más unidades restantes en el tablero, el juego continúa por otro turno. Esto continúa hasta que los Aliados tengan menos de 12 unidades o controlan las 3 ciudades.

Otra posibilidad: Después del turno 10 cada Ejército (alemán, estadounidense y británico) tira un dado. El número obtenido es el número de unidades de refuerzo que pueden aparecer en el tablero este turno, siguiendo las siluetas en la PARTE INFERIOR de las tablas de refuerzo, de DERECHA a IZQUIERDA, coloca ese tipo de unidades en el tablero. Si sacas un 6, no recibirás refuerzos ese turno.



Cuenta de 10 turnos continua



Campo de batalla dimensional

La artillería puede disparar contra unidades enemigas seleccionadas en sus mismas zonas, o unidades enemigas en zonas adyacentes. Al realizar combates (Cartas 11 y 13), la artillería no ataca o defiende, pero pueden ser seleccionadas como pérdida.

Adicional:

Acierto a 1, el atacante elige la unidad destruida. Acierto a 2, el defensor elige la unidad que se destruirá.



Campo de batalla dimensional



Condiciones de Victoria

Estandar

Impedir que los aliados controlen, y defiendan por un turno completo, las ciudades de Caen, St. Lo' y Cherburg.

Opcional

Impedir que los aliados controlen al final de un turno, las tres ciudades de: Caen, St. Lo' y Cherburg.



Condiciones de Victoria



01

Carta de fortuna



Asalto paracaidista

Lance un dado.

(1) Sorpresa completa: la infantería en las zonas de paracaidistas aciertan a 1-2.

(2-3-4-5) No hay efecto.

(6) Operación paracaidista en desorden. El eje escoge y retira 2 infanterías, en cualquier zona paracaidista. La infantería restante en zona paracaidista no ataca en esta fase. **(Remover la carta después de su uso)**

01

Carta de Fortuna



02

Carta de fortuna



Bombardeo naval

Lance un dado.

(1) Selección mejorada: bombardeo naval acierta a 1-2-3 en esta fase.

(2-3-4-5) No hay efecto.

(6) Neblina espesa y mar picado: bombardeo naval acierta a 1 en esta fase.

02

Carta de Fortuna



03

Carta de fortuna



Patrulla de cazas

Lance un dado.

(1) Selección de oportunidad: no hay restricción en el límite de cazas colocados en una zona en este turno.

(2-3-4-5) No hay efecto.

(6) Aeródromo no preparado: lance un dado por cada caza, en cada 4-5-6, el caza no patrulla en este turno.

03

Carta de Fortuna



04

Carta de fortuna



Artillería antiaérea dispara: cazas

Lance un dado.

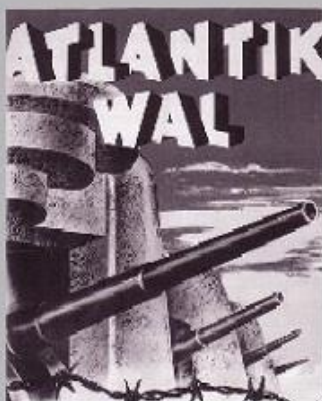
(1) Cazas a baja altitud: artillería antiaérea acierta a 1 – 2 en esta fase.

(2-3-4-5) No hay efecto.

(6) Escases de munición: los aliados escogen una zona, la artillería del eje no puede realizar disparos antiaéreos allí, en esta fase.

04

Carta de Fortuna



05

Carta de fortuna



Bombarderos atacan

Lance un dado.

(1) Selección de oportunidad: los bombarderos aciertan a 1 – 2 – 3 – 4 – 5 en esta fase.

(2-3-4-5) No hay efecto.

(6) Aeródromo no preparado: lance un dado por cada bombardero, en cada 4 – 5- 6, el bombardero no ataca en este turno.

05



Carta de Fortuna



06

Carta de fortuna



Artillería antiaérea dispara: bombarderos

Lance un dado.

(1) Bombarderos a baja altitud: artillería antiaérea acierta a 1 – 2 en esta fase.

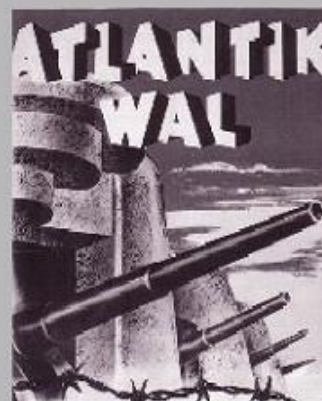
(2-3-4-5) No hay efecto.

(6) Escases de munición: los aliados escogen una zona, la artillería del eje no puede realizar disparos antiaéreos allí, en esta fase.

06



Carta de Fortuna



07

Carta de fortuna



Bombarderos regresan

Lance un dado.

(1) Refuerzos de Aeródromo: si ha perdido algún bombardero, retorne un bombardero derribado al aeródromo.

(2-3-4-5) No hay efecto.

(6) Ataque de la Luftwaffe: el jugador del eje escoge y remueve un bombardero aliado.

07

Carta de Fortuna



08

Carta de fortuna



Aliados se mueven

Lance un dado

(1) Vías despejadas: todas las unidades aliadas se pueden mover dos zonas esta fase.

(2-3-4-5) No hay efecto.

(6) Vías bloqueadas: durante esta fase, unidades de tierra del reino unido solo pueden moverse fuera de una sola zona, y unidades de tierra de los Estados Unidos pueden moverse fuera de una sola zona.

08



Carta de Fortuna



09

Carta de fortuna



Fortines disparan al mar

Lance un dado.

(1) Puntería mejorada:
los fortines aciertan a 1 - 2 - 3 - 4 - 5 esta fase.

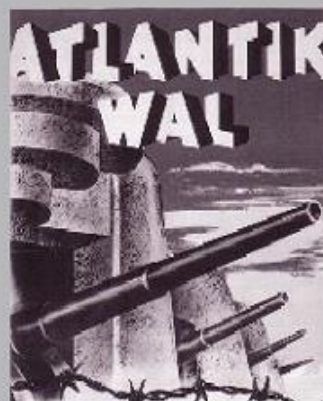
(2-3-4-5) No hay efecto.

(6) Falla de munición:
los fortines aciertan a 1 durante esta fase.

09



Carta de Fortuna



10

Carta de fortuna



Aliados desembarcan

Lance un dado.

(1) Desembarcos coordinados: unidades de tierra Estadounidenses pueden desembarcar en playas contiguas de sus zonas de desembarco. Unidades del Reino Unido pueden desembarcar en playas contiguas de sus zonas de desembarco.

(2-3-4-5) No hay efecto.

(6) Marea retrasa las lanchas de desembarco: durante esta fase, solo pueden desembarcar unidades de una cabeza de playa del reino, y de los Estados Unidos.

10



Carta de Fortuna



11

Carta de fortuna



Aliados atacan, eje defiende

Lance un dado.

(1) Infantería coordinada:
infantería aliada acierta a 1 - 2 en esta fase.

(2-3-4-5) No hay efecto.

(6) Ataques desordenados: durante esta fase, unidades del Reino Unido solo pueden atacar una zona, y de los Estados Unidos solo pueden atacar una zona.

11



Carta de Fortuna



12

Carta de fortuna



Eje mueve

Lance un dado.

(1) Vías despejadas:
todas las unidades de tierra del eje se pueden mover dos zonas esta fase.

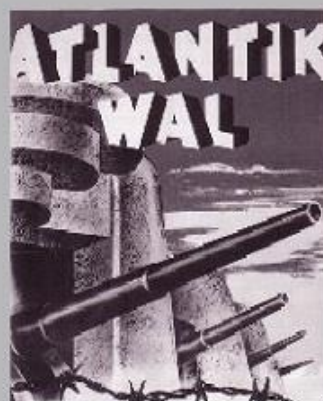
(2-3-4-5) No hay efecto.

(6) Falla de combustible y sabotaje:
las unidades del eje solo pueden moverse de dos zonas esta fase.

12



Carta de Fortuna



13

Carta de fortuna



Eje ataca, aliados defienden

Lance un dado.

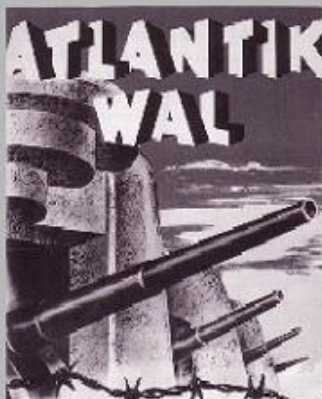
(1) Infantería coordinada: infantería del eje acierta a 1 – 2 en esta fase.

(2-3-4-5) No hay efecto.

(6) Ataques desordenados: durante esta fase, unidades del eje solo pueden atacar dos zonas.

13

Carta de Fortuna



14

Carta de fortuna



Refuerzos aliados

Lance un dado.

(1) Asalto sostenido: El Reino Unido y los Estados Unidos, pueden re lanzar un dado de refuerzos de su elección, en esta fase. Se debe conservar el nuevo resultado.

(2-3-4-5) No hay efecto.

(6) Turbulencia marítima: El Reino Unido y los Estados Unidos, reciben la mitad de los refuerzos que obtengan en el lanzamiento de dados.

14



Carta de Fortuna



15

Carta de fortuna



Refuerzos del Eje

Lance un dado.

(1) Empuje frontal El eje puede re lanzar un dado de refuerzos de su elección, por cada sector, en esta fase. Se debe conservar el nuevo resultado.

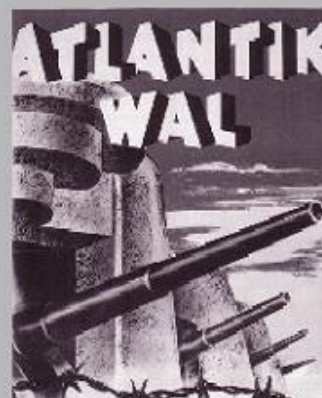
(2-3-4-5) No hay efecto.

(6) Sabotaje de puentes y ferrovías: el Eje recibe la mitad de los refuerzos que obtenga en el lanzamiento de dados, de cada sector.

15



Carta de Fortuna



16

Carta de fortuna



Cazas regresan

Lance un dado.

(1) Refuerzos de Aeródromo: si ha perdido algún caza, retorne un caza derribado al aeródromo.

(2-3-4-5) No hay efecto.

(6) Ataque de la Luftwaffe: el jugador del eje escoge y remueve un caza aliado.

16



Carta de Fortuna



01

Carta de Orden



Asalto paracaidista

Lance un dado por cada infantería en las zonas de paracaidistas. Cada 1 es un acierto. Los fortines no pueden escogerse como bajas.

(Remover la carta después de su uso)

01



Carta de Orden



02

Carta de Orden



Bombardeo naval

Lance seis dados, seleccionando solo fortines. Cada 1 – 2 es un acierto.

02



Carta de Orden



02

Carta de Orden



Bombardeo naval

Lance seis dados, contra unidades seleccionadas entre las costas de la bahía de Normandía, entre Barfleur y Auberville. Cada 1 – 2 es un acierto.

(Opcional)

02

(Opcional)



Carta de Orden



03

Carta de Orden



Patrulla de cazas

Coloca los cazas en zonas seleccionadas, máximo cuatro cazas por zona.

03



Carta de Orden



04

Carta de Orden



Artillería antiaérea dispara: cazas

Lance un dado por cada artillería en zonas que contengan cazas. Cada 1 es un acierto.

04



Carta de Orden



05

Carta de Orden



Bombarderos atacan

Coloca los bombarderos en zonas seleccionadas que no contengan unidades de tierra aliadas.

Lance un dado por cada bombardero seleccionando unidades del eje. Cada 1 – 2 – 3 es un acierto.

05

Carta de Orden



06

Carta de Orden



Artillería antiaérea dispara: bombarderos

Lance un dado por cada artillería en zonas que contengan bombarderos.

Cada 1 es un acierto.

06

Carta de Orden



07

Carta de Orden



Bombarderos regresan

Coloque los bombarderos en el aeródromo.

07

Carta de Orden



08

Carta de Orden



Aliados mueven

Mueva unidades de tierra a zonas aledañas. No mueva unidades de las cabezas de playa.

08

Carta de Orden



09

Carta de Orden



Fortines disparan al mar

Fortines pueden disparar a las cabezas de playa conectadas a su zonas de disparo.

Lance un dado por cada fortín contra una unidad seleccionada de los aliados. Cada 1 – 2 – 3 es un acierto.

09



Carta de Orden



09a

Carta de Orden

**Artillería aliada dispara**

Campo de batalla dimensional

La Artillería aliada dispara contra unidades seleccionadas del eje, en sus zonas o zonas adjuntas.

Cada 1 – 2 es un acierto. No incluye artillerías en las cabezas de playa.

(Sistema adicional opcional. Esta carta se coloca después de la carta 09)

09a



Carta de Orden



(Sistema adicional opcional. Esta carta se coloca después de la carta 09)

10

Carta de Orden

**Aliados desembarcan**

Mueva unidades de las cabezas de playa a su zona adjunta.

10



Carta de Orden



11

Carta de Orden

**Aliados atacan, eje defiende**

Realice un ciclo de combate en cada zona que contenga unidades terrestres aliadas y del eje.

11



Carta de Orden



11a

Carta de Orden

**Artillería del eje dispara**

Campo de batalla dimensional

La Artillería dispara contra unidades seleccionadas de los Aliados, en su zona o zonas adjuntas. Cada 1 – 2 es un acierto. No se dispara a cabezas de playa.

(Sistema adicional opcional. Esta carta se coloca después de la carta 11)

11a



Carta de Orden



(Sistema adicional opcional. Esta carta se coloca después de la carta 11)

12

Carta de Orden



Eje mueve

Mueva unidades de tierra a zonas aledañas.

Los cazas aliados atacaran unidades que entren y/o salgan por zonas que estén patrullando. Lance un dado por cada caza para cada unidad seleccionada que se mueva. Cada 1 es un acierto.

12

Carta de Orden



13

Carta de Orden



Eje ataca, aliados defienden

Realice un ciclo de combate en cada zona que contenga unidades terrestres del eje y aliadas.

13

Carta de Orden



14

Carta de Orden



Refuerzos aliados

Lance dos dados para el Reino Unido.

Lance dos dados para los Estados Unidos.

14

Carta de Orden



15

Carta de Orden



Refuerzos del eje

Lance dos dados para Rennes/Chartres.

Lance dos dados para Rouen/Chartres.

Los cazas aliados atacaran unidades que entren y/o salgan por zonas que estén patrullando. Lance un dado por cada caza para cada unidad seleccionada que se mueva. Cada 1 es un acierto.

15

Carta de Orden



16

Carta de Orden



Cazas regresan

Coloque los cazas en el aeródromo.

16



Carta de Orden



01

Carta de táctica



Refuerzos paracaidistas

Lance un dado por cada zona paracaidista. Cada 1 – 2 – 3, esa cantidad de paracaidistas aterrizan allí. Escoja la siguiente unidad de infantería en la tabla de refuerzos aliados. Los refuerzos realizan un ataque a unidades seleccionadas. Cada 1 es un acierto. Los fortines no pueden escogerse como bajas.

(Remove la carta después de su uso)

01



Carta de Táctica



02

Carta de táctica



Ataque de cohetes V-2

Lance un dado por cada tabla de refuerzos aliados. Remueva una unidad aliada en cola. Cada 1–2–3–4 es un acierto.

(Remove la carta después de su uso)

02



Carta de Táctica



03

Carta de táctica



Caza ambulante

Escoja un caza, será inmune al fuego antiaéreo la siguiente fase

(Remove la carta después de su uso)

03



Carta de Táctica



04

Carta de táctica



Bola de fuego desde arriba

Escoja una zona donde la artillería antiaérea haya derribado un avión en esta fase. Escoja una unidad de tierra aliada, en esa zona o en una zona aledaña, y elimínala.

(Remove la carta después de su uso)

04



Carta de Táctica



05

Carta de táctica



Bombardeo pesado

Lance un dado adicional por cada bombardero seleccionando unidades del eje. Cada 1 – 2 - 3 es un acierto.

(Remover la carta después de su uso)

05

Carta de Táctica



06

Carta de táctica



Fuego amigo

Escoja una zona donde los bombarderos hayan fallado un objetivo. Luego escoja una unidad aliada terrestre por cada fallo, en una zona adyacente, y elimínela.

(Remover la carta después de su uso)

06

Carta de Táctica



07

Carta de táctica



Inundando las tierras bajas

El eje escoge una zona costera que no tenga unidades de tierra aliadas. Las unidades de tierra aliadas no pueden moverse o desembarcar en esa zona, la próxima fase.

(Remover la carta después de su uso)

07

Carta de Táctica



08

Carta de táctica



Construcción de fortines

Coloque un fortín en cualquier silueta de fortín desocupada, en una zona que contenga como mínimo una infantería del eje y ninguna unidad de tierra aliada.

(Remover la carta después de su uso)

08

Carta de Táctica



09

Carta de táctica



Desembarco Arreglado

Los aliados pueden re-ordenar cualquiera de las unidades de tierra en sus cabezas de playa respectivas, siempre y cuando las unidades del Reino Unido estén en las suyas y las de los Estados Unidos estén en las suyas. La cantidad de unidades en la cabeza de playa no pueden exceder el máximo permitido de ocho unidades de tierra.

(Remover la carta después de su uso)

09



Carta de Tactica



10

Carta de tactica



Asalto combinado

Durante la siguiente fase, por cada artillería aliada en la zona donde se encuentre una infantería aliada, cada infantería acierta a 1 – 2.

(Remove la carta después de su uso)

10



Carta de Tactica



11

Carta de tactica



Howitzers de largo alcance

Lance un dado por cada artillería aliada contra unidades seleccionadas del eje, en zonas aledañas; aciertos a 1 - 2.

(Remove la carta después de su uso)

11

Carta de Tactica



12

Carta de tactica



Resistencia Francesa

Los aliados lanzan un dado por cada zona que contenga una ciudad de victoria (Cherburgo, St. Lo, Caen) que este en control del Eje. Por cada acierto a 1 – 2 los aliados eliminan una unidad del eje de su elección.

(Remove la carta después de su uso)

12



Carta de Tactica



13

Carta de tactica



88s de largo Alcance

Lance un dado por cada artillería del eje contra unidades seleccionadas de los aliados, en zonas aledañas; aciertos a 1 - 2.

(Remove la carta después de su uso)

13



Carta de Tactica



14

Carta de táctica



Ataque de reconocimiento

Mueva cualquier número de cazas a una zona de refuerzo del eje.

(Remover la carta después de su uso)

14

Carta de Táctica



15

Carta de táctica



Caravana alemana

Escoja una unidad de tierra del eje que pueda moverse, y colóquela en una zona de su elección, que esté conectada a otras zonas controladas por el eje.

(Remover la carta después de su uso)

15



Carta de Táctica



16

Carta de táctica



Voluntarios del frente nacional

Los aliados lanzan un dado por cada zona que contenga una ciudad de victoria (Cherburgo, St. Lo, Caen) que este en control aliado. La cantidad obtenida en los dados será el número de infanterías que el Reino Unido recuperara en su tabla de refuerzos.

(Remover la carta después de su uso)

16



Carta de Táctica

