

# D★DAY DICE

Libro de Reglas



Emmanuel Aquin



Normandía, 6 de Junio de 1944, 08:17

Playa de Omaha (Sector Easy Red)

1ª División de Infantería (Big Red One)

16º Regimiento de Combate, Compañía C

¡Me llamaban a este sector "Easy Red" (Hojo Fácil)! Como parte de la segunda oleada de Omaha, nuestra lancha de desembarco fue botada en un mar embravecido hacia la playa llena de humo. Rodeado por mis nerviosos compañeros y por el hedor de sus vómitos por el mareo, todo lo que yo podía ver delante eran cuerpos destrozados sobre un paisaje apocalíptico. Los proyectiles alemanes golpeaban como truenos y el fuego de ametralladora acribillaba implacable la arena con una lluvia de plomo.

Cuando bajó la compuerta de nuestra lancha de desembarco, me lancé detrás de una barrera antitanque, protegiéndome parcialmente entre sus vigas de acero. El resto de los hombres se dispersaba por todas partes buscando desesperadamente algo de protección. Mi jefe de pelotón cayó boca abajo en el fango, con un gran agujero donde antes tenía su pecho. Arriba sobre los acantilados, escondidas en un búnker fortificado, las terribles MG42 segaban abajo a todo el que se moviera.

Hundido hasta las rodillas en el agua ensangrentada, miré alrededor para orientarme, pero todo lo que vi fue el terror reflejado en las caras de mis compañeros. ¡Alguien tenía que hacer algo! Sabiendo perfectamente que estos soldados no se moverían sin el mando apropiado, decidí tomar las riendas en mis propias manos. Apretando el fusil con fuerza, recé entre dientes una oración y señalando hacia los hombres dije: "¡SEGUÍME!"

# RESUMEN

Los jugadores son soldados Aliados tratando de organizar Unidades para un ataque contra el nido de la ametralladora. Cada jugador comienza la partida con una unidad de unos pocos soldados y nada más. A medida que la partida progresa, reuniendo recursos y avanzando por la playa, sector a sector, la unidad se hará más fuerte y mortal. Se logrará... o se morirá en el intento.

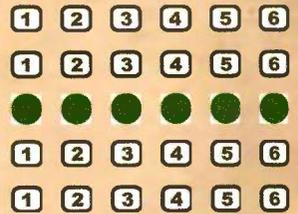
D-Day Dice es un juego cooperativo, dónde los jugadores deben ayudarse entre ellos contra el enemigo común. Si un jugador pierde, todos pierden la partida.

## COMPONENTES

- 4 Mapas de Batalla (doble-cara)



- 1 Hoja de Marcadores



- 4 Tarjetas de Recursos con diales (en 4 colores diferentes, 1 para cada jugador)



- 4 Marcadores de Unidad (en 4 colores diferentes, 1 para cada jugador)



- 4 sets de dados especiales (6 por jugador: 2 Rojos, 2 Blancos y 2 Azules)



- 4 dados normales de seis caras (d6)



- 4 mazos de 13 cartas de Especialista Normal (en 4 colores diferentes, 1 para cada jugador)



- 4 ayudas de jugador



- 11 Especialistas Exclusivos
- 28 cartas de Objeto 10 Normal / 18 Especial



- 6 cartas de Vehículo
- 12 cartas de Condecoración



## COMIENZO DE LA PARTIDA

Los jugadores eligen su color de Unidad y el correspondiente mazo de Especialista, marcador de Unidad y Tarjeta de Recursos. A continuación, se elige un Mapa de Batalla (los jugadores nuevos deben comenzar con "Exercise Tiger"). Todos los jugadores colocan sus marcadores de Unidad en la posición inicial del Mapa  (normalmente "Sector 1"), con 1 galón  visible. A medida que las Unidades avancen, sus respectivos marcadores se moverán sobre el Mapa para indicar sus posiciones.

A continuación, los jugadores deben revisar la lista de Especialistas y Objetos disponibles para el Mapa de Batalla elegido (cada uno tiene una combinación diferente, como se especifica en la descripción de los Mapas de Batalla al final de este reglamento). Los Objetos y Especialistas Exclusivos disponibles se colocan en la "Reserva" (sobre la mesa, accesible a todos) y las cartas de Especialista Normal disponibles son robadas por cada jugador de su propio mazo (y se mantienen en la mano). Los Objetos y Especialistas no disponibles son colocados de vuelta en la caja. Las cartas de Condecoración también son colocadas sobre la mesa pero no forman parte de la Reserva (ver "CONDECORACIONES", p. 6).

Finalmente, los jugadores toman nota de los recursos iniciales impresos en el Mapa, de acuerdo a su posición de inicio, y los hacen figurar en sus respectivas Tarjetas de Recurso.

## SECUENCIA DEL TURNO

La partida es simultánea. Todos los jugadores realizan la secuencia del turno juntos. El turno está dividido en 5 fases. Cada fase debe ser completada en orden por todos los jugadores antes de pasar a la siguiente.

- Fase 1: Lanzar los Dados (hasta que tengas tu "Resultado Final")
- Fase 2: Mantenimiento (contar las bonificaciones "Rojo, Blanco y Azul", ganar Condecoraciones, ajustar las Tarjetas de Recursos y cambiar la cara de los marcadores de Unidad)
- Fase 3: Reclutar Especialistas/Encontrar Objetos (también Intercambiar Recursos/Comprar Condecoraciones)
- Fase 4: Mover (cumplir los requisitos del nuevo Sector si aplica)
- Fase 5: Combate (perder Soldados de tu Unidad según tu Sector)

### Fase 1 ★ LANZAR LOS DADOS

Cada turno un jugador lanza 6 dados. En la 1ª tirada (y sólo entonces), 2 de estos dados deben ser "Fijados" y no pueden ser relanzados. El jugador puede mantener o relanzar todos o cualquiera de los restantes 4 dados para la 2ª tirada. En la 3ª y última tirada, todos o cualquiera de los de los restantes 4 dados pueden ser relanzados. Los únicos dados que nunca pueden ser relanzados son los 2 dados Fijados. Los jugadores pueden consultarse unos a otros y discutir mientras lanzan sus dados.

Cuando todos los lanzamientos han finalizado, los dados sobre la mesa son el "Resultado Final". Los jugadores deben fijarse en cada dado y pasar a la siguiente fase.

## RESULTADOS DEL DADO



CALAVERA (Cancela otro dado)



ESTRELLA (Para reclutar Especialistas)



1 SOLDADO (Para ampliar tu Unidad)



2 SOLDADOS (Para ampliar tu Unidad)



CORAJE (Para Avanzar)



HERRAMIENTA (Para obtener Puntos de Objeto)

### CALAVERA (Cancela otro dado)

Por cada Calavera que un jugador tiene en su Resultado Final, otro dado a su elección es cancelado (se ignora su resultado para este turno). Una Calavera no puede cancelar otra Calavera.

### ESTRELLA (Para reclutar Especialistas)

Cada Especialista tiene un coste específico en Estrellas. Cuando un jugador tiene suficientes Estrellas para reclutar un Especialista, éste se une a la Unidad del jugador. No se puede reclutar más de 1 Especialista por turno. Ver **"ESPECIALISTAS"**, p. 6.

### SOLDADOS (Para llevar a cabo tu misión)

Añade 1 ó 2 Soldados a tu Unidad, dependiendo del resultado del dado.

### CORAJE (Para Avanzar)

Se necesita valor para moverse hacia el Búnker mientras el enemigo dispara.

### HERRAMIENTA (Para obtener Puntos de Objeto)

Representa objetos reunidos de los compañeros caídos, bolsas de suministro y otras procedencias.

El número de Herramientas en el Resultado Final de un jugador determina cuantos Puntos de Objeto obtiene:

1 x		=	1 Punto de Objeto
2 x		=	3 Puntos de Objeto
3 x		=	6 Puntos de Objeto
4 x		=	12 Puntos de Objeto
5 x		=	24 Puntos de Objeto
6 x		=	48 Puntos de Objeto

+ 24 Puntos de Objeto por cada adicional.



## ROJO, BLANCO Y AZUL (RBA)

Si un jugador obtiene 3 resultados idénticos en tres dados de diferente color, ha obtenido una bonificación especial "Rojo, Blanco y Azul" (RBA). Estas bonificaciones son adicionales a los dados, no los reemplaza (con la excepción de las Calaveras). Muchas de estas bonificaciones ofrecen 2 posibilidades diferentes (separadas por un "O"), dando al jugador la opción dependiendo de sus necesidades. He aquí las bonificaciones de cada resultado triple:

 = **REGALO DEL HOMBRE MUERTO:** Encuentras un macuto de un soldado caído. Obtienes +20 Puntos de Objeto e ignora los efectos negativos de estas Calaveras (no cancelan otros dados).

 = **LIDERAZGO:** Añade a tu elección 1 resultado BLANCO a tu Resultado Final (ésto puede provocar otra bonificación RBA) O que otra Unidad obtenga +2 de Coraje.

 = **REFUERZOS:** Añade +4 Soldados a tu Unidad y +4 Soldados a **otra** Unidad a tu elección.

 = **TROPAS DE REFRESCO:** Obtienes +6 Soldados.

 = **GRITO DE GUERRA:** Obtienes 3 Soldados. O, si te mueves este turno, ignora todos los requisitos del Sector al que te mueves y no gastas Coraje para llegar. Las Minas no se ignoran y el combate sucede normalmente una vez te has movido.

 = **HALLAZGO ESPECIAL:** Encuentras un Objeto bocabajo a tu elección (aún debes pagar su coste en Puntos de Objeto) O ganas +2 Estrellas.

## ESCALERAS

 = **CONDECORACIÓN:** Si un jugador obtiene 1 símbolo de cada (sin importar el color) gana una Condecoración. La Condecoración es adicional al resultado de los dados. Ver "**CONDECORACIONES**", p. 6.

## Fase 2 ★ MANTENIMIENTO

Después de revisar el Resultado Final, todas las bonificaciones RBA y Condecoraciones son entonces recopiladas junto con todos los recursos obtenidos por los jugadores en su Resultado Final. Todo es registrado en las respectivas Tarjetas de Recursos de cada jugador; Soldados, Estrellas, Coraje y Herramientas se acumulan de un turno a otro.

Además, es durante la Fase 2 cuando los jugadores cambian la cara de sus marcadores de Unidad.



Usa estos iconos para indicar cuantos turnos has gastado en un Sector. Cambia la cara a un galón adicional cada mantenimiento. Si ya se mostraban 3 galones durante el mantenimiento, cambia la cara a .



usa esta cara para indicar que tu Unidad **debe** moverse este turno (ver "Fase 4 ★ **MOVER**", p. 9).



usa esta cara para indicar que te moverás usando un Grito de Guerra RBA.



usa esta cara cuando estés en un Sector "No puedes quedarte aquí" (ver "Fase 4 ★ **MOVER: AVANZANDO**", p. 9).

## CONDECORACIONES

Las Condecoraciones pueden obtenerse de dos maneras:

- Si un jugador obtiene 1 símbolo de cada en su Resultado Final (una escalera), **ELIGE** 1 carta de Condecoración durante la Fase 2 o
- Si durante la Fase 3 un jugador gasta 6 de Coraje, roba 1 carta de Condecoración **AL AZAR**.

Ciertos Mapas de Batalla también pueden dar Condecoraciones a Unidades. Ver las descripciones de los Mapas de Batalla para más detalles.

Las Condecoraciones se juegan igual que los Objetos Normales (ver "**OBJETOS**", p. 7) pero deben ser jugadas al final de cualquier Fase 1 (después de que el Resultado Final es obtenido), a menos que se indique lo contrario. Una vez usada, la carta de Condecoración es colocada bocabajo sobre la mesa y no puede ser ganada de nuevo para lo que queda de partida. Una vez no quedan cartas en el mazo de Condecoraciones, no pueden ser ganadas más Condecoraciones. Una Unidad no puede robar más de 1 Condecoración por turno.

Cuando una carta de Condecoración permite a los jugadores reclutar un Especialista o encontrar un Objeto, esto nunca cuenta para el límite de 1-por-turno.

Recuerda: cuando un jugador obtiene una escalera en su Resultado Final y gana una Condecoración, aún obtiene los recursos mostrados en sus dados.

## Fase 3 ★ RECLUTAR ESPECIALISTAS/ ENCONTRAR OBJETOS

### ESPECIALISTAS

Estos soldados especialmente entrenados son esenciales para la supervivencia de una Unidad. Un jugador debe obtener Estrellas en sus dados para reclutar Especialistas. Cada uno tiene un coste específico (el Médico -*Medic*- cuesta 4 Estrellas, por ejemplo) y una habilidad **permanente** que afecta a la Unidad a la

que se ha unido (esta habilidad se pierde si muere). Las habilidades de los Especialistas son acumulativas: si tienes un Veterano -*Veteran*- y un Capellán -*Chaplain*-, por ejemplo, ;ganas +1 Soldado y +1 Coraje por cada RBA que obtengas!

Hay 2 tipos de Especialistas:

- Los Normales están disponibles para todos los jugadores (vienen en cada color).
- Los Exclusivos se encuentran en la Reserva con los Objetos.

Al comienzo de la partida, los jugadores deben mirar la lista de Especialistas disponibles según el Mapa de Batalla que han elegido (ver la lista al final de estas reglas). Todos los Especialistas que no estén listados deben ser colocados de vuelta a la caja (no pueden ser reclutados).

Una vez un jugador reúna suficientes Estrellas, puede gastarlas para "reclutar" un Especialista (sólo 1 Especialista puede ser reclutado por turno y por jugador). Deduce el coste del Especialista de tu Tarjeta de Recursos, coge la carta de Especialista de tu mano o de la Reserva y colócala enfrente tuya, bocarriba. Este Especialista es ahora parte de tu Unidad.

Los Especialistas además cuentan como Soldados, por lo tanto un jugador puede elegir perderlos durante un combate (ver "**Fase 5 ★ COMBATE**", p. 12). Una vez un Especialista muere, no puede ser reclutado de nuevo. Los Especialistas muertos se colocan bocabajo sobre la mesa, como recordatorio.

## OBJETOS

Los resultados de Herramienta generan Puntos de Objeto. Una vez un jugador reúne suficientes Puntos de Objeto, puede gastarlos para "encontrar" un Objeto (sólo 1 Objeto puede ser encontrado por turno y por jugador). Deduce el coste del Objeto de tu total de Puntos de Objeto en tu Tarjeta de Recursos, coge la carta de Objeto de la Reserva y colócala enfrente tuya bocarriba. Ese objeto es ahora parte de tu "inventario".

Hay 2 tipos de Objetos:

- Los Normales están siempre disponibles (excepto cuando se indique).
- Los Especiales sólo se encuentran en ciertos Mapas (consulta la descripción del Mapa para saber cuales están disponibles).

Los Objetos sólo pueden ser usados una vez y deben ser descartados después (colócalos bocabajo en la Reserva como recordatorio). Mientras los Especialistas tienen efectos permanentes, los Objetos tienen efectos de "un-solo-uso" que tienen lugar inmediatamente después de que son usados. Aunque los jugadores sólo pueden encontrar 1 Objeto por turno, no hay límite de cuantos pueden ser usados en un turno. Los Objetos pueden ser usados en cualquier momento (excepto cuando se indique) y algunos pueden ser usados en el instante que son encontrados (como el Walkie-Talkie o el Silbato -*Whistle*-). Ten en cuenta que los Objetos que afectan el valor de DEF o el Fuego de Ametralladora de los Sectores (pp. 10-11) afectan **a todas las Unidades presentes** en el Sector **hasta el final del turno**.

## VEHÍCULOS

Normalmente pueden ser encontrados en Sectores específicos de ciertos Mapas de Batalla o con la Condecoración "Legion of Merit". Un Vehículo se encuentra igual que un Objeto (con Puntos de Objeto) pero funciona más como un Especialista:

- Su poder especial es permanente y afecta a todas las Unidades presentes en su Sector.
- Al contrario de los Especialistas, los Vehículos no cuentan como Soldados.
- Nunca pueden moverse sobre las Minas (incluso si tu Unidad las ignora).
- Los Vehículos nunca pueden entrar en un Búnker.
- Una Unidad no puede tener más de 1 Vehículo al mismo tiempo.
- Los Vehículos pueden ser intercambiados o pueden ser abandonados pero una vez son abandonados no pueden encontrarse de nuevo.

*(Los Vehículos están claramente visibles, por lo que no se "encuentran" en el sentido estricto: los Puntos de Objeto que gastas son para las diversas piezas necesarias para hacerlos funcionar.)*

## INTERCAMBIO

Puesto que este es un juego cooperativo y la pérdida de 1 jugador significa una derrota para todos, las Unidades deben ayudarse entre ellas siempre que sea posible. ¡La supervivencia de toda la operación depende de ello!

### Intercambiando Recursos

Cuando 2 ó más Unidades se hallan en el mismo Sector, pueden intercambiar recursos entre ellas. Esto incluye Soldados, Coraje, Estrellas, Herramientas, Objetos y Vehículos. La Condecoraciones y los Especialistas nunca pueden ser intercambiados de esta forma (excepto el Mensajero -Messenger-). Una Unidad no puede intercambiar con otra Unidad que se halle en un Sector diferente (a menos que se indique lo contrario). Una Unidad puede intercambiar recursos sin recibir nada a cambio. El intercambio puede ser realizado en cualquier momento. Durante el Combate (ver "Fase 5 ★ COMBATE", p. 12) el intercambio está permitido después del lanzamiento del Fuego de Ametralladora pero antes de que las Unidades sufran bajas, para ayudarlas a sobrellevar sus pérdidas.

### Intercambiando Dados con el Teniente (Lieutenant)

Cuando usamos al Teniente Especialista, cada Unidad puede intercambiar 1 (y sólo 1) dado con otra Unidad (en una partida a 3 ésto significa que 1 jugador no podrá intercambiar dados ese turno). Las Unidades no necesitan estar en el mismo Sector (el Teniente se comunica con los otros por radio o por señales). Indicar que el resultado "virtual" otorgado por los Sectores (p. 10) o el "Liderazgo" RBA no pueden ser intercambiados: sólo los dados reales pueden ser intercambiados. Cuando intercambies dados con el Teniente asegúrate de tener 2 dados de cada color antes de lanzarlos de nuevo en la próxima Fase 1.

## CONDECORACIONES

Un jugador puede gastar 6 de Coraje para robar 1 carta de Condecoración al azar. Ver "CONDECORACIONES", p. 6.

## Fase 4 ★ MOVER

Los Mapas de Batalla están divididos en espacios, llamados "Sectores". Las Unidades pueden permanecer en cualquier Sector por un máximo de 3 turnos (algunas veces más o menos, dependiendo de sus atributos especiales). Entonces deben abandonarlo. Los marcadores de Unidad tienen galones impresos en ellos (∧ ≧ ≧). Cuando mueves tu marcador a un nuevo Sector, debe mostrar 1 galón, indicando que es tu primer turno ahí. Durante la Fase 2, debes cambiar la cara de tu marcador para añadir 1 galón. Una vez no puedas añadir más galones a tu marcador (p.e. Si todavía muestra ≧), cambia la cara a ↑, para recordarte que debes moverte durante la próxima Fase 4.

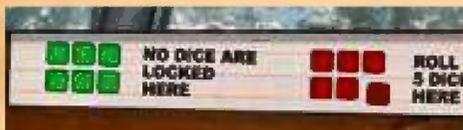
Cuando una Unidad decide moverse (o es forzada), debe moverse a un Sector adyacente (moviendo su marcador y colocándolo de nuevo mostrando la cara ∧). Una Unidad sólo puede moverse una vez por turno y nunca puede retroceder. Cuando una Unidad se mueve hacia adelante (cambiando de fila), "Avanza" (ver más abajo). Si una Unidad debe moverse y no puede (por cualquier razón), es eliminada (y los jugadores pierden la partida).

### AVANZANDO

Un jugador debe gastar Coraje cada vez que Avanza. La cantidad de Coraje necesaria depende del Mapa de Batalla (el número impreso a la izquierda de la línea horizontal, en el icono de Coraje). Entrar en el Búnker también cuenta como Avanzar: el Coraje necesario está impreso sobre el Búnker en un icono de Coraje.

### SECTORES

**SECTOR 1** Los Sectores en un Mapa de Batalla tienen unos atributos específicos (los Búncers también cuentan como Sectores). Estos atributos se muestran como iconos (descritos en la leyenda del Mapa) o texto. En la parte inferior de todos los Mapas los Sectores de Inicio pueden estar identificados por este símbolo , indicando sus respectivos recursos iniciales. He aquí los atributos de Sector más habituales:



#### Instrucciones Especiales

Simplemente sigue las instrucciones impresas. Las instrucciones del Sector tienen prioridad sobre las reglas generales del juego. Consulta la descripción del Mapa para saber más sobre estas instrucciones. Cuando están impresas en verde, las instrucciones son beneficiosas para los jugadores; cuando están impresas en rojo, no lo son.

**SECTOR 3**

### No puedes quedarte aquí

Los Sectores con un Escudo negro son Sectores donde no puedes permanecer más de 1 turno. Ésto significa que debes moverte durante la próxima Fase 4 ★ **MOVER**.



### Requisito: Debes tener XXX para moverte aquí

Muchos Sectores requieren a una Unidad tener un Especialista concreto para moverse ahí. Una Unidad debe siempre tener el Especialista requerido en el momento que se entra al Sector. No se puede reclutar dicho Especialista después. Este requisito debe ser satisfecho una sola vez: si el Especialista requerido muere más tarde, la Unidad puede quedarse. La única manera de ignorar los requisitos de un Sector es acceder con un Grito de Guerra RBA.

**MINEKEEPER**

### Requisito: Sacrifica XXX para moverte aquí

Cuando necesites sacrificar un Especialista, debes tener ese Especialista en concreto en tu Unidad cuando llegues. Algunas veces un sacrificio mencionará "1 Especialista", en éste caso puedes elegir cualquier Especialista para cumplir el requisito. Este sacrificio sucede durante la Fase 4 ★ **MOVER** y no cuenta para las bajas sufridas durante la Fase 5 ★ **COMBATE**. La única manera de ignorar los requisitos de un Sector es acceder con un Grito de Guerra RBA.



### Bonificación por turno

Algunos Sectores dan bonificaciones (dependiendo del icono presente), las cuales son añadidas al Resultado Final (Fase 1 ★ **LANZAR LOS DADOS**). Estas bonificaciones no tienen un color específico, no permiten a un jugador obtener bonificaciones RBA y no pueden ser intercambiadas con el Teniente.



### Penalización por turno

Algunos Sectores quitan resultados de dados concretos (dependiendo del icono presente). Estas penalizaciones suceden cada turno: simplemente resta la penalización del Resultado Final (Fase 1 ★ **LANZAR LOS DADOS**). Si no obtienes el resultado específico en tu Resultado Final, no sufres la penalización.

## DEFENSA (DEF)



Cada Sector tiene un gran número escrito en un escudo: es su valor de "Defensa" (DEF). La DEF de un Sector representa el número de Soldados que debe perder cada Unidad presente. A mayor número, más peligroso el Sector (ver Fase 5 ★ **COMBATE**, p. 12). A veces, el escudo DEF será negro en vez de blanco: significa simplemente que las Unidades no pueden estar más de 1 turno en ese Sector; no tiene nada que ver con la propia DEF.

SECTOR 3  
**6**

**8**

**10**

Algunos Sectores tienen más de una DEF: en estos casos, debes usar la primera DEF (y más baja) durante tu primer turno de Combate, a continuación la segunda para el segundo turno de Combate, etcétera. El número de galones en un marcador de Unidad indica que DEF usar.

Algunos Objetos y efectos permiten a los jugadores reducir la DEF de un Sector (ejemplos: Lanzallamas -*FlameThrower*- o Bazuca). Cuando ésto sucede los cambios de la DEF afectan a todas las Unidades presentes **hasta el final del turno**. Indicar que todos los efectos de reducción de la DEF son acumulativos pero si la DEF de un Sector es reducida por debajo de 0, tratarla como 0.

## FUEGO DE AMETRALLADORA (FdA)



Algunos Sectores están expuestos al Fuego de Ametralladora (FdA). Estos Sectores tienen un símbolo especial al lado de su DEF. Cuando las Unidades están presentes en dicho Sector, un jugador lanza un dado normal de 6 caras (d6), cuenta los puntos y añade este resultado a la DEF del Sector.

El dado FdA puede ser relanzado o cambiado en circunstancias especiales o cuando ciertos Objetos son usados (como los Prismáticos). Si por cualquier motivo algo modifica el FdA, todas las Unidades presentes en el Sector se benefician o la sufren.

En ciertos Mapas de Batalla, algunos Sectores tienen más de 1 símbolo FdA. Cuando ésto sucede, todos los dados FdA se suman y cuentan como un resultado.



### Daño Especial

A veces, el FdA puede infligir daños concretos cuando se obtiene un "6". Cuando éste es el caso, un icono de dado aparecerá al lado del símbolo FdA. Simplemente consultar la leyenda del Mapa de Batalla para ver que Daño Especial es (normalmente, el jugador perderá 1 de Coraje o 1 Especialista a su elección). El Daño Especial es activado por cualquier dado con un resultado de 6: en Sectores con múltiples símbolos FdA, puedes sufrir múltiples Daños Especiales. El Daño Especial siempre es sumado al daño FdA normal.



## CAMPO DE MINAS

Cuando se mueve de un Sector a otro, si una Unidad cruza una línea minada, se debe lanzar inmediatamente 1 dado para determinar sus pérdidas. Un Médico puede reducir este número en 1 y un Dragaminas -*Minesweeper*- puede prevenir por completo esta pérdida. El dado de las Minas puede ser modificado por algunos efectos (como usar los Prismáticos -*Binoculars*-). Si más de 1 Unidad cruza las mismas Minas durante el mismo turno, cada uno debe lanzar un dado (porque algunas Unidades son más afortunadas que otras cuando pisan los campos de minas).



## BARRERAS

Las Barreras son infranqueables: las Unidades nunca pueden moverse sobre ellas, incluso con un Grito de Guerra RBA. Algunas cartas proporcionan una excepción a esta regla.

## Fase 5 ★ COMBATE

Se mueva o no una Unidad, sufre bajas de manos del enemigo durante la Fase 5. El número de Soldados que las Unidades pierden es igual a la Defensa (DEF) del Sector (más el Fuego de Ametralladora si aplica).

### BAJAS

Siempre que un jugador sufra bajas (durante cualquier Fase), debe restar ese número del total de Soldados en su Unidad (no olvidar que los Especialistas también cuentan como Soldados). Si no hay más Soldados (o Especialistas) en una Unidad, es aniquilada y los jugadores pierden la partida.

### GANANDO

Todos los jugadores deben entrar al Búnker y sobrevivir con al menos 1 Soldado para ganar la Partida. Si 1 sola Unidad falla, todos los jugadores pierden la partida.

Cuando una Unidad entra al Búnker satisfactoriamente, se considera "a salvo" y ya no está en peligro (se detiene el lanzamiento de dados). El jugador coloca sus Especialistas supervivientes al lado del Búnker. Cada Especialista superviviente colocado de este modo reduce la DEF del Búnker en 1 punto para las restantes Unidades. Si 2 o más Unidades entran en el Búnker al mismo tiempo, no pueden beneficiarse unos de los Especialistas de los otros. La partida finaliza cuando la última Unidad entra en el Búnker satisfactoriamente.

### PERDIENDO

Para tener éxito en su audaz invasión, los Aliados necesitan todos los hombres que ellos puedan disponer para asegurar las salidas de la playa. La pérdida de 1 sola Unidad es suficiente para permitir al enemigo reagruparse y poner en peligro los desembarcos.

La partida finaliza en derrota de los jugadores si una de estas 2 cosas sucede:

- Un jugador no tiene más Soldados incl. Especialistas (la Unidad es aniquilada).
- Una Unidad es forzada a moverse y no puede hacerlo (por requisitos del Sector o falta de Coraje).

### REGLAS EN CONFLICTO Y EMPATES

En el caso de un conflicto entre las reglas y el texto de la carta, usa el siguiente orden de prioridades para resolverlo:

- 1 - Condecoraciones (invalida todo lo demás)
- 2 - Objetos y Vehículos
- 3 - Especialistas
- 4 - Atributos del Sector
- 5 - Reglas del juego (invalidado por todo lo anterior)

Además, si alguna vez hay un empate entre 2 Unidades las cuales intentan hacer la misma cosa (encontrar un Objeto, coger un Objeto o una Condecoración de un Mapa de Batalla, etc.), siempre tiene prioridad la Unidad con menos Soldados. Si persiste el empate, los jugadores deben lanzar el dado (o solucionarlo sin lanzarlo).

## ★ REGLAS OPCIONALES ★

### SOLITARIO

D-Day Dice funciona muy bien en modo solitario. Todas las reglas normales se aplican, excepto para el intercambio (ver más abajo). Los Objetos, Condecoraciones y RBAs que mencionan "otra Unidad" ahora afectan al jugador (por ejemplo, el "Refuerzo" RBA ahora da al jugador en solitario 4 + 4 Soldados). La excepción a esto son las Condecoraciones escritas en 2 partes (como la Cruz Conmemorativa), donde sólo debes tener en cuenta la la parte. Estas cartas no están disponibles en el modo solitario: la Condecoración Cruz Victoria, el Especialista Corresponsal de Guerra -*War Correspondent*- y los siguientes Objetos: la Paloma Mensajera -*Carrier Pigeon*-, el Portafolios -*Dispatch Case*- y el Mortero -*Mortar*-.

Para dar al jugador en solitario una idea de su rendimiento y una puntuación a batir la próxima vez que juegue el mismo Mapa, se recomienda la regla opcional "Puntos de Victoria" (ver p. 14).

### Intercambio Solitario

Si reclutas al Teniente, toma un segundo set de 6 dados y lanzalos una vez (las Calaveras no se relanzan, pueden ser útiles para el Regalo del Hombre Muerto RBA). Entonces, aparta estos dados; son tu "Reserva de Intercambio".

El Teniente te permite intercambiar, una vez por turno, 1 de los dados de tu Resultado Final con 1 de la Reserva de Intercambio. Ésta es una buena manera para deshacerse de las Calaveras no deseadas. Los dados no necesitan ser del mismo color. Los dados de la Reserva de Intercambio sólo pueden ser intercambiados una vez cada uno (descártalos después). Comprueba que tienes 2 dados de cada color antes de lanzarlos de nuevo en la próxima Fase 1 ★ LANZAR LOS DADOS.

### BAZUCA JOE

Para hacer el juego menos difícil, todos los Objetos Especiales están disponibles, sin importar el listado del Mapa. Si todavía encuentras el juego demasiado difícil, haz que todos los Especialistas también estén disponibles.

### SOLDADO MULLIGAN (Recomendado)

Si tu primera tirada de un turno cualquiera no muestra Soldado alguno puedes relanzar los 6 dados (una vez por partida).

### BIEN EQUIPADO

Todas las Unidades comienzan con 10 Puntos de Objeto.

## ESPECIALISTAS DESCONTROLADOS

En vez de seguir la lista de Especialistas disponibles para cada Mapa de Batalla, los jugadores pueden querer intentar otras combinaciones. Para ésto, los jugadores necesitan dividir sus cartas de Especialista Normal en 3 pilas diferentes (de acuerdo al coste de los Especialistas). Una vez hecho ésto, cada uno roba al azar 3 cartas de la pila de 2 Estrellas, 3 cartas de la pila de 3 Estrellas y 1 carta de la pila de 4 Estrellas (un total de 7 cartas). Esto dará a los jugadores diferentes Especialistas en cada Unidad. Ahora, baraja juntos los Especialistas Exclusivos, roba 1 por jugador y colócalos en la Reserva.

**Advertencia:** La experiencia puede variar. Los Especialistas Descontrolados pueden hacer el juego muy desigual entre jugadores, dependiendo del Mapa.

## EL CAPRICHO DEL INTENDENTE

En vez de seguir la lista de Objetos Especiales disponibles para cada Mapa de Batalla, los jugadores pueden querer intentar otras combinaciones. Para ésto, simplemente baraja la pila de Objetos Especiales y al azar roba 2 Objetos por jugador, para ser colocados en la Reserva (en una partida de 2 jugadores, roba 4 Objetos Especiales). Todos los Objetos Normales están disponibles, como es habitual.

**Advertencia:** La experiencia puede variar. La ausencia de algunos Objetos Especiales clave puede hacer que ciertos Mapas de Batalla mucho más difíciles (cómo el Garfio -*Grappling Hook*- y la Escala -*Rope Ladder*- en *Pointe-du-Hoc*).

## PUNTOS DE VICTORIA (PV) (Recomendado para solitario)

Para jugadores competitivos (o solitarios) puede ser divertido determinar la gloria de sus triunfos o la tragedia de sus derrotas. Los PV se cuentan cuando la partida finaliza (ya sea por victoria o derrota): ésto dará a los jugadores una puntuación a batir en su próxima partida.

- Entrar satisfactoriamente en un Búnker da 20 PV;
- Ser el primero en entrar satisfactoriamente en un Búnker da 20 PV adicionales (si 2 ó más jugadores entran durante el mismo turno, todos ganan 20 PV);
- El número del último Sector visitado (antes del Búnker) x 10 PV;
- Por cada Soldado que quede en una Unidad, suma 1 PV;
- Por cada Punto de Coraje que quede en una Unidad, suma 2 PV;
- Por cada Especialista que quede en una Unidad, suma 3 PV;
- Por ganar una Condecoración, suma 10 PV (por cada Condecoración obtenida, ya sea bocarriba o bocabajo).

Si un jugador en solitario gana la partida, cuando cuente sus PV, cuenta la bonificación por entrar al Búnker y por ser el primero en hacerlo.

Por ejemplo, si un jugador en solitario gana en Omaha Beach quedándole 5 soldados, 2 de Coraje y 4 Especialistas sus PV serían:

20 PV por entrar + 20 PV por ser el primero + 90 PV por el último Sector (el último Sector antes del Búnker es el Sector nº9) + 5 PV por los Soldados + 4 PV por el Coraje + 12 PV por los Especialistas + 0 PV por las Condecoraciones, hacen un total de 151 PV.

Si quieres saber lo bien que tus compañeros y tú lo habéis hecho como grupo, simplemente cuenta los PV de cada jugador. El total de PV de tu grupo es igual al del jugador con **menos** PV.

## COMIENZO CIEGO

Al comienzo de la partida, los jugadores ignoran los recursos iniciales impresos en el Mapa de Batalla y simplemente añaden 1 Soldado a sus Tarjetas de Recursos. A continuación, cada jugador lanza los 4 dados de Marcador de Unidad para determinar sus recursos iniciales adicionales, añadiendo los resultados conjuntamente:

  	1, 2 ó 3 Galones	=	1, 2 ó 3 Soldados
 	1 ó 2 Flechas	=	1 ó 2 Estrellas
	Escudo	=	Nada

D-Day Dice está dedicado a todos los jóvenes que fueron más allá de la llamada del deber en esa fatídica mañana.



## ★ MAPAS DE BATALLA ★

Los Mapas de Batalla se han diseñado para jugarse en orden, ya que la mayor parte de ellos introducen nuevas características a la partida. Para tu primera partida a D-Day Dice, es altamente recomendable comenzar con "Exercise Tiger" (donde los Aliados practicaron los desembarcos de Normandía en Abril de 1944). Comienza con el Ensayo. Una vez estés cómodo con las mecánicas de dados básicas, puedes intentar el Entrenamiento Básico, el cual te presentará a los Especialistas. Después de esto, puedes pasar al Entrenamiento Avanzado. Asegúrate que puedes superar el Exercise Tiger antes de intentar playas "serias" como Omaha y Gold ...

### Mapa de Batalla N-01 : EXERCISE TIGER

#### Exercise Tiger: ENSAYO

Para el Ensayo, ignorarás los atributos de los Sectores. Los únicos iconos que te conciernen son el valor DEF de cada Sector (mostrado en un escudo). Recuerda que no puedes permanecer más de 1 turno en los Sectores con un escudo DEF negro (Sectores 4 y 6). También ignorarás todos los iconos de Fuego de Ametralladora y las Minas.

Para los dados, tus 2 únicas preocupaciones son los Soldados y el Coraje. Necesitas Soldados para sobrevivir y Coraje para Avanzar. Otros resultados no se tienen en cuenta (de momento).

El objetivo es sobrevivir entrando al Búnker y al combate que sigue inmediatamente. Si una Unidad es eliminada a lo largo del camino, los otros jugadores deben continuar hacia el objetivo.

Se puede llevar la cuenta de las Estrellas y de los Puntos de Objeto que se obtienen, si se desea. Ésto determinará quien, entre los ganadores, hizo el mejor Ensayo.

#### Exercise Tiger: ENTRENAMIENTO BASICO

Esta vez, se ignorarán los atributos de Sector excepto el Fuego de Ametralladora y las Minas. Ésto añadirá un nivel de dificultad y peligro.

Para ayudarte a lo largo del camino, se tendrá acceso a los Especialistas. El objetivo es sobrevivir entrando al Búnker y al combate que sigue inmediatamente. Si una Unidad es eliminada, los otros jugadores deben continuar hacia el objetivo. Para determinar quien realizó el mejor Entrenamiento Básico, se puede usar la regla opcional de los Puntos de Victoria entre los vencedores.

Al no haber Objetos en el Entrenamiento Básico, se ignoran todos los resultados de Herramienta del Resultado Final (relanzarlos si es posible).

Aquí están los Especialistas disponibles en el Entrenamiento Básico:

Especialistas Normales

- Beachmaster
- Corporal
- Medic
- Minesweeper
- Sharpshooter

Especialistas Exclusivos

- Captain
- Lieutenant
- Engineer
- General

**Exercise Tiger: ENTRENAMIENTO AVANZADO**

Ahora, ¡usaremos munición real! En el Entrenamiento Avanzado, todas las características del juego y los Sectores son completamente funcionales. Los Objetos también están disponibles.

El objetivo es sobrevivir entrando al Búnker y al combate que sigue inmediatamente. Si una Unidad es eliminada, todos pierden. Por eso las Unidades tendrán que ayudarse unas a otras ante el peligro. Algunas notas adicionales:

Sectores 2 y 3: Los Especialistas mencionados se unen a las Unidades automáticamente (no necesitan ser reclutados).

Sectores 7 y 10: 1 Especialista cualquiera debe ser sacrificado para moverse aquí.

Sector 9: Aunque no se pueden encontrar Objetos aquí, pueden ser usados en el Sector si se encontraron antes.

Sector 10: Sólo puedes obtener 1d6 Soldados cuando te muevas aquí, no cada turno.

Aquí están los Especialistas y Objetos disponibles en el Entrenamiento Avanzado:

Esp. Normales

- Beachmaster
- Corporal
- Medic
- Minesweeper
- Scout
- Sharpshooter
- Veteran

Esp. Exclusivos

- Captain
- Engineer
- Lieutenant
- Messenger
- General

Objetos Especiales

- Bazooka
- Dispatch Case
- Flak Vest
- Lucky Charm
- Strategic Map
- Toolkit

*Este Mapa está dedicado a los soldados del 638 US quienes murieron el 28 de Abril de 1944, cuando su bote fue torpedeado por un E-Boat Alemán durante el Exercise Tiger.*

## Mapa de Batalla N-02 : OMAHA BEACH

Sector 5: El Daño Especial por el Fuego de Ametralladora es “-1 ESPECIALISTA”. Este Especialista se pierde con el valor más alto del daño FdA normal. Si no tienes Especialista alguno en tu Unidad, ignora esta pérdida.

Sector 7: Aunque no se pueden encontrar Objetos aquí, pueden ser usados en el Sector si se encontraron antes.

Sector 8: Nunca puede estar más de 1 Unidad al mismo tiempo aquí. Cualquier Unidad presente debe abandonarlo para permitir a otra unidad moverse dentro.

Ten en cuenta que los impactos de bomba en los Sectores 3, 7 y 9 están ahí por razones puramente estéticas.

Aquí están los Especialistas y Objetos disponibles para Omaha Beach:

### Esp. Normales

- Corporal
- Hero
- Medic
- Minesweeper
- Scout
- Sharpshooter
- Veteran

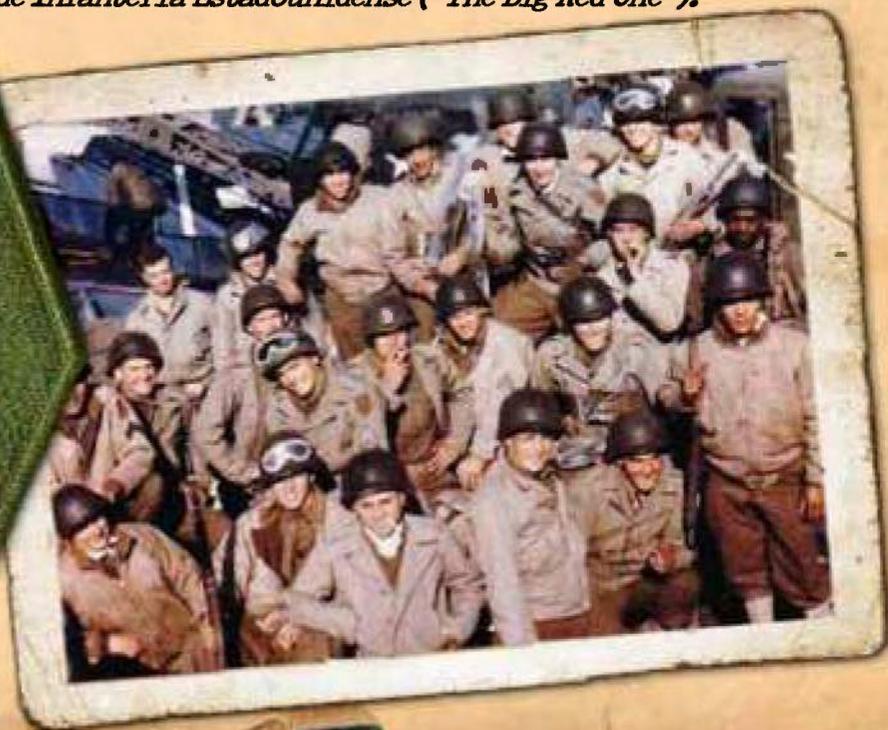
### Esp. Exclusivos

- Captain
- Combat Photographer
- Decoy
- Lieutenant
- Messenger

### Objetos Especiales

- Command Jacket
- Dispatch Case
- Flak Vest
- Lucky Charm
- Mortar
- Strategic Map

*Este Mapa está dedicado al legendario corresponsal gráfico de guerra Robert Capa y a los hombres de la 1<sup>a</sup> División de Infantería Estadounidense (“The Big Red One”).*



## Mapa de Batalla N-03 : UTAH BEACH

Tus recursos iniciales son 0 Soldados y el Cabo -Corporal- (Especialista Normal).

El Daño Especial para el FdA (Sectores 6, 13 y 14) es "-1 CORAJE". Si no te queda Coraje, ignora la perdida.

Sector 6: No puedes relanzar las Calaveras pero todavía puedes ignorarlas (con el Tirador de Élite -Sharpshooter-) o cambiar su resultado (con la Caja de Munición -Ammo Box- o los Prismáticos -Binoculars-), siempre que no las relances.

Sectores 10 y 12: La Insignia -Shoulder Patch- y el Lanzallamas -Flame-Thrower- **sólo** se pueden encontrar en estos Sectores (Sectores 10 y 12 respectivamente). Son encontrados sin coste por la primera Unidad que entre y no están disponibles en otra parte del Mapa, así que coloca estos 2 Objetos a un lado de la Reserva al comienzo de la partida.

Sector 11: Si sacas 4 resultados iguales en tu Resultado Final, obtienes 5 Soldados. Si sacas 5 ó 6 resultados iguales, todavía obtienes la bonificación. Esta bonificación es la más alta de las RBA.

Aquí están los Especialistas y Objetos disponibles para Utah Beach:

### Especialistas Normales

- Beachmaster
- Chaplain
- Corporal
- Hero
- Minesweeper
- Scout
- Sharpshooter

### Especialistas Exclusivos

- Captain
- Decoy
- General
- Lieutenant

### Objetos Normales

- Shoulder Patch (en el Sector 10)
- Flame-Thrower (en el Sector 12)

### Objetos Especiales

- Ammo Box
- Dispatch Case
- Lycky Charm
- Pocket Bible
- Rangefinder
- Signalling Lamp

*Este Mapa está dedicado al General de Brigada Theodore Roosevelt Jr. y a los hombres de la 4ª División de Infantería ("Ivy Division").*



## Mapa de Batalla N-04 : GOLD BEACH

En este Mapa, ambos Búnkers necesitan ser conquistados por al menos 1 Unidad. Una vez una Unidad entra en uno de los Búnkers, es retirada de la partida (según las reglas de "Ganando", dejando a sus Especialista para reducir la DEF del Búnker).

**Sector 8:** El primer jugador en entrar a este Sector gana automáticamente una Condecoración al azar. Sólo 1 Condecoración por partida puede ser ganada de esta forma. Los jugadores predispuestos históricamente pueden elegir coger la Cruz de la Victoria -*Victoria Cross*- (si está disponible).

**Solitario:** Cuando juegues en solitario, debes entrar a ambos Búnkers (conquistar uno, entonces moverte lateralmente al otro). Recuerda que al no poder visitar el mismo Sector dos veces, debes entrar a tu 1<sup>er</sup> Bunker desde los Sectores 9 ó 10, para salir por la fila superior (y moverte al 2<sup>o</sup> Bunker).

Aquí están los Especialistas y Objetos disponibles para Gold Beach:

### Esp. Normales

- Beachmaster
- Corporal
- Medic
- Minesweeper
- Platoon Leader
- Sharpshooter
- Veteran

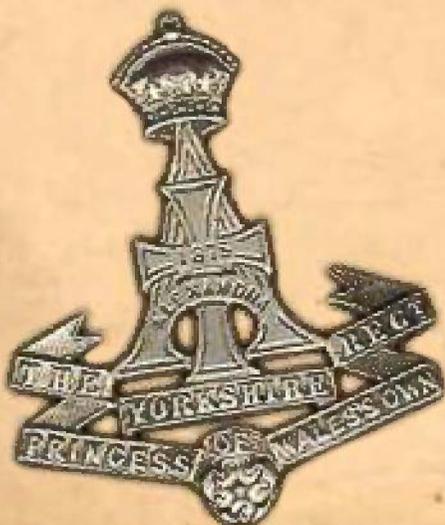
### Esp. Exclusivos

- Captain
- Engineer
- Lieutenant
- Quartermaster
- Messenger

### Objetos Especiales

- Amphetamine
- Bazooka
- Flak Vest
- Gammon Bomb
- Lucky Charm
- Pocket Bible

*Este Mapa está dedicado al Brigada de Compañía Stanley Hollis, quien sin ayuda de nadie capturó 2 búnkers en Gold Beach, y a los hombres del Regimiento Green Howards.*



## Mapa de Batalla N-05 : JUNO BEACH

Sectores 4 y 9: Los Especialistas indicados se unen a tu Unidad sin coste cuando te muevas aquí. Si obtienes al Beachmaster por Avanzar al Sector, **no** ganas su bonificación de 3 Soldados (debe estar en tu Unidad antes de Avanzar).

Sector 5: El Tanque -Tank- se puede encontrar aquí pero debes pagar su coste en Puntos de Objeto. Recuerda que los Vehículos no pueden moverse sobre las Minas.

Sector 7: Si el General está en juego, las Unidades ignorarán los atributos de este Sector.

Sector 8: Recuerda que la penalización sólo afecta al Resultado Final (no pierdes 3 Estrellas por turno, simplemente pierdes 3 resultados de Estrella de tu resultado).

Sector 11: Si obtienes 4 resultados iguales en tu Resultado Final, pierdes 3 Soldados. Si obtienes 5 ó 6 resultados iguales, todavía sufres la pérdida de Soldados.

Sector 13: El Lanzallamas **sólo** puede ser usado en este Sector. Es encontrado sin coste por la primera Unidad que entre y no está disponible en otra parte del Mapa, así que coloca el Lanzallamas a un lado de la Reserva al comienzo de la partida.

Aquí están los Especialistas y Objetos disponibles para Juno Beach:

### Esp. Normales

- Beachmaster
- Corporal
- Medic
- Minesweeper
- Platoon Leader
- Scout
- Veteran

### Esp. Exclusivos

- Captain
- Combat Photographer
- Lieutenant
- Quartermaster
- War Correspondent

### Vehículo

- Tank (en el Sector 5)

### Objetos Normales

- Flame-Thrower  
(en el Sector 13)

### Objetos Especiales

- Amphetamine
- Gammon Bomb
- Lucky Charm
- Rangefinder
- Signalling Lamp
- Toolkit



*Este Mapa está dedicado al Cabo Léo Major y a los hombres del Régiment de la Chaudière.*

## Mapa de Batalla N-06 : SWORD BEACH

Sector 4: Como con todos los resultados "virtuales", la bonificación de Calavera no puede ser intercambiada con Teniente *-Lieutenant -*.

Sector 5: El Teniente es reclutado sin coste por la primera Unidad que se mueva aquí. **Este Especialista no puede ser reclutado en otra parte del Mapa.**

Sectores 6, 7 y 11:

 **SECTORES ALEATORIOS:** La primera Unidad en entrar al Sector lanza 1d6 para determinar los atributos de dicho Sector (los Prismáticos *-Binoculars-* pueden ser usados para cambiar el resultado). El atributo obtenido para cada Sector permanece lo que dure la partida. Como recordatorio, coloca un marcador numérico que corresponda con el resultado del d6 en ese Sector.

### Atributos Aleatorios



- 1 - **Fuego de Mortero:** Pierdes 1d6 Soldados durante cada Fase 5
- 2 - **Campo de Minas:** Las Calaveras no pueden ser relanzadas aquí
- 3 - **Pozos de Tirador:** -1 Estrella por turno
- 4 - **Refugio:** +1 de Coraje por turno
- 5 - **Semioruga Averiada:** Puedes encontrar una Semioruga *-HalfTrack-* aquí (paga su coste en Puntos de Objeto)
- 6 - **Campos de Gloria:** La primera Unidad en entrar a este Sector gana automáticamente una Condecoración al azar. Sólo 1 Condecoración por juego y por Sector de ésta manera.



- 1 - **Descarga de Artillería:** No puedes quedarte aquí
- 2 - **Soldados Muertos:** -1 de Coraje por turno
- 3 - **Al Descubierta:** Añade 1 Calavera de cualquier color a tu Resultado Final
- 4 - **Trinchera:** +1 Estrella por turno
- 5 - **Bulldozer Averiado:** Puedes encontrar un Bulldozer aquí (paga su coste en P. de Objeto)
- 6 - **Terreno Elevado:** Ningún dado es Fijado



- 1 - **Trampas Bomba:** Si no tienes un Dragaminas, pierdes 1d6 Soldados adicionales cada Fase 5
- 2 - **Fuego Cruzado:** Ningún Grito de Batalla RBA aquí
- 3 - **Emboscada:** Pierdes 1 Soldado por cada Estrella en tu Resultado Final
- 4 - **Descarga de Artillería:** No puedes quedarte aquí
- 5 - **Vehículo Blindado:** Encuentras un Vehículo Blindado *-Armored Car-* sin coste
- 6 - **Punto de Reunión:** Ganas 1 Soldado por cada RBA que obtengas

Sector 15: La primera Unidad en entrar a este Sector gana automáticamente una Condecoración al azar. Sólo puede ser ganada de esta forma 1 Condecoración por partida y por Sector .

Aquí están los Especialistas y Objetos disponibles para Sword Beach:

Esp. Normales

- Chaplain
- Corporal
- Hero
- Point Man
- Minesweeper
- Scout
- Veteran

Esp. Exclusivos

- Captain
- Lieutenant
- Marksman
- Messenger
- Quartermaster

Objetos Especiales

- Ammo Box
- Dispatch Case
- Lucky Charm
- Pocket Bible
- Rangefinder
- Toolkit

*Este Mapa está dedicado al capitán de corbeta Philippe Kieffer, al General de Brigada Simon Fraser (15<sup>o</sup> Lord Lovat), al gaitero Bill Millin y a los hombres del Comando n<sup>o</sup> 4.*



A.F. WATTS  
C & Co (B) Ltd

**ACTIVE**

**SERVICE** (China Copyright)

This envelope must not be used for coin or valuables. It cannot be accepted for registration.

**NOTE**—  
Correspondence in this envelope need not be censored Regimentally. The contents are liable to examination at the Base.

The following Certificate must be signed by the writer:—  
I certify on my honour that the contents of this envelope refer to nothing but private and family matters.

Signature: *Lawrence H. McLean*  
Name only: \_\_\_\_\_

[Up to three letters may be forwarded in this Cover, but these must be all from same writer. The cover should be addressed in such case to the Base Center.]

Address:—  
*1042 Park Dr.*  
*Appart. # 101*  
*Montreal Canada*

## Mapa de Batalla N-07 : POINTE-DU-HOC

Sector 2: Tus recursos iniciales son 1 Soldado y 3 de Coraje.

Sector 4: Aunque no se pueden encontrar Objetos aquí, pueden ser usados en el Sector si se encontraron antes.

Sector 7: Si Escalas en el Sector 9 ó 10 y fallas, se te permite retirarte al Sector 7 para probar suerte de nuevo. Recuerda que no puedes visitar el mismo Sector dos veces: si ya has visitado el Sector 7 al Escalar, ¡no puedes retirarte ahí!.

Sectores 9 y 10:



**REGLAS DE ESCALADA:** Para Avanzar satisfactoriamente por estos Sectores, DEBES "Escalar" y no está permitido el Grito de Guerra RBA. Para "Escalar", debes obtener 4 Calaveras en tu Resultado Final. Para ayudarte a hacerlo, cuando Escalas no se Fijan dados.

Tienes 3 turnos para conseguirlo. Si fallas en tu Escalada, debes retirarte al Sector 7 (si aún no lo has visitado) e intentar Escalar en otro Sector. Las Calaveras obtenidas mientras Escalas cuentan como siempre (cancelan otros dados) y pueden darte un Regalo del Hombre Muerto. Un Vehículo nunca puede estar presente en un Sector de Escalada.

Aquí están los Especialistas y Objetos disponibles para Pointe-du-Hoc:

### Esp. Normales

- Corporal
- Hero
- Medic
- Platoon Leader
- Point Man
- Sharpshooter
- Veteran

### Esp. Exclusivos

- Captain
- Lieutenant
- Marksman
- Quartermaster
- War Correspondent

### Objetos Especiales

- Ammo Box
- Command Jacket
- Dispatch Case
- Grappling Hook
- Rangefinder
- Rope Ladder

*Este Mapa está dedicado al Teniente Coronel James Earl Rudder y a los hombres del 2º Batallón de Rangers, las Compañías Dog, Easy y Fox.*



## Mapa de Batalla N-08 : MERVILLE BATTERY

Sector 2: Tus recursos iniciales son 1 Soldado y 2 Estrellas.

Sectores 4 y 12: Si el General está en juego, las Unidades ignorarán los atributos de este Sector.

Sectores 6 y 9: Estos Sectores **sólo** están accesibles usando el Cortaalambres -*Wirecutters*- (por lo que normalmente, sólo 1 de estos Sectores puede ser visitado durante la partida).

El Estuche -*Medal Case*- y la Anfetamina -*Amphetamine*- **sólo** se pueden encontrar en estos Sectores (Sectores 6 y 9 respectivamente). Son encontrados sin coste por la primera Unidad que entre y no están disponibles en otra parte del Mapa, así que coloca estos 2 Objetos a un lado de la Reserva al comienzo de la partida.

Sector 11: Ningún Objeto o Especialista puede reducir la DEF de este Sector. Esto incluye el Torpedo Bangalore, el Bazooka y el Tanque.

Sector 13: Las unidades pueden estar en este Sector indefinidamente. No ajustar los Marcadores de Unidad durante la Fase 2 cuando se esté parado aquí.

Búnker: La única manera de entrar al Búnker es con el Grito de Guerra RBA (con los dados apropiados en tu Resultado Final o con ayuda de un Objeto como la Anfetamina).

Solitario: La Anfetamina no está disponible en este Mapa. Debes reemplazar la Anfetamina en el Sector 9 por la Lámpara de Señales -*Signalling Lamp*-. Esto significa que la Lámpara de Señales no se puede encontrar en cualquier otro lugar.

Aquí están los Especialistas y Objetos disponibles para Merville Battery:

### Esp. Normales

- Corporal
- Hero
- Medic
- Minesweeper
- Paratrooper
- Pathfinder
- Sharpshooter

### Esp. Exclusivo

- Captain
- Grenadier
- Lieutenant
- Marksman
- Quartermaster

### Objetos Especiales

- Signalling Lamp (en el Sector 9) (En Solitario únicamente)
- Amphetamine (en el Sector 9)
- Medal Case (en el Sector 6)
- Flak Vest
- Mortar
- Strategic Map
- Wirecutters

*Este Mapa está dedicado al Teniente Coronel Terence Otway y a los hombres del Regimiento de Paracaidistas, 9º Batallón, y a los hombres del 1º Batallón Paracaidista Canadiense.*



## ★ SILENCIAR LOS CAÑONES ★

(un escenario para 2-4 jugadores)

Los poderosos cañones de Merville están apuntando a las tropas Aliadas en Sword Beach. ¡La batería debe ser silenciada!

Coloca los Mapas de Merville Battery y Sword Beach frente a frente, por la parte superior de cada uno (de modo que los Búncers estén alineados uno con el otro, en el centro). Los jugadores eligen sobre que Mapa jugarán (al menos un jugador por Mapa), que determina sus Especialistas Normales. Todos los Objetos y Especialistas Exclusivos disponibles de ambos mapas se ponen en una misma Reserva. Se recomienda añadir estos 2 Objetos Especiales a la Reserva: Bazuka y la Granada Gammon -*Gammon Bomb*-.

En este escenario, Sword Beach está bajo fuego de mortero: todos sus Sectores están en DEF +1 hasta que una Unidad ocupe el Sector 8 de Merville (para eliminar el mortero). Además, el Búnker de Sword está bajo fuego de cobertura: no está accesible hasta que alguien haya entrado satisfactoriamente en el Búnker de Merville (para silenciar los cañones).

Las filas superiores de los Mapas están consideradas "adyacentes". Por lo tanto el movimiento entre los 2 Mapas es posible (tratar como un simple Avance, usando el coste del Coraje del Sector) pero recuerda que las Unidades no pueden retirarse: ¡una Unidad que se mueve de Merville a Sword no puede volver a Merville! El Mortero -*Mortar*- puede ser jugado en la fila superior de un Mapa para afectar al otro. Los Búncers están adyacentes: una vez una Unidad ha entrado en el Búnker de Merville, puede decidir permanecer en la partida y entrar en el Búnker de Sword. O la Unidad puede elegir ser retirada de la partida (usando las reglas de victoria estandar).

La Paloma Mensajera -*Carrier Pigeon*- permite a las Unidades intercambiar recursos entre Mapas (y el Teniente -*Lieutenant*- permite intercambiar dados como es habitual). Las cartas o efectos que afectan a "todas las unidades" afectan a las Unidades de ambos Mapas. Recuerda que el Teniente sólo puede ser encontrado en el Sector 5 de Sword Beach.

Si la única Unidad comienza en Merville, debe usar las reglas en Solitario para este Mapa.

## ★ TACTICAS D-DAY DICE ★

- Escoge tu ruta de ataque antes de comenzar la partida.
- Intenta estar todo lo que puedas en los Sectores inferiores. Los Sectores superiores son implacables y una buena reserva de Soldados es fundamental contra los Búncers.
- Céntrate en los resultados de Soldados. No te dejes tentar por las bonificaciones RBA como Liderazgo, Grito de Guerra o Hallazgo Especial a menos que los necesites.
- Para maximizar los Puntos de Objeto, concentra todas tus Herramientas en un único Resultado Final. Elige un Sector con una bonificación de "+1 Herramienta por turno", recluta un Explorador -*Scout*- (y encuentra el Juego de Herramientas -*Toolkit*- si está disponible) y ve a por ellos.
- El Torpedo Bangalore es tu amigo. Usalo en el Sector más alto posible.

## ★ CREDITOS ★

**Diseñador:** Emmanuel Aquin

**Arte de la Portada:** Mark Poole

**Arte de los Componentes:** Emmanuel Aquin. Icono del Soldado por Tom Mouat.

**Diseño Gráfico:** Emmanuel Aquin, Rik Falch

**Editor:** Brian Mola

**Play Testers:** Julie Pellan, Raoul Schaupp (StaggerLee), George Buss (ThatFedoraGuy), Loren Overby, Ed Browne, Brian Mola, Ramona McCance, David Nichols, Bobby Passmore

El autor desea dar las gracias al Centre National du Jeu y a su estupendo personal, al Canadian Game Design Contest, a Thomas Provoost de Repos Production y a toda la maravillosa comunidad de BoardGameGeek, especialmente a Grégory Guazelli (softbug), Eric Herman (Grudunza), Raoul Schaupp (StaggerLee), George Buss (ThatFedoraGuy), Doug Click (Sayburr) y a Daniel Jew (Talorien). Y a la maravillosa Julie, quien murió muchas veces en estas playas antes que todos los demás ...

© 2011-2012 Valley Games, Inc.  
Valley Games, el logo de Valley Games,  
el sistema RWB y los logos RWB  
son marcas registradas de Valley Games, Inc.  
[www.valleygames.ca](http://www.valleygames.ca)





Valley Games, Inc.