

## ÍNDICE

Atrincherarse	-2
Resistencia francesa	-2
Ignorando la primera bandera	-3
Artillería	-3
Línea de visión	-3
Ganar terreno	-4
Paracaidistas en Sainte-Mere-Eglise	-4
Operacion Lüttich	-5
St. Vith, Ardenas	-5
Cartas de mando	-5
Terreno	-5

Traducción al castellano del FAQ oficial de  
Days of Wonder con fecha 30/05/2008

Traducción realizada por Overlord (legochan@gmail.com)



## ATRINCHERARSE

**P. ¿Cuándo uso la carta “*atrincherarse*” puedo colocar sacos de arena en puentes?**

**R. Si**

**P. ¿Hay alguna restricción a la hora de colocar los sacos de arena?**

R. No, los sacos de arena pueden colocarse en cualquier hexágono, incluyendo los hexágonos con puentes.

Los sacos de arena colocados sobre puentes o sobre cualquier otro hexágono sin ninguna característica de terreno, reducirán 1 Dado de batalla cuando son atacados por infantería o tanques.

Los sacos de arena en hexágonos con otras reducciones de terreno, sólo permitirán ignorar la primera bandera. Esto se debe a que, durante el combate, en caso de que existan varias reducciones a la tirada de dados, nunca son acumulativos y siempre se usará la reducción por terreno más alta.

Finalmente, los defensores que estén detrás de los sacos de arena SIEMPRE ignoran la primera bandera.

**P. En la carta “*atrincherarse*” dice “ordena a 4 unidades de infantería[...] Puesto que la carta señala que las unidades reciben una orden ¿Pueden moverse, disparar y luego colocar los sacos de arena?**

R. No

Únicamente colocan los sacos de arena sobre dichas 4 unidades. Estas NO podrán moverse y/o atacar.

**P. Si las reducciones por terreno no son acumulativas. ¿Qué ventaja tiene colocar sacos de arena en Pueblos y Aldeas?**

R: Permiten a la unidad colocada detrás de los sacos de arena, ignorar la primera bandera.

Aquí un pequeño ejemplo:

Hay dos colinas adyacentes. En una de ellas hay una unidad con sacos de arena. Si resulta atacada desde terreno “normal” el único beneficio de los sacos de arena es que se ignoraría la primera bandera. Si la unidad es atacada desde la colina adyacente, entonces los sacos de arena penalizarían al atacante con 1 Dado menos, pues al estar las dos unidades sobre las colinas no hay penalización por terreno “Colinas”. En éste caso, los sacos de arena serían útiles.

## RESISTENCIA FRANCESA

**P. En la pagina 12 del manual pone que las fuerzas de la Resistencia Francesa “pueden desaparecer en el campo, retirándose hasta 3 hexágonos en lugar de 1 por cada bandera obtenida.**

**En el dibujo explicativo al lado de las reglas, se muestra a la resistencia Francesa retirándose 4 hexágonos por culpa de 2 banderas. ¿Es correcto?**

R: Las unidades de la Resistencia Francesa pueden retirarse 1,2 o 3 hexágonos por bandera. En el ejemplo, dos banderas indican que la unidad puede retirarse un mínimo de 2 hexágonos y un máximo de 6.

## IGNORANDO LA PRIMERA BANDERA

**P. Los búnkeres ignoran la primera bandera, pero en la carta “Cortina de Fuego” pone que las banderas no pueden ser ignoradas. Así que si hay unidades dentro de un bunker atacadas por esa carta, ¿debo de retirarlas en caso de que salgan Banderas?**

R: Si. Además, las banderas de la carta “Apoyo Aéreo” tampoco pueden ser ignoradas.

**P. Entiendo que la Artillería en un bunker sólo tendrá una baja a partir de la segunda bandera, pues la primera sería ignorada. ¿Con la carta “Cortina de Fuego” tendrían una baja por la primera bandera?**

R: Si, sería un impacto directo (Las banderas serían ignoradas)

**P. Para la Artillería dentro de un bunker, las banderas cuentan como Impacto. Aun así, ¿ignoran la primera bandera?**

R: Si.

Básicamente, la artillería situada en los búnkeres no puede retirarse. Por lo tanto, deben de perder una figura por cada movimiento de retirada que no puedan completar. Pero como todas las unidades dentro de un bunker, ignoran la primera bandera. En otras palabras, se necesitan dos banderas para hacer un impacto y tres banderas para hacer dos impactos.

## ARTILLERIA

**P: ¿La artillería ignora la reducción por terreno, obstáculos despejables y obstáculos fijos?**

R: Si.

**P: ¿Una unidad de artillería dentro de un búnker tiene un rango de disparo de 360 grados?**

R: Si

## LINEA DE VISIÓN

**P: ¿Un puente bloquea la línea de visión?**

R: No

**P: ¿Una unidad de infantería o blindado situada en una colina puede ver sobre otro hexágono con terreno que bloquee la línea de visión? (es decir, usar la altitud como ventaja para visionar objetivos detrás de terrenos con pueblos, bosques...)**

R: No. Terrenos (pueblos, bosques, búnkeres, defensas anticarro) y unidades amigas o enemigas siempre bloquean la línea de visión.

**P: ¿Una unidad de infantería o blindado situada en una colina puede ver a otra unidad sobre una colina si entre ellos hay un terreno que bloquee la visión? (Es decir, Colina (aquí el atacante) --- Ciudad--- Colina (aquí el objetivo))**

R: No. Además, cuando hay un grupo de colinas juntas, un enemigo que este situado sobre terreno normal (no elevado) solo podrá ver la primera colina que tenga en frente. Así pues, no podrá ver a una unidad colocada detrás de ésta. Igualmente, la unidad situada sobre la segunda colina, nunca podrá ver al enemigo situado en terreno normal.

## GANAR TERRENO

**P: ¿La carta “Emboscada” te permite ganar terreno si la unidad objetivo es eliminada o se retira a otro hexágono?**

R: No.

**P: ¿Puede una unidad ganar terreno más allá de su capacidad de movimiento? (Por ejemplo: una unidad de infantería especial mueve 2 hexágonos y gana un combate cercano. ¿Puede ganar terreno?)**

R: Si.

Movimientos especiales, como ganar terreno o arrollamiento de blindados, forman parte del paso 4 Batalla, así que añaden un movimiento normal a la unidad.

**P: ¿Puede un blindado mover 3 hexágonos, realizar con éxito un ataque cercano, ganar terreno y realizar con éxito un Arrollamiento de blindados y volver a ganar terreno pero no entrar en combate para un total de un movimiento de 5 hexágonos? (tres por el movimiento normal, +1 por ganar terreno durante el primer combate cercano y +1 por el realizar con éxito el ataque arrollamiento de blindado, volviendo a ganar terreno)**

R: Si, pero las restricciones de movimiento por Terreno se siguen aplicando (es decir, si el blindado entra en un bosque, ciudad, etc. debe de detenerse y no podrá combatir hasta el siguiente turno)

**P: ¿Si un blindado mueve dos hexágonos en la playa y realiza con éxito un combate cercano, puede ganar terreno? ¿O estaría infringiendo la regla de “sólo puede mover dos hexágonos en la playa”?**

R: Una unidad puede mover como máximo 2 hexágonos y además, puede realizar la acción Ganar terreno (pagina 15 o carta de referencia “playa) por lo tanto es válido.

**P: Si un blindado realiza correctamente un ataque cercano contra una unidad que esté en un bosque, ciudad u obstáculo anticarro y realiza la acción “ganar terreno” ¿puede hacer “arrollamiento de blindado” o el terreno lo prohíbe?**

R: Un blindado que realiza con éxito un ataque cercano contra una unidad dentro de un *bosque* o de una *ciudad*, puede ganar terreno, pero no entrar en combate (reglas de terreno).

Un blindado realiza con éxito un ataque cercano en una unidad que esté con *obstáculos anticarro* sólo podrá ganar terreno si al comienzo del turno, estaba adyacente a dicho hexágono. Si estaba adyacente, podrá ganar terreno pero no entrar en combate (reglas de terreno).

Un blindado que realiza con éxito un ataque cercano en una unidad situada detrás de las *alambradas*, podrá ganar terreno y combatir.

Un blindado que realiza con éxito un ataque cercano contra una unidad dentro de un *bunker* no podrá ganar terreno y por lo tanto, tampoco podrá combatir.

## PARACAIDISTAS EN SAINTE-MÈRE- EGLISE

**P: ¿Deben de lanzarse los 4 paracaidistas a la vez?**

R: Sí.

**P: Si dos figuras caen en el mismo hexágono ¿Ambas son eliminadas?**

R: Sí.

Si cualquier parte de una figura está fuera del tablero (aunque el resto esté dentro de un hexágono) la unidad es eliminada.

Si cualquier parte de una figura está en el mismo hexágono que otras unidades amigas o enemigas, es eliminada.

**P: ¿Qué parte del paracaidista determina el hexágono al que pertenece?**

R: Cuando una figura está situada entre medio de dos hexágonos vacíos, el jugador que a realizado el lanzamiento decide en que casilla coloca los soldados.

### OPERACIÓN LÜTTICH

**P: Si el jugador aliado, usa la carta de “Reconocimiento” como “Apoyo aéreo”, ¿Debe coger las 2 cartas de mando y elegir la que más le convenga o ésta acción queda anulada?**

R: Se juega exactamente igual que la carta “Apoyo Aereo” por lo tanto, NO debes de coger las dos cartas.

**P: ¿Ésta regla, también se aplica a la carta “Tropa de reconocimiento”?**

R: No. Esta carta no puede jugarse como “Apoyo Aéreo”

**P: ¿Puede el oponente jugar una carta de “Contraataque” después de que yo use la carta “Reconocimiento” como “Apoyo aéreo”?**

R: Si y el contraataque se realizará como “Apoyo aéreo”.

### ST. VITH, ARDENAS

**P: En el escenario St. Vith hay una regla especial que señala que las colinas delante del pueblo de St. Vith son intransitables. Así pues, las unidades que salgan de dicho pueblo y se dirijan a las colinas no podrán subir las, pero ¿Qué pasa con las unidades que están por detrás? ¿Pueden pasarlas?**

R: No, las colinas son intransitables en todos los sentidos/direcciones.

### CARTAS DE MANDO

**P: Con la carta “Asalto de Blindados” que añade un dado adicional en combate cercano, si un blindado realiza con éxito un arrollamiento que conlleva un segundo ataque cercano ¿se sigue añadiendo la bonificación?**

R: Sí.

**P: Cuando la carta “Combate cercano” se pone en juego y una unidad enemiga se retira y acaba adyacente a una unidad de mi bando. ¿Puedo efectuar un ataque cercano con dicha carta?**

R: No, únicamente las unidades que comienzan el turno adyacentes (y que se mantenga adyacentes durante el turno) a unidades enemigas pueden beneficiarse del uso de la carta “Combate cercano”.

**P: Cuando usas la carta “*Contraataque*” antes una carta de reconocimiento ¿Debes de robar dos cartas y descartar una de ellas?**

R: Si.

**P: Cuando un jugador no puede jugar ninguna de sus cartas de Mando (no tiene unidades en la sección del tablero donde sus cartas hacen las órdenes) ¿Descarta una carta y no juega durante el turno?**

R: Puedes jugar una carta de una sección donde no tengas ninguna unidad. Como no hay unidades que reciban ordenes, descartas la carta y coges otra.

**P: Cuando juegues la carta “*Intercambio de disparos*”, que añade un dado extra a la tirada. ¿Significa que el rango de ataque de las unidades aumenta? 4, 3, 2 o 1**

R: No, el rango de ataque no aumenta y tampoco puedes hacer combate cercano. Simplemente cuenta la distancia del objetivo hasta tu unidad y súmalo un dado. Podrás hacer tiradas de 2 o 3 dados, dependiendo de donde esté el objetivo. Nunca de 4 dados.

**P: Usando la carta “*Tras las líneas enemigas*” una unidad de infantería que está en la playa ¿Puede mover tres hexágonos?**

R: Si. La intención original de la carta es, que las unidades de infantería no reciban penalización/restricción por terreno, pero sí por restricción en batalla.

**P: El oponente juega la carta “*Emboscada*”. Las unidades que se retiran por causa de las banderas ¿pueden atacar?**

R: Por norma general No. En la carta se indica claramente que las unidades eliminadas u obligadas a retirarse un hexágono no pueden luchar, pero, si la unidad que debe de retirarse tiene el camino bloqueado, debe de perder una figura de mas por cada bandera que no pueda cumplir y, debido a que la unida no se ha movido de la casilla de donde estaba, puede atacar con normalidad.

**P: Si el jugador del eje en la misión PUENTE PEGASUS, coge la carta “*Reconocimiento*” durante el 1 o 2 turno. ¿Cuántas cartas debe de coger?**

R: Así es como debe de jugarse:

Coge dos cartas (debido a la carta de reconocimiento) y te quedas con la que prefieras y descartas la carta sobrante, entonces vuelve a coger una segunda carta. (Siempre que sea durante el 1 o 2 turno)

## **TERRENO**

**P: Los búnkeres en el escenario PLAYA DE OMAHA están sobre colinas. ¿Se suman los modificadores a la tirada de dados? (bunker + colina)**

R: No. Si hay varias reducciones de terreno en un mismo hexágono no son acumulativas. Así pues, la modificación más alta es la única que debe de tenerse en cuenta (Ejemplo: un tanque ataca a las unidades dentro del bunker sobre la colina. La modificación por terreno del bunker contra blindados es -2, más alta que el de la colina que es -1. Por lo tanto, la reducción por terreno que debe de ser aplicada es la del bunker)

**P: En el escenario PLAYA DE OMAHA, hay dos piezas de sacos de arena que actúan como dique (en el libreto de instrucciones *Malecón*) ¿Dichas piezas siguen fijas en el tablero durante toda la partida?**

R: Sí. El malecón no puede ser quitado y además, las unidades pueden pasar a través de él con total normalidad.

**P: ¿Puede una unidad combatir en el mismo turno que entra en una casilla con alambrada?**

R: No.

**P: El terreno no tiene efecto durante las retiradas. ¿Ésta regla también se aplica a las alambradas?**

R: Si. Retirarse por una alambrada es igual que retirarse por terreno normal. Las unidades no sufren penalización de movimiento alguna.

**P: Un blindado que se retira a un hexágono con alambradas ¿Puede quitarlas?**

R: No.

**P: Cuando las Reglas especiales dicen “Sólo el Eje puede usar los búnkeres como posiciones defensivas” ¿Significa que los búnkeres son intransitables para los aliados?**

R: No. La infantería aliada puede moverse a un hexágono con bunker, pero no se beneficiará de protección alguna.

**P: Mi unidad está colocada en una casilla de bosque y ataca a una unidad adyacente, que también se encuentra dentro del bosque. ¿El bosque protege la unidad o no hay protección pues ambas unidades están en hexágonos de bosque?**

R: Cada casilla de bosque es individual, así pues, la protección de los terrenos siempre se aplica. (Para las Colinas es diferente, pues se tiene en cuenta la Altitud y no si las unidades están adyacentes)

**P: ¿Cuando una unidad de blindados mueve dos hexágonos sobre terreno despejado, puede entrar en una casilla de playa como tercer movimiento?**

R: No.

Una unidad que se mueva a una casilla de playa sólo tiene dos movimientos durante ese turno. Sin embargo, la unidad puede *ganar terreno* tras un combate cercano y ganar un movimiento adicional.

Si la unidad se mueve a una casilla de playa durante cualquier parte de su movimiento (da igual si es el 1 o 2 movimiento) entonces sólo puede mover dos hexágonos en su turno.

En otras palabras, siempre que se entre/salga/comenzar turno en un hexágono de playa, automáticamente la capacidad de movimiento se reduce a 2.

Por ejemplo:

Una unidad de blindados mueve una casilla en terreno normal, en el siguiente movimiento entra en una casilla de playa. A pesar de que tenga 3 de movimiento, como ha pisado la playa, la capacidad se reduce a 2 y por lo tanto, no podría volver a mover, pues ya ha realizado dos movimientos (terreno normal + playa)