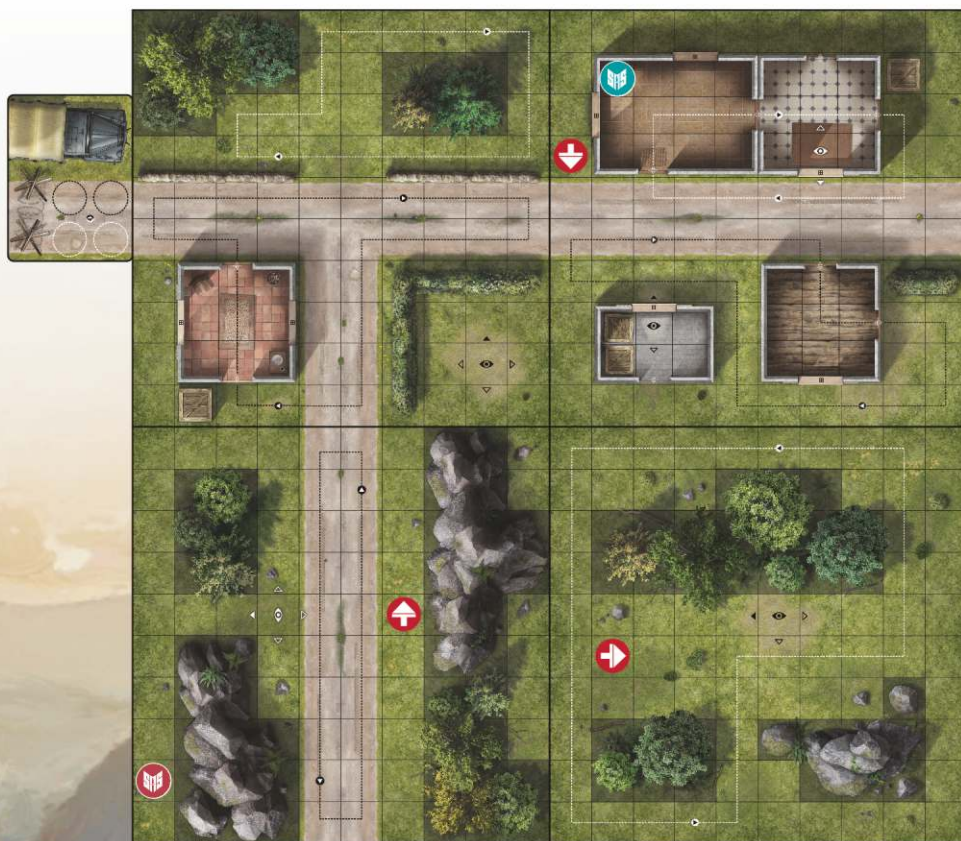




LIBRO DE MISIONES





CLAVES

- Punto de inicio del Comando Jock
- Guardia del Eje
- Loseta de aparición mixta

OBJETIVOS

- Comando Anders

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: 1*
 Mazo de eventos: **Marrón**
 Ventana de eventos: **Ninguna**
 *El Comando Anders no es un Comando jugable para esta misión

“Bueno, la entrega fue un completo fracaso y ahora nuestros muchachos están dispersos por toda la campiña francesa. Para empeorar las cosas, Anders fue detenido por una patrulla local y actualmente espera ser entregado a la Gestapo. Necesitamos llegar hasta él antes que ellos o este juego terminará incluso antes de empezar”. – Jock

El comando Jock empieza el juego en este punto (). Su misión es llegar a la habitación en la que se encuentra cautivo el comando Anders ().

La misión termina y se otorga 1 punto de victoria tan pronto como Jock entre a la habitación. Si matan a Jock, la misión fracasa.

¿Sabías que...? La bomba Lewes fue una creación de uno de los miembros originales del SAS, el teniente Jock Lewes. Era un dispositivo explosivo incendiario, fabricado mezclando gasóleo y explosivo plástico Nobel 808.



GRAN VICTORIA - 1



VICTORIA MENOR - N/A

9

8

7

6

5

4

3

2

1



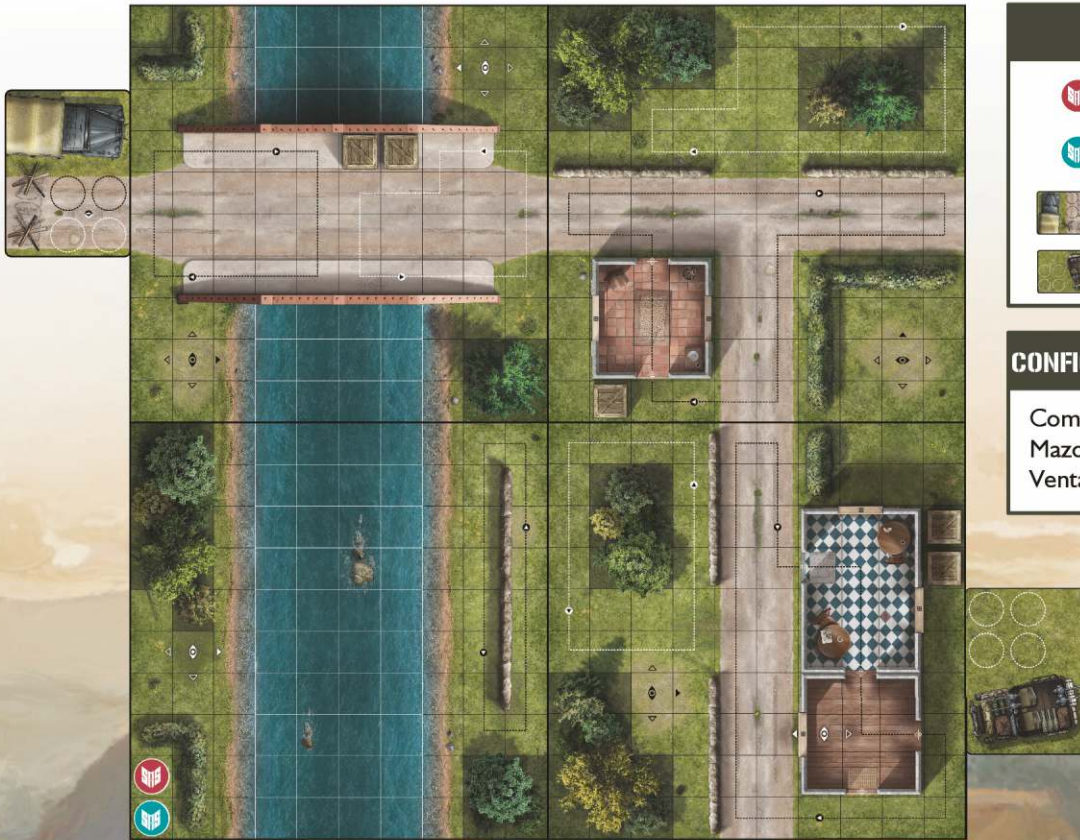
FÁCIL

NORMAL

DIFÍCIL

MISIÓN 2 - CAMBIAZO Y SALIDA

EVASIÓN Y ESCAPE



CLAVES

- Punto de inicio del Comando Jock
- Punto de inicio del Comando Anders
- Loseta de aparición mixta
- Loseta de salida de Comando

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: 2
Mazo de eventos: **Marrón**
Ventana de eventos: **Ninguna**

“El Willys está justo al otro lado de ese río, pero Jerry ha intensificado seriamente la seguridad desde la última vez que pasé. Volver a cruzar requerirá de algo de creatividad... Creo que es posible que tengas que darte un chapuzón, viejo”. - Jock

Los comandos Jock (🔴) y Anders (🔵) comienzan en sus puntos de inicio. Su misión es cruzar el río y llegar al jeep Willys para escapar.

Se otorga 1 punto de victoria por cada comando que llegue de manera segura a la loseta de entrada/salida del comando. La misión falla si los comandos obtienen menos de 2 puntos de victoria.

¿Sabías que...? Sinónimo de acciones en teatros desde África hasta Europa, los Jeeps Willys de SAS fueron fuertemente modificados con ametralladoras gemelas Vickers .303, calibres .50 y ametralladoras BREN, con una potencia sorprendentemente grande para un vehículo tan pequeño. Además, los jeeps eran lo suficientemente livianos como para ser desplegados en paracaídas, lo que los convertía en el transporte perfecto para los comandos de fuerzas especiales.



GRAN VICTORIA - 2



VICTORIA MENOR - N/A

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FÁCIL

NORMAL

DIFÍCIL

MISIÓN 3 - PUNTO DE ENCUENTRO CHARLIE

RESCATE

CLAVES



-  Punto de inicio del Comando Paddy
-  Punto de inicio del Comando Ginger
-  Barril de combustible
-  Patrulla semioruga del Eje
-  Loseta de aparición blanca
-  Loseta de aparición negra
-  Jeep Willys

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: 4 + Jeep Willys*
 Mazo de eventos: Marrón
 Ventana de eventos: 18/6
 *Los comandos Jock y Anders empiezan la partida en el Jeep Willys.



“Con Jerry ahora en alerta máxima y peinando el campo en nuestra búsqueda, es solo cuestión de tiempo antes de que descubran a Paddy y Ginger en el punto de reunión. ¡Necesitamos entrar allí y sacarlos rápidamente! – Jock

Los comandos Paddy () y Ginger () comienzan en sus puntos de inicio. Los comandos Jock & Anders comienzan la misión en el Jeep Willys. La misión es simple, Paddy y Ginger deben utilizar todos los medios necesarios para mantenerse con vida hasta que llegue el Jeep para su extracción.

Cuando se extraiga la tarjeta de evento especial, coloque el Jeep Willys en la posición que se muestra arriba, con los comandos Jock & Anders ubicados como elija en la hoja del vehículo Willys (uno de ellos debe ser el conductor). Los Willys pueden ingresar al tablero durante la siguiente Fase de comando.

Se otorga 1 punto de victoria por cada uno de los 4 comandos que abandonan el tablero de forma segura a bordo del Willys. Los Willys pueden salir del tablero en cualquier dirección (Norte, Sur, Este y Oeste). La misión fracasa si los comandos obtienen menos de 4 puntos de victoria.

GRAN VICTORIA - 4



VICTORIA MENOR: N/A



FÁCIL

NORMAL

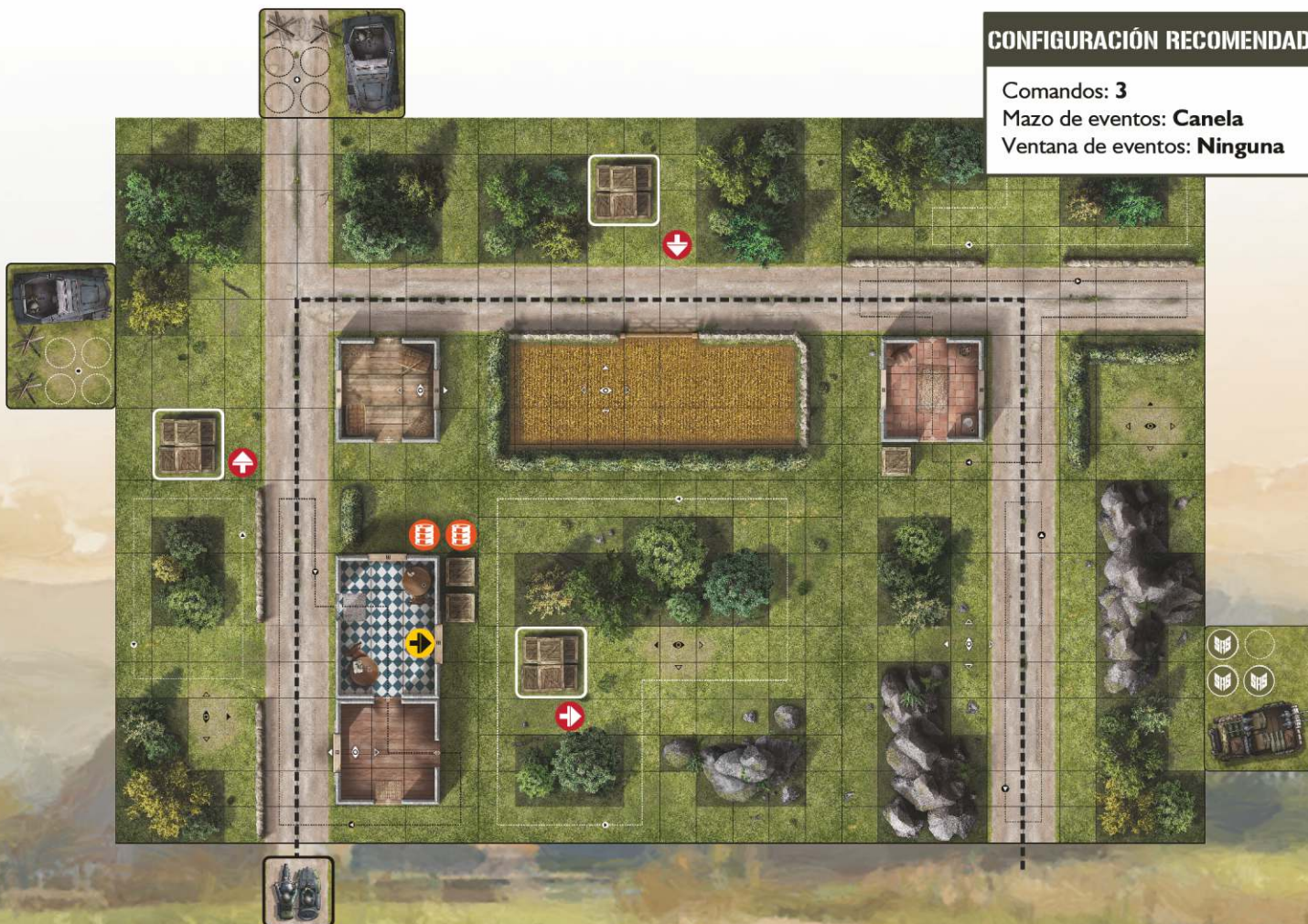
DIFÍCIL

MISIÓN 4 - MATA Y HUYE

ASALTO

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: **3**
 Mazo de eventos: **Canela**
 Ventana de eventos: **Ninguna**



“Bien muchachos, ahora finalmente estamos todos presentes y ya es hora de que nos pongamos en serio manos a la obra, las travesuras y el caos. La inteligencia proporcionada por la resistencia local comunica que hay un depósito de suministros enemigo a unas pocas millas al este de nuestra posición, está ahí esperando a que alguien vaya y lo vuele”. - Jock

Los comandos (👤) comienzan en su loseta de entrada/salida. Su misión es destruir los tres depósitos de suministros (📦), matar al Oficial del Eje (👤➡️) y luego escapar. Los depósitos de suministros sólo se pueden destruir con armas explosivas (bombas, granadas o barriles de combustible). Una tirada de ataque exitosa asignada mediante la explosión de un barril de combustible, una granada o una bomba Lewes destruirá un depósito de suministros.

Cada uno de los tres depósitos de suministros y el Oficial del Eje valen 2 puntos de victoria, además se otorga 1 punto de victoria por cada comando que regresa sano y salvo a la loseta de entrada/salida. La misión falla si los comandos obtienen menos de 9 puntos de victoria.

GRAN VICTORIA - 11 PUNTOS



VICTORIA MENOR - 9 PUNTOS

CLAVES

- Inicio de Comando
- Guardia del Eje
- Barril de combustible
- Moto de patrulla del Eje
- Loseta de aparición blanca
- Loseta de aparición negra
- Loseta de entrada y salida de comando

OBJETIVOS

- Oficial del Eje
- Suministros

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FÁCIL

NORMAL

DIFÍCIL

MISIÓN 5 - CABEZA DE SERPIENTE

ELIMINACIÓN



CLAVES

- Inicio de Comando
- Jeep Willys
- Bote de remos
- Guardia del Eje
- Convoy de motocicletas del Eje
- Convoy de Kübelwagen del Eje
- Barril de combustible
- Loseta de aparición blanca
- Loseta de aparición negra
- Loseta de entrada y salida de comando

OBJETIVOS

- Oficial del Eje

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: 4 + Willys Jeep
 Mazo de eventos: Canela
 Ventana de eventos: 18/6

“Acabamos de enterarnos de que el vehículo del comandante de la guarnición local se ha averiado en un pueblo cercano. Han mandado a buscar otro vehículo para que lo recoja, pero nos vamos a adelantar”. - Jock

Los comandos () comienzan en su loseta de entrada/salida. Su misión es matar al Oficial del Eje () por cualquier medio necesario y luego escapar.

Cuando se roba la carta de evento especial, coloca el convoy en el borde del tablero en la posición que se muestra en el mapa. El convoy entrará en el tablero y seguirá la ruta del convoy en la siguiente fase de avance del Eje. Cuando el Kübelwagen del Eje llegue al espacio fuera del edificio de Oficiales del Eje, se detendrá. El Oficial del Eje abandonará el edificio y entrará al vehículo. Luego, el convoy continuará su ruta en la siguiente fase de avance del Eje. Si el Kübelwagen sale del tablero con el Oficial del Eje a bordo, la misión fracasa.

Se otorgan 2 puntos de victoria por matar al Oficial del Eje, más 1 punto de victoria por cada comando que regresa sano y salvo a la loseta de entrada/salida. La misión falla si los comandos obtienen menos de 5 puntos de victoria.

GRAN VICTORIA - 6



VICTORIA MENOR - 5

9

FÁCIL

8

NORMAL

7

DIFÍCIL

6

5

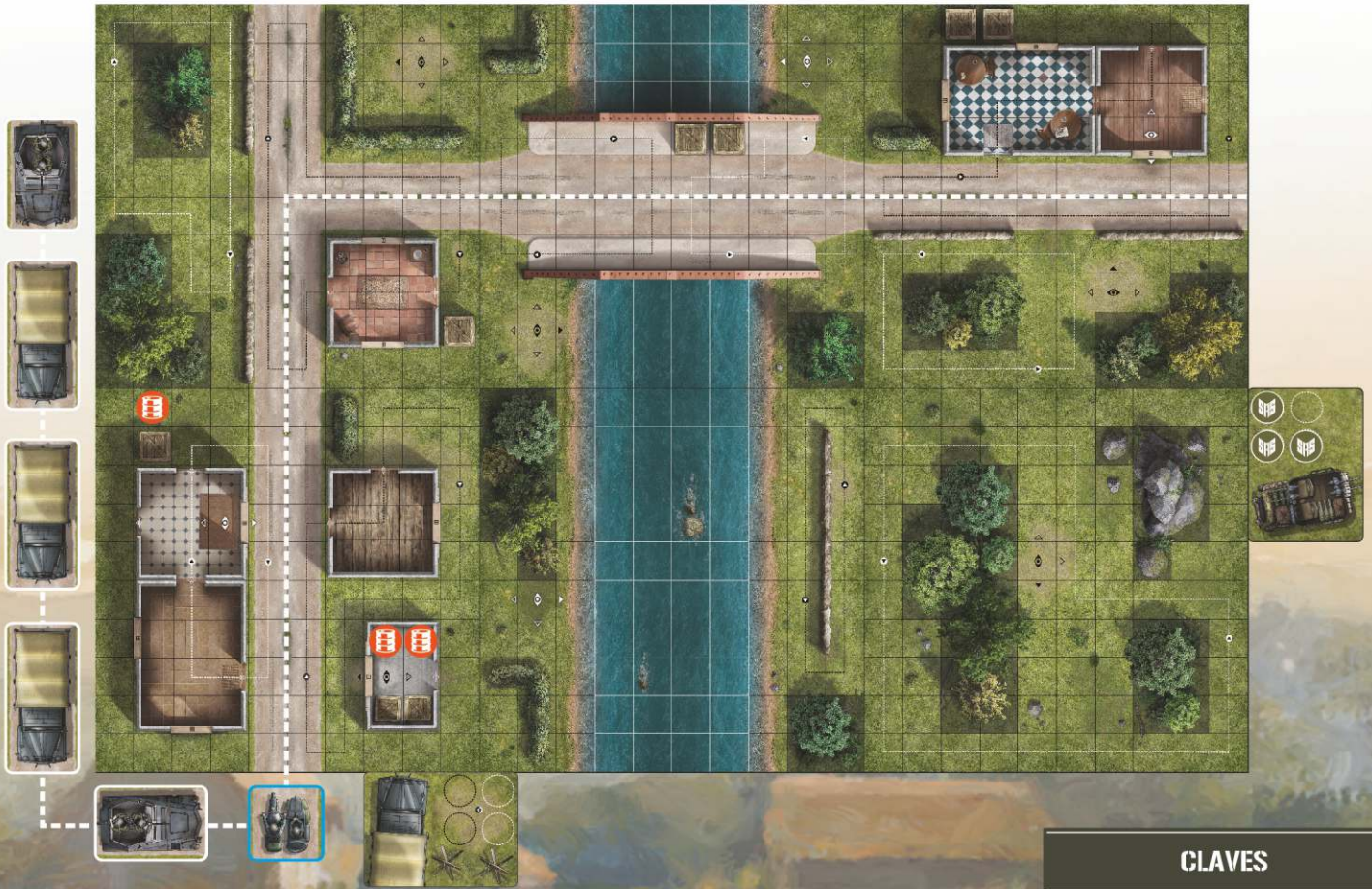
4

3

2

1





“Gracias a la información proporcionada por la resistencia local sabemos que mañana alrededor del mediodía pasará por aquí un convoy de camiones de suministros enemigos en dirección al frente. Nuestro trabajo es asegurarnos de que ninguno de ellos llegue a su destino”. – Jock

Los comandos (👤) comienzan en su loseta de entrada/salida. Su misión es destruir los cinco vehículos del convoy (dos semiorugas y tres camiones) antes de que el convoy salga del tablero y consiga escapar. Los vehículos semiorugas son objetivos blindados, por lo que sólo pueden dañarse con armas explosivas (bombas, granadas o barriles de combustible).

Cuando se robe la carta de evento especial, coloca el convoy en el borde del tablero en la posición que se muestra arriba. El convoy entrará en el tablero y seguirá la ruta del convoy en la siguiente fase de avance del Eje.

Cada uno de los cinco vehículos del convoy vale 2 puntos de victoria, además se otorga 1 punto de victoria por cada comando que regresa sano y salvo a la loseta de entrada/salida. La misión fracasa si los comandos obtienen menos de 11 puntos de victoria.

GRAN VICTORIA - 13 PUNTOS



VICTORIA MENOR - 11 PUNTOS

CLAVES

-  Inicio de Comando
-  Barril de combustible
-  Patrulla en motocicleta del Eje
-  Loseta mixta de aparición
-  Loseta de entrada y salida de comando

OBJETIVOS

-  Convoy de camiones del Eje
-  Patrulla semioruga del Eje

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: 3
Mazo de eventos: Marrón
Ventana de eventos: 15/6

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FÁCIL

NORMAL

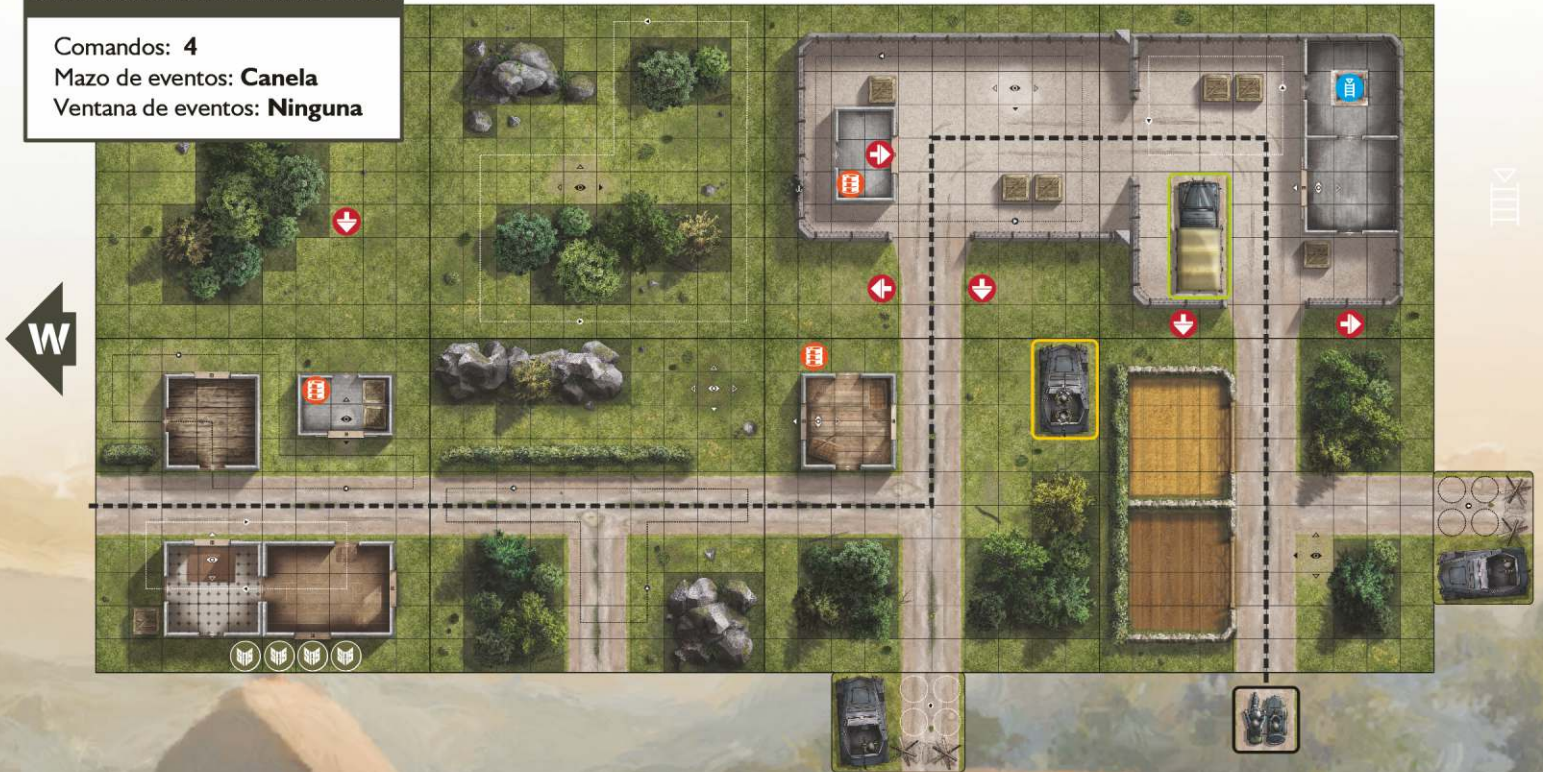
DIFÍCIL

MISIÓN 7 - FUGA DE PRISIÓN

RESCATE

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: 4
Mazo de eventos: **Canela**
Ventana de eventos: **Ninguna**



"Frustrado por los crecientes actos de sabotaje, Jerry ha reunido a presuntos agentes de la resistencia en la ciudad local y tiene la intención de ejecutarlos públicamente. ¡Esos muchachos han estado arriesgando sus vidas por nosotros, así que es justo que les devolvamos el favor y los saquemos de allí!" - Jock

Los comandos (👤) comienzan en sus puntos de inicio. Su misión es rescatar las 4 unidades de la Resistencia (👤) que se encuentran retenidas en la base del Eje y luego escapar por el borde oeste (W) del tablero.



Las losetas superior (👤) e inferior (👤) de la escalera se consideran adyacentes entre sí a efectos de movimiento (cuesta 1 AP moverse de una loseta de la escalera a la otra) y existe LdV entre las dos losetas.

Las unidades de la Resistencia no pueden hacer nada hasta que un Comando se mueva a una loseta adyacente dentro de su LdV, momento en el que quedan "Activadas".

Se otorga un punto de victoria por cada Comando o unidad de resistencia que salga con seguridad del tablero. La misión fracasa si los comandos obtienen menos de 7 puntos de victoria.

GRAN VICTORIA - 8



VICTORIA MENOR - 7

CLAVES

- Inicio de Comando
- Camión
- Guardia del Eje
- Patrulla en motocicleta del Eje
- Semioruga del Eje
- Barril de combustible
- Parte superior de la escalera
- Parte inferior de la escalera
- Loseta de aparición blanca
- Loseta de aparición negra

OBJECTIVOS

- Inicio de la resistencia

9

FÁCIL

8

NORMAL

7

DIFÍCIL

6

5

4

3

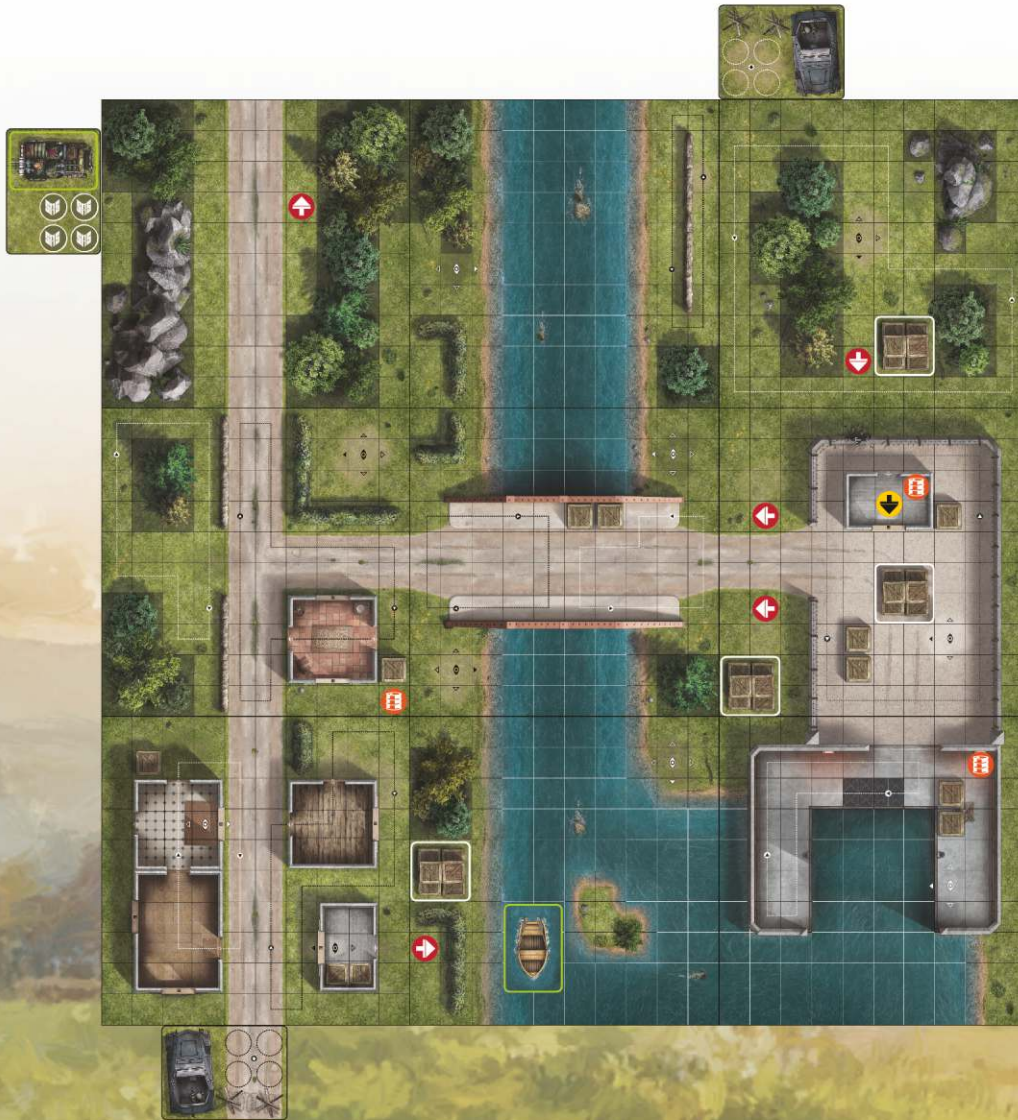
2

1



MISIÓN 8 - FORTALEZA

ASALTO



CLAVES

- Inicio de Comando
- Jeep Willys
- Bote de remos
- Guardia del Eje
- Barril de combustible
- Loseta de aparición blanca
- Loseta de aparición negra
- Entrada y salida del Comando

OBJETIVOS

- Oficial del Eje
- Suministros

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: 4 + Jeep Willys
Mazo de eventos: **Canela**
Ventana de eventos: **Ninguna**

“Bien muchachos, este es el momento. El enemigo está arrojando todo lo que tiene contra nuestras fuerzas que avanzan y, como resultado, este puesto de avanzada ha quedado relativamente indefenso. Les enseñaremos una valiosa lección: ningún Jerry estará jamás a salvo, sin importar lo lejos que estén del frente”. – Jock

Los comandos () comienzan en su loseta de entrada/salida. Su misión es destruir los cuatro depósitos de suministros () , matar al Oficial del Eje () y luego escapar. Los depósitos de suministros sólo pueden destruirse utilizando armas explosivas (bombas, granadas o barriles de combustible). Una tirada de ataque exitosa asignada desde un barril de combustible explosivo, una granada o una bomba Lewes destruirá un depósito de suministros.

Cada uno de los cuatro depósitos de suministros y el Oficial del Eje vale 2 puntos de victoria, además se otorga 1 punto de victoria por cada comando que regrese sano y salvo a la loseta de entrada/salida. La misión fracasa si los comandos obtienen menos de 12 puntos de victoria.

GRAN VICTORIA - 14



VICTORIA MENOR - 12

9

FÁCIL

8

NORMAL

7

DIFÍCIL

6

5

4

3

2

1



MISIÓN 9 - LIBERTADORES

TIROTEO



CLAVES

- Inicio de Comando
- Jeep Willys
- Unidad de la resistencia
- Oficial del Eje
- Guardia del Eje
- Barril de combustible
- Patrulla de semiorugas del Eje
- Semioruga de asalto del Eje
- Motocicleta de asalto del Eje
- Loseta de aparición blanca
- Loseta de aparición negra
- Loseta de aparición mixta
- Loseta de entrada del Comando

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: 4 + Jeep Willys
 Mazo de eventos: Canela
 Ventana de eventos: 15/6*
 *Retira 9 cartas del mazo de eventos antes de configurar la ventana del evento

“Con Jerry en plena retirada y las fuerzas aliadas a sólo unos días de distancia, nuestro trabajo aquí está prácticamente terminado. Como tal, he ofrecido nuestros servicios a la resistencia local para ayudar en la liberación de su aldea, que, por suerte, se encuentra justo en el camino de una columna enemiga en retirada. No queremos que el último de estos explosivos se desperdicie ahora, ¿verdad? – Jock

Antes de configurar la ventana del evento, retira 9 cartas, boca abajo, al azar del mazo de eventos. Los Comandos () comienzan en su ficha de entrada. Su misión es ayudar a las unidades de la Resistencia () a liberar su ciudad y luego tender una emboscada a una fuerza del Eje en retirada.

Si la alarma suena antes de que se robe la carta de evento especial, solo las unidades del Eje que ya están en el tablero se voltean para alertarse (menos las unidades de asalto o las unidades en las losetas de generación). Continúe robando cartas de evento, pero no actúe sobre ninguna hasta que se robe la carta de evento especial, lo que indica el comienzo de la Sección de Batalla. Los vehículos de asalto y las unidades en los puntos de generación girarán para alertar y las tarjetas de evento ahora se activarán. Cuando se llega al final del mazo de eventos, no hay más fases de eventos para el resto del juego. El juego termina cuando todas las fuerzas restantes del Eje sean destruidas.

Una vez que todas las unidades del Eje han sido destruidas, se otorga 1 punto de victoria por cada Comando o unidad de resistencia superviviente. La misión fracasa si los Comandos obtienen menos de 3 puntos de victoria.

GRAN VICTORIA - 5+



VICTORIA MENOR - 3

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FÁCIL

NORMAL

DIFÍCIL



CLAVES

- Inicio del Comando Nancy
- Guardia del Eje
- Loseta de aparición blanca
- Loseta de aparición negra
- Loseta de entrada del Comando

OBJETIVOS

- Oficial del Eje

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: **I**
 Mazo de eventos: **Verde**
 Ventana de eventos: **Ninguna**

“Mi contacto en la resistencia ha sido interrogado y es sólo cuestión de tiempo antes de que se rompa y mi tapadera de trabajadora del castillo quede al descubierto. Me iré en breve, no sin antes entregarle un regalo de despedida a Mein Kommandant”. - Nancy

La Comando Nancy () comienza en la loseta de entrada/salida. Su misión es matar al Oficial del Eje () por cualquier medio disponible y luego escapar.

Se otorgan 2 puntos de victoria por matar al Oficial del Eje, más 1 punto de victoria cuando Nancy regresa sana y salva a la loseta de entrada/salida.

¿Sabías qué...? El Ejecutivo de Operaciones Especiales (SOE) se formó en 1940 para librar una guerra clandestina en la Europa y el Asia ocupadas. Trabajando junto a las fuerzas de resistencia, sus acciones proporcionaron un muy necesario impulso a la moral.

GRAN VICTORIA - 3



VICTORIA MENOR - N/A



9

8

7

6

5

4

3

2

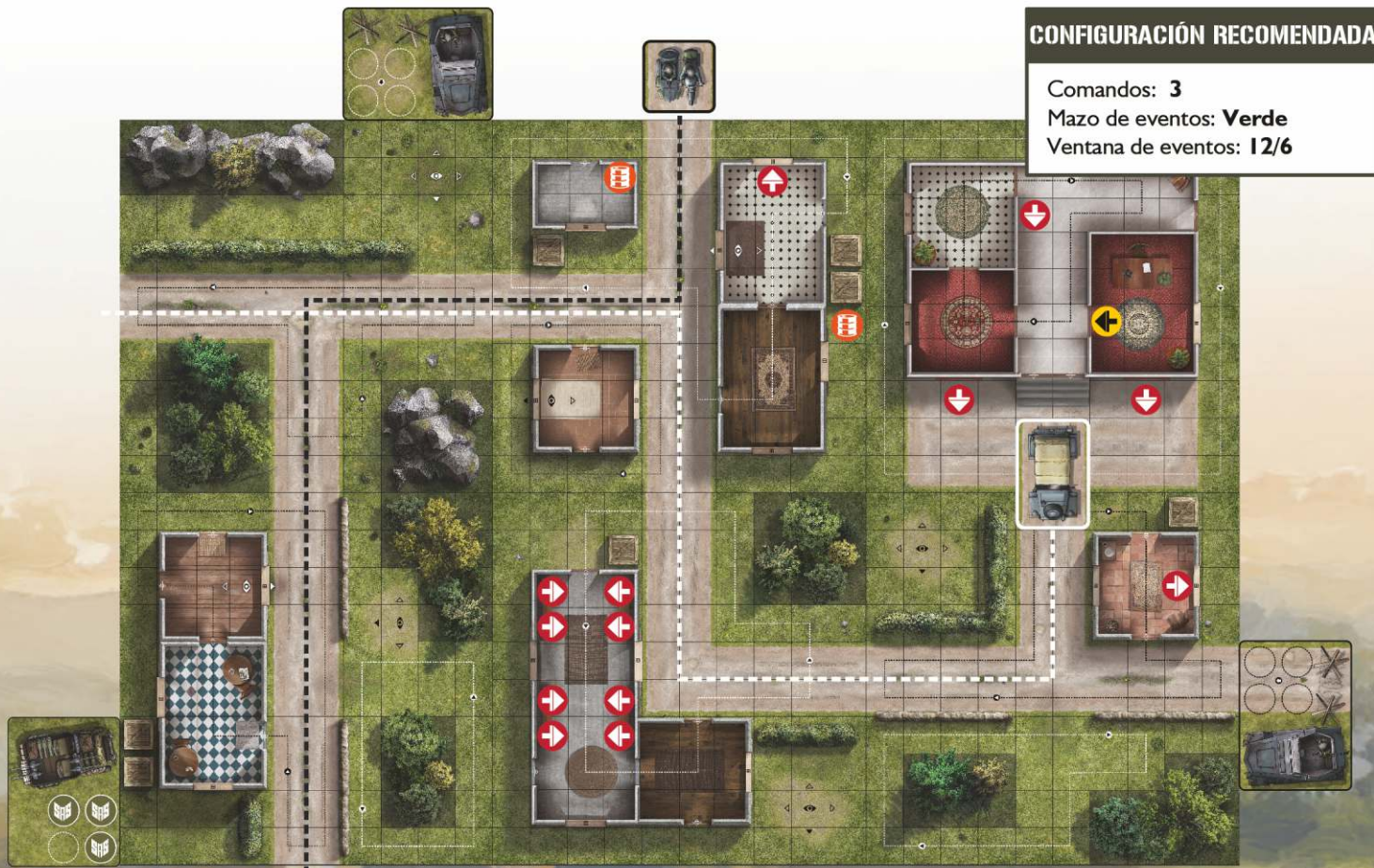
1



FÁCIL

NORMAL

DIFÍCIL



CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: 3
 Mazo de eventos: Verde
 Ventana de eventos: 12/6

"El comandante local almuerza en la ciudad todos los jueves entre las doce y las dos, si podemos acceder a su oficina en el cuartel general durante este tiempo deberíamos poder recopilar información valiosa sin que ellos sepan que hemos estado allí". -Nancy

Los Comandos (👤) comienzan en su loseta de entrada/salida. Su misión es reunir información de inteligencia de la oficina del Oficial del Eje (👤) antes de que regrese del almuerzo

En la primera fase de avance del Eje, el Oficial del Eje se moverá al Kübelwagen y entrará en él. **A partir del siguiente turno, el Kübelwagen seguirá las reglas de convoy hasta que salga del tablero. Cuando se extraiga la carta de evento especial, gire el Kübelwagen. A partir de la siguiente fase de avance del Eje, sigue la ruta del convoy al contrario, deteniéndose fuera del cuartel general. El oficial del Eje saldrá del vehículo y regresará a su punto de partida. Para recopilar información, un Comando no localizado debe gastar 4 AP en la oficina del Oficial del Eje antes de que este regrese.**

Si el Comando que reunió la información de inteligencia regresa a la loseta de entrada/salida, se otorgan 4 puntos de victoria. También se otorga 1 punto de victoria por cada Comando adicional que regrese sano y salvo a la loseta de entrada/salida.

CLAVES

- Inicio del Comando
- Oficial del Eje
- Guardia del Eje
- Patrulla en motocicleta del Eje
- Convoy de Kübelwagen del Eje
- Barril de combustible
- Loseta de aparición blanca
- Loseta de aparición negra
- Loseta de entrada y salida del Comando

OBJETIVOS

- Oficina del oficial del Eje

GRAN VICTORIA - 6



VICTORIA MENOR - 4

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FÁCIL

NORMAL

DIFÍCIL



CLAVES

- Inicio del Comando
- Inicio de la unidad de apoyo del SAS
- Jeep Willys
- Bote de remos
- Oficial del Eje
- Guardia del Eje
- Patrulla en motocicleta del Eje
- Ametralladora antiaérea del Eje
- Barril de combustible
- Loseta de aparición blanca
- Loseta de aparición negra
- Loseta de entrada del Comando

OBJETIVOS

- Camión del convoy del Eje
- Panzer III de convoy del Eje
- Convoy Semioruga del Eje

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: 4 + Jeep Willys, Hawker Typhon + 4 unidades de apoyo del SAS
 Mazo de eventos: Verde
 Ventana de eventos: 18/6

"Los planes detallados de los movimientos de tropas enemigas obtenidos en nuestra anterior incursión de inteligencia nos han presentado varios objetivos potenciales, el primero de los cuales es la oportunidad de interceptar y destruir un convoy blindado en dirección oeste". -Nancy

Los Comandos (🐻) comienzan en su loseta de entrada/salida. Su misión es destruir los cinco vehículos del convoy (dos semiorugas, un camión y dos tanques Panzer III) antes de que el convoy salga del tablero y luego escapar. Los tanques semiorugas y Panzer III son objetivos blindados, por lo que solo pueden dañarse con armas explosivas (bombas, granadas, cohetes o barriles de combustible).

Cuando se roba la carta de evento especial, coloca el convoy en el borde del tablero en la posición que se muestra arriba. El convoy entrará en el tablero y seguirá la ruta del convoy en la siguiente fase de avance del Eje. Recuerda que el convoy siempre se moverá a la velocidad de su vehículo más lento, en este caso 6 losetas para el Tanque Panzer III.

Cada uno de los cinco vehículos del convoy vale 2 puntos de victoria, además se otorga 1 punto de victoria por cada Comando que regrese sano y salvo a la losetas de entrada/salida.

GRAN VICTORIA - 14



VICTORIA MENOR - 12

9

FÁCIL

8

NORMAL

7

DIFÍCIL

6

5

4

3

2

1



LOS QUE ARRIESGAN 4 - WUNDERWAFFE

ESPIONAJE



CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: 4 + Jeep Willys, Hawker Typhon + 4 unidades de apoyo del SAS
 Mazo de eventos: Verde
 Ventana de eventos: Ninguna

OBJETIVOS

- Oficial del Eje
- Sala segura



CLAVES

- Inicio del Comando
- Inicio de la unidad de apoyo del SAS
- Jeep Willys
- Bote de remos
- Guardia del Eje
- Patrulla en motocicleta del Eje
- Patrulla en semioruga del Eje
- Panzer III de guardia de Eje
- Panzer III de asalto del Eje
- Ametralladora antiaérea del Eje
- Barril de combustible
- Loseta de aparición blanca
- Loseta de aparición negra
- Loseta de entrada del Comando

"En ese momento, muchachos, nuestro contacto de SOE cree que la caja fuerte en este complejo contiene planos para una de las nuevas y desagradables Wunderwaffe o "armas milagrosas" del Führer. Si todo va según lo previsto, mañana a la hora del té, lo único que se estará "preguntando" Adolf es dónde han ido a parar sus planos." - Jock

Los Comandos () comienzan en sus puntos de inicio. Su misión es matar al Oficial del Eje () , tomar su llave de la caja fuerte, usarla para acceder a la caja fuerte () y luego escapar con los planos.

Cuando el oficial del Eje muere, un Comando que se mueva hacia la casilla que contiene su cadáver recogerá la llave de la caja fuerte. Para acceder a los planos, el Comando que porta la llave de la caja fuerte debe gastar 4 AP en la habitación segura. Tenga en cuenta que la llave y los planos de la caja fuerte se pueden transferir libremente a otro Comando en una casilla adyacente (use un marcador de salud del vehículo de repuesto () para representar la llave y los planos).

Si el Comando que lleva los planos regresa a la losetas de entrada/salida, se otorgan 5 puntos de victoria. También se otorga 1 punto de victoria por cada Comando adicional que regrese sano y salvo a la loseta de entrada/salida.

GRAN VICTORIA - 8



VICTORIA MENOR - 5

9

8

7

6

5

4

3

2

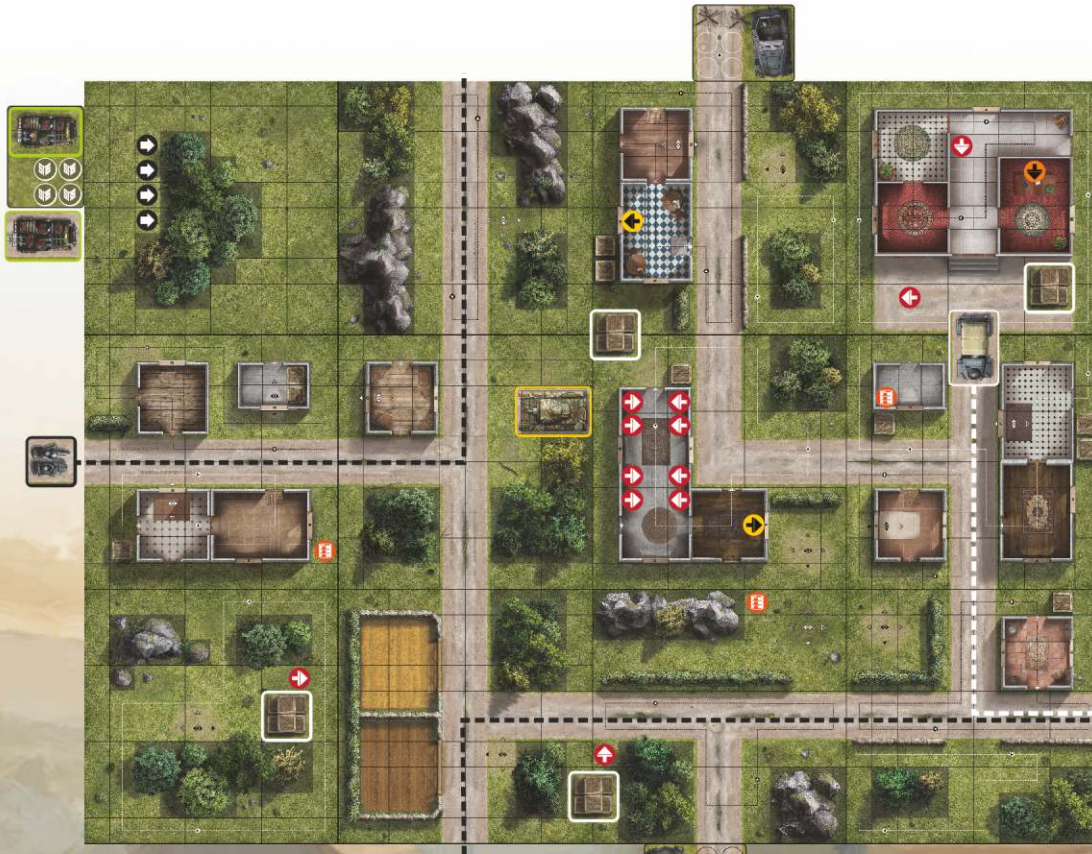
1



FÁCIL

NORMAL

DIFÍCIL



CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: 4 + Jeep Willys,
Hawker Typhon + 4
unidades de apoyo del SAS
Mazo de eventos: Verde
Ventana de eventos: Ninguna





OBJETIVOS


- Oficial del Eje
- Oficial del Eje
- Suministros

CLAVES

- Inicio del Comando
- Inicio de la unidad de apoyo del SAS
- Jeep Willys
- Jeep Willys de apoyo
- Guardia del Eje
- Patrulla en motocicleta del Eje
- Patrulla en semioruga del Eje
- Panzer III de guardia de Eje
- Convoy de Kübelwagen del Eje
- Barril de combustible
- Loseta de aparición blanca
- Loseta de aparición negra
- Loseta de entrada del Comando

“Jerry está lanzando todo lo que tiene contra nuestras fuerzas que avanzan y eso ha dejado a nuestra guarnición local escasa de defensores. ¡Creo que nos estaríamos haciendo un flaco favor a nosotros mismos y al regimiento si no montáramos, fuéramos hasta allí y los voláramos a todos!” – Jock

Los Comandos () comienzan en su loseta de entrada/salida. Su misión es destruir los cuatro depósitos de suministros () , matar a los tres oficiales del Eje ( ) y luego escapar. Los depósitos de suministros sólo se pueden destruir con armas explosivas (bombas, granadas o barriles de combustible). Una tirada de ataque exitosa asignada desde un arma explosiva destruirá un depósito de suministros.

Si suena la alarma, el Oficial del Eje en el Cuartel General () se moverá hacia el Kübelwagen en la Fase de Avance del Eje. Cuando lo alcance, el Kübelwagen se moverá al comienzo de la siguiente Fase de Avance del Eje siguiendo las reglas del convoy hasta que el Oficial del Eje escape con éxito del tablero.

Cada uno de los depósitos de suministros y Oficiales del Eje vale 2 puntos de victoria, además se otorga 1 punto de victoria por cada Comando que regrese sano y salvo a la loseta de entrada/salida.

GRAN VICTORIA - 18



VICTORIA MENOR - 16

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FÁCIL

NORMAL

DIFÍCIL

HEAVY METAL - ROLLING THUNDER

CONVOY

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: 4 + Jeep Willys
Mazo de eventos: **Heavy Metal**
Ventana de eventos: 12/6



“Bien muchachos, este pueblo se encuentra en una de las principales rutas de suministro de Jerry. Por aquí pasan regularmente convoyes blindados y es el lugar perfecto para una emboscada”. – Jock

Los Comandos (👤) comienzan en su loseta de entrada/salida. Su misión es destruir los cuatro vehículos del convoy (dos vehículos blindados pesados y dos camiones) antes de que el convoy salga del tablero y luego escapar. Los vehículos blindados pesados son objetivos blindados, por lo que sólo pueden dañarse con armas explosivas (bombas, granadas o barriles de combustible, etc.).

Cuando se roba la carta de evento especial, coloca el convoy en el borde del tablero en la posición que se muestra arriba. El convoy entrará en el tablero y seguirá la ruta del convoy en la siguiente fase de avance del Eje.

Cada uno de los cuatro vehículos del convoy vale 2 puntos de victoria, además se otorga 1 punto de victoria por cada Comando que regresa sano y salvo a la loseta de entrada/salida.

GRAN VICTORIA - 12



VICTORIA MENOR - 10

CLAVES

Inicio del Comando

Jeep Willys

Guardia del Eje

Explorador en motocicleta del Eje

Camión de transporte de tropas del Eje

Barril de combustible

Loseta de aparición blanca

Loseta de aparición negra

Loseta de entrada y salida del Comando

OBJETIVOS

Camión de convoy del Eje

Convoy de vehículo blindado pesado del Eje

9

8

FÁCIL

7

NORMAL

6

DIFÍCIL

5

4

3

2

1





CLAVES

- Inicio del Comando
- Perro guardián del Eje
- Guardia del Eje
- Explorador en motocicleta del Eje
- Patrulla lanzallamas en semioruga del Eje
- Guardian lanzallamas en semioruga del Eje
- Barril de combustible
- Loseta de aparición blanca
- Loseta de aparición negra
- Loseta de salida del Comando

OBJETIVOS

- Submarino

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: 4
 Mazo de eventos: **Hot Dogs**
 Ventana de eventos: 9/3

"Buenos días caballeros. El complejo situado al este es una base de suministros para minisubmarinos o, como lo llama Jerry, "Sabuesos marinos". "Cuando un submarino atraca para repostar combustible y rearmarse, tenemos una breve oportunidad de mandarlo al infierno". – Jock

Los Comandos () comienzan en sus puntos de inicio. Su misión es destruir el minisubmarino () y luego escapar. El minisubmarino tiene 7 puntos de vida y está blindado, por lo que sólo puede dañarse con armas explosivas (bombas, granadas, barriles de combustible, etc.). Si se roba la carta de evento especial, el submarino saldrá del tablero en la siguiente Fase de Avance del Eje. Si los Comandos no logran destruir el sabueso marino antes de que salga del tablero, la misión fracasa.

Destruir el minisubmarino vale 2 puntos de victoria, además se otorga 1 punto de victoria por cada Comando que llegue de manera segura a la loseta de salida del Comando.

GRAN VICTORIA - 6



VICTORIA MENOR - 5

9

FÁCIL

8

NORMAL

7

DIFÍCIL

6

5

4

3

2

1





CLAVES

- Inicio del Comando
- Jeep Willys
- Bote de remos
- Guardia del Eje
- Explorador en motocicleta del Eje
- Lancha patrullera de asalto del Eje
- Barril de combustible
- Loseta de aparición blanca
- Loseta de aparición negra
- Loseta de entrada/salida del Comando

OBJETIVOS

- Oficial del Eje
- Suministros

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: **4 + Jeep Willys**
 Mazo de eventos: **Canela**
 Ventana de eventos: **Ninguno**

“Al otro lado de este río, Jerry está acumulando combustible y municiones listas para cargarlas en los barcos. Unas cuantas bombas Lewes entre esos suministros deberían conseguir una gran exhibición de pirotecnia”. – Jock

Los Comandos () comienzan en su loseta de entrada/salida. Su misión es destruir los cuatro depósitos de suministros () , matar a los dos oficiales del Eje () y luego escapar. Los depósitos de suministros sólo pueden destruirse con armas explosivas (bombas, granadas, barriles de combustible, etc.). Una tirada de ataque exitosa asignada desde un arma explosiva destruirá un depósito de suministros.

Cada uno de los cuatro depósitos de suministros y los dos Oficiales del Eje valen 2 puntos de victoria, además se otorga 1 punto de victoria por cada Comando que regresa sano y salvo a la loseta de entrada/salida.

GRAN VICTORIA - 16



VICTORIA MENOR - 14

9

FÁCIL

8

NORMAL

7

DIFÍCIL

6

5

4

3

2

1





CLAVES

-  Inicio del Comando
-  Guardia del Eje
-  Explorador en motocicleta del Eje
-  Barril de combustible
-  Loseta de aparición blanca
-  Loseta de aparición negra
-  Loseta de entrada/salida del Comando




OBJETIVOS

-  Oficial del Eje
-  Suministros

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: 2
 Mazo de eventos: **Kickstarter**
 Ventana de eventos: **Ninguno**

“En ese momento, muchachos, estoy buscando voluntarios para ayudar en la rápida destrucción de un puesto de avanzada de Jerry. Está ligeramente defendido, por lo que debería ser un trabajo bastante rápido para dos de nosotros”. - Jock

Los Comandos () comienzan en su loseta de entrada/salida. Su misión es destruir los tres depósitos de suministros () , matar al Oficial del Eje () y luego escapar. Los depósitos de suministros sólo pueden destruirse con armas explosivas (bombas, granadas, barriles de combustible, etc.). Una tirada de ataque exitosa asignada desde un arma explosiva destruirá un depósito de suministros.

Cada uno de los tres depósitos de suministros y el Oficial del Eje valen 2 puntos de victoria, además se otorga 1 punto de victoria por cada Comando que regrese sano y salvo a la loseta de entrada/salida. La misión falla si los Comandos obtienen menos de 9 puntos de victoria.

GRAN VICTORIA - 10

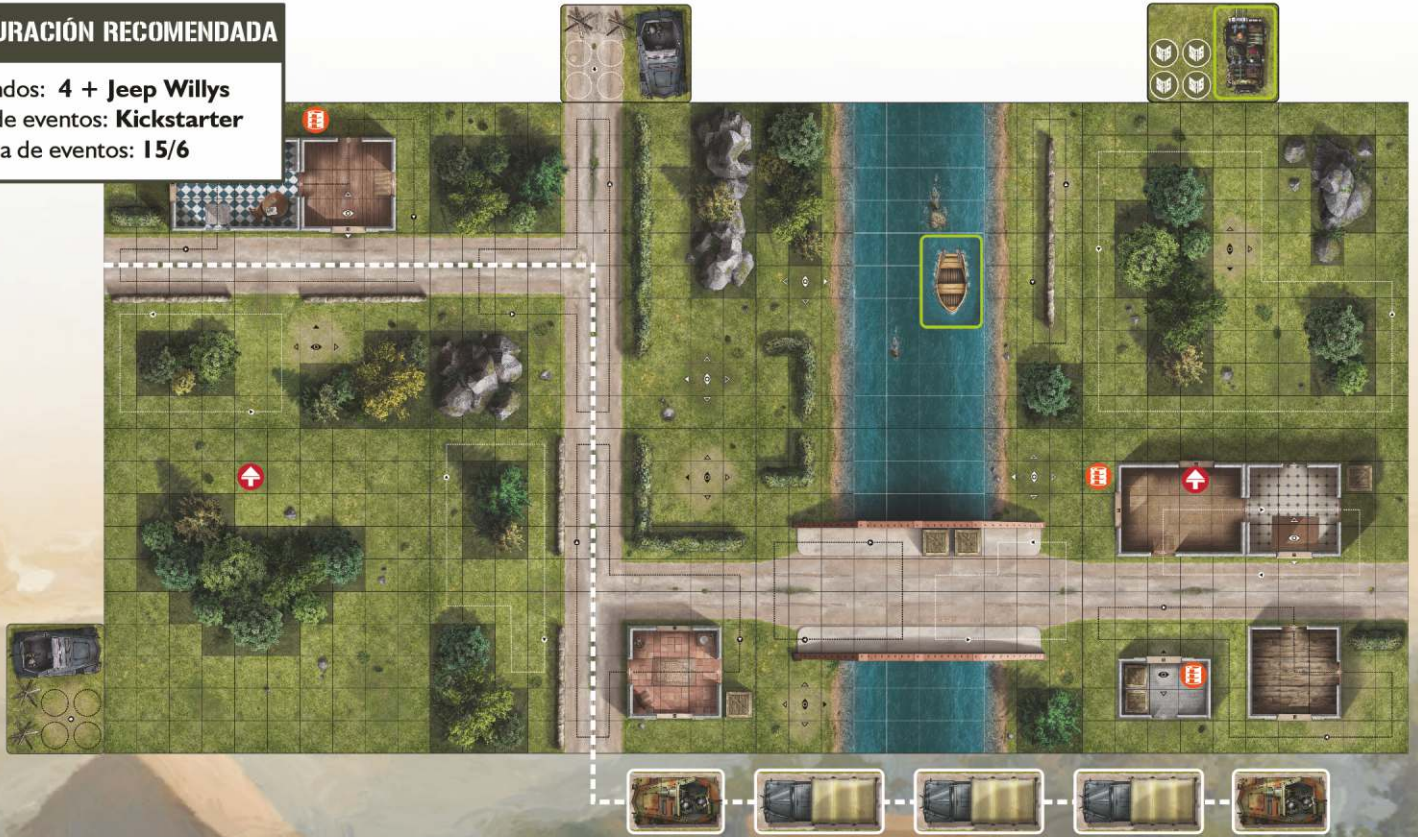


VICTORIA MENOR - 9



CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: 4 + Jeep Willys
 Mazo de eventos: **Kickstarter**
 Ventana de eventos: 15/6



CLAVES

- Inicio del Comando**
- Jeep Willys**
- Bote de remos**
- Guardia del Eje**
- Barril de combustible**
- Loseta de aparición blanca**
- Loseta de aparición negra**
- Loseta de entrada/salida del Comando**

OBJETIVOS

- Camión de convoy del Eje**
- Convoy de semioruga Stummel del Eje**

“Bien muchachos, ya conocen el ejercicio, tenemos un convoy de camiones de suministros del Eje que se dirigen al frente y se nos ha encomendado la tarea de volarlos. Al parecer nos hemos ganado una gran reputación por este tipo de cosas”.
 – Jock

Los Comandos (👤) comienzan en su loseta de entrada/salida. Su misión es destruir los cinco vehículos del convoy (dos semiorugas Stummel y tres camiones) antes de que el convoy salga del tablero y luego escapar. Las semiorugas Stummel son objetivos blindados, por lo que sólo pueden dañarse con armas explosivas (bombas, granadas, barriles de combustible, etc.).

Cuando se roba la carta de evento especial, coloca el convoy en el borde del tablero en la posición que se muestra arriba. El convoy entrará en el tablero y seguirá la ruta del convoy en la siguiente fase de avance del Eje.

Cada uno de los cinco vehículos del convoy vale 2 puntos de victoria cada uno, además se otorga 1 punto de victoria por cada Comando que regresa sano y salvo a la loseta de entrada/salida. La misión falla si los Comandos obtienen menos de 12 puntos de victoria.

GRAN VICTORIA - 14



VICTORIA MENOR - 12

9

FÁCIL

8

NORMAL

7

DIFÍCIL

6

5

4

3

2

1





“Los Willys están justo al otro lado de esta carretera, pero por lo que parece, Jerry finalmente se cansó de que les golpeemos y redoblaron sus esfuerzos para capturarlos. Como todos sabéis, si nos capturan nos fusilarán como espías, por lo que rendirnos no es una opción”. – Jock

Los Comandos comienzan en sus puntos de inicio (🇺🇸). Su misión es simplemente escapar del área y regresar al Jeep Willys que los espera.

Se otorga 1 punto de victoria por cada Comando que llegue de manera segura a la loseta de entrada/salida del Comando. La misión falla si los Comandos obtienen menos de 3 puntos de victoria.

¿Sabías qué...? El 18 de octubre de 1942 el alto mando de las fuerzas armadas alemanas emitió la “Orden de Comando”. Declaró que todos los Comandos aliados capturados en Europa y África deberían ser ejecutados sumariamente sin juicio, incluso si vestían uniformes adecuados o si intentaban rendirse.

GRAN VICTORIA - 4



VICTORIA MENOR - 3

CLAVES

- Inicio del Comando
- Guardia del Eje
- Barril de combustible
- Patrulla en motocicleta del Eje
- Loseta de aparición blanca
- Loseta de aparición negra
- Loseta de salida del Comando

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: 4
Mazo de eventos: **Kickstarter**
Ventana de eventos: **Ninguno**

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FÁCIL

NORMAL

DIFÍCIL



CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: **5 + Jeep Willys***
 Mazo de eventos: **Kickstarter**
 Ventana de eventos: **15/3**
 *El quinto Comando es el capturado, que puede ser usado solo cuando sea liberado



“Uno de nuestros muchachos ha sido capturado por el enemigo y se enfrentará a una ejecución sumaria esta tarde. Ni siquiera necesito pedir voluntarios para esto, ¿verdad amigos? Entremos allí, liberémoslo y demos una buena paliza a Jerry antes de regresar a casa. – Jock

Los Comandos (👤) comienzan en la loseta de entrada/salida. La misión es liberar al Comando capturado (👤) antes de que sea ejecutado. Al seleccionar Comandos para la misión, los jugadores deben designar un Comando para que sea el capturado.

Si se roba la carta de evento especial o suena la alarma antes de que el Comando capturado sea liberado, el Comando capturado recibe un disparo en la Fase de Ataque del Eje y la misión fracasa.

El Comando capturado no puede hacer nada hasta que un Comando se mueva a una loseta adyacente dentro de su LOS, momento en el cual queda liberado y puede moverse y luchar como otros Comandos.

Se otorga 1 punto de victoria por cada Comando que llegue de manera segura a la loseta de entrada/salida. La misión falla si los Comandos obtienen menos de 5 puntos de victoria.

GRAN VICTORIA - 5



VICTORIA MENOR - N/A

CLAVES

- Inicio del Comando
- Jeep Willys
- Bote de remos
- Guardia del Eje
- Barril de combustible
- Patrulla semioruga del Eje
- Loseta de aparición blanca
- Loseta de aparición negra
- Loseta de entrada/salida del Comando

OBJETIVOS

- Comando capturado

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FÁCIL

NORMAL

DIFÍCIL



CLAVES

- Inicio del Comando
- Jeep Willys
- Guardia del Eje
- Guardia semioruga del Eje
- Explorador de motocicleta del Eje
- Convoy de motocicleta del Eje
- Barril de combustible
- Loseta de aparición blanca
- Loseta de aparición negra
- Loseta de entrada/salida del Comando

OBJETIVOS

- Convoy de camión del eje

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: 4 + Jeep Willys
 Mazo de eventos: **Kickstarter**
 Ventana de eventos: 12/6

"El camino hacia el este es una ruta principal de suministro para el enemigo, tengo la intención de que merodeemos por él como los bandoleros de antaño, desatando un reinado de terror a cualquier alemán que tenga la mala suerte de pasar". – Jock

Los Comandos (👤) comienzan en su loseta de entrada/salida. Su misión es destruir los cuatro camiones del convoy antes de que el convoy salga del tablero y consiga escapar.

Cuando se roba la carta de evento especial, coloca el convoy en el borde del tablero en la posición que se muestra arriba. El convoy entrará en el tablero y seguirá la ruta del convoy en la siguiente fase de avance del Eje.

Cada uno de los cuatro vehículos del convoy vale 2 puntos de victoria, además se otorga 1 punto de victoria por cada Comando que regresa sano y salvo a la loseta de entrada/salida. La misión falla si los Comandos obtienen menos de 10 puntos de victoria.

GRAN VICTORIA - 12



VICTORIA MENOR - 10

9

FÁCIL

8

NORMAL

7

DIFÍCIL

6

5

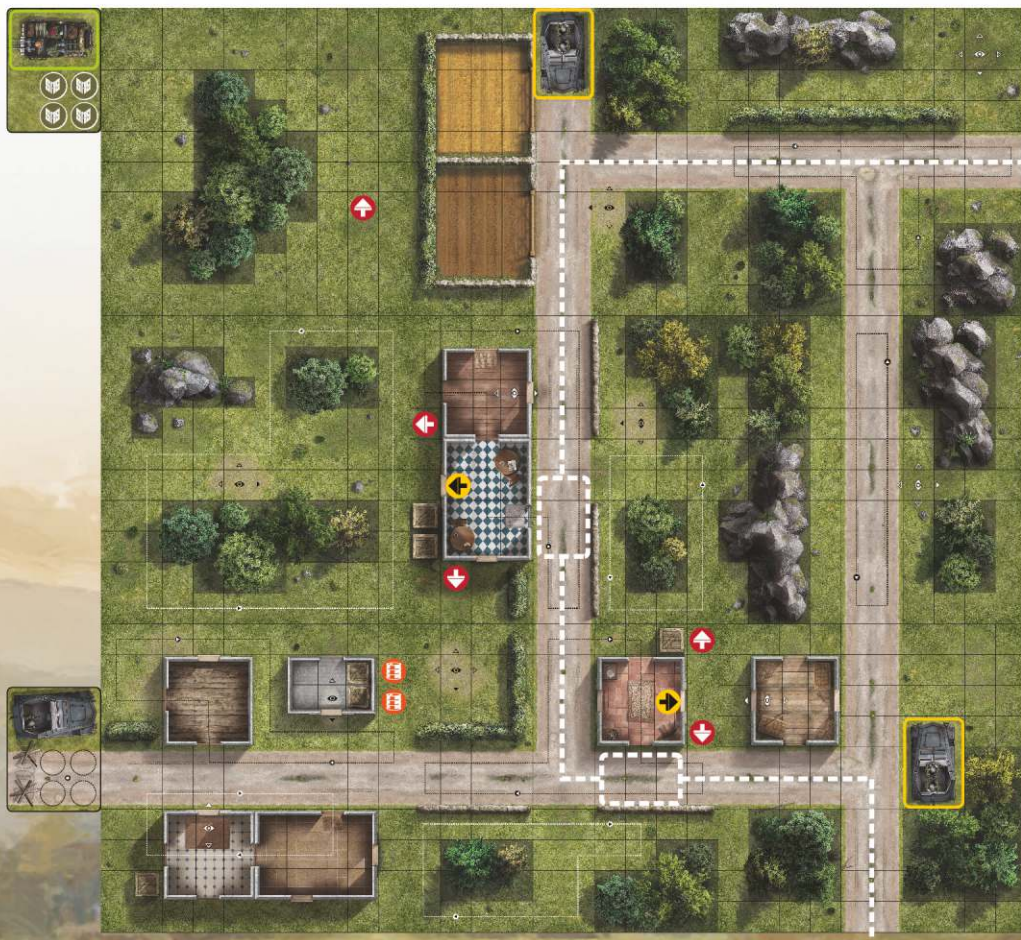
4

3

2

1





CLAVES

- Inicio del Comando
- Jeep Willys
- Guardia del Eje
- Guardia semioruga del Eje
- Convoy de Kübelwagen del Eje
- Barril de combustible
- Loseta de aparición blanca
- Loseta de aparición negra
- Loseta de entrada/salida del Comando

OBJETIVOS

- Oficial del eje

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: 4 + Jeep Willys
 Mazo de eventos: **Kickstarter**
 Ventana de eventos: 12/6

“Los daños sufridos en la prisión de Jerry durante el bombardeo de anoche han provocado que el comandante y el interrogador jefe sean alojados temporalmente en la aldea vecina. La seguridad sigue siendo estricta, pero sobre el papel esta parece ser la mejor oportunidad que tendremos para acabar con ambos de una sola vez”. – Jock

Los Comandos () comienzan en su loseta de entrada/salida. Su misión es matar a ambos oficiales del Eje () y luego escapar.

Cuando se roba la carta de evento especial, coloca el convoy de Kübelwagen en el borde del tablero en la posición que se muestra en el mapa. El convoy entrará en el tablero y seguirá la ruta del convoy en la siguiente fase de avance del Eje. Cuando el Kübelwagen del Eje llegue al espacio fuera del edificio de un oficial del Eje, se detendrá. El oficial del Eje abandonará el edificio y entrará al vehículo. Luego, el convoy continuará su ruta en la siguiente fase de avance del Eje. Si el Kübelwagen sale del tablero con un oficial del Eje a bordo, la misión fracasa.

Se otorgan 2 puntos de victoria por matar a cada uno de los oficiales del Eje, además se otorga 1 punto de victoria por cada Comando que regresa sano y salvo a la loseta de entrada/salida. La misión falla si los Comandos obtienen menos de 7 puntos de victoria.

GRAN VICTORIA - 8



VICTORIA MENOR - 7





CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: **4**
 Mazo de eventos: **Kickstarter**
 Ventana de eventos: **Ninguna**

“Está bien, muchachos, anoche, al amparo del ruido de sus ronquidos, logré forzar la cerradura de la puerta de nuestra celda. Prepárense, una vez que el guardia esté fuera del rango de visión, saldremos corriendo. No olviden coger su equipo del almacén al salir”. - Jock

Los Comandos comienzan en sus puntos de inicio (👤). Su misión es simplemente escapar del área y regresar al Jeep Willys.

Cada Comando debe gastar 4 AP en el almacén (📦) para recuperar su equipo. Antes de reclamar el equipo, un Comando no puede utilizar el equipo/artículos en su tablero de Comando.

Las losetas superior (🔼) e inferior (🔽) de la escalera se consideran adyacentes entre sí a efectos de movimiento (cuesta 1 AP moverse de una loseta de la escalera a la otra) y existe LdV entre las dos losetas.

Se otorga 1 punto de victoria por cada Comando que llegue de manera segura a la loseta de salida del Comando. La misión falla si los Comandos obtienen menos de 3 puntos de victoria.

GRAN VICTORIA - 4



VICTORIA MENOR - 3

CLAVES

- Inicio del Comando
- Camión
- Oficial del Eje
- Guardia del Eje
- Patrulla en motocicleta del Eje
- Guardia en motocicleta del Eje
- Barril de combustible
- Parte superior de las escaleras
- Parte inferior de las escaleras
- Loseta de aparición blanca
- Loseta de aparición negra
- Loseta de salida del Comando

OBJETIVOS

- Almacén

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FÁCIL

NORMAL

DIFÍCIL

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: **3**
 Mazo de eventos: **Marrón**
 Ventana de eventos: **Ninguna**



“Nos estamos asociando con la resistencia local y agentes de las SOE para eliminar dos objetivos muy próximos el uno del otro. Sincronizar la operación será complicado, pero si lo logramos, los alemanes recibirán un golpe significativo”. – Jock

Los Comandos (👤) comienzan en sus puntos de inicio. Su misión es destruir los dos depósitos de suministros (📦), matar al oficial del Eje (👤➡️) y luego escapar por el borde este del tablero. Los depósitos de suministros sólo pueden destruirse utilizando armas explosivas (bombas, granadas o barriles de combustible). Una tirada de ataque exitosa asignada desde un barril de combustible explosivo, una granada o una bomba Lewes permitirá destruir un depósito de suministros.

Cada uno de los tres depósitos de suministros y el Oficial del Eje valen 2 puntos de victoria, además se otorga 1 punto de victoria por cada Comando que escape de forma segura por el borde este del tablero.

Ambas misiones de noche silenciosa se llevan a cabo simultáneamente, ambas partidas se juegan al mismo tiempo asegurándose de que ambas estén sincronizadas en cada fase final. Si la alarma suena en una mesa, la alarma también sonará en la fase final de la otra.

CLAVES

- Inicio del Comando
- Bote de remos
- Guardia del Eje
- Patrulla semioruga del Eje
- Barril de combustible
- Loseta de aparición mixta

OBJETIVOS

- Oficial del eje
- Suministros

GRAN VICTORIA - 9



VICTORIA MENOR - 8

9

8

7

6

5

4

3

2

1



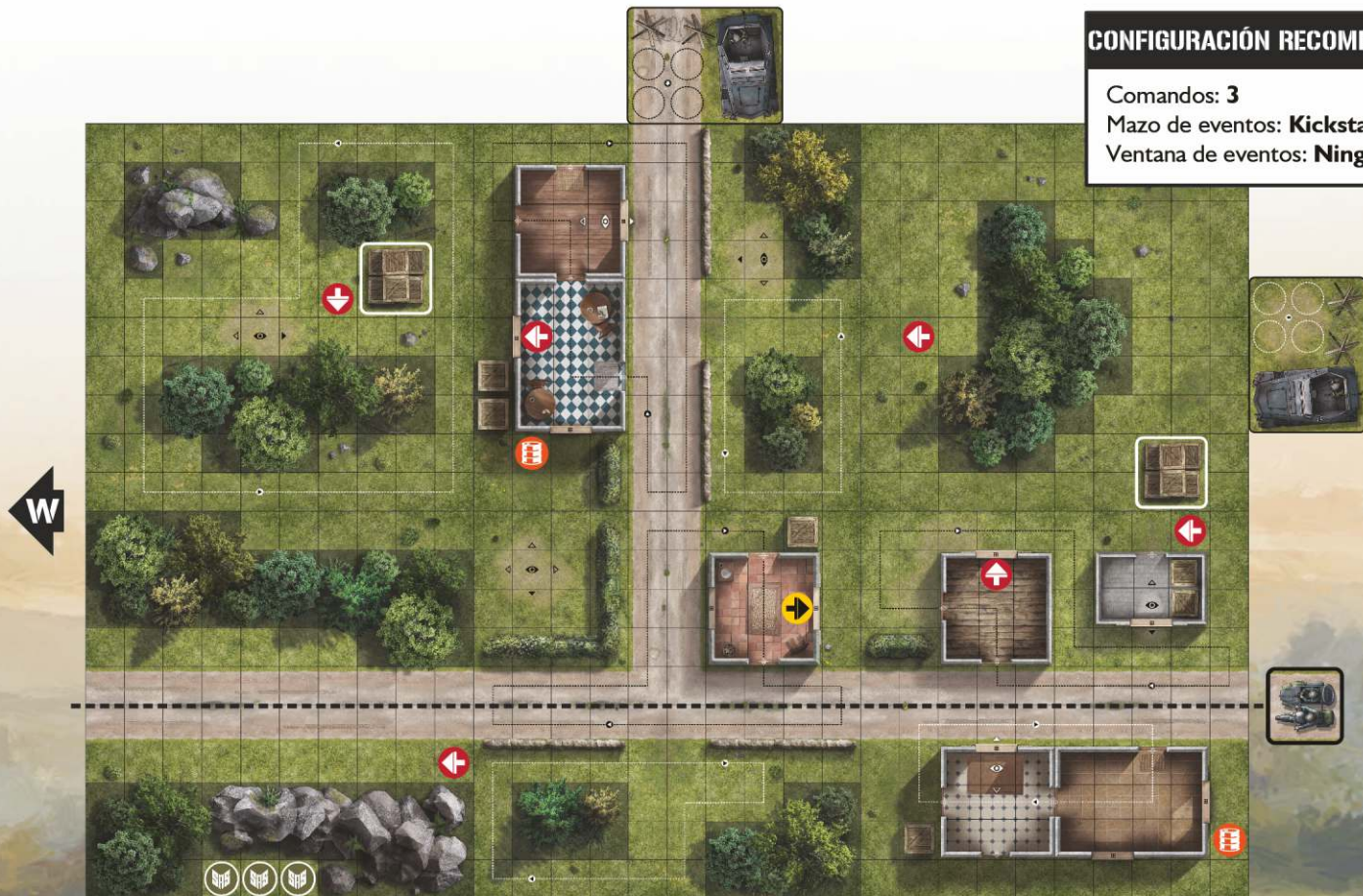
FÁCIL

NORMAL

DIFÍCIL

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

Comandos: **3**
 Mazo de eventos: **Kickstarter**
 Ventana de eventos: **Ninguna**



““Nos estamos asociando con la resistencia local y agentes de las SOE para eliminar dos objetivos muy próximos uno del otro. Sincronizar la operación será complicado, pero si lo logramos, los alemanes recibirán un golpe significativo”. – Jock

Los Comandos (W) comienzan en sus puntos de inicio. Su misión es destruir los dos depósitos de suministros (B), matar al Oficial del Eje (O) y luego escapar por el borde oeste del tablero. Los depósitos de suministros sólo pueden destruirse utilizando armas explosivas (bombas, granadas o barriles de combustible). Una tirada de ataque exitosa asignada desde un barril de combustible explosivo, una granada o una bomba Lewes permite destruir un depósito de suministros.

Cada uno de los tres depósitos de suministros y el Oficial del Eje valen 2 puntos de victoria cada uno, además se otorga 1 punto de victoria por cada Comando que escape de forma segura por el borde oeste del tablero.

Ambas misiones de noche silenciosa se llevan a cabo simultáneamente, ambas partidas se juegan al mismo tiempo asegurándose de que ambas estén sincronizadas en cada fase final. Si la alarma suena en una mesa, la alarma también sonará en la fase final de la otra.

CLAVES

- Inicio del Comando
- Guardia del Eje
- Patrulla en motocicleta del Eje
- Barril de combustible
- Loseta de aparición blanca
- Loseta de aparición negra

OBJETIVOS

- Oficial del eje
- Suministros

GRAN VICTORIA - 9



VICTORIA MENOR - 8

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FÁCIL

NORMAL

DIFÍCIL



CLAVES

- Inicio del Comando
- Unidad de soporte del SAS
- Jeep Willys
- Bote de remos
- Oficial del Eje
- Guardia del Eje
- Patrulla de asalto en bote del Eje
- Camión patrullero con cañón antiaéreo
- Guardia Panzer III del Eje
- Cañón antiaéreo del Eje
- Barril de combustible
- Parte superior de las escaleras
- Parte inferior de las escaleras
- Loseta de aparición blanca
- Loseta de aparición negra
- Loseta de entrada/salida del Comando

OBJETIVOS

- Los planos

“En lo profundo de las entrañas de esta instalación de investigación fuertemente defendida se encuentran los planes para una súper arma del Eje denominada “Projekt Sternenstaub” (Proyecto polvo estelar). No tenemos idea de qué arma es, pero los rumores sugieren que es capaz de inclinar la guerra a favor de Alemania. Debemos infiltrarnos en las instalaciones y robar estos planos a cualquier precio”. -Nancy

Los Comandos () comienzan en sus puntos de inicio. Su misión es infiltrarse en el complejo del Eje y robar los planos ()

Las losetas superior () e inferior () de la escalera se consideran adyacentes entre sí a efectos de movimiento (cuesta 1 AP moverse de una loseta de la escalera a la otra) y existe LdV entre las dos losetas.

Si el Comando que lleva los planos regresa a la loseta de entrada/salida, se otorgan 7 puntos de victoria. También se otorga 1 punto de victoria por cada Comando adicional que regrese sano y salvo a la loseta de entrada/salida. La misión falla si los Comandos obtienen menos de 7 puntos de victoria.

GRAN VICTORIA - 12



VICTORIA MENOR - 7

Comandos: 6 + Jeep Willys, Hawker Typhon + 4 unidades de soporte del SAS
Mazo de eventos: Kickstarter
Ventana de eventos: Ninguna

9

8

7

6

5

4

3

2

1



FÁCIL

NORMAL

DIFÍCIL