

# War of Plastic

*Juego estratégico de mesa con soldados de plástico*

## Reglamento de Juego

v1.0  
17/03/2020



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>

*Usted es libre de:*

**Compartir** — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

**Bajo los siguientes términos:**

**Atribución:** *Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.*

**NoComercial:** *Usted no puede hacer uso del material con propósitos comerciales.*

**SinDerivadas:** *Si remezcla, transforma o crea a partir del material, no podrá distribuir el material modificado.*

## Índice

### Reglamento de Juego

- Definiciones
- Preparación del Juego
  - Ejércitos y Jugadores
    - Composición de ejércitos
  - Campo de juego
    - Despliegue de obstáculos
    - Despliegue de ejércitos
  - Inicio y desarrollo del juego
  - Objetivo del juego
- Tipos de unidades
- Maniobras
- Movimiento de unidades
  - Movimiento en edificios
  - Subir y bajarse de vehículos
- Disparo de unidades
  - Designación de objetivos
  - Efectividad de un disparo
    - 1 . Alcance del arma
    - 2 . Potencia del arma
    - 3 . Protección del objetivo
    - 4 . Movimiento realizado
  - Tabla general de armas
  - Reglas especiales de armas
  - Soltar y recoger armas
  - Ejemplos de disparo
- Daños
- Cuerpo a Cuerpo
  - Cuerpo a Cuerpo entre infantería
  - Cuerpo a Cuerpo entre infantería y vehículos
  - Disparar a un combate Cuerpo a Cuerpo
- Unidades en reserva
- Unidades heridas o dañadas
- Tablas de referencia rápida
  - Tabla general de unidades
  - Tabla de movimiento
  - Tabla general de armas
  - Tabla de protección
  - Tabla de disparo
  - Tabla de daños

## Definiciones

- **Ejército:** Cada uno de los bandos, está formado por los jugadores y sus unidades representadas por cada miniatura.
- **Campo de juego:** Superficie donde va a desarrollarse el juego.
- **Obstáculos:** Cada elemento del terreno colocado en el campo de juego para que las unidades puedan protegerse. Se incluyen barricadas, árboles, casas, etc.
- **1d6:** 1 dado de 6 caras. Para una tirada con más dados, el primer número indica el número de dados necesarios. Por ejemplo, 2d6 es una tirada de 2 dados de 6 caras, 3d6 comprende una tirada de 3 dados de 6 caras y así sucesivamente. Los resultados normalmente no deben sumarse, sino elegir uno de los resultados, aunque suele indicarse cómo debe interpretarse el resultado.

## Preparación del Juego

### Ejércitos y Jugadores

El juego está formado por 2 ejércitos, al menos cada ejército debe estar controlado por 1 jugador. Si hay más de 2 jugadores, deberán agruparse en uno u otro ejército.

### Composición de ejércitos

Cada ejército debe estar compuesto por el mismo número y tipo de unidades y armamento. No obstante, pueden acordarse otros tipos de ejércitos para recrear cualquier tipo de situación. Por ejemplo, un ejército puede estar compuesto multitud de tropas y el otro sólo por tanques.

### Campo de juego

Cualquier superficie relativamente plana es válida. Debe tener unos límites definidos.

### Despliegue de obstáculos

Existen varios métodos:

- A. Los ejércitos, de forma alternativa, irán desplegando los obstáculos disponibles.
- B. Un ejército despliega todo el campo de juego y el otro decide en qué borde del campo de juego despliega su ejército.

## Despliegue de ejércitos

Si no se ha elegido la forma B de despliegue, cada ejército tirará 1d6 y el que saque un número mayor elegirá uno de los bordes del campo de juego. El otro ejército desplegará en el borde opuesto.

Mide la distancia entre ambos bordes y divídela entre 4, esa será la distancia desde tu borde de despliegue a la que puedes colocar tus unidades. A este área se le conoce como Área de despliegue.

área de despliegue ejército A			área de despliegue ejército B
----------------------------------	--	--	----------------------------------

El ejército que haya sacado menor número en la tirada del dado desplegará una de sus unidades dentro de su área de despliegue. El ejército contrario hará lo mismo. Ambos ejércitos se irán turnando hasta finalizar el despliegue.

No es necesario desplegar todas las unidades, cada ejército elegirá qué unidades despliega de inicio. El resto de unidades quedarán en reserva y podrán entrar durante el transcurso del juego.

## Inicio y desarrollo del juego

Cada ejército tirará 1d6, el que saque un resultado mayor comenzará la partida.

El ejército que inicie la partida dispondrá de su primer turno, en el que podrá realizar hasta 3 maniobras (que veremos más adelante). Una vez finalizado su turno, será el ejército contrario el que disponga de sus 3 maniobras y así se irán alternando los turnos de cada uno de los ejércitos. El juego se desarrollará de esta manera hasta el fin de la partida.

## Objetivo del juego

El objetivo de ambos ejércitos será la de destruir a todas las unidades del ejército contrario. También pueden concretarse otro objetivo distinto para decidir quién gana la batalla. Como por ejemplo: El ejército A ganará la partida si logra destruir todos los tanques del enemigo, y el objetivo del ejército B consistirá en llegar al borde de despliegue del enemigo con sus tanques. Tenéis toda la libertad de proponer cualquier objetivo que haga del juego un rato de diversión.

## Tipos de unidades

Podemos clasificar las unidades según su tipo. Cada uno de estos tipos tendrá características diferentes:

- **Infantería:** Soldados a pie.
- **Vehículos ligeros:** Jeeps, Camiones de transporte, etc.
- **Vehículos pesados:** Tanques, Vehículos blindados.

Unidad Ejemplo	Tipo de unidad	Armamento básico	Heridas o daños que soporta	Capacidad de transporte	Protección básica
<b>Soldado</b>	Infantería	Rifle, granadas	1	-	1
<b>Jeep</b>	Veh. Ligero	-	2	3	2
<b>Camión de Transporte</b>	Veh. Ligero	-	2	5	2
<b>Tanque</b>	Veh. Pesado	Arma pesada, ametralladora	3	-	3

Cada columna de esta tabla será explicada en su sección correspondiente.

## Maniobras

Cada ejército, en su turno, podrá realizar hasta 3 maniobras. Cada una de estas maniobras representan la suma del movimiento y una acción de una misma unidad.

Por ejemplo, una maniobra comprendería las siguientes acciones:

- Mover un soldado y disparar con su arma.
- Asaltar a un enemigo y luchar cuerpo a cuerpo con él.
- Mantener un soldado en su posición y disparar.
- Moverse y recoger un arma del suelo o de un compañero.
- Levantar a un soldado que ha quedado aturdido.
- Quitar una herida o un daño a una unidad en reserva (ver más adelante)
- Etc.

Sólo puedes realizar una maniobra con la misma unidad en el mismo turno, es decir, no puedes realizar 3 maniobras en el turno con un mismo tanque.

Básicamente una maniobra te permite mover una unidad y realizar una acción. El movimiento debe realizarse antes de la acción de la unidad. Por ejemplo, no se puede disparar y luego mover la unidad. Además, las acciones han de ser consecutivas, es decir, no se pueden mover 3 unidades y luego disparar con las 3. Debe moverse y disparar la primera, moverse y disparar la segunda y moverse y disparar la tercera.

Movimiento +	Disparar Luchar cuerpo a cuerpo Recoger un arma Lanzar una granada ...
--------------	--

## Movimiento de unidades

La primera parte de una maniobra consiste en mover la unidad por el campo de juego. El movimiento de las unidades dependerá del tipo y el movimiento que realice. El movimiento se mide en centímetros y deben ser en línea recta o en varios tramos rectos de al menos 10 cms.

El tipo de movimiento de una unidad afectará a la precisión en el disparo o incluso no permitirle realizar acciones adicionales. Una unidad que mantiene la posición disparará mejor que una que está en movimiento.

En la siguiente tabla se resume la distancia máxima a la que puede mover una unidad dependiendo del tipo de unidad y del movimiento que realice:

Tipo	Parado	Movimiento	Forzando	Herido/Dañado
Infantería	0 cms	20 cms	30 cms	10 cms
Vehíc. Ligeros	0 cms	30 cms	50 cms	15 cms
Vehíc. Pesados	0 cms	20 cms	40 cms	15 cms

## Movimiento en edificios

Los soldados de infantería tienen la capacidad de entrar en edificios y ruinas para utilizarlos como cobertura o para asaltar a unidades enemigas.

Para entrar a un edificio sólo ocupado por unidades amigas utiliza las reglas habituales de movimiento. Ten en cuenta que en los edificios grandes o altos es posible que se necesiten varios turnos para colocar una unidad en una ventana concreta.

Para entrar a un edificio vacío u ocupado por enemigos, el soldado debe estar en contacto con su estructura al inicio de su maniobra. Con lo que normalmente se necesitará un turno para aproximarse y ponerse en contacto con el edificio y otro para moverse libremente por el interior según las reglas habituales de movimiento.

Para salir del edificio tan sólo debes mover la unidad fuera del edificio según las reglas habituales de movimiento.

## Subir y bajarse de vehículos

Los soldados de infantería tienen la capacidad de ser transportados por vehículos ligeros a lo largo del campo de juego.



---

Tan sólo los vehículos ligeros amigos pueden transportar a tus soldados. La capacidad máxima de un vehículo ligero es de 3 soldados en el caso de Jeeps o similares y de 5 en caso de camiones de transporte o similares.

Para subirse a un vehículo el soldado debe acabar su movimiento dentro del vehículo, a partir de aquí el vehículo será el encargado de mover a tu soldado hasta que se baje. A efectos de disparo, el soldado se considerará que ha tenido el mismo tipo de movimiento que el vehículo que le transporta.

Para bajarse del vehículo tan solo debe moverse y situar al soldado fuera del vehículo con las reglas habituales de movimiento.

## Disparo de unidades

Una de las acciones que pueden realizar las unidades es la de disparar sus armas.

### Designación de objetivos

Una unidad debe designar a un objetivo que será el que recibirá su disparo. Una unidad solo puede disparar una de sus armas.

Para designar un objetivo, éste se debe hallar a la vista desde la unidad que dispara. Además, una unidad no puede designar un objetivo que esté detrás de otra unidad del mismo tipo.

Aplicando esta regla:

- No puedo disparar a un soldado de infantería si en la trayectoria del disparo se encuentra otro soldado de infantería.
- Sí puedo disparar a un vehículo que se encuentre detrás de un soldado de infantería.
- No puedo disparar a un tanque que se halle detrás de otro tanque.
- Sí puedo disparar a un tanque si se encuentra detrás de un vehículo ligero.
- Evidentemente, no puedo disparar a un soldado si este se encuentra detrás de un vehículo ligero o pesado.
- Sí puedo disparar a un soldado de infantería si está utilizando el vehículo como cobertura (ver más adelante)

Los soldados de infantería heridos pueden ignorarse y no afectan a esta regla.

### Efectividad de un disparo

La efectividad de un disparo dependerá de varios factores:

1. El alcance del arma
2. La potencia del arma
3. La protección del objetivo
4. El movimiento realizado por la unidad que dispara

#### 1 . Alcance del arma

El alcance del arma representa los centímetros a los que un arma puede hacer daño a un objetivo. Una vez designado el objetivo del disparo, si este se encuentra más allá del alcance del arma, el disparo habrá fallado automáticamente.

Consulta la tabla general de armas para ver el alcance de cada tipo de arma.

## 2 . Potencia del arma

La potencia del arma representa la cantidad de daño que puede infligir a un objetivo. Está representada por un número del 1 al 3, a mayor número, mayor daño. Esta potencia del arma debe compararse con la protección del objetivo para ver el grado de posibilidad que existe en hacer daño al objetivo. No es lo mismo disparar con una pistola a un tanque que hacerlo con un bazooka.

Consulta la tabla general de armas para ver la potencia de cada tipo de arma.

## 3 . Protección del objetivo

Al igual que la potencia del arma, el objetivo posee un grado de protección representado por un número del 1 al 3 dependiendo del tipo de unidad que sea y si se encuentra a cubierto o no (en el caso de la infantería).

En la siguiente tabla puedes ver el nivel de protección de cada tipo de unidad:

Tipo de unidad	Protección 1	Protección 2	Protección 3
<b>Infantería</b>	Totalmente al descubierto	A cubierto o tras obstáculos	Dentro de fortificación
<b>Vehículos Ligeros</b>	-	Siempre	-
<b>Vehículos Pesados</b>	-	-	Siempre

Un vehículo ligero siempre tendrá protección 2 y un vehículo pesado siempre tendrá protección 3. La infantería dependerá si se encuentra al descubierto, a cubierto o dentro de alguna fortificación.

## 4 . Movimiento realizado

El último factor que interviene en un disparo (y quizá el más importante) dependerá del tipo de movimiento que haya realizado la unidad que dispara en esa maniobra. Tan sólo podrán realizar disparos aquellas unidades que no estén aturdidas, heridas o dañadas.

Una unidad parada tendrá más tiempo y precisión a la hora de disparar su arma. La siguiente tabla indica el resultado mínimo necesario en 1d6 para que el objetivo sea impactado y dañado:

Tipo Movimiento	Potencia del arma	Protección 1	Protección 2	Protección 3
<b>Parado</b>	<b>1</b>	4+	5+	6
	<b>2</b>	3+	4+	5+
	<b>3</b>	2+	3+	4+

En movimiento	1	5+	6	-
	2	4+	5+	6
	3	3+	4+	5+
Forzando	1	6	-	-
	2	5+	6	-
	3	4+	5+	6

### Tabla general de armas

A continuación indicamos la tabla general de armas que os servirá de referencia para realizar disparos con vuestras unidades:

Tipo de Arma	Alcance	Potencia	Especial
Rifles	50 cms	1	
Ametralladoras	50 cms	1	Ráfaga
Granadas	20 cms	2	Área de efecto
Armas pesadas	70 cms	3	Área de efecto
Artillería	100 cms	2	Artillería Área de efecto

### Reglas especiales de armas

- **Ráfaga:** Este tipo de armas puede realizar en la misma maniobra hasta 3 disparos independientes a objetivos próximos 10 cms unos de otros. Resuelve cada disparo de forma independiente para cada objetivo.
- **Área de efecto:** Si el disparo logra dañar al objetivo, todas las unidades con la misma protección o menor a como máximo 6cms del objetivo resultarán también dañadas, realiza una tirada por cada unidad afectada.
- **Artillería:** La artillería debe estar parada para poder disparar en la misma maniobra. No se necesita línea de visión con el objetivo. Además, debido a la poca precisión de estas armas, realiza la tirada de disparo como si se hubiera movido (aunque no lo haya hecho).

## Soltar y recoger armas

Hay veces que los soldados de infantería pueden soltar o recoger sus armas especiales como las ametralladoras o armas pesadas.

Para soltar un arma especial tan sólo debes colocar la ficha del arma correspondiente a los pies de la unidad al principio de su maniobra. Esta acción no cuenta para nada a efectos de movimiento o disparo.

Para recoger un arma del suelo el soldado debe finalizar su movimiento junto al arma y posteriormente recogerla. Moverse y/o recoger el arma consume una maniobra completa.

Los vehículos no puede soltar o recoger armas.

## Ejemplos de disparo

A continuación, y siguiendo las tablas anteriores, indicamos varias situaciones y el resultado necesario en 1d6 para dañar al objetivo:

- Un soldado parado con un rifle (POtencia: 1) disparando a otro soldado a descubierto (PRotección: 1): 4 o más.
- Un soldado parado con un rifle (PO:1) disparando a otro soldado a cubierto (PR:2): 5 o más.
- Un soldado en movimiento con un rifle (PO:1) disparando a otro soldado a descubierto (PR:1): 5 o más.
- Un soldado en movimiento con un rifle (PO:1) disparando a otro soldado a cubierto (PR:2): 6.
- Un soldado parado con un rifle (PO:1) disparando a un vehículo ligero (PR:2): 5 o más.
- Un soldado parado con una granada (PO:2) atacando a otro soldado a descubierto (PR:1): 3 o más.
- Un tanque parado (PO:3) disparando a un soldado a descubierto (PR:1): 2 o más.

## Daños

Una vez que el disparo daña al objetivo, el jugador que lo controla debe realizar una tirada de 1d6 para ver la gravedad del daño recibido. Según el resultado puede ser:

Resultado	Unidad	Daño	Efecto
1-2	Infantería	Muerto	El soldado resulta muerto. Retira la miniatura. Si estaba equipada con armas especiales sitúa la ficha en el lugar de su muerte.
	Vehículos	Destruído	El vehículo resulta destruido y su tripulación muerta. La unidad no podrá actuar durante el juego. Vuelca el vehículo que servirá de cobertura. Si transporta soldados realiza una tirada de daño por cada unidad.
3-4	Infantería	Herido	El soldado resulta herido. A partir de ahora la unidad sólo podrá mover 10 cms y no podrá realizar otra acción. Marca la herida con una ficha o pon la miniatura boca arriba. Una unidad de infantería con 1 herida anterior que saque este resultado será considerada muerta. Si estaba equipada con armas especiales sitúa la ficha a su lado.
	Veh. Ligeros	Dañado	El vehículo resulta dañado. A partir de ahora sólo podrá mover como máximo 20 cms. y restará 1 por cada herida que tenga a la tirada del dado para disparar. Un vehículo ligero con 2 daños anteriores que saque este resultado será considerado destruido.
	Veh. Pesados		El vehículo resulta dañado. A partir de ahora sólo podrá mover como máximo 15 cms y restará 1 por cada herida a la tirada del dado para disparar. Un vehículo ligero con 3 daños anteriores que saque este resultado será considerado destruido.
5-6	Infantería	Aturdido	El soldado resulta aturdido y no podrá actuar hasta que sea desaturdido. Pon la miniatura boca abajo o márcalo con una ficha. Desaturdir a una unidad consume una maniobra completa.
	Vehículos		La tripulación del vehículo resulta aturdida y no podrá actuar hasta que sea desaturdida. Pon la miniatura mirando hacia el sentido contrario o márcalo con una ficha. Desaturdir a una unidad consume una maniobra completa.

---

## Cuerpo a Cuerpo

Una unidad de infantería que acabe en contacto con otra unidad enemiga al final del movimiento se considerará que está en Cuerpo a Cuerpo.

Dependiendo del tipo de unidades involucradas se dan varios tipos de cuerpo a cuerpo:

### Cuerpo a Cuerpo entre infantería

Las unidades de infantería involucradas en cuerpo a cuerpo sólo podrán realizar esta acción hasta que se resuelva el combate. Para resolver el combate cada soldado tira 1d6 y el que saque un resultado mayor habrá dañado al contrario. Realiza la tirada de daño normalmente. Si ambos resultados son iguales no habrá efecto alguno.

Una unidad de infantería que comience su maniobra en contacto con otra unidad herida o aturdida podrá actuar de forma normal y no será considerada que se encuentra en combate cuerpo a cuerpo. No obstante si se ataca a una unidad de infantería aturdida o herida se considerará que se ha ganado la tirada de 1d6 del combate cuerpo a cuerpo.

### Cuerpo a Cuerpo entre infantería y vehículos

Realmente no se contempla el combate cuerpo a cuerpo entre vehículos como tal, no obstante una unidad de infantería podrá atacar a un vehículo sin que este pueda defenderse. Para ello resuelve la situación como si de un disparo se tratase con la salvedad de que el soldado se considera que no ha movido en la maniobra.

Tanto el vehículo como el soldado podrán actuar en el siguiente turno como si no se hallaran en combate cuerpo a cuerpo.

### Disparar a un combate Cuerpo a Cuerpo

Se podrá disparar a una unidad involucrada en un cuerpo a cuerpo con las reglas habituales de disparo.

No obstante, si la tirada de disparo falla, será la miniatura amiga más cercana al objetivo la que reciba el daño. Las armas con área de efecto dañarán al objetivo y a todas las unidades (amigas y enemigas) con el mismo nivel de protección o inferior dentro del área si el disparo resulta satisfactorio y sólo a las unidades amigas si el resultado es un fallo en la tirada.

Además, el área se centrará sobre la unidad amiga más cercana al objetivo.

## Unidades en reserva

Las unidades en reserva podrán acceder al campo de juego a través del propio borde de despliegue.

Podrán mover y actuar de forma normal aunque no podrán considerarse como unidades paradas aunque se queden en el mismo borde del campo de juego, además, cada unidad que entre comprenderá una de las 3 maniobras del turno a todos los efectos.

Un vehículo ligero puede entrar desde la reserva transportando soldados hasta el máximo permitido según el tipo de vehículo (3 para Jeeps o similar y 5 para camiones de transporte o similar).

## Unidades heridas o dañadas

Una unidad herida o dañada tiene una capacidad de movimiento limitada, consulta el apartado de movimiento para ver cuánto puede moverse cada tipo de unidad.

Si la unidad logra llegar al borde de despliegue del ejército pasará a recibir atención médica o mecánica. Retira la miniatura del campo de juego. Cada turno del ejército puedes utilizar una o varias maniobras completas para quitar fichas de herida o daño de tus unidades en reserva. Sólo puedes utilizar esto para quitar una herida o daño a una misma miniatura por turno, con lo que un vehículo con 2 heridas tardará 2 turnos como mínimo en poder repararlos.

Una vez que las heridas han sido sanadas o los daños arreglados, la unidad estará lista para volver al combate desde la reserva al turno siguiente.

## Tablas de referencia rápida

### Tabla general de unidades

Unidad Ejemplo	Tipo de unidad	Armamento básico	Heridas o daños que soporta	Capacidad de transporte	Protección básica
<b>Soldado</b>	Infantería	Rifle, granadas	1	-	1
<b>Jeep</b>	Veh. Ligero	-	2	3	2
<b>Camión de Transporte</b>	Veh. Ligero	-	2	5	2
<b>Tanque</b>	Veh. Pesado	Arma pesada, ametralladora	3	-	3

### Tabla de movimiento

Tipo	Parado	Movimiento	Forzando	Herido/Dañado
<b>Infantería</b>	0 cms	20 cms	30 cms	10 cms
<b>Vehíc. Ligeros</b>	0 cms	30 cms	50 cms	15 cms
<b>Vehíc. Pesados</b>	0 cms	20 cms	40 cms	15 cms

### Tabla general de armas

Tipo de Arma	Alcance	Potencia	Especial
<b>Rifles</b>	50 cms	1	
<b>Ametralladoras</b>	50 cms	1	Ráfaga
<b>Granadas</b>	20 cms	2	Área de efecto
<b>Armas pesadas</b>	70 cms	3	Área de efecto
<b>Artillería</b>	100 cms	2	Artillería Área de efecto

### Tabla de protección

Tipo de unidad	Protección 1	Protección 2	Protección 3
<b>Infantería</b>	Totalmente al descubierto	A cubierto o tras obstáculos	Dentro de fortificación
<b>Vehículos Ligeros</b>	-	Siempre	-
<b>Vehículos Pesados</b>	-	-	Siempre

### Tabla de disparo

Tipo Movimiento	Potencia del arma	Protección 1	Protección 2	Protección 3
Parado	1	4+	5+	6
	2	3+	4+	5+
	3	2+	3+	4+
En movimiento	1	5+	6	-
	2	4+	5+	6
	3	3+	4+	5+
Forzando	1	6	-	-
	2	5+	6	-
	3	4+	5+	6

### Tabla de daños

Resultado	Unidad	Daño	Efecto
1-2	Infantería	Muerto	El soldado resulta muerto. Retira la miniatura. Si estaba equipada con armas especiales sitúa la ficha en el lugar de su muerte.
	Vehículos	Destruido	El vehículo resulta destruido y su tripulación muerta. La unidad no podrá actuar durante el juego. Vuelca el vehículo que servirá de cobertura. Si transporta soldados realiza una tirada de daño por cada unidad.
3-4	Infantería	Herido	El soldado resulta herido. A partir de ahora la unidad sólo podrá mover 10 cms y no podrá realizar otra acción. Marca la herida con una ficha o pon la miniatura boca arriba. Una unidad de infantería con 1 herida anterior que saque este resultado será considerada muerto. Si estaba equipada con armas especiales sitúa la ficha a su lado.
	Veh. Ligeros	Dañado	El vehículo resulta dañado. A partir de ahora sólo podrá mover como máximo 20 cms. y restará 1 por cada herida que tenga a la tirada del dado para disparar. Un vehículo ligero con 2 daños anteriores que saque este resultado será considerado destruido.
	Veh. Pesados		El vehículo resulta dañado. A partir de ahora sólo podrá mover como máximo 15 cms y restará 1 por cada herida a la tirada del dado para disparar. Un vehículo ligero con 3 daños anteriores que saque este resultado será considerado destruido.
5-6	Infantería	Aturdido	El soldado resulta aturdido y no podrá actuar hasta que sea desaturdida. Pon la miniatura boca abajo o márcalo con una ficha. Desaturdir a una unidad consume una maniobra completa.
	Vehículos		La tripulación del vehículo resulta aturdida y no podrá actuar hasta que sea desaturdida. Pon la miniatura mirando hacia el sentido contrario o márcalo con una ficha. Desaturdir a una unidad consume una maniobra completa.