



# wolfenstein<sup>®</sup>

EL JUEGO DE MESA

# REGLAMENTO

©BSW

©2021 Bethesda Softworks LLC, una empresa de ZeniMax Media. Todos los derechos reservados.



# • CONTENIDO

Objetivo del juego.....	2	Tiroteo: fase de héroes.....	14
Número de jugadores.....	3	Fase de nazis.....	16
Lista de componentes.....	3	IA.....	16
Tipos de cartas.....	5	Activación nazi.....	16
Cartas de héroe.....	5	Iniciativa nazi.....	16
Cartas de enemigo.....	5	Acciones nazis.....	16
Cartas de arma.....	5	<b>Tiroteo: fase de nazis</b> .....	17
Cartas de equipo.....	6	<b>Agonía y muerte</b> .....	18
Cartas de cofre.....	6	Blindaje y salud.....	18
Cartas de evento.....	7	Sangrado.....	18
<b>Preparación de la partida</b> .....	7	Vida compartida.....	18
<b>Secuencia de rondas: fases</b> .....	8	Muerte.....	18
Marcador de ronda.....	8	<b>Fin de la partida</b> .....	18
Fase de jugadores.....	8	<b>Detalles: prioridad y descartes</b> .....	18
Fase de nazis.....	8	<b>Miniaturas especiales: gran tamaño y robots</b> .....	19
Fase de mantenimiento.....	8	<b>Modo solitario</b> .....	19
<b>Tu turno: acciones, fatiga y dados</b> .....	9	<b>Reglas avanzadas</b> .....	20
Puntos de acción.....	9	<b>Notas</b> .....	21
Fatiga.....	9	<b>Índice y lista de acciones</b> .....	23
Dados, éxitos y fallos.....	9		
<b>El mapa: movimiento y objetos</b> .....	10		
Acción de movimiento.....	10		
Losetas obstaculizadoras.....	10		
Fichas y miniaturas obstaculizadoras.....	10		
Pasadizos secretos.....	10		
Acción de búsqueda: fichas de cofre y de evento..	10		
<b>Ataque: acción y gloria</b> .....	11		
Acción de ataque.....	11		
Línea de visión y alcance.....	11		
Munición y habilidades de armas.....	11		
Puntos de gloria.....	12		
Ruido.....	12		
Ejecución silenciosa y silenciador.....	12		
Aturdimiento y sabotaje.....	12		
<b>Otro equipo</b> .....	12		
Equipar cartas.....	12		
Intercambiar equipo, armas y munición.....	12		
<b>¡Alarma!</b> .....	13		
Marcador de peligro y alarma.....	13		
Generar miniaturas nazis.....	13		



# • OBJETIVO DEL JUEGO

*Wolfenstein* es un juego de mesa cooperativo con misiones para 1-4 jugadores. El juego permite elegir misiones específicas o jugarlo en modo campaña. En el libro de misiones del juego base te enfrentarás a un total de 10 misiones y 4 niveles de dificultad para todo tipo de jugadores, desde principiantes hasta expertos. En cada misión se explica su preparación, objetivo y reglas especiales.

El objetivo final de la campaña será eliminar a Adolf Hitler y acabar con su reinado del terror.



# • NÚMERO DE JUGADORES

*Wolfenstein* es un juego cooperativo recomendado para 2-4 jugadores. No obstante, también hemos incluido el modo solitario para que una persona pueda jugar controlando a los cuatro héroes (consulta la página 19). Las reglas del juego no varían según el número de jugadores.

# • LISTA DE COMPONENTES

## MINIATURAS:

### Miniaturas de héroes:

B. J. Blazkowicz  
Anyu Oliwa  
Set Roth  
Bombate  
Max Hass  
Klaus Kreutz

### Miniaturas de enemigos:

8 soldados  
8 marines espaciales  
4 supersoldados  
3 panzerhunde  
6 oficiales  
8 drones  
4 übersoldados  
2 tropas de disparo  
2 tropas lanzacohetes

### Miniaturas de jefes:

Profesor Solomon Bevl  
General Oscar von Grim  
Mecha-Hitler  
Adolf Hitler

## FICHAS:

24 fichas de herida (1, 2, 3)  
24 fichas de daño al blindaje (1, 2, 3)  
8 fichas de vida compartida  
5 fichas de aturdimiento  
8 fichas de recarga  
4 fichas de fatiga  
8 fichas de cofre  
5 fichas de evento  
32 fichas de puntos de gloria  
12 fichas de munición ligera  
12 fichas de munición pesada  
12 fichas de munición especial  
8 fichas de ruido  
4 fichas de terreno abrupto  
1 ficha de IA  
1 ficha de Shoshana  
2 fichas de traje potenciador  
2 fichas de sabotaje  
4 fichas de generación de héroes (A, B, C, D)  
4 fichas de generación de enemigos (A, B, C, D)  
4 fichas de objetivo de misión (A, B, C, D)  
6 fichas de pasadizo secreto (A, B, C)

## CARTAS:

6 cartas de héroe  
49 cartas de enemigo  
31 cartas de arma  
62 cartas de equipo  
20 cartas de evento  
14 cartas de cofre

## OTROS:

1 reglamento  
1 libro de misiones  
  
12 dados personalizados de ataque (D12)  
8 losetas de mapa  
8 losetas de pasillo  
  
14 puertas de plástico  
4 barricadas de plástico  
4 soportes  
  
1 marcador de peligro  
1 marcador de ronda



MINIATURAS DE HÉROES



PANZERHUNDE



DRONES



MECHA-HITLER



SOLDADOS



MARINES ESPACIALES



SUPERSOLDADOS



OFICIALES



ÜBERSOLDADOS



TROPAS DE DISPARO



TROPAS LANZACOHETES



MINIATURAS DE JEFES



BARRICADA



PUERTA



# • LISTA DE COMPONENTES



ESTE REGLAMENTO



LIBRO DE MISIONES



CARTAS DE COFRE



CARTAS DE EQUIPO



DADOS PERSONALIZADOS



CARTAS DE ENEMIGO



CARTAS DE EVENTO



SOPORTE



CARTAS DE HÉROE



CARTAS DE ARMA



LOSETAS DE MAPA



LOSETAS DE PASILLO



FICHAS DE GENERACIÓN DE HÉROES



FICHAS DE DAÑO AL BLINDAJE



FICHAS DE GENERACIÓN DE ENEMIGOS



FICHAS DE HERIDA



MARCADOR DE PELIGRO



MARCADOR DE RONDA



FICHAS DE OBJETIVO DE MISIÓN



FICHAS DE COFRE



FICHAS DE VIDA COMPARTIDA



FICHAS DE RECARGA



FICHAS DE PASADIZO SECRETO



FICHAS DE TERRENO ABRUPTO



FICHAS DE EVENTO



FICHAS DE RUIDO



FICHAS DE PUNTOS DE GLORIA



FICHAS DE FATIGA



FICHAS DE MUNICIÓN



FICHAS DE SABOTAJE



FICHAS DE ATURDIMIENTO



FICHAS DE TRAJE POTENCIADOR



FICHA DE SHOSHANA



FICHA DE IA



# • TIPOS DE CARTAS

## CARTAS DE HÉROE

Los jugadores manejan a los campeones aliados que han llegado para derrotar a la amenaza nazi. Estos héroes, representados por una miniatura y una carta, se mueven por el tablero, llevan a cabo eventos y matan enemigos para completar la misión actual y pasar a la siguiente.

Como cada misión representa una partida independiente, los héroes que hayan muerto vuelven a estar disponibles en la siguiente partida. Sin embargo, el equipo, las armas, la munición y los puntos de gloria no se acumulan de una misión a otra.



- 1 - Nombre
- 2 - Habilidades
- 3 - Puntos de salud
- 4 - Puntos de blindaje
- 5 - Puntos de acción
- 6 - Puntos de precisión
- 7 - Equipo inicial
- 8 - Huevo para arma
- 9 - Huecos para objetos

## CARTAS DE ENEMIGO

Los secuaces del Führer se interponen entre vosotros y vuestro objetivo. En algunas misiones deberéis eliminar a estos enemigos mientras que podréis completar otras evitándolos.

A cada miniatura nazi en el tablero le corresponde una carta (señalada con un número en la esquina superior izquierda de la carta y en la peana de la miniatura).



- 1 - Nombre
- 2 - Puntos de salud
- 3 - Puntos de blindaje
- 4 - Puntos de acción
- 5 - Puntos de iniciativa
- 6 - Arma
- 7 - Alcance del arma
- 8 - Dados de ataque
- 9 - Coste en puntos de acción
- 10 - Habilidades
- 11 - Botín individual
- 12 - Botín común

## CARTAS DE ARMA

Matar nazis a puñetazos sería bastante difícil para la mayoría de los héroes, por lo que en su lugar usan una amplia variedad de armas. La mayoría comienza con un arma y puede adquirir otras durante las misiones.



- 1 - Nombre
- 2 - Alcance del arma
- 3 - Dados de ataque
- 4 - Coste en puntos de acción
- 5 - Tipo de munición
- 6 - Habilidades
- 7 - Coste en munición



# • TIPOS DE CARTAS

## CARTAS DE EQUIPO

A lo largo de la partida, los héroes tendrán la oportunidad de obtener cartas de equipo. Estas cartas representan objetos útiles con diversos efectos. Para utilizar una carta de equipo durante tu turno, gasta los puntos de acción (PA) indicados y realiza la acción de la carta.



- 1 - Nombre
- 2 - Coste en puntos de acción
- 3 - Descripción y efectos
- 4 - Tipo de objeto

## CARTAS DE COFRE

Cada vez que un héroe lleva a cabo una acción de búsqueda en una casilla contigo a una ficha de cofre, roba una carta de cofre. La ficha se retira de la partida y el héroe realiza la acción indicada en la carta.



- 1 - Nombre
- 2 - Descripción y botín

## TIPOS DE OBJETOS:

- Blindaje:** objetos que se colocan sobre una carta de héroe y protegen contra el daño.
- Mejora:** objetos que se colocan sobre una carta de arma y aumentan las posibilidades del arma.
- Amplificador:** objetos que se colocan sobre una carta de héroe y aumentan la salud o blindaje base del héroe.

- Consumible:** objetos varios. Estas cartas se descartan después de usarlas.
- Traje:** objetos que se colocan sobre una carta de héroe y permiten ocultarse de los nazis o aumentar las capacidades de defensa.
- Otros:** objetos con diversos efectos que se colocan sobre una carta de héroe.





# • TIPOS DE CARTAS

## CARTAS DE EVENTO

Las cartas de evento son misiones secundarias para los héroes. En algunos casos no es posible rechazarlas. El éxito o fracaso de una misión secundaria puede tener diversas consecuencias.



ACHTUNG

Algunas misiones requieren completar varias cartas de evento, descritas en el libro de misiones. Si los héroes no consiguen completarlas todas antes de acabar la misión, perderán la partida.

1 - Título

2 - Primera opción

3 - Segunda opción

4 - Botín individual

5 - Botín común

## EVENTO

### 1 PERSEGUIDOS

Te encuentras con un grupo de prisioneros que han escapado del general von Grim. Te suplican que les ayudes y prometen una recompensa. Ten cuidado con el grupo de nazis que están persiguiendo a los prisioneros huidos.



2

### Os ayudaremos.

Decides ayudar a los prisioneros. Guarda esta carta y descártala cuando llegues a la ficha de generación de héroes más cercana. Entonces recibe la recompensa.  
Genera 1 soldado, 1 marine espacial y 1 oficial. Este será el equipo de nazis que está persiguiendo a los prisioneros huidos.

4

1

1

5

3

### Ibais a morir de todas formas.

Matas a los prisioneros. Recibe la recompensa y descarta esta carta.

4

1

-1

5

# • PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

## 1 SELECCIONAD EL NIVEL DE DIFICULTAD

Consultad las Reglas avanzadas en la página 20.

## 2 ELEGID LA MISIÓN

Elegid una misión del libro de misiones y seguid sus instrucciones. Colocad las losetas de mapa y componentes de plástico necesarios para la misión, así como las fichas, miniaturas de enemigos y sus cartas correspondientes. Aseguraos de que las cartas de enemigo se corresponden con el número de la miniatura colocada (bajo su peana).



ACHTUNG

Cuando preparéis las losetas de mapa, las salas y los pasillos pueden tener cualquier apariencia. Si necesitáis colocar una sala, elegid cualquier loseta disponible (y lo mismo con los pasillos). El aspecto final del mapa depende de vosotros.

## 3 ELEGID A VUESTROS HÉROES

Elegid cuatro héroes y repartidlos entre los jugadores de la forma más equilibrada posible. Algunas misiones sugieren qué héroes usar, pero no son obligatorios.

## 4 COLOCAD LAS CARTAS

Cada jugador coloca su carta o cartas de héroe en la mesa junto con la ficha de munición y la ficha de vida compartida correspondientes. Formad una pila de fichas de herida y de blindaje para utilizarla durante la partida.

## 5 COMPROBAD LOS MARCADORES

Colocad el marcador de ronda en 1 y el marcador de peligro en 0.

## 6 PREPARAOS PARA LA ACCIÓN

Cada jugador busca en el mazo de equipo y el mazo de armas el arma principal y las cartas de equipo de su héroe. Barajad los mazos de armas, equipo, cofres y eventos y colocadlos cerca del mapa. A continuación, cada héroe roba una carta al azar del mazo de equipo.

## 7 EMPEZAD LA PARTIDA

Elegid el jugador inicial y comenzad la fase de jugadores. En la primera ronda de una misión, y solo durante el primer turno de un héroe, el héroe activo se coloca sobre la ficha de generación de héroes que indica el libro de misiones. Dicho héroe juega su turno entero antes de que se genere el siguiente héroe.



En escenarios con una sola ficha de generación de héroes, cada héroe se genera en la misma ficha. En escenarios con cuatro fichas de generación de héroes, cada héroe se genera en una ficha distinta.



ACHTUNG

Aunque *Wolfenstein* es un juego cooperativo, a veces una decisión (por ejemplo, quién es el jugador inicial) necesita la intervención del azar. Si no lográis poneros de acuerdo, lanzad dos dados cada uno. Quien obtenga más escudos y corazones será el ganador.



# • SECUENCIA DE RONDAS: FASES

Una partida de *Wolfenstein* se divide en rondas, y cada ronda está compuesta de tres fases. Todos los héroes y nazis tienen la oportunidad de activarse en cada ronda. Una vez que todos se hayan activado (si es posible), comienza una nueva ronda.

Cada escenario precisa el número máximo de rondas que los jugadores tienen para alcanzar sus objetivos. Si lo consiguen, ganan la partida. De lo contrario, o si todos los héroes son derrotados, los jugadores pierden la partida.

## • MARCADOR DE RONDA

El marcador de ronda se utiliza como recordatorio del número de rondas. Al final de cada ronda, aumentad el marcador en un punto. Si no habéis ganado la partida al final de la última ronda, habréis perdido.

En una misión que tenga más de 10 rondas, el marcador pasa de 10 a 1 para indicar el 11.

## • FASE DE JUGADORES

Durante esta fase, cada jugador activa sus héroes individualmente. Comenzad por el jugador inicial y continuad en el sentido de las agujas del reloj. Los héroes se activan de uno en uno y cada héroe debe completar su activación antes de pasar al siguiente. Si controlas varios héroes, los podrás activar en cualquier orden, no necesariamente el mismo que en rondas anteriores. Una vez que hayas activado todos tus héroes, el turno pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

El jugador inicial elige un héroe que activar.



**Ej. 1:** en la sala se encuentran las miniaturas de Anya Oliwa y B. J. Blazkowitz. Anya ya se ha activado durante esta ronda, así que el jugador activa a B. J. Blazkowitz.

### HÉROES:

1. Aplica los efectos de fatiga del turno anterior.
2. Genera puntos de acción (PA).
3. Gasta PA para realizar acciones en el orden que prefieras.
4. Retira una ficha de cansancio de la carta de héroe si la había al comienzo de la activación del héroe.
5. Genera ruido si estás en una sala o pasillo con otra miniatura.



**Ej. 2:** en el turno anterior, B. J. Blazkowitz llevó a cabo una acción de fatiga, así que empieza su turno con 3 PA (la mitad del valor de base). Como tiene un soldado al alcance de su arma, utiliza 3 PA para atacarlo. El disparo hace ruido en la sala y en el pasillo, donde hay 2 soldados más. Coloca una ficha de ruido en la sala y otra en el pasillo.

Al final de la activación de Blazkowitz, retira una ficha de fatiga de su carta.

## • FASE DE NAZIS

Una vez que todos los jugadores hayáis activado vuestros héroes, los nazis contraatacan. Las miniaturas nazis realizan acciones siguiendo un patrón específico y solo se activan si se cumplen ciertas condiciones. Las miniaturas nazis se activan por orden de iniciativa y solo en la fase de nazis.



se acerca a la miniatura de B. J. Blazkowitz tanto como puede.

## • FASE DE MANTENIMIENTO

Retirad las fichas de ruido, miniaturas y cartas que no se necesiten antes del turno del siguiente jugador. El marcador de ronda aumenta. Elegid el jugador inicial de la siguiente ronda.



**Ej. 4:** retira la miniatura del soldado muerto y la ficha de ruido del pasillo. La ficha de ruido de la sala permanece porque sigue habiendo miniaturas.



# • TU TURNO: ACCIONES, FATIGA Y DADOS



## PUNTOS DE ACCIÓN (PA)

Tanto héroes como nazis se activan utilizando sus puntos de acción (PA), que aparecen en su carta de héroe/nazi al lado del símbolo del reloj. Estos puntos se utilizan para acciones como moverse, abrir puertas o disparar. Al final de este reglamento encontrarás una lista con todas las acciones y su coste.

Los héroes pueden realizar sus acciones en cualquier orden. Todas las acciones, **excepto atacar**, se pueden repetir siempre que al héroe le queden los PA necesarios. Por ejemplo, un héroe podría gastar 1 PA en moverse una casilla, 3 PA para atacar con su Laserkraftwerk y otro PA para retroceder una casilla.

Puedes acabar la activación de tu héroe en cualquier momento. Los PA que no hayas utilizado se pierden.



**ACHTUNG**

**La acción de atacar solo se puede utilizar una vez en cada turno de héroe a menos que el héroe lleve a cabo una acción de fatiga. La acción de fatiga no se puede repetir.**



## FATIGA

A veces necesitas que tus héroes den un poco más de sí. Quizás tengan que poner pies en polvorosa o atacar una vez más para derrotar al enemigo.

Cuando un héroe lleva a cabo una acción de fatiga, recibe la mitad de sus PA de base. A continuación, coloca una ficha de fatiga en su carta de héroe y el turno continúa.

La acción de fatiga solo se puede realizar una vez por turno y únicamente cuando el héroe no tiene una ficha de fatiga sobre su carta. Al realizar una acción de fatiga, el héroe tiene la oportunidad de llevar a cabo una segunda acción de ataque. El jugador debe gastar los PA correspondientes.

La ficha de fatiga no se descarta hasta el final del **siguiente** turno del héroe. Si un héroe comienza su turno con una ficha de fatiga en su carta, solo recibe la mitad de sus PA.

La fatiga puede representar un coste o un efecto (según indique la carta). Si la fatiga es el coste de una acción, no podrás realizar dicha acción cuando el héroe ya posea una ficha de fatiga. Sin embargo, si se trata de un efecto y el héroe ya posee una ficha de fatiga, no añadas otra ficha (cada héroe solo puede tener una ficha de fatiga). Realizar una acción de fatiga se considera un coste.



## DADOS, ÉXITOS Y FALLOS

Para determinar el resultado de algunas acciones se requiere tirar los dados especiales que incluye el juego. Son dados de 12 caras que contienen varios símbolos:



- Herida



- Recarga



- Daño al blindaje



- En blanco

Es posible que tengas que lanzar dados para determinar si una acción tiene éxito o falla. Tira un dado cuando te lo pida un evento o regla especial. Una herida o daño al blindaje se considera un éxito, mientras que un resultado en blanco o una recarga se considera un fallo. Consulta la carta de evento o la regla especial para determinar las consecuencias del resultado.

## REPETIR TIRADAS

A veces los héroes se ven obligados o tienen la posibilidad de volver a lanzar uno o varios dados. Cuando esto ocurra, la habilidad te indicará cuántos dados o qué resultados puedes volver a lanzar. Ignora la primera tirada y en su lugar considera el segundo resultado.



**ACHTUNG**

**No está permitido repetir dos veces una tirada. El segundo resultado es el definitivo incluso aunque sea peor que el primero.**





# • EL MAPA: MOVIMIENTO Y OBJETOS

## ACCIÓN DE MOVIMIENTO

La acción de movimiento cuesta 1 PA y permite a una miniatura de héroe o enemigo moverse en cualquier dirección (ortogonal o diagonal). No obstante, algunos tipos de terreno, fichas y otras miniaturas podrían limitar o cambiar la forma de llevar a cabo esta acción (ver a continuación). Si una miniatura no puede acceder a una casilla, por ejemplo, por terreno abrupto, la miniatura debe acabar su movimiento antes de la casilla en cuestión.



## LOSETAS OBSTACULIZADORAS

### PAREDES

Todos los bordes del mapa se consideran paredes. Sin embargo, dos losetas adyacentes están conectadas entre sí sin paredes. Las paredes bloquean la línea de visión (consulta «Línea de visión» en la pág. 11) y las miniaturas no pueden atravesarlas.

### TERRENO ABRUPTO

Tanto las miniaturas de héroes como las de nazis que se muevan a una casilla con terreno abrupto deberán gastar 1 PA adicional para acceder a la casilla. El terreno abrupto no bloquea la línea de visión.



**Ej. 1:** el héroe debe gastar 1 PA adicional para entrar en el pasillo. Moverse desde el terreno abrupto a un terreno normal no requiere ningún gasto adicional.

## FICHAS Y MINIATURAS OBSTACULIZADORAS

### PUERTAS

Las puertas cerradas bloquean la línea de visión. Abrir una puerta cuesta 1 PA. Una vez abiertas, las puertas no se pueden cerrar.

### BARRICADAS

Las miniaturas deben despejar las barricadas antes de poder atravesarlas. Sin embargo, estas no bloquean

la línea de visión (las miniaturas pueden atacar y usar cartas de equipo como la Granada de ruido o el TNT para alcanzar miniaturas al otro lado de la barricada). Para despejar una barricada, el héroe debe utilizar un arma con la habilidad Perforar metal y gastar 1 PA.

### OTRAS FICHAS

Las miniaturas no pueden atravesar ni acceder a una casilla con una ficha de evento, cofre u objetivo de misión. Estas fichas no bloquean la línea de visión.

Las miniaturas pueden atravesar las fichas de generación de héroes y de enemigos, pero no acabar su movimiento sobre ellas. Estas fichas no bloquean la línea de visión.

### MINIATURAS

Cada miniatura puede atravesar libremente una casilla ocupada por una miniatura aliada, pero no una ocupada por el enemigo. Es decir, los héroes pueden atravesar las casillas de otros héroes pero no casillas ocupadas por nazis y viceversa. Las miniaturas bloquean la línea de visión.



## PASADIZOS SECRETOS

Algunas misiones requieren la colocación de fichas de pasadizo secreto. Un héroe puede moverse de una a otra ficha de pasadizo gastando 1 PA. Además, recibe una ficha de fatiga (efecto).

Los héroes no pueden acabar su movimiento en una casilla con un pasadizo secreto. Deben tener suficientes PA para, o bien utilizar el pasadizo, o bien abandonar la ficha en su siguiente acción. Las miniaturas nazis no pueden usar, atravesar o acabar su movimiento en las fichas de pasadizo secreto.

## ACCIÓN DE BÚSQUEDA: FICHAS DE EVENTO Y COFRE

Cuando tu héroe se encuentre en una casilla adyacente a una ficha de evento y lleve a cabo una acción de búsqueda (1 PA), retira la ficha de evento del mapa, roba una carta del mazo de eventos y léela a los demás jugadores. Elige una de las opciones y resuelve su efecto. Si fuese necesario generar nazis, consulta «Generar miniaturas nazis» en la pág. 13.



**Está prohibido realizar la acción de búsqueda junto a una ficha de evento si hay miniaturas enemigas en la sala.**

Cuando el héroe alcance una casilla adyacente a una ficha de cofre y realice una acción de búsqueda, retira la ficha de cofre del mapa, roba una carta del mazo de eventos y resuélvela inmediatamente.





# • ATAQUES: ACCIÓN Y GLORIA

## ACCIÓN DE ATAQUE

Tanto héroes como nazis pueden realizar una acción de ataque si tienen línea de visión con su objetivo y gastan los PA necesarios.



**Si tu arma tiene una ficha de recarga, deberás recargarla (2 PA) y no podrás utilizarla durante esta activación sin obtener fatiga. ¡Recargar es mucho trabajo!**

Cuando el objetivo se encuentre fuera del alcance del arma que estás usando, no podrás realizar una acción de ataque. Una vez que tengas el objetivo al alcance, comprueba la carta de arma o de nazi para saber cuántos dados debes tirar. En las tiradas de héroe, añade tantos dados como precisión tenga el héroe, así como los dados del arma activada, si hubiera.



**Cantidad total de dados de ataque de un héroe = precisión + ataque del arma + habilidad del arma activada (opcional).**



Una herida daña la salud del objetivo e ignora su blindaje.



Tanto héroes como nazis pueden tener un valor de blindaje en su carta. Cada daño al blindaje en los dados reduce en 1 el blindaje del objetivo. Una vez que el blindaje llega a 0 (o si empieza en 0), los siguientes daños al blindaje afectan directamente a la salud, como si fueran heridas. El blindaje no se recupera; una vez destruido, permanece en 0.



En ataques con un arma de fuego, el resultado de recarga indica que te has pasado apretando el gatillo y has vaciado el cargador. Coloca una ficha de recarga sobre el arma que estás usando (el daño se aplica con normalidad). Solo puede haber una ficha de recarga en una carta de arma. La próxima vez que el héroe se active, puede gastar 2 PA para recargar el arma, **pero no puede disparar en la misma activación a menos que lleve a cabo una acción de fatiga.**

Si una miniatura de héroe o de nazi recibe una herida o un daño al blindaje, añade fichas a la carta de la miniatura según la cantidad y el tipo de daño recibido.

Una vez que los puntos de salud de una miniatura nazi alcancen 0, retira la miniatura del tablero. El héroe recibe el botín individual que indica la carta de nazi y a veces el resto de jugadores recibe botín común. El héroe que ha eliminado la miniatura no recibe el botín común.

Sin embargo, si la miniatura nazi no ha perdido todos sus puntos de salud, coloca fichas de daño en su carta según la cantidad y el tipo de daño que haya recibido.



**Todos los efectos que inflijan daño sin requerir tirada dañarán primero el blindaje. Consulta «Blindaje y salud» en la pág. 18.**

## LÍNEA DE VISIÓN Y ALCANCE

La línea de visión determina lo que una miniatura puede ver en el mapa. Para comprobar que la miniatura tiene línea de visión con una miniatura enemiga, traza dos líneas rectas entre dos esquinas de la casilla del atacante y dos esquinas de la casilla del objetivo. Si al menos una de estas líneas atraviesa una zona que bloquea la línea de visión, no podrás atacar a la miniatura.



**Cuando una de estas dos líneas atraviese el borde de una pared, la línea de visión también está bloqueada.**

Las puertas cerradas y las miniaturas (tanto enemigas como aliadas) bloquean la línea de visión.

El arma que utiliza tu héroe determina el alcance del ataque. Cuenta el número de casillas entre tu héroe y su objetivo (ya sean casillas ortogonales o diagonales) para determinar la distancia entre las dos miniaturas. El alcance del arma debe equivaler a esa distancia como mínimo.

## MUNICIÓN Y HABILIDADES DE ARMA

Existen tres tipos de munición en Wolfenstein: munición ligera, pesada y especial. Cada tipo está representado por una ficha que simboliza el cargador entero.



munición ligera



munición pesada



munición especial



cualquier munición

Las armas no funcionan sin munición. Para atacar con el arma elegida, tu héroe debe tener al menos una ficha de munición que se corresponda con el tipo de su arma.

**En ese caso, la munición no se descarta.**

Durante un ataque (**y solo una vez por turno**), tu héroe puede activar una de las habilidades de su arma descartando la cantidad y el tipo de fichas de munición indicados en la carta de arma. En el turno del héroe puedes mover tantas fichas de munición como quieras entre sus armas.

Las habilidades de héroe o de arma con el símbolo  $\infty$  están siempre activas. Tenlas en cuenta al realizar una acción relevante (sobre todo ataques). El uso de una de estas habilidades no impide utilizar otra habilidad.







## PUNTOS DE GLORIA

Los héroes son soldados normales. No, nuestros héroes se meriendan a los nazis y les hacen desear no haber nacido.

Recibirás puntos de gloria (PG) cada vez que completes cartas de evento o como botín por matar miniaturas enemigas, según indiquen sus cartas. Coloca los PG cerca de tu carta de héroe.

En cualquier momento de tu turno (pero solo una vez), tu héroe puede gastar PG para llevar a cabo proezas de fuerza, inteligencia o valor. Elige una habilidad de tu carta de héroe y gasta los puntos requeridos. **Los héroes no pueden intercambiarse puntos de gloria.**

Las habilidades con el símbolo  $\infty$  siempre están activas e indican cuándo y qué acciones están involucradas.



## RUIDO

El ruido resuena por el castillo Wolfenstein y los nazis, atentos a la posible presencia de escoria aliada, investigan cualquier sonido. Los héroes deberían limitar el ruido lo máximo posible si quieren evitar que los nazis los encuentren y den la voz de alarma.

Cualquier ataque, ya sea de una miniatura de héroe o de un enemigo, genera ruido (salvo si se realiza con una Tubería, un Cuchillo, un Hacha o un arma equipada con una carta de equipo Silenciador). Si la miniatura atacante se encuentra en una sala o pasillo diferente a la miniatura objetivo, el ruido se genera tanto en la sala/pasillo del atacante como en la sala/pasillo del objetivo.

Cuando un héroe y otra miniatura (héroe o nazi) estén en la misma sala o pasillo, coloca inmediatamente una ficha de ruido en ese lugar.

No coloques una ficha de ruido en una sala o pasillo que ya contenga una.

## EJECUCIÓN SILENCIOSA Y SILENCIADOR

Algunas cartas de equipo (como el Cuchillo, el Hacha o la Tubería) te permiten realizar una ejecución silenciosa. Tu héroe debe llevar a cabo una acción de ataque (2 PA) mientras está situado en una casilla adyacente a una miniatura enemiga. La carta de objeto se descarta y el héroe realiza una tirada con la cantidad especificada de dados de ataque (los resultados recarga se consideran en blanco). No añadas fichas de ruido ni aumentes el marcador de peligro.

Atacar con un arma con Silenciador tampoco genera ruido ni aumenta el marcador de peligro.



## ATURDIMIENTO Y SABOTAJE

Algunos efectos pueden provocar aturdimiento o sabotear al objetivo. Si lo consigues, coloca una ficha de aturdimiento o sabotaje sobre la carta de la miniatura objetivo. Una miniatura con una ficha de aturdimiento no puede realizar ninguna acción durante su próximo turno. Una miniatura con una ficha de sabotaje no puede atacar durante su próximo turno. Ambas fichas se descartan al final del turno.

# • OTRO EQUIPO

## EQUIPAR CARTAS

El hueco de arma, a la derecha de cada carta de héroe, está reservado para el arma activa. Las cartas de arma sin usar deben colocarse junto al retrato del héroe. Los héroes eligen qué arma usar durante su turno.

Algunas cartas de equipo solo funcionan cuando están equipadas, es decir, cuando se colocan sobre una carta de héroe o de arma. Estas cartas están marcadas con un símbolo especial en la esquina superior derecha (consulta «Cartas de equipo» en la pág. 6).

Los huecos para objetos están situados en la parte inferior de la carta de héroe. Cada héroe puede tener equipado un objeto de cada tipo, tal como indican los símbolos.

Las cartas de arma solo pueden tener una carta de equipo especial equipada (por ejemplo, la Bayoneta).

## INTERCAMBIAR EQUIPO, ARMAS Y MUNICIÓN

En cualquier momento durante su activación, un héroe puede retirar las cartas equipadas en su carta de héroe e intercambiarlas por otras de sus cartas. De la misma forma, un jugador puede retirar la carta Silenciador o Bayoneta de una carta de arma y colocarla sobre otra arma.

El jugador activo también tiene la opción de dar cartas de equipo, armas y munición a otros héroes, con la condición de que ambas miniaturas de héroe estén en casillas adyacentes. Si un jugador entrega una carta de arma con una ficha de recarga a otro jugador, la ficha permanece sobre la carta.





ACHTUNG

**Esta acción no es un intercambio. Solo puedes dar cartas y fichas a otro jugador, sin recibir nada a cambio.**



ACHTUNG

**Las cartas con el símbolo  o  no pueden retirarse una vez equipadas en una carta de héroe.**



# • ¡ALARMA!

## MARCADOR DE PELIGRO Y ALARMA

El marcador de peligro será un enemigo clave en todas vuestras misiones. Cada misión incluye un límite a partir del cual suena la alarma. Si el marcador lo alcanza, se desatará el infierno.

El marcador de peligro aumenta en un punto cuando:

- matáis a un enemigo (salvo ejecuciones silenciosas);
- lo indica una carta de evento;
- lo indica una regla o habilidad especial (ej. Soldado).



**Una vez que todos los oficiales del tablero han muerto, el marcador de peligro vuelve a 0.**

El libro de misiones especifica lo que ocurre cuando suena la alarma.



## GENERAR MINIATURAS NAZIS

Cuando suene la alarma y la misión requiera que generéis enemigos, añadid miniaturas nazis en las casillas del mapa indicadas en el libro de misiones y marcadas con fichas de generación de enemigos (buscad y colocad también las nuevas cartas de enemigo). Si las casillas están ocupadas, colocad la miniatura en la casilla adyacente lo más próxima posible a los héroes. Disponed las miniaturas con mayor iniciativa más cerca de los héroes.

El libro de misiones también especifica la cantidad y tipo de miniaturas que se generan una vez dada la alarma.

De la misma manera, cuando una carta de evento requiera generar miniaturas enemigas, colocadlas en la casilla de la ficha de evento y casillas adyacentes (salvo que la carta de evento indique lo contrario).



**Si los nazis dan la alarma durante su fase de activación, colocad las miniaturas inmediatamente y activadlas en esa misma fase siguiendo su iniciativa.**





# TIROTEO: FASE DE HÉROES



**1** Klaus Kreutz (6 PA de base) se ha movido 4 casillas (4 PA) y se ha encontrado con una patrulla de dos soldados nazis. Uno de ellos está a 2 casillas de distancia y el otro a 4. Klaus saca su Pistola de 1960 y decide atacar.



**2** La carta Pistola de 1960 tiene un alcance máximo de 2 casillas. Klaus decide disparar (2 PA) al enemigo más cercano, el único que tiene al alcance.



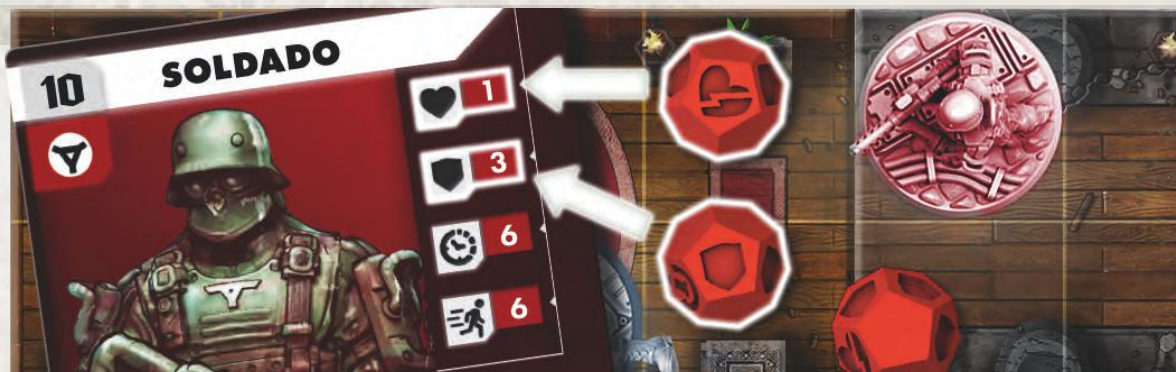
**3** La Pistola de 1960 ataca con un solo dado. No es gran cosa, pero por suerte Klaus tiene 2 puntos de precisión, lo que le permite tirar un total de 3 dados. ¡Eso ya está mejor!



**4** Klaus obtiene una recarga, un dado en blanco y un daño al blindaje. No es un buen resultado. La recarga le obliga a recargar el próximo turno y, con 2 soldados delante, le vendría bien tener algo más de tiempo para irse. Por suerte, su habilidad Veterano de guerra ★ le permite volver a lanzar una recarga. ¡Perfecto! La recarga se convierte en una herida.



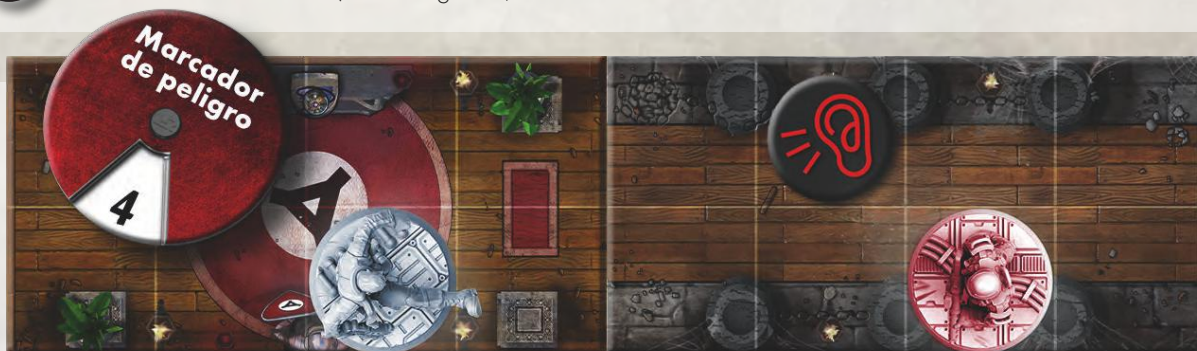
## TIROTEO: FASE DE HÉROES



- 5** El resultado en blanco no sirve de nada. El soldado tiene 3 puntos de blindaje, que con el daño al blindaje se quedan en 2, lo que le vuelve más fácil de matar si Klaus quisiese volver a dispararle. La herida atraviesa su blindaje y le hace perder 1 PS. Esto le deja a 0 PS, es decir, está muerto. ¡Buen disparo, Klaus!



- 6** Klaus gana el botín individual (1 PG, 1 carta de equipo de la parte superior del mazo de equipo y 1 ficha de munición a su elección). Por desgracia, el soldado no da botín común.



- 7** Klaus se ha quedado sin PA. Podría usar fatiga, pero el ruido del primer disparo probablemente haya alertado al resto de nazis, así que decide guardar los PA para su siguiente turno. Por último, Klaus coloca una ficha de ruido en la sala y aumenta en 1 el marcador de peligro (consulta la pág. 13). Ahora les toca activarse a los nazis.





# • FASE DE NAZIS

Una vez que todos los jugadores han activado a sus héroes, los nazis comienzan su contraataque. Las miniaturas nazis solo pueden realizar las siguientes acciones:

- Ataque (el coste en PA está indicado en la carta correspondiente);
- Movimiento (1 PA por casilla a menos que atraviesen terreno abrupto, que cuesta 2 PA por casilla);
- Abrir una puerta (1 PA).



**A veces, los nazis no pueden realizar ninguna acción. En ese caso, el jugador que controle la IA debe omitir la fase de activación de nazis y pasar directamente a la fase de mantenimiento.**



IA

Las miniaturas nazis siguen ciertas reglas de movimiento y ataque y se mueven por el tablero gracias a la IA. Cuando todos los jugadores tienen el mismo número de héroes, el jugador con la ficha de IA mueve a los nazis. Esta ficha comienza en manos del jugador inicial y va rotando en sentido horario al final de la fase de nazis.

Si un jugador pierde a uno de sus héroes o solo sois 3 jugadores, ningún jugador que controle 2 héroes podrá recibir la ficha de IA. Esta regla limita el tiempo de inactividad de los jugadores que controlen un solo héroe.

Si en algún momento una miniatura nazi tiene dos acciones igualmente posibles, el jugador que controle la IA decide cuál de las dos llevar a cabo.

## ACTIVACIÓN NAZI

Al comienzo del turno nazi, comprueba qué miniaturas nazis se activan esta ronda. Un nazi solo se activa cuando se cumple una de estas dos condiciones:

- Una miniatura de héroe está en línea de visión.
- Hay una ficha de ruido en la misma sala/pasillo o en una sala/pasillo contiguo.

Comprueba la activación nazi solo al comienzo de la fase de nazis. Por ejemplo, añadir ruido a una sala durante la fase de nazis no activa a los nazis inactivos.

Recuerda que puedes utilizar fichas de gloria para recordar qué nazis se activan durante esta ronda.



INICIATIVA NAZI

Las miniaturas nazis atacan y se mueven según su iniciativa. Las miniaturas con mayor iniciativa actúan primero.

A veces, varias miniaturas del mismo tipo tienen la misma iniciativa. En ese caso, las miniaturas más cercanas a los héroes actúan primero. Si hay dos miniaturas equidistantes a una miniatura de héroe con la misma iniciativa, el jugador que controla a la IA elige cuál de las dos actúa primero.

Cuando una miniatura no puede llevar a cabo ninguna acción (porque está bloqueada, por ejemplo), activa la siguiente miniatura en orden de iniciativa y después vuelve a comprobar si la miniatura está bloqueada. Repite este proceso hasta que la miniatura pueda realizar alguna acción. Si todas las miniaturas se han activado y sigue bloqueada, pierde el turno.

Una miniatura nazi que se encuentre con un obstáculo que no pueda salvar (o si no existe un camino hacia el origen del ruido) se quedará junto al obstáculo hasta que este desaparezca, se abra un nuevo camino hacia el ruido, un héroe aparezca en su línea de visión o cambie el origen del ruido.

## ACCIONES NAZIS

Las miniaturas nazis activadas siguen un protocolo sencillo que consiste en gastar PA para realizar las siguientes acciones en orden:

**PASO 1:** atacar al héroe más cercano dentro de su alcance y línea de visión.

**PASO 2:** moverse hacia el héroe más cercano dentro de su línea de visión usando el camino más corto.

Un nazi que no pueda llevar a cabo el paso 1 realizará el paso 2 hasta que pueda realizar el 1. Una vez completado el paso 1, continuará con el paso 2 hasta que esté adyacente al héroe o haya gastado todos sus puntos de acción.

Ante dos héroes que se encuentren a la misma distancia, el nazi priorizará a aquel con un total de PS + blindaje más bajo.

La miniatura nazi que no tenga a ningún héroe en su línea de visión se moverá hacia la sala o pasillo adyacente que la ha activado hasta poder atacar. Pero si hay varias salas/pasillos con fichas de ruido, la miniatura nazi priorizará aquella con más héroes.



**Cada miniatura nazi solo ataca una vez por fase de activación nazi.**



**En un ataque nazi, todos los resultados de recarga se consideran resultados en blanco.**



**Si no hay fichas de ruido en las salas o pasillos adyacentes, la miniatura nazi permanece inactiva.**



**Las miniaturas de oficiales y jefes no se ven atraídas por las fichas de ruido. ¡Son demasiado listas para vosotros, escoria aliada! Los oficiales y los jefes solo se mueven si un héroe está en su línea de visión o si alguien los ataca.**



## TIROTEO: FASE DE NAZIS



- 1** Klaus ha acabado con un soldado nazi pero el otro soldado le está apuntando con su pistola. Esto no pinta nada bien.



- 2** El soldado está a 4 casillas de Klaus y los nazis siempre disparan antes de moverse (dispara primero, pregunta al cadáver después). En la carta del soldado vemos que su Maschinepistole tiene un alcance de 4. El soldado nazi abre fuego (2 PA). Normalmente la Maschinepistole del soldado le permite lanzar 3 dados, pero cada casilla entre él y su objetivo reduce en un dado su tirada (hasta un mínimo de 1 dado). A una distancia de 4 casillas, el soldado solo lanza 1 dado (¡uf!).



- 3** El nazi obtiene una recarga. ¡Ajá! Como no puede repetir la tirada, la recarga se considera un resultado en blanco. Esto quiere decir que ha fallado el tiro y, si no hubiese ya una ficha de ruido en la sala, habría que colocar una.



- 4** El soldado avanza hacia Klaus y acaba su movimiento (3 PA) en la casilla adyacente. A esta distancia, el soldado dispararía a Klaus con 3 dados. Por suerte, Klaus es un veterano de guerra y en su turno decidió no usar fatiga para disparar dos veces. Además, empieza a escuchar un fuerte ruido de pasos que se acerca por las escaleras.




## • AGONÍA Y MUERTE



### BLINDAJE Y SALUD

Una miniatura que reciba daño a su salud añade a su carta fichas de herida equivalentes al daño recibido. Los nazis que lleguen a 0 puntos de salud se retiran de la partida (consulta la pág. 11), mientras que los héroes comienzan a desangrarse.

El blindaje funciona como una segunda vida tanto para héroes como para nazis. Cuando una miniatura recibe un ataque con un resultado , añade a su carta fichas de daño al blindaje equivalentes a la cantidad obtenida en los dados. Si una miniatura alcanza 0 de blindaje, los próximos efectos que fuesen a dañar su blindaje dañarán su salud.

### SANGRADO

Un héroe al que no le queden puntos de salud comienza a desangrarse. Tumba la miniatura para indicarlo. Si el héroe en cuestión no ha recibido curación al principio de su siguiente turno (utilizando la acción de vida compartida), morirá.



### VIDA COMPARTIDA

Al principio de la partida, cada héroe recibe una ficha de vida compartida. Esta ficha se puede utilizar cuando el héroe está en una casilla adyacente a un héroe que está desangrándose. El héroe activo descarta entonces su ficha de vida compartida y recibe una ficha de fatiga (efecto) para restaurar toda la vida y el blindaje del héroe moribundo. Los héroes no pueden intercambiarse fichas de vida compartida.



**No está permitido que un héroe utilice su ficha de vida compartida consigo mismo; solo la puede utilizar con otros héroes.**

### MUERTE

Cuando un héroe muere, retira su miniatura y todo su equipo del juego. Si uno de los objetivos de la misión es «No perder a ningún héroe», los jugadores pierden la partida. Pero, si no es así, pueden seguir jugando. Un jugador que pierda a todos sus héroes se convierte en el único jugador que controla a los nazis hasta el final de la partida (o hasta que otro jugador también se quede sin héroes).

## • FIN DE LA PARTIDA

### HABÉIS SIDO DERROTADOS

Los jugadores pierden si el marcador de ronda supera el número de rondas permitido por la misión. Si ya no os queda tiempo... **HABÉIS SIDO DERROTADOS.**

Los jugadores también pierden si todos los héroes mueren. Si ya no os queda nadie en pie... **HABÉIS SIDO DERROTADOS.**

Además, algunas misiones incluyen ciertas condiciones por las que los jugadores pueden perder la partida.

### ¡HABÉIS GANADO!

Cada misión incluye una lista de objetivos como, por ejemplo, matar miniaturas concretas o completar cierta cantidad de eventos. Si los completáis antes de que se cumplan las condiciones de derrota, habréis ganado. Los jugadores que se han quedado sin héroes también ganan.

Vuestros nombres quedarán para la posteridad...  
**¡HABÉIS GANADO!**

## • DETALLES: PRIORIDAD Y DESCARTES

### PRIORIDAD DE HABILIDADES ESPECIALES

Durante la partida, algunas reglas o habilidades podrían contradecirse. Si esto ocurriese, seguid esta lista de prioridades:

1. Habilidades de nazis
2. Habilidades de héroes
3. Equipo y efectos de arma

Ej. El "Blindaje pesado" de un supersoldado se activa antes que la habilidad "Penetración de blindaje" del Sturmgewehr.

### DESCARTES

Las cartas de cofre, equipo y evento utilizadas o que haya que descartar se colocan en una pila de descartes junto a su mazo correspondiente. Cuando el mazo se quede sin cartas, barajad el descarte para crear un nuevo mazo.

Las cartas de arma no tienen pila de descartes; devolvedlas al mazo de armas y después barajadlo.

Las cartas nazis que pertenecen a miniaturas que ya no están en juego se devuelven al mazo nazi.



# • MINIATURAS ESPECIALES: GRAN TAMAÑO Y ROBOTS

## MINIATURAS DE GRAN TAMAÑO

Las miniaturas grandes (Panzerhund y Mecha-Hitler) ocupan cuatro casillas del tablero. Traza la línea de visión de una miniatura grande desde cualquiera de las esquinas que ocupa. Si un héroe quiere atacar a una de estas miniaturas, puede comprobar si la tiene en línea de visión trazando una línea hasta la esquina de una de las casillas que ocupa la miniatura.

Una miniatura de gran tamaño que acabe su movimiento en una casilla con una puerta debe moverse una casilla adicional para atravesarla. Si esto no fuera posible, la miniatura no puede acceder a la casilla.

Si una de las casillas ocupadas por la miniatura de gran tamaño recibe un efecto de área (por ejemplo, la carta Granada de mano), las otras tres casillas que ocupa no se consideran casillas adyacentes.



## ROBOTS

Gracias a algunos eventos, los héroes pueden obtener un robot, una miniatura nazi que se convierte en un héroe adicional para un jugador. Colocad la miniatura apropiada en la casilla de la ficha de evento.

Esta miniatura entra en juego inmediatamente después de la activación del héroe que haya completado el evento, sin esperar al siguiente turno. El robot se mueve y ataca de la misma forma que el héroe, y los nazis lo tratarán como una miniatura de héroe.

Cuando el robot mate a una miniatura nazi, aumentad el marcador de peligro de la forma habitual. El botín que obtenga se lo entrega al héroe que recibió el robot.

Al llegar a 0 PS, el robot se retira del juego en lugar de desangrarse (utilizad fichas de herida para llevar la cuenta).

El robot no puede transportar ni usar cartas de equipo ni de arma. Tampoco puede ser el objetivo de las habilidades especiales de un héroe. No obstante, sí puede abrir puertas y efectuar la acción de búsqueda en una ficha de cofre. Todo lo que encuentre lo recibirá el héroe que lo controla.



Un resultado de recarga durante un ataque del robot se considera un resultado en blanco.



Un robot NO puede llevar a cabo acciones de búsqueda en fichas de evento.

# • MODO SOLITARIO

Las reglas para el modo solitario no cambian las reglas básicas, pero el jugador debe elegir y controlar a cuatro héroes durante la partida.





# • REGLAS AVANZADAS

## DIFICULTAD DE LA PARTIDA

**Wolfenstein: el juego de mesa** está diseñado para que lo juguéis en la dificultad ¡Atrévete! (normal). No obstante, podéis aumentar o reducir la dificultad según os apetezca.

Para hacer la partida más o menos difícil, incluid las siguientes reglas:



Modo	<b>¿Puedo jugar, papá?</b>	<b>No me hagas daño</b>	<b>¡Atrévete!</b>	<b>Soy muerte y destrucción</b>
Munición	Los héroes empiezan cada misión con +2 de la munición que elijan. Al atacar, las armas no necesitan tener una ficha de munición.	Al atacar, las armas no requieren una ficha de munición.	Sin cambios	Los ataques especiales cuestan +1 ficha de munición específica.
Puntos de gloria	Duplica los PG recibidos por matar enemigos y completar eventos.	Duplica los PG por completar eventos.	Sin cambios	Todas las habilidades cuestan +1 PG. Al usar PG, recibe una ficha de fatiga (efecto).
Vida compartida	Curar a un héroe que se está desangrando no cuesta una ficha de vida compartida.	Cada héroe empieza la partida con 2 fichas de vida compartida.	Sin cambios	Solo un héroe comienza la partida con una ficha de vida compartida.
Ruido	Atacar no genera ruido. La presencia de héroes en una sala o pasillo no genera ruido.	Atacar no genera ruido.	Sin cambios	Las miniaturas de héroe se consideran fichas de ruido para la activación nazi.
Jefe	La habilidad <i>Titiritero</i> del profesor Solomon Bevli hace aparecer un soldado en vez de un supersoldado.  La habilidad <i>Ich Bin der Führer!</i> de Hitler solo funciona con un resultado de recarga.	La habilidad <i>Ich Bin der Führer!</i> de Hitler solo funciona con un resultado de recarga.	Sin cambios	<i>Misión 8:</i> sustituye la tropa de disparo en la sala del profesor Solomon Bevli por Hans Grösse. <i>Misión 9:</i> sustituye el supersoldado en la sala del general Oscar von Grim por Hans Grösse. <i>Misión 10:</i> sustituye la tropa de disparo en la sala de Mecha-Hitler por Hans Grösse.
Recarga	Puedes recargar y atacar en el mismo turno (sin llevar a cabo una acción de fatiga).	Puedes recargar y atacar en el mismo turno (sin llevar a cabo una acción de fatiga).	Sin cambios	Al retirar una ficha de recarga de un arma, lanza un dado. Si obtienes una recarga, fallas. Devuelve la ficha de recarga a la carta de arma.



## • NOTAS

- LISTA DE COSAS  
QUE HACER:
- Darle una paliza a los nazis
  - Matar a Hitler
  - ????
  - Sacar tajada



# • CRÉDITOS

## VERSIÓN 1.0

**DIRECTOR DEL DISEÑO DE REGLAS:** Jakub S. Olekszyk

**DISEÑO DE REGLAS:** Archon Studio

**ILUSTRACIÓN DE LA CAJA:** Steve Hamilton

**ILUSTRACIONES DE LA PORTADA DEL REGLAMENTO Y EL LIBRO DE MISIONES:** Sławomir Wolicki

**ARTE E INGENIERÍA:** Tomasz Badalski, Sławomir Wolicki,  
Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Kamila Kościerska

**DISEÑO GRÁFICO:** Anna Gut

**GESTOR DEL PROYECTO:** Michał Hartliński

**REGLAMENTO Y REVISIÓN:** Bryan Gerding

**TRADUCCIÓN:** Lis Díez Bourgoín

**CORRECCIÓN:** Antonio Recuenco Muñoz

**SUPERVISIÓN DE LA PRODUCCIÓN:** Michał Pawlaczyk

**DIRECTOR DEL ESTUDIO:** Jarosław Ewertowski

**JUGADORES DE PRUEBAS Y CONSULTORES:**

Arkadiusz Arendt  
Kamil Białkowski  
Marijn Bierhof  
Maxime Bouchard  
Maciej Cabaj  
Marcin Czopek  
Loquak Davian  
Jakub Dywicki  
Miron Kaczmarek

Aleksandra Kajkowska  
Sylvia Kajkowska  
Oliwia Kieruj  
Kacper Kozłowski  
Łukasz Krogulec  
Aleksander Kubiak  
Maks Kuśmierz  
Dawid Kuźniacki  
Karol Lach

Peer Lagerpusch  
Konstantinos Lekkas  
Stanisław Machowski  
Michał Michalski  
Philip Middleton  
Wiktor Nowacki  
Rafał Nowak  
Sebastian Pełechaty  
Bartosz Perzyński

Jacek Podgajny  
Arkadiusz "Pallek" Rachfat  
Tomasz Rudnik  
Oskar Skwierczyński  
Szymon Swiontek-Brzeziński  
Marta Szczypińska  
Karol M. Toporowicz  
Tomasz Turski  
Dominik Wiśniewski

### AGRADECIMIENTO ESPECIAL A:

David Evans  
Joshua Gillespie  
Jerk Gustafsson  
Oskar Hansson

Derek Hidey  
Joey Howell  
John Jennings

Michael Kochis  
Nicklas Larsson  
Ivan Martinez

Derek Salisbury  
Axel Torvenius  
Jessica Williams

© 2021 Bethesda Softworks LLC, una empresa de ZeniMax Media. Wolfenstein, id, Bethesda y logos relacionados son marcas o marcas registradas de ZeniMax Media Inc. o sus socios en Estados Unidos u otros países. Archon Studio y el logo de Archon Studio son TM de Archon Spółka z o.o. Archon Studio es ® de Archon Studio. Todos los derechos reservados a sus respectivos dueños. Archon Studio se sitúa en la calle Warsztatowa, 8, Piła, 64-920, Polonia.

Los componentes pueden diferir de los que aparecen en las imágenes. Componentes impresos fabricados en China. Miniaturas fabricadas en Polonia.

ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 13 AÑOS.



# • LISTA DE ACCIONES E ÍNDICE

## ACCIONES DISPONIBLES Y COSTES

Acción	Coste en PA	Página
Movimiento	1	10
Movimiento: terreno abrupto	2	10
Movimiento: pasadizo secreto	2	10
Abrir puerta	1	10
Despejar barricada	1	10
Búsqueda	1	10
Ataque	Según la carta	11
Modo de ataque especial	0 Según la carta	11
Usar equipo	Según la carta	12
Recarga	2	11
Dar equipo, armas y munición a un héroe adyacente	0 Solo tu turno	12
Equipar o cambiar de equipo con tu héroe	0 Solo tu turno	12
Fatiga	0 Solo tu turno	9
Curar sangrado (vida compartida)	0	18

## RUIDO

Los ataques de héroes y nazis generan ruido. Añadid una ficha en la sala del atacante y otra en la sala del defensor.

Si el héroe y otra miniatura (héroe o nazi) están en la misma sala o pasillo, colocad inmediatamente una ficha de ruido en esa sala o pasillo.



Todos los efectos que provocan daño sin tirada afectan primero al blindaje. Consulta la sección «Blindaje y salud» en la pág. 18.

## ÍNDICE:

Acciones nazis y movimiento.....	16
Alarma.....	13
Ataque.....	11
Ataque especial/habilidad de arma.....	11
Aturdimiento.....	12
Barricada.....	10
Búsqueda.....	10
Cartas de arma.....	5
Cartas de cofre.....	6
Cartas de enemigo.....	5
Cartas de equipo.....	6
Cartas de evento.....	7
Cartas de héroe.....	5
Dados.....	9
Daño al blindaje.....	9, 11, 18
Dificultad de la partida.....	20
Ejecución silenciosa.....	12
Éxitos y fallos.....	9
Fase de activación de los jugadores.....	8
Fase de activación nazi.....	8, 16
Fatiga.....	9
Fichas de cofre.....	10
Fichas de evento.....	10
Generación de miniaturas nazis.....	13
Heridas.....	11
IA nazi.....	16
Iniciativa nazi.....	16
Intercambiar equipo, armas y munición.....	12
Línea de visión.....	11
Marcador de peligro.....	13
Marcador de ronda.....	8
Miniaturas de gran tamaño.....	19
Modo solitario.....	19
Movimiento.....	10
Munición.....	11
Obstáculos.....	10
Paredes.....	10
Pasadizos secretos.....	10
Preparación.....	7
Puertas.....	10
Puntos de acción.....	9
Puntos de gloria.....	12
Recarga.....	9, 11
Repetir tirada.....	9
Robots.....	19
Ruido.....	12
Sabotaje.....	12
Sangrado.....	18
Secuencia de rondas de juego.....	8
Terreno abrupto.....	10
Turno de un jugador.....	9
Vacío.....	9
Vida compartida.....	18



