

**Days of honor** di di Michal Ozon. Gioco di carte per 2 giocatori per 1 ora.

1944, nella Polonia occupata, i nazisti cercano di costruire l'arma che può cambiare le sorti della guerra. La potentissima V-2. Il Polacco cerca di trafugare frammenti di razzo da consegnare agli Alleati, il Tedesco cerca di impedirlo. Chi ha più frammenti dopo 4 turni vince.

**Le carte.** I numeri: il N° della carta e quantità nel mazzo. Icone Tipo carta e abilità attivabili. Le carte con un angolo colorato sono Unità. Doppia freccia: supporto. Entrambe entrano nella loro zona, le Unità potranno muoversi. Carte con simbolo play sono azioni. Punto esclamativo sono istantanei, giocabili anche durante l'azione di un avversario. Si giocano dalla mano e si scartano.

**Setup** Scegliere la fazione. Il tavolo è diviso in 3 zone: la base Tedesca, la periferia neutrale e la foresta Polacca. Mischiare le 5 carte razzo. Ognuno prende le 3 carte Start.

**Il gioco** 4 turni, 4 fasi per turno.

1 pesca 5 carte a prescindere dalla mano. Una volta nella partita è possibile scartare le 5 appena pescate, rimischiare e ripescare.

2 gira una carta missile e piazza in Periferia i frammenti di razzo.

3 partendo dal Polacco, azioni alternate fino a che entrambi passano consecutivamente. Se passi e l'altro giocatore effettua un'azione, torni in gioco e puoi agire.

4 fine turno, stappare le carte usate.

**Azioni:** a) gioca una carta Unità o Supporto nella tua zona.

b) attiva una carta in gioco tappandola ed esegui la sua abilità.

c) gioca una carta Azione ed attivala.

In ogni momento è possibile giocare Istantanei senza spendere azioni.

**Vittoria:** dopo 4 turni vince chi ha più frammenti, se pari vince il Tedesco.

**Eccezione:** se un giocatore non ha carte proprie nella sua zona ed è presente almeno una carta nemica, perde automaticamente la partita.



**ATTACCO**  
Un Unità o Support nella stessa zona.

Tira 1 dado e aggiungi il N° dei proiettili, se il totale è pari o più del difensore, viene distrutto



**VOLONTARI**  
Esegui 2 azioni consecutive

**ASSISTENZA**  
+1 al dado



**BUONA FORTUNA**  
+2 al dado

**CATTIVA FORTUNA**  
-2 al dado



**WITNESSES**  
Play when performing a search action, but before you die roll. Your search is automatically successful and you gain 1 fragment.



**CERCARE**  
Solo in periferia, tira 1 dado, se pari o più al N° su questa carta, prendi 1 frammento e mettilo nella tua zona



**FURTO**  
Tira 1 dado, se pari o più al N° su questa carta e si trova nella zona nemica.

Ruba 1 frammento e mettilo nella tua zona



**SCORTA**  
Questa carta diventa il

bersaglio dell'attacco



**IMBOSCATA**  
Dopo la scelta della scorta il tuo attacco ha un successo automatico

**Infermeria**  
Unità uccisa va nella tua zona tappata invece che rimossa



**POLACCO**



**COMMANDO**  
Stappa 1 Unità

**MOVIMENTO**  
Una Unità di 1 zona



**Operazione Waldhorn**  
Sposta tutti i frammenti nella foresta su questa carta se non ci sono Tedeschi nella foresta. Non possono più essere presi

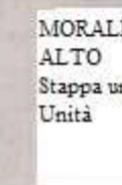
**Frammenti nascosti**

Fino a 2 frammenti non possono essere Cercati fino alla fine del turno



**MORALE ALTO**  
Stappa una Unità

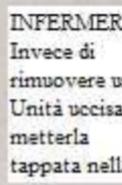


**TEDESCO****COMMANDO**  
Stappa 1 Unità**MOVIMENTO**  
Una Unità di 1 zonaColonna  
Motorizzata  
Esegui 3 azioni  
consecutive  
quindi stappa 1  
UnitàMotocicletta  
Dopo il  
movimento non  
tappare l'Unità**MORALE  
ALTO**  
Stappa una  
Unità**ATTACCO**  
Un Unità o  
Support nella  
stessa zona.Tira 1 dado e aggiungi il N°  
dei proiettili, se il totale è  
pari o più del difensore, viene  
distrutto**VOLONTARI**  
Esegui 2 azioni  
consecutive**ASSISTENZA**  
+1 al dado**BUONA  
FORTUNA**  
+2 al dado**CATTIVA  
FORTUNA**  
-2 al dado**CERCARE**  
Solo in periferia, tira 1  
dado, se pari o più al  
N° su questa carta,  
prendi 1 frammento e  
mettilo nella tua zona**FURTO**  
Tira 1 dado, se pari o  
più al N° su questa  
carta e si trova nella  
zona nemica.

Ruba 1 frammento e mettilo nella tua zona

**SCORTA**  
Questa carta  
diventa il

bersaglio dell'attacco

**IMBOSCATA**  
Dopo la scelta  
della scorta il  
tuo attacco ha  
un successo  
automatico**INFERMERIA**  
Invece di  
rimuovere una  
Unità uccisa  
metterla  
tappata nella