

ESCENARIOS

Estos Escenarios es una versión Beta simplificada de los Escenarios que aparecerán en las Reglas completas de juego. Las reglas aquí mencionadas pueden verse sujetas a modificaciones y las imágenes y maquetación que ofrecemos no son definitivas.

Hay dos Tipos de Escenarios: Escenarios Especiales y Escenarios Históricos.

Los Escenarios han sido diseñados para jugarse en un tapete o en una mesa de 6 medidas de largo por 8 medidas de ancho. Si bien, los jugadores, de mutuo acuerdo, pueden adaptar las medidas de la mesa como mejor convengan, adaptando el terreno a las nuevas medidas.



Todos los escenarios se rigen además por la siguiente estructura:

Antes del comienzo de la batalla se establecerán las reglas de la colocación del tapete.

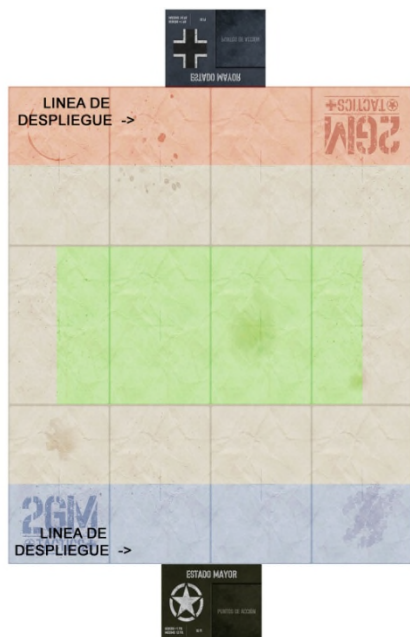
- Nombre del Escenario.
 - Preparación de la mesa de juego antes de comenzar la partida.
 - Se establece el año límite de inclusión de unidades, en su caso.
- Bandos: Aquí se distingue entre Atacantes o Defensores.
 - Se establece el límite de puntos en el mazo de ambos ejércitos.
 - Se establece el tipo de Terreno que se puede utilizar y cuándo: Antes del Inicio de la partida y/o durante el transcurso de la misma.
 - Se limitan las unidades y el resto de las cartas a utilizar.
 - Se establecen, en su caso, reglas especiales o adicionales.
 - Se colocan las unidades y cartas desplegadas conforme al mapa de batalla si lo hubiese (Escenarios Históricos).
- Objetivo del Escenario.
 - Se indican las Condiciones de Victoria para cada Bando.

TAPETE DE JUEGO:

El terreno de juego está compuesto por 16 losetas que se juntan para componer el campo de batalla. Todas las losetas tienen dos caras, una despejada y otra con accidentes de terreno.

En los diferentes escenarios se especifica si los jugadores deben colocar las losetas por el lado despejado o utilizar algunas de ellas por su lado accidentado.

ESCENARIO: DESTRUIR OBJETIVO



Se coloca el Tapete siguiendo las reglas habituales de juego. Se descartan las losetas de Rio/Mar. Y se baraja el resto colocándolas al azar por el lado despejado o accidentado.

El jugador que actúa de Defensor coge la ficha de Objetivo (*Se trata de un nuevo prototipo de Cohete con lanzadera*) y la coloca en el terreno de juego, a una distancia de tres o cuatro medidas, entre la tercera y cuarta línea; y alejada una medida de distancia como mínimo de los bordes, segunda y sexta columna (*zona verde*).

A continuación, coge dos cartas de Casa. Las puede colocar en la misma zona verde y/o en su mitad de tablero siguiendo las reglas habituales.

- 1 Bando actúa de Atacante y otro de Defensor.
 - Defensor: Mazo de 110 puntos.
 - No puede utilizar unidades de Tanque.
 - Cartas de Terreno a utilizar: Muros, Alambres y Barreras. Antes del inicio de la partida y una vez comenzada ésta.
 - Reglas Especiales: El jugador cuenta con 10 PA. Coge 7 cartas de su mazo. Podrá desplegar tantas cartas de unidades como desee, en las casas o en su área de despliegue. A continuación, coloca las no utilizadas en el mazo y baraja. El jugador comenzará la partida con 5 cartas.
 - Cohete V2: 8 P.I.
 - Atacante: Mazo de 140 puntos.
 - Comienza la Partida.
 - No puede utilizar cartas de Terreno.
 - Límite de Unidades de Tanque a 3.
 - Límite de Unidades de Artillería a 5.
 - El jugador atacante comienza la partida, con sus 5PA.
- Objetivo.
 - Atacante: Destruir el Cohete V2.
 - Obtiene la victoria si consigue destruir el cohete. La carta *incendio* no funciona con el cohete.
 - Defensor: Resistir 15 turnos de juego.
 - Al final de la fase Fin de Turno del turno 15 (se tiene en cuenta los turnos de ambos bandos) ganará la partida si el cohete no ha sido destruido.

Al final de cada escenario nos encontraremos con las unas sencillas líneas para poder jugar en Solitario, que vendrán especificadas de la siguiente manera:

Bando, Número de cartas que habría que coger de cada mazo (distribuidos en 5 mazos; infantería, artillería, tanques, transportes y cartas de apoyo junto con aviones), tipo de Inteligencia Artificial predefinida.

Estas reglas vienen especificadas con mayor detalle en las Reglas en Solitario Beta que también hemos proporcionado.

Partidas en Solitario:

Defensor, 14-9-0-6-12, IA Defensiva.

Atacante, 14-5-3-6-22, IA Ofensiva.

ESCENARIO 5/6: PONTAUBAULT

La Operación Cobra continúa, se ordena al ejército aliado el avance hacia el Sur del país. Entre el 1 y el 4 de agosto de 1944, el general Patton, a las órdenes del 3er ejército y la cuarta división blindada avanza rápidamente hacia la Bretaña francesa, llegando a la población de Pontaubault. La misión de las tropas del eje es detener el avance aliado cueste lo que cueste.

El jugador Defensor coloca las losetas del campo de batalla tal y como indica el dibujo. Además sitúa el resto de cartas de Terreno tal y como se indica.

Solamente pueden utilizarse unidades construidas hasta 1944.



- El ejército Americano actúa como Atacante y el ejército Alemán actúa como Defensor.
 - Defensor: Mazo de 80 puntos.
 - Límite de Unidades de Tanque a utilizar: 1 Panzer IV.
 - Límite de Unidades de Artillería a utilizar: 3.
 - No puede utilizar aviones, ni más cartas de Terreno.
 - Reglas Especiales: El jugador cuenta con 10 puntos de acción. Coge 7 cartas del mazo, podrá desplegar tantas cartas de unidades como desee, en el área de despliegue o casas desplegadas. El jugador, se quedará con el resto de cartas.
 - Atacante: Mazo de 120 puntos.
 - Comienza la Partida con todos sus Puntos de Acción.
 - Límite de Unidades de Tanque a 5 Sherman o Stuart.
 - No puede utilizar cartas de Terreno.
 - No puede utilizar las cartas: Minas ni Paracaidista.
- Objetivo.
 - Defensor: Resistir 15 turnos de juego.
 - Al final de la fase Fin de Turno del turno 15 (se tiene en cuenta los turnos de ambos bandos) ganará la partida.
 - El jugador defensor solamente podrá disparar a los Puentes si hay tropas enemigas en él.
 - Atacante: Llegar al área de despliegue enemigo con al menos dos unidades.
 - Obtiene la victoria si al final de alguno de los turnos tiene tropas en el área de despliegue enemigo.
- Bonificaciones por Victoria.
 - Defensor: El enemigo no consigue el control total del pueblo y continua su avance. Las tropas defensoras que quedan romperán la línea de suministros enemiga.
 - Necesita tener *dos o más unidades en cada línea* para que le sume la línea de suministros.
 - Atacante: Toma el pueblo de Pontaubault y continua su avance.
 - *Equipo adicional* a tres unidades sin coste.

Partidas en Solitario:

Alemanes, 14-3-1-6-14, IA Defensiva.

Americanos, 14-5-5*(Sherman o Stuart)-6-20, IA Ofensiva.