

## VARIANTE DE MODO DE JUEGO PARA BATAILLAS CAMPALES: DESPLIEGUE INICIAL

Este modo de juego es una variante para Batallas Campales al modo clásico de juego. Jugando con estas reglas opcionales los jugadores podrán desplegar unidades antes del inicio de la batalla.

En el **modo de Despliegue Inicial** ambos jugadores comenzarán con 5 Puntos de Acción y robarán 5 cartas de su mazo de forma normal, pudiendo cambiarlas una vez si no estuvieran conformes con ellas.

A continuación los jugadores determinarán quién comienza la partida. Para ello utilizarán los puntos de acción que deseen en secreto (a puño cerrado) y los sumarán a la tirada de dado de 10 caras.

La diferencia con el modo clásico radica en que con los puntos de acción utilizados, cada jugador podrá desplegar cartas de Terreno en su segunda y tercera línea, así como **el mismo número de puntos de acción en cartas de Unidad** de su mano. Las condiciones para desplegar estas unidades son que deben hacerlo únicamente dentro de las cartas de terreno utilizadas y que su valor total, coste de despliegue y equipo adicional, no puede superar el coste del terreno en el que se sitúa dicha unidad.

**Ejemplo:** el jugador A puja 3PA, por lo que decide desplegar una carta de Casa (coste 3) en su segunda línea con una Infantería Pesada dentro equipada con HMG (Coste Infantería Pesada 2 + equipo HMG 1).

**Ejemplo:** el jugador B puja 2PA, por lo que decide desplegar una carta de Trincheras (coste 2) en su tercera línea con una Infantería Pesada. Al tener ésta coste 2 no podría equiparse con nada más para no superar el límite de su carta de terreno.

Los jugadores no están obligados a desplegar unidades si no desean hacerlo. Tampoco repondrán su mano en el caso que sí desplieguen unidades.

El jugador que haya ganado la tirada o puja inicial desplegará las cartas de terreno y de unidades en primer lugar. También será quien inicie la partida.

**Ejemplo completo:** el jugador Alemán obtiene la siguiente mano de 5 cartas y decide quedárselas (abajo).

A continuación decide utilizar sus 5PA para sumar a su tirada. Lanza el D10 y obtiene un 8, que sumado a los puntos gastados hacen un total de 13. Enfrentada a la tirada del otro jugador de 6 más 2PA gastados, gana la puja. Como ha ganado la tirada será el primer jugador en colocar sus cartas de Terreno y de Unidad, lo hace de la siguiente manera:

Sitúa una carta de Casa (3PA) en su segunda línea con un Pak40 (3PA) en su interior y, una carta de Trincheras (2PA) en su tercera línea con una Infantería Ligera equipada con Granadas (1PA+1PA). No podría equipar a esta infantería con Cuerpo a Tierra aunque tuviese puntos de acción sobrantes al sobrepasar el valor de la carta de terreno.

A continuación el otro jugador hará su despliegue de cartas de terreno y unidades. El jugador Alemán será el jugador inicial y comenzará la partida sin Puntos de Acción en su Estado Mayor y con 3 cartas en su mano.

