



POCKET WARS – ESCENARIOS

POCKET WARS WARGAMES

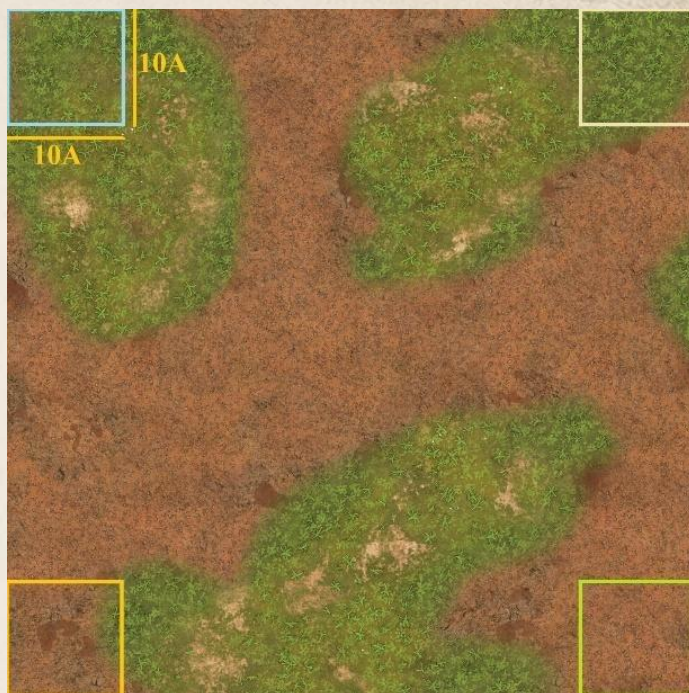
ESCENARIO 1: CHOQUE DE PATRULLAS

Descripción:

Fuerzas enfrentadas están operando en proximidad inmediata las unas de las otras, con elementos avanzados desplegados a corta distancia del adversario. Las vanguardias se encuentran en tierra de nadie y establecen contacto inicial mediante enfrentamientos de baja intensidad. Estas acciones tienen como finalidad reconocer la disposición enemiga, fijar sus posiciones y, cuando sea posible, desorganizar sus líneas avanzadas. Así, el objetivo principal es generar las condiciones tácticas necesarias para facilitar el avance seguro del grueso de las fuerzas propias, evitando al mismo tiempo penetraciones o maniobras de ruptura por parte del enemigo.

Escenografía:

No se establece ningún requisito obligatorio en cuanto a la escenografía inicial. Los jugadores se alternarán para desplegar elementos de terreno conforme a las reglas básicas de colocación descritas en el Reglamento de *Pocket Wars*. Al menos un tercio de la superficie del campo de batalla deberá estar cubierto por elementos de escenografía. El orden de colocación comenzará por el jugador que disponga de un mayor número de miniaturas con Entrenamiento [EN] *Explorador* y/o *Montado*. Continuando en orden descendente, cada jugador colocará una pieza de escenografía por turno, respetando en todo momento las restricciones establecidas en el Reglamento. El proceso seguirá, de forma alterna, hasta que todos los jugadores declaren que no desean añadir más elementos de escenografía al campo de batalla.



Despliegue:

Empezando por el **Pocket War Team (PWT)** con menor número de miniaturas con Entrenamiento [EN] *Explorador* y/o *Montado*, y en orden ascendente, cada jugador escogerá una de las esquinas del campo de batalla donde desplegar sus miniaturas. Éstas se han de desplegar en una zona de como máximo 10A x 10A desde la esquina elegida por el jugador. Cuando el último de los jugadores haya desplegado todas sus miniaturas, empieza la partida.

Condiciones de Victoria:

Conseguir el mayor número posible de Puntos de Victoria dejando fuera de combate miniaturas de los **PWT** enemigos

Puntos de Victoria:

Cada jugador consigue **Puntos de Victoria (PV)** por dejar fuera de combate miniaturas de otros **PWT** (no cuentan ni miniaturas *Desmoralizadas* ni aquellas que abandonen el campo de batalla). Cada miniatura eliminada aporta tantos **PV** como valor de **Puntos de Recluta** cueste. Al final de la partida, el jugador con mayor **PV** habrá ganado la partida.

Duración:

Este escenario no tiene un límite fijo de turnos, terminará cuando sólo quede un **PWT** en el campo de batalla que no esté *Desmoralizado* (o ninguno, si se da el caso). Cuando un **PWT** pierda más de la mitad de sus miniaturas iniciales, el resto de las miniaturas de su mismo **PWT** abandonará el campo de batalla, como si hubieran sido *Desmoralizadas*.