



POCKET WARS – ESCENARIOS

POCKET WARS WARGAMES

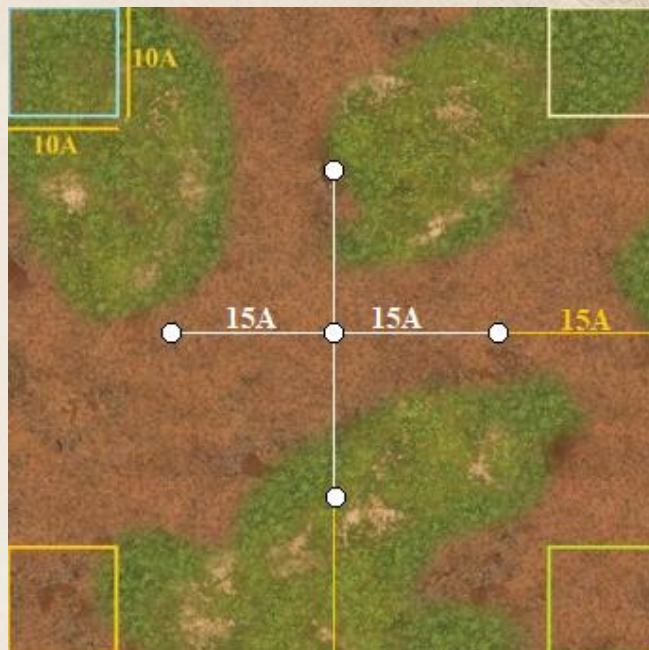
ESCENARIO 2: FORRAJEAR

Descripción:

Fuerzas enemigas se encuentran acampadas en posiciones próximas, dentro de la misma zona de operaciones. Con el fin de sostener soldados y animales, los mandos de ambas despliegan partidas de forrajeadores hacia asentamientos y explotaciones cercanas, con el objetivo de asegurar víveres y suministros. La proximidad entre ambos ejércitos incrementa la probabilidad de contacto, generando enfrentamientos localizados por el control de los recursos disponibles.

Marcadores de objetivo de forraje:

Antes de situar la escenografía, se han de colocar cinco marcadores de objetivo en el campo de batalla. Pueden ser cuadrados o redondos, de **1A** de diámetro o lado. El primer marcador se colocará siempre en el centro de la mesa, a **30A** de los lados, los restantes serán colocados en forma de cruz según se muestra en el mapa del escenario, a una distancia de **15A** del primer marcador.



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**. 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. No se pueden colocar elementos de escenografía a **3A** o menos de un objetivo.

Despliegue:

Empezando por el Pocket War Team (**PWT**) con menor número de miniaturas con Entrenamiento **[EN] Explorador**, y en orden ascendente, cada jugador escogerá una de las esquinas del campo de batalla y desplegará 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 llevar el mayor número posible de objetivos de forraje a la zona de despliegue propia.

Los objetivos pueden ser recogidos por cualquier miniatura de un Pocket War Team (**PWT**) que empiece su fase de activación en contacto peana con peana con ellos y no esté trabada en combate cuerpo a cuerpo. Las miniaturas sólo pueden cargar con un objetivo y ganarán **EN** de *Sobrecargado* el turno que lo recojan. Los objetivos se soltarán automáticamente si su portador queda Fuera de combate, Desmoralizado o es atacado en combate cuerpo a cuerpo. Cuando se suelta un objetivo, quedará donde esté la miniatura que lo estaba cargando.

Una miniatura que empiece su activación con un objetivo y en su zona de despliegue, lo “entregara”. Se retira el objetivo del juego y la miniatura podrá actuar de forma normal.

Duración:

Este escenario no tiene límite fijo de turnos, terminará cuando se saque el último objetivo del campo de batalla. Para este escenario se ignora la regla de **Punto de Rotura** de los **PWT**.

