

Kampania Bolt Action w Planszóweczce - "Jesienne manewry"

Scenariusz 1: Patrol o świcie

Witaj Dowódcu!

Po ciężkich walkach w ubiegłym tygodniu, musimy skupić się na odbudowaniu zdolności bojowej naszych jednostek. Sztab armii przesyła nam uzupełnienia, które mają nam posłużyć do przełamania linii wroga. Twoje rozkazy są następujące:

- Zbuduj armię za przydzielone Ci 600 punktów.
- Zbierz jak najwięcej sprzętu pozostawionego na polu bitwy: 1pk za każdy znacznik kontrolowany po zakończeniu rozgrywki
- Osiągnij zwycięstwo: posiadaj co najmniej 2pkt. przewagi nad przeciwnikiem po zakończeniu rozgrywki. W przypadku, gdy przewaga nie zostanie osiągnięta, gra kończy się remisem.

Pole bitwy:

Gramy na stole o wymiarach 48"x48". Teren ustawiony będzie zgodnie z mapką (patrz niżej).

Zasady znaczników (sprzętu):

Na mapie znajduje się sześć znaczników. Każdy znacznik reprezentuje sprzęt (karabiny, granaty, ładunki wybuchowe, amunicję, etc.)

Znaczniki mogą być zdobywane przez jednostki piechoty (Infantry). Jednostka zdobywa znacznik, jeżeli: przejdzie przez niego wykonując ruch rozkazem Advance, zakończy swój ruch w odległości 1" od znacznika (nie ważne po jakim rozkazie). Jednostka zabiera znacznik i porusza się z nim normalnie. Jednostka musi utrzymać znacznik do końca gry. Jeżeli jednostka zostanie zniszczona, znacznik należy położyć w miejscu, gdzie to miało miejsce. Następnie, znacznik może być podniesiony przez każdą inną jednostkę piechoty.

Przed bitwą, gracze rzucają kością D6. Gracz, który uzyska wyższy wynik wybiera stronę stołu, która będzie jego krawędzią. Następnie, ten sam gracz ustala, które z jego jednostek pozostaną w rezerwach. Gracz może pozostawić w rezerwach maksymalnie połowę swoich jednostek, zaokrąglając w dół. Gracz drugi powtarza tę samą czynność.

Pierwsza tura:

Gracze wrzucają do worka kostki jednostek, które nie są w rezerwach. Następnie, gracze losują kostki i wprowadzają na stół swoje jednostki w tzw. Pierwszej fali, za pomocą rozkazów Run lub Advance.

Nie gramy na zasady: Outflank, rozstawienie snajperów, obserwatorów oraz Hidden setup.

Gramy sześć (6) tur. Na końcu szóstej tury, jeden z graczy rzuca kością. Wynik 4+ oznacza, że należy rozegrać dodatkową siódmą (7) turę.

Podczas pierwszej tury, widoczność zredukowana jest do 24". Alternatywnie, jeżeli gracze się zgodzą, można wykorzystać zasady "Dawn Assault" z podręcznika głównego (2ed).

Mapa

