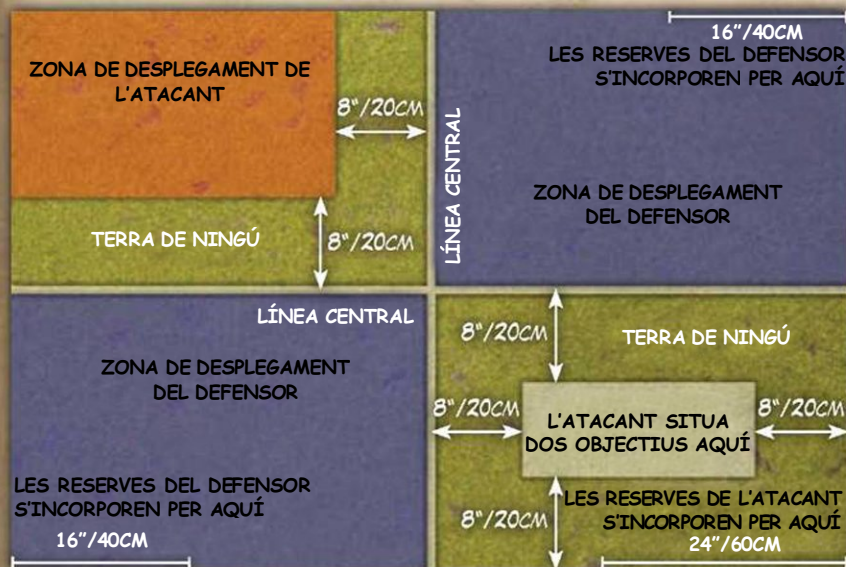


# 11 PENETRACIÓ (BREAKTHROUGH) - BATALLA MÒBIL

Un front molt estirat ha obligat els defensors a una defensa en ericó. L'atacant ha enviat una força de flanqueig a través dels espais entre les posicions defensades, mentre hi ha un atac frontal sobre el sortint de l'enemic.



## LES ORDRES

### ATACANT

L'enemic no te forces suficients per cobrir tot el front. Has de capturar un dels objectius, sigui per assalt directe, o amb un astut atac pel flanc.

### DEFENSOR

Les teves tropes de reconeixement han detectat un atac fort pel teu flanc, mentre una altra contingent realitza un atac frontal. Has d'assegurar els objectius i fer retrocedir a l'enemic.

## REGLES ESPECIALS DE LA MISSIÓ

Penetració (Breakthrough) utilitza les regles especials:

- **Reserves Retardades (Delayed Reserves)** pag. 269,
- **Reserves Mòbils (Mobile Reserves)** pag. 269, i
- **Posicions Preparades (Prepared Positions)** pag. 264.

## PREPARANT LA BATALLA

1. Marca el centre de la taula i els quarts corresponents per tots dos jugadors.
2. El jugador defensor escull dos quarts de taula diagonalment oposats com la seva àrea de desplegament.
3. Llavors l'atacant escull un dels restants quarts de la taula, que serà la seva àrea de desplegament, excloent la zona a 8"/20cm com a mínim, de les línies centrals.
4. L'atacant ubica dos objectius en el quadrant diagonalment oposat, mantenint-los com a mínim, a 8"/20cm de les línies centrals i dels costats de la taula.
5. El defensor desplega algun o tots els seus escamots, utilitzant la regla especial **Reserves Mòbils**.
6. La resta dels escamots es mantindran fora de la taula en **Reserva**, i s'incorporaran pel costat llarg de la taula de la seva zona de desplegament, a 16"/40cm de la cantonada.
7. L'atacant ha de desplegar, com a mínim, un escamot, i pot tenir fins la meitat dels seus escamots, fora de la taula per fer un atac pel flanc en **Reserves Retardades**. Les tropes en **Reserves Retardades** s'incorporaran pel costat llarg de la taula, a 24"/60cm de la cantonada del quart de taula on s'ha ubicat els objectius.
8. L'atacant desplega ara la resta de les seves forces.
9. Tot seguit, els dos jugadors desplegaran els herois que no formin part d'un escamot, així com tots els equips independents, començant pel jugador defensor.

## INICI DE LA BATALLA

1. Començant pel defensor, tots dos jugadors realitzaran els moviments de reconeixement dels equips que estiguin sobre la taula.
2. L'atacant iniciarà el primer torn.
3. Atès que ambdues parts estan en **Posicions Preparades**, iniciaran el joc atrinxerats (DI) i cos a terra (GTG).

## FI DE LA BATALLA

La batalla finalitzarà al sisè torn, o posteriors, quant:

- l'atacant controli qualsevol objectiu, al inici del seu torn, o
- el defensor inicia el seu torn sense cap equip atacant a 16"/40cm de qualsevol objectiu.

## QUI HA GUANYAT?

L'atacant guanya si al inici del seu torn controla un objectiu. Ha aprofundit darrera de les línies enemigues. En qualsevol altre cas guanya el defensor. La penetració ha estat neutralitzada i s'ha mantingut les línies. Calculeu els punts de victòria utilitzant la taula de la pàgina 275.

### RESERVES RETARDADES (DELAYED RESERVES)<sup>269</sup>

Fins al tercer torn no s'inicia les tirades per incorporar les reserves, començant amb un sol dau. Les reserves s'incorporen amb un 5+. Per cada torn posterior s'incrementa amb un dau la tirada d'incorporació de les reserves.

### RESERVES MÒBILS (MOBILE RESERVES)<sup>269</sup>

Únicament pots desplegar un escamot amb vehicles. La resta d'escamots amb vehicles es mantindran en reserva.

### POSICIONS PREPARADES (PREPARED POSITIONS)<sup>264</sup>

Permet que tots dos jugadors comencen amb tots els escamots atrinxerats (DI) i cos a terra (GTG).