

## 6 PINÇA (PINCER) - BATALLA DEFENSIVA

MISSIONS



Els alemanys van desenvolupar una tècnica intel·ligent per frenar els avanços soviètics. Les tropes de primera línia van fer tot el possible per limitar les incursions, colpejant-los els flancs amb les reserves, i intentant aïllar-los i destruir-los.

### LES ORDRES

#### ATACANT

Has trobat un punt feble en les defenses enemigues. Perfora la línia del front per crear un punt de partida pel contingent principal que et segueix. Has d'entrar en la zona de l'enemic per controlar un dels teus objectius.

#### DEFENSOR

No tens la força necessària per impedir que l'enemic superi les teves línies en qualsevol punt, per tant has de planificar bé el teu contraatac per recuperar les teves defenses. Has de mantenir els objectius i fer retrocedir a l'enemic.

### REGLES ESPECIALS DE LA MISSIÓ

Pinça (Pincer) utilitza les regles especials:

- **Emboscada (Ambush)** pag. 266,
- **Reserves Retardades (Delayed Reserves)** pag. 269, i
- **Posicions Preparades (Prepared Positions)** pag. 264.

### PREPARANT LA BATALLA

1. El jugador defensor escull un cantó curt de la taula per defensar-lo. Aquesta meitat de la taula és la seva zona de desplegament. El jugador atacant desplegarà en l'altra meitat de la taula.
2. Començant pel defensor, tots dos jugadors col·loquen un objectiu en la zona de desplegament del defensor. Els objectius han d'estar situats, com a mínim, a 8"/20cm de la línia central de la taula, i no poden situar-los a menys de 8"/20cm dels costats llargs de la taula.
3. A continuació el jugador defensor escollirà la meitat, com a mínim, dels seus escamots, que es mantindran en **Reserves Retardades**. Aquestes reserves arribaran pel cantó llarg de la seva zona escollit a la fase 8.
4. El defensor pot d'escollir un escamot dels restants, que es mantindrà en **Emboscada**.
5. El defensor desplegarà la resta dels escamots.
6. L'àrea de desplegament de l'atacant és l'altra meitat de la taula, excloent una zona de 16"/40cm de la línia central. Ara pot desplegar totes els seus escamots.
7. Tots dos jugadors desplegaran els herois que no formin part d'un escamot, així com tots els equips independents, començant pel jugador defensor.
8. El defensor escollirà quin és el costat llarg de la taula, en la seva zona de desplegament, des d'on apareixeran les seves reserves.

### 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 quant:

- l'atacant controla qualsevol objectiu, al inici del seu torn, o
- el defensor inicia qualsevol torn seu, a partir del sisè inclòs, sense equips enemics en la seva meitat de la taula.

### QUI HA GUANYAT?

L'atacant guanya si al inici del seu torn controla un objectiu. La seva incursió ha assegurat un punt de sortida per la resta de les tropes que et segueixen. En qualsevol altre cas el defensor guanya. Ha eliminat la incursió i ha restaurat les posicions defensives. Calculeu els punts de victòria utilitzant la taula de la pàgina 275.

### EMBOSCADA (AMBUSH)<sup>266</sup>

- No s'han de desplegar els escamots en emboscada fins que els revelis.
- Situa els escamots en qualsevol lloc, de la teva zona de desplegament, i al inici del qualsevol dels teus torns a una distància de mes de:
  - 16"/40cm de qualsevol enemic que tingui línia de visió, llevat dels que estiguin a cobert (C) per terreny, o
  - 8"/20cm de qualsevol equip de reconeixement enemic que tingui línia de visió, menys els que estiguin encallats (BD), evacuat (BO) o hagi mogut el doble (ATD), o
  - 4"/10cm de qualsevol equip enemic.
- El equip d'artilleria pesada, immòbil i vehicles antibúnquer no poden situar-se a menys de 16"/40cm de l'enemic, llevat que estigui fora de la seva línia de visió.

### 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.

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

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