

Regole generali di listaggio:

120 AP, più eventuale bonus 10%

Max 3 velivoli

Max 3 veicoli uguali

Max 6 unità di fanteria uguali

Max 16 attivazioni

Regola speciale di listaggio:

Se si costituisce un'armata esclusivamente con pezzi mercenari, ogni unità mercenaria costa 1 AP in meno.

Criteri generali per ogni missione:

Durata max: 2h

Turni max: 8

Quando indicato dalla mappa:

Cassa munizioni – l'unità di fanteria che occupa lo stesso quadrato riceve azione ammo drop

Cassa medica – l'unità di fanteria che occupa lo stesso quadrato riceve azione medico

Playmat: giungla

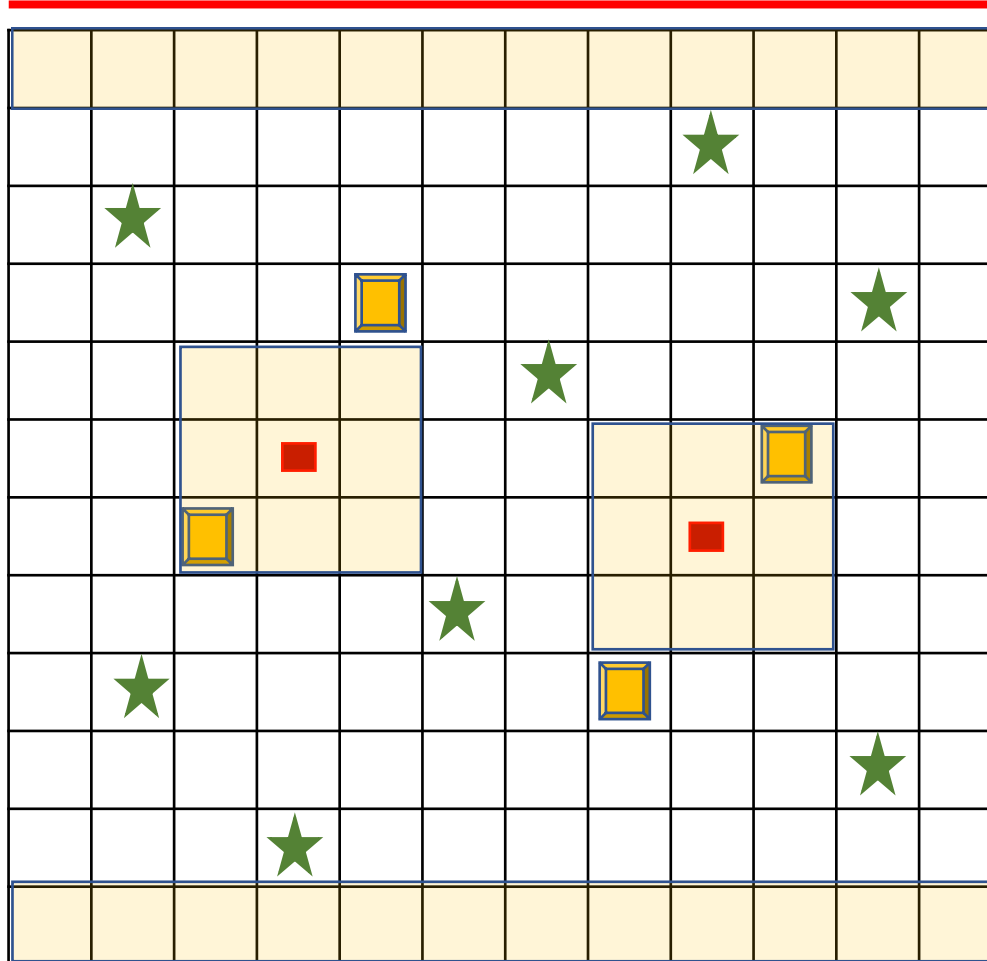
Scopo: recuperare i rifornimenti

Elementi a disposizione di ogni
giocatore:

1 cassa

1 anticarro

Piazzabili
ovunque, salvo
che nelle aree
gialle.



Palma/albero



Cassa obiettivo



impassabile

Durata:

8 turni o 2h

Regole speciali:

Objs: Si applicano le normali regole per la contestazione degli objs (le unità adiacenti all'obj contestano il controllo di chi li occupa).

Le unità di fanteria su di un obiettivo si considerano in copertura.

Casse: possono essere distrutte se:

- un veicolo di terra transitando o fermandosi sulla cassa decide di distruggerla;
- una squadra di fanteria che occupa la casella con la cassa o è adiacente a una cassa non occupata da unità nemica esegue un'azione ingegneria: si tira un dado al costo di un'azione, e con simbolo di fazione la cassa è distrutta.

Condizioni di vittoria :

le casse danno 1 Punto Controllo (PC) a turno.

Alla fine di ogni turno il giocatore che consegue almeno 5 PC ottiene una vittoria primaria se l'altro giocatore ha meno di 5 PC. Se nessuno dei due giocatori raggiunge questo punteggio, oppure se entrambi i giocatori hanno un numero di PC maggiore o uguale a 5 loro la partita prosegue.

Se nessun giocatore ottiene una vittoria primaria entro fine tempo/turni, consegue una vittoria secondaria il giocatore con più PC a fine tempo/turni. Se i PC sono in parità, ottiene la vittoria secondaria chi ha distrutto più AP nemici.

I PV ottenuti sono uguali alla somma degli AP nemici distrutti.