

SPEARPOINT 1943

V1.0E

SITUACIÓN II: DEFENSA AÉREA DE LA CABEZA DE PLAYA



ORDENES DEL GENERAL

Reconocimiento reporta que varios LSTs* Americanos han varado a lo largo de la orilla desembarcando suministros. Continúad lanzando misiones de ataque a la cabeza de playa y disparad sobre todos los blancos de oportunidad. Nuestras defensas terrestres están esperando un avance de los Americanos en cualquier momento.

*LTS (Landing Ship, Tank): Buque de Transporte.



ORDENES DEL GENERAL

Aviones de combate del Eje continúan hostigando nuestra cabeza de playa. Envíe cazas y entable combate con ellos. Provea cobertura aérea para nuestros barcos y tropas de tierra mientras continúan con el desembarco de suministros. Intercepte y destruya cualquier avión enemigo próximo. Además estoy dando la orden de movilizar y trasladar nuestras fuerzas de tierra más al norte.

COMENZANDO, UNIDADES ASIGNADAS

(No cuenta para los puntos totales del mazo)

2X Messerschmitt Bf 109G-6s
1X Junkers Ju-87B-1 Stuka
1X Focke-Wulf Fw 190A-4
4X Pilotos de la Luftwaffe

COMENZANDO, UNIDADES ASIGNADAS

(No cuenta para los puntos totales del mazo)

1X LST (Carta de Unidad Americana sin usar boca abajo)
2X P-38J Lightnings
2X P-40F Warhawks
4X Pilotos del Cuerpo Aéreo del Ejército

CONDICIONES DE VICTORIA

- El jugador Alemán debe hacer 85 puntos o sobrepasar las fuerzas Americanas.
- El jugador Americano debe hacer 70 puntos o sobrepasar las fuerzas Alemanas.

REGLAS ESPECIALES

- Coloca una Carta de Unidad Americana sin usar boca abajo en el Área de Batalla. Esta carta representa un LST Americano varado. Los aviones Alemanes pueden apuntar y atacar el LST. Trata al LST como un cañón fijo a efectos de Ataque con una Defensa de 1 y Resistencia ilimitada. Si el LST es impactado, todo el Daño Final equivale a Puntos de Victoria adicionales para Alemania. El LST no puede ser destruido en esta Situación. Ignora los efectos de los Lanzamientos Especiales de Ataque de 2, 3, 18, 19 y 20 cuando se ataque el LST.
- Cada jugador crea un Mazo de Reservas estandar (100 puntos) pero no está disponible hasta que todos los aviones iniciales de un bando son destruidos. El Mazo de Reservas Americano contiene un máximo de tres (3) tanques/vehículos.
- Ignora los Turnos de Vuelo de los Aviones hasta que el combate aéreo finalice. Por tanto, todos los aviones continúan asignados hasta que son destruidos. Los aviones supervivientes son colocados bajo el Mazo de Reservas del jugador. Las bombas en los aviones sólo pueden ser usadas una vez en la parte del combate aéreo de esta Situación por cada avión.
- Una vez todos los aviones de un bando son destruidos, los Mazos de Reservas están disponibles para robar Unidades terrestres y comienza el avance terrestre Americano. Cada jugador puede elegir una nueva Mano Inicial de **hasta 5 Cartas de Unidad** en este momento. También retira el LST del juego.
- El primer bando que destruya todos los aviones enemigos recibe **10 Puntos de Victoria adicionales**.