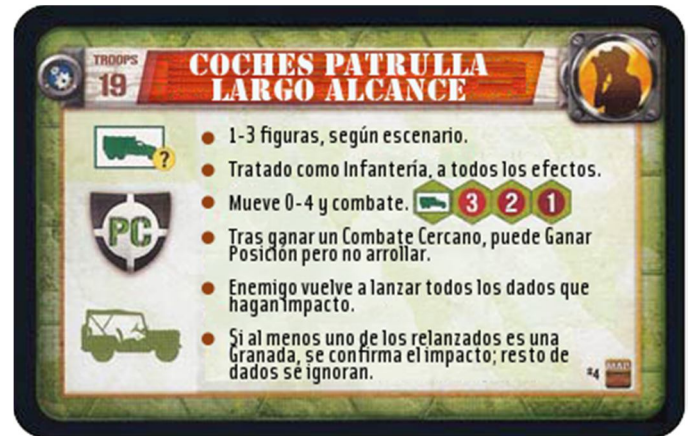


• COCHES PATRULLA DE LARGO ALCANCE •



• REGLAS DETALLADAS •



Coches Patrulla de Largo Alcance – Unidad

El número de figuras de patrullas para desplegar en una unidad de patrullas se indica en un pequeño círculo amarillo situado en la esquina inferior derecha del icono de patrullas. Este número puede variar de 1 a 3 figuras. Por ejemplo, en el escenario *Incurción en Barce (Raid on Barce)*, hay seis unidades de patrullas, cada una de las cuales contiene 1 figura de patrulla.

Coches Patrulla – Blanco

Una unidad de patrullas es tratada como infantería al ser blanco en la batalla. El atacante logra un impacto por cada símbolo de Infantería o granada sacado en los dados contra la unidad de patrullas. El enemigo relanza todos los dados con resultado de acierto en un combate. Si en la nueva tirada se consigue al menos una granada, se confirma el impacto, el resto de resultados se ignoran.

Coches Patrulla – Medalla

Una unidad de patrullas que es destruida (cuando todas las figuras en el hexágono de la unidad de Patrullas han sido eliminadas) otorga una medalla al oponente, al igual que otras unidades en el juego.

Coches Patrulla – Movimiento y Combate

Una unidad de patrullas que ha recibido una orden puede mover hasta 4 hexágonos y combatir contra cualquier unidad enemiga que esté a 3 hexágonos o menos de distancia. Combate con 3 dados en combate cercano (enemigo en un hexágono adyacente), con 2 dados contra un objetivo a 2 hexágonos y 1 dado contra un objetivo a 3 hexágonos. En un combate cercano con éxito, puede *Ganar Terreno* pero no puede hacer *Arrollamiento de Blindados*.

CONSIDERACIONES ADICIONALES AL TERRENO

Un terreno identificado en las reglas como intransitable o Infranqueable para los Blindados & la Artillería es también considerado infranqueable para las unidades de Coches Patrulla. Además:

- ♦ **Océanos** – los Coches Patrulla no pueden retroceder hacia hexágonos de océano, excepto cuando estén en una Lancha de Desembarco.
- ♦ **Acantilados terrestres & Marinos** – los Coches Patrulla no pueden ascender/descender un acantilado desde/hacia la playa, océanos u orillas.
- ♦ **Alambrada** – los Coches Patrulla no pueden retirar las alambradas.
- ♦ **Puentes Ferroviarios & Líneas Férreas**: los Coches Patrulla entrando en una línea ferroviaria o puente ferroviario deben parar.

CONSIDERACIONES A LAS CARTAS DE MANDO

- ♦ **Asalto de Infantería** – las unidades de Coches Patrulla pueden recibir una orden con esta Carta de Mando y mover hasta 4 hexágonos.
- ♦ **¡Moveos!** – las unidades de Coches Patrulla pueden recibir una orden usando esta Carta de Mando.
- ♦ **Emboscada, Combate Cercano, Intercambio de disparos** – las unidades de Coches Patrulla pueden recibir órdenes con estas Cartas de Mando.
- ♦ **Tras las Líneas Enemigas, Atrincherarse, Sanitarios & Mecánicos** – las unidades de Coches Patrulla no pueden recibir órdenes usando ninguna de estas Cartas de Mando.
- ♦ **La Hora de la Verdad** – una unidad de Coches Patrulla puede recibir una orden con esta Carta de Mando cuando se obtenga un símbolo de Infantería o una Estrella en la tirada. Las unidades ordenadas combatirán con 1 dado adicional.

CONSIDERACIONES A LAS ACCIONES

- ♦ **Balsas y botes hinchables** – una unidad de Coches Patrulla no puede ser transportada por Balsas o Botes hinchables.
- ♦ **Líder Heroico** – el líder Heroico puede ser añadido a una unidad de Coches Patrulla.
- ♦ **Recuperación en Hospital, Recuperación en Oasis** – una unidad de Coches Patrulla no puede recuperarse en un Hospital u Oasis.
- ♦ **Refuerzos** – una unidad de Coches Patrulla no puede ser utilizada como Refuerzo.