# PARTIDA ESCARAMUZA

Si ya has terminado la campaña Legacy o no deseas jugarla, puedes usar los componentes del juego para jugar partidas individuales en diferentes escenarios. Ten en cuenta que esto estropeará las sorpresas que, de otro modo, habrías descubierto gradualmente durante la campaña Legacy. Abre todas las cajas con las miniaturas negras/marrones y coge todas las "cartas de tecnología" del mazo de cartas. Son las cartas que se parecen, por ejemplo, a la carta 17. Todas estas unidades se pueden comprar como unidades de "Fuerzas Especiales" en el juego.

Cuando haya que escoger un árbol de tecnología ( ) en un escenario lanzad un dado. El jugador que saque la puntuación más alta, escoge primero, seguido por los jugadores de la facción enemiga, y concluyendo con el aliado del primer jugador. También podéis escoger al azar robando una carta cada uno 8 9 10 11.

## Jugar una partida personalizada

Para comenzar una partida personalizada, escoged una de las opciones de preparación y una de las modificaciones a las reglas. Tomad las cartas correspondientes y seguid las instrucciones que indiquen.

**Preparación**

- Preparación estándar (11 unidades por jugador, como indica la Hoja de Unidades de cada país).
- Comienza con 2 avances tecnológicos, como se indica en 49
- Comienza con 2-3 avances tecnológicos, como se indica en 59
- Comienza con 3 avances tecnológicos, como se indica en 69

**Modificaciones a las reglas**

- Los soldados de a pie pueden construir trincheras 19
- La meteorología cambia en cada ronda 31
- Los fuertes pueden ser destruidos 55
- Todas las unidades de artillería pueden disparar gas 65 venenoso
- El gas venenoso transmite enfermedades 76

**Oficiales**

Para jugar con Oficiales, cada jugador toma una carta del mazo de oficiales. Si el oficial escogido aún no cuenta con tres habilidades, el jugador que lo controle puede añadir los adhesivos correspondientes. Lee las reglas para Oficiales en el manual de instrucciones Legacy.

## Jugar un escenario

Para jugar un escenario, toma la carta correspondiente y sigue las instrucciones.

- **Guerra de trincheras:** 12
  Sé el primero en construir una trinchera entre tus fuertes.
- **Saltar la trinchera** 26
- Una facción defiende una trinchera y la otra tiene que asaltarla.
- **Cañón de asedio:** 78
  Una facción oculta su cañón de asedio y debe destruir los fuertes enemigos. La otra trata de descubrir el cañón y destruirlo.
- **La decisión:** 98
  Una facción controla a las fuerzas estadounidenses (ya sea añadiendo otro jugador o haciendo que un jugador controle su país y a los EEUU) y trata de asaltar los fuertes de la otra facción.

*Nota: Si una carta indica "la facción que ganó la última partida", "la facción con menor deshonra", etc. simplemente elegid al azar.*

# JUGAR CON LOS EEUU

Si quieres jugar con las fuerzas estadounidenses tienes dos opciones:

- Sustituye a Francia o Gran Bretaña con los EEUU. Usa las miniaturas de la nación reemplazada junto con las miniaturas de las fuerzas estadounidenses. Usa la hoja de los EEUU con el símbolo .
- Introduce un quinto jugador que controlará los EEUU como facción independiente. Los EEUU ganan la partida si conquistan 4 fuertes. Usa el lado de la hoja de los EEUU con el símbolo . Usa las miniaturas marrones y negras para representar a las fuerzas estadounidenses.