

DESTEMIDOS

REFORÇOS

UM JOGO DE DAVID THOMPSON & TREVOR BENJAMIN

MODO SOLO DE DÁVID TURCZI & DAVID DIGBY

ILUSTRAÇÕES DE ROLAND MACDONALD

**LIVRO DE
CENÁRIOS**

Neste livro você encontra as instruções de preparação para todos os cenários anteriores de *Destemidos: Normandia* e *Destemidos: Norte da África*.



NOVAS REGRAS DE PREPARAÇÃO

INIMIGO DESCONHECIDO (SOLO)

As regras de preparação do jogo solo para todos os cenários de *Destemidos: Normandia* podem ser encontradas a partir da página 5.

As regras de preparação do jogo solo para todos os cenários de *Destemidos: Norte da África* podem ser encontradas a partir da página 17.

As regras de preparação do jogo solo para todos os cenários de *Destemidos: Reforços* podem ser encontradas no livro de cenários de *Destemidos: Reforços*.

Primeiro, observe as alterações listadas referentes à preparação.

Para a montagem do baralho inicial do robô, pegue uma cópia de cada carta de seu exército para cada símbolo **[D]** na mesa, como de costume. Embaralhe as cartas e deixe em um monte com a face voltada para baixo.

Para a montagem dos baralhos de Reforços do robô, pegue uma cópia de cada carta de seu exército para cada símbolo **[S]** na mesa, como de costume. Então separe as cartas em baralhos de reforços distintos, como indicado na preparação do cenário solo, e embaralhe cada baralho com a face voltada para baixo.

Algumas cartas solo são consideradas **inimigos perigosos** e **reforços únicos** nas tabelas, mas isso não é relevante durante a preparação do jogo.

SOMENTE EUA

Instruções do modo solo com essa cor de texto se referem ao robô controlando o exército dos EUA.

SOMENTE ALEMANHA

Instruções do modo solo com essa cor de texto se referem ao robô controlando o exército Alemão.

SOMENTE LRDG

Instruções do modo solo com essa cor de texto se referem ao robô controlando o LRDG.

SOMENTE ITÁLIA

Instruções do modo solo com essa cor de texto se referem ao robô controlando o exército Italiano.

Instruções solo que não estejam em uma caixa de texto se aplicam independentemente de qual exército o robô esteja controlando.

EXEMPLO DE PREPARAÇÃO SOLO

DESTEMIDOS NORMANDIA CENÁRIO 1: LA RAYÉ

Neste exemplo, você está jogando com os Alemães e o robô com os EUA.

EUA	
Adjunto de Pelotão	D
Orientador de Pelotão	
Comandante de Grupo de Combate A	D
Comandante de Grupo de Combate B	D
Comandante de Grupo de Combate C	
Fuzileiros A	D S S S S
Fuzileiros B	D S S S S
Fuzileiros C	
Esclarecedores A	D S S
Esclarecedores B	D S S
Esclarecedores C	
Metralhadores A	
Metralhadores B	
Metralhadores C	
Morteiro	
Caçador	
Névoa da Guerra	D D S S S S S S S S

Mudanças na Preparação

Substitua o marcador de objetivo de 3 pontos na peça de terreno 5B por um marcador de objetivo de 2 pontos.

Prepare o cenário baseando-se no diagrama de cenários, e então faça as mudanças listadas nessa seção.

Preparação

BARALHOS DE REFORÇOS

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiros A, Esclarecedores A
B	Fuzileiros B, Esclarecedores B

Embaralhe as seguintes cartas com a face voltada para baixo para formar o Baralho A:

- 4 Fuzileiros A
- 2 Esclarecedores A

Embaralhe as seguintes cartas com a face voltada para baixo para formar o Baralho B:

- 4 Fuzileiros B
- 2 Esclarecedores B

Por fim, deixe as seguintes cartas com a face voltada para cima no **Suprimento** do robô:

- 8 Névoas da Guerra

No Jogo

INIMIGOS PERIGOSOS

1.	Fuzileiros
2.	Esclarecedores

Desempates: *GC A > GC B > Aleatório*

Cada cenário solo apresenta algumas regras específicas, que são mostradas nesta seção. Consulte o livro de regras para uma explicação do significado dessas seções.

DESTEMIDOS: NORMANDIA SOLO

CENÁRIO 1: LA RAYÉ

Mudanças na Preparação

Substitua o marcador de objetivo de 3 pontos na peça de terreno 5B por um marcador de objetivo de 2 pontos.

Preparação

BARALHOS DE REFORÇOS

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiros A, Esclarecedores A
B	Fuzileiros B, Esclarecedores B

No Jogo

INIMIGOS PERIGOSOS

1.	Fuzileiros
2.	Esclarecedores

Desempates: GC A > GC B > Aleatório

CENÁRIO 2: MONTMARTIN-EN-GRAIGNES

Mudanças na Preparação

Nenhuma.

Preparação

BARALHOS DE REFORÇOS

SOMENTE EUA

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiros A, Esclarecedores A
B	Fuzileiros B, Esclarecedores B

SOMENTE ALEMANHA

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiros A, Esclarecedores A, Metralhadores A

No Jogo

INIMIGOS PERIGOSOS

1.	Fuzileiros em um objetivo controlado pelo robô que não contenha nenhuma unidade do robô nele
2.	Uma unidade em um objetivo não controlado ou em um objetivo que você controla
3.	Metralhadores
4.	Fuzileiros
5.	Esclarecedores

Desempates: GC A > GC B > Aleatório

CENÁRIO 3: INCURSÃO ALÉM-CANAL

Preparação

BARALHOS DE REFORÇOS

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiros A, Esclarecedores A, Metralhadores A
B	Fuzileiros B, Esclarecedores B, Metralhadores B

Mudanças na Preparação

Nenhuma.

No Jogo

INIMIGOS PERIGOSOS

1.	Fuzileiros em um objetivo controlado pelo robô que não contenha nenhuma unidade do robô nele
2.	Fuzileiro em um objetivo não controlado
3.	Metralhadores
4.	Fuzileiros
5.	Esclarecedores

Desempates: $GC A > GC B > Aleatório$

CENÁRIO 4: ATRÁS DAS LINHAS INIMIGAS

Mudanças na Preparação

Nenhuma.

Preparação

BARALHOS DE REFORÇOS

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiros A, Esclarecedores A, Metralhadores A
B	Fuzileiros B, Esclarecedores B, Metralhadores B

REFORÇOS ÚNICOS

D10	RESULTADOS
De 1 a 5	Reforçar A
De 6 a 10	Reforçar B

No Jogo

INIMIGOS PERIGOSOS

1.	Fuzileiros em um objetivo controlado pelo robô que não contenha nenhuma unidade do robô nele
2.	Fuzileiro em um objetivo não controlado
3.	Caçadores
4.	Metralhadores
5.	Fuzileiros
6.	Esclarecedores

Desempates: GC A > GC B > Aleatório

MUDANÇAS NOS OBJETIVOS

Neste cenário, cada exército tem um objetivo primário, que é mencionado em algumas cartas solo.

SOMENTE EUA

Peça de terreno 17A é um objetivo primário para o robô.

Peça de terreno 1B não é considerada um objetivo para propósitos de resolução de linhas nas cartas solo.

SOMENTE ALEMANHA

Peça de terreno 1B é um objetivo primário para o robô.

CENÁRIO 5: TRAVESSIA DO RIO VIRE

Mudanças na Preparação

Nenhuma.

Preparação

BARALHOS DE REFORÇOS

SOMENTE EUA

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiros A, Esclarecedores A, Metralhadores A
B	Fuzileiros B, Esclarecedores B, Metralhadores B
Especialista	Caçador

SOMENTE ALEMANHA

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiros A, Metralhadores A
B	Fuzileiros B, Metralhadores B
Especialista	Caçador, Morteiro, Esclarecedores A, Esclarecedores B

No Jogo

INIMIGOS PERIGOSOS

1.	Fuzileiros em um objetivo controlado pelo robô que não contenha nenhuma unidade do robô nele
2.	Uma unidade em um objetivo não controlado ou em um objetivo que você controla
3.	Caçadores
4.	Morteiros
5.	Metralhadores
6.	Fuzileiros
7.	Esclarecedores

Desempates: GC A > GC B > Aleatório

REFORÇOS ÚNICOS

D10	RESULTADOS
De 1 a 4	Reforçar A
De 5 a 8	Reforçar B
De 9 a 10	Especialistas

CENÁRIO 6: RETIRADA DRAMÁTICA

Mudanças na Preparação

Nenhuma.

Preparação

BARALHOS DE REFORÇOS

SOMENTE EUA

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiros A, Esclarecedores A
B	Fuzileiros B, Esclarecedores B

SOMENTE ALEMANHA

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiros A, Esclarecedores A, Metralhadores A
B	Fuzileiros B, Esclarecedores B, Metralhadores B
Especialistas	Morteiro, Caçador

No Jogo

INIMIGOS PERIGOSOS

1.	Fuzileiros em um objetivo controlado pelo robô que não contenha nenhuma unidade do robô nele
2.	Fuzileiro em um objetivo
3.	Caçadores
4.	Metralhadores
5.	Morteiros
6.	Fuzileiros
7.	Esclarecedores

Desempates: GC A > GC B > Aleatório

REFORÇOS ÚNICOS

SOMENTE EUA

D10	RESULTADOS
De 1 a 5	Reforçar A
De 6 a 10	Reforçar B

SOMENTE ALEMANHA

D10	RESULTADOS
De 1 a 4	Reforçar A
De 5 a 8	Reforçar B
De 9 a 10	Especialistas

CENÁRIO 7: LA HUBERDERIE

Mudanças na Preparação

Nenhuma.

Preparação

BARALHOS DE REFORÇOS

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiros A, Esclarecedores A, Metralhadores A
B	Fuzileiros B, Esclarecedores B, Metralhadores B
C	Fuzileiros C, Esclarecedores C, Metralhadores C
Especialistas	Morteiro, Caçador, Orientador de Pelotão, Comandante de Grupo de Combate C

No Jogo

INIMIGOS PERIGOSOS

1.	Fuzileiros em um objetivo controlado pelo robô que não contenha nenhuma unidade do robô nele
2.	Fuzileiro em um objetivo
3.	Caçadores
4.	Metralhadores
5.	Morteiros
6.	Fuzileiros
7.	Esclarecedores

Desempates: $GC A > GC B > GC C > Aleatório$

REFORÇOS ÚNICOS

D10	RESULTADOS
De 1 a 3	Reforçar A
De 4 a 6	Reforçar B
De 7 a 9	Se o Comandante de GC C não está mais no baralho de reforços, Reforçar C. Caso contrário, Reforçar Especialistas
10	Reforçar Especialistas

CENÁRIO 8: NAS RUAS DE TESSY-SUR-VIRE

Mudanças na Preparação

SOMENTE EUA

Adicione as seguintes cartas ao baralho inicial do robô, **somadas** às cartas listadas normalmente no cenário: 1 Fuzileiro A, 1 Fuzileiro B, 1 Fuzileiro C.

SOMENTE ALEMANHA

Adicione as seguintes cartas ao baralho inicial do robô, **somadas** às cartas listadas normalmente no cenário: 1 Morteiro. Remover a seguinte carta do baralho inicial do robô: 1 Esclarecedor A.

Preparação

BARALHOS DE REFORÇOS

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiros A, Esclarecedores A, Metralhadores A
B	Fuzileiros B, Esclarecedores B, Metralhadores B
C	Fuzileiros C, Esclarecedores C, Metralhadores C
Especialistas	Morteiro, Caçador, Orientador de Pelotão, Comandante de Grupo de Combate C

No Jogo

INIMIGOS PERIGOSOS

1.	Fuzileiros em um objetivo controlado pelo robô que não contenha nenhuma unidade do robô nele
2.	Fuzileiro em um objetivo
3.	Caçadores
4.	Metralhadores
5.	Morteiros
6.	Fuzileiros
7.	Esclarecedores

Desempates: GC A > GC B > GC C > Aleatório

REFORÇOS ÚNICOS

D10	RESULTADOS
De 1 a 3	Reforçar A
De 4 a 6	Reforçar B
De 7 a 9	Se o Comandante de GC C não está mais no baralho de reforços, Reforçar C. Caso contrário, Reforçar Especialistas
10	Reforçar Especialistas

CENÁRIO 9: REFORÇOS

Mudanças na Preparação

Nenhuma.

Preparação

BARALHOS DE REFORÇOS

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiros A, Esclarecedores A, Metralhadores A
B	Fuzileiros B, Esclarecedores B, Metralhadores B
C	Fuzileiros C, Esclarecedores C, Metralhadores C
Especialistas	Morteiro, Caçador

No Jogo

INIMIGOS PERIGOSOS

1.	Fuzileiros em um objetivo controlado pelo robô que não contenha nenhuma unidade do robô nele
2.	Fuzileiro em um objetivo
3.	Caçadores
4.	Metralhadores
5.	Morteiros
6.	Fuzileiros
7.	Esclarecedores

Desempates: $GC\ A > GC\ B > GC\ C > Aleatório$

REFORÇOS ÚNICOS

D10	RESULTADOS
De 1 a 4	Reforçar A
De 5 a 8	Reforçar B
De 9 a 10	Reforçar Especialistas

CENÁRIO 10: INFORMAÇÕES ESSENCIAIS

Mudanças na Preparação

Nenhuma.

Preparação

BARALHOS DE REFORÇOS

SOMENTE EUA

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiros A, Esclarecedores A, Metralhadores A
B	Fuzileiros B, Esclarecedores B, Metralhadores B

SOMENTE ALEMANHA

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiros A, Metralhadores A
B	Fuzileiros B, Metralhadores B
Especialistas	Comandante de Grupo de Combate A, Comandante de Grupo de Combate B, Morteiros

No Jogo

INIMIGOS PERIGOSOS

1.	Fuzileiros em um objetivo controlado pelo robô que não contenha nenhuma unidade do robô nele
2.	Fuzileiro em um objetivo
3.	Metralhadores
4.	Morteiros
5.	Fuzileiros
6.	Esclarecedores

Desempates: GC A > GC B > Aleatório

REFORÇOS ÚNICOS

SOMENTE EUA

D10	RESULTADOS
De 1 a 5	Reforçar A
De 6 a 10	Reforçar B

SOMENTE ALEMANHA

D10	RESULTADOS
De 1 a 4	Reforçar A
De 5 a 8	Reforçar B
De 9 a 10	Especialistas

CENÁRIO 11: COLINA 314

Mudanças na Preparação

Nenhuma.

Preparação

BARALHOS DE REFORÇOS

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiros A, Esclarecedores A, Metralhadores A
B	Fuzileiros B, Esclarecedores B, Metralhadores B
C	Fuzileiros C, Esclarecedores C, Metralhadores C
Especialistas	Morteiro, Caçador, Orientador de Pelotão

SOMENTE ALEMANHA

Antes de criar os baralhos de Reforços A, B e C, separe 1 Esclarecedor A, 1 Esclarecedor B e 1 Esclarecedor C da lista de Suprimentos. Depois de criar os baralhos de Reforços, coloque o Esclarecedor A no topo do baralho de Reforços A, o Esclarecedor B no topo do baralho de Reforços B e o Esclarecedor C no topo do baralho de Reforços C, fazendo com que as primeiras cartas sacadas de cada um desses baralhos sejam os Esclarecedores.

No Jogo

INIMIGOS PERIGOSOS

1.	Fuzileiros em um objetivo controlado pelo robô que não contenha nenhuma unidade do robô nele
2.	Fuzileiro em um objetivo
3.	Caçadores
4.	Metralhadores
5.	Morteiros
6.	Fuzileiros
7.	Esclarecedores

Desempates: $GC A > GC B > GC C > Aleatório$

REFORÇOS ÚNICOS

D10	RESULTADOS
De 1 a 3	Reforçar A
De 4 a 6	Reforçar B
De 7 a 9	Reforçar C
10	Reforçar Especialistas

CENÁRIO 12: MORTAIN

Mudanças na Preparação

Nenhuma.

Preparação

BARALHOS DE REFORÇOS

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiros A, Esclarecedores A, Metralhadores A
B	Fuzileiros B, Esclarecedores B, Metralhadores B
C	Fuzileiros C, Esclarecedores C, Metralhadores C
Especialistas	Morteiro, Caçador Orientador de Pelotão, Comandante de Grupo de Combate C

No Jogo

INIMIGOS PERIGOSOS

1.	Fuzileiros em um objetivo controlado pelo robô que não contenha nenhuma unidade do robô nele
2.	Fuzileiro em um objetivo
3.	Caçadores
4.	Metralhadores
5.	Morteiros
6.	Fuzileiros
7.	Esclarecedores

Desempates: GC A > GC B > GC C > Aleatório

REFORÇOS ÚNICOS

D10	RESULTADOS
De 1 a 3	Reforçar A
De 4 a 6	Reforçar B
De 7 a 9	Se o Comandante de GC C não está mais no baralho de reforços, Reforçar C. Caso contrário, Reforçar Especialistas
10	Reforçar Especialistas

DESTEMIDOS: NORTE DA ÁFRICA SOLO

CENÁRIO 1: AERÓDROMO 7

Mudanças na Preparação

Nenhuma.

Preparação

BARALHOS DE REFORÇOS

SOMENTE LRDG

BARALHOS	CONTEÚDO
TODOS	Engenheiro, Metralhador, Esclarecedor

SOMENTE ITÁLIA

BARALHOS	CONTEÚDO
TODOS	Fuzileiro, Esclarecedor, Metralhador

No Jogo

INIMIGOS PERIGOSOS

SOMENTE LRDG

1.	Fuzileiro em um objetivo controlado pelo robô que não contenha nenhuma unidade do robô nele
2.	Fuzileiro em um objetivo
3.	Metralhador
4.	Fuzileiro
5.	Esclarecedor

SOMENTE ITÁLIA

1.	Engenheiro em um objetivo controlado pelo robô que não contenha nenhuma unidade do robô nele
2.	Engenheiro em um objetivo
3.	Metralhador
4.	Engenheiro
5.	Esclarecedor

Desempates: Aleatório

CENÁRIO 2: O MARTELO

Mudanças na Preparação

Nenhuma.

Preparação

BARALHOS DE REFORÇOS

SOMENTE LRDG

BARALHOS	CONTEÚDO
TODOS	Fuzileiro Antitanque, Engenheiro, Esclarecedor, Caçador

SOMENTE ITÁLIA

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiro, Esclarecedor, Metralhador
T	Tripulante de Tanques, Condutor de Tanques

No Jogo

INIMIGOS PERIGOSOS

SOMENTE LRDG

1.	Fuzileiro em um objetivo controlado pelo robô que não contenha nenhuma unidade do robô nele
2.	Fuzileiro em um objetivo
3.	Metralhador
4.	Fuzileiro
5.	Tripulante de Tanques
6.	Condutor de Tanques
7.	Esclarecedor

SOMENTE ITÁLIA

1.	Engenheiro em um objetivo controlado pelo robô
2.	Engenheiro em um objetivo
3.	Caçador
4.	Fuzileiro Antitanque
5.	Engenheiro
6.	Esclarecedor

CENÁRIO 3: E A BIGORNA

Mudanças na Preparação

Nenhuma.

Preparação

BARALHOS DE REFORÇOS

SOMENTE LRDG

BARALHOS	CONTEÚDO
TODOS	1º Sargento, Sargento, Metralhador, Esclarecedor, Caçador

SOMENTE ITÁLIA

BARALHOS	CONTEÚDO
TODOS	Esclarecedor, Metralhador, Fuzileiro Antitanque

No Jogo

INIMIGOS PERIGOSOS

SOMENTE LRDG

1.	Fuzileiro Antitanque
2.	Metralhador
3.	Esclarecedor

SOMENTE ITÁLIA

1.	1º Sargento
2.	Sargento
3.	Caçador
4.	Metralhador
5.	Esclarecedor

CENÁRIO 4: AMEAÇA VINDA DO CÉU

Mudanças na Preparação

Nenhuma.

Preparação

BARALHOS DE REFORÇOS

SOMENTE LRDG

BARALHOS	CONTEÚDO
TODOS	1 ° Sargento, Sargento, Fuzileiro Antitanque, Metralhador, Esclarecedor

SOMENTE ITÁLIA

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiro, Fuzileiro Antitanque
T	Tripulante de Tanques, Condutor de Tanques, Artilheiro de Tanques

No Jogo

INIMIGOS PERIGOSOS

SOMENTE LRDG

1.	Uma unidade com ação de Controlar em um objetivo que o robô controla que não contenha unidades do robô nele
2.	Uma unidade com ação de Controlar em um objetivo
3.	Fuzileiro Antitanque
4.	Artilheiro de Tanques
5.	Condutor de Tanques
6.	Tripulante de Tanques
7.	Fuzileiro

SOMENTE ITÁLIA

1.	Uma unidade com ação de Controlar em um objetivo que o robô controla que não contenha unidades do robô nele
2.	Uma unidade com ação de Controlar em um objetivo
3.	Fuzileiro Antitanque
4.	Metralhador
5.	1 ° Sargento
6.	Sargento
7.	Esclarecedor

Desempates: Aleatório

CENÁRIO 5: FUGA DESESPERADA

Mudanças na Preparação

POSICIONAMENTO NOS VEÍCULOS

Neste cenário, as unidades do robô não são posicionadas nos assentos dos veículos. Como alternativa, elas são posicionadas ou entre os assentos esquerdo e do meio (uma posição referida como o assento da frente) ou entre os assentos do meio e direito (uma posição referida como o assento de trás).

SOMENTE ITÁLIA

Posicione o Esclarecedor no assento da frente do Veículo de Reconhecimento e o Metralhador no assento de trás.

Posicione o Fuzileiro no assento da frente do Veículo Leve e o Fuzileiro Antitanque no assento de trás.

SOMENTE LRDG

Posicione o 1º Sargento no assento da frente do Veículo Piloto e o Esclarecedor no assento de trás.

Preparação

BARALHOS DE REFORÇOS

SOMENTE LRDG

BARALHOS	CONTEÚDO
Na Frente	1º Sargento, Sargento, Engenheiro
Atrás	Metralhador, Esclarecedor, Caçador

SOMENTE ITÁLIA

BARALHOS	CONTEÚDO
TODOS	Fuzileiro, Esclarecedor, Metralhador, Fuzileiro Antitanque

No Jogo

POSICIONAMENTO NOS VEÍCULOS

As unidades no assento da frente podem executar ações do veículo que se apliquem aos assentos da esquerda e do meio. Unidades no assento de trás podem executar ações do veículo que se apliquem aos assentos do meio e da direita.

SOMENTE LRDG

Saídas Preferenciais

Cada veículo tem uma saída preferencial, que são mencionadas em algumas das cartas solo. Essa saída preferencial pode mudar conforme mudanças vão ocorrendo no jogo.

A saída preferencial do Veículo Armado no início do jogo é a peça de terreno 4A. A saída preferencial do Veículo Armado muda para a 18A se houver um caminho contínuo de peças de terreno que o robô já esclareceu e que não são terrenos acidentados entre o Veículo Armado e a 18A. A saída preferencial do Veículo Armado volta a ser 4A se não houver inimigos na peça de terreno 4A e ela estiver mais próxima que a peça 18A.

A saída preferencial do Veículo Piloto no início do jogo é a peça de terreno 6A. A saída preferencial do Veículo Piloto muda para 3A se o Veículo de Reconhecimento (italiano) estiver mais próximo de 6A do que o Veículo Leve (italiano) está da 3A.

A saída preferencial do Veículo de Patrulha no início do jogo é a peça de terreno 18A. A saída preferencial do Veículo de Patrulha muda para 3A **SE TODOS** os soldados inimigos estiverem mais próximos da peça 18A do que de 3A e o Veículo de Patrulha não estiver a uma distância de até 2 peças de terreno da 18A.

INIMIGOS PERIGOSOS

SOMENTE LRDG

1.	Um soldado no banco de trás do veículo mais próximo
2.	Fuzileiro Antitanque
3.	Metralhador
4.	Fuzileiro
5.	Esclarecedor

SOMENTE ITÁLIA

1.	Um soldado no banco da frente do veículo mais próximo de uma peça de terreno de saída
2.	1º Sargento
3.	Sargento
4.	Engenheiro
5.	Caçador
6.	Metralhador
7.	Esclarecedor

Desempates: Aleatório

CENÁRIO 6: ACAMPAMENTOS VULNERÁVEIS

Mudanças na Preparação

Nenhuma.

Preparação

BARALHOS DE REFORÇOS

SOMENTE LRDG

BARALHOS	CONTEÚDO
TODOS	Sargento, Engenheiro, Metralhador, Sabotador, Esclarecedor

SOMENTE ITÁLIA

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiro, Esclarecedor, Metralhador
T	Tripulante de Tanques, Condutor de Tanques, Artilheiro de Tanques

No Jogo

INIMIGOS PERIGOSOS

SOMENTE LRDG

1.	Um Fuzileiro ou qualquer soldado conduzindo um veículo em um objetivo
2.	Um Fuzileiro ou qualquer soldado conduzindo um veículo
3.	Artilheiro de Tanques
4.	Tripulante de Tanques
5.	Metralhador
6.	Esclarecedor

SOMENTE ITÁLIA

1.	Um soldado com ação Demolição em um objetivo que o robô controla
2.	Um soldado com ação Demolição em um objetivo
3.	Um soldado com ação Demolição
4.	Metralhador
5.	Esclarecedor

Desempates: *Aleatório*

CENÁRIO 7: SERVIÇO DE TÁXI LÍBIO

Mudanças na Preparação

Nenhuma.

Preparação

BARALHOS DE REFORÇOS

SOMENTE LRDG

BARALHOS NAME	CONTEÚDO
TODOS	1° Sargento, Fuzileiro Antitanque, Engenheiro, Metralhador, Sabotador, Esclarecedor

SOMENTE ITÁLIA

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiro, Esclarecedor, Metralhador, Fuzileiro Antitanque
T	Tripulante de Tanques, Condutor de Tanques, Artilheiro de Tanques

No Jogo

INIMIGOS PERIGOSOS

SOMENTE LRDG

1.	Fuzileiro Antitanque
2.	Artilheiro de Tanques
3.	Metralhador
4.	Fuzileiro
5.	Tripulante de Tanques
6.	Condutor de Tanques
7.	Esclarecedor

SOMENTE ITÁLIA

1.	Esclarecedor
2.	1° Sargento
3.	Engenheiro
4.	Fuzileiro Antitanque
5.	Sabotador
6.	Metralhador

Desempates: Aleatório

CENÁRIO 8: A CIDADE E O FORTE

Mudanças na Preparação

Nenhuma.

Preparação

BARALHOS DE REFORÇOS

SOMENTE LRDG

BARALHOS	CONTEÚDO
TODOS	1 ° Sargento, Sargento, Fuzileiro Antitanque, Sabotador, Esclarecedor

SOMENTE ITÁLIA

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiro, Esclarecedor, Metralhador
T	Tripulante de Tanques, Condutor de Tanques, Artilheiro de Tanques

No Jogo

INIMIGOS PERIGOSOS

SOMENTE LRDG

1.	Fuzileiro em um objetivo que o robô controla que não contenha soldados do robô nele
2.	Fuzileiro em um objetivo
3.	Artilheiro de Tanques
4.	Metralhador
5.	Fuzileiro
6.	Tripulante de Tanques
7.	Condutor de Tanques
8.	Esclarecedor

SOMENTE ITÁLIA

1.	Soldado com a ação Controlar em um objetivo que o robô controla que não contenha soldados do robô nele
2.	Soldado com ação Demolição em um objetivo controlado pelo robô
3.	1 ° Sargento
4.	Engenheiro
5.	Fuzileiro Antitanque
6.	Sabotador
7.	Metralhador

Desempates: Aleatório

CENÁRIO 9: A EMBOSCADA

Mudanças na Preparação

Nenhuma.

Preparação

BARALHOS DE REFORÇOS

SOMENTE LRDG

BARALHOS	CONTEÚDO
TODOS	Sargento, Fuzileiro Antitanque, Metralhador, Sabotador, Esclarecedor, Caçador

SOMENTE ITÁLIA

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiro, Esclarecedor, Metralhador
T	Tripulante de Tanques, Condutor de Tanques, Artilheiro de Tanques

No Jogo

INIMIGOS PERIGOSOS

SOMENTE LRDG

1.	Artilheiro de Tanques
2.	Metralhador
3.	Tripulante de Tanques
4.	Fuzileiro
5.	Condutor de Tanques
6.	Esclarecedor

SOMENTE ITÁLIA

1.	Soldado com a ação Demolição em uma peça de terreno em que o robô tenha um veículo
2.	Sargento
3.	Sabotador
4.	Fuzileiro Antitanque
5.	Caçador
6.	Metralhador
7.	Esclarecedor

Desempates: *Aleatório*

CENÁRIO 10: OPERAÇÃO CARAVAN

Mudanças na Preparação

SOMENTE ITÁLIA

POSICIONAMENTO NOS VEÍCULOS

Neste cenário, unidades do robô no Veículo Leve Italiano e Veículo de Reconhecimento não são posicionadas nos assentos dos veículos. Como alternativa, as unidades são posicionadas ou entre os assentos esquerdo e do meio (uma posição referida como o assento da frente) ou entre os assentos do meio e direito (uma posição referida como o assento de trás).

Preparação

BARALHOS DE REFORÇOS

SOMENTE LRDG

BARALHOS	CONTEÚDO
Demolição	Engenheiro, Sargento, Sabotador
Condutores de Veículo	Esclarecedor, Caçador
Atrás	1º Sargento, Fuzileiro Antitanque, Metralhador

SOMENTE ITÁLIA

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiro, Esclarecedor, Metralhador, Fuzileiro Antitanque
T	Tripulante de Tanques, Condutor de Tanques, Artilheiro de Tanques

No Jogo

SOMENTE ITÁLIA

POSICIONAMENTO NOS VEÍCULOS

Unidades no assento da frente podem executar ações dos veículos do assento da esquerda ou do meio. Unidades no assento de trás podem executar ações de veículos nos assentos do meio e da direita.

SOMENTE LRDG

CAMINHO PARA A VITÓRIA

Neste cenário, o LRDG tem um caminho para a vitória, o qual é mencionado em algumas cartas solo. O caminho para a vitória é uma rota que o LRDG deve tomar para escapar. Esta é a rota:

PEÇAS DE TERRENO	11A	12A	8A	16A	9B	20B	15B	14B	21B
------------------	-----	-----	----	-----	----	-----	-----	-----	-----

INIMIGOS PERIGOSOS

SOMENTE LRDG

1.	Artilheiro de Tanques
2.	Metralhador
3.	Tripulante de Tanques
4.	Fuzileiro Antitanque
5.	Fuzileiro
6.	Condutor de Tanques
7.	Esclarecedor

SOMENTE ITÁLIA

1.	Um soldado com ação Demolição em um objetivo controlado pelo robô
2.	Um soldado com ação Demolição em um objetivo
3.	Um soldado com ação Demolição
4.	Caçador
5.	Metralhador
6.	Fuzileiro Antitanque
7.	1 ° Sargento
8.	Esclarecedor

Desempates: Aleatório

CENÁRIO 11: A GRANDE FUGA

Mudanças na Preparação

POSICIONAMENTO NOS VEÍCULOS

Neste cenário, em todos os veículos do robô, **exceto** o Veículo de Patrulha e o Tanque Médio, os soldados dele não são posicionados nos assentos dos veículos. Como alternativa, eles são posicionados ou entre os assentos esquerdo e do meio (uma posição referida como o assento da frente) ou entre os assentos do meio e direito (uma posição referida como o assento de trás).

SOMENTE ITÁLIA

Posicione o Metralhador no assento da frente do Veículo Leve e o Fuzileiro Antitanque no assento de trás.

SOMENTE LRDG

Posicione o 1° Sargento no assento da frente do Veículo Armado e o Caçador no assento de trás.

Preparação

BARALHOS DE REFORÇOS

SOMENTE LRDG

BARALHOS	CONTEÚDO
B	Esclarecedor, Sargento, 1° Sargento, Engenheiro
S	Fuzileiro Antitanque, Metralhador, Caçador, Sabotador

SOMENTE ITÁLIA

BARALHOS	CONTEÚDO
A	Fuzileiro, Esclarecedor, Metralhador, Fuzileiro Antitanque
T	Tripulante de Tanques, Condutor de Tanques, Artilheiro de Tanques

No Jogo

POSICIONAMENTO NOS VEÍCULOS

Soldados no assento da frente podem executar ações do veículo que se apliquem aos assentos da esquerda e do meio. Soldados no banco de trás podem executar ações do veículo que se apliquem aos assentos do meio e da direita.

SOMENTE LRDG

CAMINHO PARA A VITÓRIA

Neste cenário, o LRDG possui um caminho para a vitória, o qual é mencionado em algumas cartas solo. O caminho para a vitória é uma rota que o LRDG deve tomar para escapar. Esta é a rota:

PEÇAS DE TERRENO	16A	18A	20A	4B	17A
------------------	-----	-----	-----	----	-----

INIMIGOS PERIGOSOS

SOMENTE LRDG

1.	Artilheiro de Tanques
2.	Tripulante de Tanques
3.	Metralhador
4.	Fuzileiro Antitanque
5.	Fuzileiro
6.	Condutor de Tanques
7.	Esclarecedor

SOMENTE ITÁLIA

1.	Soldado no assento da frente do veículo que está na peça de terreno de saída
2.	Soldado no assento da frente do veículo a até 2 de distância da peça de terreno de saída
3.	Sargento
4.	Engenheiro
5.	Sabotador
6.	1 ° Sargento
7.	Esclarecedor
8.	Caçador
9.	Metralhador
10.	Fuzileiro Antitanque

