

A piszkos tizenkettő - Vértürdő a kastélyban

Bizonyára mindenki ismeri E.M. Nathanson A piszkos tizenkettő című klasszikus háborús filmjét, amiből nagyszerű színészgárdával kiváló film készült. Reisman őrnagy azt a feladatot kapja, hogy szervezzen csapatot halálraítélt bűnözőkből, akik amnesztiát kapnak, ha a küldetést túlélnek. Persze ennek megfelelően a küldetés feladata nem egyszerű, a partraszállás előtt egy normandiai kastélyban hadijátékot tartó tábornoki kart megölni az ellenség vonalai mögött. Az mindegy, hogy a kommandóból hányan maradnak életben, a fő cél nem a túlélés, hanem a feladat teljesítése...

Eligazítás:

Amerikaiak 6 kártya, ők kezdenek
Németek 4 kártya

Győzelmi feltételek:

Az amerikaiak győznek, ha megölik mindegyik német tábornokot, mielőtt elfogy a kártyapakli. A Wehrmacht győz, ha legalább két tábornok túléli a bulit, mielőtt elfogy a pakli, vagy az összes amit megölik. Három tábornok halála esetén döntetlen az eredmény.

Különleges szabályok:

A "Their finest hour" kártya kijátszása után nem szabad újakeverni a paklit.

Minden egység létszáma jelölve van. Minden amerikai egység kettőt mozoghat és lőhet. A négy figurából álló egységek az általános szabályok szerint lőhet, az egy figurából álló egységek mesterlövész képességekkel bírnak, azaz lőtávolságuk 1-1-1-1-1. A géppuskás egység két figurából áll és lőtávolsága 4-4-4, azaz négy kockával dob. Az amerikaiak összesen három helyre tudnak aknát telepíteni, ehhez arra a mezőre kell lépni, ahova telepítik, és abban a körben nem lőhetnek, csak lerakhat egy akna jelet az adott mezőre. Ha erre német egység lép, három kockával kell dobni és minden gyalogos és gránát szimbólum esetén egy figurát kell levenni. Az amik álcázva vannak, és lövést vagy mozgást követően bármikor álcázhatják magukat, ha erdőben vagy sötétben vannak, de a németek mindig észreveszik őket, ha szomszédos mezőre léptek. Az újraálcázáshoz az egységhez tesszünk egy jelzést és abban a körben mást nem csinálhat az egység.

A tábornokokat csillag jelöli, ugyanúgy lehet lőni rájuk, mint a gyalogosokra. A tábornokok akkor mozoghatnak, ha már legalább egy tábornokra lövést adott le az ami játékos, körönként egy mezőt mozoghatnak, csak szomszédos egységre lőhetnek egy kockával, csak akkor találnak, ha gránát szimbólumot dobhatnak. (A Luger tüzereje nem volt túl nagy.)

Opcionálisan lehet alkalmazni a Pacific Theatre éjszakai harc szabályait is.

A scenario egyedül is játszható, ebben az esetben a tábornokok nem lőnek és nem mozognak, a többi német egység viselkedésére lásd a "Navarone ágyú" című forgatókönyvet.

Felhasznált irodalom

E.M. Nathanson: A piszkos tizenkettő

A küldetést Harvester készítette

