ASALTO Y ROBO AL ALMACÉN

Asaltar el almacén parecía que iba a ser tarea fácil, pero la oposición de los trabajadores del almacén, ha provocado disparos y la huida de los caballos de la banda antes de cargarlo por completo.

LA DISPOSICIÓN DE LOS ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA ES IMPORTANTE. EN LUGAR DE NÚMEROS SE COLOCARÁN MARCADORES PARA SEÑALIZAR LA POSICIÓN EN LA QUE QUEDA EL CARRO EN CADA TURNO.

SE SITÚA UN MARCADOR DE OBJETIVO A 100 CM DEL CARRO CON EL BOTÍN EN EL EXTREMO DE LA DIAGONAL. SE COLOCAN MARCADORES (PUEDEN SER DADOS CON EL NÚMERO ADECUADO) QUE REPRESENTAN LAS POSIBLES POSICIONES QUE TOMARÁ EL CARRO EN SU HUIDA, SIGUIENDO LO MÁS EXACTAMENTE POSIBLE LA POSICIÓN QUE SE MUESTRA EN EL MAPA.

EL BANDO ASALTANTE DESPLIEGA A 10 CM COMO MÁXIMO DEL CENTRO DE LA MESA LA MITAD DE LA BANDA REDONDEANDO HACIA ARRIBA. LA OTRA MITAD A 20 CM COMO MÁXIMO DEL CARRO CON EL CARGAMENTO.

EL BANDO DEFENSOR DESPLIEGA LA BANDA DIVIDIDA OCUPANDO AL MENOS CON UN MIEMBRO DE LA BANDA CADA UNO DE LOS CUADRANTES EN QUE QUEDA DIVIDIDA LA MESA, AL DESPLEGAR, NINGÚN MIEMBRO PUEDE ESTAR A MENOS DE 30 CM. DE UN ENEMIGO.

DURANTE EL PRIMER TURNO EL CARRO NO SE MUEVE, PUES SE CONSIDERA QUE ESTÁN TERMINANDO DE CARGARLO. EL CARRO MUEVE CADA TURNO HASTA EL INDICADOR DE TURNO ORIENTANDO LA DIRECCIÓN DE SU AVANCE HACIA EL CAMINO QUE SE DESEA RECORRER PARA SALIR DEL PUEBLO. LA BANDA ASALTANTE CUENTA CON UNA MINIATURA EXTRA QUE ES EL CONDUCTOR DEL CARRO. ES UN MIEMBRO DE LA BANDA QUE NO NECESITA CARTA PARA ACTIVARSE. EL CONDUCTOR ES UN NOVATO SIN ARMAS.

EL CARRO SE DETIENE SI EL CONDUCTOR RESULTA ABATIDO O INCAPACITADO. EN ESE CASO, OTRO MIEMBRO DE LA BANDA PUEDE SUBIR AL CARRO O PASAR DE LA PARTE DE ATRÁS AL PESCANTE CON UNA ACCIÓN DE MOVIMIENTO, QUEDANDO EL CARRO NUEVAMENTE ACTIVO. EL NUEVO CONDUCTOR QUE AHORA ES UN MIEMBRO DE LA BANDA, DESCENDERÁ UN RANGO EN AGALLAS MIENTRAS CONDUZCA EL CARRO.

EN LA PARTE DE ATRÁS DEL CARRO PUEDEN IR HASTA DOS MINIATURAS DE LA BANDA. TENDRÁN COBERTURA SI SE LES DISPARA DESDE FUERA DEL CARRO E, IGUALMENTE, SI SE DISPARA DESDE EL CARRO HACIA FUERA DE ÉL, SE CONSIDERA QUE EL OPONENTE TIENE COBERTURA PARA REPRESENTAR LA DIFICULTAD DEL DISPARO EN MOVIMIENTO.

PUEDE SUBIRSE AL CARRO CUALQUIER MINIATURA, SIEMPRE QUE TOQUE UNA PARTE DEL MISMO EN SU MOVIMIENTO. NO SE PUEDE 'CARGAR' A MINIATURAS EN EL MISMO MOVIMIENTO EN EL QUE SE SUBE AL CARRO.

VICTORIA: GANAN LOS ASALTANTES SI AL FINAL DEL TURNO 8 EL CARRO TOCA EL MARCADOR 6. GANAN LOS DEFENSORES SI LOS ASALTANTES NO LO CONSIGUEN.