Rommel in the Desert - Solo Mode (Decision Tables, No Dice)

Quick-Start Paso a Paso

Este modo solitario optimiza la IA del bot con gestión de suministro, uso racional de Blitz/Assault y chequeos legales para retiradas. Sigue este flujo:

1. Verifica suministro y recupera unidades Disrupted.
2. Usa la Tabla de Elección de Turno (con colchón de cartas) para determinar la acción principal.
3. Realiza movimientos según la Tabla de Movimiento Prioritario, usando hexside planning y Rommel Bonus.
4. Si hay combate, sigue la Tabla de Fuego y reglas originales de targeting.
5. Aplica Tabla de Retirada con chequeos legales previos.
6. Revela cartas jugadas por el bot según proporción real/dummy original.
7. Repite hasta que ambos pasen o se cumpla la condición de victoria.

1. Introducción y Filosofía del Bot

El bot prioriza:

- Mantener líneas de suministro.
- Concentrar fuerzas para golpes decisivos.
- Capturar bases y fortalezas clave.
- Evitar agotarse de suministro sin resultado.

Se inspira en la mentalidad militar: avanzar con ventaja, retirarse cuando no hay opción, y cortar el suministro enemigo.

2.1 Tabla de Elección de Turno (con colchón)

- 1) ¿Victoria inmediata o corte total de suministro este turno? -> Blitz si tras pagarlo quedan ≥ 3 cartas reales; si no, Offensive.
- 2) ¿Necesitas dos movimientos para cerrar cerco/posición clave antes de combatir? -> Offensive (MMC) si tras pagarlo quedan ≥ 2 reales.
- 3) ¿Ventaja $\geq 1,5:1$ o Fortaleza crítica? -> Assault (MCC).
- 4) ¿Captura de fortaleza sin gran riesgo o avance logístico? -> Basic (MC).
- 5) Si nada aplica o quedas por debajo del colchón, Pass (y usar Withdrawal legal si mejora líneas).

2.2 Tabla de Movimiento Prioritario

Prioridades:

1. Capturar base enemiga.
2. Cortar suministro enemigo.
3. Aislar y rodear grupos enemigos.
4. Capturar fortaleza viable.
5. Unir fuerzas dispersas.
6. Replegar unidades sin suministro.

Reglas extra:

- Hexside Planning: usar Blitz para reiniciar límites y meter más unidades; Offensive para posicionar antes de combatir.
- Rommel Bonus: solo para corte/cerco/objetivo; prohibido en retiradas.

2.3 Tabla de Prioridad de Fuego

1. Aplicar targeting obligatorio.
2. Si hay elección:

Rommel in the Desert - Solo Mode (Decision Tables, No Dice)

- Romper defensa del hex.
- Eliminar unidades de bajo CV.
- Impedir retirada.

Recordatorio: artillería dispara primero.

2.4 Tabla de Retirada (con chequeos legales)

Retirarse si:

- Sin suministro y no puede recuperarlo.
- Enemigo con $\geq 2:1$ en CV y no es fortaleza.
- No puede infligir daño significativo.
- Mantener posición compromete otra área crítica.

Chequeos legales:

- 1) Todas las unidades deben poder trazar Línea de Suministro para retirarse.
- 2) Si hay Disrupted sin cobertura, retirarse los rutea; evaluar si es peor que combatir.

3. Variantes de Dificultad

Estándar: seguir tablas tal cual.

Agresivo: reduce colchón a 2 reales para Blitz y 1 para Offensive; Assault con 1,25:1 en meses finales.

Conservador: nunca Blitz salvo victoria inmediata.

4. Ejemplo Narrativo de Turno del Bot

Situación: Bot Eje en Mayo 1941, 6 cartas reales.

1. Suministro: todo en orden.
2. Elección: ventaja en Tobruk pero no fortificada -> Basic (MC).
3. Movimiento: Grupo desde Derna a Tobruk, otro en reserva.
4. Combate: Prioriza fuego contra defensas que bloquean entrada.
5. Resultado: Tobruk capturada.

5. Ejemplo Ilustrativo de Apertura (Eje - Abril 1941)

Situación inicial:

- Fuerzas en Agedabia y Jebel el Matar.
- Tobruk y costa este en manos Aliadas.
- Mano inicial: 6 cartas reales; +2 por Buildup.
- Objetivo: concentrar fuerzas hacia Tobruk o cortar la costa.

Matriz (primeros 2 turnos):

Turno 1: Mano ≥ 5 reales -> Offensive (MMC); Regroup hacia Agedabia y Jebel el Matar.

Turno 2: Mano ≥ 4 reales y Tobruk no fortificada -> Blitz (MC+MC) si colchón ≥ 3 ; si no, Basic.

Notas:

- Si Tobruk está fuerte, cortar suministro costero.
- Rommel Bonus en movimiento costero para corte o asedio temprano.
- Si el mes se acorta, seguir priorizando concentración en costa al mes siguiente.

Rommel in the Desert - Solo Mode (Decision Tables, No Dice)

Disclaimer

Este modo en solitario es contenido de fans ("fan-made content") creado para ampliar la experiencia de juego de Rommel in the Desert. No tiene ninguna afiliación, aprobación o relación oficial con los diseñadores, editores o titulares de derechos de las diferentes versiones de Rommel in the Desert.

Todas las marcas y derechos de autor pertenecen a sus respectivos propietarios.