

SPIS TREŚCI.	STRONA
1.0 WSTĘP	1
2.0 ELEMENTY GRY	1
3.0 PODSTAWOWE DEFINICJE	1
4.0 ETAPY I FAZY GRY	2
5.0 WYDARZENIA HISTORYCZNE	2
6.0 REORGANIZACJA ODDZIAŁÓW AMERYKAŃSKICH	3
7.0 BOMBARDOWANIE LOTNICZE	3
8.0 BOMBARDOWANIE ARTYLERYJSKIE	3
9.0 RUCH	4
10.0 SZTURM	4
11.0 PRZEŁAMANIE PSYCHOZY OKOPOWEJ	5
12.0 SPRAWDZENIE MORALE ODDZIAŁÓW NIEMIECKICH	5
13.0 ODDZIAŁY I ZASADY SPECJALNE	5
14.0 WARUNKI ZWYCIĘSTWA	6
15.0 PRZYKŁAD ROZGRYWKI	7
16.0 TABELA	8

1.0 Wstęp.

Gra planszowa „Festung Cherbourg 1944” przedstawia walki pod Cherbourgiem i w samym mieście, które miały miejsce pod koniec czerwca 1944 roku. Jeden z graczy dowodzi armią amerykańską, a drugi siłami niemieckimi. Podczas gry, gracze muszą stawić czoła nie tylko przeciwnikowi, ale także problemom, które stanowiły wyzwanie dla dowódców. Decyzje wpływają na ostateczny wynik, który może różnić się od historycznego

Przed rozpoczęciem rozgrywki zaleca się dokładne zapoznanie się z poniższymi zasadami. W trakcie rozgrywki warto wracać do poszczególnych rozdziałów, aby upewnić się, że procedury są rozstrzygane zgodnie z opisem. W ten sposób zasady utrwalać się znacznie szybciej, a przyjemność z gry będzie większa.

Pudełko zawiera komplet sztancowanych żetonów. Przed grą należy je ostrożnie usunąć z ramek i posegregować. Żetony reprezentują jednostki, które wzięły udział w bitwie. Wśród żetonów są także markery pomocnicze, które ułatwiają rozgrywkę.

2.0 Elementy gry.

Kompletna gra „Festung Cherbourg 1944” zawiera:

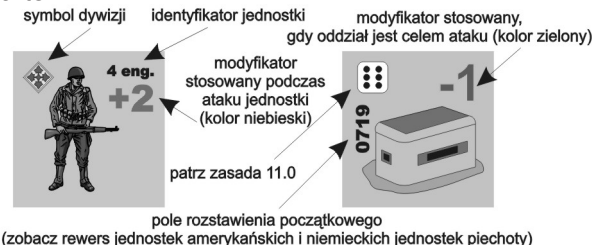
- jedną planszę o wymiarach 68x48 cm;
- zestaw 216 sztancowanych żetonów o wymiarach 15x15mm;
- jedną książkę zasad (8 stron);
- jedną kartę pomocy gracza;
- jedną kostkę sześciocenną.

[2.1]. Plansza przedstawia Cherbourg i jego bezpośrednie okolice. Siatka heksagonalna została nałożona, aby ułatwić rozmieszczenie jednostek i obliczenie odległości między nimi. Uwagi dotyczące mapy:

- Na heks 1716 (Arsenał morski) można wejść tylko z pól 1717 i 1617.
- Na heks 1615 (port Cherbourg) można wejść tylko z heksu 1514.

- Zabrania się przesuwania jednostki z heksu 1514 na 1515 – kanał portowy jest nieprzekraczalny.

[2.2]. Żetony reprezentują jednostki obu armii, które brały udział w kampanii. Poniższy rysunek przedstawia żeton jednostki i wyjaśnia informacje na nim zawarte.



pole rozstawienia początkowego
(zobacz rewers jednostek amerykańskich i niemieckich jednostek piechoty)

Poniższa tabela przedstawia symbole jednostek używane na żetonach.

Amerykanie - zielone tło	Niemcy - szare tło
M10 Wolverine*	H39 Hotchkiss*
M8 Greyhound*	niemiecka piechota
M5 Stuart*	
M4 Sherman*	
amerykańska piechota	

* - oddział pancerny

Znaczniki zostaną opisane w odpowiednich rozdziałach zasad.

[2.3]. Rozstawienie początkowe. Przed rozpoczęciem rozgrywki, gracze muszą ustawić swoje jednostki na planszy, zgodnie z numerami pól lub szczegółowymi instrukcjami znajdującymi się na żetonach. Jednostki amerykańskie i niemieckie jednostki piechoty mają te instrukcje na rewersie.

[2.4]. Ostatnia strona instrukcji zawiera tabele, które są używane podczas gry. Odpowiednie zasady opisują, która tabela i jak jest używana.

[2.5]. Kostka sześciocenna wprowadza element losowości. Jeśli zasady mówią, że należy wykonać rzut kostką, należy użyć kostki sześciocennej.

[2.6]. Skala. Jeden heks odpowiada 1000 metrów terenu. Jednostki reprezentują bataliony i kompanie. Jedna tura to 8 godzin realnego czasu.

3.0 Podstawowe definicje.

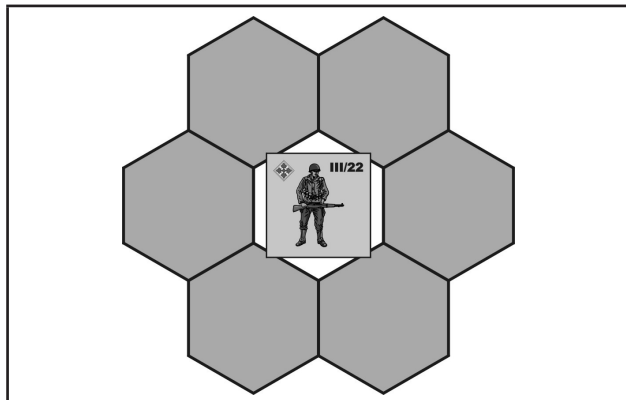
W tym rozdziale gracze znajdą wyjaśnienie terminów używanych w instrukcji.

Heks – pojedyncze, sześciokątne pole na planszy.

Kontrola – gracz kontroluje pole, jeśli jego jednostka

była ostatnią, która znajdowała się na tym polu lub przez dane pole przeszła jako ostanía.

Sąsiednie pole – na poniższym rysunku zaznaczono wszystkie sąsiednie pola jednostki. Nie wpływają one w żaden sposób na jednostki sojusznicze.



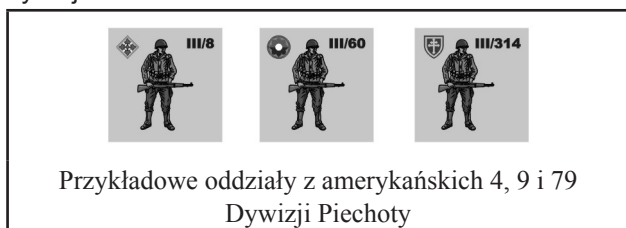
Linia komunikacji – ciąg heksów o dowolnej długości, wolny od jednostek wroga i pól sąsiadujących z nimi.

Modyfikator – wartość dodawana lub odejmowana od wyniku rzutu kostką.

Garnizon twierdzy – żetony z szarym tłem, kontrolowane przez gracza niemieckiego.

Armia amerykańska – żetony z zielonym tłem, które kontroluje gracz amerykański.

Identyfikator – oznaczenie na żetonie zgodnie z historyczną organizacją armii. Tylko w przypadku amerykańskich dywizji piechoty istotne jest, do której dywizji należy dana jednostka – patrz [10.2]. Symbole dywizji oznaczają jednostki należące do danej dywizji.



Stos – jedno pole może być zajęte tylko przez jedną jednostkę. Innymi słowy, posiadanie dwóch lub więcej sojuszniczych jednostek na polu jest niedozwolone (wyjątek – amerykańskie dywizyjne centra logistyczne – patrz [6.2]). W żadnym momencie żadne pole nie może być zajęte przez jednostki przeciwnych stron.

4.0 Etapy i fazy gry.

[4.1]. Rozgrywka podzielona jest na 21 etapów. Każdy etap podzielony jest na fazy, podczas których gracze wykonują określone czynności. Zabrania się wykonywania czynności w niewłaściwej fazie, chyba że przeciwnik łaskawie się zgodzi.



[4.2]. Znacznik ETAP służy do oznaczenia bieżącego etapu gry. Po wykonaniu wszystkich czynności w ostatniej fazie, znacznik należy przesunąć na następne

pole na torze etapów.

[4.3]. Rozgrywka kończy się po rozegraniu ostatniego etapu. Następnie gracze sprawdzają, ile pól zwycięstwa kontroluje gracz amerykański – patrz 14.0 Warunki zwycięstwa.

[4.4]. Każdy etap podzielony jest na poniższe fazy:

Faza 1 – wydarzenia. Podczas odpowiednich etapów, wskazanych na torze etapów, gracze wprowadzają zmiany zgodnie z opisem wydarzeń.

Na początku każdego etapu gracz amerykański zaznacza wartość 20 za pomocą swoich markerów WSPARCIE ARTYLERYJSKIE. Wartość ta jest podana na torze etapów. Na początku każdego etapu, gracz amerykański zaznacza wartość podaną na torze etapów za pomocą swoich markerów WSPARCIE LOTNICZE.

Faza 2 – reorganizacja jednostek amerykańskich. Podczas tej fazy zmęczone jednostki amerykańskie wracają na planszę – patrz [6.0].

Faza 3 – bombardowanie lotnicze. Gracz amerykański przeprowadza ataki zgodnie z zasadą [7.3].

Faza 4 – bombardowanie artyleryjskie. Gracz amerykański przeprowadza ataki zgodnie z zasadą [7.3].

Faza 5 – ruch oddziałów amerykańskich. Podczas tej fazy gracz niemiecki może prowadzić ostrzał defensywny (patrz [10.8]), używając jednostek niezdeorganizowanych.

Faza 6 – szturmy amerykańskie. Jednostki amerykańskie mogą atakować jednostki niemieckie – patrz [10.0].

Faza 7 – reorganizacja oddziałów niemieckich. Markery DEZORGANIZACJA są usuwane z jednostek niemieckich.

Faza 8 – przełamanie psychozy okopowej (pomiń w 1 etapie) – patrz 11.0.

Faza 9 – szturmy niemieckie. Jednostki niemieckie mogą atakować jednostki amerykańskie – patrz [10.0].

Faza 10 – sprawdzenie morale oddziałów niemieckich. Gracze wprowadzają zmiany zgodnie z zasadą [12.0].

Faza 11 – ruch oddziałów niemieckich. Podczas tej fazy gracz amerykański może prowadzić ostrzał defensywny – patrz [10.8].

Faza 12 – sprawdzenie warunków zwycięstwa. Jeśli gracz amerykański nie spełni warunku zwycięstwa, gra jest kontynuowana w następnym etapie lub gracz niemiecki wygrywa, jeśli jest to 21 etap.

5.0 Wydarzenie historyczne.

Podczas bitwy o Cherbourg miały miejsce pewne wydarzenia. Miały one wpływ na końcowy wynik i są reprezentowane przez uproszczone procedury.

[5.1]. Na karcie pomocy gracza znajduje się tor eta-

pów. Na niektórych polach znajduje się ikona, a pod torem znajdują się informacje o procedurach, które należy wykonać.

6.0 Reorganizacja oddziałów amerykańskich.

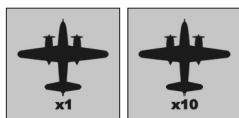
W fazie 2 jednostki amerykańskie, które znajdują się na torze etapów, wracają na planszę. Jednostka może zostać umieszczona na centrum logistycznym **tylko swojej dywizji**.

[6.1]. Jeśli centrum logistyczne znajduje się na torze etapów – patrz [13.1], jednostki danej dywizji są umieszczane również na tym samym polu toru etapów. Wracają na planszę podczas tej samej fazy reorganizacji, co centrum logistyczne.

[6.2]. Gracz może umieścić dowolną liczbę jednostek na centrum logistycznym. Limity stosów obowiązują na zakończenie fazy 5.

[6.3]. Jednostki, które wróciły na mapę, poruszają się normalnie.

7.0 Bombardowanie lotnicze.



[7.1]. Na torze etapów każde pole zawiera informację o liczbie punktów lotniczych, dostępnych w danym etapie. Liczba ta musi

zostać zaznaczona w fazie 1 na torze „Dostępne siły amerykańskiej artylerii i bombardowania lotniczego”.
Przykład: W 5 etapie gracz amerykański ma 12 punktów lotniczych. Znacznik „x10” umieszcza się na polu „1”, a znacznik „x1” w polu „2”.

Ten tor służy również do zaznaczanie niewykorzystanych punktów lotniczych.

Ciąg dalszy przykładu: Załóżmy, że gracz amerykański wykorzystał 2 punkty lotnicze. Znacznik „x10” pozostaje na polu „1”, a znacznik „x1” na polu „0”.

[7.2]. Niewykorzystane punkty lotnicze przepadają. Markery „x10” i „x1” umieszcza się w polu „0” po zakończeniu fazy 3.

[7.3]. Bombardowanie z powietrza przeprowadza się w następujący sposób:

- Gracz amerykański wskazuje bombardowane pole;
- Gracz amerykański deklaruje siłę ataku. Zmienia położenie markerów, aby zaznaczyć niewykorzystane punkty lotnicze.
- Gracz amerykański rzuca kostką i stosuje wszystkie modyfikatory.
- Wynik należy odczytać z tabeli „Efekt bombardowania artyleryjskiego lub lotniczego”. Wynik znajduje się na przecięciu kolumny z punktu b) i wiersza z punktu c).
- Możliwe są trzy rezultaty – należy natychmiast wprowadzić je w życie:

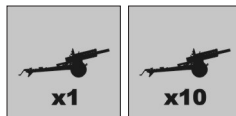
- Brak efektu – brak zmian na planszy;
- Dezorganizacja – jednostka zajmująca bombardowane pole jest zdezorganizowana. Jest ona przykryta znacznikiem DEZORGANIZACJA.
- Ostrzał przypadkowy – jedna jednostka amerykańska jest zmęczona. Gracz niemiecki wybiera spośród

tych jednostek, które znajdują się najbliżej bombardowanego pola.

[7.4]. Jeśli zdezorganizowana jednostka zostanie ponownie zdezorganizowana, nie ma żadnego dodatkowego efektu.

[7.5]. Jedno pole może zostać zbombardowane tylko raz w ciągu jednej fazy.

8.0 Bombardowanie artyleryjskie.



[8.1]. Na torze etapów każde pole zawiera informację o sile dostępnej amerykańskiej artylerii. W każdym etapie wynosi ona

20. Tę liczbę należy zaznaczyć w fazie 1 na torze „Dostępna siła amerykańskiej artylerii i bombardowania lotniczego”.

[8.2]. Niewykorzystane punkty przepadają. Znaczniki „x10” i „x1” umieszcza się na polu „0” po zakończeniu fazy 4.

[8.3]. Procedura bombardowania artyleryjskiego jest identyczna, jak w przypadku bombardowania lotniczego, opisanego w [7.3].

[8.4]. Jedno pole może być zbombardowane tylko raz w ciągu jednej fazy.

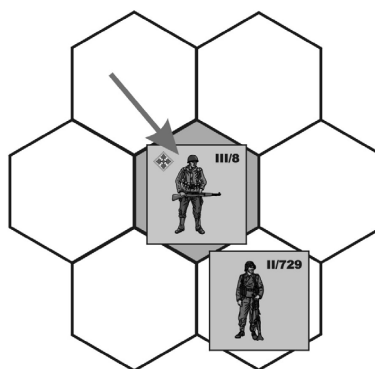


[8.5]. Ostrzał artyleryjski prowadzony przez niemiecki garnizon.

[8.5.1]. Niemiecka artyleria nie jest reprezentowana przez osobne żetony, lecz marker, który podczas rozstawienia początkowego umieszczany jest na polu „7” na torze „Niemiecka artyleria”.

[8.5.2]. Gracz niemiecki może prowadzić ostrzał artyleryjski w fazie 5 (ostrzał defensywny) i w fazie 9 (szturm).

[8.5.3]. Za każdym razem, gdy gracz niemiecki deklaruje ostrzał artyleryjski, znacznik na torze „Niemiecka artyleria” musi zostać przesunięty o 1 w kierunku pola „0”. Rzut kostką podczas rozstrzygania ostrzału defensywnego lub szturm jest modyfikowany o +1.



Przykład: oddział amerykański wszedł na pole zaznaczone na szaro. Gracz niemiecki deklaruje ostrzał defensywny i wsparcie niemieckiej artylerii. Załóżmy, że żeton jest na polu „6” na torze „Niemiecka artyleria”. Znacznik jest przesuwany na pole „5”, ale podczas rozstrzygania ostrzału defensywnego należy zastosować modyfikator +1.

[8.6]. Skutki dezorganizacji.

W wyniku bombardowania lotniczego lub artyleryjskiego jednostka może zostać zdezorganizowana, a jej możliwości zostają ograniczone w następujący sposób:

- a) jednostka nie może prowadzić ostrzału defensywnego;
- b) jednostka, która jest celem szturm, otrzymuje niekorzystny modyfikator.

[8.6.1]. W fazie 7 wszystkie znaczki DEZORGANIZACJA są usuwane – wszystkie jednostki niemieckie są pełnosprawne.

9.0 Ruch.

W grze „Festung Cherbourg 1944” jednostki wykorzystują procedurę ruchu, aby wejść na sąsiedni heks.

[9.1]. Jednostki obu stron wykonują ruch zgodnie z tymi samymi zasadami.

[9.2]. Każda jednostka posiada **3 punkty ruchu**. Wyjątek stanowią amerykańskie centra logistyczne. Każde centrum logistyczne może poruszyć się o **1 heks** na etap i tylko wzdłuż drogi.

[9.3]. Jednostka wydaje punkty ruchu za wejście na każdy heks. Koszt wejścia na dane pole podany jest w tabeli „Wpływu terenu”.

[9.4]. Jednostka nie musi wydać wszystkich punktów ruchu. Niewykorzystane punkty ruchu przepadają. Nie mogą zostać przekazane innym jednostkom lub zgromadzone na późniejsze etapy.

[9.5]. Ruch musi odbywać się z heksu na heks – przeskakiwanie heksów jest niedozwolone.

[9.6]. Jeśli jednostka nie ma wystarczającej liczby punktów ruchu, nie może wejść na dany heks.

[9.7]. Ruch a jednostki przeciwnika. Po wejściu na heks sąsiadujący z wrogią jednostką, jednostka może poruszać się dalej, o ile pozostały jej jeszcze punkty ruchu. Podczas ruchu, wroga jednostka może wykonać ostrzał defensywny (patrz [10.8]) za każdym razem, gdy oddział **wchodzi** na sąsiedni heks.

[9.7.1]. Gracze muszą poruszać jednostki w taki sposób, aby pozwolić przeciwnikowi na zadeklarowanie ostrzału defensywnego.

10.0 Szturm.

[10.1]. Ten typ ataku można zastosować tylko przeciwko jednostkom wroga na sąsiednich polach. Jednostka może wykonać szturm tylko raz na fazę. Dodatkowo, jednostka wroga może być celem tylko jednego szturm.

[10.2]. Więcej niż jedna jednostka może wykonać szturm lub ostrzał defensywny, pod warunkiem, że wszystkie oddziały sąsiadują z jednostką, która jest celem. Szturmy nigdy nie są obowiązkowe. W przypadku armii amerykańskiej, szturmy i ostrzały defensywne **nie mogą być wykonywane wspólnie przez jednostki z różnych dywizji**.

[10.3]. Obie strony przeprowadzają szturmy, stosując tę samą procedurę:

a) Gracz atakujący deklaruje atakowaną jednostkę.

b) Gracz atakujący deklaruje, które jednostki przeprowadzają szturm.

c) Gracz niemiecki ogłasza, czy używa ostrzału artyleryjskiego - patrz [8.5].

d) Gracz atakujący rzuca kostką - wynik 1 oznacza „Brak efektu” i w takim przypadku szturm natychmiast kończy się.

e) Gracz odczytuje z tabeli „Wpływ terenu” wartość wyznaczoną do udanego szturm.

Przykład: Jednostka niemiecka atakuje jednostkę amerykańską, która jest w lesie. Wartość „Udany szturm” wynosi 6 lub więcej.

f) Rzut kostką z d) jest modyfikowany przez wszystkie modyfikatory, które mają zastosowanie.

g) jeśli wynik końcowy jest równy lub wyższy od wartości z punktu e), atakowana jednostka jest zmęczona. Pozostałe wyniki oznaczają „Brak efektu”.

[10.4]. Możliwe modyfikatory:

- +1 za każdą atakującą jednostkę;
- +1, jeśli wspólnie atakuje piechota i jednostka pancerna;
- - # – w zależności od terenu zajmowanego przez cel – patrz tabela „Wpływ terenu”;
- + 1 – ostrzał niemieckiej artylerii – patrz [8.5];
- + # – modyfikatory na żetonach jednostek atakujących (na niebiesko);
- + # – modyfikator na żetonie jednostki broniącej się (na zielono);
- +/-1 – modyfikator etapu nocnego – patrz [13.6];
- +1 – atakuje fanatyczna jednostka niemiecka – patrz [13.4];
- -1 – fanatyczna jednostka niemiecka została zaatakowana – patrz [13.4].

[10.5]. Zmęczenie – oddziały niemieckie. Jednostka jest usuwana z planszy i nie może już uczestniczyć w rozgrywce.

[10.6]. Zmęczenie – oddziały amerykańskie. Jeśli jednostka amerykańska ulegnie zmęczeniu, gracz amerykański musi rzucić kostką i podzielić wynik przez 2 (zaokrąglając ułamki w górę). Wynik końcowy (od 1 do 3) wskazuje etap, w którym jednostka może wrócić na planszę – musi zostać umieszczona na odpowiednim polu toru etapów.

Przykład: Jednostka amerykańska zmęczyła się w 3 etapie. Załóżmy, że gracz amerykański wyrzucił 5. Wynik podzielony przez 2 daje 2,5, co zaokrągla się do 3. Żeton musi zostać umieszczony na 6 polu toru etapów (3+3 = 6).

[10.7]. Zmęczone jednostki amerykańskie wracają na mapę w fazie 2 odpowiedniego etapu.

[10.8]. Ostrzał defensywny. Rozstrzyga się go zgodnie z procedurą z punktu [10.3]. Obowiązują wszystkie modyfikatory podane w [10.4], z jednym wyjątkiem: modyfikatory za teren są ignorowane.

[10.8.1]. Jedna jednostka niemiecka może wielokrotnie prowadzić ostrzał defensywny podczas fazy ruchu jednostek amerykańskich.

[10.8.2]. Jedna jednostka amerykańska może wielokrotnie prowadzić ostrzał defensywny podczas fazy ruchu oddziałów niemieckich.

[10.8.3]. Jednostka może być celem ostrzału defensywnego kilka razy podczas swojej fazy ruchu.

11.0 Przełamanie psychozy okopowej.

Gracz niemiecki rzuca jedną kostką. Spośród żetonów fortyfikacji z białym symbolem kostki, wybiera jeden i natychmiast odwraca go na drugą stronę, z ikoną piechura. Jeśli nie ma żetonu fortyfikacji z odpowiednim symbolem kostki, wynik należy traktować jako „brak efektu”.

12.0 Sprawdzenie morale oddziałów niemieckich.

[12.1] Gracz niemiecki rzuca kostką. Należy zastosować modyfikator +1, jeśli generał von Schlieben został schwytany - patrz [13.5].

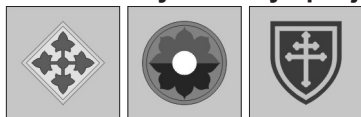
1 – fanatyzm obrońców. Gracz niemiecki rzuca dwoma kostkami. Spośród żetonów fortyfikacji wybiera dwa żetony i natychmiast kładzie na nich marker „Fanatyzm”. Jeśli wyrzucono dublet, można wybrać tylko jeden żeton fortyfikacji. Jeśli nie ma żetonu fortyfikacji z odpowiednim symbolem na kostce, należy potraktować wynik jako „brak efektu” lub wybrać tylko jeden żeton fortyfikacji, jeśli tylko jeden symbol na kostce jest na planszy.

2 lub 3 – przełamanie psychozy okopowej. Gracz niemiecki stosuje procedurę z [11.0], ale rzuca dwoma kostkami. Jeśli wyrzucono dublet lub tylko jeden symbol na kostce jest spełniony, można wybrać tylko jeden żeton fortyfikacji. *UWAGA: możliwe jest, że nawet trzy jednostki niemieckie opuszczają swoje fortyfikacje w ciągu jednego etapu.*

4 lub 5 – kryzys morale. Gracz amerykański rzuca dwoma kostkami. Spośród żetonów fortyfikacji z odpowiednimi symbolami kości (ale nie ze znacznikiem „Fanatyzm” – patrz [13.4]), wybiera dwa (jeden, jeśli wyrzucono dublet) i usuwa je z planszy. Należy pamiętać o przepisie [13.3] dotyczącym niemieckich fortów.

6 lub 7 – załamanie morale. Gracz amerykański wdraża procedurę dla wyniku „4 lub 5”, ale rzuca trzema kostkami zamiast dwóch.

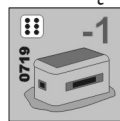
13.0 Oddziały i zasady specjalne.



[13.1]. Amerykańskie dywizyjne centra logistyczne. Są one reprezentowane przez

żetony z insygniami dywizji. Centra logistyczne prowadzą ostrzał defensywny, jak jednostki piechoty. Nie mogą przeprowadzać szturmów. Jeśli jednostka niemiecka wejdzie na sąsiedni heks i przetrwa ostrzał defensywny, centrum jest usuwane z planszy i umieszczane na torze etapów **za 5 etapów**, licząc od etapu bieżącego. Podczas fazy 2 odpowiedniego etapu jest umieszczane **przez gracza niemieckiego** na dowol-

nym **heksie z drogą** od 0101 do 0129. Gdy centrum logistyczne jest poza planszą, jednostki należące do danej dywizji nie mogą się poruszać. Ich jedyną dozwoloną aktywnością jest ostrzał defensywny.



[13.2]. Niemieckie fortyfikacje. Podczas początkowego rozstawienia wszystkie żetony niemieckich fortyfikacji muszą być umieszczone na wskazanych heksach, przedstawiając ikonę bunkra. Właściwości fortyfikacji:

- nie mogą się poruszać,
- nie mogą szturmować,
- prowadzą ostrzał defensywny zgodnie z ogólnymi zasadami. W fazach 8 i 10 niektóre żetony, wybrane zgodnie z procedurą [11.0], muszą zostać odwrócone na drugą stronę, przedstawiającą ikonę piechura. Od tego momentu jednostki działają jak zwykłe jednostki niemieckie. Zabronione jest ponowne odwrócenie jednostki – fortyfikacje zostały opuszczone i nie można ich zbudować na innym polu.

[13.3]. Niemieckie forty. Jednostki te są również reprezentowane przez żetony z ikonami bunkrów. Mają one te same właściwości, co fortyfikacje, z poniższymi wyjątkami.

[13.3.1]. Fortów niemieckich nie można wybrać podczas procedury „Przełamanie psychozy okopowej”, ponieważ są one gniazdami oporu o zwiększonej odporności, wykonanymi z betonu i stali. Ta cecha jest reprezentowana przez czerwony symbol kostki.

[13.3.2]. Jeśli podczas fazy 10 („Sprawdzanie morale jednostek niemieckich”) wyniki wynoszą 4, 5 lub 6, gracz amerykański może wybrać fort, tylko jeśli sąsiednie pole jest zajęte przez jednostkę amerykańską. Należy jednak jeszcze raz rzucić kostką. Jeśli wynik jest wyższy niż liczba na czerwonej kostce na żetonie fortu, to załoga się poddaje – żeton fortu jest natychmiast usuwany z planszy.

Przykład: Jednostka amerykańska znajduje się na polu 1215 – sąsiadującym z Fort du Roule. Podczas sprawdzania morale jednostek niemieckich, wyrzucono 4. Gracz amerykański rzuca dwoma kostkami. Załóżmy, że wyniki to 1 i 4. Gracz amerykański automatycznie usuwa jeden niemiecki żeton fortyfikacji z „1” na białej kości, umieszczony na dowolnym polu na mapie. Następnie ogłasza próbę usunięcia Fort du Roule. Rzuca jedną kością. Jeśli wynik to 5 lub 6, żeton fortu jest usuwany z pola 1314. Inne wyniki oznaczają brak efektu.



[13.4]. Fanatyzm. Jednostki niemieckie mogą stać się fanatyczne w wyniku sprawdzenia morale. Jednostka otrzymuje marker FANATYZM. Od tego momentu modyfikatory podane na markerze muszą być stosowane podczas ostrzału defensywnego i szturmów. Jednostka pozostaje fanatyczna do końca rozgrywki lub do chwili, gdy się zmęczy. W takim przypadku jednostka i znacznik są usuwane z planszy.



[13.5]. Pojmanie generała von Schliebena. Niemiecki gracz ma do dyspozycji 8 znaczników – 7 fałszywych i 1 prawdziwy. Na

początku gry umieszcza je wszystkie na polach z punktami zwycięstwa, jeden znacznik na jednym heksie, pod znacznikami fortu. Tylko gracz niemiecki zna położenie prawdziwego znacznika. Zabronione jest, aby zmienić położenie znacznika podczas gry.

[13.5.1]. W momencie kontrolowania pola zwycięstwa przez gracza amerykańskiego (patrz [14.2]), znacznik zostaje ujawniony. Jeśli jest to atrapa, nie ma dalszych efektów. Jeśli jest prawdziwy, gracz niemiecki natychmiast sprawdza morale swoich jednostek – rozgrywka zostaje wstrzymana i przeprowadza się procedurę [12.0]. Ponadto do końca rozgrywki nie jest możliwe, aby jednostki niemieckie stały się fanatyczne (patrz [13.4]).

[13.6]. Etapy nocne. Są zaznaczone na torze etapów, czarnym tłem pola. Gdy ostrzał defensywny lub szturm rozstrzyga się podczas etapu nocnego, gracz musi rzucić kostką. W przypadku nieparzystego wyniku, gracz otrzymuje dodatkowy modyfikator +1. W przypadku wyniku parzystego, gracz otrzymuje dodatkowy modyfikator –1.

Należy pamiętać także o stosowaniu modyfikatora –1 do bombardowania artyleryjskiego.

14.0 Warunki zwycięstwa.



[14.1]. W grze „Festung Cherbourg 1944” o zwycięstwie decyduje kontrola nad polami z punktami zwycięstwa. Na początku gry wszystkie takie pola są kontrolowane przez

gracza niemieckiego.

[14.2]. Gracz amerykański przejmuje kontrolę nad polem z punktem zwycięstwa, gdy jednostka amerykańska wejdzie na pole i będzie miała linię komunikacji (patrz [3.0]) między jednostką a jej dywizyjnym centrum logistycznym. Na polu należy położyć amerykański znacznik kontroli.

[14.3]. Gracz niemiecki może odzyskać kontrolę nad polem z punktem zwycięstwa, po prostu wchodząc na pole niemiecką jednostką lub przerywając linię komunikacji – należy usunąć amerykański znacznik kontroli.

[14.4]. Gra kończy się, a gracz amerykański zostaje ogłoszony zwycięzcą, jeśli kontroluje wszystkie pola z punktami zwycięstwa na koniec dowolnego etapu. Gracz niemiecki jest zwycięzcą, jeśli kontroluje jedno lub więcej pól z punktami zwycięstwa po zakończeniu 21 etapu. Remis nie jest możliwy.

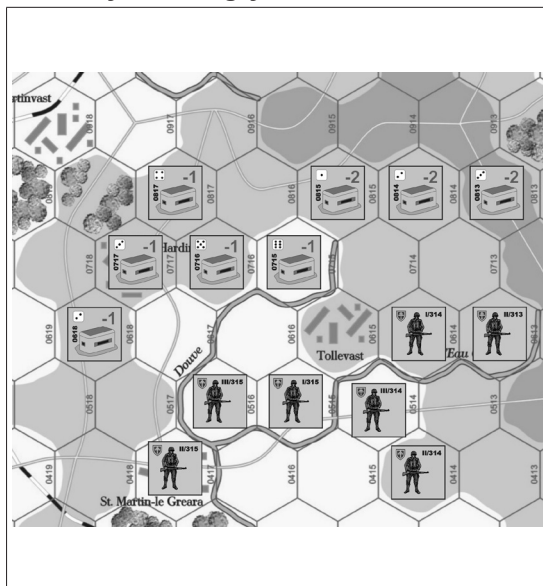
Opracowanie gry: Adam Niechwiej

Ikony na żetonach: Krzysztof Korzeniak, Adam Niechwiej

Pytania proszę kierować pod adres:
strategemata@o2.pl

©2026 STRATEGEMATA
i Adam Niechwiej

15.0 Przykład rozgrywki.



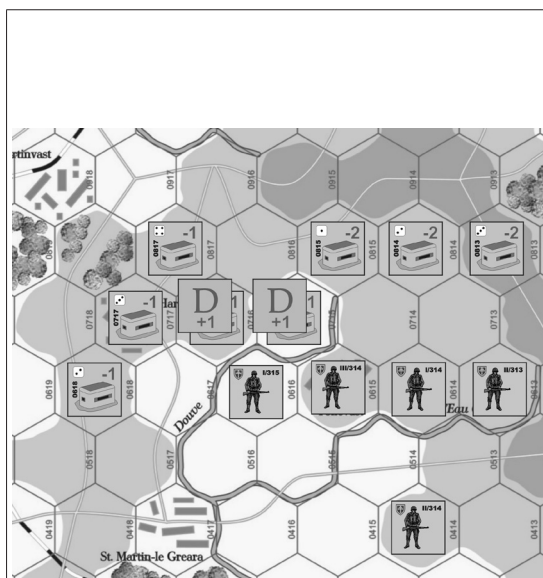
Jest pierwszy etap gry. Amerykańskie pułki piechoty z 79 Dywizji Piechoty rozpoczynają atak na Cherbourg.

W pierwszym etapie nie ma żadnych wydarzeń. Gracz amerykański zanacza wartości 25 i 20 za pomocą odpowiednio znaczników WSPARCIE LOTNICZE i WSPARCIE ARTYLERYJSKIE na torze „Dostępna siła amerykańskiej artylerii i bombardowania lotniczego”.

W fazie 2 nie ma reorganizacji jednostek amerykańskich, ponieważ nie ma żadnej jednostki amerykańskiej na torze etapów.

W fazie 3 gracz amerykański bombarduje pole 0618. Rzuca  (ostrzał przypadkowy) – jedna jednostka amerykańska zostaje zmęczona – patrz [10.6]. Gracz niemiecki wybiera III/315 i rzuca . Jednostka amerykańska zostaje umieszczona na trzecim polu toru etapów. Reszta wsparcia lotniczego jest wykorzystana w innych miejscach planszy.

W fazie 4 gracz amerykański wykorzystuje 6 ze swoich 20 punktów artyleryjskich do bombardowania pola 0715. Załóżmy, że wypadło . Marker DEZORGANIZACJA zostaje umieszczony na niemieckich fortyfikacjach. Następnie gracz amerykański wykorzystuje 5 punktów artyleryjskich do bombardowania pola 0716. Wyrzucono , więc znacznik DEZORGANIZACJA również zostaje umieszczony na niemieckich fortyfikacjach. Reszta wsparcia artyleryjskiego jest wykorzystana w innych miejscach planszy.



Teraz jednostki amerykańskie wykonują ruch. I/315 wchodzi na pole 0616, a II/315 na pole 0615 (Tollevast), aby zaatakować pole 0715. II/315 podejmuje ryzyko i wchodzi na pole 0517, gdzie jest celem ostrzału defensywnego.

Gracz niemiecki rzuca  i dodaje 1, ponieważ strzela jedna jednostka. Modyfikator terenu pola, na które właśnie wszedł amerykański batalion, jest ignorowany – patrz [10.8]. Suma wynosi 5, więc jednostka amerykańska jest zmęczona. Gracz amerykański rzuca  i dzieli przez 2 (zaokrąglając w górę), więc II/315 umieszczany jest na 4 polu na torze etapów – patrz [10.6]. Faza ruchu kończy się w tym sektorze frontu.

W fazie 6 dwa bataliony amerykańskie atakują niemiecki punkt oporu na polu 0715. Gracz amerykański rzuca  – wynik jest większy niż 1, więc procedura jest kontynuowana. Wynik rzutu jest dodatkowo modyfikowany przez:

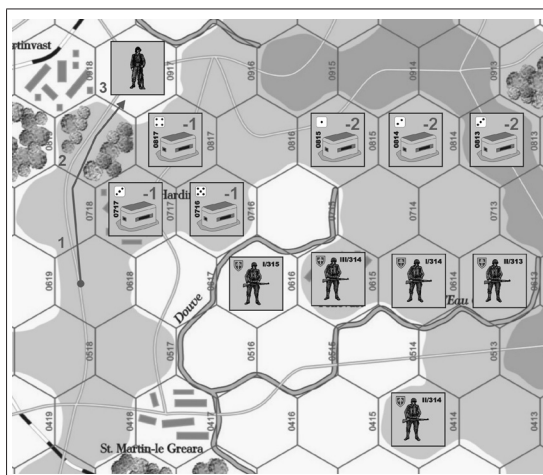
- +2 (dwie jednostki przeprowadzają szturm);
- +1 (cel jest zdeorganizowany);
- -1 (zielony modyfikator na atakowanej jednostce);
- -1 (efekt rzeki);

Łączny modyfikator rzutu wynosi +1, więc wynik to 5. Jest to dokładnie tyle, ile jest potrzebne do udanego szturm. Niemieckie umocnienia są zmęczone i usuwane z planszy i nie mogą już powrócić – patrz [10.5].

W Fазie 7 wszystkie markery DEZORGANIZACJA są usuwane.

Faza 8 jest pomijana w 1 etapie.

W Fазie 9 nie ma niemieckiego ataku w tej części pola bitwy, ponieważ fortyfikacje nie mogą brać udziału w szturmie – patrz [13.2].



W fazie 10 gracz niemiecki rzuca kostką bez żadnych modyfikacji, ponieważ generał von Schlieben znajduje się gdzieś na mapie – patrz [13.5]. Załóżmy, że wyrzucono  – przełamano psychozę okopową – patrz 11.0. Następnie, gracz niemiecki rzuca dwiema kostkami – i wyrzucono  i . Żeton fortyfikacji z symbolem  jest zamieniany na piechotę na innym polu na mapie. Gracz niemiecki ma wybór, gdzie wykorzystać wynik  – pole 0618 lub 0814. Wybiera pole 0618, mając nadzieję na opuszczenie odsłoniętej pozycji i utworzenie kolejnej linii obronnej bliżej Cherbourg'a.

W fazie 11 gracz niemiecki przesuwają piechotę z pola 0618 na pole 0917, wydając liczbę punktów ruchu pokazaną na rysunku.

W fazie 12 sprawdzane są warunki zwycięstwa – oczywiście gra toczy się dalej – patrz [14.0].