

Spis treści.

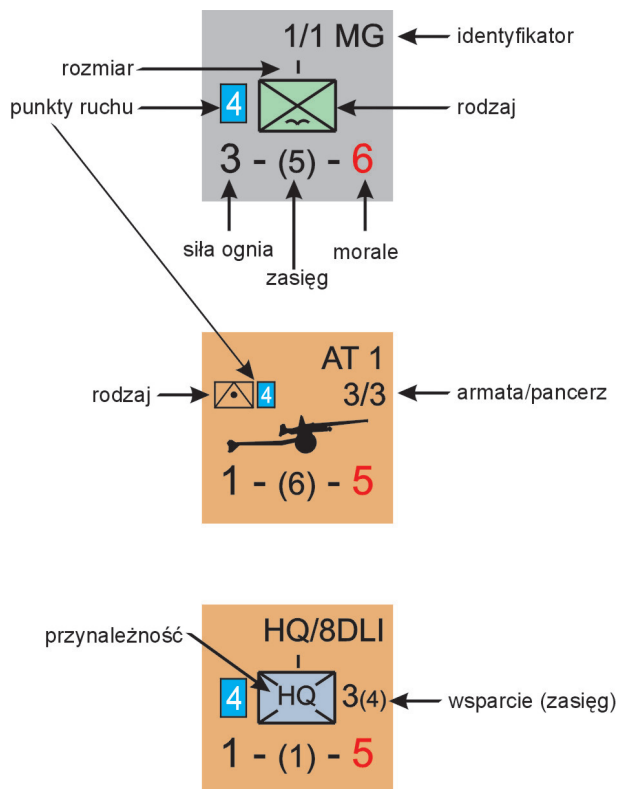
1.0 Rekwizyty.....	1
2.0 Definicje.....	1
3.0 Rozgrywka.....	2
4.0 Aktywacja.....	2
5.0 Ruch oddziału.....	3
6.0 Ostrzał.....	3
7.0 Reakcja na ruch przeciwnika.....	4
8.0 Dezorganizacja i reorganizacja.....	5
9.0 Szturm.....	5
10.0 Bronie wsparcia.....	5
10.0 Zasady specjalne.....	5
12.0 Zdarzenia losowe.....	6
13.0 Warunki zwycięstwa.....	6
14.0 Przykłady.....	6

1.0 Rekwizyty.

Kompletna gra składa się z:

- instrukcji;
- karty scenariuszy i pomocniczych;
- planszy;
- kompletu żetonów.

Wszystkie zdarzenia losowe rozstrzygane są za pomocą talii 52 kart, w którą gracze muszą się sami zaopatrzyć. **Skala gry.** Żetony symbolizują oddziały, które uczestniczyły w starciu. W grze występują również pojedyncze działa lub pojazdy pancerne (bronie wsparcia).



2.0 Definicje.

Rozmiar oddziału.

- | | |
|---------------|--------------|
| III - pułk | ••• - pluton |
| II - batalion | •• - sekcja |
| I - kompania | • - drużyna |

Rodzaje jednostek.

Niezmotoryzowane

- piechota
- kawaleria
- sztab
- karabiny maszynowe
- łączność
- przeciwlotnicze
- przeciwpancerne
- saperzy
- spadochronowe
- szybowcowe
- górskie

Zmotoryzowane

- pancerne
- sztab
- piechota zmotoryzowana
- piechota zmechanizowana
- motocykliści
- rozpoznawcze

Przynależność oddziału. Określa, któremu dowództwu podlega dany oddział. Jednostki o tym samym kolorze, mają tę samą przynależność.

Identyfikator. Określa przynależność oddziału, zgodny z historyczną organizacją armii.

Siła ognia. Wartość na żetonie, określająca możliwość zadania strat wrogim jednostkom. Im wyższa, tym większa szansa, że ostrzał będzie skuteczny.

Zasięg. Odległość liczona w heksach. Na takim dystansie można prowadzić ostrzał. Licząc, należy pominąć pole, na którym stoi strzelający, ale uwzględnić heks, na którym znajduje się cel ostrzału.

Morale. Wartość na żetonie, określająca wyszkolenie i odporność jednostki na trudy pola walki. Im większa wartość, tym lepszy oddział.

Punkty ruchu. Wartość określająca, o ile „czystych” pól może poruszyć się dana jednostka (patrz 5.0 Ruch oddziału). Dla oddziałów zmotoryzowanych, wartość jest na czarnym tle, a dla niezmotoryzowanych na niebieskim.

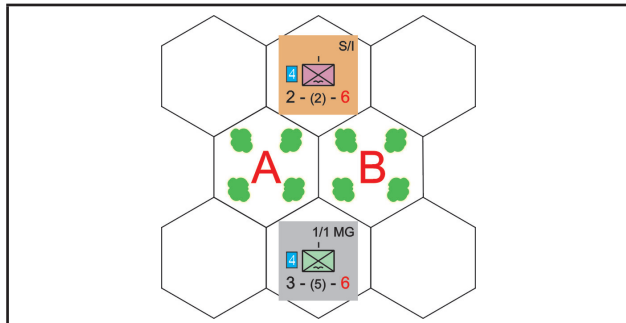
Poziom liczebności. Jest reprezentowany przez awers i rewers żetonu.

Straty. Oddział ponosi straty w poziomach liczebności. Żeton należy odwrócić rewersem do góry, a jeśli był już odwrócony lub nie posiada rewersu, żeton należy zdjąć z planszy, a jednostkę uznajemy za wyeliminowaną.

Widoczność. Między strzelającym a celem musi być widoczność, czyli linia łącząca środki obu pól nie może przecinać określonych typów terenu – patrz tabela „Wpływ terenu na walkę i ruch”. Zawsze jednostki widzą siebie nawzajem.

Zajmowanie niektórych rodzajów terenu zapewnia widoczność nad terenem blokującym - patrz tabela „Wpływ terenu na walkę i ruch”. Widoczność jest zablokowana, gdy linia, łącząca środki pól, biegnie

wzdłuż krawędzi heksu wspólnej dla dwóch pól, blokujących widoczność. Zawsze istnieje widoczność na sąsiednie pole.



Przykład: Między wrogimi jednostkami nie ma widoczności. Gdyby na polu A lub B nie było terenu blokującego, to widoczność by była. Gdyby któraś z jednostek była na wzgórzu (patrz "Most Primosole"), to również jednostki widziałyby się nawzajem.

Kolory kart. W typowej talii kart występują cztery kolory kart:



Wartości kart. Karty z talii przeliczane są na wartości liczbowe według następującego schematu:

- as, walet, dama, król – wartość 1;
- pozostałe karty – wartość karty równa jest wartości liczbowej.

Stos kart. Potasowana talia kart, odwrócona koszulkami do góry. Jeśli trzeba pociągnąć kartę, jeden z graczy odsłania kartę leżącą na szczycie stosu.

Stos kart użytych. Tworzą go karty zagrane przez graczy lub pociągnięte ze stosu. Należy je odkładać koszulkami do góry i żaden z graczy nie może przeglądać stosu. Karty użyte mogą wrócić do gry, gdy stos kart skończy się. Karty użyte należy potasować.

Karty na ręce. Scenariusz określa, ile kart posiada każdy z graczy. Gracz zna wartości tylko swoich kart. W określonych sytuacjach może je zagrywać według własnego uznania. W trakcie gry, mogą nastąpić zdarzenia, nakazujące dobranie nowych kart lub wymianę już posiadanych (patrz 12.0. Zdarzenia losowe).

Inicjatywa. Określa, która ze stron może aktywować oddziały w danym etapie.

Stosy. Przez jedno pole może przechodzić dowolna ilość jednostek, ale po zakończeniu etapu nie może być przekroczony limit stosu, określony w tabeli „Wpływ terenu na walkę i ruch”. Broni wsparcia nie wlicza się do limitu - jedno pole może być zajmowane przez nieograniczoną ilość broni wsparcia. Jeśli limit zostałby przekroczony przez wycofujący się oddział (patrz [8.2] i [9.4.1]), to należy go przesunąć na kolejne pole.

3.0 Rozgrywka.

[3.1]. Przed przystąpieniem do gry, należy rozstawić jednostki na polach, określonych na karcie scenariusza. Oddziały wchodzące do gry później (posiłki), należy położyć na odpowiednim polu toru etapów.

[3.2]. Należy potasować stos kart. Scenariusz określa, z iloma kartami na ręce gracze rozpoczynają grę. Strona, która ma więcej kart, ciągnie jako pierwsza. W przypadku równej ilości, jako pierwszy ciągnie karty, gracz grający Aliantami.

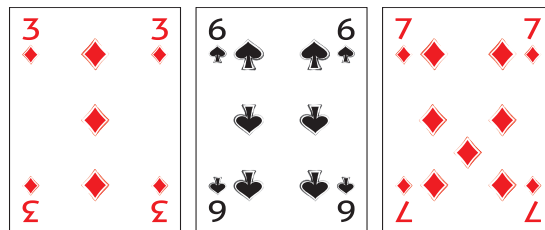
[3.3]. Określenie kolorów, które dają inicjatywę. Na karcie scenariusza podane jest, ile kart ciągnie jedna ze stron - tę czynność wyko-

nujemy tylko przed pierwszym etapem. Kolory wyciągniętych kart przyznają inicjatywę właśnie tej stronie. Pozostałe kolory, przyznają inicjatywę stronie przeciwnej.

[3.4]. W fazie inicjatywy, żeton symbolizujący pociągnięty kolor, należy odwrócić na drugą stronę, a następnie należy przesunąć żetony kolorów na kolejne pole „Toru etapów”.

Przykład: Most Primosole, scenariusz I. Inicjatywa: Niemcy 3 karty.

Zalóżmy, że pociągnięto ze stosu następujące karty:



Na pierwszym polu „Toru etapów” należy umieścić następujące żetony kolorów:



Zalóżmy, że w fazie inicjatywy w pierwszym etapie pociągnięto ze stosu 2 pik. Na polu drugiego etapu, należy położyć następujące żetony kolorów:



[3.5]. Gra podzielona jest na szereg etapów. Do zaznaczenia aktualnego etapu i strony posiadającej inicjatywę, służy żeton pomocniczy „Inicjatywa” umieszczony na odpowiednim polu „Toru etapów”.

[3.6]. Każdy etap podzielony jest na trzy fazy:

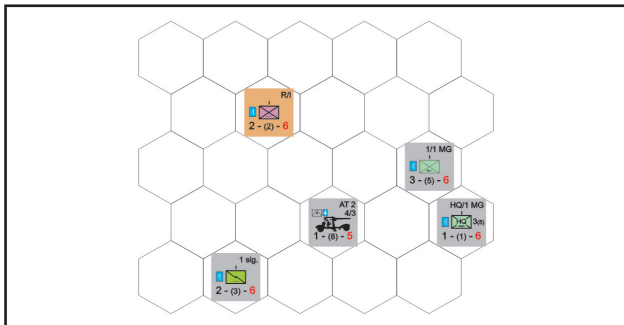
- Posiłki – gracze umieszczają na planszy, na odpowiednich heksach, jednostki, które znajdują się na polu etapu.
- Faza inicjatywy – jeden z graczy ciągnie kartę ze stosu. Kolor karty określa stronę, która ma inicjatywę w danym etapie. Używając żetonów kolorów, należy zaznaczyć na kolejnym polu „Toru etapów”, które kolory kart będą aktywowały daną stronę - patrz [3.4].
- Faza aktywacji – strona posiadająca inicjatywę może aktywować swoje oddziały, aby wykonywały czynności w bieżącym etapie. Gracz nie posiadający inicjatywy może reagować na ruch przeciwnika – patrz [7.0].

4.0 Aktywacja.

[4.1]. Gracz posiadający inicjatywę może **automatycznie** aktywować wszystkie oddziały, które mają tą samą przynależność. Automatycznie mogą być aktywowane wszystkie bronie wsparcia, które zajmują pola wraz z aktywowanymi jednostkami.

[4.2]. **Aktywacja oddziałów o różnej przynależności.** Gracz deklaruje, że chce aktywować jednostki, które mają różną przynależność. Następnie należy przeprowadzić następującą procedurę:

- Obliczenie współczynnika aktywacji. Należy dodać wartości aktywacji, które wynoszą:
 - 1 za każdą broń wsparcia, która samodzielnie zajmuje pole;
 - 2 za każdą przynależność;
 - 2 za każdy ostrzał artyleryjski (patrz [6.7]);
 - 2 za każdy atak lotniczy (patrz [6.8]).
- Pociągnięcie ze stosu lub zagranie z ręki karty.
- Jeśli karta ma wartość równą lub wyższą niż współczynnik aktywacji, to gracz może aktywować wszystkie oddziały. W przeciwnym razie, żadna jednostka nie może być aktywowana i etap kończy się.



Przykład: Gracz niemiecki chce aktywować wszystkie jednostki i jeden ostrzał artyleryjski. Współczynnik aktywacji wynosi $2(1\text{ MG}) + 2(1\text{ sig.}) + 1(AT\ 2) + 2(OA) = 7$.

[4.3]. Aktywowany oddział może wykonać **jedną** (wyjątek: szturm – patrz [9.0]) z poniższych czynności:

- ruch;
- umocnienie pozycji;
- ostrzał;
- reorganizacja;

[4.3.1]. Wspólnie aktywowane oddziały mogą wykonywać różne czynności.

[4.3.2]. W przypadku aktywacji kilku oddziałów, nie ma obowiązku deklarowania wszystkich czynności. Gracz może wykonać czynność jedną jednostką, a później zdecydować, jakie czynności podejmą kolejne oddziały.

[4.3.3]. Gracz wykonuje czynności aktywowanymi jednostkami w dowolnej kolejności.

5.0 Ruch oddziału.

[5.1]. Każdy oddział ma do dyspozycji określoną ilość punktów ruchu (PR). Wartość ta jest podana na żetonie.

[5.2]. W tabeli „Wpływ terenu na walkę i ruch”, określone jest, ile punktów ruchu musi wydać oddział, aby wejść na pole lub pokonać teren, stanowiący krawędź heksu.

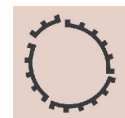
[5.3]. Oddział może przesunąć się o jedno pole nawet, gdy nie ma odpowiedniej ilości punktów ruchu. Po takim przesunięciu ruch jest skończony. Oczywiście w ten sposób nie można wejść na pole niedostępne dla danej jednostki.

[5.4]. Jednostka nie musi wydać wszystkich PR, ale zabronione jest przekazywanie punktów ruchu innym jednostkom lub „kumulowanie” ich, aby wykorzystać w przyszłych etapach.

[5.5]. Każdy oddział porusza się osobno, to znaczy nie można przesuwać stosów.

[5.6]. Wchodząc na pole zajęte przez sojusznicze jednostki, nie wydaje się dodatkowych PR.

[5.7]. Wejście podczas szturm (patrz [9.0]) na pole zajęte przez wroga jednostkę (stos) kosztuje **jeden dodatkowy punkt ruchu**.



[5.8]. **Umocnienie pozycji.** Kosztem **wszystkich punktów ruchu**, jednostki **niezmotoryzowane** mogą umocnić zajmowany heks. Tabela „Wpływ terenu na walkę i ruch” określa w jakim terenie można umacniać się. Umocnienia zwiększają o 2 wartość „Osłona” danego pola. Gdy jednostka opuści pole, żeton „Umocnienia” należy zdjąć z planszy.

6.0 Ostrzał.

[6.1]. Ostrzał mogą prowadzić wszystkie jednostki, które posiadają współczynnik „Siła ognia” większy niż 0.

[6.2]. Każdy oddział strzela osobno (wyjątek: wsparcie od sztabu, patrz [6.6]) i tylko do jednego celu – decyduje gracz posiadający inicjatywę (wyjątki: ostrzał artyleryjski, patrz [6.7], atak lotniczy, patrz [6.8], artyleryjski ostrzał zaporowy [6.9], ostrzał defensywny [7.3]).

[6.3]. W danym etapie, oddział może być celem kilku ostrzałów.

[6.4]. Ostrzał przeprowadzany jest według poniższej procedury:

1. Obliczenie wartości obrony.

Do wartości „Morale” oddziału, który jest celem ostrzału należy do-

dać wartość „Osłona”, którą zapewnia teren, znajdujący się na polu zajmowanym przez cel ostrzału (patrz tabela „Wpływ terenu na walkę i ruch”).

2. Obliczenie wartości ostrzału.

Do **podwójnej** wartości „Siła ognia” należy dodać:

a) współczynnik pancerny (patrz [6.5]), jeśli strzelający lub cel są jednostkami pancernymi lub przeciwpancernymi. Ponadto patrz [6.5.1] i [6.5.2],

b) wsparcie sztabu (patrz [6.6])

c) wartość karty zagranej z ręki lub pociągniętej ze stosu – patrz [6.10].

3. Jeśli wartość ostrzału jest większa od wartości obrony, to cel ostrzału należy przykryć żetonem „Dezorganizacja”. Ponadto, gdy wartość ostrzału jest dwukrotnie większa od wartości obrony, to oddział, będący celem ostrzału, ponosi jedną stratę.

[6.5]. **Współczynnik pancerny.** Na żetonach jednostek pancernych i przeciwpancernych znajdują się cyfry od 1 do 4, zapisane A/P. Wartości A (armata) używamy, gdy jednostka prowadzi ostrzał, a P (pancerz), gdy jest celem ostrzału. Współczynnik pancerny, to różnica między wartością A strzelającego, a wartością P celu.

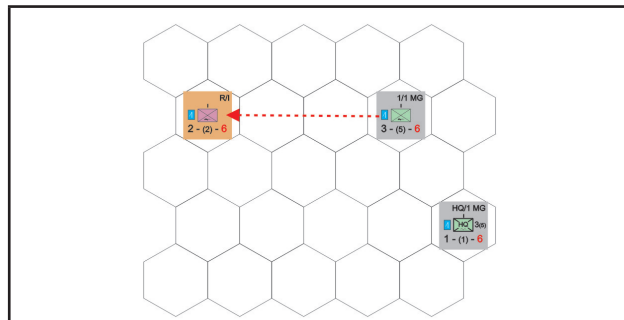
Przykład: Niemieckie działo 88 mm (Armata 4, Pancerz 3) ostrzeliwuje brytyjską kompanię czołgów Sherman M4A1 (Armata 2, Pancerz 2). Współczynnik pancerny wynosi $4 - 2 = 2$. W przypadku, gdyby kompania czołgów ostrzeliwała działo 88 mm, współczynnik pancerny wynosiłby $2 - 3 = -1$.

[6.5.1]. Jeśli wartość „Armata” nie jest podana na żetonie, to należy przyjąć, że wynosi 0. Ponadto ostrzał jest możliwy tylko wtedy, gdy wrogi oddział znajduje się na sąsiednim polu – patrz [6.10].

[6.5.2]. Współczynnika pancernego nie oblicza się, gdy cel ostrzału nie ma na żetonie wartości „Pancerz”.

[6.5.3]. Wartość parametru „Pancerz” w żaden sposób nie wpływa na rozstrzygnięcie ostrzału artyleryjskiego (patrz [6.7]), ataku lotniczego (patrz [6.8]) i po wejściu na zaminowane pole (patrz [11.6.3]).

[6.6]. **Wsparcie sztabu.** Aktywowany sztab może wspierać atak podległej jednostki, gdy cel ostrzału znajduje się nie dalej od dowództwa niż zasięg podany na żetonie sztabu. Należy dodać wartość „Wsparcie” do siły ognia strzelającego oddziału.



Przykład: Został aktywowany sztab HQ/1MG i niemiecka kompania 1/1 MG. Gracz zdecydował, że ostrzela spadochroniarzy z R/I ze wsparciem HQ/1MG. Określając siłę ostrzału, należy dodać 3.

[6.6.1]. Inne rodzaje walki (ostrzał, szturm), sztab wykonuje tak, jak inne jednostki. Dozwolone jest wsparcie własnego ostrzału.

[6.6.2]. Gracz może podzielić posiadaną przez sztab wartość „Wsparcie” pomiędzy kilka ostrzałów.

Przykład: HQ/1MG ma wartość wsparcia równą 3. Można ją podzielić w następujący sposób:

- jeden ostrzał ze wsparciem 3 lub
- jeden ostrzał ze wsparciem 2, a drugi ze wsparciem 1 lub
- trzy ostrzały, każdy ze wsparciem 1.

[6.6.3]. Sztab może wykonywać czynności, mimo wspierania ostrzału.

[6.7]. **Ostrzał artyleryjski (OA).** Wykonywany jest przez jednostki artylerii polowej lub okrętowej, znajdujące się poza planszą – nie są reprezentowane przez żetony.

[6.7.1]. Celem ostrzału może być każde pole na planszy, ale heksy, które nie są widoczne przez sojusznicze jednostki ostrzeliwane są z mniejszą skutecznością – patrz [6.10]. Efektom ostrzału podlegają

wszystkie jednostki na polu ostrzału.

[6.7.2]. Na karcie scenariusza podana jest siła i ilość dostępnych ostrzałów artyleryjskich w danym etapie.

Przykład: Zapis OA 3x1 oznacza, że w etapie strona może przeprowadzić 3 ostrzały, każdy z siłą ognia równą 1.

[6.7.3]. Ostrzał artyleryjski aktywowany jest samodzielnie lub wspólnie z innymi jednostkami. W tym drugim przypadku, przy obliczaniu współczynnika aktywacji, należy dodać 2 za każdy ostrzał.

[6.7.4]. Procedura ostrzału artyleryjskiego:

a) określenie celności – należy pociągnąć kartę ze stosu (jednostki łączności – patrz [11.1]). Jeśli kolor karty jest taki sam, jak kolor pola, to ostrzał jest celny. W przeciwnym razie zostaje ostrzelane pole sąsiednie, określone kolorem karty. Jeśli jest kilka możliwych pól, decyduje przeciwnik.

b) określenie efektu – należy zastosować procedurę z punktu [6.4] z następującymi modyfikacjami:

- nie mnożymy wartości „Siła ognia artyleryjskiego”;
- nie można zagrać karty z ręki;
- wartość ostrzału obliczamy raz, a wartość obronną dla każdej jednostki osobno.

Wyjaśnienie: Dla jednostek o różnym poziomie morale, wartość obronna będzie inna.

[6.8]. **Atak lotniczy (AL).** Na karcie scenariusza podana jest siła i ilość dostępnych misji lotniczych. Sposób ich wykorzystania jest identyczny z procedurą ostrzału artyleryjskiego – patrz [6.7.4], jednak należy uwzględnić wpływ artylerii przeciwlotniczej – patrz [11.3].

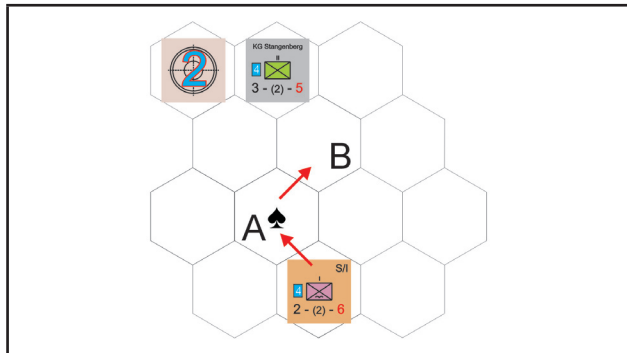
[6.9]. **Ostrzał zaporowy.** Jeśli ostrzał artyleryjski lub atak lotniczy są dostępne w danym etapie, to mogą być używane przez gracza nieposiadającego inicjatywy.

[6.9.1]. Ostrzał artyleryjski lub atak lotniczy przeprowadzamy, gdy wrogi (aktywny) oddział wejdzie na pole w zasięgu jednostki, która może prowadzić ostrzał defensywny - patrz [7.3].

[6.9.2]. Przeprowadzamy procedurę [6.7.4] lub [6.8], ale przy określaniu celności należy pociągnąć ze stosu (wyjątek: jednostki łączności - patrz [11.1]) o jedną kartę więcej. Ostrzał jest celny, jeśli kolory wszystkich kart są identyczne z kolorem ostrzelanego pola.

[6.9.3]. Bez względu na efekt, należy zmniejszyć o 1 limit ostrzału defensywnego oddziału, który wykorzystał ostrzał zaporowy.

[6.9.4]. Jeden OA lub AL może być wykorzystany, jako ostrzał zaporowy, tylko jeden raz w danym etapie.



Przykład: Aktywowany jest gracz brytyjski, a gracz niemiecki może wykonać jeden ostrzał artyleryjski z siłą ognia 1. Gdy S/I wejdzie na pole A, należy ustalić limit ostrzałów według [7.3.1]. Założymy, że limit wynosi 2. Gracz niemiecki decyduje się na ostrzał zaporowy. Należy przeprowadzić procedurę [6.7.4], ale przy określaniu celności należy pociągnąć ze stosu dwie karty. Jeśli obie karty mają kolor pik, to ostrzał jest celny. Po wprowadzeniu efektu ostrzału, limit ostrzału defensywnego należy zmniejszyć o 1 - wynosi on 1. Kolejny (ostatni) ostrzał defensywny można wykonać, gdy brytyjscy spadochroniarze wejdą na pole B. Jeśli pozostaną na polu A, to nie mogą być celem ostrzału defensywnego.

[6.10]. Przy rozstrzygnięciu ostrzału, zagrywamy z ręki lub ciągniemy ze stosu jedną kartę. Jej wartość należy pomnożyć, w zależności od celu i rodzaju ostrzału:

		oddział strzelający ^{a)} lub rodzaj ataku						
		☒	☐	☒☒	☒☒	OA	AL	☒
cel ostrzału	☒	x1	x2	x1	x1	x3 ^{c)}	x3 ^{c)}	x1
	☐	x1 ^{b)}	x1	x1 ^{b)}	x1	x3 ^{c)}	x3 ^{c)}	x1
	☒☒	x1 ^{b)}	x1	x1 ^{b)}	x1	x3 ^{c)}	x3 ^{c)}	x1
	☒☒	x1	x1	x1	x1	x3 ^{c)}	x3 ^{c)}	x1

a) - bronie wsparcia – zawsze x1, dodatkowo patrz [10.3].

b) - ostrzał z „Siłą ognia” zawsze równą 1, niezależnie od inicjatywy. Ostrzał możliwy tylko wtedy, gdy cel jest na sąsiednim polu. Należy obliczyć współczynnik pancerny (patrz [6.5]). Wartość „Armata” strzelającego wynosi 0.

c) - x1, gdy pole ostrzału (ataku) nie jest widoczne przez sojuszniczą jednostkę.

Uwaga: W powyższej tabeli użyto symbolu piechoty, który należy odnieść do specjalistycznych rodzajów piechoty (spadochronowa, góraska itp.) oraz do piechoty zmotoryzowanej, oddziałów motocyklowych i kawalerii.

7.0. Reakcja na ruch przeciwnika.

[7.1]. Oddziały gracza nie posiadającego inicjatywy, które **nie są zdeorganizowane**, mogą reagować. Mogą podjąć jedną z dwóch akcji: odwrót lub ostrzał defensywny.

[7.2]. **Odwrót.** Oddział jest przesuwany o **jeden heks**, tak aby zwiększyć odległość, gdy przeciwnik wejdzie na sąsiednie pole. Pole odwrotu musi być wolne od wrogich jednostek. Nie można wykonać odwrotu, gdy jednostka gracza bez inicjatywy zajmuje pole wspólnie z wrogią jednostką.



[7.3]. **Ostrzał defensywny.** W pierwszej kolejności, należy określić, ile ostrzałów defensywnych może przeprowadzić oddział w danym etapie. Ostrzały rozstrzyga się, gdy wrogi oddział znajdzie się na

dowolnym polu w zasięgu i istnieje widoczność.

[7.3.1]. W momencie, gdy **pierwszy wrogi oddział** wejdzie na pole, będące w zasięgu i widoczności strzelającej jednostki, należy pociągnąć kartę i odjąć aktualny poziom amunicji. Limit ostrzałów należy odczytać z tabeli:

wartość karty - amunicja	limit ostrzałów
0 i mniej	brak
1 - 4	1
5 - 7	2
8 - 10	3

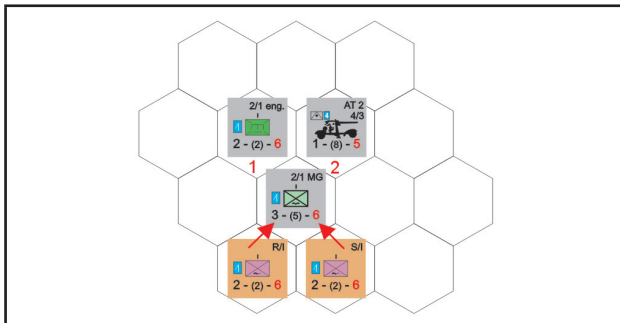
[7.3.2]. Jednostkę należy przykryć żetonem „Ostrzał defensywny” z odpowiednią cyfrą. Po wykonaniu ostrzału, limit należy zmniejszyć o 1.

[7.3.3]. Żeton „Ostrzał defensywny” usuwamy na końcu etapu.

[7.3.4]. Ostrzał defensywny mogą przeprowadzać oddziały, które zajmują pole wraz z wrogimi jednostkami.

Wyjaśnienie: Gracze muszą liczyć się z ryzykiem, że każda jednostka aktywowana, aby wykonać szturm, może zostać ostrzelana i ulegnie dezorganizacji, czyli nie będzie mogła wejść na szturmowane pole - patrz [8.1a].

[7.3.5]. Nie można ostrzeliwać jednostek, gdy zajmują pole wraz z sojuszniczymi oddziałami.



Przykład: Brytyjczy spadochroniarze szturmują pole zajęte przez niemiecką kompanię karabinów maszynowych. Jednostki na polach 1 i 2 mogą wykonać ostrzał defensywny po rozstrzygnięciu szturm, jeśli jednostki brytyjskie wygrały szturm i pozwała na to limit ostrzałów defensywnych.

[7.3.6]. Rozstrzygając ostrzał defensywny, należy przeprowadzić procedurę z punktu [6.4] z następującymi wyjątkami:

- wartości „Siła ognia” nie mnożymy x2 – pozostaje wartość na żetonie;
- nie można dodawać wsparcia sztabu;
- nie można zagrać karty z ręki.

[7.3.7]. Na danym polu, jednostka może być ostrzelana przez kilka wrogich oddziałów, ale każdy z nich może wykonać **tylko jeden ostrzał defensywny** - patrz przykład [14.2].



8.0 Dezorganizacja i reorganizacja.

[8.1]. W wyniku zdarzenia losowego, ostrzału, ataku lotniczego lub wejścia na pole minowe, oddział może ulec dezorganizacji, która ogranicza możliwości jednostki w następujący sposób:

- oddział nie może się poruszać ani umacniać;
- oddział nie może prowadzić ostrzału;
- oddział nie może reagować na ruch przeciwnika;
- podczas szturm, jednostka zagrywa tylko jedną, zakrytą kartę pociągniętą ze stosu – patrz [9.2];
- współczynnik „Morale” jest mniejszy o 1;
- sztab nie może wspierać ostrzału - patrz [6.6];
- jednostki specjalne tracą swoje specjalne cechy.

[8.2]. Jeśli oddział przykryty żetonem „Dezorganizacja” zostanie zdezorganizowany ponownie, to musi opuścić zajmowane pole tak, aby zwiększyć odległość od wrogich jednostek. Jeśli taki ruch jest niemożliwy, to jednostka ponosi jedną stratę i pozostaje na polu.

[8.3]. **Reorganizacja.** Oddział musi być aktywowany. Następnie należy pociągnąć ze stosu lub zagrać z ręki kartę. Jeśli wartość karty jest mniejsza od „Morale”, to żeton „Dezorganizacja” jest zdejmowany, a oddział wraca do normalnego stanu. Nie może wykonywać innych czynności.

9.0 Szturm.

[9.1]. Szturm jest szczególną formą połączenia ruchu i walki. Aktywowane oddziały wchodzi na pole zajmowane przez przeciwnika i dochodzi do starcia. Każda ze stron musi przestrzegać własnego limitu stosów – patrz [2.0].

[9.2]. Dla każdej jednostki należy obliczyć wartość szturmovą (najpierw strona nie posiadająca inicjatywy), według procedury:

- pociągnąć ze stosu kartę i pozostawić ją zakrytą (koszulką do góry);
- gracz nie posiadający inicjatywy (obrońca), jako pierwszy ciągnie ze stosu lub zagrywa z ręki drugą, odkrytą kartę;
- gracz posiadający inicjatywę (atakujący) ciągnie ze stosu lub zagrywa z ręki drugą, odkrytą kartę;
- bronie połączone – strona, która ma podczas szturm zarówno jednostki pancerne, jak i piechotę, a przeciwnik tylko jeden rodzaj broni (wyjątek: piechota w obronie wsparta artylerią przeciwpancerną), może pociągnąć ze stosu jedną dodatkową, odkrytą kartę;

e) koordynacja – gracz posiadający inicjatywę może pociągnąć ze stosu dodatkowe, odkryte karty, jeśli jego oddziały szturmują z kilku pól. Ilość kart równa jest ilości heksów, z których szturmują jednostki, pomniejszona o jeden.

Przykład: Oddziały szturmują z 3 pól. Gracz z inicjatywą ciągnie lub zagrywa z ręki dwie dodatkowe karty.

f) gracze odsłaniają zakryte karty i do wartości liczbowych dodają „Siłę ognia” zaangażowanych w szturm jednostek. W przypadku jednostek pancernych „Siłę ognia” należy pomnożyć przez 2;

g) porównanie wyników – strona, która uzyskała wyższy wynik, wygrała starcie. W przypadku remisu, uznajemy, że wygrał gracz posiadający inicjatywę.

[9.3]. **Kontratak.** Jeśli gracz nie posiadający inicjatywy przegrał starcie, ale różnica z punktu [9.2g] jest mniejsza niż „Morale” najlepszej pod tym względem jednostki, to może kontratakować.

Procedura kontrataku:

- gracz kontratakujący ciągnie ze stosu lub zagrywa z ręki jedną zakrytą, a drugą odkrytą kartę;
- gracz posiadający inicjatywę ciągnie ze stosu lub zagrywa z ręki dwie odkryte karty i dodaje różnicę z punktu [9.2g];
- gracz kontratakujący odkrywa kartę;
- kontratak udał się, jeśli gracz kontratakujący uzyskał wyższy wynik – należy wyeliminować jedną jednostkę, a oddziały gracza posiadającego inicjatywę wracają na pola zajmowane przed szturmem i jedna jednostka traci poziom liczebności.

[9.4]. **Efekt szturm.** Każda jednostka strony, która przegrała, musi stracić jeden poziom liczebności. Przeciwnik redukuje jedną jednostkę i pozostaje na miejscu.

[9.4.1]. Strona, która przegrała starcie musi opuścić pole. Jednostki gracza z inicjatywą wracają na pola zajmowane przed szturmem, a gracza bez inicjatywy na dowolne dostępne. Nie można wejść na pola zajmowane przed szturmem przez przeciwnika. Jeśli nie można się wycofać, jednostka jest eliminowana.

[9.5]. Po rozstrzygnięciu szturm, aktywowane jednostki mogą dalej się poruszać i szturmować na kolejne pole, o ile pozostały im punkty ruchu.

10.0 Bronie wsparcia.

[10.1]. Bronie wsparcia mogą być aktywowane samodzielnie lub z innymi jednostkami. W tym drugim przypadku, należy dodać 1, gdy broń wsparcia samodzielnie zajmuje pole - patrz [4.2].

[10.2]. Bronie wsparcia wykonują ruch na ogólnych zasadach. Odpowiedni symbol określa rodzaj jednostki.

[10.3]. Bez względu na wartość ostrzału, przeprowadzanego przez broń wsparcia, cel może ulec tylko dezorganizacji – nigdy nie ponosi strat.

[10.4]. Jeśli broń wsparcia jest celem, to stosuje się ogólne zasady.

[10.5]. Podczas szturm, należy zagrać tylko jedną odkrytą kartę za każdą uczestniczącą broń wsparcia. Gdy broń wsparcia jest zdezorganizowana, zagrana karta pozostaje zakryta - patrz [9.2].

11.0 Zasady specjalne.

[11.1]. **Jednostki łączności.** Przy określaniu celności ostrzału artyleryjskiego lub ataku lotniczego (patrz [6.7.4a]), można zagrać kartę z ręki, jeśli pole jest widoczne przez jednostkę łączności.

[11.2]. **Saperzy.** Jeśli saperzy znajdują się na polu minowym (patrz [11.6]), to kolejne jednostki, wchodzące na to pole, ignorują miny.

[11.2.1]. Poświęcając wszystkie punkty ruchu, saperzy mogą oczyścić pole – żeton „Miny” jest zdejmowany z planszy.

[11.3]. **Artyleria przeciwlotnicza.** Wpływa na celność, jeśli znajduje się na polu ataku lotniczego. Podczas określania celności, należy pociągnąć ze stosu lub zagrać z ręki (patrz [11.1] – jednostki łączności) dwie karty. Atak jest celny, jeśli kolor obu kart jest identyczny z kolorem pola. W przeciwnym razie, o polu ataku decyduje gracz przeciwny – wyboru należy dokonać spośród dwóch pociągniętych kart.

[11.4]. **Noc.** W etapach nocnych widoczność jest ograniczona tylko do sąsiedniego pola.



[11.5]. **Niski stan amunicji.** Na początku gry, żeton „Amunicja” znajduje się poza „Torem etapów” - wartość zero. Jeśli w trakcie szturm lub ostrzału, została zagrana z ręki lub pociągnięta ze stosu karta o wartości 10, należy przesunąć żeton „Amunicja” na kolejne

pole toru etapów na karcie scenariusza.

[11.5.1]. Jeśli została osiągnięta wartość „Niski stan amunicji”, to dana armia nie może ostrzeliwać przeciwnika, podczas etapów, w których posiada inicjatywę.

[11.5.2]. Niski stan amunicji w żaden sposób nie wpływa na szturm.

[11.5.3]. Aktualny poziom amunicji należy uwzględnić przy określaniu limitu ostrzałów przy ostrzale defensywnym - patrz [7.3.1].

[11.5.4]. Powyższych zasad nie stosuje się w przypadku ostrzału artyleryjskiego, ataku lotniczego i pól minowych



[11.6]. **Miny.** Karta scenariusza określa, która strona posiada pola minowe i ile ich jest.

[11.6.1]. Po rozstawieniu na początku gry własnych jednostek, gracz losuje określoną ilość pól minowych. Należy je umieścić awerssem do góry (zakryte) na polach sąsiednich w stosunku do własnych oddziałów.

[11.6.2]. Określone typy terenu nie mogą być zaminowane – patrz tabela „Wpływ terenu na walkę i ruch”.

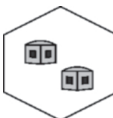
[11.6.3]. W momencie wejścia wrogiej jednostki na zaminowane pole, należy odwrócić żeton „Miny” i natychmiast przeprowadzić procedurę [6.4] z następującymi wyjątkami:

- a) siłę ostrzału określa cyfra na żetonie;
- b) nie stosuje się współczynnika pancernego i wsparcia sztabu;
- c) nie można zagrać karty z ręki – należy ją pociągnąć ze stosu;
- d) do morale jednostki nie dodaje się wartości „Osłona” danego pola.

[11.6.4]. Jeśli wartość pola minowego wynosi 0, to nie przeprowadza się procedury [11.6.3], a żeton jest zdejmowany z planszy.



[11.7]. **Niszczenie obiektów.** Zasady każdego scenariusza określają procedury i obiekty, które mogą być niszczone. Zniszczone obiekty przykrywane są żetonem „Ruiny” i nie mogą być odbudowywane do końca rozgrywki.



[11.8]. **Umocnienia stałe.** Są narysowane na planszy. Nie można ich budować w trakcie gry.

[11.8.1]. Mogą być obsadzone tylko przez **jednostki niezmotoryzowane**. Ich ilość podana jest na karcie scenariusza - pojemność umocnień stałych. W przypadku kilku jednostek, uznajemy, że w umocnieniach stałych znajduje się oddział na spodzie stosu.

[11.8.2]. Wpływ umocnień stałych, należy odczytać z tabeli „Wpływ terenu na walkę i ruch”.

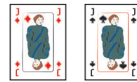
[11.8.3]. Podczas szturm, w punkcie [9.2b] obrońca zagrywa z ręki lub ciągnie ze stosu **dwie** karty, a nie jedną.

[11.8.4]. Jeśli jednostka, znajdująca się w umocnieniach stałych, poniesie straty, to uznajemy, że umocnienia stałe zostały zniszczone i zaznaczamy je żetonem „Ruiny”. Zniszczone umocnienia nie mogą być odbudowywane, ale dają korzyść z punktu [11.8.2] - wartość „Osłona” jest mniejsza o 1.

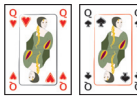
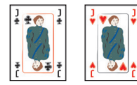
12.0 Zdarzenia losowe.

[12.1]. W momencie pociągnięcia ze stosu którejś z poniższych kart, zachodzi zdarzenie losowe. Określone zdarzenie jest ignorowane, jeśli karta została zagrana z ręki lub pociągnięta w momencie określania inicjatywy. W momencie zaistnienia zdarzenia losowego, należy w pierwszej kolejności je rozstrzygnąć, a potem przejść do innych procedur.

[12.2]. Możliwe zdarzenia:



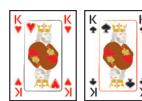
Snajper. Gracz posiadający inicjatywę może zdezorganizować **niezmotoryzowaną jednostkę** przeciwnika, jeśli zajmuje ona pole identyczne z kolorem waleta i nie zajmuje pola, na którym rozstrzygany jest szturm.



Zmiana rozkazów. Gracz posiadający inicjatywę może odrzucić dowolną ilość posiadanych kart i pociągnąć ze stosu tyle samo nowych kart.



Zmiana rozkazów. Gracz **nie posiadający inicjatywy** może odrzucić dowolną ilość posiadanych kart i pociągnąć ze stosu tyle samo nowych kart.



Dodatkowe rozkazy. Gracz posiadający inicjatywę może pociągnąć nowe karty. Nie można przekroczyć liczby kart, z którymi rozpoczynał grę.



Dodatkowe rozkazy. Gracz **nie posiadający inicjatywy** może pociągnąć nowe karty. Nie można przekroczyć liczby kart, z którymi rozpoczynał grę.



Szybka reorganizacja. Gracz posiadający inicjatywę może automatycznie zreorganizować dowolną jednostkę (bez ciągnięcia lub zagrywania karty).



Dodatkowa amunicja. Gracz posiadający inicjatywę może przesunąć żeton „Amunicja” o jeden w lewo, jednak nie poniżej zero.

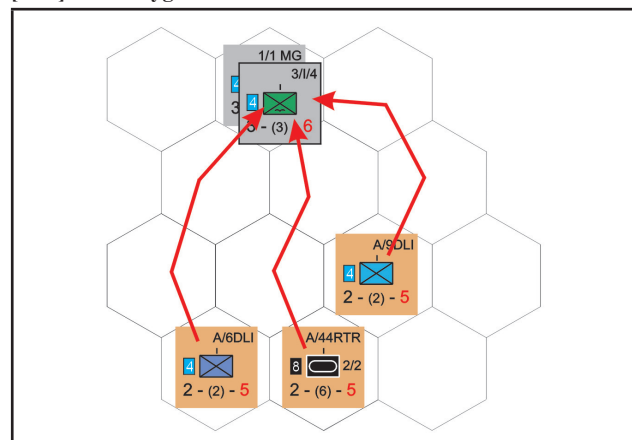
13.0 Warunki zwycięstwa.

[13.1]. Warunki zwycięstwa są za każdym razem określone na karcie scenariusza.

[13.2]. **Kontrola pola.** Pole jest kontrolowane przez gracza, gdy jego jednostki, jako ostatnie na nim stały lub przez nie przechodziły.

14.0 Przykłady.

[14.1]. Rozstrzygnięcie szturm.



1. Gracz brytyjski posiada inicjatywę. Założmy, że udało się aktywować 3 oddziały brytyjskie (patrz [4.2]), które szturmują pole zajmowane przez dwa oddziały niemieckie. Zakładamy, że ostrzał defensywny (patrz [7.3]) był nieskuteczny i wszystkie jednostki weszły na pole starcia.

3/1/4
4
3 - (3) - 6

1/1 MG
4
3 - (5) - 6

2. Gracz nie posiadający inicjatywy, jako pierwszy, ciągnie ze stosu karty i pozostawia je zakryte.

A/9DLI
4
2 - (2) - 5

A/44RTR
8
2/2
2 - (6) - 5

A/6DLI
4
2 - (2) - 5

3. Gracz posiadający inicjatywę ciągnie ze stosu karty i pozostawia je zakryte.

3/1/4
4
3 - (3) - 6

1/1 MG
4
3 - (5) - 6

4. Załóżmy, że gracze nie mają kart na ręce. Gracz nie posiadający inicjatywy, jako pierwszy, ciągnie ze stosu drugą, odkrytą kartę. W momencie pojawienia się 10 trefl, należy przesunąć żeton „Amunicja” na kolejne pole toru etapów (patrz [11.5]).

A/9DLI
4
2 - (2) - 5

A/44RTR
8
2/2
2 - (6) - 5

A/6DLI
4
2 - (2) - 5

5. Gracz posiadający inicjatywę ciągnie ze stosu i odkrywa karty.

6. Gracz brytyjski ciągnie jedną kartę, bo w szturmie uczestniczą bronie połączone (patrz [9.2d]) i kolejne dwie, bo szturmuje z trzech pól (patrz [9.2e]). Zaraz po wyciągnięciu damy karo, należy wprowadzić w życie zdarzenie losowe, związane z tą kartą (patrz [12.2]). Razem: 11

3/1/4
4
3 - (3) - 6

1/1 MG
4
3 - (5) - 6

= 22

= 19

7. Gracz niemiecki odsłania karty i oblicza wartość szturmovą dla każdej jednostki. Razem: 41

A/9DLI
4
2 - (2) - 5

A/44RTR
8
2/2
2 - (6) - 5

A/6DLI
4
2 - (2) - 5

= 5

= 14 patrz [9.2f]

= 15

8. W momencie odsłonięcia waleta trefl, należy roztrzygnąć zdarzenie losowe. Gracz brytyjski oblicza wartość szturmovą oddziałów i dodaje liczbę z punktu 6. Razem: 34 + 11 = 45

Gracz brytyjski wygrał szturm. Różnica wynosi 4 (45 - 41 = 4) i jest mniejsza niż morale jednostki niemieckiej - w tym przypadku nie ma znaczenia której, bo obie mają „Morale” równe 6. Załóżmy, że gracz niemiecki decyduje się na kontratak (patrz [9.3]).

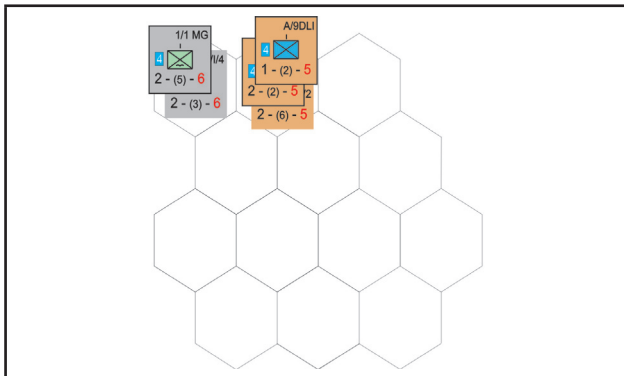
9. Karty gracza niemieckiego.

+ 4 = 12

10. Wynik w kontrataku gracza brytyjskiego (patrz [9.3b]).

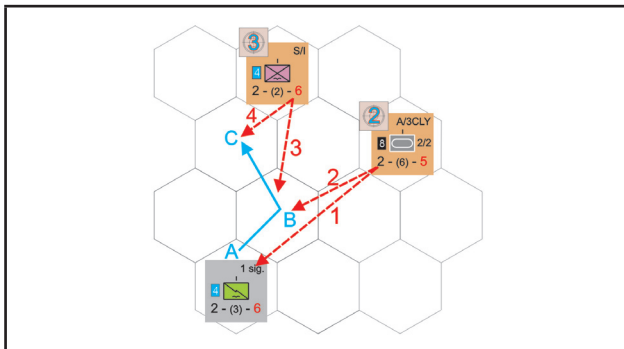
= 10

11. Wynik w kontrataku gracza niemieckiego (patrz [9.3c]).



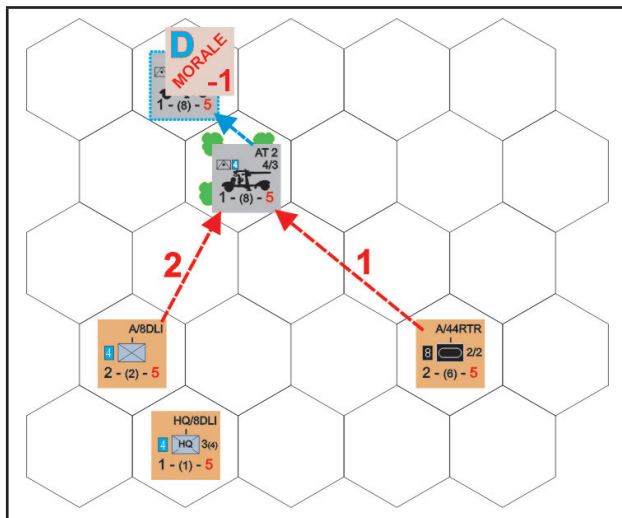
12. Kontratak nie udał się. Każda niemiecka jednostka traci jeden poziom liczebności (patrz [9.4]) i jednostki przegrane muszą opuścić pole. Gracz brytyjski decyduje, którą jednostkę osłabić i pozostaje na polu (patrz [9.4.1]).

[14.2]. Ostrzał defensywny.



Zalóżmy, że niemiecka jednostka weszła na pole A. Ostrzał defensywny 1 może przeprowadzić kompania pancerna. Jeśli ostrzał będzie nieskuteczny, a 1 sig. wejdzie na pole B, to może zostać ostrzelany przez A/3CLY i S/I - o kolejności ostrzałów 2 i 3 decyduje gracz brytyjski. Na polu C, oddział niemiecki może być celem czwartego ostrzału. Kompania pancerna A/3CLY nie może już prowadzić ostrzału defensywnego, gdyż wykorzystana limit ostrzału defensywnego - patrz [7.3.2].

[14.3]. Rozstrzygnięcie ostrzału.



Został aktywowany sztab HQ/8DLI, kompania piechoty A/8DLI i kompania pancerna A/44RTR. Gracz zdecydował, że niemiecką artylerię przeciwpancerną, znajdującą się w sadzie (wartość „Osłona” równa 2 w grze „Most Primosole”), ostrzela kompania pancerna, a później kompania piechoty ze wsparciem sztabu.

Ostrzał 1. Wartość obronna AT 2: „Morale” 5 dodać „Osłona” 2. Razem: 7.

Wartość ostrzału: „Siła ognia” 4 (patrz [6.4]) dodać współczynnik pancerny - patrz [6.5] - (armata 2 minus pancerny 3 równa się - 1) dodać wartość karty (patrz [6.10]) - założmy 8 karo zagrane z ręki. Razem: 11.

Wartość ostrzału jest większa od wartości obronnej. Niemiecka jednostka nie ponosi strat, ale jest przykrywana żetonem „Dezorganizacja”.

Ostrzał 2. Wartość obronna: „Morale” 4 (patrz [8.1e]) dodać „Osłona” 2. Razem: 6.

Wartość ostrzału: „Siła ognia” 4 dodać wsparcie sztabu 3 (patrz [6.6]) dodać współczynnik pancerny -3 (0 - 3 = -3) (patrz [6.5]) dodać jedną kartę (patrz [6.10]) - założmy 6 pik pociągnięte ze stosu. Razem: 10.

Ponownie wartość ostrzału jest większa od wartości obronnej. Niemiecki oddział nie ponosi strat, ale musi się wycofać, bo był już zdezorganizowany (patrz [8.2]).

Pytania dotyczące zasad gry proszę kierować na adres strategemata@o2.pl

Pomysł i opracowanie zasad: Adam Niechwiej
©2014 STRATEGEMATA i Adam Niechwiej