

## Mokra, 1 września 1939 - zasady opcjonalne.



**[O1]. Dodatkowy poziom strat polskich kompanii.** W momencie, gdy polski szwadron po raz pierwszy poniesie straty, należy przykryć go żetonem pomocniczym „Straty”. Współczynniki na żetonie nie zmieniają się. Gdy tak oznaczony oddział poniesie kolejną stratę, ulega eliminacji.

*Uwaga: żetony pomocnicze znajdują się w grze „Festung Breslau 1945”. Jeśli gracze nie mają tej gry, mogą w dowolny sposób zaznaczać poniesione straty, na przykład żetonami z innej gry lub po prostu notować identyfikatory jednostek.*

**[O2]. Mniejsza liczba kart na ręce gracza niemieckiego.** Liczba kart na ręce, którymi w trakcie gry dysponuje gracz niemiecki, wynosi 8.

**[O3]. Modyfikacja zasady specjalnej [S12].** Zdarzenie losowe „Snajper” zachodzi niezależnie od inicjatywy. **Tylko gracz polski** może zdeorganizować dowolną niemiecką jednostkę (również zmotoryzowaną), która sąsiaduje z oddziałem polskim i kolor na polu jest identyczny z kolorem waleta. Nie można zdeorganizować oddziału na polu, na którym rozstrzygany jest szturm.