FESTUNG BRESLAU 1945

Zasady gry

Spis treści.

Rys historyczny....2
1.0 Wstęp....4
2.0 Komponenty gry....4
3.0 Definicje....5
4.0 Etapy i fazy gry....5
5.0 Wydarzenia historyczne....6
6.0 Zaopatrzenie....6
7.0 Ruch oddziałów....6
8.0 Ostrzał artyleryjski i bombardowania lotnicze....7
9.0 Szturm....8
10.0 Jednostki i zasady specjalne....9
11.0 Zwycięstwo w grze....10
12.0 Przykład rozgrywki....11
13.0 Tabele....12

STRATEGEMATA

Rys historyczny.

12 stycznia 1945 roku znad Wisły ruszyło potężne uderzenie Armii Czerwonej. Z przyczółka sandomierskiego zaatakował 1 Front Ukraiński marszałka Iwana Koniewa. Dwa dni później z przyczółka warecko – magnuszewskiego atakował 1 Front Białoruski pod dowództwem Gieorgija Żukowa. Rosjanie mieli przewagę pod każdym względem. Dzięki temu szybko opanowali Kielce (15 stycznia), Częstochowę, Radom (16 stycznia), Warszawę (17 stycznia), Kraków (18 stycznia) i Łódź (19 stycznia). Niemcy wycofywali się na zachód w „wędrujących kotłach", jak określił to generał Heinz Guderian. Przeciwnikiem Koniewa była Grupa Armii „Środek", dowodzona od 25 stycznia przez generała Ferdynanda Schörnera. Postanowił on zatrzymać radzieckie natarcie na linii Odry. Sprzyjało temu przybywanie posiłków z innych frontów i wytracanie impetu przez Rosjan. Ponadto Głogów, Ścinawa, Wrocław, Oława, Brzeg i Opole miały być twierdzami bronionymi do ostatniego żołnierza. Armia Czerwona nadal parła na zachód. 23 stycznia rozgorzały zaciekłe walki o Oleśnicę. Najpierw centrum miasta opanował 936 pułk z 254 Dywizji Strzeleckiej. Następnie kontratakowała, wzmocniona grupą bojową z 17 Dywizji Pancernej, 269 Dywizja Piechoty naciskana od wschodu przez główne siły radzieckiej 52 Armii. Zacięte walki uliczne trwały do północy 24 stycznia. Pobici Niemcy wycofali się w kierunku Wrocławia. Marszałek Koniew nie podjął zdecydowanej próby zdobycia miasta. Po pierwsze od północnego – wschodu Wrocław był osłaniany Kanałem Nawigacyjnym. Po drugie, ważniejsze było sforsowanie Odry, aby zdobyć podstawy do dalszych operacji. Udało się to pod koniec stycznia na południe i na północ od Wrocławia.

Ostatecznie pierścień okrążenia wokół miasta zamknął się 15 lutego. Główną rolę w nadchodzących walkach miała odegrać 6 Armia generała Władimira Głuzdowskiego. Był to najsłabszy związek operacyjny Frontu, dysponujący około 20000 żołnierzy i posiadający jedynie dwie brygady pancerne. Przeciwnikiem był garnizon twierdzy generała Hansa von Ahlefena (od 9 marca obowiązki komendanta pełnił generał Hermann Niehoff). Dużą rolę odgrywał aparat partyjny NSDAP kierowany przez gauleitera Karla Hanke.

W oblężonym mieście znajdowały się jednostki o różnej wartości bojowej. Do walki rzucono naziemny personel Luftwaffe. Dominowali żołnierze Volkssturmu, którzy okazali się godnym przeciwnikiem czerwonoarmistów w walkach ulicznych. Pułk SS „Besslein" składał się z byłych strażników obozów koncentracyjnych. Wyróżniali się zaciekłością oporu, gdyż wiedzieli, że po wojnie ich los będzie przesądzony. Równie fanatycznie walczyły bataliony Hitlerjugend. W trakcie walk drogą lotniczą przerzucono dwa bataliony spadochroniarzy. Ogólnie garnizon liczył około 50000 żołnierzy. Praktycznie nie dysponowano bronią pancerną. Dlatego niemożliwe było podjęcie jakiejkolwiek akcji, zmierzającej do rozerwania pierścienia okrążenia.

Mimo niekorzystnego stosunku sił, Głuzdowski rozpoczął szturm. Udało mu się zaskoczyć von Ahlfena kierunkiem, z którego wyprowadzono cios. 17 lutego, po przygotowaniu lotniczym i artyleryjskim, zdobyto Klecinę i Brochów. Znacznie słabiej bronione były Złotniki i Żerniki, które wpadły w ręce Rosjan. Niemcy wycofali się na Krzyki. Po zaciętej obronie padł gmach rozgłośni radiowej. W następnych dniach kilkukrotnie z rąk do rąk przechodził pobliski nasyp kolejowy i zajezdnia tramwajowa. Rosjanie systematycznie spychali obrońców, ale tempo natarcia wyraźnie osłabło. Przyczyniła się do tego miejska, gęsta zabudowa. Każdy dom, nawet częściowo zawalony, mógł stanowić gniazdo oporu. Ponadto Niemcy umiejętnie wykorzystywali piwnice i często pojawiali się na tyłach nacierających Rosjan. Żołnierze Armii Czerwonej atakowali dalej. Ciężkie walki toczyły się w okolicach ulicy Powstańców Śląskich. 23 lutego zdobyto koszary kirasjerskie na rogu Gajowickiej i Hallera, a dzień później gmach dowództwa VIII Okręgu Wojskowego. Von Ahlfen zastąpił zdziesiątkowany pułk Wehl pułkiem Mohra z północnych rubieży. Takie przegrupowania ze stosunkowo spokojnych odcinków były możliwe, gdyż Armia Czerwona nie miał dość sił, by miasto zaatakować z kilku kierunków. Od początku marca walki zmieniły się w przewlekłe starcie na wyniszczenie.

Czasami całymi dniami walczono w obrębie jednej kamienicy. Środki walki siały spustoszenie i panikę w szeregach przeciwnika. Z materiałów zgromadzonych w twierdzy zbudowano pociąg pancerny „Pörsel". Niemcy zakładali ładunki i wysadzali domy opanowane przez Rosjan, grzebiąc pod ruinami czerwonoarmistów. Okazało się, że panzerfaustów można skutecznie używać w zamkniętych pomieszczeniach. Teraz w każdej piwnicy mogło czyhać śmiertelne niebezpieczeństwo dla wozów bojowych. Przeciwko piechocie obrońcy używali drewnianych min, które upodabniano do gruzu. Taka pułapka spowodowała śmierć jednego i rany pozostałych niemieckich parlamentariuszy, którzy w maju szli na rokowania kapitulacyjne. Rosjanie nie pozostawali dłużni. Na dużą skalę stosowano miotacze płomieni i wsparcie dział ciężkich kalibrów, strzelających na wprost, z bliskiej odległości. W ten sposób każdy budynek mógł być sarkofagiem załogi. Dużą rolę psychologiczną odegrały dwupłatowe samoloty Po – 2. Nadlatywały w nocy nad niemieckie pozycje i z niewielkiej wysokości zrzucały bomby.

Od chwili zamknięcia okrążenia, utrzymywano most powietrzny. Samoloty wykorzystywały cywilne lądowisko na Gądowie Małym. W ten sposób do twierdzy docierało zaopatrzenie (głównie amunicja artyleryjska), ewakuowano rannych i dostarczano posiłki. Niemieccy piloci wykazywali się odwagą i nietuzinkowymi umiejętnościami, gdyż lądowisko było pod nieustannym ostrzałem sowieckiej artylerii. Oczywiście Rosjanie zdawali sobie sprawę ze znaczenia lądowiska. Pod koniec marca pozycje na północ od miasta zajęła 2 Armia Wojska Polskiego pod dowództwem generała Karola Świerczewskiego. Polacy mieli włączyć się do walki, lecz sukcesy kwietniowego szturmu spowodowały, że polski związek operacyjny przerzucono nad Nysę Łużycką.

Na początku kwietnia Głuzdowski przypuścił silny atak na lądowisko na Gądowie Małym. Szturm poprzedziło niespotykane dotąd bombardowanie. 1 kwietnia 340 bombowców przez 9 godzin atakowało baterie artylerii, przedni skraj obrony oraz wszystkie ważne obiekty w mieście. Tego samego dnia piechota opanowała lądowisko. Jednak dowództwo popełniło błąd. Osiągnięty sukces należało wykorzystać i nacierać wzdłuż ulicy Legnickiej w kierunku centrum. Zamiast tego uderzono w kierunku północno – wschodnim, w stronę Odry. W ten sposób osiągnięto cel taktyczny – pułk Mohr podzielił się na małe izolowane grupy i przestał liczyć się, jako zorganizowana jednostka. Jednak nadal stawiał opór, a Niemcy zyskali czas i ich obrona ponownie okrzepła. Walki podobnie, jak na południu, nabrały przewlekłego charakteru. 18 kwietnia zdobyto bunkier na placu Strzegomskim. 20 kwietnia opanowano ulicę Długą po walce, w której obie strony użyły broni pancernej.

W tym czasie „Festung Breslau" nie miała znaczenia strategicznego. Armia Czerwona walczyła już w Berlinie, a garnizon twierdzy nie wiązał tak dużych sił, jak przypuszczali niemieccy dowódcy. Ostatnim akordem, raczej propagandowym niż militarnym, był udział w walkach niemieckich antyfaszystów. W nocy z 5 na 6 maja, w niemieckich mundurach przeniknęli za linie obrony w okolicach Dworca Świebodzkiego i ulicy Młodych Techników. W walkach poległ dowódca grupy podporucznik Horst Vieth.

6 maja 1945 roku o godzinie 18.30 generał Niehoff podpisał kapitulację. Po 80 dniach oblężenia, w zrujnowanym mieście zapanowała cisza, przerywana jedynie salwami wiwatujących żołnierzy Armii Czerwonej.

1.0 Wstęp.
Gra planszowa „Festung Breslau 1945” przedstawia walki o Breslau w okresie od połowy lutego do początku maja w 1945 roku. Jeden z graczy kieruje Armią Czerwoną, a drugi siłami niemieckimi. Podczas rozgrywki, gracze muszą zmierzyć się nie tylko z przeciwnikiem, ale także z historycznymi problemami, które dotykały obu stron. Podjęte decyzje wpływają na końcowy wynik, który może różnić się od historycznego.

Przed przystąpieniem do gry należy uważnie przeczytać poniższą instruckję. Następnie w trakcie gry należy wracać do poszczególnych fragmentów i stosować opisane procedury. W ten sposób zasady utrwalą się, a przyjemność z rozgrywki będzie coraz większa.

W pudełku znajduje się komplet sztancowanych żetonów. Przed grą należy je ostrożnie powyrywać i posegregować. Żetony symbolizują zaangażowane wojska przeciwnych armii. Ponadto dołączono żetony pomocnicze, które ułatwiają rozgrywkę.

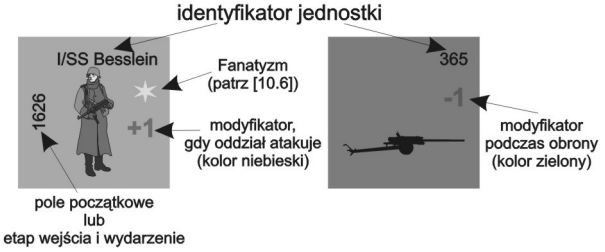
Gra toczy się na planszy, która w przybliżony sposób przedstawia miasto w 1945. na planszy znajdują się również tory pomocnicze, które ułatwiają rozgrywkę.

Do rozstrzygania zdarzeń losowych należy używać kostki sześciościennej.

2.0 Komponenty gry.
Kompletna gra „Festung Breslau 1945” składa się z:
- planszy o wymiarach 48 x 68 cm;
- kompletu 308 sztancowanych żetonów o wymiarach 12,5 x 12,5 mm;
- instrukcji (12 stron);
- karty scenariuszy;
- kostki sześciościennej.

[2.1]. Plansza przedstawia Breslau i najbliższe okolice miasta. Naniesiono siatkę heksagonalną, aby uporządkować położenie oddziałów i ułatwić graczom określenie odległości między nimi.
[2.2]. Żetony przedstawiają oddziały wrogich armii, które brały udział w walkach.

Poniższy rysunek przedstawia żeton jednostki bojowej i występujące na nim oznaczenia.



Poniższa tabela zawiera symbole występujące na żetonach oddziałów bojowych.

Rosjanie - czerwone tło Polacy - białe tło Artyleria - pomarańczowe tło	Niemcy - szare tło
armata ZIS - 3 76 mm	StuG 40 Ausf. H
haubica M-30 122 mm	Goliat
haubica D-1 152 mm	piechota niemiecka
haubica B-4 203 mm	
armata p-panc. ZIS-2 57 mm	
moździerz Br-5 280 mm	
moździerz M-160 160 mm	
moździerz wz. 1943 120 mm	
wyrzutnia BM-13 132 mm	
t34/85	
IS-2	
ISU-152	
SU-122	
SU-85	
SU-76	
piechota rosyjska	
piechota polska	

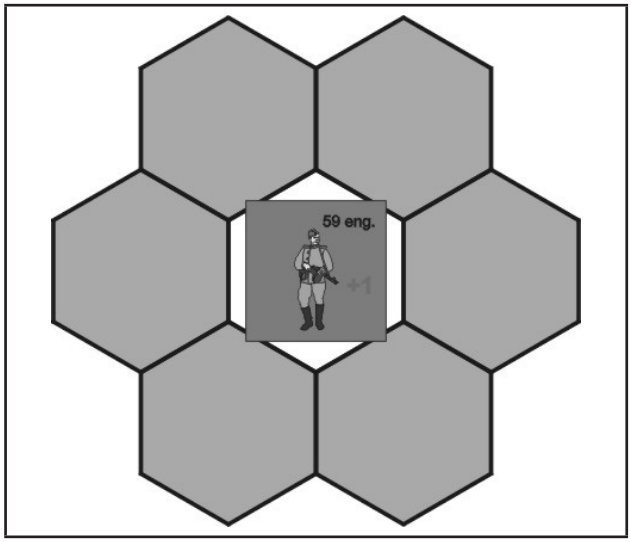
Żetony pomocnicze i jednostki specjalne będą opisane w odpowiednich paragrafach.
[2.3]. Karta scenariuszy zawiera szczegółowe informacje dotyczące początkowego rozstawienia wojsk w dwóch scenariuszach: historycznym i dowolnym. Przed rozpoczęciem rozgrywki, gracze uzgadniają,

który wariant wybierają.
[2.4]. Ostatnia strona instrukcji zawiera tabele, które wykorzystuje się podczas rozgrywki. Niniejsze zasady określają, z której tabeli i w jaki sposób należy korzystać w konkretnej sytuacji.
[2.5]. Kostka sześciościenna służy do rozstrzygania zdarzeń losowych. Jeśli w instrukcji lub na karcie scenariuszy jest informacja, że trzeba wykonać rzut kostką, to należy użyć kostki sześciościennej.
[2.6]. Skala gry. Jedno pole odpowiada 400 metrom terenu. Oddziały reprezentują bataliony, pułki lub brygady. Jeden etap to cztery dni.
Wyjaśnienie. Hex 1716 należy traktować, jak most. Wejście na to pole dozwolone jest tylko z pola 1816.

3.0 Definicje.
W tym rozdziale gracze znajdą określenia pojęć występujących w instrukcji.

Heks – sześciokątne pole na planszy.

Pola sąsiednie – na poniższym rysunku zaznaczono pola sąsiednie. W żaden sposób nie wpływają na sojusznicze jednostki.



Kontrola pola – gracz kontroluje pole, jeśli jego oddziały jako ostatnie stały na polu lub przez nie przechodziły.

Linia komunikacji – ciąg kolejnych heksów wolny od wrogich jednostek i ich pól sąsiednich.

Modyfikator – wartość dodawana lub odejmowana od rzutu kostką.

Garnizon twierdzy – żetony z szarym tłem, którymi kieruje gracz niemiecki.

2 Armia Wojska Polskiego (2AWP) – żetony z białym lub w przypadku artylerii pomarańczowym tłem, którymi kieruje gracz rosyjski.

Armia Czerwona – żetony z czerwonym i pomarańczowym tłem oraz 2 Armia Wojska Polskiego. Tymi siłami kieruje gracz rosyjski. Należy zwrócić uwagę, że niektóre procedury odnoszą się do całej Armii Czerwonej, a niektóre tylko do 2 AWP.

Oddziały artyleryjskie Armii Czerwonej – żetony z pomarańczowym tłem. Jednostki te mogą prowadzić ostrzał w fazie 3.

Identyfikator - oznaczenie na żetonie zgodne z historyczną organizacją armii. Tylko w przypadku **dywizji strzeleckich Armii Czerwonej**, ma znaczenie, do której dywizji należy dany oddział. Szczegółowe przepisy - patrz [7.1.4] i [7.1.6] (ruch strategiczny) oraz [9.2] (wspólny atak).
Oddziały, które nie należą do żadnej dywizji są jednostkami samodzielnymi.
Przykład: Do 112 Dywizji Strzeleckiej należą oddziały o następujących identyfikatorach:

- *436/112 - (artyleria)*
- *159 eng./112 - saperzy*
- *385/112*
- *416/112*
- *524/112*

Stos – gdy jeden heks zajmują dwa lub więcej sojuszniczych oddziałów. Limity stosu podane są w tabeli „Teren" i są różne w zależności od terenu i strony konfliktu. W żadnym momencie gry jeden heks nie może być zajmowany przez oddziały obu graczy.

4.0 Etapy i fazy gry.
[4.1]. Rozgrywka została podzielona na 20 etapów. Każdy etap dzieli się na fazy. W ich trakcie gracze wykonują określone czynności. Zabronione jest wykonywanie czynności w niewłaściwej fazie. Jeśli gracz zapomni wykonać jakąś czynność, na przykład ruch oddziału, to może ją wykonać tylko wtedy, gdy przeciwnik zgodzi się na to.

[4.2]. Do zaznaczania aktualnego etapu służy żeton pomocniczy „Etap gry". Po wykonaniu wszystkich czynności w ostatniej fazie, żeton „Etap gry" należy przesunąć na kolejne pole „Toru etapów".
[4.3]. Gra kończy się po rozegraniu ostatniego etapu. Wtedy należy zliczyć, ile punktów terenowych kontroluje gracz rosyjski – patrz 11.0 Zwycięstwo w grze.
[4.4]. Każdy etap dzieli się na następujące fazy:
Faza 1 - zdarzenia. Wprowadzenie zmian na planszy zgodnie z wydarzeniami historycznymi opisanymi na karcie scenariuszy. W tej fazie odwracane są na awers oddziały radzieckiej artylerii, które prowadziły ostrzał artyleryjski w poprzednim etapie.
Faza 2 – ruch strategiczny Armii Czerwonej. W tej fazie powracają do gry oddziały Armii Czerwonej, które uległy zmęczeniu walką – patrz [7.1.3].

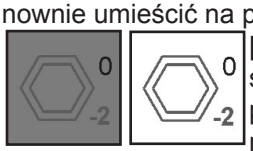
Faza 3 – nawała i nalot. Gracz rosyjski wykonuje ostrzały artyleryjskie i bombardowania lotnicze – patrz [8.2].
Faza 4 – ruch taktyczny oddziałów Armii Czerwonej. W tej fazie gracz niemiecki może przeprowadzać ostrzał defensywny (patrz [9.10]), oddziałami, które nie są zdezorganizowane.
Faza 5 – szturm. Jednostki Armii Czerwonej mogą atakować przeciwnika – patrz [9.0].
Faza 6 – przywracanie sprawności bojowej. Zdezorganizowane oddziały niemieckie należy z powrotem odwrócić na awers – patrz [8.2.9].
Faza 7 – szturm. Oddziały niemieckie mogą atakować wrogie jednostki – patrz [9.0].
Faza 8 – ruch taktyczny oddziałów niemieckich. W tej fazie gracz rosyjski może przeprowadzać ostrzały defensywne – patrz [9.10].
Faza 9 – ruch strategiczny sił niemieckich. W tej fazie powracają do gry jednostki niemieckie, które uległy zmęczeniu walką – patrz [9.6].
Faza 10 – uzupełnienie zaopatrzenia garnizonu twierdzy. W tej fazie gracz niemiecki może budować rezerwowe lądowisko – patrz [10.3].

5.0 Wydarzenia historyczne.
W celu ukazania walk o Breslau w szerszym kontekście zmagań na froncie wschodnim w grze występują wydarzenia historyczne.
[5.1]. Na planszy znajduje się „Tor etapów". Na niektórych polach są informacje, jakie zmiany i który z graczy musi przeprowadzić. Małe litery przy fladze niemieckiej oznaczają zdarzenia wpływające na garnizon twierdzy, a wielkie litery przy fladze radzieckiej oddziałują na Armię Czerwoną.
Przykład: W 9 etapie gracz niemiecki wprowadza wydarzenie „e", a gracz rosyjski wydarzenie „C".

6.0 Zaopatrzenie.
Dowódcy walczących armii musieli, podczas planowania swoich posunięć, brać pod uwagę dostępne zasoby amunicji, uzbrojenia, żywności i leków. Bardzo ważny był również czynnik posiadanych rezerw ludzkich. W trudniejszym położeniu był garnizon twierdzy, odcięty od głównych sił Wehrmachtu.

[6.1]. Do aktualnego poziomu zaopatrzenia garnizonu twierdzy służy tor „Zaopatrzenie twierdzy", znajdujący się na planszy oraz żetony pomocnicze.
Przykład: Załóżmy, że garnizon posiada 13 punktów zaopatrzenia. Żeton „x10" należy położyć na polu 1, a żeton „x1" na polu 3. Oznacza to, że 10 mnożymy razy 1 i dodajemy 1 pomnożone przez 3.
[6.2]. Gracz niemiecki **obniża poziom zaopatrzenia o 1**, gdy wykonuje poniższe czynności:
• ostrzał artyleryjski – patrz [8.3];
• wsparcie walk przeciwko 2 Armii Wojska Polskiego na północnym odcinku frontu - patrz [10.1.3].
[6.3]. Gracz niemiecki **obniża poziom zaopatrzenia o 2**, gdy buduje lub remontuje pociąg pancerny „Pörsel" – patrz [10.2].
[6.4]. Reorganizacja. Gracz niemiecki obniża **poziom zaopatrzenia o 3** za każdy oddział, który w fazie 9 zostanie przenisiony z pola „Osłabione oddziały niemieckie" na pole „Rezerwa taktyczna dowództwa twierdzy".
[6.5]. Gracz niemiecki obniża **poziom zaopatrzenia o 4** za każde wybudowane pole rezerwowego lądowiska – patrz [10.3].
[6.6]. Gracz niemiecki może uzupełniać zaopatrzenie. W fazie 10 należy rzucić kostką i zastosować następujące modyfikatory:
+3 – jeśli gracz niemiecki kontroluje lotnisko (pole 2027 – Flughafen Breslau),
+2 – jeśli gracz niemiecki ukończył budowę lądowiska rezerwowego,
+1 – w etapach 1,2 i 3.
Tak uzyskany wynik należy podzielić przez 2 i zaokrąglić ułamki w górę. Rezultat (od 1 do 6) oznacza, o ile należy podnieść poziom zaopatrzenia twierdzy.

7.0 Ruch oddziałów.
W grze „Festung Breslau 1945" występują dwie możliwości przemieszczania jednostek: ruch strategiczny i ruch taktyczny.
[7.1]. Ruch strategiczny Armii Czerwonej. W fazie 2 należy wykonywać czynności ściśle według podanej kolejności:
• przesunięcie oddziałów na kolejne pole na torze etapów;
• przeniesienie oddziałów znajdujących się na polu aktualnego etapu na planszę;
• przeniesienie oddziałów z planszy na „Tor etapów".
[7.1.2]. Jeśli na aktualnym polu „Toru etapów" są oddziały gracza rosyjskiego, to w fazie 2 można je ponownie umieścić na planszy.



[7.1.3]. Oddziały można umieścić na polach koncentracji lub polach zajmowanych przez jednostki osłonowe. 2 Armię Wojska Polskiego można umieszczać tylko na polskich polach koncentracji lub polskich jednostkach osłonowych. Pozostałe oddziały Armii Czerwonej można umieszczać tylko na rosyjskich polach koncentracji i rosyjskich jednostkach osłonowych.
[7.1.4]. Na jednym polu można umieścić dowolną ilość oddziałów samodzielnych lub/i **dowolną ilość całych dywizji**. Nie obowiązują limity stosów, ale w fazie 4 trzeba tak przesuwać żetony, żeby limity stosów były spełnione na zakończenie tej fazy.
[7.1.5]. Jednostki, które powróciły na planszę mogą wykonywać ruch taktyczny na ogólnych zasadach.
[7.1.6]. Gracz rosyjski może zdjąć z planszy **wszystkie nie wyeliminowane oddziały dowolnej dywizji**. Nie ma żadnych ograniczeń dotyczących ilości dywizji. Podobnie, można zdjąć z planszy dowolną ilość

oddziałów samodzielnych i osłonowych.

[7.1.7]. Na wszystkich lub wybranych polach, zwolnionych przez zdjęte oddziały, można położyć jednostki osłonowe.

Uwaga. Ilość żetonów symbolizujących jednostki osłonowe jest ograniczona, więc może dojść do sytuacji, gdy gracz rosyjski nie wszędzie będzie mógł je rozstawić.

[7.1.8]. Jednostki zdjęte z planszy według punktu [7.1.6] należy położyć na kolejnym polu „Toru etapów".

[7.2]. Ruch strategiczny oddziałów niemieckich. W fazie 9 należy wykonywać czynności ściśle według podanej kolejności:

- przeniesienie jednostek z pola „Rezerwa taktyczna dowództwa twierdzy" na planszę;
- przeniesienie jednostek z pola „Rezerwa taktyczna dowództwa twierdzy" na pole „Północny odcinek frontu: siły niemieckie";
- przeniesienie jednostek z planszy na pole „Rezerwa taktyczna dowództwa twierdzy";
- przeniesienie jednostek z pola „Północny odcinek frontu: siły niemieckie" na pole „Rezerwa taktyczna dowództwa twierdzy";
- przeniesienie jednostek z pola „Osłabione oddziały niemieckie" na pole „Rezerwa taktyczna dowództwa twierdzy".

[7.2.1]. Jeśli gracz niemiecki dysponuje oddziałami na polu „Rezerwa taktyczna dowództwa twierdzy" to może dowolną ich ilość umieścić na planszy.

[7.2.2]. Oddziały można umieszczać:

- tylko na polach miejskich, oddalonych o **minimum 8 pól** od jednostek Armii Czerwonej. Ponadto pole musi mieć linię komunikacji z heksem 1516 (Rathaus) lub
- na polu 1516 (Rathaus), jeśli nie jest kontrolowane przez Armię Czerwoną.

Gdy powyższe warunki nie mogą zostać spełnione, oddział pozostaje na polu „Rezerwa taktyczna dowództwa twierdzy".

[7.2.3]. W momencie umieszczenia oddziału niemieckiego na planszy, należy przestrzegać zasad dotyczących stosów.

[7.2.4]. Gracz niemiecki może zdjąć z planszy dowolny oddział i umieścić go na polu „Rezerwa taktyczna dowództwa twierdzy". Nie można w ten sposób zdjąć oddziału, który sąsiaduje z jednostką Armii Czerwonej.

[7.2.5]. Obniżając odpowiednio poziom zaopatrzenia (patrz [6.4]), gracz niemiecki może przenieść dowolną ilość jednostek osłabionych na pole „Rezerwa taktyczna dowództwa twierdzy".

[7.3]. Ruch taktyczny. Oddziały obu graczy wykonują ruch taktyczny według tych samych zasad, lecz należy pamiętać o różnych kosztach wejścia na niektóre rodzaje terenu – patrz tabela „Teren".

[7.3.1]. Każdy oddział ma do dyspozycji **5 punktów ruchu**. Wyjątek: jednostki osłonowe i niektóre artyleryjskie, które nie mogą wykonywać ruchu taktycznego (inaczej mówiąc, mają 0 punktów ruch).

[7.3.2]. Wchodząc na kolejne pola, oddział wydaje punkty ruchu. Koszt wejścia na heks należy odczytać z tabeli „Teren".

[7.3.3]. Jednostka nie musi wydać wszystkich punktów ruchu. Niewykorzystane punkty ruchu przepadają – nie można ich przekazać innym oddziałom, ani kumulować, by wykorzystać w przyszłych etapach.

[7.3.4]. Należy wchodzić na kolejne pola – przeskakiwanie pól jest zabronione.

[7.3.5]. Jeśli oddział nie posiada odpowiedniej ilości punktów ruchu, to nie może wejść na dane pole.

[7.3.6]. Ruch taktyczny a wrogie jednostki. Po wejściu na pole sąsiednie wrogiej jednostki, oddział może poruszać się dalej, jeśli jeszcze nie wykorzystał limitu punktów ruchu. W trakcie ruchu taktycznego, przeciwnik może wykonywać ostrzał defensywny (patrz [9.10]), za każdym razem, gdy oddział **wejdzie** na pole sąsiednie.

[7.3.7]. Zabronione jest przesuwanie stosów – ruch taktyczny każdy oddział wykonuje osobno. Gracze mają obowiązek tak poruszać swoje oddziały, aby przeciwnik mógł wykonać ostrzał defensywny.

8.0 Ostrzał artyleryjski i bombardowanie lotnicze.

[8.1]. W grze „Festung Breslau 1945" występują dwa rodzaje ataku: ostrzał artyleryjski i szturm. Dodatkowo gracz rosyjski może przeprowadzać bombardowania lotnicze.

[8.2]. Ostrzał artyleryjski i bombardowania lotnicze prowadzane przez Armię Czerwoną.

[8.2.1]. Jednostki rosyjskiej artylerii reprezentowane są przez żetony. Mogą wykonywać ostrzał artyleryjski w fazie „Nawała i nalot" lub poruszać się i atakować na ogólnych zasadach w fazach 4 i 5. Wyjątkiem są jednostki, które mają 0 punktów ruchu. Nawet jeśli nie ostrzeliwały, nie mogą się poruszać.

[8.2.2]. Lotnictwo radzieckie nie jest reprezentowane przez żetony, lecz przez punkty lotnicze.

[8.2.3]. Na polach „Toru etapów" podane jest, ile punktów lotniczych jest dostępne w danym etapie. Tę liczbę należy zaznaczyć w fazie „Zdarzenia" na torze „Radzieckie lotnictwo".

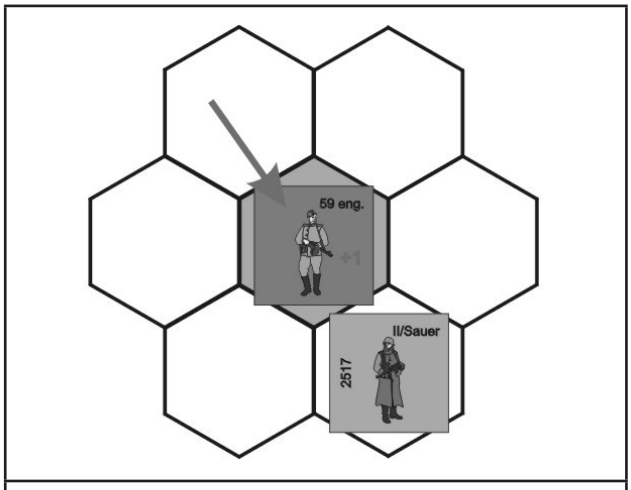
Przykład: W etapie 4 gracz rosyjski ma do dyspozycji 9 punktów lotniczych. Żeton „x10" należy położyć na polu 0, a żeton „x1" na polu 9.

[8.2.4]. Punkty lotnicze można wykorzystywać tylko do samodzielnych bombardowań – zabronione jest wykorzystywanie ich wspólnie z artylerią. Na torze „Radzieckie lotnictwo" należy zaznaczać, ile punktów lotniczych pozostało jeszcze niewykorzystanych.

Ciąg dalszy przykładu: Załóżmy, że gracz rosyjski wykorzystał 2 punkty lotnicze. Żeton „x10" pozostaje na polu 0, a żeton „x1" należy położyć na polu 7.

[8.2.5]. Niewykorzystane punkty lotnicze przepadają. Żetony „x10" i „x1" należy położyć na polu 0 po zakończeniu fazy „Nawała i nalot".

[8.2.6]. Ostrzał artyleryjski i bombardowania lotnicze przeprowadzane są według następującej procedury:
a) Gracz dowodzący Armią Czerwoną wskazuje heks, który jest celem ataku.
b) Gracz rosyjski ustala siłę ostrzału. W tym celu dodaje oddziały artylerii lub punkty lotnicze, które będą wykorzystane w ataku.
c) Gracz rosyjski rzuca kostką.
d) Z tabeli „Ostrzał artyleryjski i bombardowania lotnicze" należy odczytać rezultat ostrzału. Znajduje się on na przecięciu kolumny z punktu b) i wiersza z punktu c).
e) Możliwe są dwa rezultaty, które natychmiast należy wprowadzić w życie:
• brak efektu – na planszy nie zachodzą żadne zmiany (wyjątek: Fanatyzm – patrz [10.6]);
• dezorganizacja – **wszystkie oddziały**, znajdujące się na polu ostrzału, są zdezorganizowane. Żetony należy odwrócić na rewers.
[8.2.7]. Jeśli oddział zdezorganizowany zostanie ponownie zdezorganizowany, to nie ponosi żadnych dodatkowych, negatywnych konsekwencji.
[8.2.8]. Skutki dezorganizacji.
a) Jednostka zdezorganizowana nie może prowadzić ostrzału defensywnego.
b) Będąc celem szturmu, oddział otrzymuje niekorzystny modyfikator.
[8.2.9]. W fazie „Przywracanie sprawności bojowej" wszystkie jednostki zdezorganizowane należy odwrócić – uczestniczą w grze na ogólnych zasadach.
[8.2.10]. Jeśli jednostka artylerii wykonywała ostrzał artyleryjski, należy ją odwrócić na rewers. Oznacza to, że nie może poruszać się w fazie 4 i nie może uczestniczyć w szturmie w fazie 5.
[8.2.11]. Jednostki artylerii należy ponownie odwrócić na awers w fazie „Zdarzenia" kolejnego etapu.
[8.2.12]. W trakcie jednej fazy „Nawały i nalotu" jeden heks może być atakowany **tylko jeden raz przez lotnictwo**, a następnie **tylko jeden raz przez artylerię**.
[8.2.13]. Gracz rosyjski może użyć **punktów lotniczych** do zaatakowania niemieckich składów zaopatrzenia lub baterii artyleryjskich.
[8.2.14]. W tym celu należy przeprowadzić następującą procedurę:
a) gracz rosyjski oświadcza, ile punktów lotniczych przeznacza na atak i o tyle zmniejsza ich ilość;
b) gracz rosyjski rzuca kostką i z tabeli „Ostrzał artyleryjski i bombardowania lotnicze" odczytuje wynik. Rezultat „S" oznacza sukces - gracz niemiecki musi o 1 zmniejszyć poziom zaopatrzenia twierdzy.
[8.3]. Ostrzał artyleryjski wykonywany przez garnizon twierdzy.
[8.3.1]. Artyleria niemiecka nie jest reprezentowana przez osobne żetony.
[8.3.2]. Gracz niemiecki może przeprowadzać ostrzał artyleryjski w fazach 4 (ostrzał defensywny) i 7 (szturm).
[8.3.3]. Gdy tylko gracz zadeklaruje ostrzał artyleryjski, należy zmniejszyć poziom zaopatrzenia twierdzy. Za każde obniżenie poziomu zaopatrzenia o jeden, ostrzał defensywny lub szturm modyfikowany jest o +1. Modyfikator uzyskany w ten sposób nie może być większy niż +3.



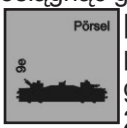
Przykład: Oddział radziecki wszedł na szare pole. Gracz niemiecki ostrzeliwuje przeciwnika i decyduje się na wsparcie artyleryjskie. Załóżmy, że poziom zaopatrzenia wynosi 6. Wydając 2 punkty zaopatrzenia, należy obniżyć jego poziom do 4, ale podczas rozstrzygania ostrzału można zastosować modyfikator +2.

9.0 Szturm.
[9.1]. W ten sposób można atakować tylko wrogie jednostki znajdujące się na sąsiednim polu. Oddział może atakować we własnej fazie szturmu tylko jeden raz. Podobnie, oddział przeciwnika może być celem tylko jednego szturmu.
[9.2]. Wspólny szturm lub ostrzał defensywny może prowadzić kilka jednostek, pod warunkiem, że każda z nich zajmuje pole sąsiednie atakowanego oddziału. Nie ma obowiązku przeprowadzania szturmu. W przypadku Armii Czerwonej, szturmu lub ostrzału defensywnego **nie mogą przeprowadzać oddziały należące do różnych dywizji**. Zakaz ten nie obowiązuje oddziałów samodzielnych, które mogą uczestniczyć w każdym szturmie i ostrzale defensywnym (należy pamiętać o [9.1]).
[9.3]. Gdy na szturmowanym polu jest kilka jednostek, efektom szturmu podlega tylko jedna z nich, określona przez gracza przeprowadzającego szturm.
[9.4]. Zarówno Armia Czerwona, jak i garnizon twierdzy przeprowadzają szturm według tej samej procedury:
a) Gracz szturmujący, wskazuje jednostkę przeciwnika, która będzie celem.
b) Gracz wskazuje jednostki, które będą szturmować.
c) Gracz atakujący rzuca kostką – jeśli wypadnie 1, rezultatem szturmu jest „Brak efektu" i procedura kończy się.
d) Z tabeli „Teren" należy odczytać wartość z przecięcia kolumny „Udany szturm" i wiersza odpowiada-

jącego terenowi zajmowanemu przez wrogi oddział.
Przykład: Niemiecki oddział atakuje rosyjską jednostkę, która znajduje się na przedmieściach. Wartość „Udany szturm" wynosi 6 lub więcej.
e) Do rzutu z punktu c) należy dodać wszystkie możliwe modyfikatory.
f) Jeśli wynik z punktu e) jest większa lub równy wartości z punktu d), to oddział jest zmęczony walką lub uszkodzony (w przypadku pociągu pancernego Pörsel). Pozostałe rezultaty oznaczają „Brak efektu".
[9.5]. Możliwe modyfikatory:
- +1 za każdą szturmującą jednostkę;
- +1, gdy szturm wykonuje piechota i jednostka pancerna;
- - # - teren zajmowany przez obrońcę – patrz tabela „Teren".
- + # - niemiecki ostrzał artyleryjski – patrz [8.3];
- + # - modyfikatory na żetonach szturmujących oddziałów (niebieskie);
- + # - modyfikator na żetonie obrońcy (zielony);
- jednostki specjalne – patrz [10.0].

[9.6]. Zmęczenie walką oddziału niemieckiego. Jednostkę należy zdjąć z planszy i umieścić na polu „Osłabione oddziały niemieckie". Oddział może powrócić do gry w fazie 9 dowolnego etapu po przeprowadzeniu reorganizacji (patrz [6.3]) – żeton należy przesunąć z pola „Osłabione oddziały niemieckie" na pole „Rezerwa taktyczna dowództwa twierdzy".
[9.7]. Zmęczenie walką oddziału Armii Czerwonej. Gdy oddział ulegnie zmęczeniu, należy rzucić kostką i wynik podzielić przez 2 (ułamki zaokrąglając w górę). Rezultat (od 1 do 3) oznacza, za ile etapów jednostka będzie mogła powrócić do gry – należy ją umieścić na odpowiednim polu „Toru etapów".
Przykład. Oddział rosyjski uległ zmęczeniu walką w 3 etapie. Załóżmy, że gracz rosyjski wyrzucił 5. Po podzieleniu przez 2 jest 2,5, a po zaokrągleniu 3. Żeton należy położyć na polu 6 na „Torze etapów" (3 + 3 = 6).
[9.8]. Zmęczone jednostki Armii Czerwonej powracają na planszę w fazie 2 odpowiedniego etapu.
[9.9]. Zmęczone w trakcie walk na północnym odcinku frontu jednostki 2 Armii Wojska Polskiego (patrz [10.1.3]) powracają w fazie 2 w odpowiednim etapie na pole „Północny odcinek frontu: 2 Armia Wojska Polskiego" lub należy stosować ogólne zasady dotyczące Armii Czerwonej, jeśli walki na północnym odcinku skończyły się – nie ma tam żadnych oddziałów.
[9.10]. Ostrzał defensywny. Rozstrzygany jest według procedury z punktu [9.4]. Należy stosować wszystkie możliwe z wymienionych modyfikatorów z wyjątkiem modyfikatora za teren zajmowany przez obrońcę.
[9.11]. Jedna jednostka gracza niemieckiego może przeprowadzać wiele ostrzałów defensywnych podczas fazy ruchu taktycznego Armii Czerwonej.
[9.12]. Jedna jednostka Armii Czerwonej może przeprowadzać wiele ostrzałów defensywnych w fazie ruchu taktycznego oddziałów niemieckich.
[9.13]. Podczas własnej fazy ruchu taktycznego jednostka może być celem wielu ostrzałów defensywnych.

10.0 Jednostki i zasady specjalne.
[10.1]. Wejście do walki 2 Armii Wojska Polskiego. Oddziały polskie zajęły podstawy wyjściowe i miały włączyć się do walki na początku kwietnia. Po sukcesach szturmu wielkanocnego, dowództwo zdecydowało przesunąć ten związek operacyjny nad Nysę Łużycką. W efekcie, Polacy nie walczyli o Festung Breslau na większą skalę. Gracz rosyjski może jednak wykorzystać te oddziały.
[10.1.2]. Na początku gry jednostki polskie są poza planszą. Stosując wydarzenie G, należy wszystkie żetony umieścić na polu „Północny odcinek frontu: 2 Armia Wojska Polskiego".
[10.1.3]. W fazie „Zdarzenia" **dowolnego** kolejnego etapu, gracz rosyjski może ogłosić, że 2 Armia Wojska Polskiego przystępuje do aktywnych działań. Należy przeprowadzić symulację walk na północnym odcinku frontu według poniższej procedury.
a) **Za każdą jednostkę** niemiecką znajdującą się na polu „Północny odcinek frontu: siły niemieckie" gracz niemiecki **rzuca dwa razy** kostką. Obniżając o 1 poziom zaopatrzenia twierdzy, można modyfikować rzut o +2.
b) Należy zsumować rezultaty **wszystkich** rzutów.
c) Jeśli wynik z punktu b) jest większy niż ilość polskich jednostek, niemieccy obrońcy utrzymali swoje pozycje – **cztery jednostki** z 2 Armii Wojska Polskiego ulegają zmęczeniu walką, a oddziały niemieckie nie ponoszą strat. Procedurę należy powtórzyć w fazie „Zdarzenia" **kolejnego** etapu.
d) Jeśli wynik z punktu b) był niższy niż ilość polskich oddziałów, oznacza to, że 2 Armii udało się przełamać niemiecką obronę. Wszystkie oddziały tego związku należy umieścić na kolejnym polu „Toru etapów" – wejdą na planszę według zasad z punktu [7.1]. Pokonane oddziały niemieckie należy umieścić na polu „Rezerwa taktyczna dowództwa twierdzy".
[10.1.4]. Po zadeklarowaniu udziału 2 Armii, należy zwiększyć o 5 liczbę punktów zwycięstwa, którą musi osiągnąć gracz rosyjski, by wygrać rozgrywkę.



[10.2]. Pociąg pancerny Pörsel. Może pojawić się w grze od 9 etapu. W tym celu gracz niemiecki musi kontrolować pole 2113 (DRB-Ausbesserungswerke) i obniżyć poziom zaopatrzenia o 2. Żeton symbolizujący pociąg należy umieścić na tym polu.
[10.2.1]. Pociąg pancerny może poruszać się tylko po torach kolejowych w fazie ruchu taktycznego oddziałów niemieckich. W trakcie jednego etapu może przemieścić się na dowolne pole z torami kolejowymi.
[10.2.2]. Pociąg pancerny podlega wszystkim ogólnym zasadom szturmu i ostrzału defensywnego oraz jest traktowany, jak jednostka pancerna.
[10.2.3]. Jeśli pociąg zostanie uszkodzony, to może powrócić do gry w fazie 9 na polu 2113 pod warunkiem,

że gracz niemiecki kontroluje to pole. Ponadto gracz niemiecki musi obniżyć poziom zaopatrzenia o 2.

[10.3]. Budowa rezerwowego lądowiska. Gracz niemiecki może wybudować lądowisko dla samolotów, żeby poprawić sytuację zaopatrzeniową garnizonu.

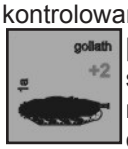
[10.3.1]. Ukończone lądowisko składa się z trzech żetonów, które zajmują sąsiednie **pola miejskie** i żadne z nich nie jest mostem lub wspólna krawędź nie jest kanałem.

[10.3.2]. Żeby położyć na planszy **jeden żeton**, należy na początku fazy 10, czyli przed uzupełnieniem zaopatrzenia, obniżyć poziom zaopatrzenia o 4.

[10.3.3]. W jednej turze można położyć **tylko jeden żeton.**

[10.3.3]. O lokalizacji lądowiska decyduje gracz niemiecki.

[10.3.4]. Modyfikatora z punktu [6.5] można używać tylko wtedy, gdy wszystkie trzy żetony są na planszy i są kontrolowane przez gracza niemieckiego.



[10.4]. Goliaty. W fazie „Zdarzenia" pierwszego etapu gry, należy ustalić, ile kierowanych min posiada garnizon twierdzy. W tym celu należy dwa razy rzucić kostką i dodać wyniki. Rezultat (od 2 do 12) oznacza, że tyle żetonów należy położyć na polu „Rezerwa taktyczna dowództwa twierdzy". Goliaty nie mogą opuszczać tego pola.

[10.4.1]. W momencie **szturmu**, ale nie ostrzału defensywnego, gracz oznajmia, że używa Goliatów. Podczas ostrzału można użyć tylko jednego żetonu – jest on bezpowrotnie usuwany z gry, ale szturm należy rozstrzygnąć z modyfikatorem z żetonu Goliatów.

[10.4.2]. Zdobytych w Legnicy (Liegnitz) Goliatów używała radziecka 62 Brygada Inżynieryjno - Saperska. **Jeden raz** w trakcie rozgrywki, zaczynajc od 11 etapu, **szturm**, ale nie ostrzał defensywny, przeprowadzany przez dowolny batalion tej brygady może być zmodyfikowany o **+2**. W skład brygady wchodzą następujące jednostki: **56 eng., 57 eng., 58 eng. i 59 eng.**

[10.5]. Broń chemiczna. W trakcie walk Niemcy użyli trujących związków chemicznych. Nie spowodowało to znaczących strat wroga, ale wymusiło na przeciwniku dodatkową ostrożność.

[10.5.1]. Ilość dostępnych żetonów należy ustalić w fazie „Zdarzenia" pierwszego etapu gry. W tym celu należy rzucić kostką i wynik podzielić przez 2, zaokrąglając ułamki w górę. Rezultat (od 1 do 3) określa, ile żetonów należy położyć na polu „Rezerwa taktyczna dowództwa twierdzy".

[10.5.2]. W momencie, gdy oddział Armii Czerwonej wejdzie na pole sąsiednie, gracz niemiecki może **zamiast ostrzału defensywnego** zadeklarować, że używa broni chemicznej. Żeton symbolizujący tę broń należy położyć na heksie zajmowanym przez wrogą jednostkę. Oddział rosyjski natychmiast wraca na heks, z którego nadszedł i jego ruch jest skończony. Żaden oddział Armii Czerwonej nie może wejść na heks, na którym jest żeton „Broń chemiczna". Na końcu fazy „Reorganizacja", żeton jest bezpowrotnie usuwany z gry.

[10.6]. Fanatyzm. Niemieckie oddziały oznaczone gwiazdką mogą ulec fanatyzmowi. Jeśli taki oddział był celem jakiegokolwiek ostrzału lub szturmu i rezultat był „Brak efektu", to należy go przykryć żetonem „Fanatyzm". Od tej pory należy podczas szturmu lub ostrzału defensywnego dodatkowo stosować modyfikatory, które są na tym żetonie. Jeśli jednostka sfanatyzowana ulegnie zmęczeniu walką, to powraca do gry na ogólnych zasadach w normalnym stanie. Ponownie może ulec fanatyzmowi. Jeśli oddział był sfanatyzowany i ponownie uzyskano rezultat „Brak efektu", to nic się nie zmienia.

Przykład: I/SS Besslein był celem ostrzału artyleryjskiego, lecz uzyskano rezultat „Brak efektu". Oddział ulega fanatyzmowi – należy przykryć go żetonem pomocniczym „Fanatyzm". Od tej pory należy stosować modyfikator +2, gdy I/SS Besslein szturmuje lub prowadzi ostrzał defensywny i –1, gdy jest celem szturmu lub ognia defensywnego prowadzonych przez jednostki Armii Czerwonej.

[10.7]. Niemieccy antyfaszyści. Gracz rosyjski może użyć oddziału dywersyjnego niemieckich antyfaszystów. W fazie „Nawała i nalot" może automatycznie zdezorganizować **jedną jednostkę** niemiecką, **sąsiadującą z dowolnym oddziałem rosyjskim.** Po wykorzystaniu, żeton symbolizujący antyfaszystów nie uczestniczy w dalszej grze.

[10.8]. Radzieckie wyrzutnie katiusz. Gracz rosyjski może zdecydować, że wyrzutni niekierowanych rakiet będzie używał, jako wsparcia piechoty walczącej w mieście. W tym celu należy w fazie „Nawała i nalot" bezpowrotnie zdjąć z planszy jednostkę i na heksie położyć dwa żetony symbolizujące grupy wsparcia. Od tej pory działają one, jak oddziały samodzielne.

[10.9]. Radzieckie samoloty Po - 2. Te dwupłatowe maszyny były używane do nocnych ataków. Nadlatywały nad cel i ostrzliwały go lub zrzucały bomby podwieszone pod skrzydłami. Nie wyrządziły dużych strat, ale miały wpływ na morale obrońców.

[10.9.1] W fazie „Nawała i nalot" gracz rosyjski może podjąć próbę zdezorganizowania **jednej** jednostki niemieckiej na atakowanym polu. Należy położyć żeton na atakowanym oddziale i rzucić kostką. Wynik 3 lub 4 oznacza sukces, a pozostałe wyniki oznaczają „Brak efektu". Niezależnie, czy atak powiódł się, żetonu można użyć w kolejnym etapie. Ilość możliwych ataków (3) określa limit żetonów.

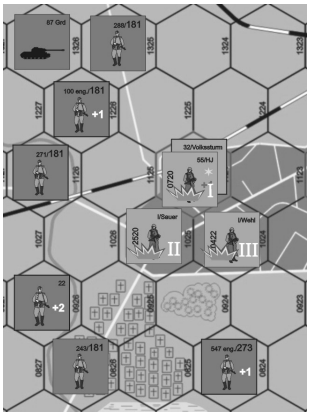
11.0 Zwycięstwo w grze.

[11.1]. Jeśli gracz rosyjski kontroluje punkt zwycięstwa, należy położyć na heksie żeton pomocniczy. Każdy scenariusz określa, ile punktów zwycięstwa musi mieć gracz rosyjski po rozegraniu ostatniego etapu, żeby odnieść zwycięstwo. Jeśli gracz rosyjski nie osiągnął wymaganej liczby, rozgrywkę wygrał gracz niemiecki.

12.0 Przykład rozgrywki.

Poniższy przykład ma pomóc początkującym graczom zorientować się, jakie czynności należy wykonywać, jak korzystać z tabel i jak interpretować wyniki. W żadnym wypadku nie należy go traktować jako nauki taktyki lub złotego środka na osiągnięcie sukcesu.

1) Systuacja początkowa i faza 3 - Nawała i nalot.



Jest piąty etap gry. Rosjanie mają do dyspozycji 9 punktów lotniczych i jeden żeton samolotów Po-2. Ponadto dostępnych jest 5 jednostek artylerii. Poziom zaopatrzenia twierdzy wynosi 6. Ponadto dowództwo twierdzy dysponuje jednym „Goliatem" i jedną bronią chemiczną. Celem Rosjan będzie zdobycie punktowanego pola (znajdują się na nim dwa oddziały niemieckie).

Faza 1 - Zdarzenia. W etapie 5 nie ma żadnych zdarzeń historycznych.

Faza 2 - Ruch strategiczny Armii Czerwonej. Tę fazę pomijamy w przykładzie.

Faza 3 - Nawała inalot:

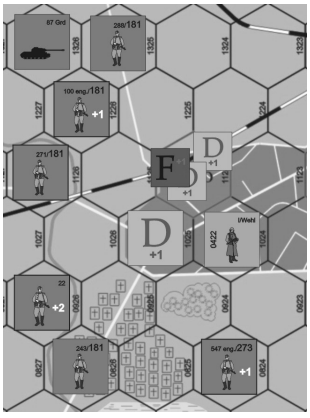
I - 5 jednostek artylerii: ⚀ - brak efektu. Oddział 55/HJ ogarnia fanatyzm.

II - 5 punktów lotniczych: ⚁ - dezorganizacja.

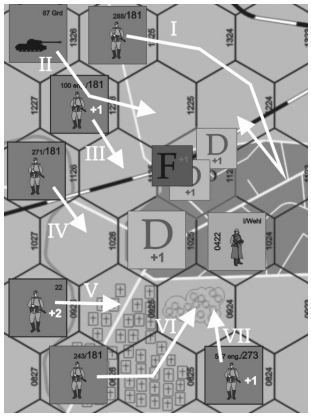
III - samolot Po-2: ⚂ - brak efektu.

I - ponowny atak tym razem przy wykorzystaniu 4 punktów lotniczych: ⚃ - dezorganizacja

2) Sytuacja po nawale i nalotach.



3) Faza 4 - ruch taktyczny.



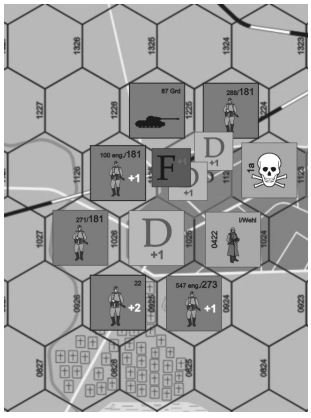
I - Oddział rosyjski chce wejść do miasta. Jedyny nie zdezorganizowany oddział niemiecki używa broni chemicznej - Rosjanie muszą się wycofać.

II, III, IV, V - zdezorganizowane jednostki nie mogą przeprowadzać ostrzału defensywnego - Rosjanie bez przeszkód zajmują pozycje do szturmu.

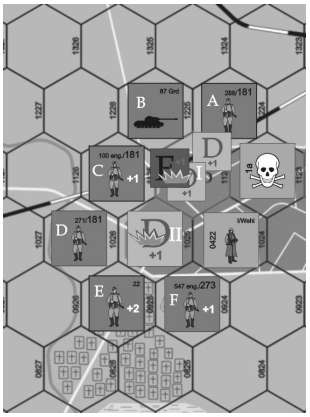
VI - Oddział rosyjski zostaje ostrzelany w parku przez pełnosprawny oddział niemiecki ze wsparciem dwóch artylerii (należy zmniejszyć poziom zaopatrzenia twierdzy o 2): ⚀ +1 (strzelający oddział) + 2 (artyleria) = 6 - oddział rosyjski jest zmęczony walką - ⚅ - wraca za dwa etapy.

VII - kolejny ostrzał, tym razem ze wsparciem jednej artylerii (należy zmniejszyć poziom zaopatrzenia twierdzy): ⚀ - automatyczne zakończenie procedury ostrzału rezultatem „Brak efektu".

4) Sytuacja po ruchach Rosjan.



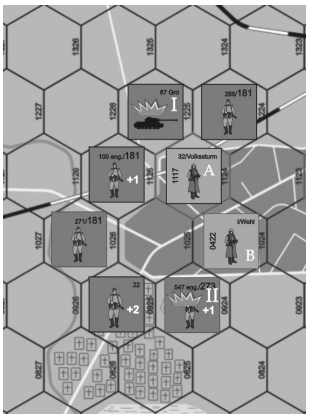
5) Faza 5 - Szturm.



I - jednostki A, B i C atakują zdezorganizowany i sfanatyzowany oddział HJ: ⚅ +3 (tyle oddziałów szturmuje) +1 (piechota wsparta czołgami) +1 (saperzy) +1 (celem jest zdezorganizowany oddział) -1 (fanatyzm) -1 (tory kolejowe) -2 (miasto) = 7 - zmęczenie walką. Jednostkę należy położyć na polu „Osłabione oddziały niemieckie".

II - jednostki D, E, F atakują oddział zdezorganizowany: ⚀ +3 (tyle oddziałów szturmuje) +2 (saperzy) +1 (saperzy) +1 (celem jest zdezorganizowany oddział) - 2 (miasto) = 7 - zmęczenie walką. Jednostkę należy położyć na polu „Osłabione oddziały niemieckie".

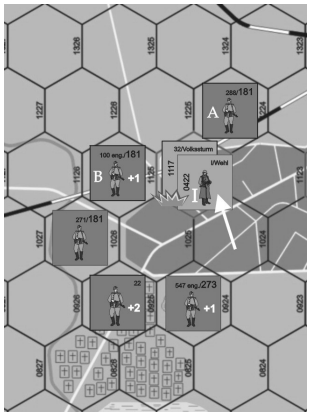
6) Sytuacja po fazie 6 i faza 7 - szturm Niemców.



I - oddział A atakuje jednostkę pancerną przy wsparciu „Goliatów": ⚃ + 1 (jeden oddział atakuje) +2 („Goliat") - 0 (teren „czysty" nie ma modyfikacji) = 6 - zmęczenie walką oddziału rosyjskiego. ⚂ - należy go położyć na „Torze etapów" na polu 8.

II - oddział B atakuje saperów: ⚂ +1 (jeden oddział) - 1 (park) = 5 - brak efektu.

7) Faza 8 - ruch taktyczny Niemców i sytuacja końcowa.



I - oddziały A i B ostrzeliwują jednostkę niemiecką, która weszła na pole sąsiednie: ⚃ + 2 (tyle oddziałów atakuje) +1 (saperzy) - 0 (teren nie wpływa na ostrzał defensywny) = 6 - brak efektu.

Rosjanom nie udało się zrealizować celu - Niemcy nadal kontrolują punktowane pole. Jednak, aby je utrzymać gracz niemiecki musiał zurzyć cenne zasoby - poziom zaopatrzenia twierdzy zmniejszył się o 4, zurzyto „Goliata" i broń chemiczną. Ponadto zmęczeniu walką uległ bardzo wartościowy oddział Hitlerjugend. Rosjanie również ponieśli straty - jednostka pancerna i pułk piechoty wrócą w kolejnych etapach. Zrealizowanie celu wymaga dalszych, uporczywych walk.

Pomysł i opracowanie zasad:
Adam Niechwiej

Ikony: Katarzyna Tretyn - Zecevič (http://kt-z.pl)

Specjalne podziękowania dla Pana Radosława Szewczyka za cenne uwagi dotyczące historii walk o Breslau.

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

©2017 STRATEGEMATA i Adam Niechwiej