

Battalion Combat Series

Zasady systemowe, wersja 2.0

©2021. Multi-Man Publishing, Inc. All Rights Reserved.
nieoficjalne tłumaczenie na jez. polski: Tomasz Nagórka „episodic”

Wstęp

Battalion Combat Series (BCS) to gry wojenne w skali większej taktycznej przedstawiające walki od momentu wprowadzenia czołgów w I wojnie światowej do czasów obecnych.

Skala większa taktyczna to poziom pomiędzy małym oddziałami ze skali taktycznej a większymi formacjami z poziomów operacyjnych. Tak jak każdy z nich, ten również ma własne unikalne cechy w porównaniu z innymi skalami.

W założeniu system BCS ma przedstawiać symulację historycznych bitew, jednak w taki sposób, aby nie były nazbyt skomplikowane i przeladowane małymi zasadami sytuacyjnymi.

Dziękuję za zainteresowanie grami z tego systemu i życzę udanej zabawy.

Dean

Autor systemu: Dean N. Essig

Testowanie: Jerry Axel, John Best, John Bowen, Lynn Brower, Jim Daniels, Dave Demko, William Durant, Ric van Dyke, John Essig, Joe Essig, Andrew Fischer, Christophe Foley, Carl Fung, Mike Galandiuk, Chris Gammon, Brent Gilbertson, Tim Gritten, Brian Jarvis, Tom Kassel, Hans Kishel, John Kisner, Mitchell Land, Jan Latussek, Joe Linder, Don Macintosh, John Malaska, Rod Miller, Rick Paponetti, Jim Pyle, Ken Schreiner, John Rainey, Mike Solli, Jim Stravers, Max Workman

Redakcja wersji przed 2.0: Lynn Brower, Jim Wise.

Redakcja wersji przed 2.0: Herman Wu

Projekt wersji 2.0: Lionel Martinez

Spis treści

Wstęp	1
1.0 Podstawy.....	2
1.1 Oddziały.....	2
1.2 Podstawowe zasady.....	6
1.3 Formacje	7
1.4 Zasięg dowodzenia.....	7
1.5 Wsparcie.....	8
1.6 Działania ogniowe.....	10
1.7 Przygotowana obrona.....	11
1.8 Zmęczenie.....	11
1.9 Bezpieczna linia komunikacji ..	12
1.10 Mgła wojny.....	14
2.0 Przebieg tury	15
2.1 Posilki.....	15
2.2 Uzupelnienia	16
2.3 Przydział.....	16
2.4 Rozkazy [opcjonalne].....	17
2.5 Aktywacja.....	18
3.0 Aktywacja formacji	20
3.1 GDZaop.....	21
3.2 Test SNAFU.....	22
3.3 Cele OBJ	24
3.4 Akcje	26
3.5 Uporządkowanie mapy.....	27
3.6 Izolacja.....	27
3.7 Regeneracja ze Zmęczenia i użycie jej zamiast porażki w teście SNAFU.....	27
4.0 Ruch	29
4.1 Wpływ terenu.....	29
4.2 Stos oddziałów.....	30
4.3 Strefa Kontroli (SK).....	30
4.4 Starcia Pancerne Zatrzymujące	31
4.5 Strefa Starć Pancernych.....	32
4.6 Maskowanie	33
4.7 Sztaby i PLOG.....	34
4.8 Dobrowolne Wycofanie	36
4.9 Realistyczny ruch.....	36

5.0 Walka.....	37
5.1 Atak Zwykły i Szturmowy	37
5.2 Starcie Pancerne.....	40
5.3 Atak Ogniowy	42
5.4 Ostrzał.....	43
5.5 Wycofanie	45
5.6 Pościg Po Walce	47
6.0 Niestandardowe sytuacje	48
6.1 Walki Miejskie	48
6.2 Zniszczenie formacji.....	49
6.3 Ataki spoza mapy	50
6.4 Zaplanowane Zmęczenie	50
6.5 WPanc Dalekosiężne kontra Czerwone	51
Tabela zdolności oddziałów	52
Sekwencja rozgrywki i aktywacja	53
Sekwencja Ataku (5.1b)	53
Tabela Walki (5.1).....	54
Tabela Ostrzału (5.3, 5.4).....	54
Tabela SNAFU	55
MOD do SNAFU.....	55
Tabela Izolacji	55
Efekty SNAFU	55
Tabela Zwiększenia Zmęczenia	55
Tabela Starć Pancernych	56
Wykonanie Wycofania	56
Przygotowana Obrona.....	57
Bezpieczna Linia Komunikacji.....	57
Dozwolone heksy	57
Kontrolowanie heksu Miejskiego	57
Procedura przydziałów	58

The Gamers
Quality Wargames Since 1988



1.0 Podstawy

1.0a Skala. Większość oddziałów (żetonów) to bataliony (mają oznaczenie rozmiaru II). Heks reprezentuje obszar o szerokości od 1 km do 1,6 km w zależności od gry. Jedna tura gry reprezentuje jeden dzień rzeczywistych działań. Osobne zasady każdej gry z serii BCS (skrót od Battalion Combat Series) określają dokładną skalę terenu i oddziałów w grze.

1.0b Zasady systemowe. Każda gra BCS zawiera Zasady Systemowe oraz dodatkowo własne specyficzne Zasady Gry odnoszące się tylko do danej gry. Niniejsze Zasady Systemowe obowiązują we wszystkich grach serii BCS. Rozdziały są ułożone w taki sposób, aby możliwie najwierniej podążać za każdą kolejną fazą rozgrywki. W tekstach używane są dwa znaki specjalne:

- ◇ Diament to symbol zwykłej listy, która nie wymienia żadnych wytycznych ani ograniczeń, jakich należałoby przestrzegać.
- ✓ Taki symbol natomiast oznacza listę wymagań lub ograniczeń. Wszystkie należy spełnić lub ich przestrzegać.

1.0c Zasady danej gry. Zawierają szczegóły dotyczące konkretnej gry, zasady specjalne, scenariusze i początkowe ustawienie oddziałów. Jeżeli Zasady Gry i Zasady Systemowe nie są zgodne, pierwszeństwo mają Zasady Gry, w szczególności odnośnie rozgrywanego scenariusza i jego przygotowania.

1.0d Informacje dodatkowe. Książeczka „Support Booklet” zawiera komentarz autora, przykład z rozgrywki oraz uwagi, jak również pomocnicze tabele.

1.0e Mapa. Choć na mapie podano numery co piątego rzędu heksów, każdy heks wciąż ma własny unikalny numer. Przykładowo B21.32 to heks w 21. kolumnie, dwa heksy powyżej 30. rzędu heksów, na mapie B. Dany

heks jest grywalny tylko jeśli na mapie pokazana jest przynajmniej jego połowa. Oddziały nie mogą poruszać się poza mapę, ale mogą wykonać Wycofanie poza mapę (5.5h). Gracz może trzymać posiłki poza mapą, dopóki nie zdecyduje się na ich wprowadzenie.

1.0f Uwagi dotyczące ustawienia początkowego. Zasady specyficzne dla każdej z gier tego systemu zawierają informacje dotyczące początkowego ustawienia oddziałów. Jeśli nie mówią inaczej, stosuj poniższe:

- ◇ „w/i X” oznacza, że dany oddział lub stos należy ustawić na wskazanym heksie lub nie dalej niż X heksów od niego.
- ◇ Jeśli oddział może ustawić się w granicach pewnego obszaru, wtedy gracz może go ustawić w dowolnym miejscu tego obszaru, w tym na heksie granicznym, lecz nie na terenie niedostępnym dla ruchu tego oddziału.
- ◇ Ułożenie żetonu oddziału stroną przednią/tylną zależy od terenu na danym heksie.
- ◇ Jeśli jest podana liczba w nawiasach, na przykład [3], oznacza to aktualną Wytrzymałość oddziału i wtedy należy pod oddziałem ułożyć odpowiedni znacznik zredukowanej Wytrzymałości. Jeśli nie podano żadnej wartości, oddział posiada pełną Wytrzymałość.
- ◇ Jeśli oddział jest wymieniony jako Wsparcie (Support), umieść go w pobliżu sztabu i oznacz odpowiednim znacznikiem Support. Oddziały rozpoczynają ustawione jako Wsparcie formacji tylko wtedy, gdy jako takie są wymienione w zasadach scenariusza.

1.0g Pierwsza tura. Pierwsza tura każdego scenariusza wygląda inaczej niż późniejsze:

- ◇ Scenariusz wskazuje pierwszego gracza dla pierwszej tury i może wymieniać inne sytuacje, w których pierwszy gracz jest wyznaczony z góry. We wszystkich

innych turach pierwszego gracza określa się wg zasad systemowych, na podstawie rzutu kostkami.

- ◇ Z góry może być również określona pogoda, w przeciwnym razie określa się ją na podstawie rzutu kostkami; podobnie Punkty Lotnictwa.
- ◇ Nie należy rzucać na Punkty Uzupelnień.
- ◇ Nie ma Fazy Przydziałów.
- ◇ Można zapisać formacjom dowolne Rozkazy (jeśli są używane), z takim wyjątkiem, iż każda formacja wymieniona w ustawieniu początkowym jako mająca Przygotowaną Obronę, musi pozostać z tym Rozkazem przynajmniej do drugiej tury.
- ◇ Formacja oznaczona w ustawieniu początkowym jako **zakończona nie może** zostać aktywowana podczas pierwszej tury. Znacznik aktywacji takiej formacji odłóż na bok do następnej tury.
- ◇ Formacja oznaczona w ustawieniu początkowym jako **użyta** (tak jakby wykonała pierwszą aktywację przed rozpoczęciem gry) podczas pierwszej tury **musi** podjąć próbę drugiej aktywacji.

1.1 Oddziały

Oddziały posiadają własne żetony, a ponadto w grze używane są znaczniki (np. znacznik Punktów Artylerii, znacznik Punktów Lotniczych). Sztaby dowodzenia, Punkty Logistyczne i oddziały Wsparcia również są określane jako oddziały, mimo że każdy z nich posiada własne wymogi i zasady działania, inne niż zwykła piechota.

Ważne: Tabela Zdolności Oddziałów znajdująca się na końcu tych zasad posiada listę funkcji i możliwości każdego oddziału według rodzaju. (Warto używać tę tabelę oraz inne, znajdujące się na końcu i w dodatkowych materiałach, podczas czytania przepisów systemu – przyp. tłum.)

1.1a Żeton oddziałów

- ◇ **Strzałka Szturmowa:** Ten symbol oznacza, że oddział jest Zdolny Do Ataku. Walkę typu „Atak Zwyczajny” może wykonać tylko oddział Zdolny Do Ataku.
- ◇ **Pula Punktów Ruchu (PPR):** Jest to bazowa maksymalna ilość Punktów Ruchu (PR), które są dostępne dla oddziału.
- ◇ **Klasa Mobilności:** Kolor wartości PPR wskazuje na klasę Mobilności oddziału. Może być różny z przodu i z tyłu żetonu. Czerwona PPR to mobilność Taktyczna, czarna to Ciężarówkowa, a biała to Piesza.

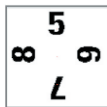
Komentarz: Podobny podział na klasy mobilności występuje w grach z systemu Operational Combat Series (OCS), z tym że mobilność Gąsienicowa z OCS tutaj jest Taktyczną; w BCS należą do niej nie tylko czołgi, ale też inne pojazdy.

- ◇ **Wartość Pancerna i Zasięg:** Zależne od pojazdu i rodzaju broni. Jeśli Zasięg nie jest podany na żetonie, wtedy wynosi 1 heks.
- ◇ **Efektywność:** Ocena z zakresu od 0 do 5 (najlepsza) odnosząca się do jakości dowództwa samego oddziału, wytrenowania, morale itp.

1.1b Wytrzymałość.

Wytrzymałość oddziału (ang. Step) to miara odporności. Początkowa wartość Wytrzymałości zależy od wielkości i rodzaju oddziału.

- ◇ Wytrzymałość podana na żetonie oddziału jest maksymalna. Oddział nigdy nie może uzyskać większej. Każdy oddział bez znacznika zredukowanej Wytrzymałości ma tę ze swojego żetonu.
- ◇ Umieść znacznik zredukowanej Wytrzymałości pod oddziałem, który poniósł straty, i obróć ten znacznik tak, aby liczba na górze wskazywała jego aktualną Wytrzymałość.



- ◇ Gdy oddział będzie otrzymywał kolejne redukcje lub regeneracje, obracaj znacznik odpowiednio, aby nie było wątpliwości jaka jest aktualna wartość Wytrzymałości.
- ◇ Jeśli zmniejszy się poniżej 1, oddział jest eliminowany i jego żeton należy przenieść na Pole Poległych.
- ◇ Zredukowana Wytrzymałość nie ma żadnych innych efektów poza tym, że poniżej pierwszego poziomu oddział jest eliminowany.

1.1c Dwustronne żetony oddziałów.

Większość żetonów oddziałów jest dwustronna. Strony różnią się między sobą wartościami Puli Punktów Ruchu (PPR). Strona żetonu z mniejszą PPR to oddział w trybie **Bojowym**, a ta z większą PPR to oddział w trybie **Marszowym**. Jeśli żeton ma tylko jedną stronę, należy przyjąć, że oznacza ona oddział w trybie Marszowym.

Fizyczna przednia strona żetonu, którą można poznać wizualnie lub poprzez dotyk, będzie w grze używana najczęściej.

Ważne: Wierzchnia strona żetonu ułożonego na mapie wskazuje także jakie cechy ma oddział w danej chwili. Cechy te są opisane w Tabeli Zdolności Oddziałów.

Komentarz: Wielu graczy zwróci uwagę, że koncepcja dotycząca ułożenia żetonu przodem lub tyłem jest tu podobna jak w grach z systemu Operational Combat Series (OCS), gdzie występuje tryb marszowy i bojowy, właśnie zależnie którą stroną gracz ułoży żeton. Jednak należy przyjąć, że pojęcie „trybu” w tej serii gier jest mniej jednoznaczne. Wskazuje po prostu oddział z różnymi cechami i tryb właściwie może mieć różne definicje, zależnie od rodzaju oddziału.

1.1d Oddziały

Niegotowe. Oddział taki nie ma WPanc ani Strzałki Szturmowej wcale, albo tylko na jednej stronie swojego



żetonu. Na przykład są takie oddziały, które mają WPanc na jednej stronie żetonu (tryb Bojowy), a nie mają jej na drugiej (tryb Marszowy). Wtedy Niegotowość oddziału jest tylko gdy oddział używa Marszowej strony.

Niegotowy oddział:

- ◇ Nie posiada Strefy Kontroli (SK).
- ◇ Nie może Atakować ani Asystować w walce.
- ◇ Nie może korzystać z Przygotowanej Obrony.
- ◇ Nie może Wypychać wrogich sztabów ani Punktów Logistycznych (PLOG).
- ◇ Nie może wejść do wrogiej Strefy Maskowania ani na kontrolowany przez wroga heks zwycięstwa.
- ◇ Nie może być Naprowadzającym dla Ostrzałów.
- ◇ **Co może:** Podczas obrony może być zaliczony do MOD jako „drugi broniący się oddział” (gdy jest z innym oddziałem na heksie).

1.1e Rodzaje oddziałów.

Oddziały Organiczne. Są to oddziały należące do określonej formacji i na żetonach posiadają odpowiednie oznaczenie formacji na prawo od symbolu oddziału. Ponadto mają również kolorowy pasek unikalny dla danej formacji (wyjątek: w grach *Last Blitzkrieg* oraz *Baptism by Fire* nie ma kolorowego paska formacji).

Oddziały Samodzielne. To oddziały bez przydziału do formacji, w odróżnieniu od oddziałów Organicznych opisanych powyżej. Nie posiadają oznaczenia formacji na żetonach po prawej stronie od symbolu ani kolorowego paska formacji. Można je:

- ◇ Przydzielić do dowolnej formacji (wtedy będą działać jak oddziały Organiczne).
- ◇ Pozostawić bez przydziału do żadnej formacji.
- ◇ Przenieść ich przydział do innej formacji, gdy zostaną już raz przydzielone.

Sztab dowodzenia. Reprezentuje centrum dowodzenia danej formacji.

Punkt Logistyczny (PLOG). Są to wszelkie struktury logistyczne danej formacji znajdujące się na polu walki lub w jego w okolicach.

Artyleria. Nie posiada własnych żetonów. Jest zobrazowana w sposób abstrakcyjny za pomocą Punktów Artylerii. Podobnie jak oddziały może być Organiczna, czyli przypisana do konkretnej formacji i wtedy Punkty Artylerii są podane na żetonie sztabu tej formacji, albo Samodzielna i wtedy występuje jako znacznik z Punktami Artylerii, który gracz może dowolnie przydzielić do wybranego przez siebie sztabu/formacji.

Piechota. Oddział, który na żetonie nie posiada Wartości Pancernej WPanc. Rozróżnienie to jest ważne dla celów określania MOD z powodu terenu podczas rozstrzygnięć w Tabeli Walki.



Oddziały Dualistyczne. Posiadają na żetonie zarówno Strzałkę Szturmową (są Zdolne Do Ataku), jak i Wartość Pancerną (liczba).

Oddziały WPanc. To oddziały posiadające Wartość Pancerną (WPanc) podaną na ich żetonie.

Oddziały WPanc i Dualistyczne występują w różnych odmianach:

◇ **Typowe oddziały Wsparcia.** Są to małe oddziały posiadające broń taką jak działa przeciwpancerne. Wyróżnia je napis „Support” na żetonie. Gdy są ułożone tak, iż napis ten jest widoczny na wierzchu (niektóre na drugiej stronie żetonu mogą nie mieć oznaczenia Support), to oddział może być tylko Wsparciem swojej formacji.



◇ **Czerwone WPanc.** Wartość Pancerna na żetonie jest w kolorze czerwonym. Są to oddziały bardziej ofensywne niż inne rodzaje oddziałów WPanc. Gdy są przydzielone jako Wsparcie formacji, zapewniają jej oddziałom MOD w ataku i obronie w Tabeli Walki.



◇ **WPanc Ograniczone.** Na ich żetonie WPanc jest przezroczysta (jak na pokazanym wcześniej dla typowego oddziału Wsparcia). W odróżnieniu do czerwonej WPanc, te z natury są bardziej defensywne. Mają niekorzystny MOD w Tabeli Starć Pancernych gdy atakują takim rodzajem walki. A gdy są ustawione jako Wsparcie formacji, zapewniają jej oddziałom MOD w Tabeli Walki ale tylko w obronie (w ataku oddziały nie mogą korzystać ze Wsparcia swojej formacji, jeśli jest ono dawane tylko przez oddział z Ograniczoną WPanc).

◇ **WPanc Dalekosiężne.** Na ich żetonie WPanc ma kolor czarny. Te oddziały mają charakter defensywny (jak Oddziały z Ograniczoną WPanc), ale posiadają wyjątkowo duży zasięg i zdolność „ukrywania się” (wrogi Ostrzał ma niekorzystny MOD). Gdy zostaną użyte jako Wsparcie dla innych oddziałów, wtedy zapewniają MOD podczas rozstrzygnięcia w Tabeli Walki w obronie (w ataku jako Wsparcie nic nie wnoszą). W Tabeli Starć Pancernych mogą zapewnić MOD gdy bronią się same, a nie jako Wsparcie innego oddziału. W przeciwieństwie do innych oddziałów używanych jako Wsparcie, powodują, że wrogi oddział WPanc, który wejdzie do Strefy Kontroli wspieranego przez nich oddziału, musi wykonać Starcie Pancerne Zatrzymujące (4.4).



◇ **WPanc Lekkie.** Na ich żetonie WPanc ma kolor biały. Mają charakter bardziej defensywny w porównaniu do oddziałów z czerwoną WPanc, używają mniejszego kalibru broni zamontowanej na pojazdach. Nie mogą rozpocząć Starcia Pancernego jako atakujący. Gdy są używane jako Wsparcie, działają dokładnie tak samo jak oddziały z Ograniczoną WPanc.

◇ **Oddziały Ciężkie.** Ich symbol rodzaju oddziału ma żółte tło. Są to wszelkie ciężkie pojazdy. Na przykład nie należą do nich pojazdy bez dachu lub te używane przez zmechanizowaną piechotę. (Wyróżnienie tego rodzaju oddziału jest używane tylko w modyfikatorach, np. walki. – przyp. tłum.)

◇ **Oddziały Przełamujące.** Posiadają oznaczenie oddz. przełamującego na swoim symbolu rodzaju oddziału (żółte tło z czerwonym paskiem po lewej – przyp. tłum.) Są to pojazdy z grubszym pancerzem używane do wbijania się w silnie linie obronne wroga. Jako takie zawsze kwalifikują się do Ataku Szturmowego. (Wyróżnienie tego rodzaju oddziału również jest używane w modyfikatorach walki – przyp. tłum.)



1.1f Rozpoznawcze. Mają symbol oddziału rozpoznawczego (prostokąt z jedną belką) lub są wymienione jako rozpoznawcze „Recon” w zasadach specjalnych scenariusza. Mogą używać specjalnych zdolności Zwiadowczych i Maskowania według 3.3f, 3.3g oraz 4.6.



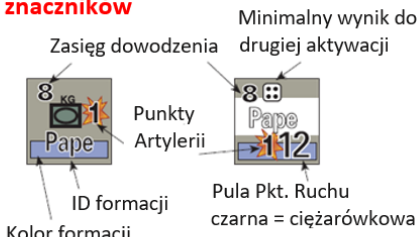
1.1g Nieodbudowywalne. Oddziały, które na żetonie mają żółtą kropkę za Efektywnością. Nie mogą przyjmować Punktów Uzupelnień. Po wyeliminowaniu nie wracają do gry.

1.1h Nieruchome. Mogą jedynie stać w miejscu i bronić swojej pozycji. Stosuje się do nich wszelkie zwykłe zasady, zależnie jakie wartości i cechy są podane na żetonie takiego oddziału. Jeśli są Samodzielne, nie mogą zostać przydzielone do żadnej formacji, więc nie mogą również korzystać ze Wsparcia ani Naprowadzać na cel dla Ostrzału.

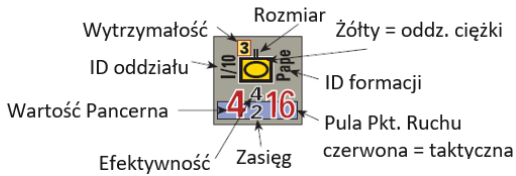


Opis żetonów i znaczników

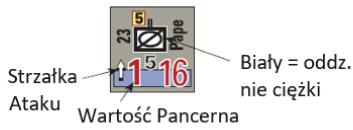
Sztab dowodzenia



Oddział WPanc



Oddział Dualistyczny



Gdy zasięg nie jest podany, to wynosi 1 heks.

Piechota



Punkt Logistyczny PLOG

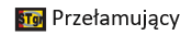


Rodzaje WPanc:

- 4** czerwona
- 3** ograniczona
- 5** dalekosiężna
- 0** lekka

Klasy mobilności:

- 16** taktyczna
 - 8** piesza
 - 12** ciężarówkowa
- Zielone tło to tylko przykład.*



Rozmiary oddziałów

- I Kompania
- II Batalion
- KG Kampfgruppe
- TF Grupa zadaniowa
- Tm Zespół
- Grp Grupa
- III Pułk
- X Brygada
- XX Dywizja
- XXX Korpus
- (-) Część wydzielona z większego oddz.
- (+) Oddział wzmacniony

Symbole na żetonach

- | | | | | | |
|--|---------------------------------|--|-----------------------------|--|-----------------------------|
| | Piechota | | Pancerne | | PzJg I |
| | Piechota zmotoryzowana | | Czołgi Tiger | | Tankietka |
| | Piech. zmech lub grupa pancerna | | Czołg ciężki „Józef Stalin” | | AT Ppanc |
| | Piechota spadochronowa | | Grupa „Józef Stalin” | | 102 Działa 102mm |
| | Piechota góraska | | Czołgi lekkie | | 90 Działa 90mm |
| | Piechota morska | | Niszczyciele czołgów | | 88 Działa 88mm |
| | Piechota szybowcowa | | Sowieckie działa wsparcia | | Działa plot |
| | Amfibie | | Jagdpanzer | | Opancerzone działa plot |
| | Komandosi | | Jagdtiger | | Kawaleria |
| | Piechota narciarska | | Marder | | Zmechanizowany rozpoznawczy |
| | Straż przednia | | StuG | | Piechota motocyklowa |
| | Cykliści | | Sturm-tiger | | Zmotoryzowany rozpoznawczy |
| | Kar. Maszynowe | | Brumbar | | Opancerzone samochody |
| | Milicja | | Tiger FLK | | Inżynierijny |
| | Oddziały ze wschodu | | Czołgi miotające ogniem | | Saperzy spadochronowi |
| | Rezerwowe | | Matilda | | Saperzy opancerzeni |
| | Sformowane na szybko | | Valentine | | Pionierzy |
| | Oddziały pustynne | | Saperzy szturmowi | | |

	Przygotowana Obrona		Wytrzymałość		Tura
	Cel		Koordinacja		Aktywacja
	Podwójny Cel		Zakorkowanie		Pogoda
	Czerwone Wsparcie		2 pkt. artylerii		Znacznik aktywacji formacji
	Ograniczone Wsparcie		2 pkt. lotnictwa		Częściowa kontrola heksu Miejskiego
	Dalekosiężne Wsparcie		Maskowanie		Cel Ruchu sztabu
	Odcięte Wsparcie		Przywódca		Bombardowanie z morza
	Chwilowo Odcięte Wsparcie		Formacja Zamknięta		Twierdza
	Świeża		Wysadzony most		Pole minowe
	Zmęczenie 2		Most sprawny		Wyłom w polu minowym
	Zablokowana GDZaop		Most nie otwarty		Wyłom w linii drutów

1.2 Podstawowe zasady

1.2a Rozgrywka. Przedstawiony poniżej obraz przebiegu rozgrywki ma charakter ogólny. W grach mogą istnieć bardziej szczegółowe zasady zmieniające różne elementy tego schematu.

a) Pogoda i posiłki. Jeden z graczy (dowolny) rzuca na pogodę. Następnie obaj rzucają, aby określić dostępne dla siebie Punkty Uzpełnień i Punkty Lotnictwa. Potem obaj gracze jednocześnie zbierają posiłki wymienione w Porządku Wejścia Posiłków i ustawiają je przy Obszarach Wejściowych (lub tak jak wskazuje scenariusz).

Punkty Uzpełnień (PU) służą do odbudowy strat: oddziału z mapy (gdy ma zredukowaną Wytrzymałość), posiłków wymienionych w Porządku Wejścia Posiłków (też mogą być zredukowane), a nawet oddziału z Pola Poległych (gdy wcześniej stracił całą Wytrzymałość). Każdy jeden PU przywraca jeden poziom Wytrzymałości. Oddział z Pola Poległych, któremu gracz przywrócił Wytrzymałość, „ożywa” i wraca na mapę, a następnie gracz może wydawać kolejne PU, aby odbudowywać mu kolejne poziomy Wytrzymałości.

Punkty Lotnictwa uzyskane przez gracza są przechowywane w puli do wykorzystania przez całą turę. Każdy Punkt można wykorzystać tylko raz. Wszelkie niewykorzystane Punkty Lotnictwa przepadają wraz z końcem Fazy Aktywacji. Gracz może ich użyć w Aktywacji *dowolnej* formacji podczas tury (nie trzeba z góry przydzielać ich do formacji).

b) Przydziały. Samodzielne oddziały i Punkty Artylerii mogą zostać przydzielone lub wydzielone z wybranej formacji w Fазie Przydziałów. Gracz ma możliwość przenieść przydział Punktów Artylerii tylko na przestrzeni dwóch tur: najpierw wydzielając je w jednej turze, a następnie przydzielając do wybranej formacji w innej turze w przyszłości.

Ponadto w Fазie Przydziałów gracz może zdecydować o Przydzieleniu oddziałów do Wsparcia formacji lub „uwolnieniu” jednostek znajdujących się obecnie jako Wsparcie.

c) Rozkazy. Jeśli się ich używa w grze, Rozkazy są nadawane formacjom. Są to planowane na obecną turę działania dotyczące ruchu sztabów, prowadzenia Przygotowanej Obrony lub zmniejszania Zmęczenia formacji.

d) Wyznaczenie pierwszego gracza. Na początku gry pierwszy gracz może być określony przez scenariusz. W przeciwnym razie i we wszystkich pozostałych turach gracze rozstrzygają pierwszeństwo według rzutów kostką. Ten, kto wygra, jako pierwszy wybiera jedną ze swoich formacji do aktywacji. Każda formacja zazwyczaj ma co najmniej jedną aktywację na turę, ale może też uzyskać drugą *zaraz po pierwszej* (nie ma „przerwy na aktywację przeciwnika”). Gracze wykonują aktywację po jednej swojej formacji naprzemiennie, najpierw jeden gracz, potem jego przeciwnik, potem znów poprzedni gracz itd., do momentu aż wszystkie formacje dostępne w grze zostaną aktywowane lub gdy spróbują aktywacji i im się nie powiedzie - w kolejnym punkcie „e)” podano więcej szczegółów na ten temat.

e) Aktywacje. Gdy dany gracz otrzymuje swoją szansę na aktywację, może wybrać dowolną ze swoich niezakończonych formacji, aby spróbować ją aktywować. Pod koniec tury może dojść do sytuacji, w której formacje jednego gracza będą Zakończone: wtedy aktywację wykonuje tylko drugi z graczy. W każdej turze wszystkie formacje dostępne do aktywacji muszą ją wykonać lub przynajmniej spróbować wykonać – muszą stać się Zakończone.

Aktywacje są wykonywane na zmianę przez obu graczy. Skrótowy opis procedury aktywacji: Określ SNAFU (jak dobra będzie dana aktywacja), umieść znaczniki OBJ jeśli chcesz (są to wskazania Celów, z którymi formacja może walczyć), następnie

wykonaj ruch i walkę, potem sprawdź czy wzrasta Zmęczenie formacji, a na koniec rzuć, aby sprawdzić czy formacja otrzyma drugą aktywację. Jeśli tak się stanie, powtórz powyższe zaczynając od testu SNAFU, oddziały formacji ponownie poruszają się i walczą, a następnie ponownie sprawdź, czy zwiększy się Zmęczenie formacji. Ostatecznie formacja staje się Zakończona i swoją aktywację jednej z formacji wykonuje przeciwnik.

Jeśli formacji nie uda się uzyskać drugiej aktywacji, to od razu staje się Zakończona i aktywację otrzymuje przeciwnik.

Komentarz: Podczas aktywacji gracz ma wiele sposobów, aby zadać wrogom obrażenia lub osiągnąć wszelkie inne cele i odnieść ostateczne zwycięstwo. Akcje dostępne dla oddziału zależą od jego rodzaju – na końcu tych zasad znajduje się Tabela Zdolności Oddziałów, która pomaga zorientować się w tym temacie. Ponadto podczas gdy dany oddział może mieć zdolność do wykonywania wielu różnych działań: Ataki Zwykłe, Szturmy, Asysty, Starcia Pancerne, Ataki Ogniowe lub naprowadzanie Ostrzału... to podczas gry będą momenty, w których dany oddział będzie najbardziej efektywny tylko w części z nich. Z czasem gracz sam będzie wiedział jak najlepiej użyć różnych rodzajów oddziałów i odpowiednich ich zdolności w różnych sytuacjach na mapie.

f) Koniec tury. Kiedy wszystkie aktywacje zostaną zakończone, odwróć żetony wszystkich sztabów na stronę niezakończoną. Przesuń znacznik tury i rozpocznij nową turę.

1.2b Kluczowe pojęcia. Poniższe definicje kluczowych pojęć używanych w instrukcji muszą być dobrze znane i rozumiane przez graczy, aby rozgrywka przebiegała zgodnie z założeniami tego systemu oraz w sposób płynny. W dalszych rozdziałach od 1.3 do 1.9 każde z poniższych haseł zostało omówione bardziej szczegółowo.

1.2c Zasięg dowodzenia (1.4). Jest to limit określający jak daleko od sztabu formacji mogą się poruszać jej oddziały oraz wykonać określone akcje. Bycie poza zasięgiem wciąż umożliwia oddziałowi pewne działania.

1.2d Wsparcie (1.5). Wsparcie to przydzielenie piechocie broni pancernej (w postaci oddziałów WPanc), aby ją wzmocnić. Dzięki istnieniu Wsparcia można uzyskać MOD (modyfikator wyniku rzutu kostką) w określonych akcjach lub utrudniać działania oddziałów WPanc przeciwnika.

1.2e Działania Ogniowe (1.6). Jest to zbiór określonych akcji, które są dostępne dla oddziału zależnie od jego rodzaju (mobilności, posiadania Strzałki Szturmowej oraz/lub WPanc itp.) Są to głównie akcje ofensywne, ale też i Zwiadowcze. Domyślnie oddział ma dostępne dwa takie Działania Ogniowe na jedną aktywację.

1.2f Przygotowana Obrona (PO, 1.7). PO symbolizuje efekt prac formacji nad umocnieniami, a także sprawia, że formacja w swojej aktywacji jest bardziej defensywna. PO w grze daje MOD, ma wpływ na sposób przeprowadzania Wycofania, zmniejsza straty z powodu wrogiego Ostrzału i ogranicza możliwości działania formacji po udanym teście SNAFU.

1.2g Zmęczenie (1.8). Zmęczenie jest miarą względnego wyczerpania formacji i oddziaływania efektów z pola walki. (Wzrost Zmęczenia określa Tabela Zwiększenia Zmęczenia, używa się jej pod koniec każdej aktywacji – przyp. tłum.)

1.2h Bezpieczne Linie (Komunikacyjne) (1.9). Bezpieczne Linie zapewniają swobodę komunikacji między oddziałem i jego sztabem. Oddział bez Bezpiecznej Linii może nie być w stanie wykonywać pewnych funkcji w grze i może zostać odcięty od swojego sztabu.

1.2i ZATRZYMANY a ZAKOŃCZONY. Oddziały, które stają się ZATRZYMANE (ang. STOP), generalnie nie mogą

kontynuować swojego ruchu. Oddziały ZAKOŃCZONE (FINISHED) zakończyły swoją część aktywacji i dalej mogą wykonać tylko kilka akcji (wtedy są również uważane za ZATRZYMANE). Oba te stany to niejako poziomy wykonania aktywacji przez oddział. Każdy z nich oznacza, że pewne działania nie są już możliwe, choć oddział wciąż może wykonywać określone inne akcje. Zobacz tabelę Oddział ZATRZYMANY / ZAKOŃCZONY na końcu rozdziału 3, aby zobaczyć podsumowanie wpływu tych stanów na oddział, a także 3.4e i dalsze.

1.3 Formacje

Formacja to zgrupowanie wojskowe zawierające określone własne oddziały, jeden sztab dowodzenia i jeden Punkt Logistyczny (w skrócie PLOG). Formacja to główny element gry, wokół którego zbudowana jest cała mechanika rozgrywki. Dany gracz, gdy staje się aktywny i ma wykonać akcje, wykonuje je jedną ze swoich formacji. Poszczególne oddziały znajdujące się w jednej formacji razem współdzielą między sobą zasoby używane jako ich Wsparcie bojowe, mają wspólny jeden poziom Zmęczenia, Główną Drogę Zaopatrzeniową, razem ponoszą konsekwencje wyniku aktywacyjnego testu SNAFU, który może ograniczać ich możliwości, mogą korzystać z Punktów Artylerii swojej formacji, razem działają w stanie Przygotowanej Obrony, współdzielą Rozkazy (te są opcjonalne) i do nich wszystkich odnoszą się znaczniki Celów bojowych ich formacji, a ponadto są dowodzone przez jeden sztab, który sprawuje nad nimi kontrolę na mapie, ale tylko w określonym Zasięgu Dowodzenia. Oddziały mogą mieć stały przydział do jednej formacji – są to oddziały Organiczne. Istnieją też oddziały Samodzielne, którym gracz może zmieniać przydziały między różnymi formacjami.

1.3a Rozmiary formacji. Formacje różnią się wielkością w zależności od gry. Formacjami mogą być dywizje w jednej grze lub brygady w innej. Ponadto w ramach tych formatów

dotkomo mogą istnieć specyficzne grupy zadaniowe lub bojowe (np. Kampfgruppen KG u Niemców lub Combat Command CC u Amerykanów).

1.3b Oddziały Organiczne a oddziały przydzielone do formacji. Oddziały Organiczne to takie, które na swoim żetonie mają tekst określający ich przydział do określonej formacji. Jedna formacja nigdy nie może przenosić przydziału żadnego ze swoich Organicznych oddziałów do innej formacji. Natomiast Samodzielne oddziały i znaczniki Punktów Artylerii można przenosić pomiędzy formacjami według uznania gracza (sztaby często mają podane Punkty Artylerii na swoich żetonach – tych oczywiście nie można przenosić), zgodnie z zasadami przydziałów. Samodzielny oddział lub Punkt Artylerii po przydzieleniu do formacji jest traktowany tak jak wszystkie jej Organiczne oddziały, z tym że w trakcie gry mogą zostać wydzielone i przydzielone do innej formacji.

1.3c Przestrzeń formacji (ang. Blob). Formacja zajmuje na mapie obszar zwany Przestrzenią, który może zostać naruszony przez inne przyjazne formacje, gdy dwie lub więcej formacji Nachodzi na siebie (3.2d). Przestrzeń formacji to obszar ograniczony ciągłą gładką linią przechodzącą przez oddziały najbardziej skrajne, „zewnątrzne”. Do jego określenia należy zignorować PLOG, oddziały będące poza Zasięgiem Dowodzenia, oddziały nieprzydzielone do danej formacji, posiłki, które jeszcze nie dotarły do swojej formacji, oraz wszelkie oddziały ze Spokrewnionych formacji (ang. Buddies, są jako takie wymienione w specjalnych zasadach danej gry, jeśli istnieją – przyp. tłum.)

1.4 Zasięg dowodzenia

Zasięg Dowodzenia to obszar na mapie wokół sztabu dowodzenia danej formacji. Sztab może skutecznie dowodzić oddziałami swojej formacji tylko na tym obszarze.

1.4a Zasięg dowodzenia każdego sztabu jest zapisany na jego żetonie.

Jest to maksymalna odległość od sztabu, na jakiej oddziały mogą funkcjonować w normalny sposób. Powyżej tej odległości obowiązują kary i ograniczenia. **Ważne:** Zasięg dowodzenia nie ma wpływu na rozmieszczenie znaczników Celów bojowych.

1.4b Zasięg Dowodzenia jest mierzony w heksach (nie Punktach Ruchu) od sztabu do heksu z oddziałem. Sprawdzając zasięg, wystarczy policzyć heksy, nie zważając na teren, wrogie Strefy Kontroli, Strefy Starć Pancernych ani nawet wrogie oddziały. Użyj aktualnej pozycji sztabu dowodzenia, aby określić obszar na mapie, który znajduje się w jego zasięgu dowodzenia. Oddział z formacji danego sztabu ma „brak dowodzenia”, jeśli odległość jednostki od sztabu przekracza Zasięg Dowodzenia tego sztabu.

1.4c Nieprzydzielone do żadnej formacji Samodzielne oddziały nie są objęte Zasięgiem Dowodzenia. Dopiero po przydzieleniu do formacji muszą przestrzegać Zasięgu Dowodzenia sztabu formacji, do której zostały przydzielone.

1.4d Efekty braku dowodzenia.

Oddział znajdujący się poza Zasięgiem Dowodzenia działa normalnie, z wyjątkiem poniższych sytuacji:

- ◇ Jest Izolowany i podlega stratom z powodu Izolacji na końcu każdej aktywacji jego formacji.
- ◇ **Może** wykonać Atak Zwykły lub Szturmowy.
- ◇ Ostrzały mogą być wykonywane na heks znajdujący się poza Zasięgiem Dowodzenia, ale wciąż musi to być heks w Strefie Celu i na Linii Widzenia oddziału Naprowadzającego na cel.
- ◇ Oddział, który rozpoczyna fazę poza Zasięgiem Dowodzenia, nie może Naprowadzać Ostrzału na cel, Wypychać wrogich sztabów dowodzenia ani wrogich Punktów Logistycznych PLOG. Nie może również **zakończyć** ruchu ani Wycofania na heksie, na którym zablokowałby GDZaop wrogiej formacji i nie byłoby innej, alternatywnej GDZaop.

W ostatnim punkcie oddział, który **już blokuje** wrogą GDZaop, gdy okaże się, że jest poza Zasięgiem Dowodzenia, może nadal blokować tę GDZaop (fizycznie lub za pomocą swojej Strefy Kontroli SK).

1.4e Przymus pozostania w Zasięgu Dowodzenia.

Oddziały (za wyjątkiem Punktów Logistycznych PLOG) muszą zakończyć aktywację w zasięgu dowodzenia. Wykonując aktywację oddział musi tak się poruszać i walczyć, aby na jej końcu był w Zasięgu Dowodzenia. Wyjątkowo nie ma tego przymusu w przypadku Pościgu Po Walce (można wyjść poza Zasięg).

1.5 Wsparcie

„Wsparcie” to przydzielenie broni pancernej lub przeciwpancernej (a właściwie oddziału posiadającego taką broń/cechę) do oddziałów należących do tej samej formacji. *W grze takie przydzielenie wykonuje się poprzez ustawienie danego oddziału w ogólnych zasobach formacji (żeton wtedy nie ma konkretnej pozycji na jednym heksie na mapie).* W zależności od typu oddziału działającego jako Wsparcie, pomaga on innym oddziałom ze swojej formacji w obronie. Gdy obaj gracze mają takie Wsparcie w swoich formacjach, jednym z planów działania może być „odcięcie” wrogiego Wsparcia, dzięki czemu nasze siły będą działać skuteczniej. Do Wsparcia generalnie można

Jak oznaczać Wsparcie na mapie



Oddziały przesunięte do Wsparcia można umieszczać przy sztabach ich formacji, tak jak pokazano na ilustracji dla sztabów i formacji 2 Inf oraz 99 Inf.

Wsparcie A to oddział z czerwoną WPanc i dzięki temu zapewnia największy czerwony poziom Wsparcia (Red Support). W formacji 2 Inf jako Wsparcie jest również **oddział B**, ale ponieważ ma Ograniczoną WPanc, to zapewnia Limited Support (jak oddział C) – z tego powodu właściwie powinien być umieszczony razem w stosie A, aby nie zajmować niepotrzebnie miejsca. Zatem sztab 2 Inf i cała jego formacja mają czerwone Wsparcie.

Stos C zawiera oddział zapewniający tylko ograniczone Wsparcie dla formacji 99 Inf, dlatego został oznaczony znacznikiem Limited Support. Dzięki temu gracz wie, że jeśli będzie atakował np. piechotą z tej formacji, to nie będzie ona mogła w Tabeli Walki użyć MOD za posiadane Wsparcia, ponieważ w ataku liczy się tylko czerwone Wsparcie „Red Support” (ale za to w obronie jako MOD w Tabeli Walki liczy się każdy rodzaj Wsparcia).

przydzielić dowolny oddział, który na żetonie ma podaną Wartość Pancerną; szczegółowe zasady gry lub scenariusza mogą jednak wprowadzać ograniczenia.

1.5a Wsparcie jest dostępne do wykorzystania dla wszystkich oddziałów danej formacji, które nie są Dualistyczne, a są Zdolne Do Ataku. Mogą z niego korzystać również przydzielone do formacji Samodzielne oddziały. Oddział, który pełni rolę Wspierającego, czyni to niezależnie od tego, ile ma potencjalnych oddziałów wspieranych w swojej formacji ani ile w danej chwili posiada poziomów Wytrzymałości.

1.5b Oddziały będące tylko Wsparciem, Typowe oddziały Wsparcia.



Jeśli oddział ma na wierzchu żetonu zapisane słowo „Support” (wsparcie), wtedy w czasie gry zawsze musi być ustawiony jako Wsparcie (na przykład przy sztabie formacji). Niektóre oddziały mają żetony ze słowem „Support” tylko po jednej stronie – wtedy są ustawione we Wsparciu formacji tylko gdy ich żeton jest ułożony wierzchnią stroną z napisem „Support”. Inne oddziały z kolei mogą mieć żeton z tylko jedną stroną i jeśli zawiera ono słowo „Support”, wtedy uczestniczą w grze jedynie jako Wsparcie swojej formacji.

1.5c Przydzielenie lub wydzielenie ze Wsparcia. Oddziały mogą być przydzielane (lub wydzielane) do Wsparcia swojej formacji tylko w Fazie Przydziałów. Patrz też: Tabela z Procedurą przydziałów oraz rozdział 2.3. W jednej turze żaden oddział **nie może** zostać wydzielony i przydzielony do Wsparcia, musi na to poświęcić dwie tury.

Przesunięcie do Wsparcia. Oddziały Samodzielnie przydzielone do nowej formacji, jeśli spełniają warunki udzielania Wsparcia, mogą od razu w bieżącej Fazie Przydziałów zostać przydzielone jako Wsparcie tej formacji.

Zdjęcie ze wsparcia. Typowe oddziały Wspierające (1.1e, 1.5b) nigdy nie mogą opuścić Wsparcia. Jeśli taki

oddział jest też Samodzielny (nie ma oznaczenia jednej formacji), to aby przenieść mu przydział do Wsparcia do innej formacji, w pierw należy go wydzielić poza mapę i dopiero w kolejnej turze przydzielić do nowej formacji.

Uwaga od tłumacza, aby lepiej to zobrazować: Gdy oddział jest ustawiony na mapie i może się poruszać sam, atakować itp. wtedy nie zapewnia Wsparcia swojej formacji, działa jako żeton jak w wielu innych grach. Jeśli natomiast zostanie przesunięty do Wsparcia formacji, wtedy już nie jest samoistnym (Prawdziwym) żetonem, a znacznikiem informacyjnym – ustawia się go w pobliżu sztabu jego formacji i dodatkowo oznacza odpowiednim znacznikiem rodzaju Wsparcia (np. znacznikiem Red Support, jeśli posiada czerwoną Wartość Pancerną), aby było widoczne, że pełni rolę Wsparcia dla całej swojej formacji.

1.5d Wsparcie Wielooddziałowe. Gdy jako Wsparcie umieszczonych jest więcej oddziałów niż jeden, wszystkie mogą przyczynić się do obrony w Starciach Pancernych jako MOD. Aby dowiedzieć się z którego Wsparcia należy skorzystać, jeśli dostępnych jest więcej niż jedno, zobacz 5.2b.

1.5e Przesuwając oddział z mapy do Wsparcia, umieść go w pobliżu sztabu jego formacji tak, aby wierzch jego żetonu ukazywał stronę w stanie Wspierania (z napisem „Support”), a jeśli nie ma, to oznacz go znacznikiem z napisem „Support” w odpowiednim rodzaju i kolorze. Jeśli oddział na żetonie nie ma strony z napisem „Support”, to powinien być ułożony tą stroną, na której posiada większą WPanc lub większy Zasięg.

Każdy stos oddziałów umieszczonych jako Wsparcie oznacz rodzajem zapewnianego przez niego Wsparcia:

- ◇ Red Support, jeśli to oddział mający czerwoną WPanc.
- ◇ Limited Support, jeśli to oddział mający przezroczystą lub białą WPanc (oddziały WPanc Lekkie i Ograniczone).

- ◇ Stand Off, jeśli to oddział WPanc Dalekosiężny (ma czarną WPanc – przyp. tłum).

Rodzaje oddziałów WPanc są opisane w 1.1e.

1.5f Czym nie jest Wsparcie. Oddział umieszczony przy sztabie jako Wsparcie całej jego formacji nigdy:

- ◇ nie liczy się do limitu wielkości stosu.
- ◇ nie porusza się sam, nie używa swoich PR nawet jeśli je posiada.
- ◇ nie ma żadnego wpływu na ruch innych oddziałów ze swojej formacji (np. nie może zapewniać im „podwózki” ani w żaden sposób używać im swojej mobilności).
- ◇ nie może otrzymać żadnych strat z powodu Ostrzału, Ataku Ogniwego, Zwykłego ani Szturmowego.
- ◇ nie może zostać uwzględniony jako „drugi broniący się oddział” w żadnej walce (nie zapewnia takiego MOD dla broniących).

1.5g Korzyści posiadania Wsparcia. Oddział, którego formacja posiada Wsparcie:

- ◇ generuje Strefę Kontroli WPanc Wsparcia.
- ◇ może otrzymać korzystny MOD w Tabeli Walki lub Tabeli Starć Pancernych.
- ◇ używa WPanc ze Wsparcia podczas Starć Pancernych z wrogiem, a wszelkie redukcje z Tabeli Starć Pancernych są nakładane na oddział Wspierający, a nie korzystający ze Wsparcia.
- ◇ ma lepszą ochronę (korzystny MOD) przed Atakami Szturmowymi i Ogniwymi.

1.5h Oddziały, które nie mogą używać Wsparcia swojej formacji:

- ◇ Oddziały Dualistyczne.
- ◇ Oddziały, które nie są Zdolne do Ataku (niemające Strzałki Szturmowej, w tym Niegotowe).
- ◇ Oddział, który znajduje się na heksie uniemożliwiający ruch o mobilności Taktycznej.
- ◇ Oddziały oznaczone znacznikiem Odcięcia od Wsparcia „Dropped”

Support” lub „TEMP Dropeed Support”.

- ◇ Wszystkie oddziały danej formacji, gdy nie posiada ona żadnego oddziału przydzielonego jako Wsparcie.
- ◇ Wszelkie oddziały wymienione w specjalnych zasadach danej gry.

1.5i Odcięcie od Wsparcia

(Dropped Support). Jest to sytuacja, kiedy oddział danej formacji zostaje pozbawiony możliwości korzystania ze Wsparcia. Odcięcie takie może być spowodowane nagłym brakiem Wsparcia przydzielonego dla formacji, terenem uniemożliwiającym ruch mobilnością Taktyczną lub efektem wrogości działania.

W zależności od przyczyny, dany oddział nie może korzystać ze Wsparcia, dopóki sytuacja się nie zmieni lub nie zakończy się aktualna aktywacja (gracza posiadającego ten oddział albo przeciwnika).

i) Kiedy nakłada się Odcięcie od Wsparcia. Umieść znacznik zwykłego odcięcia Dropped Support gdy:

- ◇ Oddział chcący korzystać ze Wsparcia porusza się lub Wycofuje na/przez teren, który jest niedostępny dla mobilności Taktycznej.
- ◇ Formacja ogólnie ma przypisane Wsparcie, ale między sztabem a oddziałem nie ma Bezpiecznej Linii Wsparcia (1.9c).

Uwaga: To nie oznacza że odcięcie od Wsparcia należy sprawdzać zawsze i wszędzie. Ten punkt dotyczy sytuacji gdy oddział zostanie odcięty od Wsparcia w wyniku wygrania Starcia Pancernego przez wroga oraz jeśli sytuacja na mapie jest taka, iż do końca trwania bieżącej aktywacji oddział ten nie zdoła uzyskać Bezpiecznej Linii Wsparcia (patrz też następny akapit). Na przykład jeśli na początku jakiegokolwiek aktywacji oddział ma dostęp do Wsparcia (tzn. nie ma znacznika Dropped Support) i w trakcie tej aktywacji zostanie otoczony przez

wroga, to tylko z tego powodu nie otrzymuje od razu automatycznie odcięcia od Wsparcia. Będzie posiadać Wsparcie do momentu, aż wróg wygra Starcie Pancerne i w jego wyniku odetnie oddział (tymczasowo, chyba że oddział nie będzie też mieć Bezpiecznej Linii Wsparcia).

Gdy przeciwnik wykonuje atak typu Starcie Pancerne na oddział posiadający Wsparcie i rozstrzygnięcie w Tabeli Starć Pancernych mówi, iż cel został odcięty od Wsparcia, to umieść na celu znacznik tymczasowego odcięcia TEMP Dropped Support. Gdy oddział dodatkowo nie ma Bezpiecznej Linii Wsparcia (1.9c) i nie zdoła jej uzyskać do końca bieżącej aktywacji, wtedy należy natychmiast zamienić mu znacznik „Temp” na zwykłe odcięcie „Dropped Support”.

ii) Usunięcie. Znacznik Dropped Support usuń natychmiast (w dowolnym momencie), gdy spełnione są oba poniższe warunki (nawet podczas aktywacji przeciwnika):

- ✓ formacja posiada oddziały ustawione jako Wspierające,
- ✓ oddział posiada Bezpieczną Liniją Wsparcia.

Zwykłe odcięcie od Wsparcia trwa przez czas nieokreślony, aż zostaną spełnione powyższe warunki. Natomiast znacznik tymczasowego odcięcia TEMP Dropped Support (lub taki, jakiego używasz zamiast niego) usuń natychmiast po zakończeniu bieżącej aktywacji (swojej lub przeciwnika).

1.6 Działania ogniowe

Działania Ogniowe to zbiór akcji, które może wykonać oddział. Do zbioru tego należą tylko akcje wymienione w 1.6b.

1.6a Podczas swojej aktywacji oddział może zainicjować maksymalnie **dwa** Działania Ogniowe. Po zużyciu ostatniego oddział staje się ZATRZYMANY. Oddziały z formacji, która uzyskała pełną lub częściową aktywację w wyniku testu SNAFU,

mają dostępne dwa Działania Ogniowe do wykonania. Oddziały aktywowanej formacji nie mają dostępnych żadnych Działań Ogniowych, gdy wynikiem testu SNAFU jest porażka.

Wszystkie rodzaje oddziałów mają dostępny pełen zbiór Działań Ogniowych, ale części z nich dany oddział może nie być w stanie wykonać z powodu wymagań co do rodzajów akcji z 1.6b.

Komentarz: Według zasad gry Działania Ogniowe są dostępne dla *wszystkich* oddziałów, choć właściwie nie wszystkie mogą w nich zrobić cokolwiek użytecznego. To, co oddziały mogą zrobić, określa czy ich Działania Ogniowe mają sens czy nie.

Piechota zmechanizowana (jako oddział mający Strzałkę Szturmową i mobilność Taktyczną) może wykonać Szturm, ale już zwykła piechota, mimo że według zasad wciąż ma dostępne dwa Działania Ogniowe, czy na pewno może je wykorzystać? Zwykła piechota o mobilności Pieszkiej nie może:

- ◇ **Zainicjować Starcie Pancernego**, ponieważ nie posiada Wartości Pancernej.
- ◇ **Wykonać Ataku Ogniowego** z tego samego powodu co wyżej.
- ◇ **Wykonać Szturmu**, ponieważ na jej żetonie Pula Punktów Ruchu jest w kolorze białym (mobilność Pieszka), a nie czerwonym (mobilność Taktyczna).
- ◇ **Wykonać Zwiadu**, ponieważ nie jest oddziałem Rozpoznawczym.

Dlatego mimo że posiada dostępne Działania Ogniowe, właściwie nie może ich użyć.

1.6b Każde z poniższych zużywa jedno dostępne Działanie Ogniowe:

- ◇ Starcie Pancerne (Engagement),
- ◇ Atak Ogniowy (Attack by Fire),
- ◇ Atak Szturmowy (Shock Attack),
- ◇ Wykonanie Zwiadu (Recon).

1.6c Oddział ustawiony na przepelnionym heksie (4.2) nie może wykonywać Działań Ogniowych.

1.6d Działanie Ogniove jest zużywane w momencie ogłoszenia, niezależnie od jego wyniku.

1.6e Oddziały w Ataku Zwykłym (wykonujące go lub występujące w nim jako Asysta), nie zużywają swoich Działań Ogniowych, ale wykonując taki atak stają się ZAKOŃCZONE i tym samym wszelkie dostępne Działania Ogniove im przypadają.

1.6f Kiedy oddział się aktywuje, musi zużyć swoje oba Działania Ogniove zanim zostanie aktywowany inny oddział – albo w tej turze je zmarnuje.

1.7 Przygotowana obrona (PO)



Przygotowana Obrona (Prepared Defense) to status formacji, która poświęciła część swojej swobody działania w celu uzyskania lepszej pozycji obronnej. Oczywiście gracz musi sam ocenić opłacalność poniesionego kosztu w stosunku do korzyści Przygotowanej Obrony oraz w odniesieniu do zadania, które formacja ma wypełnić.

1.7a Przejście w stan PO. Formacja może przejść w stan Przygotowanej Obrony, jeśli spełnia **wszystkie** poniższe warunki:

- ✓ Posiada przynajmniej jeden Punkt Artylerii (Organiczny lub orzydzielony, zanim zostanie zastosowany wynik testu SNAFU).
- ✓ Nie ma znacznika MSR Blocked - zablokowanej Głównej Drogi Zaopatrzeniowej GDZaop.
- ✓ Jest to początkowa aktywacja, a nie druga.

Jeśli formacja już znajduje się lub właśnie wchodzi w stan PO, oznacz to układając znacznik „Prepared Defense” w pobliżu jej sztabu.

Komentarz: Przygotowana Obrona w dużym stopniu reprezentuje przygotowanie artylerii do obrony i punktów ostrzału artylerii i moździerzy, a nie tylko – jak mogłoby się wydawać – „kopanie dziur w ziemi”.

1.7b Wyjście z PO. Znacznik Przygotowanej Obrony należy usunąć natychmiast gdy:

- ◇ Gracz zdecyduje się to zrobić w dowolnym momencie przed lub po rzucie na SNAFU (o ile opcja Rozkazów nie jest używana).
- ◇ Sztab porusza się lub został Wypchnięty przez wrogów.
- ◇ Formacja otrzymuje znacznik „MSR Blocked” – zablokowanie GDZaop.
- ◇ Formacja nie ma dostępnego żadnego Punktu Artylerii po Fazie Przydziałów.

Jeśli gracz zdecyduje się usunąć Przygotowaną Obronę po rzucie do testu SNAFU, wynik SNAFU pozostaje (w najlepszym przypadku) częściowym. Nie „ulepsza się” do pełnej aktywacji, jaką mógłby mieć bez PO.

1.7c Efekty Przygotowanej Obrony. Formacja będąca w stanie PO:

- ◇ W teście SNAFU nie może otrzymać lepszej aktywacji niż częściowa, niezależnie jak dobry wynik wypadnie na kości.
 - ◇ Może tworzyć lub utrzymywać PO niezależnie od wyniku SNAFU (nawet gdy wynikiem SNAFU jest porażka).
 - ◇ Może normalnie się poruszać, według ograniczeń ze SNAFU.
 - ◇ Może umieszczać oddziały Rozpoznawcze w Maskowaniu.
 - ◇ Korzysta z MOD za PO w Tabeli Walki i Tabeli Starć Pancernych.
 - ◇ Jej oddziały mogą być celem wrogiego Starcia Pancernego tylko jeśli wróg jest na heksie obok (niezależnie jaki ma Zasięg).
 - ◇ Używa specjalnego wiersza w Tabeli Ostrzału.
 - ◇ Może regenerować Zmęczenie.
 - ◇ Może wykonać drugą aktywację.
- Uwaga:** Formacja nie może wejść w stan PO podczas jej drugiej aktywacji.

1.7d Kto może używać PO. Dany oddział może korzystać z PO swojej formacji, jeśli:

- ✓ Jego żeton jest po stronie Bojowej (nie Marszowej).
- ✓ Jest w Zasięgu Dowodzenia.
- ✓ Jego formacja wciąż posiada znacznik „Prepared Defense”.

1.8 Zmęczenie



Zmęczenie (Fatigue) to miara stopnia wyczerpania lub „zużycia” i oznacza się je dla każdej formacji osobno. Zarządzanie poziomem Zmęczenia jest konieczne w celu zapobiegania sytuacjom, w którym formacja nie byłaby odpowiednio wypoczęta w momencie, gdy musi wykonać akcje wymagające wysiłku. Zarządzanie wykonuje się poprzez wykonywanie formacją odpowiednich akcji w najbardziej odpowiednich momentach oraz dawanie jej czasu na wypoczynek, gdy może sobie na to pozwolić. Oprócz poniższych podstawowych zasad można również używać opcjonalnych z 6.4.

1.8a Poziomy Zmęczenia. Oznacza się je dla formacji za pomocą znacznika Zmęczenia z odpowiednią liczbą, z tym że wypoczęta formacja ma znacznik „Fresh”. Poziomy Zmęczenia od najniższego do najwyższego to: wypoczęta Fresh, 0, 1, 2, 3 oraz 4. Zmęczenie 0 to zwykły stan (Fresh jest najlepszy), a poziom 4 oznacza całkowite wyczerpanie. Zmęczenie nigdy nie może wzrosnąć powyżej 4 poziomu. Poziom Zmęczenia stosuje się podczas testu SNAFU do aktywacji formacji jako MOD (np. formacja z poziomem zmęczenia 2 ma MOD -2 podczas aktywacyjnego testu SNAFU, a formacja wypoczęta Fresh ma korzystny MOD +1). Znacznik Fresh / poziomu Zmęczenia musi znajdować się przy sztabie każdej formacji, aby ich poziom Zmęczenia był jednoznaczny i łatwy do sprawdzenia.

1.8b Zwiększanie Zmęczenia. Dana formacja końcu swojej aktywacji rzuca kostką w Tabeli Zwiększenia Zmęczenia zależnie od akcji wykonanych podczas jej aktywacji, wymienionej w Tabeli. Rzutu takiego nie wykonuje się we wszelkich okolicznościach niewymienionych w Tabeli oraz gdy wynik testu SNAFU był

porażką. Zmęczenie może zwiększyć się maksymalnie o dwa poziomy na turę (po jednym z każdej aktywacji: początkowej i drugiej). Jeśli formacja ma tylko jedną aktywację w turze (z jakiegokolwiek powodu), wtedy zmęczenie może wzrosnąć maksymalnie o jeden poziom.

Poziom zmęczenia wzrasta według Tabeli Zwiększenia Zmęczenia. Rzut w tej tabeli wykonuje się dla najbardziej niekorzystnej sytuacji (mającej największe ryzyko wzrostu Zmęczenia), która wystąpiła podczas bieżącej Fazy Aktywacji. Sytuacje te to:

- ◇ Umieszczenie znacznika Celu bojowego (znacznika OBJ, 3.3).
- ◇ Wykonywanie jakichkolwiek Starć Pancernych, Ataków Ogniwych lub drugiej aktywacji z wynikiem pełnej lub częściowej aktywacji z testu SNAFU.
- ◇ Wykonanie *Sekwencji Ataku* (Zwykłego lub Szturmu) (5.1b).

Przykłady rozstrzygnięcia Zmęczenia

Poniżej podane są przykłady zależności od czynności wykonanych podczas aktywacji. Czytając je, patrz też na Tabelę Zwiększenia Zmęczenia znajdującą się na końcu instrukcji.

* Gdy gracz nie wykonywał Ataku Zwykłego, Szturmowego, Starcia Pancernego ani nie wykladał znacznika Celu uzyskanego ze SNAFU, wtedy nie ma rzutu na Zmęczenie, chyba że była to druga aktywacja formacji z wynikiem pełnej lub częściowej aktywacji: wtedy gracz rzuca jedną kością i wzrost Zmęczenia następuje przy wyniku 1 albo 2.

* Gracz wykonał akcję Regeneracji ze Zmęczenia, co powoduje zmniejszenie Zmęczenia danej formacji o 1 poziom.

* Gracz wyłożył na mapę Cel bojowy (uzyskany ze SNAFU), ale nie wykonywał żadnych Ataków Zwykłych, Ataków Ogniwych ani Starć Pancernych. Rzuca jedną kością i przy wyniku 1 zwiększa Zmęczenie o 1 poziom. Ale jeśli była to druga aktywacja, to zwiększenie Zmęczenia następuje przy wyniku rzutu 1 albo 2.

* Gracz wyłożył na mapę Cel bojowy OBJ dla formacji (ze SNAFU) i wykonał Ostrzał. Rzuca jedną kością. Wynik rzutu 1 oznacza zwiększenie Zmęczenia. Ale jeśli była to druga aktywacja – patrz jak w poprzednim punkcie.

* Gracz wyłożył na mapę Cel bojowy OBJ (ze SNAFU) i wykonał Starcie Pancerne. Rzuca jedną kością i zwiększenie Zmęczenia następuje przy wyniku 1 albo 2.

* Gracz wykonał kilka Starć Pancernych i jeden Atak Szturmowy. Rzuca jedną kością. Zmęczenie wzrasta przy wyniku 1, 2 albo 3.

* Gracz wykonał kilka różnych rodzajów ataków i Działań Ogniwych (1.6), za wyjątkiem Starcia Pancernego. Rzuca jedną kością. Zmęczenie wzrasta przy wyniku 1, 2 albo 3.

Komentarz: Znaczenie „drugiej aktywacji” może być mylące, podobnie gracze znający poprzednią wersję zasad mogą dziwić się, dlaczego obecnie zwykły marsz oddziałów powoduje zwiększenie Zmęczenia. Wątpliwość może narodzić się, jeśli drugą aktywację zacznie się postrzegać w związku ze skalą czasu używaną w grze i uzna, że w grze są „dwie tury na dzień”, zaś druga aktywacja oznacza turę popołudniową. Takie rozumowanie nie jest poprawne. Według założeń, druga aktywacja nie ma związku z czasem. Chodzi bardziej o to, że w wielu sytuacjach (takich jak walka), dzięki uzyskaniu wysokiej efektywności i wykorzystując to, co zdarzyło się wcześniej (np. zanim wróg zdążył się zorientować), formacja w ciągu jednego dnia może wykonać więcej lub poruszyć się dalej. Natomiast odnośnie maszerowania cały dzień „za darmo” nie chodzi o większą szybkość, ale raczej wykorzystanie wieczora lub nocy po to, aby przemierzyć większe odległości. Z natury rzeczy taka akcja powoduje większe zmęczenie. Podobnie jest z innymi akcjami typu „uporządkowanie” (odwracanie żetonów jednostek lub Punktów

Logistycznych), które również oznaczają, że „ktoś” musi wykonać dodatkową pracę i przeznaczyć na nią noc lub nawet część kolejnego dnia. Takie działania nie mogą odbywać się bez wpływu na zmęczenie.

1.8c Pozostałe skutki Zmęczenia.

- ◇ Formacja z poziomem zmęczenia 4 nie może próbować wykonywać drugiej aktywacji.
- ◇ Świeże formacje „Fresh” otrzymują dodatkowy MOD +1 do rzutu SNAFU i taki sam do rzutu na próbę drugiej aktywacji.
- ◇ Sztab wykonujący Dobrowolne Wycofanie automatycznie zwiększa swój poziom zmęczenia o jeden.

1.9 Bezpieczna linia komunikacji

„Bezpieczna Linia” odnosi się do tego, iż dany oddział z formacji posiada bezpieczną ścieżkę heksów łączącą go z jego sztabem. Dla każdego z oddziałów w obrębie formacji posiadanie odpowiedniej linii komunikacji z jego sztabem w formie takiej ścieżki ma kluczowe znaczenie. Utrata komunikacji oznacza, że sztab nie może już dowodzić danym oddziałem ani go kontrolować, a ponadto oddział taki może zostać pozbawiony Wsparcia w walce, może nie być w stanie „ewakuować rannych” i może nie otrzymać uzupełnienia amunicji i innych zasobów. W tej skali brak Bezpiecznej Linii w formacji pociąga za sobą bardziej niekorzystne skutki niż zablokowanie przez wroga Główna Droga Zaopatrzeniowa GDZaop.

1.9a Bezpieczna Linia jest wyznaczana osobno od każdego z oddziałów do ich sztabu (wlicza się w nią **oba** heksy, z oddziałem i ze sztabem). Oddział znajdujący się na heksie ze sztabem lub na sąsiadującym automatycznie posiada Bezpieczną Linie.

1.9b Długość Bezpiecznej Linii. Bezpieczna Linia nie może być dłuższa niż wynosi **Zasięg Dowodzenia sztabu formacji plus 5 heksów**. Linie prowadzi się przez kolejne heksy, uwzględniając podane w kolejnych

punktach ograniczenia według rodzaju terenu i wrogich Strefy Kontroli SK.

1.9c Wymóg dotyczący klasy mobilności. Każdy heks Bezpiecznej Linii musi być dostępny do ruchu danego oddziału i sprawdza się to według klasy mobilności:

- ◇ Wykonując odwrócenie oddziału z PPR z mobilnością Pieszą na stronę z PPR z mobilnością Taktyczną albo Ciężarówkową – używa się odpowiednio Taktycznej albo Ciężarówkowej.
- ◇ Czy oddział ma dostęp do Wsparcia – mobilność Taktyczna. Ten rodzaj Linii ma swoją nazwę: Bezpieczna Linia Wsparcia (zobacz też 1.5i).
- ◇ Czy oddział może użyć uzupełnień WPanc - mobilność Taktyczna.
- ◇ Czy oddział może użyć uzupełnień innych niż WPanc – mobilność Pieszą.

1.9d Kiedy jest potrzebna. Bezpieczną Liniją należy sprawdzić w następujących sytuacjach:

- ◇ Odwrócenie żetonu oddziału z pieszą PPR na taktyczną/ciężarówkową PPR.
- ◇ Pozbycie się znacznika „Dropped Support”.
- ◇ Użycie na danym oddziale Punktów Uzupełnień.
- ◇ Uniknięcie strat z powodu Izolacji.
- ◇ Skuteczny Odwrót oddziału w mobilności Pieszą lub Ciężarówkowej.

Bezpieczna Linia nie ma znaczenia podczas Dobrowolnego Wycofania ani Wycofania oddziału w mobilności Taktycznej.

1.9e Wrogie Strefy Kontroli. Wrogie SK blokują Bezpieczną Liniją zależnie od klasy mobilności oddziałów:

- ◇ Wszystkie wrogie SK blokują Bezpieczne Linie dla oddziałów o

mobilności Pieszą lub Ciężarówkowej.

- ◇ Wrogie SK prawdziwych (zwykłych) oddziałów WPanc (a nie tych, które są ustawione jako Wsparcie) blokują Bezpieczne Ścieżki oddziałów o mobilności Taktycznej.

Jednak w każdym z tych przypadków przyjazne oddziały **negują wrogie SK** dla celów określania Bezpiecznej Linii (co oznacza, że jeśli na heksie we wrogiej SK jest przyjazny oddział, to istnieje na niej Bezpieczna Linia Komunikacji).

1.9f Co nie ma wpływu na Bezpieczne Linie Komunikacji:

- ◇ Teren ZATRZYMUJĄCY.
- ◇ Wrogie Wsparcie.
- ◇ Wrogie Strefy Starć Pancernych, wrogie oddziały Rozpoznawcze ani Strefy Maskowania.

Bezpieczna linia (komunikacji)



Linie komunikacji dla niemieckiej formacji 62 VG są zagrożone. Oddział A, posiadający mobilność pieszą i otoczony przez wrogie Strefy Kontroli, niezanegowane, nie ma Bezpiecznej Linii. Oddział C posiada Bezpieczną Liniją do sztabu D przez heks z oddziałem B, który neguje wrogą SK. Linia ta, również dla oddziału B, może przechodzić przez heks z mokradłami, ponieważ oddziały B i C mają mobilność pieszą i mogą wchodzić na heks z mokradłami. Nie może biec przez heks 11.10, ponieważ jest tam niezanegowana wroga SK.

1.9g Oddział, który jest Samodzielnym nieprzydzielonym do żadnej formacji lub gdy znajduje się na krawędzi mapy, zawsze posiada Bezpieczną Linię Komunikacji.

1.10 Mgła wojny

Gracz zawsze może dokładnie obejrzeć wierzchni oddział bojowy z wrogiego stosu oddziałów (w tym wszelkie dotyczące go znaczniki, takie jak zredukowana Wytrzymałość). Nie może jednak sprawdzać ani widzieć oddziałów znajdujących się głębiej we wrogim stosie. Dla każdej z formacji gracze powinni w otwarty sposób pokazywać wszelkie oddziały tworzące Wsparcie, Punkty Artylerii i znacznik Przygotowanej Obrony „Prepared Defense”: takie żetony i znaczniki można trzymać przy sztabie danej formacji, aby były dobrze widoczne i aby nie było wątpliwości do której formacji należą; natomiast Punkty Lotnictwa są utrzymywane w tajemnicy przed przeciwnikiem. Rzuty kością wykonuje się w sposób otwarty, po ogłoszeniu celu danego rzutu i określeniu MOD mających wpływ na wynik rzutu.

2.0 Przebieg tury

W jednej turze rozgrywane są kolejno poniższe fazy:

a) FAZA POSIŁKÓW i POGODY

- ◇ Jeden z graczy rzuca na pogodę, jaka będzie obowiązywać w bieżącej turze.

Następnie obaj gracze:

- ◇ Rzucają na nowe Punkty Lotnictwa.
- ◇ Rzucają na Punkty Uzpełnień i rozdają je dla swoich oddziałów.
- ◇ Ustawiają swoje Posiłki zgodnie z Tabelą Wejścia Posiłków, na podane w tabeli obszary lub heksy wejściowe.

b) FAZA PRZYDZIAŁÓW

Obaj gracze mogą:

- ◇ Przydzielić lub wydzielić z formacji Punkty Artylerii.
- ◇ Przydzielić lub wydzielić z formacji oddziały Samodzielne.
- ◇ Przydzielić lub odłączyć w ramach danej formacji oddziały do/z roli Wspierających.

c) FAZA ROZKAZÓW [opcjonalna]

Obaj gracze zapisują na kartkach papieru Rozkazy dla każdej ze swoich formacji.

d) OKREŚLENIE PIERWSZEGO GRACZA

Każdy z graczy rzuca dwiema kostkami. Ten, kto wyrzuci więcej, jest pierwszym graczem i musi rozpocząć rozgrywkę. Remisy należy rzucać ponownie.

e) FAZA AKTYWACJI

Obaj gracze na zmianę aktywują swoje formacje, aż wszystkie staną się zakończone.

f) KONIEC TURY

Wszystkie sztaby należy odwrócić lub obrócić tak, aby ich wierzchni pokazywał stronę nieużyta/niezakończoną. Znacznik tury należy przesunąć na pole kolejnej tury i rozpocząć całą sekwencję tury od nowa.

2.1 Posiłki

2.1a Tabela „Porządek Wejścia Posiłków” specyficzna dla każdej z gier i scenariuszy wymienia wszelkie posiłki wchodzące na początku wskazanych tur.

2.1b Wejście na Obszarach Wejściowych. Sztaby i PLOG (oraz ewentualnie wszelkie wchodzące oddziały, według wyboru gracza) należy rozstawić na heksach z Obszarów Wejściowych w Fазie Posiłków i Pogody. W rozstawieniu PLOG istnieje pewien poziom dowolności – szczegóły są w 2.1h. Pozostałe oddziały, których gracz nie zdecydował się rozstawić jak powyżej, mogą pozostać poza mapą i wejść za pomocą zwykłego ruchu podczas aktywacji ich formacji.

2.1c Wejście na konkretne heksy lub heks ze sztabem. Gracz może wybrać czy wchodzące do gry formacje lub części formacji rozstawić na początku aktywacji formacji, czy w Fазie Posiłków i Pogody. Jeśli heks wskazany jako Wejściowy jest zajęty przez wroga i nie ma innej możliwości wejścia, wtedy dany oddział nie może wejść. Oddziały mające wejść przez ten heks lub sąsiedni, jeśli pozwala na to teren. Oddziały mające pełnić rolę Wsparcia ich formacji należy umieścić na heksie ich sztabu dowodzenia i w kolejnej Fазie Przydziałów gracz może zadeklarować i oznaczyć je, iż stają się Wsparciem (albo gracz może wtedy zdecydować się zdjąć je z tej roli).

Posiłki generalnie mogą wejść tylko przez heks z ich sztabem, a sztab ten i zarazem cała formacja muszą posiadać *Kompletną* GDZaop. W przeciwnym razie posiłki muszą zostać opóźnione do przyszłej Fazy Posiłków, w której formacja będzie już posiadać *Kompletną* GDZaop.

2.1d Obszary Wejściowe. Większość posiłków wchodzi do gry podczas aktywacji ich formacji poprzez ruch z heksów z przypisanego im Obszaru Wejściowego i podążają w kierunku pozostałych oddziałów ze swojej formacji. Obszar Wejściowy składa się z jednego lub większej liczby heksów.

Jeśli można użyć więcej niż jednego heksu wejściowego, oddziały mogą wybrać spośród nich podczas początkowej aktywacji swojej formacji, natomiast sztaby i PLOG muszą wybrać konkretny heks wejściowy w Fазie Posiłków i Pogody. Po podjęciu decyzji nie ma możliwości zmiany heksu wejściowego.

i) Wchodzące sztaby i PLOG ustaw na konkretnych heksach wejściowych w Fазie Posiłków. Nie mogą „czekać” poza mapą tak jak zwykle oddziały.

ii) Jeśli heksy z Obszaru Wejścia miałyby zostać przepełnione, wtedy wchodzące oddziały można ustawić obok tych heksów poza mapą.

Komentarz: Dzięki temu można uniknąć niekorzystnych efektów związanych z przepełnieniem heksu, jeśli formacji nie powiedzie się test aktywacyjny SNAFU lub test na drugą aktywację.

iii) Oddziały takie czekają poza mapą przy ich Obszarach Wejściowych tak długo, jak zechcesz, nawet do przyszłych tur, ale na mapę mogą wejść tylko podczas aktywacji ich formacji.

iv) Przeciwnik nie może prowadzić Ostrzału, Starć Pancernych ani Atakować oddziałów poza mapą, natomiast te na heksach wejściowych są już traktowane w zwykły sposób, tak jak pozostałe będące na mapie.

v) Oddziały spoza mapy, wchodząc na mapę wydają swoje PR tak, jakby zaczynały ruch od heksu wejściowego.

2.1e Wpływ wrogich oddziałów. Same SK wrogich oddziałów nie mają wpływu na ustawianie oddziałów na heksach z Obszaru Wejściowego. Natomiast jeśli wrogi oddział zajmuje heks wejściowy, wchodzące oddziały są ograniczone tylko do jednej z poniższych:

- ◇ wejścia przez inne heksy z tego samego Obszaru Wejściowego.
- ◇ wykonania „ataku spoza mapy” w celu wejścia (6.3).
- ◇ dalszego czekania poza mapą.

2.1f Powrót wycofanych oddziałów. Oddziały, które w wyniku walk

Wycofały się poza mapę, automatycznie powracają na mapę w kolejnej Fazie Posiłków i Pogody. Wchodzą na heks z ich sztabem lub sąsiedni, nie muszą w tym momencie posiadać Kompletniej Głównej Drogi Zaopatrzeniowej GDZaop. Patrz 5.5e.

2.1g Wierzch żetonu. Gracz może dowolnie wybrać dla wchodzących oddziałów jak je ułożyć, tzn. którą stroną żetonu. Wchodzący PLOG zawsze ustawia się zwykłą stroną do góry, a nie ze znakiem zablokowania. Wchodzące oddziały, które mogą być wyznaczone jako Wsparcie, można od razu tak przydzielić.

2.1h Wchodzący Punkt Logistyczny. Niezależnie od wskazanego Obszaru Wejściowego dla formacji, PLOG może wejść na dowolny Dozwolony heks (3.1a), na którym będzie zapewniać *Kompletną* Główną Drogę Zaopatrzeniową GDZaop (3.1).

2.2 Uzupelnienia

Uzupelnienia są używane od odbudowy poziomów Wytrzymałości utraconych przez oddziały.

2.2a Uzupelnienia występują w dwóch rodzajach: z Wartością Pancerną i bez Wartości Pancernej. Oddziały posiadające WPanc (po którejkolwiek stronie ich żetonu) muszą używać tych z Wartością Pancerną, a te nieposiadające WPanc po żadnej stronie swojego żetonu muszą używać Uzupelnień bez Wartości Pancernej. Poza tym gracze mogą używać Uzupelnień w dowolny sposób, stosując jednak poniższe zasady.

2.2b Pierwsza tura. Uzupelnienia nie są dostępne w pierwszej turze nigdy, w żadnym ze scenariuszy gry.

2.2c Sposób użycia.

- Jedno Uzupelnienie przywraca jeden poziom Wytrzymałości jednego oddziału. Uzupelnienia muszą zostać użyte w turze, w której są dostępne. Nieużyte przepadają.
- W jednej Fazie Posiłków i Pogody żaden z oddziałów nie może

przyjąć więcej niż jedno Uzupelnienie.

- Oddziały nie mogą zostać uzupelnione ponad ich pierwotny poziom. Posiłki wchodzące ze zmniejszoną Wytrzymałością mogą zostać uzupelnione zanim pojawią się na mapie.

2.2d Odbudowa oddziałów na mapie.

Oddziały, które utraciły część swojej Wytrzymałości i nie znajdują się na Polu Poległych, mogą użyć Uzupelnień i odzyskać Wytrzymałość. Aby użyć Uzupelnienia, oddział będący na mapie musi:

- ✓ Posiadać Kompletną GDZaop (3.1).
- ✓ Nie może to być oddział Nieodbudowywalny.
- ✓ Posiadać Bezpieczną Linie Komunikacji za sztabem określoną za pomocą:
 - ◇ mobilności Pieszkiej dla Uzupelnień niepancernych.
 - ◇ mobilności Taktycznej dla Uzupelnień pancernych (mających WPanc).

2.2e Odbudowa z Pola Poległych.

Jeśli zniszczony oddział otrzyma Uzupelnienie i jego formacja posiada Kompletną GDZaop, umieść go na lub obok heksu z jego sztabem dowodzenia. Wrogie Strefy Kontroli SK nie mają żadnego wpływu na to rozmieszczenie.

Jeśli jednak formacja takiego oddziału nie będzie mieć Kompletniej GDZaop, to można odbudować mu jeden poziom Wytrzymałości, ale nie może powrócić do gry na mapę dopóki jego formacja nie będzie mieć Kompletniej GDZaop.

2.3 Przydział oddziałów i Punktów Artylerii

2.3a W Fazie Przydziałów możesz zarządzać swoimi Samodzielnymi oddziałami i Punktami Artylerii w następujący sposób:

- ◇ **Przydzielić** je do dowolnej formacji (wykonując kroki według Tabeli z Procedurą Przydziałów) i od tego momentu staną się one częścią tej formacji.

◇ **Wydzielić** je z danej formacji i od tego momentu nie będą już częścią tej formacji.

◇ Oddziały, które dopiero co zostały przydzielone do formacji, były przydzielone już wcześniej oraz oddziały Organiczne **możesz ustawić jako Wsparcie** tej formacji lub wydzielić je ze Wsparcia (1.5).

Oddziały Samodzielne i Punkty Artylerii na początku Fazy Przydziałów muszą być bez przydziału, abyś mógł je przydzielić do formacji. W jednej turze nie możesz wydzielić oddziału z formacji i przydzielić do innej, potrzeba na to dwóch tur.

Oddziały wchodzące do gry jako posiłki oraz Punkty Artylerii i odbudowane oddziały Samodzielne można dowolnie przydzielić do formacji w turze, w której stają się dostępne lub wchodzą do gry.

Organiczne oddziały i Organiczne Punkty Artylerii nigdy nie mogą zmienić swojego przydziału (ze swej natury, zawsze są przydzielone do z góry określonej jednej formacji).

2.3b Aby wykonać zmianę w strukturze formacji, użyj Tabeli z Procedurą Przydziałów. Dotyczy to zarówno przydzielania i wydzielania oddziałów, jak i ustawiania oddziałów jako Wsparcie oraz usuwania ich ze Wsparcia.

2.3c Punkty Lotnictwa nigdy nie są przydzielane do żadnej formacji. Są dostępne dla każdej.

2.3d Znajdujące się na mapie nieprzydzielone Samodzielne oddziały nigdy nie są aktywowane ani nie ponoszą żadnych skutków, gdy są izolowane. Gdy są takie oddziały roztawione na mapie, wtedy po prostu czekają, aż gracz przydzieli je do jednej z formacji. W Fazie Przydziałów gracz może dobrowolnie przenieść Samodzielne oddziały poza mapę, gdzie będą oczekiwać na przydział.

2.3e Samodzielne oddziały Nieruchome (1.1h) nigdy nie mogą zostać Przydzielone do żadnej formacji.

2.4 Rozkazy [opcjonalne]

2.4a Każda formacja musi otrzymać jeden Rozkaz: Ruch Sztabu, Brak Rozkazu, Przygotowana Obrona albo Regeneracja ze Zmęczenia. Wyjątek: formacja może otrzymać naraz Przygotowaną Obronę i Regenerację ze Zmęczenia.

Formacje pojawiające się na mapie w trakcie gry również muszą otrzymać rozkaz, od razu w turze, w której się pojawiają. Jeśli gracz zapomni dać formacji Rozkaz, to następną szansę będzie mieć dopiero w kolejnej turze.

2.4b Rozkaz Ruchu Sztabu. Za pomocą tego Rozkazu gracz w miarę dokładnie określa ścieżkę heksów, po jakiej będzie musiał poruszać się dany sztab dowodzenia. Aby była ona dokładna, gracz powinien określić wszelkie niezbędne pośrednie punkty kontrolne na ścieżce tego ruchu (niezbędne, to znaczy tak aby w miarę dokładnie i w wyraźny sposób oznaczyć ścieżkę ruchu) oraz jeden punkt docelowy/końcowy. Żadne inne szczegóły dotyczące określenia takiego ruchu nie są wymagane. Nie trzeba wskazywać żadnych oddziałów, które miałyby podążać do celu z Rozkazu Ruchu Sztabu – ścieżkę, z jej punktami kontrolnymi, wyznacza się tylko dla sztabu dowodzenia.

i) Podczas gry sytuacja zmienia się i rozkaz Ruchu Sztabu może okazać się niemożliwy do wykonania. W takim przypadku sztab może przejść tylko kawałek ścieżki wyznaczonej przez rozkaz lub nie poruszać się wcale. Nie może jednak zmienić Rozkazu podczas ruchu lub tuż przed ani nie może udać się w innym kierunku niż określony w Rozkazie (zobacz też 2.4f).

Przykład: Ścieżka ruchu sztabu według Rozkazu prowadzi przez heks zajmowany przez wroga. Gracz zaplanował oczyścić ten heks podczas bieżącej tury, ale mu się to nie udało i teraz sztab nie ma jak dotrzeć do docelowego heksu. Może nie poruszać się wcale albo przejść tylko część ścieżki zapisanej w Rozkazie.

ii) Gdy formacja zostanie aktywowana, umieść znacznik „March OBJ” na docelowym końcowym heksie z jej Rozkazu Ruchu Sztabu. Następnie sztab może poruszyć się określoną w Rozkazie ścieżką do tego heksu, tak jak pozwalają na to warunki na mapie oraz jaka jest wola gracza, to znaczy sztab nie musi dotrzeć do samego heksu docelowego. Sztab nie może jednak zbaczać ze ścieżki ruchu określonej w Rozkazie, a jeśli okazałoby się, że sztab mógłby poruszyć się dalej poza heks docelowy, ponieważ na przykład wciąż ma dostępne Punkty Ruchu, to nie może tego zrobić – musi otrzymać nowy cel w nowym Rozkazie Ruchu Sztabu.

iii) Oddziały należące do danej formacji poruszają się i działają całkowicie niezależnie od Rozkazu Ruchu Sztabu, choć wciąż muszą przestrzegać zasad dotyczących Zasięgu Dowodzenia i innych. (Zobacz również 2.4h).

2.4c Rozkaz „Brak Rozkazu”. Sztab takiej formacji nie może się poruszać wcale, może jedynie wykonać Dobrowolne Wycofanie. Brak Rozkazu nie ma żadnego wpływu na oddziały formacji, jedynie na ich sztab dowodzenia. Jeśli formacja nie otrzyma żadnego rozkazu (np. gracz zapomni go określić), wtedy należy przyjąć, że ma Brak Rozkazu.

2.4d Rozkaz Przygotowanej Obrony. Formacja z takim rozkazem musi przejść w stan Przygotowanej Obrony (lub pozostać w nim, jeśli już jest) **w momencie gdy zostanie aktywowana.** Należy na to zwrócić szczególną uwagę gdy formacja chce wejść w Przygotowaną Obronę (a nie tylko ją utrzymać, kontynuować) – Rozkaz jest aktywowany dopiero wraz z aktywacją formacji. Gracz określa rozkaz w Fazie Rozkazów, ale jego wykonanie formacja przeprowadza dopiero w chwili aktywacji i nie może wtedy z niego zrezygnować.

Jeśli formacja jest w Przygotowanej Obronie już od początku scenariusza, to nie może dobrowolnie jej opuścić w pierwszej turze, a dopiero w drugiej. Jeśli formacja utraci status

Przygotowanej Obrony, wtedy należy przyjąć, że od razu jest jak z Rozkazem „Brak Rozkazu”. Formacja mająca Rozkaz Przygotowanej Obrony nie może dobrowolnie usunąć swojego znacznika „Prepared Defense” (nawet w celu wykonania Dobrowolnego Wycofania).

2.4e Rozkaz Regeneracji ze Zmęczenia. Formacja z takim rozkazem zobowiązuje się zająć się regeneracją w momencie gdy zostanie aktywowana. Uwaga: Jeśli w grze używa się tych opcjonalnych zasad z Rozkazami, wtedy podczas Regeneracji ze Zmęczenia nie można skorzystać z „zastąpienia porażki w teście SNAFU regeneracją” (3.7d). Formacja wyjątkowo może otrzymać w Fazie Rozkazów dwa rozkazy: Przygotowaną Obronę oraz Regenerację ze Zmęczenia. Stosuje się wtedy wszelkie ograniczenia obu tych Rozkazów. Jeśli formacja z takimi dwoma Rozkazami zostałaby zmuszona do przejścia w stan „Brak Rozkazu” (według 2.4d), wtedy traci też Rozkaz Regeneracji ze Zmęczenia, chyba że już go wykonała.

2.4f Rozkazy mogą być zmieniane wyłącznie w Fazie Rozkazów. Istniejące przypisane rozkazy mogą pozostać aktywne (przypisane) tak długo, jak chce gracz. Zmiana Rozkazu jest bezpłatna, wystarczy anulować poprzedni i zaplanować nowy. **Wyjątek:** Gracz może zamienić Rozkaz na Ruch Sztabu (tylko taki), ale tylko gdy GDZaop jego formacji stanie się zablokowana i wtedy może to zrobić w dowolnym momencie podczas trwającej tury.

2.4g Cel ruchu March OBJ. Znaczniki „March OBJ” układa się na docelowym końcowym heksie Rozkazu Ruchu Sztabu, takim, który został wskazany w Rozkazie zapisanym dla danej formacji. Sztab dowodzenia, jeśli się poruszy, **musi** podążać bezpośrednio w kierunku tego znacznika oraz poprzez „punkty kontrolne” zapisane w Rozkazie. Znacznik „March OBJ” można położyć na dowolnym heksie zawierającym drogę, nawet jeśli będzie on zajęty przez wrogi oddział.

- ◇ March OBJ należy odróżniać od znaczników celów OBJ: March OBJ nie tworzą strefy, w której można atakować wroga lub przejmować ważne heksy, tak jak czynią to znaczniki OBJ.
- ◇ Oddziały Rozpoznawcze nie mogą tworzyć znaczników March OBJ (tak jak mogą tworzyć OBJ).
- ◇ Same znaczniki March OBJ nie wywołują konieczności sprawdzania czy formacja zwiększa się Zmęczenie.

2.4h Docelowy heks ruchu poza zasięgiem dowodzenia. Poniższe zasady stosuj (*właściwie tylko*) gdy znacznik celu ruchu March OBJ znajduje się poza początkowym Zasięgiem Dowodzenia danego sztabu. Przy krótkich ścieżkach nie ma potrzeby ich stosowania, ponieważ wtedy docelowy heks jest blisko sztabu.

i) Przy dłuższej ścieżce ruchu w planowanym Rozkazie zapisz kilka punktów kontrolnych, tak aby nie było wątpliwości którą ścieżką ma podążać sztab dowodzenia. Niezależnie w którą stronę ma poruszać się sztab (naprzód w kierunku wroga lub na obszar na tyłach), ścieżkę zawsze wyznacza się od heksu docelowego ze znacznikiem March OBJ do startowego heksu ze sztabem. Należy przy tym pamiętać o zasadzie 4.7a, która mówi, że sztab na końcu swojego ruchu zawsze musi znajdować się na heksie z drogą, stąd znacznik March OBJ zawsze należy układać na heksie z drogą. (Dodatkowo warto pamiętać o PLOG i Optymalnej odległości, aby móc korzystać z MOD w teście SNAFU, 3.2f.)

ii) Ścieżka ruchu powinna być nieskomplikowana i jasno opisana. Jeśli do celu prowadzi więcej niż jedna, należy odpowiednio zaznaczyć jedną. Wrogie oddziały, Strefy Kontroli ani inne sojusznicze formacje nie mają wpływu na zapis ścieżki ruchu sztabu w Rozkazie.

iii) Oddziały należące do danej formacji mogą poruszyć się tylko na heks znajdujący się w promieniu 2 od

dowolnego heksu ścieżki obranej przez sztab, chyba że spełniają warunki z punktu iv) poniżej.

iv) Oddziały mogą się poruszać na dowolne heksy jeżeli:

- ◇ Obecnie znajdują się w Zasięgu Dowodzenia sztabu z jego startowego heksu.
- ◇ Trzymają się ścieżki wyznaczonej przez Rozkaz i dotrą do heksu docelowego – następnie mogą poruszać się dalej w dowolnym kierunku.
- ◇ Wykonują Wycofanie lub Pościg Po Walce.
- ◇ Są to posiłki próbujące dołączyć (dojść) do swojej formacji, w Zasięg Dowodzenia ich sztabu.

2.5 Aktywacja

Gracze aktywują swoje formacje naprzemiennie podczas Fazy Aktywacji. „Aktywny gracz” przeprowadza bieżącą aktywację, podczas gdy drugi gracz jest „nieaktywnym”. Aktywny gracz wykonuje wszelkie rzuty kośćmi, przesuwając oddziały, atakuje i robi wszystko, na co ma ochotę w ramach zasad. Nieaktywny gracz jest ograniczony do przyjmowania strat (redukcji Wytrzymałości oddziałów lub eliminacji), wykonuje Wycofania, nakłada swoim oddziałom Odcięcie Wsparcia (1.5i) i zdejmuje im status Maskowania (4.6) – wszystko to tylko w wyniku działań przeciwnika. Gdy aktywny gracz zakończy, role się zamieniają: teraz jego przeciwnik staje aktywnym i wybiera swoją formację do aktywacji.

2.5a Gdy przyjdzie twoja kolej, musisz przystąpić do aktywacji jednej ze swoich formacji. Nie ma możliwości odmówienia aktywacji, nie można „spasować”.

2.5b W jednej chwili aktywna może być tylko jedna formacja.

Wyjątek: W przypadku rozgrywania gier kooperacyjnie przez wielu graczy, w celu przyspieszenia rozgrywki aktywacji oddalonych od siebie formacji mogą wykonać dwie strony równocześnie.

2.5c Każda formacja **musi przystąpić do aktywacji** podczas tury. Formacje, które według scenariusza na początku gry mają być uznawane za „Zakończone”, wyjątkowo nie mogą być aktywowane w pierwszej turze gry wcale. Natomiast formacje uznane przez scenariusz na początku gry za „Użyte” muszą przejść próbę aktywacji i będzie to ich druga aktywacja („Użycie” oznacza tylko brak początkowej, pierwszej aktywacji, jest to wyjątek od 2.5e). W kolejnych turach oba rodzaje tak zaczynających grę formacji wykonują już zwykłą początkową aktywację.

Uwaga praktyczna:

Zakończone sztaby

Status „Użyty” (po początkowej aktywacji) oznacza się poprzez odwrócenie żetonu sztabu na drugą stronę, z jasnym paskiem. Status „Zakończony” (najczęściej po drugiej aktywacji) można natomiast oznaczać poprzez obrócenie Użytego sztabu o 180 stopni, tak aby był zwrócony w kierunku przeciwnym niż są skierowane sojusznicze oddziały. Jednak ponieważ i tak druga aktywacja, jeśli będzie, musi wystąpić natychmiast po początkowej, dlatego w większości tur „Zakończenie” sztabu można oznaczać tylko poprzez odwrócenie jego żetonu na stronę z białym paskiem. Metodę z obracaniem powinno się jednak stosować w scenariuszach, gdzie dana formacja początkowo jest już „Użyta” i może wykonać tylko próbę drugiej aktywacji, warto wtedy o niej pamiętać.



2.5d Początkowa aktywacja **nie wymaga** dodatkowego testu (innego niż SNAFU). Druga aktywacja może zostać wykonana tylko po udanym dodatkowym Teście Do Drugiej Aktywacji wg 2.5h.

2.5e Próba drugiej aktywacji musi nastąpić **natychmiast** po wykonaniu początkowej aktywacji. Druga aktywacja nie jest przymusowa i możesz z niej zrezygnować, ale bez względu na to, jak wybierzesz, nie możesz później zmienić zdania. Rezygnacja z drugiej aktywacji może być korzystna na przykład gdyby

oddziały miały ponownie otrzymać negatywne skutki Izolacji lub w celu uniknięcia dalszego postępu poziomu zablokowania GDZaop. Ponadto po drugiej aktywacji częściowej lub pełnej według testu SNAFU zawsze rzuca się na zwiększenie Zmęczenia; Zmęczenia nie sprawdza się w przypadku rezygnacji z drugiej aktywacji ani gdy próba drugiej aktywacji się nie powiedzie.

2.5f Ograniczenia dot. drugiej aktywacji. Formacja nie może próbować drugiej aktywacji jeśli:

- ◇ ma Zmęczenie równe -4.
- ◇ w początkowej aktywacji wykonała tylko Regenerację.

W pozostałych przypadkach formacja może przystąpić do próby drugiej aktywacji (w tym nawet jeśli znajduje się w stanie Przygotowanej Obrony).

2.5g Podczas drugiej aktywacji formacja nie może przystąpić do Przygotowanej Obrony ani Regeneracji ze Zmęczenia.

2.5h Aby wykonać próbę drugiej aktywacji, rzuć kością. Jeśli formacja jest wypoczęta Fresh, do wyniku rzutu dodaj jeden. Jeśli zmodyfikowany wynik rzutu jest **większy lub równy** wartości pokazanej na kostce na żetonie sztabu, to formacja zostaje aktywowana; w przeciwnym razie próba jest nieudana i formacja nie może wykonać drugiej aktywacji.

Minimalny wynik do drugiej aktywacji



2.5i Jeśli zrezygnujesz z próby drugiej aktywacji lub próba taka się nie powiedzie, to w trwającej turze dana formacja nie może już zostać aktywowana. Obróć żeton jej sztabu w kierunku przeciwnym niż są skierowane twoje oddziały, zaznaczając z ten sposób, że ten sztab i jego formacja są „zakończone”.

2.5j Tura rozgrywki zakończy się gdy wszystkie sztaby będą zakończone. Twoja tura kończy się gdy wszystkie twoje sztaby będą zakończone i wtedy

aktywacje wykonuje już tylko przeciwnik, do momentu aż wszystkie jego sztaby również staną się zakończone – wtedy kończy się Faza Aktywacji.

2.5k [Opcjonalne] Znaczniki aktywacji formacji. Każda formacja posiada znacznik aktywacji. Można stworzyć z nich grupę, aby zaznaczyć formacje, które w bieżącej turze mogą jeszcze zostać aktywowane (*i używać ich do przykrywania sztabów, które są zakończone – przyp. tłum.*). Po aktywacji danej formacji wystarczy po prostu usunąć jej żeton z takiej grupy (lub użyć innej, podobnej metody).

2.5l [Opcjonalnie] Losowy wybór. Umieść znaczniki aktywacji formacji w kubku i dobieraj na zmianę z przeciwnikiem po jednym, aby w losowy sposób rozstrzygnąć która formacja ma zostać aktywowana.

2.5m [Opcjonalnie] Zmodyfikowany losowy wybór. Umieść znaczniki aktywacji w kubku. Losowo dobierz trzy. Strona, której formacje mają większość wśród tych trzech znaczników, wybiera jedną z nich do aktywacji. Pozostałe znaczniki odtóż z powrotem do kubka, a znacznik aktywowanej odtóż na bok do następnej tury. W tym wariantcie przy pomyślnych losowaniach jeden gracz może otrzymać kilka aktywacji z rzędu. Gdy w kubku pozostaną już tylko dwa lub jeden znacznik aktywacji formacji, dobierz tylko jeden z nich i aktywowana zostaje tylko dana formacja z obranego znacznika.

2.5n [Opcjonalnie] Bardziej równomierny rozkład aktywacji. (*autorem pomysłu jest Björn Högborg*)

i) W większości przypadków jeden z graczy początkowo będzie mieć większą ilość formacji do aktywacji. Bez używania opcjonalnych zasad, przy aktywacji naprzemiennej „najpierw jeden gracz, potem drugi”, te „nadmiarowe” formacje aktywują się dopiero po tym, jak wszystkie aktywacje zakończy gracz z mniejszą ilością formacji. Dzięki niniejszym zasadom owe „nadmiarowe” formacje zostają w losowy sposób

umieszczone w standardowej naprzemiennej kolejce.

ii) Stronę mającą przewagę w ilości formacji nazwijmy „Większą”, a jego przeciwnika „Mniejszą”. Na początku każdej tury umieść w kubku żetony mające zapisane liczbę 1 albo 2 w ilości równej ilości formacji po Mniejszej stronie. Żetonów z liczbą 2 umieść tyle, ile wynosi różnica w ilości między Większą a Mniejszą stroną. Pozostałe to będą żetony z liczbą 1. Na przykład jeśli strona Większa ma 8 formacji, a Mniejsza 5, w kubku umieść 5 żetonów: trzy z nich będą mieć liczbę 2, a dwa pozostałe będą z liczbą 1.

iii) Za każdym razem gdy aktywowana zostanie formacja gracza z Większą ilością formacji, dobiera on jeden żeton z liczbą. Jeśli będzie to jedynka, gracz ten wykonuje swoją aktywację, a po nim jego przeciwnik z Mniejszą ilością formacji. Jeśli będzie to dwójka, wtedy gracz Większy aktywuje dwie swoje formacje jedna za drugą i dopiero po tym jedną formację aktywuje strona Mniejsza. Gracz z Mniejszą ilością formacji nie dobiera żetonów z liczbą wcale. Zwróć uwagę, że używając tej metody gracze wciąż muszą na początku tury określić który z nich będzie rozpoczynał.

iv) Używając tej metody i określając ilość żetonów z liczbami 1 albo 2 do umieszczenia w kubku oczywiście nie należy uwzględniać formacji, które zaczynają grę jako „Zakończone”.

3.0 Aktywacja formacji

Do przeprowadzenia Fazy Aktywacji każdej z formacji wykonuj kolejno opisane poniżej fazy i kroki. Bardzo ważne jest zachowanie podanej kolejności działań. Jeśli przy którejś z zasad wskazano, że dana czynność musi zostać wykonana lub wymóg spełniony, wtedy ma to pierwszeństwo i nadpisuje wszelkie inne uprzednie zasady, które byłyby z tym sprzeczne.

(a) Aktywacja sztabu

Aktywny gracz wskazuje formację do aktywacji. Żeton jej sztabu odwraca na drugą stronę z jasnym paskiem, aby oznaczyć że został „Użyty”. Jeśli dany sztab/formacja zaczynają turę jako Użyte, wtedy zamiast tego przejdź od razu do fazy (i) poniżej (druga aktywacja).

(b) Przygotowanie

Aktywny gracz wykonuje poniższe czynności, gdy mają zastosowanie, ściśle przestrzegając podanej kolejności:

- ◇ Dodaj na mapie lub zwiększ poziom znacznika zablokowanej Głównej Drogi Zaopatrzeniowej GDZaop dla formacji, jeśli żeton jej PLOG jest poza mapą.
- ◇ Usuń z mapy żeton PLOG aktywnej formacji, jeśli nie posiada ona Kompletną GDZaop.
- ◇ Usuń znacznik zablokowanej GDZaop, jeśli formacja posiada Kompletną GDZaop.
- ◇ Jeśli chcesz, dodaj, pozostaw albo usuń dla aktywnej formacji Przygotowaną Obronę (znacznik Prepared Defense). Przygotowaną Obronę można utworzyć wyłącznie podczas początkowej aktywacji formacji (nie drugiej).
- ◇ Jeśli aktywna formacja jest Nachodząca na inną, dodaj dla niej znacznik Koordynacji „Coordination”.

Przejdź do kroku (c), jeśli nie jest to aktywacja Regeneracyjna; a jeśli formacja ma wykonać Regenerację, wykonaj kroki z poniższej ramki.

Gdy chcesz wykonać aktywację **Regeneracyjną** (3.7), podążaj za poniższymi krokami i stosuj je, jeśli nie przeczą innym zasadom:

- ◇ Usuń znacznik Koordynacji, jeśli formacja w tej chwili nie jest Nachodząca na inną.
- ◇ Odwróć znacznik PLOG na zwykłą stronę, jeśli był w Niepewnym stanie.
- ◇ Usuń wszelkie znaczniki Odciętego Wsparcia formacji (Dropped Support).
- ◇ Zmniejsz poziom Zmęczenia o jeden.
- ◇ Zastosuj wszelkie efekty Izolacji.
- ◇ Odłóż żeton aktywacyjny formacji na bok, do następnej tury.
- ◇ Przejdź do kroku (j).

(c) Test SNAFU

Aktywny gracz:

- ◇ Wykonaj rzut kością w Tabeli SNAFU, zmodyfikuj wynik o wszelkie ewentualne modyfikatory i sprawdź zmodyfikowany wynik w tabeli.
- ◇ Jeśli aktywna formacja nie jest obecnie Nachodząca na inną, usuń jej znacznik Koordynacji.
- ◇ W razie nieudanego testu masz możliwość podjąć decyzję, iż formacja wykona aktywację Regeneracyjną według 3.7d.

(d) Ustawienie celów OBJ

Aktywny gracz może ustawić na mapie dostępne znaczniki celów OBJ.

(e) Uruchomienie oddziałów

Aktywny gracz:

- ◇ Wykonaj poszczególne czynności aktywacyjne oddziałami. Niezakończone oddziały mogą poruszyć się, przeprowadzić Ataki Zwykłe, Starcia Pancerne, Ataki Szturmowe, Ostrzały lub Ataki Ogniove.
- ◇ Jeśli PLOG ma Optymalną odległość od sztabu i w żaden sposób nie przemieści się, ustaw jego żeton na zwykłą stronę. Jeśli PLOG przemieści się (w jakikolwiek sposób) lub nie ma Optymalnej odległości, wtedy

ustaw jego żeton tylną stroną, ukazującą jego Niepewny stan.

- ◇ Ustaw PLOG spoza mapy z powrotem na mapie (w stanie Niepewnym), jeśli będzie mógł utworzyć Kompletną GDZaop.
- ◇ Jeśli chcesz, usuń z formacji znacznik Przygotowanej Obrony (tylko w grze bez opcjonalnych Rozkazów).

(f) Uporządkowanie mapy

Aktywny gracz:

- ◇ Usuń wszystkie znaczniki celów OBJ, korków Traffic i tymczasowo odciętego Wsparcia „TEMP Dropped Support”.
- ◇ PLOG, które nie są w Optymalnej odległości, odwróć na stronę ukazującą ich Niepewny stan.

(g) Zmęczenie

Sprawdź czy Zmęczenie aktywowanej formacji wzrośnie według Tabeli Zwiększenia Zmęczenia.

(h) Izolacja

Zastosuj wszelkie efekty Izolacji (straty) dla oddziałów z aktywnej formacji, według Tabeli Izolacji.

(i) Druga aktywacja

Aktywny gracz:

- ◇ Obróć żeton aktywnego sztabu o 180 stopni, aby zaznaczyć, że jest „zakończony” (ma ostatnią aktywację).
- ◇ Jeśli zdecydujesz zrezygnować z próby drugiej aktywacji lub formacja ma już poziom Zmęczenia -4 lub będzie to tylko aktywacja Regeneracyjna, przejdź do kroku (j).
- ◇ Rzuć na Próbę Drugiej Aktywacji (wynik rzutu +1 jeśli formacja jest wypoczęta Fresh). Gdy próba się powiedzie, przejdź do kroku (b), a gdy się nie uda, przejdź do (j).

(j) Tura kolejnego gracza

Nowy aktywny gracz wykonuje swoją aktywację, podążając według powyższych kroków od (a).

Cały powyższy cykl należy powtarzać, aż po obu stronach nie będzie już żadnych formacji do aktywacji i wtedy należy przejść do kroku (f) w ogólnej

sekwencji rozgrywki według rozdziału 2.0.

3.1 Główna Droga Zaopatrzeniowa (GDZaop)

Main Supply Route MSR Formacja posiada „**Kompletną GDZaop**” jeśli istnieje nieprzerwany ciąg Dozwolonych heksów (3.1a) łączący wszystkie trzy punkty: od sztabu, przez PLOG, do źródła zaopatrzenia (w tej kolejności).

i) Każdy osobny heks tworzący Kompletną GDZaop musi być Dozwolony według zasad 3.1a.

ii) Dany sztab może używać tylko PLOG ze swojej formacji. Nie utworzy Kompletną GDZaop, jeśli PLOG jego formacji jest poza mapą.

iii) Gdy Kompletna GDZaop zostanie określona, wtedy linia połączenia między sztabem a jego PLOG nie ulega żadnej zmianie do momentu gdy:

- ◇ sztab lub PLOG wykona ruch;
- ◇ wróg zakłóci działanie połączenia;
- ◇ sztab lub PLOG zostanie Wypchnięty przez wroga (wtedy muszą zostać przeniesione w inne miejsce).

Uwaga praktyczna – określenie GDZaop na początku gry: Ustaw żetony sztabu i PLOG w prosty sposób, by szybko utworzyć prostą, nieskomplikowaną GDZaop.

iv) GDZaop dla każdej formacji sprawdzaj każdorazowo podczas kroku „(b) Przygotowanie” w Fazie Aktywacji. Jeśli nie da się ustanowić Kompletną GDZaop dla danej formacji, wtedy usuń jej PLOG poza mapę. PLOG danej formacji znajdujący się poza mapą sprawia, że podczas w kroku „(c) Test SNAFU” formacja ta ma niekorzystny modyfikator rzutu równy -3 (MOD -3).

Jeśli podczas sprawdzania GDZaop PLOG już wcześniej był poza mapą, wtedy uznaje się, że dana formacja ma Zablockowaną GDZaop, co oznacza dodatkowe niekorzystne modyfikatory podczas testu SNAFU. Zablockowanie ma dwa poziomy,

pierwszy i drugi, co jest zapisane na znaczniku „MSR Blocked”.

3.1a Dozwolone heksy

Każdy heks jest Dozwolony jeśli:

- ✓ Zawiera drogę główną, poboczną lub szlak. Szlaki (nazywane „Track” w legendzie mapy) mogą być użyte tylko na linii łączącej sztab z jego PLOG (włącznie z zajmowanymi przez nich heksami); natomiast linia między PLOG a źródłem zaopatrzenia nie może biec po szlaku.
- ✓ Jest połączony do źródła zaopatrzenia przy użyciu linii kolejnych heksów Dozwolonych lub gdy ten heks sam jest źródłem zaopatrzenia.
- ✓ Nie blokuje GDZaop dla wrogów. Gracze muszą podzielić między sobą dostępne GDZaop. Na przykład gdy gracz dla swojej formacji ma tylko jedną możliwą GDZaop, to przeciwnik nie może mu jej „zablokować”, używając tej drogi lub szlaku do GDZaop dla swojej formacji, gdy posiada inne możliwe i łatwo dostępne GDZaop.

Dozwolony heks nie może zawierać:

- ◇ Wrogiej Strefy Kontroli SK. Uwaga: Jeśli sztab znajduje się na heksie z sojuszniczym oddziałem i we wrogiej Strefie Kontroli, to Strefa ta jest zanegowana na tym heksie (ale tylko w celu określenia GDZaop).
- ◇ Wrogiego oddziału.

W aktywacyjnym teście SNAFU jako modyfikatora „GDZaop biegnie po szlaku” używa się tylko jednej wartości modyfikatora niezależnie ile heksów GDZaop zawiera szlak (na wartość tego modyfikatora ma wpływ również Przejezdność szlaku określana przez Pogodę).

Uwaga: Pamiętaj, że ocenę czy dany heks jest Dozwolony, należy wykonać osobno dla każdego heksu. W tej wersji zasad w porównaniu do poprzedniej zmieniło się to, iż PLOG można ustawić również na heksie ze szlakiem („Track”), a linia między

sztabem a PLOG może zawierać heksy ze szlakiem.

3.1b Kiedy Dozwolone heksy są potrzebne. Są one konieczne do istnienia *Kompletnej* GDZaop. Sztab, który wykonuje Odwrót, musi przenieść się na heks będący Dozwolonym (chyba że ma zastosowanie 4.7f). Poza tymi sytuacjami, sztab i oddziały mogą poruszać się dowolnie, bez potrzeby sprawdzania Dozwolonych heksów, z tym że aby formacja mogła uniknąć karnego modyfikatora w teście SNAFU, musi posiadać Kompletną GDZaop.

3.1c Zablockowana GDZaop.



Jeśli formacja ma znacznik zablockowanej GDZaop „MSR Blocked”, to nie może posiadać ani tworzyć Przygotowanej Obrony. Podczas walki i próby aktywacji w teście SNAFU formacja ma ujemne modyfikatory do wyniku rzutu kośćmi z powodu zablockowanej GDZaop. Zablockowana GDZaop nie skutkuje jednak żadnymi efektami podczas Izolacji.

Znacznik zablockowanej GDZaop „MSR Blocked” układa się na sztabie formacji **tylko** podczas Przygotowania w Fazie Aktywacji (punkt b w 3.0) i **tylko** jeśli **na samym początku** tego kroku PLOG **już** znajduje się poza mapą. W takim przypadku, gdy jest to pierwsza faza z taką sytuacją, wtedy formacji należy dodać znacznik poziomu -1, to znaczy „MSR Blocked 1”. Jeśli jednak formacja już ma taki znacznik, wtedy należy zwiększyć jego poziom na -2, czyli odwrócić znacznik na stronę „MSR Blocked 2”.

Gdy formacja będzie posiadać Kompletną GDZaop w kroku Przygotowania w Fazie Aktywacji, usuń z niej znacznik zablockowanej GDZaop („MSR Blocked”), niezależnie jaki jest poziom zablockowania.

3.2 Test SNAFU

Test SNAFU to próba aktywacji formacji. Wynik tego testu określa poziom aktywacji: aktywacja nieudana, aktywacja częściowa albo aktywacja pełna. Częściowa ogólnie oznacza, że formacja będzie mogła użyć tylko połowy swoich możliwości (np. połowy dostępnych Punktów Ruchu); szczegółowo jest to określone w „Tabeli efektów testu SNAFU”.

Przy tabeli „Test SNAFU” wymienione są modyfikatory (MOD) mające wpływ na wynik rzutu wykonywanego w teście. Uwzględniają one czynniki korzystne (np. formacja w pełni wypoczęta „Fresh”) i niekorzystne (głównie logistyczne, takie jak zakorkowany heks „Traffic” czy brak GDZaop). Poniżej w kolejnych podrozdziałach są opisane modyfikatory mające wpływ na wynik rzutu w teście SNAFU.

3.2a Każda próba aktywacji formacji poprzedzona jest rzutem w teście SNAFU. Próba drugiej aktywacji również (osobny rzut, a wcześniej, w kroku (i) schematu rozgrywki dodatkowo rzutu jedną kością na Próbę Drugiej Aktywacji – nie może być niższy niż wartość kostki podana na żetonie sztabu, MOD +1 za Fresh).

3.2b Rzuty w tabeli SNAFU. Rzuty wykonuje się dwoma kośćmi i do wyniku stosuje się modyfikatory podane przy tabeli SNAFU. Zależnie od gry możliwe są dodatkowe modyfikatory.

3.2c Problemy z Koordynacją. Ten MOD ma zastosowanie gdy formacja ma znacznik „Coordination”. Formacja nie może posiadać więcej niż jednego takiego znacznika. Formacje oznaczone tym znacznikiem ponoszą koszty, to znaczy używają niekorzystnego MOD w teście SNAFU. **Po wykonanym rzucie** w teście SNAFU, jeśli formacja w tym momencie nie Nachodzi na inną, wtedy znacznik Koordynacji należy **usunąć** (szczegóły w punkcie 3.2d).



3.2d Nachodzenie formacji na siebie. Sojusznicze formacje Nachodzą na siebie gdy jakkolwiek aktywne oddziały **zaczyna swój ruch lub wchodzi** (choćby tylko na chwilę) w Przeszłość innej, nieaktywnej formacji. Należy wtedy natychmiast oznaczyć takie formacje znacznikiem problemów z koordynacją „Coordination”.

Uwaga: Linia ograniczająca Przeszłość danej formacji powinna być określona w możliwie najprostszym sposobie, na podstawie zwykłej obserwacji ustawienia oddziałów na mapie. Linia nie może być „tamana”, kształtem powinna przypominać napompowany balon (mniej lub bardziej). Nie myśl za dużo, nie kombinuj. Albo oddziały wspólnie jako formacja zajmują daną przestrzeń, albo nie.

SNAFU



Do aktywacji wybrana została amerykańska formacja 112/28. Droga od sztabu do PLOG tej formacji jest zablokowana przez wroga na heksie A, a innej nie ma (linia kolejowa nigdy nie może być użyta jako Droga Zaopatrzeniowa, więc B odpada). Zatem formacja nie posiada Kompletniej GDZaop i dlatego jej PLOG (112 28 Inf na górze) należy usunąć poza mapę.

Modyfikatory MOD do testu SNAFU: PLOG jest poza mapą i nie ma Kompletniej GDZaop, więc formacja nie uzyska korzystnego MOD. Gdyby była Kompletna i na Optymalnej Odległości, byłby MOD +1. Jest MOD -3 za PLOG poza mapą. Poza tym nie ma kary za Nachodzenie z formacją CCR/8, ponieważ obie są Spokrewnione, a jest MOD -1 ponieważ trwa tura 18 grudnia (Spokrewnienie i MOD za turę są wg zasad gry *Last Blitzkrieg*). Zmęczenie wynosi 0, więc nie ma wpływu.

Ostateczny MOD w sumie wynosi -4, więc gracz musi wyrzucić na dwóch kościach sumę 11 lub 12, by otrzymać pełną aktywację, wynik 7-10 to częściowa aktywacja, a 6 lub mniej to porażka. Gracz jednak chce zachować dla tej formacji Przygotowaną Obronę, więc nawet jeśli uzyska pełną aktywację, będzie musiał ją zamienić na częściową.

ustawi się na końcowym heksie) oraz podczas rozstawiania Posiłków pojawiających się na mapie. Nachodzenie jest zależne od kolejności działań gracza w aktywacji.

Uwaga praktyczna: Zatem ważna jest kolejność aktywacji formacji. Jeśli jedna formacja podczas swojej aktywacji wejdzie w Przestrzeń sojusznika, wtedy obie takie formacje Nachodzą na siebie i od razu otrzymują znacznik problemów koordynacyjnych „Coordination”.

ii) Nachodzenie formacji nie występuje, nie jest sprawdzane ani nie dotyczy:

- ◇ PLOG,

- ◇ oddziałów znajdujących się poza Zasięgiem Dowodzenia,
 - ◇ nieprzydzielonych Samodzielnych oddziałów,
 - ◇ oddziałów z formacji określonych w zasadach scenariusza jako „Spokrewnione” (ang. Buddies).
- iii) Jeśli w danej chwili formacja Nachodzi na inną lub inne, to:
- ◇ Nałóż na **każdą** z tych formacji znacznik „Coordination”.
 - ◇ Od razu stosuj dla nich wszystkich MOD za Nachodzące formacje w teście SNAFU.
 - ◇ Jeśli na początku testu SNAFU formacja już posiada znacznik „Coordination” i Nachodzi na inną,

wtedy do wyniku rzutu w teście ma MOD -2. Po zakończeniu testu znacznika nie usuwa się (ponieważ formacja wciąż Nachodzi na inną).

3.2e Zmęczenie. W teście SNAFU stosuje się wartość Zmęczenia formacji jako MOD. Na przykład Zmęczenie -1 oznacza karny MOD -1. Formacja wypoczęta Fresh ma korzystny MOD +1.

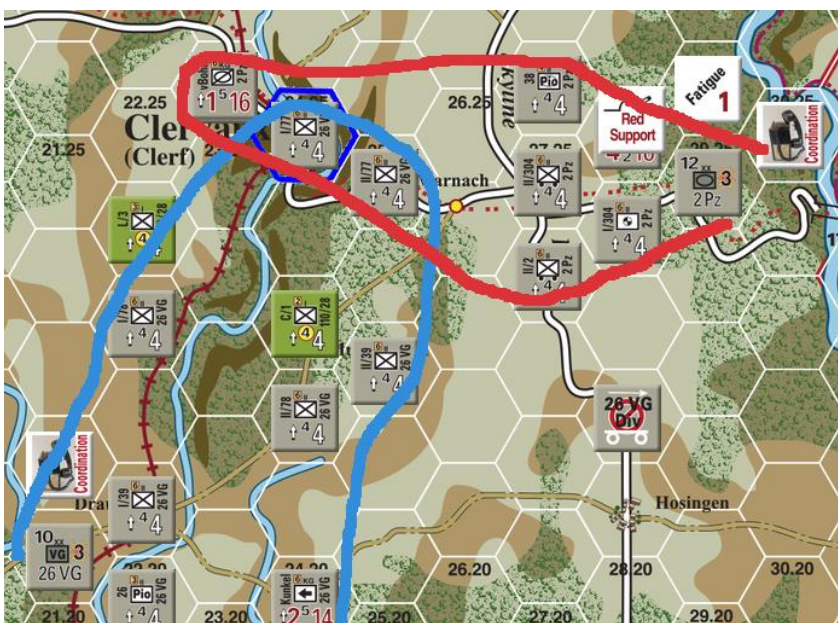
3.2f Optymalna odległość. Odległość GDZaop od sztabu do jego PLOG, aby była Optymalna i zapewniała korzystny MOD, musi zawierać się w przedziale **od 5 do 15** heksów (włącznie, licząc każdy heks z drogą lub szlakiem). Optymalna odległość występuje również gdy PLOG znajduje się na heksie wejściowym na mapę, a sztab jest wtedy oddalony o nie więcej niż 15 heksów z drogą. Nie występuje nigdy gdy PLOG na mapie znajduje się przed sztabem: gdy odcinki GDZaop od sztabu do PLOG i od PLOG do źródła zaopatrzenia współdzielą jakkolwiek heks (za wyjątkiem jednego heksu, na którym ustawiony jest PLOG).

3.2g Niepewny Punkt Logistyczny. Ten MOD stosuje się gdy żeton PLOG danej formacji jest obecnie ułożony tylną stroną wskazującą, że jest „Niepewny”.

3.2h Skrzyżowane drogi zaopatrzenia. Ten MOD stosuje się gdy linia łącząca sztab z jego PLOG biegnie przez choćby jeden heks używany też jako linia GDZaop między sztabem i PLOG innej formacji (włącznie z zajmowanymi przez nich wszystkimi heksami). Linia od PLOG do źródła zaopatrzenia nie ma tu znaczenia. MOD jest tylko jeden niezależnie ile formacji ma Skrzyżowane drogi zaopatrzeniowe z formacją wykonującą test SNAFU.

3.2i GDZaop używa szlaku. Ten MOD stosuje się gdy jakkolwiek heks GDZaop zawiera sam szlak, bez żadnej lepszej drogi (główniej lub pobocznej). Ilość takich heksów nie ma wpływu na wartość MOD. Pamiętaj, że zgodnie z 3.1a, heksy ze szlakiem są Dozwolone tylko jeśli są na linii od sztabu do PLOG (włącznie). Na wartość MOD ma

Nachodzenie formacji na siebie



Aktywowana została niemiecka formacja 2 Pz. Mimo że jeden z jej oddziałów znajduje się na „dziwnej pozycji” (lewy górny), to w tej chwili ani on, ani żaden oddział z tej formacji nie znajduje się wewnątrz Przestrzeni innej (tu jest obecna formacja 26 VG, której Przestrzeń jest oznaczona niebieską linią). Zatem do testu SNAFU nie ma niekorzystnego MOD za Nachodzenie formacji.

Jednak gdy formacja będzie już aktywna i ten „dziwnie” ustawiony oddział z 2 PZ zechce użyć głównej drogi (droga w kolorze białym), aby przejść do swojej formacji 2 PZ, to naruszy Przestrzeń formacji 26 VG. Wtedy obie formacje muszą natychmiast otrzymać znacznik problemu z Koordynacją (na ilustracji są już dodane do sztabów).

Od tłumacza: Dwa oddziały z formacji 26 VG, te przy mieście Clarvaux, zapewne wcześniej weszły z Przestrzeń formacji 2 PZ. Dlatego problem z Koordynacją wystąpił już wcześniej niż opisuje to powyższy przykład. Czerwonej linii Przestrzeni formacji 2 PZ nie można prowadzić tak, aby była „obeszła” oddział z formacji 26 VG zajmujący miasto Clarvaux oraz drugi ustawiony obok.

wpływ Przejedność szlaku określana przez Pogodę.

3.2j Zablockowana GDZaop. Znacznik zablockowanej GDZaop „MSR Blocked” umieszczony na danej formacji skutkuje karnym MOD podczas testu SNAFU. Jest to dodatkowy MOD oprócz tego za PLOG poza mapą.



3.2k Wyniki testu SNAFU. Wynikiem testu może być porażka, częściowa aktywacja albo pełna aktywacja. Wszystkie efekty danego wyniku są zebrane w „Tabeli efektów testu SNAFU”. Po określeniu wyniku, jego efekty oddziałują przez całą obecną aktywację. Po każdym teście wynik i jego efekty określa się na nowo dla formacji, która ma zostać wtedy aktywowana. Nowe efekty określa się również w przypadku drugiej aktywacji (jeśli test się powiedzie) formacji, która zakończyła swoją początkową aktywację.

Formacja, która jest w stanie Przygotowanej Obrony, gdy osiągnie

wynik pozwalający na pełną aktywację, musi go zredukować na częściową.

Zobacz również „Regeneracja po nieudanym teście SNAFU” w 3.7d.

3.3 Cele OBJ

i) Najczęściej znaczniki Celów są używane do oznaczania Strefy Celów dla ataków (za wyjątkiem Starć Pancernych), Ostrzałów i heksów, których kontrola ma znaczenie dla wygranej w danym scenariuszu (daje Punkty Zwycięstwa). Formacja może otrzymać możliwość wyłożenia znacznika Celu w wyniku testu SNAFU, a dodatkowe znaczniki mogą wyklądać oddziały Rozpoznawcze (1.1f). Dla celu ruchu sztabu istnieje osobny znacznik „OBJ March”.



ii) Wszystkie te znaczniki, za wyjątkiem „OBJ March” dla celu ruchu sztabu, są „celami bojowymi”, które tworzą „Strefy Celów”. Takie Cele/Strefy są **wymagane** do

przeprowadzania niemal wszystkich rodzajów ataków (wyjątek to Starcia Pancerne) i Ostrzałów, a także w przypadku planowanego przejścia heksów dających Punkty Zwycięstwa. Bez istnienia celu OBJ (i jego Strefy) formacja nie będzie mogła przeprowadzać takich działań.

iii) Ataki typu Starcia Pancerne (rozstrzygane w Tabeli Starć Pancernych) wyjątkowo **nie wymagają** celu OBJ wcale.

iv) Znaczniki celów „March OBJ” są używane do określenia lokacji docelowej ruchu sztabu, gdy używane są opcjonalne zasady dotyczące Rozkazów (2.4). Każdy taki znacznik ogranicza trasę, po jakiej będzie mógł poruszyć się sztab. (2.4b)



v) Znaczniki „March OBJ” nie tworzą żadnej Strefy Celów bojowych i nie mogą być używane do prowadzenia walki.

3.3a Strefa celu OBJ. Każdy znacznik „OBJ” wyłożony na heksie tworzy Strefę Celu OBJ w promieniu 2 heksów. Istnienie Strefy Celu OBJ jest wymagane do przeprowadzania:

- ◇ Ataku Zwykłego
- ◇ Szturmu
- ◇ Ataku Ogniwego
- ◇ Ostrzału
- ◇ ruchu (wejścia) na heks dający Punkty Zwycięstwa, ale tylko gdy nie jest on jeszcze pod kontrolą gracza wykładającego znacznik OBJ. Aby móc wejść na taki heks, znacznik OBJ musi się znajdować bezpośrednio **na tym heksie** (innymi słowami, nie można wejść na kontrolowany przez wroga heks dający Punkty Zwycięstwa, jeśli znajduje się on tylko w Strefie Celu; znacznik celu OBJ musi być na takim heksie, aby móc go zająć – przyp. tłum.)

Wyjątkowo do ataku typu Starcia Pancerne znacznik celu OBJ **nie jest wymagany**, ale jeśli cel tego ataku znajduje się w Strefie Podwójnego celu OBJ (znacznik „Double OBJ”), wtedy atak taki ma korzystny MOD. Podwójny Cel ułożony na jednym

Strefa celu OBJ



Znacznik celu OBJ musi wskazywać heks z wrogim oddziałem albo dający Punkty Zwycięstwa i kontrolowanym przez wroga. Tu wioska Buchet daje Punkty Zwycięstwa i została oznaczona jako OBJ dla Niemców. Dwa heksy wokół jest Strefa Celu i wtedy:

- Oddział A może być atakowany przez Niemców za pomocą: Ataku Zwykłego, Szturmowego, Ogniwego, Ostrzału, a jego Wsparcie (jeśli posiada) może podlegać Starciu Pancernemu.

- Dla oddziału B tylko jego Wsparcie (jeśli je posiada) może podlegać Starciu Pancernemu, ponieważ te nie wymagają Strefy Celu OBJ.

heksie zapewnia tylko korzystne MOD i poza tym nie ma żadnych innych efektów (np. Strefa Celu nie jest z tego powodu dwa razy większa).

3.3b Strefa Podwójnego Celu.

Jest ona utworzona wokół heksu, na którym gracz ułożył Podwójny Cel (można układać dwa znaczniki OBJ lub jeden „Double OBJ”). Dzięki niemu atakujący na cel znajdujący się w takiej Strefie Celu ma korzystny MOD w walce.



3.3c Ile znaczników OBJ dostaje gracz.

„Tabela efektów testu SNAFU” dokładnie określa ile znaczników Celu może wyłożyć gracz dla aktywowanej formacji w momencie zdania testu SNAFU. Znaczniki Celu tworzone przez oddziały rozpoznawcze (3.3f) oraz znaczniki „March OBJ” (gdy używa się opcjonalnych Rozkazów) **nie wliczają** się do limitu określonego przez test SNAFU.

Zdobytych znaczników Celu nie można gromadzić do wykorzystania w przyszłych aktywacjach, nawet do drugiej aktywacji. Muszą zostać

zużyte na początku aktywacji, do której wynik testu SNAFU umożliwił ich wyłożenie. Po zakończeniu aktywacji, w kroku „Uporządkowana mapy” należy je wszystkie usunąć z mapy.

3.3d Wykładanie znaczników OBJ.

Możesz umieścić na heksie lub heksach dowolną ilość znaczników Celu zdobytych z testu SNAFU lub nawet nie wykladać żadnych. Odległość od sztabu nie ma znaczenia. Znaczniki Celu muszą znajdować się na heksie zawierającym wrogi oddział lub heksie dającym Punkty Zwycięstwa. (Oдноśnie celu ruchu sztabu „March OBJ” zobacz 2.4g.) Po umieszczeniu znacznika nie można go przesunąć ani usunąć aż do kroku „Uporządkowana mapy”, gdy wszystkie usuwa się. Znaczniki Celu mają strzałkę na swoim żetonie, aby w razie potrzeby położyć znacznik obok heksu z celem (strzałka ma wskazywać cel).

Komentarz: Oczywiście zasada nakazująca umieszczać znaczniki celu OBJ na oddziałach wroga jest abstrakcją. Każdy, kto widział prawdziwe planowanie, wie, że określa się je na podstawie geografii. Takie działanie było dozwolone we wcześniejszych wersjach gry, ale gracze robili wszelkiego rodzaju kuriozalne rzeczy ze znacznikami OBJ, próbując zmaksymalizować ich użyteczność w trafianiu wielu celów lub przechwytywaniu uciekających wrogów. Znaczniki OBJ mogły pojawiać się na tyłach wroga, a nawet na oddziałach sojusznicznych. Możesz sobie wyobrazić ile czasu gracze wtedy poświęcali na wyznaczanie celów. W tej wersji zasad podjęto decyzję, aby ten czas znacznie skrócić i stąd takie uproszczenia.

3.3e Usuwanie znaczników OBJ.

Usunąć z mapy wszystkie znaczniki OBJ (w tym Double OBJ oraz March OBJ) w kroku (f) aktywacji (Uporządkowanie mapy).

Zwiadowcze Cele OBJ



Trwa aktywacja niemieckiej 116 Pz, właśnie wyparli poza mapę wroga z heksu A (powróci do swojego sztabu w następnej turze). Zwróć uwagę, że znacznik OBJ na heksie A wciąż istnieje, nie został usunięty wraz z wrogiem.

Oddział C, jako Rozpoznawczy i wciąż posiadający dostępne Działanie Ogniowe, może ustawić kolejny Cel na mapie. Najchętniej ustawiłby go na heksie z białą gwiazdą (daje Pkt. Zwycięstwa), czyli musiałby to zrobić z heksu D lub E (cele OBJ ustawia się nie dalej niż 2 heksy od oddziału wykonującego tę akcję). Dzięki temu niemiecka formacja mogłaby zarówno atakować oddział B, jak i zająć heks z białą gwiazdą. Jednak na heksie D wroga piechota B ma SK WPanc Wsparcia (nie jest pokazane na ilustracji), więc Niemcy wpiery musieliby wygrać na tym heksie Starcie Panc Zatrzymujące. Heks E nie może być użyty, ponieważ ma Teren Zatrzymujący. Gracz decyduje, że spróbuje ustawić Cel OBJ na B z oddziału zajmującego heks C.

Niemiecki oddział „Stephan” (C) zużywa Działanie Ogniowe do próby ustawienia OBJ z heksu C. Rzuca jedną kostką. Wynik rzutu porównuje z Efektywnością oddziału wynoszącą 5. Jeśli rzut będzie równy lub mniejszy Efektywności 5, to akcja będzie udana i oddział może umieścić Cel OBJ na heksie B.

Zwróć uwagę, że jeśli niemiecki oddział zdoła ustawić Cel OBJ na heksie B i wyprzeć wroga z tego heksu, to nie będzie mógł zająć heksu z białą gwiazdą dającego Pkt. Zwycięstwa, kontrolowanego przez wroga, ponieważ nie zawiera znacznika celu OBJ. Istnienie tylko Strefy Celu OBJ na heksie dającym Pkt. Zwycięstwa jest niewystarczające (3.3a).

3.3f Cele OBJ tworzone przez oddz. rozpoznawcze.



Oddziały rozpoznawcze mogą umieszczać Zwiadowcze Cele OBJ po rozpoczęciu Fazy Akcji ich formacji. Ilość Zwiadowczych Celów OBJ nie jest ograniczona przez wynik testu SNAFU (ten mówi o dostępności zwykłych bojowych celów dla formacji). Poza tym Zwiadowczy Cel OBJ niczym innym nie różni się od zwykłego OBJ.

Aby przeprowadzić taki Zwiad, oddział Rozpoznawczy musi:

- ◇ Mieć cechę oddziału Rozpoznawczego zarówno według systemowego opisu rodzaju oddziałów z rozdziału 1.0, jak i w szczegółowych zasadach gry.
- ◇ Posiadać możliwe do przeprowadzenia co najmniej jedno Działanie Ogniowe.
- ◇ Nie może być ZATRZYMANY** ani nie może znajdować się na przepelnionym heksie (ze zbyt dużą ilością oddziałów).
- ◇ Nie może próbować umieścić nowego znacznika Celu na heksie, który już ma taki znacznik.
- ◇ Oddziały Rozpoznawcze nigdy nie mogą tworzyć Podwójnego Celu.

** ZATRZYMANIE powstałe w wyniku konieczności zatrzymania się w Strefie Kontroli wrogiego oddziału mającego Wartość Pancerną WPanc można anulować poprzez wygranie Starcia Pancernego Zatrzymującego. Ale nie ma znaczenia czy jest to Starcie Pancerne Zatrzymujące, bowiem tak czy inaczej oddział rozpoznawczy musi pozbyć się ZATRZYMANIA, aby móc umieścić Cel OBJ (nie może próbować oznaczyć cel w obecności wrogich jednostek pancernych).

3.3g Jak umieszczać Zwiadowcze Cele. Oddział rozpoznawczy zużywa jedno Działanie Ogniowe, rzuca jedną kością i porównuje wynik z wartością Efektywności ze swojego żetonu.

- ◇ Jeśli wynik jest mniejszy lub równy Efektywności oddziału rozpoznawczego, umieść jeden znacznik OBJ na dowolnym wrogim oddziale (lub heksie z Pkt

Zwycięstwa) w promieniu 2 heksów od oddziału Rozpoznawczego.

- ◇ Jeśli wynik rzutu jest większy niż Efektywność, próba się nie udaje. Nie umieszczaj znacznika OBJ. Jeśli oddział rozpoznawczy wciąż ma dostępne Działania Ogniowe do użycia, może ponownie podjąć próbę „rozpoznania” tego lub innego heksu. Jeśli dostępny jest inny oddział rozpoznawczy, może on podjąć próbę Zwiadu na tym samym heksie, na którym nieudała się próba wcześniej.

Po utworzeniu Celu, znacznik OBJ oraz jego Strefa Celu stają się dostępne dla wszystkich oddziałów z aktywowanej formacji, w tym dla oddziału rozpoznawczego, który ten cel oznaczył.

3.4 Akcje

3.4a Tylko oddziały aktualnie aktywnej formacji mogą wykonywać akcje podczas trwającej aktywacji. Jeśli na jednym heksie znajdują się oddziały z wielu formacji, akcje mogą podjąć tylko te należące do aktualnie aktywnej.

3.4b Możesz używać wszelkich oddziałów, Pkt. Artylerii lub Lotnictwa swojej formacji w dowolnej kolejności, ale musisz zakończyć ruch jednego oddziału, zanim zaczniesz następnym. W jednej aktywacji żaden oddział, Punkt Artylerii ani Punkt Lotnictwa nie mogą być użyte więcej niż jeden raz. Po wykorzystaniu swojej szansy na ruch oraz/lub użycie Działań Ogniwych, oddział może tylko robić Ataki Zwykłe, Szturmowe, Asystować lub Naprowadzać na cel dla Ostrzałów. Nawet jeśli oddziałowi pozostaną do wykorzystania Punkty Ruchu lub Działania Ogniowe, to gdy swoje akcje rozpocznie inny, ten nie będzie już mógł ich wykorzystać.

3.4c Jeden oddział może wykonać Ostrzał przed, w trakcie lub na końcu swojego ruchu (przemieszczania się).

3.4d Oddziały poruszają się pojedynczo, a nie jako stosy. Jeden oddział musi zakończyć swój ruch w danej fazie, zanim inny będzie mógł

rozpocząć swój. Po rozpoczęciu ruchu innym oddziałem, nie możesz wrócić do poprzedniego, aby dokończyć jego ruch. Wyjątek stanowi kilka czynności wymienionych w 3.4f.

3.4e Oddziały w trakcie swojej aktywacji stają się ZATRZYMANE oraz/lub ZAKOŃCZONE. Sprawdź tabelę „ZATRZYMANIE a ZAKOŃCZENIE” (jest na końcu tego rozdziału), aby zapoznać się z listą przyczyn i skutków każdego z nich.

3.4f Oddział, który nie jest jeszcze ZAKOŃCZONY, ale skończył ruch i gracz zaczął ruch innym, nie może już korzystać ze swoich:

- ◇ Działań Ogniwych,
 - ◇ Punktów Ruchu,
- ale może:
- ◇ Atakować (Zwykły lub Szturmowy) lub Asystować,
 - ◇ Naprowadzać na cel w Ostrzale.

3.4g Oddział staje się ZAKOŃCZONY w momencie gdy:

- ◇ wykona Atak Zwykły lub będzie przy takim ataku Asystował,
- ◇ wykona Dobrowolny Odwrót.

3.4h ZAKOŃCZONY oddział nie może:

- ◇ poruszać się (niezależnie ile PR mu pozostało do użycia),
- ◇ używać jakichkolwiek Działań Ogniwych (niezależnie ile ma jeszcze dostępnych),
- ◇ Atakować (Zwykły ani Szturmowy) ani Asystować,
- ◇ wchodzić w tryb Maskowania.

Jako ZAKOŃCZONY wciąż może jednak Naprowadzać na cel w Ostrzale.

3.4i ZATRZYMANY oddział wciąż może wykonywać Działania Ogniowe, jeśli ma dostępne. Taki stan oddziału nie sprawia również, iż nie może on stać się ZAKOŃCZONY.

Uwaga praktyczna – kolejność ruchów: Przykładowo możesz poruszyć oddział A, potem oddział B i wykonać nim Ostrzał, poruszyć oddział C i zaatakować, używając oddziałów A i B jako Asysty (po wygranym ataku oddział A może zająć

heks opuszczony przez wroga), wykonać kolejny Ostrzał (używając A jako Naprowadzającego na cel), poruszyć oddział D przez heks oczyszczony z wroga i wykonać nim atak typu Starcie Pancerne, poruszyć oddział E, zaatakować stosem z oddziałem C i Asystą od E... i tak dalej.

To czego nie możesz zrobić, to na przykład poruszyć oddział A, wykonać Ostrzał, poruszyć oddział B i potem ponownie poruszyć oddział A (bo zostały mu nieużyte PR do wydania). Nie możesz również poruszyć A, potem B i potem wykonać oddziałem A Starcia Pancerne, Ataku Szturmowego ani Ogniowego. Takie rodzaje ataków należy wykonać w ramach ruchu oddziału podczas jego aktywacji.

Możesz natomiast poruszyć A i wykonać nim Starcie Pancerne, Szturm lub Atak Ogniowy, kontynuować ruch A i wykonać następne Starcie Pancerne, Szturm lub Atak Ogniowy, a na koniec również Ostrzał. Potem możesz poruszyć B i ustawić w taki sposób, iż razem z A wykonają Atak Zwykły (jeden będzie atakującym, a drugi Asystującym).

3.5 Uporządkowanie mapy

W kroku „(f) Uporządkowanie mapy” podczas każdej aktywacji:

- ◇ Usunąć wszystkie znaczniki OBJ, Traffic oraz TEMP Dropped Support (ale nie pełne Dropped Support).
- ◇ Odwrócić żetony PLOG, które nie są w Optymalnej odległości (3.2f), na tylną stronę ukazującą ich stan Niepewny (z czerwonym znakiem zakazu), jeśli jeszcze nie są w tym stanie.

3.6 Izolacja

Jednym z końcowych segmentów sekwencji aktywacji jest Izolacja, w której dla oddziałów aktywowanej formacji sprawdza się ewentualne redukcje Wytrzymałości w Tabeli Izolacji. Głównym czynnikiem jest położenie oddziału w zasięgu

dowodzenia jego sztabu, a wielkość strat jest zależna od istnienia Bezpiecznej Linii do sztabu (która jest dłuższa od zasięgu dowodzenia o pięć heksów, 1.9b) oraz posiadania przez formację znacznika zablokowanej GDZaop. Izolacja to sytuacja bardziej niekorzystna dla oddziału niż wtedy, gdy cała jego formacja ma zablokowaną GDZaop. *(Cały ten wstęp został przeredagowany przez tłumacza.)*

3.6a Sprawdź które heksy z oddziałami aktywowanej formacji nie mają Bezpiecznej Linii Komunikacyjnej lub są poza Zasięgiem Dowodzenia (nawet jeśli wykonały Pościg po Walce). Sprawdź czy formacja ma znacznik zablokowanej GDZaop „MSR Blocked”. Odniesz te sytuacje do odpowiednich wierszy w Tabeli Izolacji i zastosuj wszelkie wymienione w niej straty.

3.6b Posiłki

Dla posiłków wchodzących do gry i próbujących dojść do swojej formacji na mapie **nie należy sprawdzać Izolacji** do momentu, aż **na początku** jednej ze swoich aktywacji będą znajdować się w Zasięgu Dowodzenia. *(W ten sposób Posiłki mają czas, aby dotrzeć do swojej formacji. Gdy już dotrą, tzn. znajdą się w Zasięgu Dowodzenia, to od tej chwili należy sprawdzać ich Izolację i stosować jej efekty – przyp. tłum.)*

3.7 Regeneracja ze Zmęczenia i użycie jej zamiast porażki w teście SNAFU

Regeneracja ze Zmęczenia pozwala formacji zmniejszyć jej poziom Zmęczenia, jednak nie poniżej poziomu 0 (gdy formacja „utraci” najniższy i dający jej korzyści poziom zmęczenia Fresh, to już nie może go „odzyskać”).

3.7a Ograniczenia. W jednej turze nie można zmniejszyć Zmęczenia o więcej niż jeden poziom. W czasie gry żadna formacja nie może powrócić do pełnej „świeżości” Fresh.

Formacja przeznaczająca początkową aktywację na Regenerację, **nie może**

próbować wykonać drugiej aktywacji, ani Regeneracja **nie może** być wykonywana podczas drugiej aktywacji.

Formacje będące w Przygotowanej Obronie mogą Regenerować się ze Zmęczenia.

3.7b Wymagania. Regenerująca się formacja musi mieć Kompletną GDZaop (nie może mieć znacznika MSR Blocked).

3.7c Procedura Regeneracji. Podczas kroku Przygotowania w początkowej aktywacji ogłoś przeciwnikowi, że aktywowana formacja wykona Regenerację. Nie rób rzutu do testu SNAFU. Wykonaj kolejno pierwsze dwa kroki z sekwencji aktywacji (3.0, kroki a i b) oraz ostatni (j). W czasie takiej aktywacji formacja nie ma możliwości wykonać nic innego.

3.7d Wybór Regeneracji po nieudanym teście SNAFU. Jeśli wynikiem testu SNAFU jest porażka, możesz zmienić ją na aktywację Regeneracyjną:

i) Z opcji tej można skorzystać tylko w początkowych aktywacjach. Nigdy nie mogą zostać użyte po próbie drugiej aktywacji.

ii) Wykonaj wszelkie czynności wskazane w zasadach aktywacji **do momentu** tuż przed rzutem w teście SNAFU, a następnie kontynuuj według „Procedury Regeneracji” z 3.7c tak, jakbyś wcześniej miał zamiar wykonać aktywację Regeneracyjną (w tym formacja traci dostęp do próby drugiej aktywacji).

iii) Aktywacja Regeneracyjna po porażce w SNAFU nie jest przymusem, zawsze można zaakceptować porażkę w aktywacji i kontynuować grę w zwykły sposób. Opcja taka nie jest jednak dostępna, jeśli w grze używane są opcjonalne Rozkazy lub Planowane Zmęczenie.

ZATRZYMANIE a ZAKOŃCZENIE oddziału

Co wywołuje ZATRZYMANIE twojego oddziału

- ◇ Zużycie obu Działań Ogniwych.
- ◇ Teren.
- ◇ Zakorkowanie heksu (znacznik Traffic).
- ◇ Ruch Pieszny lub Ciężarówkowy do wrogiej Strefy Kontroli.
- ◇ Ruch Taktyczny do Strefy Kontroli wrogiego oddziału WPanc.
- ◇ Rozpoczęcie ruchu innym oddziałem.
- ◇ Wejście mobilnością Ciężarówkową do Strefy Starć Pancernych.
- ◇ Nieudana próba wyjścia z wymaganego Starcia Panc Zatrzymującego.
- ◇ Naprowadzanie Ostrzału na cel poza Sekwencją Ataku.

Co możesz zrobić jako ZATRZYMANY

- ◇ Naprowadzać Ostrzał na cel.
- ◇ Rozpocząć Starcie Pancerne.
- ◇ Zacząć Atak Zwykły.
- ◇ Zacząć Atak Ogniowy.
- ◇ Asystować w Ataku.

Czego nie możesz zrobić jako ZATRZYMANY

- ◇ Ruchu.
- ◇ Zwiadu (ustawianie celów OBJ).
- ◇ Ataku Szturmowego.

Co wywołuje ZAKOŃCZENIE twojego oddziału

- ◇ Udział w Ataku Zwykłym.
- ◇ Wykonanie Dobrowolnego Wycofania.
- ◇ Starcie Pancerne Zatrzymujące, gdy twoim oddziałem jest WPanc Lekki lub Maskujący (mający znacznik Screen).

Co możesz zrobić jako ZAKOŃCZONY

- ◇ Naprowadzać Ostrzał na cel.

Czego nie możesz zrobić jako ZAKOŃCZONY

- ◇ Używać Działań Ogniwych.
- ◇ Ruchu.
- ◇ Atakować ani Asystować.
- ◇ Wchodzić w tryb Maskowania.

4.0 Ruch

Gracz może wykonać ruch dowolnymi oddziałami z aktywowanej formacji lub nie poruszać żadnego. Na możliwość wykonania ruchu ma wpływ Puła Punktów Ruchu (PPR) z żetonu oddziału oraz inne zasady, które mogą go ograniczać lub uniemożliwiać. Nieaktywny gracz w tym czasie nie może poruszać się żadnymi ze swoich oddziałów, za wyjątkiem sytuacji, gdy będzie zmuszony do Odwrotu (5.5).

4.0a Ogólne zasady ruchu

i) Oddziały poruszają się pojedynczo. Jeden może poruszać się o dowolną ilość heksów, zależnie od posiadanej PPR, wyniku testu SNAFU, istnienia Zakorkowania na heksie (znacznika Traffic), obecności wrogich oddziałów, Stref Kontroli oraz kosztów ruchu przez lub na dany teren.

ii) Oddziały poruszają się w dowolnym kierunku lub kombinacji kierunków, ale muszą podążać ciągłą linią heksów po mapie.

iii) Gracz, poruszając dany oddział, musi na bieżąco odliczać ilość wydanych PR za wejście na każdy heks i przejście przez każdą krawędź heksu, mając na uwadze koszty ruchu z Tabeli Efektów Terenu. Oddziały nie mogą przekazywać dostępnych PR między sobą ani zachowywać ich do wydania w przyszłych aktywacjach.

iv) Oddział nigdy nie może wchodzić na heksy, na których znajdują się jakiegokolwiek oddziały bojowe wroga. W stosunku do wrogich sztabów lub wrogich PLOG oddział może zastosować ich „Wypchnięcie”.
Wyjątek: Zobacz 4.6a odnośnie oddziałów o mobilności Pieszej, których żeton na mapie pokazuje stronę Bojową, oraz wrogich oddziałów Maskujących (ze znacznikiem Screen).

4.0b Odwracanie żetonów oddziałów.

Większość żetonów oddziałów ma dwie różne strony przedstawiające oddział w różnych trybach.

Odwrócenie żetonu na drugą stronę nie ma żadnego kosztu w PR. Oddział można odwrócić tylko **przed** rozpoczęciem jakichkolwiek akcji. Żadnego nie można odwrócić więcej niż raz na aktywację. Odwrócenie można zrobić tylko gdy oddział ma Bezpieczną Linię Komunikacyjną ze swoim sztabem (patrz 1.9). W czasie gdy oddział działa w oparciu o wartości i cechy z tej strony swojego żetonu, która w danej chwili jest wierzchnią, druga strona nie ma żadnego wpływu na rozgrywkę.

4.0c Puła Punktów Ruchu zmniejszona o połowę. W jednej chwili PPR oddziału może być zmniejszona o połowę z kilku różnych powodów, ale efekt nie kumuluje się i PPR przepoławia się tylko raz. Wartości PPR nigdy się nie zaokrągla, ponieważ część ułamkowa wciąż może być wykorzystana przez oddział w określonych przypadkach.

4.0d Zakorkowane heksy. Znaczniki „Traffic” wyklada się na heksie strony broniącej się albo atakującej, gdy tak nakazuje Tabela Walki lub Tabela Starć Pancernych (są efektem walk). Powodują ZATRZYMANIE wszystkich oddziałów aktualnie znajdujących się na takim heksie oraz innych, które na niego wejdą. Nie mają żadnego wpływu na koszt ruchu w PR. Dodatkowo gdy heks ze znacznikiem „Traffic” jest zajmowany przez stos o wielkości równej limitowi lub jest to heks przepelniony (ponad limit stosu, 4.2), wtedy żaden dodatkowy oddział nie może wejść **ani choćby przejść** przez ten heks.

Komentarz: W starszych grach BCS, przed pojawieniem *Panzers Last Stand*, znaczniki „Traffic” były znacznikami „Stopped” (skrótowy zapis od „Traffic Stopped”, co znaczyło właśnie że „ruch na ten heks powoduje zatrzymanie”).

4.0e [Opcjonalnie] Oddziałowe zakorkowanie heksu. Dla tego rodzaju „zakorkowania” nie ma znacznika. Istnieje ono na każdym heksie zawierającym dowolny oddział, za wyjątkiem aktywnych

oddziałów, których żetony są ułożone stroną Bojową.

Wyjątki: Sztab dowodzenia również tworzy „oddziałowe zakorkowanie heksu”, ale PLOG, oddziały Samodzielne, oddziały wchodzące na mapę i znajdujące się na heksie wejściowym oraz każdy oddział będący w trybie Maskowania (Screen) są całkowicie ignorowane przez te opcjonalne zasady. Heksy będące w Strefie Maskowania, przyjaznej lub wrogiej, nie mają wpływu na „oddziałowe zakorkowanie” i na odwrót. Oddziały wchodzące na heks „zakorkowany oddziałowo” nie mają korzyści z żadnych dróg znajdujących się na heksie ani biegnących przez krawędź heksu. Zamiast tego muszą zapłacić koszt ruchu (w PR) za teren inny niż droga, znajdujący się na heksie (w tym na jego krawędzi). Jeśli heks oraz/lub jego krawędź z innym terenem niż droga są niedostępne do ruchu danego oddziału, to nie może on wejść na ten heks (normalnie zapewne mógłby, bo poruszałby się wzdłuż drogi lub szlaku). „Inny teren” odnosi się tylko do wchodzenia na heks „zakorkowany oddziałowo”, a nigdy podczas wychodzenia z takiego heksu.

Komentarz: Ta opcjonalna zasada przez długi czas była częścią zwykłego zakorkowania na heksie i zasad podstawowych. Konieczność uwzględnienia podczas ruchu korka na każdym heksie z oddziałem powoduje spore wydłużenie gry, więcej czasu spędza się na planowaniu ruchu i liczeniu PR, a zysk dla lepszego oddania rzeczywistości jest niewielki. Niektórzy lubią te zasady, inni nie, obecnie są zatem opcjonalne i zaleca się dodać je do gry po zdobyciu pewnego doświadczenia.

4.1 Wpływ terenu

Wejście na heks, a w niektórych przypadkach również przejście przez krawędź heksu, kosztuje określoną ilość Punktów Ruchu PR, zgodnie z Tabelą Efektów Terenu. Koszt ten różni się w zależności od klasy

mobilności oddziału: Taktyczna, Piesza lub Ciężarówkowa. Każdy oddział ma własną, niezależną wartość Puli Punktów Ruchu PPR do wydania, a wydawanie PR przed dany oddział nie ma wpływu na inne. W kosztach wejścia na heks należy uwzględnić wszelkie koszty związane z przekroczeniem krawędzi heksu (jeśli występują). Poruszający się oddział musi zapłacić cały koszt w PR przed wejściem. Wyjątek: Ruch o jeden heks (4.1f).

4.1a Wiele terenów na jednym heksie. Heks może mieć więcej niż jeden rodzaj terenu. Ilość różnych terenów nie ma znaczenia. Podczas ruchu użyj terenu najbardziej kosztownego w PR, chyba że poruszasz się wzdłuż drogi lub szlaku – wtedy teren znajdujący się pod drogą nie ma znaczenia.

4.1b Sprawdź ruch przeciwny. Oddział może przemieścić się z heksu A na heks B tylko wtedy, gdy mógłby przemieścić się również z heksu B na heks A.

4.1c Drogi. Oddział może zapłacić koszty ruchu drogowego i zignorować teren znajdujący się na heksie „pod drogą”, jak również na przekraczanej krawędzi heksu, jeśli podąża ciągnącą drogą i nie ma niej Zakorkowania, czyli znacznika Traffic. Gdy na heksie jest kilka dróg, należy przyjąć, że wszystkie krzyżują się, nawet jeśli takie skrzyżowanie nie jest graficznie przedstawione na mapie lub trudno je dostrzec.

4.1d Teren zabroniony. Oddział nie może wchodzić na heksy, przekraczać heksów ani krawędzi heksów niedostępnych dla ruchu tego oddziału (według jego klasy mobilności), chyba że korzysta z mostu lub drogi.

4.1e Teren ZATRZYMUJĄCY. Oddział musi ZATRZYMAĆ się po wejściu na jakikolwiek heks z terenem określonym jako ZATRZYMUJĄCY, niezależnie ile PR z PPR pozostało do wydania. Wejście na heks z terenem ZATRZYMUJĄCYM kosztuje 4 PR.

4.1f Ruch o jeden heks. Jeśli oddział kwalifikuje się do wykonania ruchu i

nie został jeszcze poruszony w trwającej fazie, to zawsze może poruszyć się o jeden heks, nawet jeśli nie ma wystarczającej ilości PR, by opłacić taki ruch. Jednak nigdy nie może używać tej zasady:

- ◇ aby zacząć Atak Szturmowy;
- ◇ do ruchu na teren niedostępny lub przez taki teren;
- ◇ jeśli byłoby to sprzeczne z efektami testu SNAFU (przy porażce w SNAFU oddział nie może się poruszać wcale);
- ◇ jeśli naruszyłyby zasady ruchu we wrogiej Strefie Kontroli;
- ◇ gdy podana na żetonie oddziału wartość PPR wynosi zero lub jej nie ma.

4.2 Stos oddziałów

Zwykły **limit wielkości stosu** na jednym heksie to **dwa** oddziały bojowe. Sztaby dowodzenia, Wsparcie, PLOG i wszelkie znaczniki informacyjne nie liczą się do wielkości stosu. **Przepełnienie stosu** (ponad limit) **jest dozwolone** (z wyjątkami zawartymi w 4.2b), ale skutkuje niekorzystnymi MOD w Tabeli Walki i Tabeli Ostrzała.

4.2a Na wierzchu stosu musi znajdować się oddział posiadający największy Zasięg na swoim żetonie (w przypadku remisów, oddział z największą WPanc). Poza tym w trakcie swojej aktywacji gracz może dowolnie zmieniać kolejność oddziałów w stosie.

4.2b Przekroczenie limitu stosu jest **niedozwolone** w momencie gdy oddział:

- ◇ wykonuje lub ma wykonać jakiegokolwiek Działanie Ogniove.
- ◇ ma zostać wybrany do wykonania Ataku (Zwykłego lub Szturmowego) lub Asystowania.
- ◇ wchodzi na heks ze znacznikiem zakorkowania Traffic.

4.2c Obrona na przepełnionym heksie. W większości przypadków przepełnione heksy bronią się normalnie, choć dają atakującym MOD w Tabeli Walki.

Komentarz: Gdy wróg wykona Ostrzał lub Atak Ogniovy na przepełniony heks, to obrońcy mają *przechłapanie* (mogą ponieść znaczne straty jako stos). Ale czasami posiadanie dużej ilości oddziałów na heksie ma swój cel i jest usprawiedliwione.

4.3 Strefa Kontroli (SK)

4.3a Z wyjątkami w 4.3b, oddziały bojowe mają SK na sąsiadujących z nimi heksach. SK występuje w dwóch odmianach: zwykła SK (wszystkie oddziały poza wymienionymi w 4.3b) i SK WPanc (mają ją tylko oddziały WPanc i oddziały mające Wsparcie).

4.3b Oddziały bez SK. Sztaby, PLOG, oddziały Maskujące i Niegotowe nie posiadają SK.

4.3c Co neguje SK. Teren nie ma wpływu na SK. Sprzymierzone oddziały negują wrogie SK tylko dla celów określenia Bezpiecznej Linii Komunikacyjnej i dla ruchu sztabu dowodzenia (4.3d).

4.3d Efekty wrogiej SK. Wroga SK wpływa na ruch, zależnie od klasy mobilności lub rodzaju poruszającego się oddziału. Oddział **nie może** poruszyć się z jednej wrogiej SK **bezpośrednio** do innej, jeśli obie mają na niego wpływ. Może za to swobodnie opuścić wrogą SK, gdy znajduje się w niej na początku swojego ruchu (jeśli nie wejdzie *od razu* na inny heks zawierający wrogą SK, która ma na niego wpływ).

i) Oddział o mobilności **Pieszaj** lub **Ciężarówkowej** musi ZATRZYMAĆ się po wejściu do wrogiej SK.

ii) Oddział o mobilności **Taktycznej** musi się ZATRZYMAĆ **tylko** po wejściu na heks zawierający wrogą **SK WPanc** i chodzi tu o SK od wrogiego oddziału z WPanc ustawionego na mapie lub każdego innego, który posiada oddział WPanc jako Wsparcie. W takiej sytuacji może wystąpić Starcie Pancerne Zatrzymujące. Ale w celach określania Bezpiecznej Linii Komunikacji wroga SK WPanc blokuje ją tylko jeśli pochodzi od Prawdziwego wrogiego oddziału WPanc

(ustawionego na mapie), a nie znajdującego się we Wsparciu. (1.9d)

iii) **Sztab** nigdy nie może wejść do wrogiej SK, chyba że zostanie ona zanegowana przez sojusznicy oddział.

4.3e Wroga SK a Odwrót.

Odpowiednie wrogie SK na końcowym heksie Odwrótu mogą powodować redukcje Wytrzymałości wycofujących się oddziałów. Wroga SK, która blokuje Bezpieczną Linię Komunikacyjną oddziałów Piesznych lub Ciężarówkowych, może spowodować, że oddziały takie nie będą mogły się wycofać i będą zmuszone przyjąć redukcję. Wrogie SK nie mają żadnego wpływu na wycofujące się oddziały o mobilności Taktycznej.

4.3f **SK WPanc.** To rodzaj SK generowanej przez oddział WPanc i mającej wpływ tylko na wrogi ruch mobilnością Taktyczną (zwykła SK nie ma wpływu na oddziały poruszające się taką mobilnością). SK WPanc istnieje wokół oddziałów WPanc oraz wszelkich innych, które mają oddział WPanc jako Wsparcie: są to SK WPanc własne albo SK WPanc Wsparcia. SK WPanc są ograniczone **tylko do heksów sąsiadujących** z oddziałem, natomiast Zasięg oddziału nie ma żadnego znaczenia.

Pamiętaj: SK WPanc ma nie tylko Prawdziwy oddział WPanc, ale **każdy dowolny** oddział, który posiada w swoim **Wsparcu** oddział mający wartość pancerną WPanc.

4.4 Starcia Pancerne Zatrzymujące

Stopping Engagements

Jeśli po wejściu do wrogiej SK WPanc twój oddział musi się ZATRZYMAĆ (np. bo używa mobilności Taktycznej), a ma dostępne Działanie Ogniowe, to wygrywając z tym wrogiem Starcie Pancerne „Zatrzymujące” może się uwolnić z ZATRZYMANIA i kontynuować ruch. Starcia Pancerne, w tym Zatrzymujące, nigdy nie pojawiają się dla oddziałów niemających WPanc, gdy wykonują ruch, Pościg po Walce lub Wycofanie.

Starcia Pancerne Zatrzymujące dzielą się na takie, które wymagają, aby poruszający się oddział wykonał przynajmniej jedno Starcie Pancerne z celem, który spowodował jego ZATRZYMANIE (nawet jeśli oddział nie ma zamiaru kontynuować ruchu), oraz takie które nie mają takiego wymogu (oddział pozostaje ZATRZYMANY i nie kontynuuje ruchu albo może sam zdecydować, że wykona Starcie Pancerne, aby spróbować się uwolnić z ZATRZYMANIA).

Wykonanie Starcia Pancernego Zatrzymującego zużywa jedno Działanie Ogniowe, jak każde Starcie Pancerne.

4.4a Kiedy wykonanie Starcia Pancernego jest konieczne?

Poruszający się oddział musi wykonać przynajmniej jedno Starcie, jeśli wroga SK WPanc powodująca ZATRZYMANIE należy do wrogięgo:

- ◇ Prawdziwego oddziału WPanc (zajmującego konkretny heks na mapie).
- ◇ oddziału posiadającego Wsparcie typu Dalekosiężnego (Stand Off Support).

Wykonanie Starcia Pancernego nie jest wymagane, jeśli wroga SK WPanc jest generowana przez oddział posiadający Wsparcie inne niż Dalekosiężne.

Wyjątki: Lekkie oddziały WPanc i wszelkie wykonujące Maskowanie (przykryte znacznikiem Screen) nie mogą przeprowadzić wymaganego Starcia Pancernego Zatrzymującego, a po ZATRZYMANIU we wrogiej SK WPanc od razu stają się ZAKOŃCZONE. Jednak gdy Starcie Pancerne nie jest wymagane, wtedy taki oddział jest tylko ZATRZYMANY.

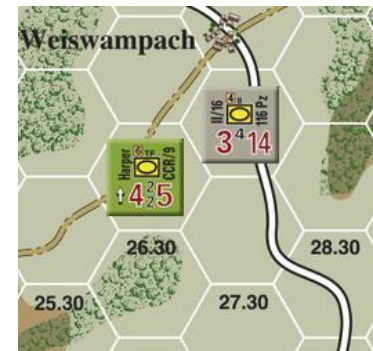
4.4b Uwolnienie z ZATRZYMANIA.

Jest ono możliwe, gdy poruszający się oddział pozbędzie się wrogiej SK WPanc, która spowodowała jego ZATRZYMANIE. Wroga SK WPanc znika, jeśli generujący ją wrogi oddział:

- ◇ zostanie wyeliminowany.
- ◇ wykona Wycofanie.

- ◇ sam nie posiada WPanc, a WPanc zapewniana mu ze Wsparcia zostanie odcięta: Odcięte Wsparcie (otrzyma znacznik Dropped Support pełny lub tymczasowy TEMP).

Starcia Pancerne Zatrzymujące



Niemiecki oddział II/16 wykonał ruch na heks obok amerykańskiego „Harper”. Musi teraz wykonać Starcie Pancerne Zatrzymujące, ponieważ Harper jest Prawdziwym oddziałem WPanc.

Nie ma żadnych dodatkowych MOD, tylko różnica w WPanc i Efektywności: 3+4 minus 4+2, czyli +1. Niemiecki gracz wykonuje rzut i wypada 4, co razem z MOD +1 daje 5. Efekt to „Redukcja i Zator dla atakującego”. Niemiec otrzymuje znacznik zredukowanej Wytrzymałości 3 i na jego heksie pojawia się znacznik Traffic.

Niemiecki oddział nie ma Strzałki Szturmowej, więc nie może wykonać walki z użyciem zwykłej Tabeli Walki (Ataku Zwykłego ani Szturmowego).

Niemiecki oddział ma dostępne jeszcze jedno Działanie Ogniowe, więc wykonuje kolejne Starcie Pancerne. Tym razem na kości wypada 8, co razem z MOD +1 daje 9. Amerykański oddział Harper otrzymuje Redukcję o 1 i musi się wycofać. Niemiec wygrał Starcie Pancerne Zatrzymujące, ale ponieważ zużył ostatnie dostępne Działanie Ogniowe, to nie może już kontynuować ruchu.

Poruszający się oddział wygrywa, jeśli uda mu się usunąć przyczynę ZATRZYMANIA na danym heksie. W przeciwnym razie przegrywa. Gdy przegra w **wymaganym** Starciu Pancernym Zatrzymującym (4.4a), wtedy pozostaje ZATRZYMANY.

Niezależnie od wyniku pierwszego Starcia Pancernego Zatrzymującego, jeśli oddział ma wciąż dostępne Działanie Ogniowe do użycia, może je wydać na kolejne Starcie Pancerne i spróbować „oczyścić” heks z wrogiej SK WPanc. Ale jeśli na Starciu Pancerne wyda ostatnie dostępne Działanie Ogniowe, to pozostaje ZATRZYMANY.

Oczywiście nie można wejść oddziałem WPanc do wrogiej SK WPanc i zrobić pauzę, sprowadzić innego sojusznika WPanc aby oczyścić heks z wrogiej SK WPanc, po czym

kontynuować ruchu pierwszym oddziałem.

i) W każdym Starciu Pancernym Zatrzymującym rolę strzelającego ma **poruszający się** oddział WPanc. Cel wybiera nieaktywny przeciwnik, według swojego uznania. Wybrany przez przeciwnika cel musi:

- ◇ być oddziałem, który zapewnia SK WPanc na heksie zajęтым przez poruszającego się.
- ◇ wykonać zwykłą procedurę wyboru celu Starcia Pancernego z 5.2b punkt ii).

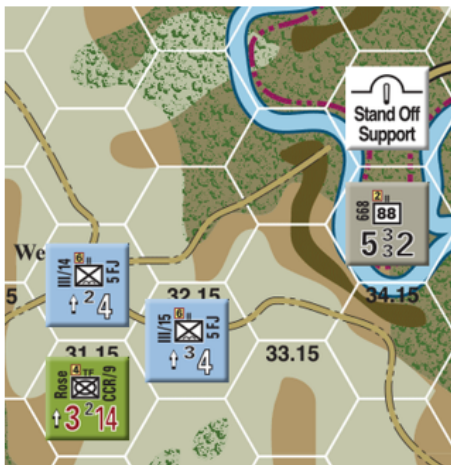
ii) Aby oddział Rozpoznawczy mógł wykonać Zwiad (3.3f), **wpierw** musi usunąć przyczynę ZATRZYMANIA ze swojego heksu (jeśli istnieje).

4.5 Strefa Starć Pancernych

4.5a Strefy Starć Pancernych są generowane tylko przez **Prawdziwe oddziały WPanc, inne niż Lekkie i Maskujące, na obszarze w ich Zasięgu** i mają następujący wpływ:

- ◇ Oddziały mające mobilność **Ciężarówkową** muszą się ZATRZYMAĆ po wejściu do takiej Strefy wroga.
- ◇ **Sztab** nie może wejść ani zakończyć Przeszycia we wrogiej Strefie Starć Pancernych. W przeciwieństwie do zwykłej SK, oddziały zajmujące heks ze Strefą Starć Pancernych nie negują jej dla sztabu – sztab nigdy nie może wejść do takiej Strefy.
- ◇ Mogą normalnie być używane do wykonania ataku typu Starcie Pancerne (5.2).

Wsparcie Dalekosiężne



Dwa niemieckie oddziały z formacji 5 FJ są w zasięgu swojego sztabu i mają Wsparcie formacyjne od Dalekosiężnych dział 88mm. Sztab nie jest pokazany. (Od tłumacza: w pokazanej sytuacji działa 88mm to Wsparcie, a nie Prawdziwe oddziały zajmujące pozycje jak na ilustracji. Aby oddział WPanc taki jak te działa wspierał piechotę, ich formacja musi mieć oddział WPanc przydzielony do Wsparcia. W pokazanej sytuacji, gdyby działa 88mm były Prawdziwymi, to nie mogłyby zapewnić piechocie żadnego wsparcia.)

Amerikanin „Rose” właśnie poruszył się od dołu i teraz chce zaatakować Niemców, aby wypchnąć ich ze skrzyżowania szlaków. Wchodząc na heks 31.15 Rose musi wykonać Starcie Pancerne Zatrzymujące przeciw niemieckiej piechocie, gdyż posiada ona Wsparcie Dalekosiężne.

Na jednym heksie wymóg Starcia Pancernego Zatrzymującego jest jednak tylko jeden, Rose nie musi robić dwóch z każdym oddziałem piechoty osobno. Robiąc tylko jedno Starcie Pancerne i wygrywając, wciąż będzie ZATRZYMANY z powodu drugiego oddziału wroga, ale nie musi robić kolejnego Starcia Pancernego.

Starcie Pancerne na oddział III/15 to 3+2 przeciw 5+3 (WPanc oddziału Wsparcia i Efektywność piechoty), razem MOD -3. Na kości wypada 9, czyli cel jest Odcięty od Wsparcia. Starcie Pancerne z drugim oddziałem jest niepotrzebnym ryzykiem (Rose może później wykonać mniej ryzykowany Atak Zwykły), więc wykorzystuje swoje drugie Działanie Ogniowe do Ataku Ogniowego na oddział III/15. Może to zrobić, ponieważ wróg ten został Odcięty od Wsparcia do końca tej aktywacji.

Ostatecznie Rose wciąż będzie znajdował się na heksie, na którym wróg ma Strefę Kontroli Wsparcia oddziału Dalekosiężnego od piechoty III/14. Teraz zużył też wszystkie Działania Ogniowe. Oba te czynniki powodują, że Rose jest Zatrzymany.

Niemiecki gracz planuje wykonać Atak Zwykły (ma Strzałkę Szturmową) na III/15, który obecnie nie ma Wsparcia (i może mieć Zredukowaną Wytrzymałość, zależnie od wyników dopiero co wykonanych ataków). Jeśli mu się powiedzie, wrogi III/15 zostanie zmuszony do Odwrotu, Rose będzie mógł zrobić wtedy Pościg na heks 32.15. Jeśli amerykańskiej formacji uda się zyskać drugą aktywację, Rose będzie mógł rozprawić się z oddziałem III/14.

Poza powyższymi Strefy Starć Pancernych nie mają żadnego efektu. **Teren i pogoda** (widoczność) **mogą ograniczać** zakres Strefy Starć Pancernych.

4.5b Strefę Starć Pancernych generują tylko Prawdziwe oddziały WPanc (Prawdziwe to znaczy ustawione na mapie na konkretnym heksie, a nie jako Wsparcie formacji). **Wyjątkiem** są Lekkie oddziały WPanc i Maskujące – te **nie generują** takiej Strefy wcale. Strefa Starć Pancernych rozciąga się na wszystkie heksy w **Zasięgu** oddziału WPanc, a jej ograniczenie może wynikać jedynie z terenu lub pogody.

4.5c Teren Blokujący (widoczność). Teren nie ma wpływu na Strefę Starć Pancernych na sąsiadujących heksach wokół oddziału, ale w przypadku większych odległości należy upewnić się, że teren nie blokuje linii do krańcowych heksów tworzących Strefę. Linie taką należy wyznaczyć łącząc środki heksów. Na samych heksach krańcowych teren jest nieistotny, ważny jest tylko ten **pojemny** nimi. Pomiędzy krańcowymi heksami nieistotne są również wszelkie rodzaje terenu z samych krawędzi heksów, oddziały którejkolwiek ze stron ani żadne znaczniki – nie należy ich brać pod uwagę podczas określania widoczności.

Tabela Efektów Terenu wskazuje dokładnie które tereny są blokujące. Nie ma znaczenia czy linia fizycznie przechodzi przez grafikę terenu blokującego – należy przyjąć, że **teren zajmuje cały heks**. Jeśli linia biegnie wzdłuż krawędzi heksów blokującego i nieblokującego, wtedy **nie jest** zablokowana.

Od tłumacza: W grze w sumie są trzy rodzaje Stref wpływających na wroga. Zwykła SK oraz SK WPanc są tylko na heksach wokół oddziału, niezależnie jaki Zasięg ma oddział. Zwykła SK wpływa na wrogie oddziały o mobilności Pieszrej i Ciężarówkowej, SK WPanc na oddziały o mobilności Taktycznej. Trzeci rodzaj to Strefa Starć Pancernych (4.5). Mają ją

Prawdziwe oddziały WPanc na heksach w ich Zasięgu (a nie tylko sąsiadujących). Powoduje ZATRZYMANIE oddziałów o mobilności Ciężarówkowej. Wszystkie te Strefy mają dodatkowe zasady, zaś największy wpływ na wroga ma SK WPanc, np. może wymagać od wroga wykonania Starcia Pancernego Zatrzymującego.

4.6 Maskowanie



Maskowanie to stan dostępny dla oddziałów Rozpoznawczych, dzięki któremu spowalniają ruch wroga bez zbędnego narażania się na niebezpieczeństwo. Do oznaczania tego stanu używa się znacznika „Screen”. Gracz może oznaczyć swój oddział Rozpoznawczy tylko gdy jego żeton będzie ustawiony stroną wskazującą na tryb **Marszowy** (1.1c) jeszcze **zanim** oddział rozpocznie aktywację. *(To oznacza, że w trakcie jednej aktywacji nie można zmienić trybu oddziału z Bojowego na Marszowy i wejść w tryb Maskowania – przyp. tłum.)* Wynik testu SNAFU nie ma wpływu na funkcje Maskujące oddziału, **nawet jeśli wynikiem testu SNAFU będzie porażka**.

Oddział Rozpoznawczy można oznaczyć jako Maskujący w dowolnym momencie **początkowej** aktywacji jego formacji, ale **nigdy** przed ani podczas drugiej aktywacji.

Znaczniki „Screen” można usunąć w dowolnym momencie (nawet podczas aktywacji przeciwnego gracza), co ma skutek natychmiastowy i wtedy oddział nie pełni już roli Maskującej.

4.6a Oddziały Maskujące. Oddział oznaczony znacznikiem maskowania „Screen”:

- ◇ Nie posiada SK.
- ◇ Może poruszać się, wykonywać Zwiad i Naprowadzać na cel w Ostrzale.
- ◇ Nie może zakończyć ruchu ani Wycofania na stosie z żadnym innym oddziałem. Jeśli jednak to zrobi, należy natychmiast usunąć mu znacznik „Screen”.

- ◇ Nie może robić Ataku Zwykłego, Szturmowego, Ogniewego, Asystować w walce ani rozpoczynać Starć Pancernych. Po wejściu do wrogiej SK WPanc od razu staje się ZAKOŃCZONY.
- ◇ Nie może wejść na heks, który wymaga przeprowadzenia Starcia Pancernego Zatrzymującego (4.4).
- ◇ Nie może Wypychać sztabów ani PLOG.

i) Wrogi oddział o mobilności **Taktycznej lub Ciężarówkowej nie może wejść** na heks zajmowany przez oddział Maskujący.

ii) Wrogi oddział o mobilności **Pieszrej** i w trybie **Bojowym** (1.1c) **może wejść** na heks zajmowany przez oddział Maskujący i wtedy zmusza go do Wycofania o 3 heksy.

iii) Wycofanie oddziału Maskującego, poza tym że jest przymusowe wg ii) powyżej, nie ma żadnego wpływu na oddział Maskujący. Oddział wciąż może wykonywać Maskowanie i nie zmienia trybu z Marszowego na Bojowy.

4.6b Walka z udziałem oddziałów Maskujących. Oddział Maskujący **nie podlega** Tabeli Walki ani Ostrzału, więc nie może być uczestnikiem walki takiego rodzaju.

Oddział Maskujący może być celem tylko takiego wrogiego ataku, który używa Tabeli **Starć Pancernych** (ale podczas rozstrzygnięcia starcia sam nie może być strzelającym). Wyjątkowo tutaj każde rozstrzygnięcie w postaci **„redukcja obu stron”** z tabeli Starć Pancernych należy zamienić na **„Brak strat, cel Wycofuje się o 3 heksy”**.

4.6c Strefa Maskowania. Oddziały Maskujące **nie mają strefy kontroli SK**, ale posiadają Strefę Maskowania. **Strefa Maskowania** obejmuje obszar w promieniu **3 heksów** wokół oddziału Maskującego (włącznie z trzecim hekssem) (Uwaga! 3-heskowy promień w obecnej wersji zasad ma zastosowanie we wszystkich grach z serii BCS, należy go stosować również w *Last Blitzkrieg*). Wrogie oddziały ani teren nie mają żadnego wpływu na istnienie Strefy Maskowania.

4.6d Jakie efekty ma Strefa Maskowania. Poruszające się oddziały płacą **dotatkowy +1 PR** za **każdy** heks we wrogiej Strefie Maskowania, ale tylko gdy są ułożone stroną w trybie **Marszowym**. Wroga Strefa Maskowania **nie ma wpływu** na ruch oddziałów będących w trybie Bojowym. Oddziały Niegotowe **nie mogą** wejść na heks we wrogiej Strefie Maskowania.

Strefa Maskowania (w tym sam oddział Maskujący) nie ma żadnego wpływu na:

- ◇ Główne Drogi Zaopatrzeniowe GDZaop.
- ◇ Zakorkowanie Oddziałowe.
- ◇ Bezpieczne Linie Komunikacyjne (wrogie ani sojusznicze).
- ◇ Strefy Starć Pancernych.

4.7 Sztaby i Punkty Logistyczne (PLOG)

Wrogich sztabów ani PLOG nie można zniszczyć ani przejąć. Mogą zostać tymczasowo zakłócone przez wrogie „Wypchnięcia” (wrogie oddziały wkraczające na ich heks). Ponadto sztaby mają własne wymagania dotyczące ruchu.

4.7a Ruch sztabu.

Sztaby poruszają się podczas Fazy Aktywacji, używając własnej PPR, jak każdy oddział. Sztab wykonujący ruch traci znacznik Przygotowanej Obrony, jeśli posiadał. Jeśli w grze używane są opcjonalne zasady wykorzystujące Rozkazy, wtedy ruch sztabu musi być zgodny z wydanym Rozkazem. Sztab formacji posiadającej Przygotowaną Obronę **nie może** wykonać Dobrowolnego Odwrotu. Niezależnie od rodzaju mobilności sztabu, **nie może** on przekraczać ani wchodzić na teren zabroniony dla mobilności Ciężarówkowej.



Ważne: Sztab **zawsze** musi kończyć swój ruch lub przestawienie na heksie z **drogą lub szlakiem** (linie kolejowe się nie liczą). Ponadto dla sztabu i jego formacji korzystne jest, ale nie konieczne, aby ten heks znajdował się na końcu **Kompletnej** GDZaop (3.1).

4.7b Ruch PLOG.

PLOG (znajdujący się na mapie na Dozwolonym Heksie lub poza mapą) można przesunąć poprzez podniesienie jego żetonu i ustawienie na **dowolnym Dozwolonym** heksie (3.1a), który dodatkowo będzie tworzyć **Kompletną GDZaop**. Nie może zostać ustawiony na żadnym innym heksie. Nie może również na Dozwolonym, jeśli nie będzie w ten sposób tworzyć Kompletniej GDZaop. Jeśli formacja nie posiada Kompletniej GDZaop podczas Przygotowania w Fazy Aktywacji, to jej PLOG należy usunąć i złożyć poza mapą (jest wtedy uznawany za „będący poza mapą”).



Od tłumacza: Aby nie było wątpliwości – ruch PLOG to przestawienie go na dowolny heks w obrębie całej mapy (całej!), jeśli spełnia powyższe założenia. PLOG nie jest na stałe przywiązany do jednej drogi ani do jednego źródła zaopatrzenia. Ponadto nie ma znaczenia czy PLOG jest Niepewny, czy w pełni funkcjonalny.

PLOG znajdujący się poza mapą może powrócić podczas Fazy Aktywacji na dowolny Dozwolony heks, na którym utworzy **Kompletną GDZaop**. Powracającego na mapę układa się go tylną stroną ze znakiem zakazu – jest to Niepewny PLOG.

PLOG który:

- ◇ poruszył się (został przestawiony) lub
- ◇ na końcu Fazy Aktywacji jest poza Optymalną odległością od swojego sztabu (wynosi od 5 do 15 heksów, 3.2f)

musi zostać odwrócony na tylną stroną ze znakiem zakazu i jest on wtedy Niepewny.

4.7c Uzyskanie pełnej wartości przez Niepewny PLOG. PLOG zyskuje pełnię swojej funkcjonalności (czyli przestaje być Niepewny i jego żeton odwraca się na przednią stronę) gdy:

- ✓ jest na Dozwolonym Heksie i tworzy **Kompletną GDZaop** (3.1).
- ✓ jest w Optymalnej odległości od swojego sztabu (3.2f),

✓ nie został przemieszczony w poprzedniej Fazy Aktywacji.

4.7d Wypchnięcie sztabu lub PLOG.

Sztabów i PLOG nigdy nie dotyczą efekty Wycofania nakładane z różnych tabel, ale jeśli wrogi oddział wejdzie **na heks** zajmowany przez sztab lub PLOG, wtedy zostają one Wypchnięte i gracz musi je przestawić (sztab według 4.7e, PLOG według 4.7h). Wrogi oddział Wypychający może być w trakcie zwykłego ruchu lub Pościgu po Walce. Wrogie oddziały Niegotowe, Wycofujące się, Maskujące, zaczynające aktywację poza Zasięgiem dowodzenia, jak również wrogie sztaby i PLOG **nie mogą** Wypychać sztabów ani PLOG.

4.7e Przeszawienie Wypchniętego sztabu. Sztab, który został Wypchnięty przez wroga, musi zostać przestawiony w następujący sposób:

- ✓ Przeszaw sztab **co najmniej o 3 heksy** na dowolny Dozwolony heks (3.1a), który nie jest we wrogiej Strefie Starć Pancernych (4.5a). Nie trzeba poruszać go wtedy heks po heksie, wystarczy podnieść i przenieść. Wrogie SK ani Bezpieczna Linia Komunikacyjna na pośrednich heksach nie mają znaczenia, można je przeskoczyć. **Wyjątek:** zobacz 4.7f.
- ✓ Odwróć PLOG formacji z tego sztabu na tylną Niepewną stronę.
- ✓ Jeśli formacja miała Przygotowaną Obronę (znacznik „Prepared Defense”), to ją usuń.
- ✓ Na sztabie połóż znacznik koordynacji „Coordination”.
- ✓ Wycofanie nie zmienia stanu poziomu aktywacji sztabu (Dostępny, Użyty, Zakończony).

4.7f Ucieczka sztabu na heks bez Kompletniej GDZaop. Sztab może zignorować konieczność istnienia Kompletniej GDZaop oraz wymagania dotyczące minimalnej odległości przestawienia określone w punktach z 4.7e, a także wytyczne dotyczące kierunku Wycofania z 5.5b, ale wtedy w wyniku Wypchnięcia musi zostać ustawiony na heksie **zawierającym**

oddział z jego formacji. Zatem w takim przypadku Kompletna GDZaop nie jest konieczna, ale obowiązują **wszystkie** pozostałe wymagania odnośnie Dozwolonego Heksu z 3.1a (musi to być heks na drodze lub szlaku oraz pozostałe wymogi).

4.7g Dobrowolne Wycofanie sztabu.

Sztab aktywnej formacji można dobrowolnie przestawić według 4.8, z tym że:

- ◇ Nigdy nie traci Wytrzymałości.
- ◇ Może je wykonać nawet gdy wynik testu SNAFU to porażka.

Do Dobrowolnego Wycofania sztabu mają zastosowanie 4.7e oraz 4.7f. Używając opcjonalnych zasad Rozkazu Przygotowanej Obrony (2.4d), sztab z takim Rozkazem nie może korzystać z Dobrowolnego Wycofania.

Jeśli sztab wykona Dobrowolnie Przystawienie, jego poziom Zmęczenia należy zwiększyć o jeden.

4.7h Przystawienie Wypchniętego PLOG.

PLOG Wypchnięty przez wroga jest po prostu przestawiany na Dozwolony heks i taki, na którym utworzy Kompletną GDZaop. Wtedy też staje się Niepewnym i należy go odwrócić na tylną stronę. Nowy heks musi znajdować się przynajmniej o **10** heksów **wzdłuż drogi**, przez którą prowadzi jego GDZaop, od miejsca, z którego został Wypchnięty. Jeśli takie przystawienie jest niemożliwe, wtedy PLOG należy przenieść poza mapę.

4.7i [Opcjonalne] Miękkie Wypchnięcie.

Jeśli sztab lub PLOG zostaje Wypchnięty, rzuć jedną kością (niezależnie ile sztabów lub PLOG zajmuje dany heks). Rzut ten należy

wykonać przed jakimikolwiek Wycofaniami oddziałów bojowych.

i) Przy wyniku 1-4 występuje Miękkie Wypchnięcie i należy wykonać krok iii) poniżej.

ii) Przy wyniku 5-6 jest to Twarde Wypchnięcie i stosuje się punkty 4.7e, 4.7f oraz 4.7h.

iii) W przypadku Miękkiego Wypchnięcia właściciel przestawia zarówno Wypchnięty sztab, jak i jego PLOG (niezależnie które z nich zostały Wypchnięte) i ustawia według swojego uznania. Sztab zachowuje znaczniki Przygotowanej Obrony lub Koordynacji, jeśli je posiadał (nie można w tym momencie ich dodawać). PLOG, jeśli był Niepewny, to taki pozostaje, ale samo Miękkie Wypchnięcie nigdy nie powoduje zmiany jego stanu.

Wypchnięcie sztabu



Znaczniki sztabu formacji 106 Inf oraz oddział garnizonowy 168 Eng zostały rozstawione wokół sztabu, aby były widoczne, jednak zajmują ten sam heks z miastem St. Vith.

Niemiecki Rozpoznawczy oddział KG Stephan zbliży się od dołu i chce ustawić Zwiadowczy znacznik Celu na mieście St. Vith. Znacznik jest potrzebny nie ze względu na wrogi sztab, lecz ponieważ heks ten daje Punkty Zwycięstwa i bez znacznika Niemcy nie mogą na niego wejść ani zaatakować amerykańskiego oddziału inżynierów. Zużywa na to jedno Działanie Ogniowe. Na kości wypadła 2, co pozwala umieścić znacznik OBJ na mieście, a dzięki temu z kolei Niemcy nie tylko będą mogli wejść na heks, ale również wykonać Atak Szturmowy na oddział inżynierów 168 Eng, który również tam się znajduje.

Stephan przesuwa się na sąsiadujący heks 30.10 i ogłasza Atak Szturmowy na amerykański 168 Eng zajmujący miasto St. Vith.

Zwróć uwagę, że ten amerykański oddział jest Niegotowy i dlatego nie może korzystać z Przygotowanej Obrony ani ze Wsparcia swojej formacji (Stephan nie musi Odcinać Wsparcia). Wynik atakującego to +6, a broniącego to +4 (to piechota, więc ma MOD +2 za miasto), czyli końcowy MOD = +2. Rzut 9 lub większy usunie z heksu sztab i na stałe wyeliminuje inżynierów. Ponieważ miasto City jest oznaczone w Tabeli Efektów Terenu jako Kluczowy teren, to ewentualne Sytuacyjne Wycofanie nie ma zastosowania.

Tu niemiecki gracz wyrzucił na dwóch kościach 10.

Sztab wycofał się o wymagane 3 heksy, stracił znacznik Przygotowanej Obrony, a oddział garnizonowy został zniszczony. Z powodu wycofania, sztab musi dodatkowo otrzymać znacznik problemów z Koordynacją, a PLOG jego formacji należy odwrócić na tylną stronę, ukazującą stan Niepewny.



iv) Dla Wypchniętych nie sprawdza się ścieżki wycofania, wystarczy ich przestawić. Odległość przeniesienia określa gracz.

v) Wybrany heks docelowy:

- ✓ musi posiadać odpowiedni teren.
- ✓ nie może być zajęty przez wroga, wrogą Strefę Starć Pancernych ani wrogą SK.
- ✓ nie może blokować wrogiej GDZaop.

vi) W momencie wykonywania przeniesienia wybrany heks docelowy niekoniecznie musi Dozwolonym Heksem.

Komentarz: Miękkie Wypchnięcie może wydawać się dziwnym tworem. Nie jest żadną formą ruchu. Jest to bardziej mechanizm, który ma zmniejszyć działanie w grze „widzącego wszystko na mapie oka przeciwnika”, czyli wzmocnić mgłę wojny.

4.8 Dobrowolne Wycofanie

Zamiast zwykłego ruchu, aktywny oddział może wykonać Dobrowolne Wycofanie, na przykład aby wydostać się z miejsca, z którego normalnie nie mógłby wyjść. Bezpieczna Linia Komunikacyjna, wrogie SK, Strefy Starć Pancernych, teren ani oddziały wroga nie mają na to wpływu.

4.8a Miejsce docelowe musi być oddalone o 3 hekсы od startowego. Oddział musi przyjąć redukcję Wytrzymałości i ustawić się w trybie Marszowym (odwróć jego żeton na stronę trybu Marszowego). Po tej akcji staje się ZAKOŃCZONY. Jeśli heks końcowy zawiera wrogą SK, oddział musi ponieść dodatkową redukcję Wytrzymałości o 1 poziom. (5.5g)

4.8b Sztab dowodzenia wykonuje takie wycofanie podobnie jak oddział (patrz też 4.7g), ale może zwiększyć odległość, aby spełnić warunki z 4.7e i 4.7f. Sztaby nie tracą Wytrzymałości (nigdy). Przystawienie sztabu musi być wykonane **w kierunku, na którym znajduje się jego PLOG**. Zobacz również zasady 5.5b.

4.8c Sztab może wykonać Dobrowolne Przystawienie także w przypadku porażki w teście SNAFU. Wszystkie inne oddziały muszą mieć przynajmniej częściową aktywację ze SNAFU. Więcej informacji jest w punkcie 4.7g.

4.8d Sztab z formacji aktualnie wykonującej Rozkaz Przygotowanej Obrony (a nie tylko posiadającej znacznik Przygotowanej Obrony), nie może wykonać Dobrowolnego Przystawienia.

4.9 Realistyczny ruch [opcjonalnie]

Gracz zastanawia się, kombinuje, przelicza i planuje ruchy, aby maksymalnie je zoptymalizować. Przeciwnik, aby nie być gorszym i sprostać rywalizacji, musi robić to samo. W rezultacie, po przeznaczeniu na te czynności sporej ilości czasu, powstają precyzyjne posunięcia, które właściwie mają niewiele wspólnego z rzeczywistością. Ta opcjonalna zasada sprawia, że kartonowe żetony poruszają się jak prawdziwe oddziały.

4.9a Ruch oddziałów. Oddziały w swoich ruchach mają wykazywać się dużym stopniem żywotowości. Jeśli oddział przesunie się na dany heks, to wykonał ruch. Nie ma żadnych powtórzeń ani zaczynania ruchu od nowa. Jeśli gracz się pomyli, to aby cofnąć oddział, musi wydać kolejne Punkty Ruchu.

4.9b Uczciwe traktowanie błędów. Jeśli gracz się pomyli (np. błędnie określi koszt ruchu lub zapomni o jakichś zasadach), to powinien poinformować o tym przeciwnika i razem powinni ustalić gdzie ma znaleźć się poruszany oddział.

5.0 Walka

Walki to Starcia Pancerne, Ataki Zwykłe, Szturmowe, Ogniove i Ostrzały. Rodzaj oddziału ogranicza zakres rodzajów walki, jaki może wykonać oraz w jakim może być celem (czytając ten rozdział, patrz na Tabelę Zdolności Oddziałów z końca). Walkę zainicjować może tylko aktywny gracz.

Komentarz: Nauka gry polega na zdobywaniu wiedzy na temat jakie rodzaje walki należy stosować w stosunku do danych rodzajów celów i możliwości własnych oddziałów. Dobry gracz nie tylko zna zasady kierujące poszczególnymi rodzajami walki, ale wie jak je wykorzystać do osiągnięcia założonych celów w sposób szybki i skuteczny. Będzie potrafił planować długofalowo i wyznaczać do danego zadania odpowiednie oddziały tak, aby nie nadużywać posiadanych zasobów: właściwe środki do właściwych celów.

Atak Zwykły (Regular Attack) odzwierciedla skoordynowaną akcję oddziałów szturmujących z oddziałami wsparcia oraz prowadzącymi ostrzał z większej odległości. Jego celem jest zmuszenie wroga do opuszczenia zajmowanej pozycji. Rozstrzyga się w Tabeli Walki.

Atak Szturmowy (Shock Attack) to szarża oddziałów zmechanizowanych, które wykorzystują posiadany pancerz i mobilność do agresywnego natarcia na pozycję przeciwnika. Oddział wykonujący taki atak może kontynuować swój ruch. Są to ataki z marszu, w ruchu. Rozstrzyga się je w Tabeli Walki.

Starcie Pancerne (Engagement) to wymiana ognia między pojazdami opancerzonymi (mającymi wartość pancerną WPanc). Jego celem jest zadawanie strat wrogowi, odcinanie go od jego Wsparcia i uwalnianie sojusznicznych oddziałów do ruchu. W przeciwieństwie do Ataków Zwykłych i Szturmów, nie są próbą przejęcia obszaru zajmowanego przez wroga. Rozstrzyga się je w Tabeli Starć Pancernych.

Atak Ogniovy (Attack by Fire) to użycie broni z pojazdów opancerzonych (WPanc) przeciw nieopancerzonym celom (nie mającym WPanc). Rozstrzyga się w Tabeli Ostrzału.

Ostrzał (Barrage) to wykorzystanie artylerii lub lotnictwa do przywożenia wroga albo zadania mu strat. Ostrzały Wyniszczające służą do redukcji Wytrzymałości celu i rozstrzyga się je w Tabeli Ostrzału. Ostrzały Wspierające natomiast pozwalają graczowi użyć modyfikatora rzutu kośćmi MOD w Tabeli Walki, a same nie powodują żadnych strat dla celu.

5.0a „Teren” to wszelkie naturalne i nienaturalne konstrukcje i elementy, które mają wpływ na walkę i ostrzał według Tabeli Efektów Terenu. Efekt terenowy może być generowany przez teren z samego heksu, jak i z jego krawędzi. Tereny występujące tylko na krawędziach heksów mają wpływ na *rozstrzygnięcia* z Tabeli Walki (Atak Zwykły i Szturmowy), a nie mają na Starcia Pancerne, Ataki Ogniove ani Ostrzały (*choć mogą mieć wpływ na przykład na to, czy Ostrzał w ogóle może być wykonany – przyp. tłum.*)

5.0b Sztaby dowodzenia ani PLOG same nie mogą być celem Starcia Pancernego, Ataku Zwykłego, Szturmowego ani Ostrzału. Nie posiadają Wytrzymałości i nigdy nie podlegają redukcji Wytrzymałości. (*Zamiast tego mogą być Wypychane przez wroga z zajmowanych heksów – przyp. tłum.*)

5.0c Oddziały Maskujące nie mogą być celem Ostrzału ani ataku, za wyjątkiem Starcia Pancernego, czyli gdy zostaną tak zaatakowane przez wrogi oddział z wartością pancerną WPanc.

5.1 Atak Zwykły i Szturmowy

Atak Zwykły i Szturmowy odzwierciedlają natarcia na wroga z bliższej odległości i oba są rozpatrywane w tej samej Tabeli Walki. Szturmowe, w porównaniu ze

Zwykłymi, mają kilka dodatkowych wymagań.

5.1a Oba Ataki. Wykonuje się je w dowolnej kolejności i czasie podczas aktywacji danej formacji. Nigdy nie są obowiązkowe. W każdym Ataku musi występować jeden „broniący się heks” zajmowany przez wrogi stos, który spełnia wymogi bycia celem ataku. Broniący się heks **musi** znajdować się w Strefie Celu aktywnej formacji. Zasięg Dowodzenia nie ma wpływu na możliwość przeprowadzenia Ataku.

5.1b Sekwencja Ataku

- 1) Atakujący ogłasza rodzaj Ataku (Zwykły albo Szturmowy) i wskazuje broniący się heks.
- 2) Broniący sprawdza czy korzysta z Przygotowanej Obrony.
- 3) Broniący sprawdza wartość Efektywności swojego oddziału (gdzie broni się stos, to jeden wybrany).
- 4) Atakujący określa swój atakujący oddział oraz ewentualnie oddziały Asystujące.
- 5) Atakujący może wykonać Ostrzał.
- 6) Gracze określają sumaryczny MOD jaki atakujący będzie mieć w Tabeli Walki.
- 7) Atakujący rzuca w Tabeli Walki.
- 8) Gracze stosują wynik walki (redukcje Wytrzymałości, Wycofanie, Pościg).

5.1c Wymagania dla atakującego. Oddziały biorące udział w Ataku (Atakujący i Asystujący):

- ✓ Jeden z nich musi być wskazany jako główny i używa swojej wartości Efektywności.
- ✓ Muszą sąsiadować z celem.
- ✓ Muszą być zdolne do wejścia na heks z celem za pomocą zwykłego ruchu.
- ✓ Nie mogą być ZAKOŃCZONYMI.
- ✓ Nie mogą być na przepelnionym heksie (4.2).
- ✓ Muszą zostać użyte do określenia MOD dla atakującego.
- ✓ Muszą mieć PPR większą niż 0.

5.1d Ostrzał podczas Ataku. Do pomocy w Ataku atakujący może wybrać jeden z dwóch rodzajów Ostrzału (Wspierający albo Wyniszczający), używając Punktów Artylerii lub Lotnictwa. Zasięg Dowodzenia sztabu nie ma wpływu na zasięg Ostrzału.

Ostrzał Wspierający (Suppression Barrage) daje atakującym korzystny MOD +2 w Ataku Zwykłym albo MOD +1 w Szturmowym. Ostrzał taki w żadnym z tych Ataków nigdy nie powoduje redukcji Wytrzymałości dla celów ostrzału.

Ostrzał Wyniszczający (Destruction Barrage) może spowodować utratę Wytrzymałości celu według Tabeli Ostrzału, ale nie daje atakującym żadnych MOD do wykonywanego Ataku. Jeśli Ostrzał Wyniszczający wyeliminuje broniący się oddział wroga lub stos oddziałów, atakujący wykonuje Pościg po Walce, Atak kończy się bez potrzeby rzutu w Tabeli Walki (wtedy mimo braku przeprowadzenia całej Sekwencji Ataku, wszystkie atakujące oddziały stają się ZAKOŃCZONE). Należy zapamiętać/zapisać, aby podczas późniejszego określania poziomu Zmęczenia formacji uznać nawet taki Atak za wykonany (w Tabeli Zwiększenia Zmęczenia jeden z czynników to „Wykonanie Sekwencji Ataku 5.1d”).

5.1e MOD w Tabeli Walki. Każda ze stron wybiera jeden ze swoich oddziałów, którego wartość Efektywności ma zostać użyta w Ataku. Używając zestawienia modyfikatorów przy Tabeli Walki, każda strona oblicza swoją zmodyfikowaną wartość Efektywności. Na końcu od ostatecznej wartości atakującego odejmuje się wartość broniącego i otrzymuje się w ten sposób końcowy modyfikator wyniku rzutu (końcowy MOD).

W modyfikatorach rozpatruje się teren z heksu broniącego się oraz ewentualnie z krawędzi heksów na granicy między atakującym a broniącym. Aby strona broniąca się mogła skorzystać z MOD za „dwa

broniące się oddziały”, na heksie muszą znajdować się dokładnie dwa oddziały, nie mniej, nie więcej.

5.1f Wyniki z Tabeli Walki. Rzuć dwiema kośćmi, dodaj wyliczony końcowy MOD i odczytaj wynik w Tabeli Walki. Wyniki obejmują Redukcje, Wycofania i efekt Zakorkowania.

Redukcje po stronie atakującego może przyjąć tylko ten oddział, którego Efektywność została użyta w Ataku. Jeśli nie może przyjąć wszystkich Redukcji, nadmiar należy zignorować. Redukcji nigdy nie można zastosować do oddziału ze Wsparcia ani Asystującego.

Strona broniąca się pierwszą Redukcją musi nałożyć na oddział, który użył swojej Efektywności w walce, a wszelkie kolejne rozdzielić na inne Prawdziwe oddziały ustawione na bronionym heksie, według uznania. Znacznik Zakorkowania „Traffic” należy umieścić na heksie broniących, jeśli Wycofają się lub zostaną wyeliminowani (w przeciwnym razie efekt Zakorkowania ignoruje się). Wycofanie, jeśli wystąpi, dotyczy wszystkich oddziałów z zaatakowanego heksu.

5.1g Tylko Ataki Zwykłe. Podczas jednej aktywacji **jeden heks** może być celem tylko jednego Ataku Zwykłego. Gdy wrogie oddziały Wycofają się na **inny heks**, wtedy mogą być zaatakowane ponownie (przez innych atakujących).

5.1h Wymagania Ataku Zwykłego. Atakujący oddział musi spełnić wszystkie wymogi podane w 5.1c i musi być Zdolny Do Ataku (mieć Strzałkę Szturmową widoczną na wierzchu żetonu). ZATRZYMANY oddział **może** wykonać Atak Zwykły (i po nim staje się ZAKOŃCZONY).

5.1i Oddziały Asystujące. Do Ataku Zwykłego można wskazać dodatkowy oddział jako „Asystujący”. Dzięki temu atakujący zyskuje korzystny MOD +1 w walce. Oddziały możliwe jako Asystujące wymienia Tabela Zdolności Oddziałów. Można wskazać nie więcej niż **jeden** oddział. Oddział Asystujący:

- ✓ Musi być Zdolny Do Ataku (Strzałka Szturmowa na wierzchu) lub wierzch jego żetonu musi mieć WPanc.
- ✓ Musi sąsiadować z celem ataku.
- ✓ Musi sąsiadować lub być na heksie z atakującym oddziałem.
- ✓ Nie może znajdować się na przepelnionym heksie (4.2).
- ✓ Nie może być ZAKOŃCZONY, ale może być ZATRZYMANY.

Asystujący może wykonać Pościg Po Walce tylko gdy jest na heksie razem z atakującym oraz jeśli mógłby wejść zwykłym ruchem na heks opuszczony przez broniącego się wroga.

5.1j Na koniec Ataku Zwykłego. Niezależnie czy wystąpi Pościg Po Walce, atakujący i Asystujący stają się ZAKOŃCZENI.

5.1k Tylko Atak Szturmowy. Podczas jednej aktywacji jeden heks może być celem wielu Ataków Szturmowych, nawet jeśli dodatkowo będzie też celem Ataku Zwykłego lub Ostrzału. Wszystkie je można wykonać w dowolnej kolejności.

Uwaga od tłumacza: Rozdziału 5.1l najwyraźniej nie ma.

5.1m Wymagania dla Ataku Szturmowego.

i) Heks będący celem Szturmu:

- ✓ nie może zawierać żadnej wartości pancernej WPanc (choćby we Wsparciu).
- ✓ Koszt wejścia na niego przez oddział o mobilności Taktycznej nie może być większy niż 3 PR (**istnienie drogi ma znaczenie**, można użyć jej kosztu jeśli jest połączona z heksem atakujących). *Uwaga: Tego kosztu nie opłaca się ani do wykonania Szturmu, ani po takim ataku, podczas Pościgu Po Walce – jest to po prostu wymóg do wykonania Szturmu.*

ii) Heks opuszczony przez broniącego może powodować ZATRZYMANIE atakującego, ale jest ono skuteczne dopiero gdy atakujący wykona Pościg Po Walce – przesunie się na ten heks. (*Określa to Tabela Efektów Terenu*

danej gry. W Tabeli dla danego Terenu w oryginalnej grze jest podane „STOP”, co znaczy, że oddział po wejściu na ten Teren jest ZATRZYMANY. Najczęściej takim terenem jest las dla oddziałów używających pojazdów o mobilności Ciężarówkowej lub Taktycznej – przyp. tłum.)

iii) Oddział wykonujący Szturm:

- ✓ musi spełniać wszystkie wymagania podane w 5.1c.
- ✓ musi to być jeden oddział (żeton).
- ✓ musi posiadać co najmniej 1 PR i jedno Działanie Ogniove jeszcze dostępne do wydania.
- ✓ nie może być aktualnie ZATRZYMANY.
- ✓ musi korzystać z mobilności Taktycznej i być zdolnym do przeprowadzenia Ataku

Szturmowego według Tabeli Zdolności Oddziałów.

- ✓ jego wierzch żetonu, tak jak jest aktualnie ułożony, musi zawierać przynajmniej jedno z poniższych oznaczeń:
 - ◇ Strzałkę Szturmową,
 - ◇ Czerwoną WPanc,
 - ◇ Lekką WPanc,
 - ◇ symbol oddziału Przetłumającego.

5.1n Inne zasady specyficzne dla Ataku Szturmowego.

- i) Nie można używać Asysty.
- ii) Kosztuje jedno Działanie Ogniove.
- iii) Nie powoduje ZAKOŃCZENIA atakującego oddziału.
- iv) Do Ostrzału wykonywanego w Sekwencji Ataku dla Szturmu można użyć nie więcej niż 1 Punkt Artylerii lub Lotnictwa.

v) Aby uzyskać MOD za „Poprzedzający Atak Ogniovy”, atakujący musi wpieryw wykonać i rozpatrzyć na celu osobny Atak Ogniovy (zużywa jedno Działanie Ogniove) i następnie od razu Szturm (oddział musi posiadać dostępne drugie Działanie Ogniove, aby móc zapłacić za Szturm). Wtedy MOD „Poprzedzający Atak Ogniovy” ma zastosowanie w Szturmie, nawet jeśli Atak Ogniovy okazał się nieudany i broniący się cel nie poniósł żadnych strat.

5.1o Na koniec Szturmu. Atakujący może kontynuować swój ruch, używając PR jakie pozostały mu do wydania, jeśli nie zostanie ZATRZYMANY (z jakiegokolwiek powodu, choćby gdy za Szturm zapłacił swoim drugim, ostatnim dostępnym Działaniem Ogniowym).

Szturm / Atak Szturmowy



Na ilustracji dodano znacznik Wsparcia i Przygotowanej Obrony dla formacji 99 Inf, aby zilustrować przykład. Znacznika OBJ nie pokazano, ale jest wymagany (np. na oddziale B).

Niemiecki 1,2/I wszedł na heks 36.22 i chce wykonać Szturm na B. Nie może tak atakować oddziału A z powodu zbyt wysokiego kosztu terenu (4 PR i ZATRZYMANIE). Ale droga prowadząca na 36.21 umożliwia taki atak na B. Jednak zanim oddział wykona Szturm, wpieryw musi pozbyć się SK Wsparcia obu amerykańskich oddziałów, odcinając je od Wsparcia. To jednak jest poza możliwościami niemieckiego oddziału. Po

odcięciu Wsparcia dwóch oddziałów byłby ZATRZYMANY, zużyłby na to dwa Działania Ogniove (wszystkie dostępne). Nie mógłby dodatkowo zrobić Ataku Szturmowego, ponieważ kosztuje on jedno Działanie Ogniove.

W drugim przykładzie niemiecki oddział Spitze chce wykonać Szturm na C. Amerykanie nie mają Wsparcia ani Przygotowanej Obrony, ponieważ ich oddział jest Niegotowy i we wiosce (która nie jest Kluczowym terenem w przypadku wystąpienia wyniku „Odwrót Sytuacyjny”). Spitze ma dostępne dwa Działania Ogniove. Decyduje się wpieryw zrobić Atak Ogniovy, bo dzięki temu otrzyma MOD +1 w Tabeli Walki. W Szturmie Spitze ma: +5 (jego Efektywność), +1 (jest Dualistyczny), +1 (za Atak Ogniovy) oraz +1 z artylerii (wydaje 1 pkt. artylerii swojej formacji, niepokazany), razem +8. Amerykanin ma +2 (jego Efektywność) oraz +1 dzięki terenowi, razem +3. Szturm ma więc końcowy MOD +5. Niemiecki gracz wyrzuca 6 na dwóch kościach, czyli z MOD +5 ma 11. Wynik walki to D1. Broniący się Amerykanin musiałby się wycofać, ale ponieważ nie ma PPR, to zgodnie z 5.5i jest eliminowany.

Spitze wchodzi na opuszczony heks nie wydając żadnych PR (jest to Pościg Po Walce), ale nie może kontynuować ruchu, ponieważ zużył wszystkie Działania Ogniove i jest teraz ZATRZYMANY.

i) Kontynuację ruchu rozpoczyna się z heksu, na którym znajduje się oddział po całkowitym rozpatrzeniu efektów Szturmu (w tym po zakończeniu ewentualnego Pościgu Po Walce). Gdy oddział zacznie się poruszać, ponownie oddziałują na niego wrogie SK oraz Starcia Pancerne Zatrzymujące.

ii) Jeśli w wyniku Szturmu broniący się heks nie został opuszczony i atakujący wciąż posiada PR do wydania, może kontynuować ruch, a jeśli posiada też Działanie Ogniowe, może wykonać kolejny Atak Szturmowy, choćby drugi raz na ten sam heks.

iii) Gdy atakujący zdecyduje się na ponowny Szturm (tak jak w punkcie ii) powyżej lub na inny cel), to wszelkie MOD z pierwszego Ataku są zerowane i muszą zostać „uzyskane” na nowo.

Komentarz: Tak jak mówią powyższe zasady, możliwa jest sytuacja, że oddział wykona udany Szturm, szturmowany heks zostanie opuszczony przez wroga i oddział zajmie go, poruszając się za darmo (za Pościg Po Walce nie płaci żadnych PR) – a potem może jeszcze kontynuować ruch, niejako ponad stan. Odnosząc to do rzeczywistych historycznych walk pamiętaj, że ten rodzaj walki ma żywiołowy przebieg, a w grze nie wszystko musi być precyzyjnie określone i dotyczy to również Punktów Ruchu zapisanych na żetonie oddziału.

5.2 Starcie Pancerne

Engagements

Starcie Pancerne to wymiana ogniowa między oddziałami posiadającymi wartość pancerną WPanc. Inicjuje je wyłącznie aktywny gracz, a rozstrzygnięcie zapada według Tabeli Starć Pancernych. Celem mogą być tylko wrogie oddziały WPanc albo ustawione jako Wsparcie.

Uwaga: Jeśli chcesz zaatakować oddziałem WPanc na heks, na którym przeciwnik nie ma żadnych oddziałów WPanc Prawdziwych ani jako Wsparcie, użyj Ataku Ogniowego.

5.2a Strzelający w Starciu Pancernym.

i) Kwalifikujący się aktywny oddział WPanc, nazywany Strzelającym, który nie jest umieszczony we Wsparciu formacji, może rozpocząć Starcie Pancerne przeciw jednemu wybranemu oddziałowi WPanc przeciwnika, będącego w jego Zasięgu. Ograniczenie dotyczące Zasięgu (maksymalna wartość zasięgu, efekty terenowe według 5.2b punkt iv, widoczność oraz teren Blokujący) określają jak daleko od Strzelającego może znajdować się jego cel.

Zasięg Strzelającego oddziału wpływa na następujący element:

◇ Czy Broniący w ogóle może być celem Starcia Pancernego.

Zasięg Broniącego się oddziału wpływa na następujące elementy:

◇ Czy Strzelający może otrzymać jakiegokolwiek straty (5.2d punkt iv).

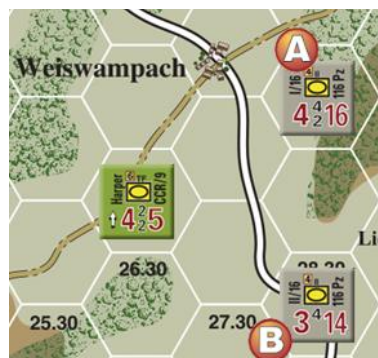
◇ Czy Broniący może skorzystać z MOD za „Wielooddziałowe Wsparcie” (5.2d punkt iii)

Jeśli celem jest wrogie oddział ze Wsparcia, wtedy Zasięg Broniącego się wrogiego oddziału należy wziąć z żetonu tego oddziału ze Wsparcia i zmierzyć od Strzelającego do Broniącego się oddziału na mapie, który korzysta ze Wsparcia i został użyty przez atakującego do wywołania Starcia Pancernego.

ii) Starcie Pancerne wymaga zużycia dostępnego Działania Ogniowego, ale nie zużywa żadnych PR. Oddział nieposiadający dostępnych Działań Ogniowych nie może inicjować Starcia Pancernego.

iii) Oddział może rozpocząć Starcie Pancerne w dowolnym momencie swojego ruchu (w tym zanim zacznie się poruszać), a jeśli do wykonania Starcia nie zużył swojego ostatniego dostępnego Działania Ogniowego, to może kontynuować ruch.

Starcie Pancerne



W tym przykładzie przyjmuje się, że Widoczność jest większa niż 2 heksy.

Oddział „Harper” wszedł na heks wg ilustracji i nie wydał jeszcze żadnego Działania Ogniowego. Widzi obu Niemców, ale na oddziale A nie może wykonać Starcia Pancernego, ponieważ teren na heksie A (gęsty las Forest) jest oznaczony w Tabeli Efektów Terenu jako obronny („Yes” w angielskiej wersji tabeli), więc Starcie Pancerne ma zasięg ograniczony do odległości nie większej niż 1 heks (5.2b pkt iv).

ograniczony do odległości nie większej niż 1 heks (5.2b pkt iv).

Harper zaatakuje oddział B. Nie ma dodatkowych żadnych MOD, tylko różnica $4+2$ minus $3+4$, z WPanc i Efektywności, razem MOD -1. Taki atak na odległości 2 heksów to rozsądne posunięcie, ponieważ oddział B ma zasięg tylko 1 heks i nie ma jak odpowiedzieć. W Tabeli Starć Pancernych używa się tutaj części „Cel to prawdziwy oddział WPanc” (w sensie nie ustawiony we Wsparciu).

Harper w tym ataku otrzymuje wynik 5, czyli „Redukcja atakującego i Zator”, ale z uwagi na brak zasięgu przeciwnika oba te efekty są ignorowane.

Harper strzela drugi raz, tym razem wynik wynosi 7. Efekt „Redukcja obu” zmienia się na „Redukcja celu”, bo Niemcy nie mają Harpera w zasięgu. Niemcy muszą przyjąć redukcję Wytrzymałości, nie mogą zmienić jej na Odwrot.

Harper wydał swoje Działania Ogniowe, więc jest ZARTZYMANY do końca tej aktywacji, a właściwie w tym przypadku, nie mając żadnego oddziału wroga na heksie obok, jest już ZAKOŃCZONY.

iv) Wrogie SK nie mają wpływu na to, czy dany oddział może rozpocząć Starcie Pancerne.

v) Nie trzeba sprawdzać, czy Strzelający ewentualnie mógłby wejść na heks celu zwykłym ruchem, ani żadne ze Starć Pancernych nigdy nie kończy się Pościgiem Po Walce, niezależnie od wyniku.

5.2b Broniący się w Starciu Pancernym.

i) Broniący się oddział **nie musi** znajdować się w Strefie Celu. Jeśli jednak Strzelający chce skorzystać z MOD za „Podwójny Cel”, wtedy cel

musi znajdować się w Strefie Podwójnego Celu.

ii) Strzelający wskazuje heks będący celem, zaś konkretny Broniący się oddział wybiera nieaktywny gracz, z tym że musi to zrobić trzymając się następujących priorytetów:

- ◇ Oddział WPanc z heksu.
- ◇ Oddział WPanc ze Wsparcia, gdy został użyty heks zajmowany przez wspierany oddział, ale tylko gdy jest to Wsparcie Wielooddziałowe.
- ◇ Oddział WPanc ze Wsparcia, gdy został użyty heks zajmowany przez

wspierany oddział, gdy formacja posiada Wsparcie w postaci tylko jednego oddziału.

iii) Oddział określony jako bezpośredni cel Starcia Pancernego może być celem wielu Starć Pancernych w jednej fazie gry.

iv) Jeśli heks z celem zawiera teren korzystny dla Broniącego się (w Tabeli Efektów Terenu jest oznaczony jako obronny w walce lub ostrzałe) lub cel jest w Przygotowanej Obronie, wtedy **maksymalny zasięg**, na jaki można wykonać atak w Starciu Pancernym, jest zmniejszony **do 1 heksu**.

Odcięcie od Wsparcia



W tym przykładzie zobaczymy jakie opcje ma gracz w celu Odcięcia wrogiego oddziału od Wsparcia jego formacji. Trwa aktywacja niemieckiej 116 Pz. Niemiecki gracz docelowo chciałby przejąć most w lewej górnej części ilustracji (heks 34.06) (choć wg zasad gry, gdy do niego się zbliży, Amerykanie mogą wysadzić most).

Musi wpięć Odciać wrogą piechotę od jej Wsparcia, aby móc ją zaatakować poprzez Atak Ogniowy lub Atak Szturmowy. Niemcy wybierają do tego zadania oddział I/16. Jest to Starcie Pancerne 9 (5+4) przeciw 6 (3+2+1), czyli końcowy MOD to +3. Niemiecki gracz na dwóch kościach wyrzuca 8, co powoduje Odcięcie wroga od Wsparcia oraz redukcję oddziału Wspierającego (a nie wspieranego!).

Oddział I/16 ma jeszcze dostępne jedno Działanie Ogniowe, więc wykonuje Atak Ogniowy na wrogą piechotę. Aby zadać jej straty, musi na jednej kości wyrzucić 5 albo 6 (cel jest na terenie obronnym i korzysta z Przygotowanej Obrony). Na kości wypada 2, więc pudło. Oddział I/16 jest teraz ZATRZYMANY. Nie może wykonać Ataku Zwykłego i są bardzo małe szanse, aby mógł w takim ataku Asystować.

Gracz wybierze oddział II/16 do Ataku Ogniowego, a oddział „Stephan” do Szturmowego. W Ataku Ogniowym znów wymagany jest wynik 5-6. Oddział robi dwa takie ataki: pierwszy rzut to 3 (pudło), drugi to 6 (trafienie). Cel otrzymuje jedną redukcję i teraz ma Wytrzymałość równą 1.

Stephan porusza się na 37.04. Mógłby teraz wykonać Atak Ogniowy przed Szturmowym, dzięki czemu w Szturmowym otrzymałby dodatkowy MOD +1 za „poprzedzający Atak Ogniowy”, ale wtedy nie mógłby w tej aktywacji dojść do mostu na heksie 34.06.

Wykonuje na razie Atak Szturmowy z użyciem artylerii. Posiada +5 z Efektywności, +1 za Ostrzał Wspierający, +1 za bycie oddziałem Dualistycznym, razem +7. Broniący ma +2 z Efektywności, +1 za teren obronny, +1 za Przygotowaną Obronę, razem +4. Końcowy MOD to różnica 7-4, czyli +3. Na dwóch kościach wypada 6, co razem z MOD +3 daje 9: [A1], czyli atakujący musi przyjąć redukcję, ponieważ cel używa Przygotowanej Obrony, a „Sytuacyjne Wycofanie” to redukcja broniącego (z tego samego powodu: używa Przygotowanej Obrony). Niestety dla Niemców jest jeszcze „Zakorkowanie” na docelowym heksie, ponieważ broniący opuścili ten heks (zostali wyeliminowani), co uniemożliwi Stephanowi dojście do mostu na heksie 34.06 w tej aktywacji.

5.2c Specyficzne przypadki.

i) Oddziały Lekkie WPanc i oddziały Maskujące nie mogą być Strzelającymi w Starciu Pancernym, ale mogą być celem.

ii) Oddziały ustawione jako Wsparcie formacji mogą być tylko celem.

iii) Jeśli cel jest oddziałem Maskującym, wtedy wynik „Obaj ponoszą redukcje” należy zamienić na „Brak strat, cel Wycofuje się o 3 heksy”.

5.2d Tabela Starć Pancernych.

Rzuć dwiema kośćmi, dodaj wyliczony sumaryczny MOD i odczytaj wynik w Tabeli Starć Pancernych.

i) Tabela Starć Pancernych jest podzielona na dwie części. Użyj górnej, jeśli cel jest Prawdziwym oddziałem WPanc (stoi na heksie, a nie we Wsparciu), albo dolnej części, jeśli cel jest we Wsparciu. Liczby wynikowe w Tabeli to zmodyfikowane wyniki rzutu dwiema kośćmi.

ii) Jeśli broniący ma Wsparcie, to sumuje wartość **Efektywności oddziału wspieranego** z wartością **WPanc oddziału Wspierającego**. Jeśli zaś celem jest oddział WPanc, to używa swojej WPanc i Efektywności.

iii) MOD za „Wielooddziałowe Wsparcie” ma zastosowanie tylko gdy formacja, do której należy cel, posiada we Wsparciu więcej niż jeden oddział **oraz** Zasięg każdego z nich sięga do Strzelającego.

iv) Wyniki należy zastosować do Strzelającego oraz/lub Broniącego, tak jak mówi Tabela, z tym że jeśli Strzelający jest poza Zasięgiem celu, to wyniki Starcia należy dla niego zignorować.

v) Jeśli w wyniku jest Zakorkowanie, to znacznik zakorkowania Traffic należy umieścić na heksie zajmowanym przez Strzelającego.

5.2e Wynik Starcia Pancernego gdy celem jest oddział Wspierający.

i) Jeśli celem jest Wsparcie, a nie oddział z heksu, to redukcje Wytrzymałości należy nakładać na

oddział ze Wsparcia, a nie na wspierany

ii) Wynik „Odcięte Wsparcie” należy nakładać na heks użyty przez Strzelającego do zainicjowania Starcia i efekt Zakorkowania dotyczy wszelkich oddziałów znajdujących się na tym heksie, nawet jeśli miałyby inne Wsparcie niż to, które było celem. Położ na heksie celu znacznik „Dropped Support”.

5.2f [Opcjonalnie] W Starciu Pancernym na zasięgu większym niż 1 heks zamień wszystkie wyniki „Redukcja dla obu” na „Brak efektu”.

Komentarz: Dla tych, którzy są przyzwyczajeni do wcześniejszych wersji zasad, sposób korzystania ze Wsparcia oddziałów WPanc Dalekosiężnych (mają czarną WPanc, są to właściwie tylko niemieckie działa 88mm) może być mylący. W obecnej wersji, kiedy działa 88mm są rozmieszczone jako Prawdziwy oddział WPanc (czyli nie w ogólnym Wsparciu formacji), wtedy posiadają dostępne dwa Działania Ogniove, generują Strefę Starć Pancernych na swoim Zasięgu jako Strzelający, mogą wykonywać Ataki Ogniove oraz posiadają SK WPanc. Natomiast gdy są umieszczone we Wsparciu formacji, wtedy tracą wszystkie te możliwości za wyjątkiem dwóch: mogą być celem wrogiego ataku w Starciu Pancernym oraz generują SK WPanc dla wspieranych oddziałów ze swojej formacji – ale SK WPanc jest tylko na sąsiednich heksach, a nie na całym zasięgu dział. Dopiero gdy wrogi WPanc wejdzie na sąsiedni heks dział 88mm lub wpieranego przez nich oddziału, to generują one Starcie Pancerne Zatrzymujące tego wroga.

5.3 Atak Ogniowy

Attack by Fire

Atak Ogniowy to atak oddziału WPanc na cel niebędący WPanc. Rozstrzygany jest w Tabeli Ostrzału i wymaga zużycia jednego Działania Ogniowego.

Komentarz: W grze oddziały pancerne WPanc walczą z wrogimi oddziałami WPanc za pomocą Tabeli Starć

Pancernych. Jeśli natomiast celem jest oddział niepancerny, wtedy jest to Atak Ogniowy i Tabela Ostrzału. Więc to pierwsze jest starciem maszyn, a to drugie bardziej „przykrycie ogniem” pozycji zajmowanej przez przeciwnika.

5.3a Na jeden heks można wykonać wiele Ataków Ogniowych. Atak Ogniowy można zacząć w dowolnym momencie, przed lub po jakimikolwiek innymi atakami.

5.3b Wymagania Ataku Ogniowego.

- ✓ Strzelający musi sąsiadować z celem.
- ✓ Cel nie może zawierać oddziału WPanc (Prawdziwego ani we Wsparciu).
- ✓ Cel musi znajdować się w Strefie Celu.
- ✓ Strzelający może być ZATRZYMANY, ale nie może atakować gdy jest ZAKOŃCZONY.

5.3c Wymagania dla oddziału wykonującego Atak Ogniowy.

- ✓ Każdy jeden Atak Ogniowy jest wykonywany przez jeden oddział.
- ✓ Atak Ogniowy mogą wykonywać tylko oddziały do tego zdolne według Tabeli Zdolności Oddziałów.
- ✓ Jeśli strzelający jest ZATRZYMANY przez Starcie Pancerne Zatrzymujące, to **wpierw** musi je wygrać (uwolnić się z Zatrzymania), aby móc wykonać Atak Ogniowy.

5.3d Rozstrzyganie. Ataki Ogniove rozstrzyga się tak samo jak Ostrzał od Punktów Artylerii lub Lotnictwa, w Tabeli Ostrzału. Każdy Atak Ogniowy musi być rozstrzygany osobno, nigdy nie można łączyć siły dwóch oddziałów w jednym takim ataku ani z ostrzałem od Punktów Artylerii lub Lotnictwa.

5.3e Atak Ogniowy jako wspierający Szturm. Atak Ogniowy wykonywany przed Atakiem Zwykłym na ten sam heks nigdy nie kwalifikuje się jako Ostrzał Wspierający ani nie wpływa w żaden sposób na rozstrzyganie tego ataku. Jednak Atak Ogniowy

wykonany bezpośrednio **przed Atakiem Szturmowym** zapewnia w nim MOD za „Poprzedzający Atak Ogniowy”. MOD ten może być użyty tylko podczas jednego Szturmu, gdy Atak Ogniowy został wykonany i rozpatrzony tuż przed Szturmem, ponieważ oba zużywają w sumie dwa Działania Ogniowe (czyli wszystkie dostępne dla jednego oddziału). (MOD za Ostrzał Wspierający z 5.4g jest osobno i kumuluje się z powyższym, jeśli atakujący zdecyduje się użyć go podczas Szturmu.)

5.4 Ostrzał

Barrage

Ostrzał ma dwa rodzaje: Wyniszczający i Wspierający.

Ostrzał Wyniszczający służy do zadawania strat w szeregach wroga. Wykonywać je może maksymalnie do 3 Punktów Artylerii i/lub Lotnictwa, a rozstrzygnięcie jest w Tabeli Ostrzału. Za każdy Punkt użyty na heks z celami atakujący gracz rzuca jedną kością za każdy cel, aby określić czy i ile zadał redukcji Wytrzymałości: Ostrzałowi podlegają wszystkie wrogie oddziały na docelowym heksie i dla każdego oddziału Ostrzał rozpatruje się (rzuca kością) osobno za każdy użyty Punkt Artylerii lub Lotnictwa.

Ostrzał Wspierający nie powoduje żadnych strat u wroga, ale jest pomocny w towarzyszącej walce, zapewniając atakującemu dodatkowy korzystny MOD. *W realiach pola walki taki ostrzał powodowałby przyczołgnięcie wroga, co z kolei umożliwiłoby podejście do niego na bliższy dystans i wykorzystanie chwili zamieszania do wykonania skutecznego ataku, zanim wróg się uporządkuje.*

5.4a Aktywowana formacja w dowolnym momencie swojej aktywacji może użyć dostępne dla niej Punkty Artylerii w celu wykonania Ostrzału. Zużyte Punkty Artylerii odnawia się na początku **każdej** Fazy Aktywacji (nie tylko początkowej, ale również i ewentualnej drugiej aktywacji) i stają się dostępne dla aktywowanej formacji. Punkty Artylerii niezużyte podczas aktywacji

nie są zachowywane na później, ich odnowienie zawsze określa nową ilość dostępnych Punktów. Na ilość odnowionych Punktów Artylerii może wpływać wynik Testu SNAFU.

5.4b Sztab dowodzenia (i zarazem formacja) otrzymuje podstawową ilość Punktów Artylerii taką, jaka jest podana na jego żetonie (np. na żetonie sztabu „37 Rfl” pokazanym obok są to 4 Punkty Artylerii). Jest to stała, niezmienna ilość, ale dodatkowo, podczas Fazy Przydziałów, gracz może przydzielić danej formacji dodatkowe Punkty z dostępnej dla niego puli lub wydzielić je danej formacji z powrotem do puli. Po przydzieleniu Punkty Artylerii są dostępne tylko dla formacji, do której zostały przydzielone, do momentu aż w innej Fazy Przydziałów gracz zmieni przydział. Użycie Punktów Artylerii nie oznacza całkowitego ich zużycia – na początku każdej Fazy Aktywacji są one odnawiane: niezmiennie Punkty podstawowe plus dodatkowe, jeśli zostały przydzielone danej formacji z dostępnej dla gracza puli.

5.4c Gracz może otrzymać Punkty Lotnictwa, które reprezentują ataki z powietrza. Punktami Lotnictwa zarządza się podobnie do Artylerii, z tym że nie przypisuje się ich do określonych formacji, a są dostępne dla wszystkich będących w dyspozycji danego gracza. Gracz może ich użyć w dowolnej swojej aktywacji. Każdy Punkt Lotnictwa w jednej turze może być użyty raz i **nie jest** odświeżany, jednak niewykorzystanych nie można zachować do wykorzystania na później. Wyniki testu SNAFU nie mają wpływu na Punkty Lotnictwa. (Od tłumacza: *Te Punkty nie są odświeżane, ale na początku tur gracz rzuca na nie w Tabeli Punktów Lotnictwa danej gry i zależnie od scenariusza. Poza rzutem, ważnym czynnikiem wpływającym na dostępność Lotnictwa jest pogoda.*)

5.4d W jednej aktywacji jeden heks może być celem tylko **jednego** Ostrzału, Wyniszczającego **albo** Wspierającego. (Ataki Ogniowe, które również używają Tabeli Ostrzału, nie

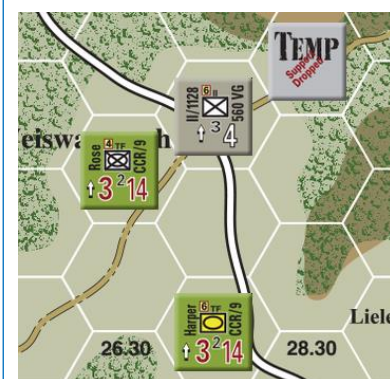
Atak Ogniowy



Znacznik Wsparcia niemieckiej formacji pokazano dla ilustracji przykładu. Niemiecki oddział jest w Strefie Celu (nie jest pokazana). Amerykański „Harper” poruszy się na heks 27.32. Ponieważ gracz chce zaatakować Niemca kilkoma Atakami Ogniowymi, w pierw musi Odciąć mu Wsparcie. Wykonuje Starcie Pancerne z MOD -1 (WPanc równe, Efektywność 2 Amerykana minus 3 Niemca). Na kościach wypada 8, czyli cel ma Odcięte Wsparcie (znacznik Temp Dropped Support). Harper zużył na to jedno Działanie Ogniowe.

Gracz kontynuuje ruch Harpera na heks 27.31. Stąd już nie może wykonać Ataku Ogniowego, ponieważ nie sąsiaduje z żadnym celem.

Teraz Rose wykonuje ruch na heks obok Niemca i przeprowadza dwa Ataki Ogniowe, każde zużywające po jednym Działaniu Ogniowym.



Niemiec jest w wiosce, czyli Kluczowym Terenie. Dwa ataki, bo przy pierwszym na kości wypadło 4 (nieudany). W drugim wypadło 6 i Niemiec ma redukcję Wytrzymałości o 1. Rose zużył dostępne Działania Ogniowe i jest teraz ZATRZYMANY. Temp Dropped Support pozostaje na niem. oddziale do końca tej aktywacji.

sq ograniczone w taki sposób.) W przypadku Wyniszczającego gracz ma możliwość użyć więcej niż 1 Punkt Artylerii oraz/lub Lotnictwa (patrz 5.4h punkt ii) i wtedy, ponieważ wciąż jest ograniczenie „jeden Ostrzał na heks”, musi od razu oznajmić przeciwnikowi ile Punktów Artylerii

oraz/lub Lotnictwa zamierza użyć w tym Ostrzale.

5.4e Ostrzały można wykonywać w dowolnej ilości w ramach dostępnych pul Punktów Artylerii i Lotnictwa, przed, podczas lub po ruchu któregośkolwiek oddziału, jeśli:

- ✓ Aktywna formacja ma dostępny oddział Naprowadzający na cel (1.4d oraz 5.4f).
- ✓ Heks będący celem Ostrzału musi znajdować się w Strefie Celu.
- ✓ Jeśli dany Ostrzał nie jest częścią innego ataku, czyli gdy nie jest wykonywany dodatkowo w ramach innego ataku, wtedy oddział Naprowadzający na cel staje się ZATRZYMANY.

Ostrzał artylerii



W tym przykładzie omówione zostaną różne możliwości ataku. Zakłada się, że wymaga Strefa Celu istnieje.

Aktywację mają Niemcy. Chcą wykonać Ostrzał na trzy stopy przeciwnika. Oto możliwości ataków:

- 1.** Gracz może wydać po 1 Punkcie Artylerii na każdy heks w Ostrzale Wyniszczającym i nie wykonywać Ataku Zwykłego. **2.** Gracz może wykonać Ataki Zwykłe i w nich użyć po 1 Pkt. Artylerii do Ostrzału Wspierającego = otrzyma MOD +2 za użycie tego rodzaju Ostrzału. **3.** Gracz może wykonać Atak Zwykły na jeden heks i wydać 1, 2 lub 3 Pkt. Artylerii na Ostrzał Wyniszczający. **4.** Jeśli chce skorzystać z MOD za Asystę od drugiego oddziału niemieckiego, to zaatakuje tylko jeden heks, a na pozostałe dwa hekсы z celami może wydać po 1 Pkt. Artylerii na Ostrzał Wyniszczający (zamiast tego niemiecki gracz może atakować dwoma oddziałami osobno na dwa różne hekсы, ale wtedy nie będzie mieć MOD za Asystę).

Założmy, że niemiecki gracz robi Atak Zwykły na heks A, ale wpiery wyda 3 Pkt. Artylerii na trzy Ostrzały Wyniszczające na ten heks. Mu szansę zadać każdemu z dwóch amerykańskich oddziałów do 3 redukcji, ale nie otrzyma żadnego MOD za ostrzał podczas Ataku Zwykłego.

Teren ma korzyści obronne, więc wg Tabeli Ostrzału do Redukcji celu potrzeba rzutu 4-6. Niemiecki gracz wydał 3 Pkt. Artylerii, więc wykona 6 rzutów kostką w Tabeli Ostrzału (po 3 na każdy amerykański oddział z heksu A).

Dla górnego oddziału będącego celem Ostrzału na kostce wypadają 1, 6 oraz 2, czyli w sumie ma 1 Redukcję. Dla dolnego wypadają 4, 6 oraz 2, czyli w sumie ma 2 Redukcje.

Redukcje Wytrzymałości zostają oznaczone na obu amerykańskich oddziałach, zaś rozgrywka przenosi się do Tabeli Walki, gdzie Niemcy wykonają atak na heks A. Zwróć uwagę, że mimo przeznaczenia dużej ilości artylerii do ostrzałów, atakujący nie otrzymają żadnego MOD za użycie artylerii w ataku.

Niemiecka formacja w momencie aktywacji posiadała 6 Pkt. Artylerii, więc pozostały jej jeszcze 3 i może ostrzelać nią dwa pozostałe sąsiadujące hekсы. Ponieważ na hekсы te nie może już wykonać żadnego ataku (Zwykłego czy Szturmowego), to zgodnie z 5.4h punkt ii może wydać maksymalnie po 1 Pkt. Artylerii na heks. Wykonuje więc w sumie dwa Ostrzały Niszczące, po jednym na każdy z dwóch hekсов.

Niemieckiej formacji pozostał 1 Pkt. Artylerii, ale nie ma już żadnych celów, na których mogłaby go użyć, więc ten 1 Pkt. Artylerii przepada.

5.4f Naprowadzenie na cel.

Wszystkie Ostrzały muszą posiadać oddział „Naprowadzający na cel” (zwany też „obserwatorem celu”), który na początku Fazy Aktywacji jest w Zasięgu Dowodzenia. Ponadto:

- ✓ Naprowadzający musi być oddalony nie dalej niż 4 hekсы od celu (w niektórych scenariuszach dystans ten może być inny).
- ✓ Naprowadzający musi być przydzielony do aktywowanej formacji – oddziałem Naprowadzającym może być nawet sztab lub PLOG, a jako wyjątek PLOG nie musi znajdować się w Zasięgu Dowodzenia.
- ✓ Cel musi się znajdować w linii prostej do Naprowadzającego, która jest Linia Widoczności, bez terenu Blokującego (4.5c).
- ✓ Status Naprowadzającego oddziału nie ma znaczenia, może być jeszcze nieaktywowany, ZATRZYMANY lub nawet ZAKOŃCZONY.

5.4g Ostrzał Wspierający. Taki ostrzał wykonywany w trakcie rozpoczętego **Ataku Zwykłego** skutkuje tym, iż w tym zwykłym ataku będzie on mieć dodatkowy MOD +2. Ostrzał Wspierający może pochodzić tylko z jednego Punktu Artylerii albo Lotnictwa i nigdy nie powoduje strat. Wykonywany w trakcie **Ataku Szturmowego** zapewnia jedynie MOD +1. Nie może być nigdy wykonywany bez towarzyszącego Ataku Zwykłego albo Szturmowego.

5.4h Ostrzał Wyniszczający.

Rozstrzyga się go w Tabeli Ostrzału, w kolumnie artylerii. Za każdy punkt Artylerii lub Lotnictwa użyty do

Ostrzału gracz rzuca jedną kością dla **każdego** wrogiego oddziału znajdującego się na ostrzeliwanym heksie (jeśli mają Wsparcie, to je się pomija, Wsparcie nie jest celem). (1.5f)

Na przykład jeśli do Ostrzału używasz trzy Punkty Artylerii, a celem jest heks ze stosem dwóch wrogich oddziałów, to w sumie wykonasz sześć rzutów – po trzy dla każdego z tych dwóch oddziałów.

i) W Tabeli użyj rzędu według terenu oraz/lub rodzaju celu, który jest najbardziej korzystny dla celu. Wynikiem będzie albo brak efektu, albo redukcja Wytrzymałości.

ii) Maksymalna ilość Punktów Artylerii lub Lotnictwa, jakie można użyć w Ostrzale Wyniszczającym, zależy od sytuacji:

- ◇ jeśli to ostrzał towarzyszący w Ataku Zwykłym = 3 Punkty.
- ◇ jeśli to ostrzał towarzyszący w Ataku Szturmowym = 1 Punkt.
- ◇ jeśli to ostrzał wykonywany bez Ataku Zwykłego ani Szturmu = 1 Punkt.

iii) Ostrzały Wyniszczające nigdy nie zapewniają żadnych MOD do żadnego rodzaju ataku.

5.5 Wycofanie

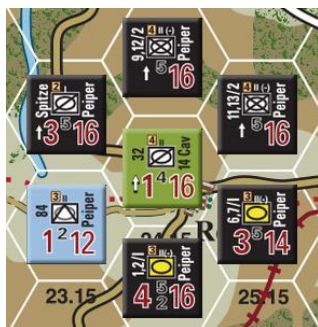
Wycofanie jest wynikiem z Tabeli Walki lub Starć Pancernych. Ma kilka rodzajów.

W Tabeli Walki występuje „Wycofanie Sytuacyjne” (5.5d) i w nim gracz może zdecydować, że chce zamienić Wycofanie na redukcję Wytrzymałości, dzięki czemu jego oddział lub stos oddziałów pozostanie na zajmowanym heksie. Możliwe jest też „Wycofanie Automatyczne” (5.5e), w którym oddziały przegrupowują się przy swoim sztabie dowodzenia w turze bieżącej lub kolejnej. Wszystkie nakazy Wycofania z Tabeli Starć Pancernych oraz część z Tabeli Walki nakazują jedynie Wycofać się o 3 heksy i ustawić żeton wycofanego oddziału na stronę Marszową (chyba że specjalne zasady to zmieniają). Gracze określają sposób

i rodzaj Wycofania, jaki ma wykonać dany oddział, według Tabeli Rodzajów Wycofania. Na Wycofanie nie mają wpływu żadne Strefy Starć Pancernych ani Maskowania.

Wyjątki: Wymóg 4.5a dotyczący sztabu oraz zmiana efektu z wyniku walki w Strefie Maskowania „Screen” z 4.6b.

Może się wycofać!



W grze na mapie nie wszystko jest takie jak może się wydawać. Nawet w takiej sytuacji amerykański oddział może się wydostać z okrążenia!

Teren, wrogie oddziały ani SK ogólnie nie mają żadnego wpływu na Wycofywanie. Na ostatnim heksie Wycofania należy jednak sprawdzić istnienie Bezpiecznej Linii Komunikacji (5.5c).

Ważne jest zapamiętanie, że w tej grze Wycofywanie nie ma „ścieżki heksów”, a zamiast tego oddział po prostu „w pewien sposób” przedostaje się na docelowy heks – przyjęto założenie, że ścieżka zawsze się jakaś znajdzie, siatka heksów na mapie jest zbyt rygorystyczna i w rzeczywistości przecież nie istnieje, zatem nie powinna wpływać na znalezienie drogi ewakuacji.

5.5a Wycofanie ma być na tyły. Gracz Wycofuje swoje oddziały na względne lokalne „tyły”, czyli w kierunku mniej więcej przeciwnym do tego, na jakim znajduje się wróg, który zmusił do Wycofania. Wystarczy po prostu podnieść Wycofywany oddział lub stos z mapy i ustawić na nowym heksie, według priorytetów określonych w 5.5b.

5.5b Priorytety w wyborze docelowego heksu dla Wycofania.

Poniższe priorytety są podane w kolejności od najwyższego. Jeśli w danej kategorii jest więcej niż jedna możliwość, wycofujący gracz sam wybiera jedną z nich.

- ◇ W kierunku oddalającym od znajdujących się w pobliżu oddziałów wroga (zwłaszcza tych, które swoim atakiem lub ostrzałem spowodowały Wycofanie).
- ◇ Na heks wolny od wrogich SK.
- ◇ Na heks zawierający teren dostępny do ruchu.
- ◇ Na teren dający możliwości obronne.
- ◇ Na heks znajdujący się bliżej sztabu z formacji wycofującego się oddziału.
- ◇ Tak, aby nie zablokować wrogiej Bezpiecznej Linii Komunikacji ani wrogiej GDZaop.
- ◇ Bliżej do PLOG swojej formacji.
- ◇ Bliżej od ostatnio określonego źródła zaopatrzenia formacji (gdy formacja nie posiada Kompletniej GDZaop).

Przy określaniu docelowego heksu dla Wycofania gracz powinien starać się spełnić możliwie najwięcej z powyższych wytycznych. Sztaby i PLOG Wycofują się tylko gdy wróg wejdzie na zajmowany przez nie heks (4.7d), na przykład w wyniku Pościgu Po Walce (5.6d), gdy na heksie nie mają żadnych sojusznich oddziałów, w tym gdy te sojusznice oddziały zostały wyeliminowane lub zmuszone do Wycofania. Sztaby i PLOG stosują wtedy powyższą listę priorytetów oraz dodatkowo 4.7e i 4.7h.

5.5c Brak Bezpiecznej Linii Komunikacyjnej.

Jeśli oddział nie ma Bezpiecznej Linii Komunikacyjnej, to wynik z Tabeli w postaci redukcji Wytrzymałości należy nanieść w pierwszej kolejności, a następnie zastosować poniższą procedurę:

- ◇ Jeśli wynik walki nie nakazuje Wycofania, rozstrzygnięcie walki jest zakończone.

- ◇ Jeśli wynik walki nakazuje Wycofanie i oddział ma mobilność Pieszą lub Ciężarówkową, wtedy każdy wycofujący się oddział dodatkowo ma redukcję Wytrzymałości, a Wycofanie ignoruje.
- ◇ Dla oddziałów o mobilności Taktycznej oraz wykonujących Dobrowolne Wycofanie brak Bezpiecznej Linii Komunikacyjnej nie ma żadnego znaczenia i nie muszą stosować tej procedury.

5.5d Wycofanie Sytuacyjne. Gdy nie występuje sytuacja z 5.5c, oddziały zmuszone do Wycofania z Tabeli Walki mogą wybrać czy Wycofać się na heks oddalony o 3 hekсы i ustawić żeton stroną Marszową, czy jednak nie Wycofywać się (ale tylko jeśli zajmują teren dający korzyści

obronne i ich formacja ma Przygotowaną Obronę) i zamiast tego przyjąć po jednej redukcji Wytrzymałości (jeśli efekt dotyczy stosu oddziałów, to każdy oddział z tego stosu otrzymuje po jednej redukcji).

Jeśli natomiast atakujący zostaje wyeliminowany, to broniący się ignoruje wszelkie Wycofania Sytuacyjne, niezależnie jak miałyby zostać wykonane.

5.5e Wycofanie Automatyczne. Gdy nie występuje sytuacja z 5.5c, oddziały o mobilności Pieszej lub Ciężarówkowej zmuszone do Wycofania z Tabeli Walki muszą wycofać się do swojego sztabu dowodzenia, jeśli kwalifikują się jako „Uciekające do sztabu”, oraz ustawić swój żeton stroną Marszową. Aby

oddział kwalifikował się jako „Uciekający do sztabu”, sztab musi znajdować się na takim heksie, by wycofujący się oddział mógł ustawić się razem ze sztabem lub sąsiednim, oraz musi to być heks oddalony o co najmniej 3 hekсы od tego, z którego oddział się wycofuje. Jeśli spełnienie tych warunków jest niemożliwe, oddział jest usuwany z mapy (nie eliminowany); może powrócić na mapę w następnej turze w Fazie Posiłków na heks ze sztabem lub sąsiedni (niezależnie czy GDZaop jest Kompletna czy nie). Powracający oddział należy ustawić stroną w trybie Marszowym.

W przypadku Wycofania Automatycznego oddziałów o mobilności Taktycznej oraz oddziałów Samodzielnych, wycofuje się je **zawsze** o 3 hekсы i ustawia ich żeton stroną w trybie Marszowym; nie ma wymogu, iż muszą wycofać się do swojego sztabu ani nigdy nie są usuwane poza mapę.

5.5f Wycofanie stosu oddziałów. Efekt wycofania dotyczy wszystkich oddziałów bojowych znajdujących się na danym heksie. Gracze najczęściej wycofują je razem na ten sam heks. Jeśli na heksie są oddziały WPanc i nie-WPanc, wtedy sposób wycofania dla całego takiego stosu zależy od wyniku z Tabeli Walki lub Tabeli Starć Pancernych, zależnie jaki atak był rozstrzygany, ale Bezpieczną Liniją Komunikacyjną należy rozpatrzyć dla każdego oddziału osobno, zależnie od rodzaju jego mobilności. Jeśli natomiast na heksie są oddziały bojowe i sztab lub PLOG, wtedy wpiерw należy wycofać oddziały bojowe, a potem rozstrzygnąć wycofanie sztabu / PLOG według 4.7d, 4.7e oraz 4.7h.

Komentarz: Znajdujące się razem na heksie oddziały z mobilnością Pieszą i Taktyczną mogą otrzymać wynik Automatycznego Wycofania. Wtedy Pieszonych należy przestawić do ich sztabu (lub na heks sąsiadujący ze sztabem), a Taktycznych wycofać po prostu o 3 hekсы. Czyli stos trzeba rozdzielić i wtedy może skończyć wycofywanie na różnych heksach.

Wycofanie



Atak niemieckiego oddziału „Spitze” na amerykański spowodował, iż musi się on Wycofać. Był to atak w Tabeli Starć Pancernych (oba oddziały mają WPanc), więc Wycofanie automatycznie narzuca na broniącego przymus przemieszczenia się o 3 hekсы i zmianę trybu na Marszowy.

Amerikanin już jest w trybie Marszowym, jak pokazuje wierzch jego żetonu. Brak Bezpiecznej Linii do sztabu nie ma znaczenia, ponieważ oddział ma mobilność Taktyczną (czerwona wartość PPR).

Pierwszym najbardziej oczywistym wyborem jest Wycofanie na heks F. Ma on teren dający korzyści obronne, z dala od wroga, bliżej do sztabu oraz jest na drodze, której wróg mógłby użyć do ruchu zagrażającego sztabowi.

Heksu A ani B nie można wybrać, ponieważ są we wrogiej SK WPanc. C i D nie oddalają od wroga i nie przybliżają do sztabu. E i G są poprawne, ale nie tak korzystne jak F. Na H można, ale tylko jeśli heks ten nie jest częścią GDZaop wroga.

Podobna sytuacja może pojawić się gdy zasady związane z Bezpieczną Linia Komunikacji lub Wycofanie Sytuacyjne mają różne zastosowanie do różnych oddziałów.

5.5g Heks docelowy Wycofania. Heks taki nie może być zajmowany przez wrogi oddział ani zawierać terenu niedostępnego dla ruchu wycofującego się oddziału dla jego trybu Marszowego. Jeśli Wycofujący się oddział lub stos nie mogą spełnić tych wymogów, wtedy tracą po jednym punkcie Wytrzymałości (w przypadku stosu – **każdy** oddział ze stosu ma po jednej redukcji) i pozostają na zajmowanym heksie.

Jeśli heks docelowy wycofania jest we wrogiej SK, wtedy **wszystkie** wycofujące się oddziały tracą po jednym punkcie Wytrzymałości zależnie od rodzaju wrogiej SK:

- ◇ Na wycofujących o mobilności Pieszej i Ciężarówkowej mają wpływ wszystkie rodzaje SK.
- ◇ Na wycofujących o mobilności Taktycznej mają wpływ SK WPanc wrogich oddziałów WPanc znajdujących się na heksie (a nie we Wsparciu).

Wycofujące się oddziały o mobilności Taktycznej ignorują wrogie SK pochodzące od wszelkich wrogich oddziałów Wsparcia lub od oddziałów innych niż WPanc zajmujących dany heks.

5.5h Sytuacje przy krawędzi mapy.

Oddziały mogą Wycofywać się na „obszar poza mapą”. Wtedy powracają w następnej turze jako posiłki, na jakimkolwiek „kontrolowanym” Obszarze Wejściowym, przy krawędzi mapy, przez którą się Wycofali. Dana strona „kontroluje” heks na Obszarze Wejściowym, jeśli jej oddział zajmował go lub przechodził przez niego jako ostatni. Jeśli w trakcie gry żaden oddział nie przechodził przez dany heks przy krawędzi mapy, wtedy należy posłużyć się zdrowym rozsądkiem i określić kontrolowanie wg początkowego ustawienia oddziałów na mapie.

5.5i Oddziały bez mobilności. Jeśli oddziały nieposiadające na swoich żetonach podanej PPR zostaną zmuszone do Wycofania, wtedy są eliminowane.

5.6 Pościg Po Walce

5.6a Jeśli oddział lub stos oddziałów broniących się w Ataku Zwykłym lub Szturmowym Wycofa się lub zostanie wyeliminowany, atakujący **musi** przejść na opuszczony przez nich heks od razu po walce. Taki „Pościg Po Walce” nie ma kosztu w PR, ignoruje Zasięg Dowodzenia, wrogie SK i nie wymaga Starcia Pancernego. W wyniku Pościgu może jednak powstać Nachodzenie formacji na siebie (3.2d).

5.6b Oddziały Asystujące. Takie oddziały mogą wykonać Pościg Po Walce tylko jeśli znajdowały się w stosie razem z atakującym. Jest to dla nich opcja, nie konieczność. Oddziały Asystujące ustawione na innych heksach nie mogą robić Pościgu.

5.6c Zasięg Dowodzenia. Zasięg ten nie ogranicza możliwości wykonania Pościgu Po Walce, ale gdy dany oddział znajdzie się poza zasięgiem, będą na niego działać efekty Izolacji.

5.6d Sztab i Punkt Logistyczny. Wrogi sztab lub PLOG może zostać Wypchnięty, gdy oddziały wykonujące Pościg wejdą na ich heks (4.7d).

6.0 Niestandardowe sytuacje

6.1 Walki Miejskie

Walki miejskie w rzeczywistości to powolny, wyczerpujący proces, w którym obie strony poświęcały dużo czasu na wypychanie wroga z kolejnych zabudowań, często pomieszczenie po pomieszczeniu, piętro po piętrze. W grze posiadają specjalny zestaw zasad.

Komentarz: W BCS walka miejska polega na zmniejszaniu wrogiej Kontroli nad jego heksami i zwiększaniu Kontroli nad własnymi. Jeśli oddział pozostaje bierny i absorbuje ataki, wróg w końcu wygra; musisz aktywnie próbować odzyskać każde terytorium/heks miasta. W grze Kontrolowanie heksów miejskich ma kilka różnych poziomów i ma to odzwierciedlać większy zakres czasowy potrzebny na rozstrzygnięcie walk miejskich w porównaniu z pozostałymi jej rodzajami. Mimo że jest to odwzorowanie wolnego tempa walki, obie strony aktywnie w niej uczestniczą i sytuacja może być dynamiczna.

Poniższe zasady mają zastosowanie **tylko do grup heksów Miejskich**, miast wieloheksowych, a nie miast zajmujących pojedyncze heksy, np. w grach *Last Blitzkrieg* i *Arracourt* ich nie ma. Pierwszą grą w serii BCS, w której powiły się takie Miejskie heksy, jest *Panzers Last Stand*.

6.1a Jak działa Walka Miejska. Wraz z redukcjami Wytrzymałości oddziału zmienia się status Kontrolowania heksu, aż oddział będzie zmuszony Opuścić heks. Pierwszy z graczy, którego oddział wejdzie na opuszczony heks, przejmuje nad nim Kontrolę. W czasie gry Kontrola nad danym heksem może zmieniać się wielokrotnie, zależnie od poczynań graczy.

Kontrolowane są tylko heksy Miejskie (oznaczone jako „Urban” w legendzie mapy) zajęte przez oddziały. Żaden z graczy nie kontroluje pustego heksu Miejskiego, niezależnie od tego, gdzie

ten heks się znajduje ani jakie oddziały go zajmowały wcześniej.

Kontrolowanie heksu jest płynne i może zmieniać się natychmiastowo. Heksy mogą być Kontrolowane na poziomie „Pełnym” lub „Częściowym”. Do oznaczania Częściowej Kontroli służy znacznik „Partial Control”.

Na heksie nie ma żadnej Kontroli tylko wtedy, gdy nie ma na nim żadnych oddziałów.

Kontrola	Jak oznaczona
Brak	Brak oddziałów, brak znacznika
Pełna własna	Oddziały własne, brak znacznika
Częściowa własna	Oddziały własne, znacznik Partial Control własny
Częściowa wroga	Oddziały własne, znacznik Partial Control wroga
Opuszczony heks	Własne oddziały muszą Opuścić heks: usuń też znacznik Partial Control, zakaz Pościgów Po Walce.

Gdy oddział zostanie zmuszony do Opuścia heksu, znacznik Częściowej Kontroli „Partial Control” należy usunąć (jeśli był). Pierwszy aktywny oddział, który wejdzie na pusty heks, ustanawia na nim Pełną Kontrolę. W przypadku opustoszenia heksu z powodu wyeliminowania oddziału, szczegóły są podane w 6.1c punkt iv.

6.1b Wyjątki od standardowych zasad. Do heksów Miejskich mają zastosowanie standardowe zasady z następującymi wyjątkami:

i) Wycofywanie. Wszelkie efekty „Wycofania” z tabeli walk należy zmienić na „Brak efektu” (niezależnie od rodzaju nakazanego Wycofania ani rodzaju tabeli, w którym podany jest taki efekt), jeśli oddział zajmuje heks Miejski.

ii) Nie ma Pościgu Po Walce. Oddział nigdy nie wykonuje Pościgu Po Walce z ani na heks Miejski, niezależnie czy wyeliminował lub Wypart

kontrolujący go oddział. Zobacz również 6.1c pkt iv).

iii) Ostrzał na heks. Zamiast standardowego ograniczenia „tylko jeden Ostrzał na jeden heks na aktywację”, dowolny heks Miejski może być celem jednego Ostrzału Wyniszczającego oraz dodatkowo dowolnej ilości Ostrzałów Wspierających.

iv) Ataki na heks. Podczas jednej aktywacji heks Miejski może być celem ataku rozstrzyganego w Tabeli Walki wielokrotnie.

v) Pojedyncze oddziały broniące heksu. Jeśli danego Miejskiego heksu broni jeden oddział (jeden żeton, niezależnie ile posiada poziomów Wytrzymałości), wtedy atakujący otrzymują dodatkowy MOD +2 podczas rozstrzygania swojego ataku.

6.1c Specyficzne przypadki Kontrolowania heksu.

i) Możliwa jest sytuacja, w której atakujący i broniący będą posiadać na swoich heksach Kontrolę swoją albo znacznik częściowej Kontroli (swojej albo wroga), ale na jedynym heksie nigdy nie może znajdować się więcej niż jeden znacznik.

ii) Jeśli heks Miejski zostanie opuszczony przez oddział aktywowanej formacji, to aktualna Kontrola pozostaje na heksie do czasu rozpoczęcia aktywacji innej formacji. Jeśli do tego czasu na taki heks wejdzie sojusznicy oddział, wtedy „przejmuje” Kontrolę taka jaka była.

Komentarz: Liczy się czas. Gdy heks Miejski zostanie opuszczony i formacja zakończy swoją aktywację, wtedy znacznik Kontrolowania należy usunąć. Nawet jeśli formacja uzyska drugą aktywację i jej oddział powróci na taki heks, to wchodzi ona na heks bez znacznika, ponieważ musiał on zostać usunięty po początkowej aktywacji. Oczywiście gdy na taki heks bez znacznika wejdzie wróg, wtedy otrzymuje Kontrolę tego heksu niejako za darmo, ale nie przejmuje znacznika Kontrolowania od wroga, gdyż został on wcześniej usunięty.

iii) Jeśli wrogi oddział WPanc ani Zdolny Do Ataku nie znajduje się w sąsiedztwie heksu ze znacznikiem Kontroli heksu, wtedy należy od razu usunąć znacznik.

iv) Gdy nieaktywne oddziały zostaną zniszczone i zajmowany przez nie heks stanie się pusty, wtedy aktywne oddziały, które **sąsiadują** z takim heksem, muszą na niego się i „zająć go” (nawet jeśli nie wykonały nań ataku). Poziom Kontroli takiego heksu wzrasta o jeden na korzyść aktywnego gracza, wg przykładu poniżej. Przesunięcie takie aktywny gracz musi wykonać co najmniej jednym aktywnym oddziałem sąsiadującym z opuszczonym heksem.

Przykład: Atak Ogniowy grającego Niemcami spowodował redukcję Wytrzymałości i w efekcie eliminację sowieckiego oddziału, a zajmowany przez niego heks stał się pusty. Grający Niemcami wybiera teraz oddziały (niezależnie w jakim są stanie ani jaki mają status) sąsiadujące z opuszczonym heksem i musi co najmniej jednym z nich przesunąć się na ten heks (może wybrać dowolne, ale co najmniej jeden musi). Na heksie zmienia się kontrola, zależnie jaka była sytuacja przed zniszczeniem sowieckiego oddziału:

Pierwotna sytuacja	Wpływ na Kontrolę
Brak Kontroli	Częściowa Kontrola Sowietów
Częściowa Kontrola Sowietów	Częściowa Kontrola Niemców
Częściowa Kontrola Niemców	Pełna Kontrola Niemców

6.1d Zmiana Kontroli nad heksem.

Każda redukcja Wytrzymałości o jeden punkt u strony broniącej się podczas Fazy Aktywacji, niezależnie z jakiego powodu nałożona, powoduje zmianę poziomu Kontroli heksu o jeden poziom. Dotyczy to również



działań, które jednocześnie redukują oddział o więcej niż jeden punkt Wytrzymałości, na przykład utrata dwóch punktów Wytrzymałości oznacza zmianę poziomu Kontroli heksu o dwa. Zmianę poziomu Kontroli należy nałożyć po rozpatrzeniu i zakończeniu całej sekwencji Ataku na heks.

Redukcje Wytrzymałości strony atakującej nigdy nie wywołują zmiany poziomu Kontroli ich heksu.

Przykład: Heks jest celem ataku, na który składa się Ostrzał Wyniszczający i Atak Zwykły. Ostrzał spowodował redukcję Wytrzymałości oddziałów wroga z tego heksu o 2 punkty, a atak redukcję o 1 punkt. W efekcie następuje zmiana poziomu Kontroli heksu o 3 poziomy (i jest to maksymalna zmiana, jaka może wpłynąć na Kontrolę jednego heksu). Zależnie jaki jest obecny poziom Kontroli, zmienia się on o trzy, na przykład z „pełnej Kontroli przez wroga” na „częściową Kontrolę sojuszniczą” albo z „częściowej Kontroli sojuszniczej” na „częściową Kontrolę przez wroga” i „Opuszczenie heksu”. Jeśli na danym heksie zmiana o trzy poziomy jest zbyt wysoka, aby mogła zostać nałożona, to nadmiar przepada.

6.1e Rozstrzygnięcie zmiany Kontroli Heksu.

Dla każdej redukcji Wytrzymałości wrogiemu oddziału aktywny gracz sprawdza i wskazuje które heksy podlegają zmianie poziomu Kontroli. Wybrany heks musi być albo takim, na którym wróg otrzymał redukcję Wytrzymałości, albo heksem zawierającym oddział atakujący lub Strzelający. Stos oddziałów, który zawiera tylko oddział Asystujący w walce i brak oddziałów atakujących, nie może być wskazany do zmiany Kontroli heksu. Ewentualną zmianę należy zastosować od razu w momencie utraty Wytrzymałości.

Gracz może wybrać do zmiany Kontroli swój heks Miejski za redukcję, którą dany jego stos lub oddział zajmujący ten heks zadał wrogowi (i nawet jeśli ten wróg jest

tylko na heksie sąsiadującym z miejskim, a nie na Miejskim).

6.1f Opuszczenie heksu. Gdy zmiana Kontroli heksu zmienia się z Częściowej na Opuszczenie, wykonaj następujące:

- ✓ Porusz oddziały zmuszone do Opuszczenia o jeden heks na heks wolny od wszelkich wrogów oddziałów. Jeśli to niemożliwe, to oddziały te są eliminowane.
- ✓ Odwróć oddziały zmuszone do Opuszczenia się na stronę z trybem Marszowym.

Wrogie SK nie mają wpływu na Opuszczanie heksu po walce miejskiej. Znaczenie mają tylko heksy zajmowane przez wroga – nie można przejść na takie heksy.

6.2 Zniszczenie formacji

6.2a Kiedy formacja jest zniszczona.

Gdy formacja straci z mapy ostatni swój oddział „biorący udział w grze”, Organiczny lub przydzielony, ale inny niż ze Wsparcia, wtedy jest uznawana za zniszczoną. Oddziały oczekujące na wejście na mapę, czyli posiłki i oddziały, które się Wycofały poza mapę i znalazły się na torze tur, uznaje się za wciąż „biorące udział w grze” i mogą mieć wpływ na to, czy formacja jest zniszczona (zobacz 6.2c).

6.2b Co usunąć? Po sprawdzeniu „posiłków pojawiających się przy sztabie formacji” wg 6.2d, następujące należy usunąć z gry:

- ◇ sztab,
- ◇ oddziały znajdujące się we Wsparciu, niezależnie czy mogłyby działać same poza Wsparciem,
- ◇ PLOG,
- ◇ wyeliminowane oddziały wciąż mają możliwość „częściowego odbudowania” w razie spełnienia wymogów z 6.2c,
- ◇ Punkty Artylerii przydzielone do formacji stają się nieprzydzielone i dostępne dla innych formacji w najbliższej Fazie Przydziałów.

6.2c Czy wróć do gry? Usunięta formacja i jej oddziały wracają do gry (w swoich pierwotnych stanach, za wyjątkiem Zmęczenia, patrz dalej),

jeśli są to inne niż Typowe oddziały Wsparcia (1.1e) oraz nie są ustawione na torze tur jako wchodzące w przyszłych turach (niezależnie czy według Porządku Wejścia Posiłków, czy z powodu Wycofania poza mapę wcześniej w czasie rozgrywki). Po wejściu pierwszego takiego oddziału postępuj zgodnie z punktem 6.2d. Jeśli w przyszłych turach formacja nie ma żadnych oddziałów wchodzących do gry, to jest eliminowana na stałe.

6.2d Powrót do gry z posiłkami. Sztab powraca ze Zmęczeniem -2, niezależnie jakie posiadał w chwili usunięcia. Wyeliminowane oddziały wracają na Pole Poległych w swoich pierwotnych stanach (bez zmiany w zakresie ich częściowej Odbudowy). Oddziały Wsparcia powracają z niezmiennymi poziomami Wytrzymałości.

Sztab, PLOG oraz oddziały powracające na Pole Poległych i jako Wsparcie wracają razem z posiłkami, z następującym **wyjątkiem**:

Jeśli przy posiłkach w scenariuszu zaznaczono, że „wchodzą przy swoim sztabie”, to sztab, Wsparcie i PLOG pozostają na mapie, nie są usuwane jak w 6.2b. Wtedy formacja musi normalnie przystępować do swoich aktywacji.

6.3 Ataki spoza mapy

Jeśli wrogie oddziały zajmują twoje heksy Obszaru Wejściowego, to możesz próbować wejść na mapę używając „ataku spoza mapy”. Na potrzeby tej zasady zakłada się, że jesteś graczem próbującym wejść. Jeśli bronisz się przed takim atakiem, pamiętaj o zmianie odniesienia z „twoje oddziały” na „wrogie oddziały” itp.

Komentarz: Krawędź mapy może wydawać się jakby była „linią końca świata”, choć oczywiście tak nie jest. Powyższa zasada pozwala przybywającym na mapę oddziałom wykorzystać fakt, że świat nie tylko nie kończy się w tym miejscu, bo ponadto za krawędzią jest przestrzeń oraz oddziały, które mogą w niej działać. Według tej zasady, za

krawędzią jest jeden dodatkowy heks, z którego mogą atakować przybywające oddziały, a ponadto mają one dodatkowe bonusy (przyjmuje się, że mają pełną aktywację oraz posiadają dodatkowy MOD +2 w ataku spoza mapy), dzięki którym jest im łatwiej pojawić się w grze. Uprzedzając wszelkie pytania: nie, przeciwnik nie może próbować zająć czy zablokować heksu poza mapą!

6.3a Należy przyjąć, że posiadasz „wirtualny heks” poza mapą sąsiadujący z wrogim oddziałem zajmującym heks twojego Obszaru Wejściowego. Ponadto zakłada się, że na tym „heksie” znajdują się drogi tego samego typu, co na samym heksie Obszaru Wejściowego na mapie, a twój próbujący wejść i wykonujący atak spoza mapy oddział, jak również oddział Asystujący (jeśli istnieje), znajdują się na tym „heksie”. Twoje oddziały mogą atakować z tego „heksu”, ale wróg nie może atakować ani ostrzeliwać twoich oddziałów, gdy się na nim znajdują. Na krawędzi między heksem spoza mapy a wejściowym nie ma żadnych elementów mających wpływ na walkę lub ruch.

6.3b Należy przyjąć, że oddziały mające wykonać atak spoza mapy mają pełną aktywację ze SNAFU. Nie ma potrzeby wykonywać dla nich rzutu w tabeli SNAFU. Jeśli reszta ich formacji znajduje się na mapie, to dla tej reszty należy wykonać zwykły test SNAFU (ale dla oddziałów poza mapą wynikiem wciąż będzie pełna aktywacja).

6.3c Spoza mapy dozwolone są **tylko Ataki Zwykłe**. Ataki takie mają dodatkowy MOD +2 Tabeli Walki.

Ataki Szturmowe, Starcia Pancerne, Ataki Ogniowe i Ostrzały niebędące atakami są niedozwolone spoza mapy. **Wyjątek:** Możesz skorzystać z Ostrzału w ramach swojego Ataku Zwykłego.

6.3d Gdy oddziały wejdą na mapę, ponownie obowiązują je wszystkie normalne zasady. Jeśli atak spoza mapy się nie powiedzie i oddziały nie

wejdą na mapę, pozostają poza mapą zgodnie z 2.1d część iii – mogą spróbować ponownie podczas następnej aktywacji.

6.4 [Opcjonalne] Zaplanowane Zmęczenie

Te opcjonalne zasady zostały sformułowane na podstawie pomysłu, który zaproponował Jim Stravers. Używaj ich wszystkich, jeśli w ogóle na nie się zdecydujesz, oraz tylko gdy już będziesz dobrze się czuć z podstawowymi zasadami.

6.4a MOD w SNAFU za Zmęczenie.

Używaj tylko tych:

Fresh: MOD +1

Zmęczenie -4: MOD -1

Za wszystkie inne poziomy Zmęczenia używaj MOD +0.

6.4b Zwiększenie Zmęczenia i koszty

akcji. Nie używaj Tabeli Zwiększenia Zmęczenia ani rzutów na Zmęczenie. Zamiast tego, za wykonywanie poniższych akcji płacisz Zmęczeniem:

Zwiększenie Zmęczenia	Akcja
+1	Ustawienie dodatkowego Celu innego niż ze Zwiadu*
+1	Ustawienie Celu dalej niż 15 heksów od sztabu*
+1	Usunięcie jednego znacznika Traffic**
+2	Wykonanie Forsownego Marszu
+1	Użycie MOD +2 w próbie Drugiej Aktywacji

* Cele (znaczniki OBJ) mogą być utworzone tylko w zwykłej sekwencji aktywacji. Jeśli chcesz utworzyć dodatkowy i inny niż ze Zwiadu, a ponadto ustawić go o dalej niż 15 heksów od sztabu, wtedy za oba te warunki płaci się zwiększeniem Zmęczenia tylko o 1.

Koszty za znaczniki Celu (*) oraz usunięcie znacznika Traffic (**) płaci się każdorazowo, czyli mogą wystąpić więcej niż raz w jednej aktywacji, np.

usunięcie dwóch Traffic to wzrost Zmęczenia o 2.

Usunięcie znaczników Traffic z zwykłej sekwencji aktywacji, czyli na jej końcu, jest bezpłatne.

6.4c Zmęczenie 4. Efekty Zmęczenia na poziomie 4 działają natychmiast gdy tylko formacja otrzyma znacznik Fatigue -4 (nawet podczas wykonywania jej aktywacji). Gdy zaczyna się początkowa aktywacja formacji mającej Zmęczenie 4, to musi ona przeznaczyć ją na aktywację Regeneracyjną. Formacja mająca Zmęczenie 4 nie może „płacić” Zmęczeniem (6.4b) za żadną z akcji, nie może ich wykonywać.

6.4d Wyniki SNAFU. Formacja uzyskująca pełną aktywację z testu SNAFU ma tylko jeden bezpłatny znacznik Celu możliwy do rozstawienia. W częściowej aktywacji i przy porażce w SNAFU nie ma żadnych darmowych znaczników Celu (można je dokupić wg 6.4b).

6.4e Forsowny Marsz. Po zastosowaniu wyników SNAFU należy pomnożyć PPR każdej jednostki przez 3. Formacja może to zrobić tylko raz na turę i tylko podczas początkowej aktywacji.

Wymaga zapłaty w Zmęczeniu według 6.4b. Nie są dozwolone żadne działania bojowe. Nie umieszcza się żadnych Celów, nie można używać żadnych Działań Ogniowych, nie testuje się mostów ani nie można użyć tego Marszu do wyprowadzenia oddziałów w celu zdobycia Punktów Zwycięstwa. Druga aktywacja jest niedozwolona.

6.4f Regeneracja ze Zmęczenia. Używa się standardowych zasad.

6.5 [Opcjonalne] WPanc Dalekosiężne kontra Czerwone

Gracze mogą chcieć wprowadzić do gry zasady lepiej oddające rzeczywiste cechy oddziałów dalekosiężnych (Prawdziwych lub we Wsparciu) w obronie przeciw oddziałom z Czerwonym WPanc. Użycie tych zasad wydłuży grę, co warto mieć na

uwadze podejmując decyzję o ich użyciu.

Używając tych zasad należy zauważyć, że Broniący się oddział Dalekosiężny (sam lub jako Wsparcie) może być Strzelającym do Atakującego. Nie można tu mylić Atakującego ze Strzelającym.

Do Starcia dochodzi natychmiast po wskazaniu oddziału Atakującego, ale przed określeniem MOD w Tabeli Walki. Strzelanie Dalekosiężnego WPanc w obronie wspieranego oddziału używa części „Cel jest Wsparciem” w Tabeli Starć Pancernych.

Strzelający może pozbawić Atakującego możliwości użycia MOD za „Posiadanie Czerwonego Wsparcia” poprzez Odcięcie go od tego Wsparcia. Wszelkie redukcje z takiego Starcia (dla Strzelającego lub celu) nakłada się normalnie, z takim wyjątkiem, że efekt „Redukcja Wytrzymałości Strzelającego” nie powoduje dla Broniącego się oddziału Odcięcia od Wsparcia (może je utracić jedynie gdy Strzelający zostanie wyeliminowany wskutek redukcji). Odcięte Wsparcie u Atakującego powraca natychmiast po zakończeniu Ataku (Zwykłego lub Szturmowego), który zainicjował.

Nie ma możliwości wykonania takiego obronnego Starcia, jeśli Atakujący oddział jest Dualistyczny.

Tabela zdolności oddziałów

	Dozwolone tylko w Strefie Celu (3.3a)			Wymaga Działania Ogniowego (max dwa, 1.6a)						
Rodzaj oddziału (1.1e)	Atak Zwykły (5.1g)	Asystowanie (5.1i)	Wsparcie w Ataku	Atak Szturmowy (5.1k) – tylko mobilność Taktyczna	Atak Ogniowy (5.3)	Starcie Pancerne (5.2)	Zwiad (3.3)	Drugi broniący się oddział	Wsparcie w obronie	Naprowadzanie na cel dla Ostrzału (5.4)
Zdolny do Ataku	TAK	TAK		TAK			TAK	TAK		TAK
Czerwona WPanc		TAK		TAK	TAK	TAK	TAK	TAK		TAK
Ograniczona WPanc **		TAK			TAK	TAK		TAK		TAK
Dalekosiężna WPanc **		TAK			TAK	TAK		TAK		TAK
Dualistyczny	TAK	TAK		TAK	TAK	TAK	TAK	TAK		TAK
Lekka WPanc		TAK		TAK	TAK	Tylko jako cel	TAK	TAK		TAK
Będący we Wsparciu			Tylko Czerwona WPanc			Tylko jako cel			TAK	
Niegotowy (1.1d)								TAK		TAK
Sztab										TAK
PLOG										TAK

** Jeśli to oddział Przelamujący, to taki może też wykonywać Ataki Szturmowe.

Pościg po walce (5.6)

Jeśli broniący się Wycofa lub zostanie wyeliminowany, to atakujący oddział (Atak Zwykły, Szturmowy) **musi** przesunąć się na heks opuszczony przez broniących. Jeśli w Ataku był oddział Asystujący, to może zrobić Pościg tylko jeśli jest w stosie razem z atakującym.

Inne oddziały nie mogą robić Pościgu wcale. Zasięg Dowodzenia sztabu nie ogranicza Pościgu. W Walce Miejskiej nie ma Pościgu.

Punkty logistyczne, PLOG (3.1)

Dozwolony heks: Musi być połączony odpowiednią drogą ze sztabem i ze źródłem zaopatrzenia, muszą to być heksy wolne od wrogich oddziałów i SK, musi tworzyć Kompletną GDZaop.

Ruch: Podnieś i przestaw PLOG na Dozwolony heks, mający Kompletną GDZaop. Odwróć na tylną stronę, Niepewną. Użyj 3.0 krok b jeśli nie ma Kompletnej GDZaop.

Wypchnięcie sztabu lub PLOG (4.7d)

Sztab (4.7e): Przetaw na heks z drogą lub szlakiem, o 3 lub więcej heksów dalej niż jest obecnie. Nie można do wrogiej SK ani Strefy Starć Pancernych, ani jeśli miałby zablokować jedyną GDZaop wroga. Usuń Przygotowaną Obronę, żeton PLOG odwróć na stan Niepewny. Dodaj znacznik Koordynacji.

PLOG (4.7b): Przetaw na Dozwolony heks oddalony o co najmniej 10 heksów i który będzie tworzyć Kompletną GDZaop. Odwróć żeton PLOG na stan Niepewny. Jeśli niemożliwe jest spełnienie tych warunków, to usuń PLOG poza mapę.

Zobacz również opcjonalne Miękkie Wypchnięcie 4.7i

Sekwencja rozgrywki (2.0) i aktywacja (3.0)

FAZA WSTĘPNA

➤ Posiłki

- ◇ Rzut na pogodę
- ◇ Rzut na Pkt. Lotnictwa i Uzupełnienia
- ◇ Użycie Uzupełnień
- ◇ Przygotowanie posiłków

➤ Przydziały

➤ Rozkazy [opcjonalne]

➤ Określenie pierwszego gracza

WSZYSTKIE AKTYWACJE

➤ Wybór sztabu

- ◇ Jeśli sztab jest już Użyty, przejdź do kroku I po prawej.
- ◇ Jeśli sztab nie jest Użyty, odwróć go na tylną Użytą stronę i przejdź do kroku A po prawej.

Gdy wszystkie aktywacje zostaną wykonane i sztaby Zakończone u obu graczy, przejdź do Końca Tury.

FAZA KOŃCA TURU

➤ Odwróć sztaby na nieużytą stronę.

➤ Przetwórz znacznik tury na kolejną turę.

Sekwencja Ataku (5.1b)

1. A: rodzaj Ataku (Zwykły czy Szturmowy).
2. B: Przygotowana Obrona?
3. B: oddział dający Efektywność.
4. A: oddział dający Efektywność i ewentualny Asystujący.
5. A: Ostrzał Wspierający albo Wyniszczający?
6. MOD do Tabeli Walki.
7. A: rzut w Tabeli Walki.
8. Efekty z Tabeli Walki.

A dotyczy atakującego.

B dotyczy broniącego.

Zwykła aktywacja

A. Wybór sztabu. Aktywny gracz wskazuje swój sztab do aktywacji i odwraca go na Użytą stronę.

B. Przygotowanie.

- ◇ Jeśli PLOG obecnie jest poza mapą: dodaj lub zwiększ znacznik zablokowanej GDZaop „MSR Blocked”
- ◇ GDZaop nie jest Kompletna: Usuń PLOG poza mapę.
- ◇ GDZaop jest Kompletna: Usuń znacznik zablokowanej GDZaop „MSR Blocked”.
- ◇ Utwórz*, zachowaj lub usuń Przygotowaną Obronę.
- ◇ Jeśli formacja Nachodzi na inną, obu dodaj znacznik Koordynacji.
- ◇ Jeśli chcesz zrobić Aktywację Regeneracyjną, przejdź do tabeli Aktywacja Regeneracyjna.

C. SNAFU.

- ◇ Rzut w tabeli SNAFU: aktywacja pełna, częściowa albo porażka.
- ◇ W przypadku porażki w SNAFU możesz ją zamienić na Aktywację Regeneracyjną*. Jeśli ją wybierzesz, przejdź do tabeli Aktywacja Regeneracyjna.
- ◇ Jeśli formacja nie Nachodzi na inną, usuń jej znacznik Koordynacji.

D. Wyłóż znaczniki Celu bojowe (OBJ) (oraz opcjonalne celu ruchu sztabu (March OBJ), gdy są używane Rozkazy).

E. Akcje aktywnej formacji.

- ◇ Ruch, wszelkie walki, Starcia Pancerne i Ostrzały.
- ◇ Jeśli GDZaop może być Kompletna, PLOG wraca na mapę.
- ◇ Odwróć PLOG na zwykłą stronę, jeśli spełnia warunki.
- ◇ Jeśli PLOG wykona ruch, odwróć go na tylną Niepewną stronę.
- ◇ Jeśli chcesz, usuń Przygotowaną Obronę.

F. Posprzątanie.

- ◇ Usuń znaczniki: OBJ, Traffic, Temp Dropped Support.
- ◇ Jeśli PLOG nie jest w Optymalnej Odległości, odwróć go na tylną Niepewną stronę.

G. Zmęczenie. Rzuć w Tabeli Zwiększenia Zmęczenia dla najmniej korzystnej sytuacji wskazanej w Tabeli.

H. Izolacja. Według Tabeli Izolacji.

I. Druga aktywacja

- ◇ Oznacz sztab formacji jako zakończony.
- ◇ Jeśli nie chcesz wykonywać drugiej aktywacji, formacja ma Zmęczenie 4 lub wykonujesz Aktywację Regeneracyjną, przejdź do kroku J.
- ◇ Rzuć na próbę drugiej aktywacji. MOD +1 jeśli Zmęczenie jest Fresh. Przy udanym rzucie, przejdź do kroku B, w przeciwnym razie do J.

J. Kontynuacja gry. Teraz całą aktywację wykonuje przeciwnik.

* Dotyczy tylko pierwszej aktywacji.

Aktywacja Regeneracyjna (3.7)

Jeśli została wybrana z powodu porażki w SNAFU (krok C), to akcje z poprzednich kroków (A i B) należy zachować, nie trzeba do nich się cofać ani poprawiać. **Czynności:**

- ◇ Usuń znacznik Koordynacji.
- ◇ Odwróć PLOG na przód.
- ◇ Usuń znaczniki Dropped Support.
- ◇ Zmniejsz Zmęczenie o jeden.
- ◇ Sprawdź Izolację.
- ◇ Przejdź do kroku J.

Przy porażce w SNAFU:

- ◇ Można odwracać żetony oddziałów (tryb Marszowy/Bojowy).
- ◇ Sztab może zrobić Dobrowolne Wycofanie.
- ◇ Można robić Maskowania.
- ◇ Można poruszać / odwracać PLOG.

Pod koniec porażkowej aktywacji:

- ◇ Usuń Traffic i Dropped Support.
- ◇ Sprawdź Izolację.
- ◇ Przejdź do kroku I. Jeśli to druga aktywacja, to do J.

Tabela Walki (5.1)

Rzut dwiema kostkami, zmodyfikuj o Końcowy MOD.

Wynik	Straty	Wycofanie*	Traffic
4 i mniej	A2	-	-
5-6	A1	-	-
7-8	A1	B: Sytuacyjne	Tak
9-10	[A1]	B: Sytuacyjne	Tak
11-12	B1	B: Automatyczne	-
13 i więcej	B2	B: Automatyczne	-

* Jeśli atakujący oddział został zniszczony, to zignoruj wszelkie Wycofania.

A# = atakujący oddział używający Efektywności traci # poziomów Wytrzymałości.

[A1] = jeśli broniący ma Przygotowaną Obronę, to A1. W przeciwnym razie brak strat.

B# = broniący się oddział używający Efektywności traci # poziomów Wytrzymałości.

B: Sytuacyjne = Broniący Wycofuje się o 3 heksy i odwraca na tryb Marszowy (5.5). Jeśli ma Przygotowaną Obronę lub jest na Kluczowym Terenie, to zamiast Wycofania broniący traci 1 poziom Wytrzymałości.

B: Automatyczne = Zobacz 5.5e.

Traffic = Na heksie, gdzie był broniący, ustaw znacznik zakorkowania Traffic, ale tylko jeśli broniący się Wycofał lub został wyeliminowany (4.0).

Tabela Ostrzału (5.3, 5.4)

Rzut jedną kostką za każdy oddział na heksie celu.

Celem jest:	Wynik rzutu	
	Artyleria, Lotnictwo	Atak Ogniowy
WPanc Ciężki lub WPanc Dalekosiężny w trybie Bojowym lub heks miejski (Urban)	6	6
heks miasta (City)	5-6	6
heks z terenem obronnym lub oddział z Przygotowaną Obroną	4-6	5-6
żadne z powyższych	3-6	4-6

Jeśli kwalifikuje się więcej niż jeden wiersz z tabeli, użyj tego, który ma najmniejsze szanse zadania obrażeń celowi.

Jeśli uzyskasz wynik rzutu z wskazanego zakresu, to oddział na heksie będącym celem otrzymuje 1 redukcję Wytrzymałości.

MOD do Tabeli Walki

Jeśli wskazany jest oddział, to chodzi o ten, który w walce daje swoją Efektywność.

Wartość Efektywności atakującego i broniącego osobno zmodyfikuj o:

Dla obu:

Oddział Dualistyczny lub mający odpowiednie* Wsparcie	+1
Jego formacja ma znacznik MSR Blocked	-1

* Odpowiednie Wsparcie:

Atakujący: tylko czerwone Red Support.

Broniący: dowolne.

Tylko dla atakującego:

Podwójna Strefa Celu	+1
Ma Przygotowaną Obronę	-1
Ostrzał Wspierający Atak Zwykły	+2
Ostrzał Wspierający Atak Szturmowy	+1
Asysta (tylko w Ataku Zwykłym)	+1
Atak Spoza Mapy (6.3)	+2
Poprzedzający Atak Ogniowy w Ataku Szturmowym (5.3)	+1
W Ataku Szturmowym oddział WPanc Przelamujący	+2
W Ataku Szturmowym oddział WPanc Ciężki	+1

Tylko dla broniącego:

Ma Przygotowaną Obronę	+1
Broniący się heks ma 2 oddziały	+1
Broniący się heks ma więcej niż 2 oddziały	-2
Atak przechodzi przez krawędź heksu z Terenem Obronnym	+1
Broni się oddział Dualistyczny, piechota lub Prawdziwy WPanc Dalekosiężny na Terenie Obronnym / mieście (City lub Urban)	+1/ +2
Broni się Czerwony Ciężki WPanc na otwartym terenie (nie Dualistyczny, Wspierający ani nie ma Przygotowanej Obrony)	+2
Broni się oddział WPanc na heksie miejskim (Urban) (nie jest Dalekosiężny w trybie Bojowym ani nie jest to oddział Wspierający)	-3

Końcowy MOD =

wyliczona wartość atakującego
minus
wyliczona wartość broniącego

Tabela SNAFU

Rzut dwiema kostkami, zmodyfikuj o MOD do SNAFU.

Uzyskana aktywacja:

porażka	częściowa	pełna
2 lub mniej	3-6	7 lub więcej

Uwaga: Jeśli formacja używa Przygotowanej Obrony, to maksymalnie może uzyskać Częściową aktywację.

MOD do SNAFU

Standardowe:

Zmęczenie jest Fresh	+1
Znacznik Koordynacji	-1
Zmęczenie X	-X
Nachodzenie formacji (3.2d)	-1
Specyficzne dla danej gry	+/- X

Gdy GDZaop jest Kompletna:

Optymalna odległość*	+1
PLOG Niepewny	-1
Skrzyżowane drogi zaopatrzenia	-1
Jeśli GDZaop używa szlaku (Track):	
Dobra Przejezdność (wg pogody)	-1
Słaba Przejezdność (wg pogody)	-2

Gdy GDZaop nie jest Kompletna:

PLOG poza mapą	-3
znacznik MSR Blocked 1	-1
znacznik MSR Blocked 2	-2

* Optymalna odległość sztabu do PLOG to od 5 do 15 heksów, zobacz 3.2f. Wyjątkowo jest zachowana gdy PLOG jest na heksie Wejściowym, a sztab nie dalej niż 15 heksów. (Odległość mierzy się po drogach dostępnych jako zaopatrzeniowe - przyp. tłum.)

Tabela Izolacji (3.6)

Stos ma Bezpieczną Linie oraz...

jest w zasięgu dowodzenia	formacja ma MSR Blocked	Redukcja (na każdy oddział)
Tak	Tak / Nie	0
Nie	Nie	1
Nie	Tak	2

Stos nie ma Bezpiecznej Linii oraz...

jest w zasięgu dowodzenia	formacja ma MSR Blocked	Redukcja (na każdy oddział)
Tak	Nie	1
Tak	Tak	2
Nie	Nie	2
Nie	Tak	3

Efekty SNAFU

Dostępne akcje:	Uzyskana aktywacja		
	pełna	częściowa	porażka
Znaczniki Celu (OBJ):			
ilość OBJ z samej aktywacji:	2	1	0
dodatkowe ze Zwiadu:	TAK	TAK	-
Ruch:			
Dostępna PPR:	TAK	50%*	-
Dobrowolne Wycofanie:	TAK	TAK	sztab
Odwracanie oddziałów:	TAK	TAK	TAK
Przywracanie PLOG:	TAK	TAK	TAK
Ostrzał:			
Dostępne Pkt. Artylerii:	TAK	50%*	-
Dostępne Pkt. Lotnictwa:	TAK	TAK	-
Walka:			
Dostępne wszystkie rodzaje:	TAK	TAK	-
Pozostałe:			
Wejście w Przygotowaną Obronę:	TAK	TAK	TAK
Usunięcie znaczników Dropped Suport:	TAK	TAK	TAK
Wchodzenie w Maskowanie:	TAK	TAK	TAK

* **Zaokrąglenie wartości:** Pkt. Artylerii w dół. Wymóg posiadania co najmniej 1 Pkt. Artylerii dla utworzenia Przygotowanej Obrony (1.7a) sprawdź **przed** zaokrągleniem. Niecałkowitych wartości PPR nie zaokrąglaj nigdy.

Tabela Zwiększenia Zmęczenia (1.8)

Rzut jedną kostką dla powodu mającego największe szanse zwiększyć Zmęczenie. Nie ma żadnych MOD. Jeśli żaden powód nie ma zastosowania, to nie ma rzutu ani zwiększenia Zmęczenia. Zwiększenie Zmęczenia o 1 poziom występuje gdy na kości wypadanie podana ilość oczek. Powód to akcja wykonana podczas aktywacji. „Automat” to zwiększenie Zmęczenia bez rzutu, automatyczne.

Powód:	Wynik rzutu
Ustawienie Celu bojowego (nie dotyczy March OBJ)	1
Starcie Pancerne Atak Ogniowy druga aktywacja (nie jeśli porażka)	1-2
Sekwencja Ataku (5.1b)	1-3
Dobrowolne Wycofanie sztabu	automat.

Tabela Starć Pancernych (5.2)

Dodaj wartość **Efektywności** i **WPanc** u każdej strony (gdy broniący ma Wsparcie, użyj **WPanc** tego Wsparcia i **Efektywności** oddziału wspieranego). Modyfikatory:

MOD dla Strzelającego :	
Podwójna Strefa Celu	+1
strzela Ograniczony WPanc	-1

MOD dla celu :	
ma Przygotowaną Obronę oraz/lub Wielooddziałowe Wsparcie (5.2d)	+1
jest to WPanc Dalekosiężny nie we Wsparciu	+1

Końcowy MOD =
wyliczona wartość atakującego
minus
wyliczona wartość broniącego

Strzelający rzuca dwiema kostkami i:

Jeśli celem jest **Prawdziwy WPanc**:

Redukcja i Traffic Strzelającego	Redukcja obu*	Redukcja i Wycofanie celu
5 lub mniej	6-8	9 lub więcej

* Jeśli celem jest oddział Maskujący, zmień „redukcję obu” na „brak strat, oddział Maskujący (cel) Wycofuje się o 3 heksy”.

Jeśli celem jest **Wsparcie**:

Redukcja i Traffic Strzelającego	Bez efektu	Odcięcie od Wsparcia	Odcięcie od Wsparcia i redukcja celu
3 lub mniej	4-5	6-10	11 lub więcej

Traffic = połóż ten znacznik na heksie Strzelającego.

Wycofanie = Wycofaj cel o 3 heksy i odwróć na tryb Marszowy (jeśli jest w trybie Bojowym).

Uwagi:

- 1) Zignoruj wynik dla Strzelającego, jeśli jest poza Zasięgiem celu.
- 2) Strzelanie jest niemożliwe, jeśli cel jest poza Zasięgiem Strzelającego.
- 3) Jeśli cel jest w Przygotowanej Obronie lub na terenie obronnym, to **maksymalny zasięg Strzału wynosi tylko jeden heks!**

Wykonanie Wycofania (5.5)

Redukcje Wytrzymałości z powodu Wycofania są na oddział, a nie na cały stos, oraz są one dodatkowe do wszelkich redukcji z innych tabel.

Dobrowolne Wycofanie (4.8a):

- redukcja Wytrzymałości o 1, Wycofanie o 3 heksy, odwrócenie na tryb Marszowy.

Gdy nie ma Bezpiecznej Linii Komunikacji (1.9):

- **oddział o mobilności Taktycznej:** Wycofanie o 3 heksy, odwrócenie na tryb Marszowy.
- **oddział o mobilności Pieszej lub Ciężarówkowej:** redukcja Wytrzymałości o 1, brak Wycofania.

Z Tabeli Stać Pancernych:

- Wycofanie o 3 heksy, odwrócenie na tryb Marszowy.

Z Tabeli Walki:

Sytuacyjne (5.5d):

- **Przygotowana Obrona lub Teren Obrony:** redukcja Wytrzymałości o 1, brak Wycofania.
- **Wszystkie inne przypadki:** Wycofanie o 3 heksy, odwrócenie na tryb Marszowy.

Automatyczne (5.5e):

- **Mobilność Taktyczna lub nieprzydzielony oddział Samodzielny:** Wycofanie o 3 heksy, odwrócenie na tryb Marszowy.
- **Mobilność Piesza lub Ciężarówkowa:**
 - ❖ **Ucieczka do sztabu:** Wycofanie na heks w promieniu 1 od swojego sztabu, odwrócenie na tryb Marszowy. Jest możliwe tylko gdy oddział może Wycofać się co najmniej o 3 heksy i przestawi się na heks nie dalej niż 1 heks od swojego sztabu.
 - ❖ **Inne niż Ucieczka do sztabu:** przeniesienie poza mapę (oddział taki wraca do gry w następnej turze, w promieniu 1 heksu od swojego sztabu).

Jeśli Wycofanie **nie może** zostać wykonane **lub** kończy się na heksie z wrogią SK mającą wpływ na wycofujący się oddział, zobacz 5.5g.

Przygotowana Obrona – podsumowanie zasad

Wejście w PO: możliwe gdy...

- ✓ formacja posiada przynajmniej 1 Pkt Artylerii,
- ✓ nie ma znacznika MSR Blocked,
- ✓ Jest to początkowa aktywacja (a nie druga).

Wyjście z PO: usuń Prepared Defense gdy...

- ◇ Możesz to zrobić dobrowolnie.
- ◇ Sztab wykona ruch lub zostanie Wypchnięty.
- ◇ Formacja otrzyma znacznik MSR Blocked.
- ◇ Formacja nie będzie już mieć 1 Pkt Artylerii.

Efekty PO: gdy formacja ma Prepared Defense...

- ◇ Nie może uzyskać lepszej aktywacji niż częściową.
- ◇ Może pozostawać w PO nawet przy porażce w SNAFU.
- ◇ Korzysta z MOD w Tabeli Walki i Starć Pancernych.
- ◇ Korzysta z niej podczas obrony w Tabeli Ostrzału.
- ◇ Może Regenerować swoje Zmęczenie.
- ◇ Może wykonać drugą aktywację, ale podczas niej nie może wejść w PO (gdy jeszcze nie jest w PO).

Oddziały mogące korzystające z PO:

- ✓ Oddziały w trybie Bojowym,
- ✓ znajdujące się w zasięgu dowodzenia,
- ✓ jeśli formacja posiada znacznik Prepared Defense.

Bezpieczna Linia (Komunikacji) (1.9)

To ścieżka kolejnych heksów prowadzona od oddziału do jego sztabu, wolna od wrogich oddziałów i wrogich SK, które miałyby wpływ na oddział wg jego mobilności. Sojusznicze oddziały negocjują wrogi SK w tym przypadku. Nigdy nie może być dłuższa niż Zasięg Dowodzenia sztabu plus 5 heksów. Poniższe przypadki pokazują jaki jest wymóg dla oddziału odnośnie jego klasy mobilności, jeśli ma on mieć Bezpieczną Linie Komunikacji ze sztabem, zaś we wszystkich innych sytuacjach Bezpieczna Linia musi być dostępna dla ruchu oddziału według jego obecnej klasy mobilności.

Powód	Używana mobilność
Odwrócenie oddziału na tryb z mobilnością Ciężarówkową	Ciężarówkowa (czarna PPR)
Odwrócenie oddziału na tryb z mobilnością Taktyczną	Taktyczna (czerwona PPR)
Użycie Punktu Uzpełnień WPanc lub dostęp do Wsparcia formacji	Taktyczna (czerwona PPR)
Użycie Punktu Uzpełnień innego niż WPanc	Piesza (biała PPR)

Dozwolone heksy (3.1)

- ✓ Zawierają drogę główną, boczną lub szlak. Szlak jednak jest Dozwolony tylko na ścieżce między sztabem a PLOG (lecz nie między PLOG a źródłem zaopatrzenia).
- ✓ Każdy Dozwolony heks musi łączyć się ze źródłem zaopatrzenia.
- ✓ Nie może blokować już istniejącej wrogiej GDZaop.
- ✓ Nie może zawierać wrogiego oddziału ani SK.

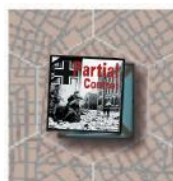
Kontrolowanie heksu Miejskiego (6.1a)

Poniżej pokazane są sposoby oznaczania Kontroli nad heksem Miejskim na przykładzie strony niemieckiej:



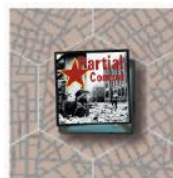
Pełna Kontrola Niemców

Niemiecki oddział ma pełną kontrolę na zajmowanym Miejskim heksie.



Częściowa Kontrola Niemców

Niemiecki oddział utracił częściowo Kontrolę, dlatego ma znacznik Partial Control Niemców.



Częściowa Kontrola Sowieców

Niemiecki oddział jeszcze bardziej utracił Kontrolę. Mimo że wciąż znajduje się na heksie, ma znacznik Partial Control Sowieców.



Opuszczony heks

Niemiecki oddział został zmuszony opuścić zajmowany heks Miejski. W następstwie na heksie nie może znajdować się żaden znacznik Partial Control.

Ponadto gdy na heksie z oddziałem jest znacznik Partial Control, to oddział ma możliwość zwiększać poziom kontroli (z częściowej wroga na częściową swoją oraz z częściowej swojej na pełną swoją).

The Gamers
Quality Wargames Since 1988



Multi-Man Publishing, LLC. 403 Headquarters Drive, Suite 8,
Millersville MD 21108

Tabela z Procedurą wykonywania przydziałów (w tym ustawiania/zdejmowania oddziałów jako Wsparcie)

Oddział	Zamierzona akcja	Wymagania	Jak wykonać
Oddział Organiczny (na stałe przypisany do formacji)			
	Przesunięcie do Wsparcia	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Oddział w zasięgu dowodzenia. ✓ Posiada Bezpieczną Linie do sztabu. 	Ustaw żeton oddziału w pobliżu sztabu, oznacz odpowiednim znacznikiem Support.
	Zdjęcie ze Wsparcia	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Muszą być spełnione wymogi dla heksu Koncentracji podane pod tą tabelą*. 	Ustaw żeton oddziału na heksie Koncentracji*, stroną w trybie Marszowym.
Przydzielony do formacji oddział Samodzielny lub Pkt Artylerii			
Prawdziwy, ustawiony na mapie (nie jako Wsparcie)	Przesunięcie do Wsparcia	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Oddział w zasięgu dowodzenia. ✓ Posiada Bezpieczną Linie do sztabu. 	Ustaw żeton oddziału w pobliżu sztabu, oznacz odpowiednim znacznikiem Support.
	Wydzielenie z formacji	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Oddział w zasięgu dowodzenia. ✓ Posiada Bezpieczną Linie do sztabu. ✓ Formacja ma Kompletną GDZaop. 	Oddział pozostaje na zajmowanym heksie, bez przydziału do formacji, lub można go odłożyć poza mapę, aby został przydzielony w jednej z kolejnych tur.
Znajdujący się we Wsparciu	Zdjęcie ze Wsparcia	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Muszą być spełnione wymogi dla heksu Koncentracji podane pod tą tabelą*. 	Ustaw żeton oddziału na heksie Koncentracji*, stroną w trybie Marszowym.
	Wydzielenie z formacji	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formacja ma Kompletną GDZaop. 	Odłóż oddział poza mapę, aby został przydzielony w jednej z kolejnych tur.
	Zdjęcie ze Wsparcia i wydzielenie	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formacja ma Kompletną GDZaop. ✓ Muszą być spełnione wymogi dla heksu Koncentracji podane pod tą tabelą*. 	Ustaw żeton oddziału na heksie Koncentracji*, stroną w trybie Marszowym, lub odłóż poza mapę, aby przydzielić go w jednej z kolejnych tur.
Nieprzydzielony do żadnej formacji oddział Samodzielny lub Punkt Artylerii			
Posiłki, odbudowany oddział lub czekający poza mapą	Przydzielenie do formacji	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formacja ma Kompletną GDZaop. ✓ Muszą być spełnione wymogi dla heksu Koncentracji podane pod tą tabelą*. 	Ustaw żeton oddziału na wejściowym heksie Koncentracji*, stroną w trybie Marszowym.
	Przydzielenie do formacji i od razu do Wsparcia	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formacja ma Kompletną GDZaop. 	Ustaw żeton oddziału w pobliżu sztabu, oznacz odpowiednim znacznikiem Support.
Prawdziwy, ustawiony na mapie (nie jako Wsparcie)	Przydzielenie do formacji	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ma Bezpieczną Linie prowadzoną mobilnością Ciężarówką do dowolnej przyjaznej formacji posiadającej Kompletną GDZaop. ✓ Nowa formacja ma Kompletną GDZaop. ✓ Na początku tej Fazy Przydziałów nie był przydzielony do żadnej formacji. ✓ Muszą być spełnione wymogi dla heksu Koncentracji podane pod tą tabelą*. 	Ustaw żeton oddziału na wejściowym heksie Koncentracji*, stroną w trybie Marszowym.
	Przydzielenie do formacji i od razu do Wsparcia	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ma Bezpieczną Linie prowadzoną mobilnością Ciężarówką do dowolnej przyjaznej formacji posiadającej Kompletną GDZaop. ✓ Nowa formacja ma Kompletną GDZaop. ✓ Na początku tej Fazy Przydziałów nie był przydzielony do żadnej formacji. 	Ustaw żeton oddziału w pobliżu sztabu, oznacz odpowiednim znacznikiem Support.
	Odstawienie poza mapę, bez przydziału	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ma Bezpieczną Linie prowadzoną mobilnością Ciężarówką do dowolnej przyjaznej formacji posiadającej Kompletną GDZaop. ✓ Na początku tej Fazy Przydziałów nie był przydzielony do żadnej formacji. 	Odłóż oddział poza mapę, aby przydzielić go do formacji w jednej z kolejnych tur.

* **Heks Koncentracji:** nie dalej niż 5 heksów od sztabu, ma Bezpieczną Linie o mobilności Ciężarówkowej do przydzielonego sztabu, heks dostępny do zwykłego ruchu, heks wolny od wrogich SK WPanc Prawdziwych (nie ze Wsparcia).