HEROES OF NORMANDIE

SPIS TREŚCI:

s.2 Zawartość
s.3 Skrócone przygotowanie do gry
s.4 Armie
Tabliczki rekrutacji i Opcje rekrutacji / jednostki / karty / budowa armii
s.6 Przebieg tury
Faza Rozkazów / Faza Aktywacji / Faza Zaopatrzenia
s.8 Tereny
s.9 Ruch
s.11 Strzał
s.13 Natarcie
s.14 Strzał Pośredni
s.15 Zniszczenie / Okazyjny ostrzał
s.16 Zwycięstwo
s.17 Zdolności specjalne
s.19 Opcje rekrutacji
s.20 Szczegółowe informacje o kartach / Skrót zasad

INSTRUKCJA

Autorzy gry: Yann & Clem

Grafiki i ilustracje: Yann, Clem, Alex oraz Olivier

Reguły: Clem & Fred

Scenariusze: Yann, Clem, Fred, oraz Laurent

Autorzy gry dziękują następującym: Fred de l'Oeuf Cube, Eric de Starplayer, Charles Borral, Mekon, G. Uitz, la mère à JC, Esquinox, Expectral, johan hermans, Omphalos, Pierre Rousseil, Neil (meeples miniatures), Gabriel Stetchi, MOSHIN' JOSH, Mark Mackin, Jeremiah Terry, a także swoim żonom za ich cierpliwość, swoim dzieciom za ich brak cierpliwości... a także wszystkim, którzy wsparli ich podczas kamapanii na Kickstarterze. Ogromne podziękowania należą się także społeczności graczy.

Gra oparta na mechanice: Heroes system tactical scale.

Heroes system tactical scale™ , Heroes of Normandie™ , all images and illustrations, and the Devil Pig Games™ logo are properties of Devil Pig Games Ltd.

No commercial use is allowed without Devil Pig Games authorization.

© 2013 **Devil Pig Games**

© 2015 **Portal Games** (edycja polska)

Ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, www.portalgames.pl, *portal@portalgames.pl*

Tłumaczenie: Piotr Pawlik, Łukasz Piechaczek

Podziękowania: Viola Kijowska, Marcin Ropka

Skład wersji polskiej: Maciej Mutwil

Polskie tłumaczenie oparte zostało na redakcji oficjalnych regułach (wersja 1.2b), którą wykonał: Dean Ray Johnson (użytkownik dreamshade w serwisie BoardGameGeek.com)

Heroes of Normandie & **Portal Games** (publisher), All rights reserved. Reproduction of any part of this work by any means without the written permission of the publisher is expressly forbidden.

Szanowny Kliencie,

nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki – serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: *wsparcie@portalgames.pl.*

PATRONI MEDIALNI

KONFLIKTY.PL HISTORYKON.PL ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH

ZAWARTOŚĆ

Mapy: 6 plansz Terenu, 3 Budynki, 4 Pozycje obronne (na odwrocie Zarośla wielkości 1 pola), 1 Pozycja obronna (na odwrocie Woda wielkości 2 pól), 6 żetonów Bonusu taktycznego, 9 żetonów Celu

Niemieckie jednostki: 19 jednostek Piechoty, 1 Działo, 5 Lekkich Pojazdów, 2 Ciężkie Pojazdy, 3 Oficerów, 3 Bohaterów

Amerykańskie jednostki: 20 jednostek Piechoty, 4 Lekkie Pojazdy, 2 Ciężkie Pojazdy, 3 Oficerów, 3 Bohaterów

Niemieckie siły: 3 Tabliczki rekrutacji, 11 Opcji jednostek, 6 Wyposażenia, 1 Cecha, 4 Rozkazy, 3 Opcje Bohaterów

Amerykańskie siły: 3 Tabliczki rekrutacji, 11 Opcji jednostek, 7 Wyposażenia, 1 Cecha, 4 Rozkazy, 3 Opcje Bohaterów

Niemieckie znaczniki: 2 duże / 2 małe znaczniki Maskowania, 6 znaczników Amunicji (Ammo), 6 znaczników Granatów (Grenades), 6 znaczników Panzerfausta (Panzerfaust), 3 znaczniki Weterana (Veteran)

Amerykańskie znaczniki: 2 znaczniki obcinacza żywopłotów Culina (Culin Hedgerow Cutter), 6 znaczników Amunicji (Ammo), 6 znaczników Granatów (Grenades), 6 znaczników Granatów nasadkowych (Rifle Grenades), 3 znaczniki Weterana (Veteran)

Bloczki Rozkazów: 20 numerowanych, 4 Blefu, 4 Rozkazy specjalne

Znaczniki związane z walką: 16 znaczników Uszkodzenia Ciężkich Pojazdów, 20 Przygwożdżenia / Aktywacji (Suppressed / Activated), 8 Zniszczenia, 4 wzorniki wybuchu

Armie: 76 amerykańskich kart Akcji, 76 niemieckich kart Akcji, 2 amerykańskie kości, 2 niemieckie kości

Komponenty do scenariuszy: licznik tur, znacznik Inicjatywy, znacznik Ostatniej tury, 3 znaczniki Wydarzeń, Dynamit / Radio (Dynamite / Radio), Paliwo / Rex (Gas / Rex), Słuchawka / Detonator (Micro / Detonator), Akta / Antena (Files / Antenna)

UWAGA!
Nazwy na żetonach są w języku angielskim.

SKRÓCONE PRZYGOTOWANIE DO GRY

Heroes of Normandie to gra pozwalająca na rozegranie potyczki pomiędzy wrogimi stronami biorącymi udział w II Wojnie Światowej. Każdy scenariusz ma swój własny cel, jak np. eskorta czołgu na linię frontu, zniszczenie kwatery przeciwnika czy zajęcie strategicznej pozycji zanim zrobi to przeciwnik.

Korzystając z poniższych reguł gracze mogą szybko przygotować się do rozgrywki.

1. Wybierzcie scenariusz z **Księgi Scenariuszy.**

   Scenariusze zawsze określają, których plansz Terenu, Opcji rekrutacji użyć oraz jakie Wydarzenia będą miały miejsce podczas gry.

   Dla początkujących najlepsze będą scenariusze ***Wybawienie*** (**Księga Scenariuszy**, str. 3) oraz ***Szeregowiec Rex*** (**Księga Scenariuszy**, str. 4).

Niektóre scenariusze pozwalają graczom samodzielnie tworzyć armie. Więcej na ten temat na str. 6.

Samodzielne tworzenie scenariuszy z kolei opisano na str. 14 Księgi Scenariuszy.

2. **Tabliczki rekrutacji** tworzą trzon armii.
   Grający Amerykanami otrzymuje swoją Tabliczkę rekrutacji, a grający Niemcami swoją.
3. **Opcje rekrutacji** rozszerzają i usprawniają armie.
   Opcje rekrutacji umieszcza się w Tabliczkach rekrutacji jak pokazano na przykładzie poniżej:

Tabliczka rekrutacji Rifle Platoon z trzema Opcjami rekrutacji:

- Opcje .30 Cal Squad oraz M5 Stuart zapewniają jednostki,
- Cecha Weteran (Veteran) zapewnia 3 żetony Weterana,
- Lt. Jones (opcja nadrukowana na Tabliczce) ma dwie gwiazdki Rozkazu, więc zapewnia 2 bloczki Rozkazu,
- Wypełnienie skrajnego lewego gniazda na tabliczce zapewnia dodatkową gwiazdkę Rozkazu z Tabliczki.

4. **Tabliczki** i **Opcje** dostarczają jednostek.
   Gracze biorą jednostki przedstawione na ich Tabliczkach i Opcjach rekrutacji.

5. Do niektórych **Opcji** przypisane są znaczniki.
   Opcje rekrutacji oznaczone numerem (np. x3) zapewniają znaczniki o tej samej nazwie we wskazanej liczbie.
   Więcej na str. 19 w sekcji **Wyposażenie**.

6. Gwiazdki **Rozkazu** zapewniają bloczki **Rozkazów**.
   Policzcie swoje żółte i szare gwiazdki na jednostkach i opcjach. Każdy gracz otrzymuje jeden bloczek Rozkazu własnej armii za każdą gwiazdkę. Bloczki dobiera się zgodnie z rosnącą numeracją, począwszy od 1.

Niektóre Tabliczki rekrutacji zapewniają dodatkową gwiazdkę, jeśli skrajne lewe gniazdo Tabliczki zawiera Opcję rekrutacji.

7. Bloczki **Blefu** pozwalają zmylić przeciwnika.
   Każdy gracz otrzymuje 1 bloczek **Blefu**, którego wygląd (tył) nie różni się od bloczku Rozkazu.

8. **PlanszeTerenu** tworzą mapę.
   Rozmieście plansze **Terenu**, których listę znajdziecie w scenariuszu.
   Na przykład, jeśli scenariusz wykorzystuje planszę C3-A, to należy użyć planszy C3 i ułożyć ją stroną A do góry.

Plansze Terenu

C3-A C1-B

9. **Nakładki terenu** modyfikują plansze.
   Zgodnie ze scenariuszem rozmieśćcie na mapie **Nakładki terenu**, np. Budynki lub Pozycje obronne.
10. **Cele** są zadaniami dla graczy.
    Zgodnie ze scenariuszem rozmieśćcie na mapie **Cele**. Niektóre **Cele** posiadają oznaczenie, która strona może dany **Cel** kontrolować.
11. **Bonusy** taktyczne dostarczają różnorakich dodatkowych możliwości.
    Potasujcie 6 żetonów **Bonusów** taktycznych bez oglądania ich. Rozmieście je losowo w miejscach wskazanych przez scenariusz, zakrytą stroną do góry, aby żaden gracz nie znał ich treści.

Nakładka z Pozycją obronną, w której może schronić się jednostka Piechoty.

Cel pierwszorzędny dla armii niemieckiej.

Bonus taktyczny

Nie wszystkie scenariusze wykorzystują Nakładki terenu, Cele czy Bonusy taktyczne. Używa się ich tylko, kiedy scenariusz tego wymaga.

12. Znacznik **Inicjatywy** wskazuje, która strona ma Inicjatywę.
    Połóżcie znacznik Inicjatywy na polu tury 1 licznika tur.
    Znacznik ma być ułożony albo stroną amerykańską do góry albo niemiecką.
13. Znacznik **Wydarzeń** oraz znacznik **Ostatniej tury** określają specjalne tury.
    Zgodnie ze scenariuszem rozłóżcie znaczniki Wydarzeń oraz znacznik Ostatniej tury.

    Przedstawiony obok **licznik tur** wskazuje, że:
    - Amerykanie mają Inicjatywę w 1. turze,
    - w 2. turze będzie miało miejsce wydarzenie dla obu armii (ogólne),
    - w 3. turze będzie miało miejsce Wydarzenie dla armii amerykańskiej,
    - w 5. turze będzie miało miejsce Wydarzenie dla armii niemieckiej,
    - w 7. turze gra się kończy.

14. **Karty Akcji** zapewniają jednorazowe bonusy.
    Każdy gracz otrzymuje talię 76 kart swojej armii. Scenariusze określają, których kart nie należy używać. Pozostałe karty tasuje się w celu utworzenia swojej talii.
15. Zasady scenariuszy zawierają dodatkowe informacje.
    Scenariusze określają szczegóły przygotowania do gry i rozstawienia początkowego, a także warunki zwycięstwa oraz ewentualne Wydarzenia.
16. Rozstawcie jednostki w strefach początkowych.
    Gracze rozstawiają na mapie swoje jednostki, na dowolnych polach w swoich strefach początkowych. Gracz z Inicjatywą rozstawia wszystkie swoje jednostki jako pierwszy. Następnie przeciwnik robi to samo.

Na jednym polu może znajdować się tylko jedna jednostka. Duże Pojazdy zajmują dwa pola, więcej na str. 9.

17. Jednostki mają różne strony.
    Jednostki należy rozstawić odpowiednią stroną ku górze.

    Piechota ze stronami oraz : rozstawia się ze stroną z symbolem ku górze.

    Piechota ze zdolnością specjalną Odwracania : rozstawia się dowolną stroną ku górze (więcej o zdolnościach specjalnych na str. 17).

    Pojazdy: rozstawia się działającą stroną ku górze (a nie stroną wraku).
18. Gracze dobierają karty startowe.
    Każdy gracz dobiera ze swojej talii 4 karty **Akcji**, które tworzą jego rękę startową.

Przykład rozpoczęcia gry

1. **Scenariusz:** gracze wybierają scenariusz *Szeregowiec Rex* (Księga Scenariuszy, str. 4), który określa pozostałe zasady przygotowania gry opisane poniżej.
2. **Tabliczki:** grający Amerykanami bierze Tabliczkę rekrutacji *Rifle Platoon*, zaś grający Niemcami - *Panzergrenadiere*.
3. **Opcje:** grający Amerykanami uzupełnia swoją Tabliczkę rekrutacji Opcjami: *Rifle Squad*, *Ammo* oraz *Willys .50 Cal*. Grający Niemcami uzupełnia Tabliczkę Opcją *Zündapp*.
4. **Jednostki:** grający Amerykanami bierze następujące żetony: 2x *Recon Team*, 2x *Fire Team*, 2x *Support Team*, *Lt. Parks* oraz *Willys .50 Cal*. Z kolei grający Niemcami dobiera: *Recon Group, Fire Group, MG 42, OB Hauser* oraz *Zündapp*.
5. **Żetony Opcji:** grający Amerykanami bierze 3 znaczniki *Ammo* (ponieważ Opcja *Ammo* ma nadrukowaną wartość x3).
6. **Bloczki Rozkazów:** każdy gracz ma 2 gwiazdki zapewniane przez jednostki Oficerów nadrukowane na Tabliczkach rekrutacji. Grający Amerykanami ma zapełnione lewe gniazdo na swojej Tabliczce, co zapewnia mu dodatkową gwiazdkę, więc dobiera on bloczki Rozkazu o numerach *1, 2* i *3*. Grający Niemcami bierze bloczki o numerach *1* i *2*.
7. **Bloczki Blefu:** każdy gracz bierze jeden bloczek Blefu.
8. **Plansze Terenu:** plansze *C2-B*, *C3-A*, *C4-A* oraz *C5-B* ustawia się zgodnie z obrazkiem w scenariuszu.

9, 10, 11. **Nakładki terenu, Cele, Bonusy taktyczne:** ten scenariusz nie wykorzystuje żadnych z tych elementów.

12. **Inicjatywa**: znacznik Inicjatywy umieszczany jest na polu 1. tury licznika tur. Znacznik umieszcza się stroną amerykańską do góry i grający Amerykanami rozpoczyna, bowiem ma Inicjatywę.
13. **Znaczniki Wydarzeń i Ostatniej tury:** na liczniku tur umieszcza się biały znacznik Wydarzenia w polu 2. tury, który oznacza pojawienie się Rexa (wydarzenie dla obu armii), zielony znacznik w polu 3. tury oznaczający pojawienie się amerykańskiego Pojazdu *Willys .50 Cal.* (wydarzenie dla armii amerykańskiej). Znacznik Ostatniej tury kładzie się w polu 7. tury, co wskazuje, kiedy gra się kończy.
14. **Karty Akcji:** gracze biorą swoje karty Akcji i usuwają z talii karty wskazane w scenariuszu, a resztę tasują.
15. **Zasady przygotowania scenariusza:** podczas przygotowania gry Amerykanie nie mogą wyłożyć Pojazdu *Willys .50 Cal*, (moment wprowadzenia pojazdu do gry zostaopisany w scenariuszu). Niemcy rozstawiają żeton *MG Nest* we wskazanym miejscu na mapie. Żaden gracz nie może korzystać ze zdolności Zwiadowcy. Zasady scenariusza określają także Strefy Początkowe oraz warunki zwycięstwa.
16. **Rozstawienie jednostek:** grający Amerykanami rozstawia na mapie 7 jednostek w swojej Strefie Początkowej, zaś grający Niemcami rozstawia swoje jednostki poza mapą.
17. **Strony jednostek:** grający Amerykanami decyduje się rozstawić oba żetony *Recon Team* na stronie zamaskowanej (zasady Zasadzki znajdują sie na str. 17), a pozostałe jednostki Piechoty rozkłada stroną do góry.
18. **Startowa ręka:** gracze dobierają po 4 karty Akcji ze swoich talii.

ARMIE

TABLICZKI REKRUTACJI I OPCJE REKRUTACJI

Tabliczka rekrutacji to trzon armii gracza, na którą składają się podstawowe jednostki (nadrukowane na Tabliczce) oraz gniazda na **Opcje rekrutacji**. **Opcje rekrutacji** dostarczają graczowi dodatkowych jednostek, Pojazdów, Wyposażenia i innych bonusów.

Wyposażenie i Cechy: Opcje rekrutacji z nazwami na czerwono to Wyposażenie albo Cechy, które zapewniają bonusy lub jednorazowe żetony innym jednostkom z tej samej Tabliczki, w tym również jednostkom z Opcji na danej Tabliczce. Więcej o Wyposażeniu na str. 19.

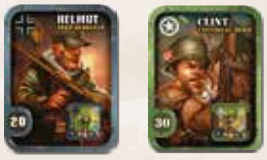
Bonus z gniazda Tabliczki rekrutacji: jeżeli nad lewym skrajnym gniazdem na Tabliczce znajduje się gwiazdka Rozkazu to umieszczenie w tym gnieździe Opcji z jednostką daje dodatkowy bloczek Rozkazu. Bloczek ten może jednak zostać utracony (więcej o punktach krytycznych na str. 16).

Bohaterowie: nie są powiązani z żadną Tabliczką rekrutacji. Bohaterowie mogą korzystać z Wyposażenia dowolnej Tabliczki rekrutacji swojej armii.

Dowództwo polowe (Field Command/Feldkommando): dowództwo polowe wspiera całą armię. Każda jednostka danej armii może korzystać z wyposażenia na płytce dowództwa polowego.

UWAGA! *Opcja Weteran (Veteran) jest Cechą, a nie Wyposażeniem, więc Bohater ani dowództwo polowe nie mogą z niej korzystać. Więcej na str. 19.*

Dowództwo polowe



Bohaterowie

JEDNOSTKI

Armie składają się z jednostek przedstawionych na Tabliczkach rekrutacji oraz Opcjach. Zdolności oraz statystyki jednostek są przedstawione na ich żetonach.

Przykładowa jednostka

1. **Insygnia:** 4th Infantry Division.
Insygnia odpowiadają Tabliczce albo Opcji rekrutacji.

2. **Nazwa jednostki:** Lt. Parks.
Nazwa pisana zieloną czcionką oznacza, że jednostka jest bez obrażeń. Nazwa pisana czerwoną czcionką oznacza, że jednostka otrzymała obrażenia.

3. **Ramka:** żółta oznacza oficera, czerwona broń ciężką, a ciemne pasy po bokach oznaczają Bohaterów.

4. **Ruch:** do 4 pól w ramach jednego Ruchu.
Symbol wskazuje liczbę pól, o jakie może poruszyć się jednostka w wyniku rozkazu Ruchu. X oznacza brak możliwości poruszania.

5. **Typ jednostki:** Piechota (Obrona w pomarańczowym polu). Lekkie Pojazdy mają obronę w fioletowym polu, a Ciężkie Pojazdy w szarym.

6. **Obrona:** aby jednostka otrzymała trafienie, atakujący musi osiągnąć wskazany wynik lub wyższy.

7. **Zdolności specjalne:**
Rozkaz x2 – zapewnia 2 bloczki Rozkazu.
Natarcie – jednostka specjalizuje się w bezpośrednich atakach.
Ograniczony zasięg (4 pola) – nie może Strzelać dalej, niż na 4 pola.
Więcej o Zasadach Specjalnych na str. 16.

8. **Trafienie:** Ta jednostka może otrzymać trafienie zanim zostanie wyeliminowana.
Jednostka z symbolem po otrzymaniu pierwszego trafienia, nie zostaje wyeliminowana z gry. Zamiast tego, żeton jednostki odwraca się z symbolem ku górze.

9. **Bonus do walki:** +2 przeciwko Piechocie, +1 przeciwko Lekkim Pojazdom, nie może atakować Ciężkich Pojazdów.
Tarcze na żetonie oznaczają bonus podczas ataku przeciwko Piechocie, przeciwko Lekkim Pojazdom albo przeciwko Ciężkim Pojazdom. Znak X oznacza, że Natarcie przeciwko danemu typowi jednostki jest niemożliwe bez specjalnego Wyposażenia.

Piechota (pomarańczowa tarcza)
Żetony te przedstawiają żołnierzy i poszczególne oddziały Piechoty. Niektóre z nich dysponują specjalnym Wyposażeniem, np. karabinem maszynowym, bronią przeciwpancerną, artylerią itp.

Wszystkie żetony jednostek są dwustronne.

- Piechota oznaczona może przetrwać 1 trafienie.
- Piechota ze zdolnością Odwracania posiada różne parametry na różnych stronach, więcej na str. 17.

Jednostka *Fire Team* jest odwracana na drugą stronę po otrzymaniu trafienia.

Jednostka *MG 42* ma zdolność Odwracania Trójnóg (więcej na str. 19) – na stronie z rozłożonym trójnogiem jednostka otrzymuje zdolności Karabin maszynowy oraz Ostrzał przygważdżający, ale nie może się poruszać.

Działo: Działa to jednostki Piechoty, które są większe od 1 pola, ale traktuje się tak, jakby zajmowały tylko 1 pole.

Lekkie Pojazdy (fioletowa tarcza)
Żetony te, większe niż żetony Piechoty, przedstawiają pojazdy używane do transportu, zwiadu lub wsparcia.

Jedno albo dwa pola: amerykański jeep *Willys .50 Cal* oraz niemiecki *Zündapp* zajmują tylko jedno pole (mimo iż są nieco większe). Pozostałe Lekkie Pojazdy zajmują 2 pola na mapie.

Odwróć! Kiedy Lekki Pojazd zostaje zniszczony, należy odwrócić go na stronę wraku. Staje się Przeszkodą i jest traktowany jak Nakładka terenu (może blokować Ruch oraz Linię Strzału).

Żetony te są dwustronne, jedna strona przedstawia sprawny Pojazd, druga przedstawia jego wrak.

Ciężkie Pojazdy (szara tarcza)
Żetony te, większe niż żetony Piechoty, przedstawiają czołgi. Są kluczowe na polu walki, ale stają się podatne na ataki, jeśli nie są wspierane przez jednostki Piechoty.

Broń podstawowa* oraz *Broń zapasowa: Ciężkie Pojazdy posiadają dwie bronie – zwykle jest to główne działo oraz karabin maszynowy. Pojazdy te mogą strzelać z obu broni jednocześnie.

Obrona: Ciężkie Pojazdy mogą mieć inną wartość Obrony z przodu, boków oraz z tyłu. Atakujący podczas strzału musi się przebić przez obronę wyznaczaną przez jego Linię Strzału. Więcej w sekcji *Strzał / Obrona* na str. 11.

Odwróć! Kiedy Ciężki Pojazd zostaje zniszczony, należy odwrócić go na stronę wraku. Staje się Przeszkodą i jest traktowany jak Nakładka terenu (może blokować Ruch oraz Linię Strzału). Jednakże w większości przypadków pierwsze trafienie zwykle tylko osłabia Pojazd.

1. **Obrona przednia:** 9
2. **Obrona boczna:** 7
3. **Broń zapasowa (żółte parametry):** składają się na nią zdolności specjalne: Karabin maszynowy, Strzał przygważdżający oraz Strzał w ruchu. Nie może atakować innych Ciężkich Pojazdów.
4. **Broń podstawowa (czerwone parametry):** zdolność specjalna Zniszczenie – Pojazd może niszczyć Konstrukcje.
5. **Ruch:** 4
6. **Obrona tylna:** 6

Ramka jednostek

Żółta ramka (Oficerowie): większość oficerów posiada gwiazdki Rozkazu ★, które dostarczają bloczki Rozkazu, dopóki jednostka żyje.

Czerwona ramka (Broń ciężka): te jednostki Piechoty mogą posiadać silne zdolności specjalne, np. Karabin maszynowy czy Strzał pośredni. Więcej o *Zdolnościach specjalnych* na str. 16.

Ciemne pasy po bokach (Bohaterowie): Opcje Bohaterów zapewniają jednostki, które mogą korzystać z Wyposażenia z dowolnej Tabliczki rekrutacji.

KARTY AKCJI

W każdej turze gracze mają na ręce 4 karty Akcji. Po wykorzystaniu kart rękę uzupełnia się na koniec fazy Zaopatrzenia. Karty Akcji zapewniają różnorodne jednorazowe Bonusy oraz Wydarzenia.

Gracz może zagrać dowolną liczbę kart podczas jednej tury, jednej fazy, a nawet podczas jednej akcji.

Jeśli zasady na karcie przeczą zasadom ogólnym, to zasady z karty mają pierwszeństwo, o ile pozostają w zgodzie z Niepodważalną zasadą Fazy Zaopatrzenia (żadnych Strzałów ani Natarć w fazie Zaopatrzenia).

Nie obawiaj się zagrywać kart! Dociągniesz kolejne na koniec fazy Zaopatrzenia.

Fazy gry: poszczególne karty mogą być zagrywane tylko w fazie odpowiadającej oznaczeniu na danej karcie. Karta może być zagrana w dowolnym momencie wskazanej fazy. Po rozpatrzeniu jej działania, kartę należy odrzucić.

- **faza Rozkazów**
- **faza Aktywacji**
- **faza Zaopatrzenia**
- **dowolna faza**

Inicjatywa: jeśli dwóch graczy chce zagrać kartę w tym samym momencie, pierwszeństwo ma gracz z Inicjatywą. Następnie drugi gracz decyduje, czy zagrywa kartę (tę, którą zamierzał bądź inną).

Ostatnia zagrana, pierwsza rozpatrzona: jeśli w trakcie akcji zagranych zostało kilka kart, należy je rozpatrzeć w kolejności odwrotnej do kolejności ich zagrywania, tj. począwszy od ostatniej. Jeśli okaże się, że zdolność karty nie ma już zastosowania, karta nie ma żadnego efektu.

Liczba kart: Każda karta występuje w określonej liczbie kopii.

Lotnictwo: gdy gracz zagra kartę Lotnictwa, przed rozpatrzeniem jej efektu musi zostać przeprowadzony test obrony przeciwlotniczej. W tym celu przeciwnik rzuca kością.
Jeśli wynik rzutu jest równy lub wyższy od wartości Obrony przeciwlotniczej przedstawionej na karcie, wtedy karta zostaje odrzucona bez żadnego efektu.

Faza: zagraj w dowolnej fazie (szary tekst).

Moment zagrania karty: „Zagraj w dowolnym momencie".

Liczba kart w talii: jest to 1 z 2 kopii tej karty, jaką gracz może mieć w talii.

Tekst: „Usuń znacznik Przygwożdżenia z jednej ze swoich jednostek."

Jeśli na karcie Lotnictwa występuje przedstawiony obok symbol Obrony przeciwlotniczej, to karta nie będzie miała żadnego efektu, jeśli przeciwnik uzyska wynik 6 lub więcej.

TWORZENIE ARMII

Niektóre scenariusze określają *liczbę punktów armii*, które gracze mają do wydania na stworzenie swojej własnej armii. Tabliczki oraz Opcje rekrutacji mają swój koszt w punktach armii podany u dołu.

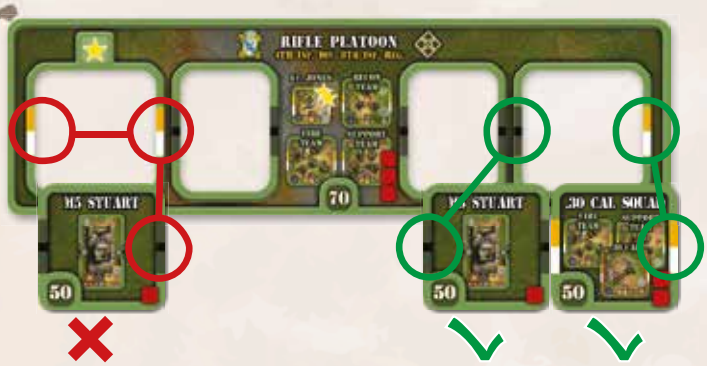
Gracze tworzą swoje własne armie również kiedy rozgrywają samodzielnie zaprojektowany scenariusz. Więcej w Księdze Scenariuszy na str. 14.

Limit punktów armii wynosił 200. Grający Amerykanami stworzył swoją armię, wykorzystując 190 punktów – Tabliczka rekrutacji kosztowała 70 punktów, jednostki łącznie 100, a inne Opcje: Wyposażenie 5, Cecha 15.

Tabliczki rekrutacji: gracz musi posiadać przynajmniej jedną Tabliczkę, aby zebrać swoje wojska i wystawić na polu bitwy. Gracz może mieć więcej niż jedną Tabliczkę, ale Opcje z jednej Tabliczki nie mają wpływu na jednostki z innej. Nie powinno się wydawać wszystkich punktów armii na zakup samych Tabliczek.

Dowództwo polowe (Field Command/Feldkommando): kiedy limit punktów armii wynosi 200 albo więcej, gracz może zakupić Tabliczkę dowództwa polowego. Każda jednostka w armii może korzystać z Wyposażenia na takiej Tabliczce.

Opcje rekrutacji: przed zakupem danej Opcji rekrutacji gracz musi się upewnić, że pasuje ona swoim rozmiarem do gniazda w Tabliczce rekrutacji, a jej kolorowe oznaczenie na bokach zgadza się z co najmniej jednym oznaczeniem na brzegach gniazda w Tabliczce.



Bohaterowie: nie zajmują miejsca na Tabliczce rekrutacji i mogą być zakupieni jako dodatkowy element obok Opcji rekrutacji. Bohater zapewnia graczowi jednostkę wskazaną na jego żetonie.

Kompletowanie talii: niektóre scenariusze pozwalają graczom wybrać karty, jakie znajdą się w ich talii.

- Gracz wybiera co najmniej 40 z 76 dostępnych kart swojej frakcji.
- Każda karta występuje w określonej liczbie kopii. Talia gracza nie może więc liczyć więcej kopii danej karty.
- Karty Artylerii oraz Lotnictwa (oznaczone poniższymi symbolami:) mogą znajdować się w talii, tylko jeśli gracz posiada odpowiednie Opcje rekrutacji. Te karty nie wliczają się do wymaganego minimum 40 kart potrzebnych do utworzenia talii. Więcej w sekcji *Rozkazy* na str. 19.

Do armii zawsze można wcielić Bohatera, który nosi ogólne insygnia danej armii (amerykańskie albo niemieckie).

W niektórych dodatkach do gry pojawiają się Bohaterowie noszący insygnia określonej dywizji i mogą być wcieleni do armii, tylko jeśli gracz ma w armii Tabliczkę rekrutacji, na której widnieją te same insygnia.

PRZEBIEG TURY

Każda tura gry podzielona jest na 3 fazy:

1. **Faza Rozkazów** – gracze rozmieszczają swoje bloczki Rozkazu, aby w sekrecie ustalić kolejność działań jednostek.
2. **Faza Aktywacji** – począwszy od Rozkazu 1, gracze odkrywają swoje bloczki Rozkazów i nakazują jednostkom Ruch albo Strzał.
3. **Faza Zaopatrzenia** – gracze poruszają swoje jednostki, które jeszcze nie były aktywowane.

FAZA ROZKAZÓW

1. **Określcie Inicjatywę.**

   Znacznik Inicjatywy (leżący na liczniku tur) wskazuje, która strona ma Inicjatywę: Amerykanie albo Niemcy .

2. **Rozmieście bloczki Rozkazów, numerami w dół.**

   Gracze naprzemiennie rozkładają rozkładają bloczki Rozkazów (stroną z wartością do dołu) na swoich jednostkach, którym chcą wydać rozkaz. Rozpoczyna gracz posiadający Inicjatywę i faza Rozkazów trwa do momentu, gdy gracze rozłożą wszystkie swoje bloczki (trzeba rozłożyć wszystkie swoje bloczki).

   Gdy jeden z graczy rozłoży wszystkie swoje Rozkazy, podczas gdy drugiemu pozostało ich jeszcze kilka, to przeciwnik rozkłada resztę swoich Rozkazów.

   Jednostki, które w tej fazie otrzymają Rozkazy, będą mogły podjąć działanie w fazie Aktywacji.

LIMITY ROZKAZÓW

Na jedną jednostkę przypada tylko jeden bloczek Rozkazu!

W żadnym momencie gry, gracz nigdy nie może mieć więcej niż 10 zwykłych bloczków Rozkazów, 2 bloczki Rozkazów Specjalnych oraz 2 bloczki Blefu (łącznie 14 bloczków), nawet gdyby z kart albo Opcji rekrutacji wynikało ich więcej.

DODATKOWE INFORMACJE O BLOCZKACH ROZKAZÓW

Bloczki Blefu: *bloczek Blefu używany jest dla zmylenia przeciwnika (tył takiego bloczka wygląda dokładnie tak samo jak tył bloczka Rozkazu) i gracz rozmieszcza go w tym samym czasie, co pozostałe bloczki Rozkazu. Jednostka, która otrzyma bloczek Blefu nie zostaje aktywowana i może wykonać Ruch w fazie Zaopatrzenia.*

Rozkazy Specjalne: *gracz rozmieszcza go w tym samym czasie, co pozostałe bloczki Rozkazu. Rozkazy Specjalne mogą zostać rozpatrzone przed jakimkolwiek zwykłym Rozkazem.*

- *Po rozpatrzeniu Rozkazu Specjalnego gracz odkrywa. zwykły bloczek Rozkazu z kojenym numerem porządkowym, który powinien rozegrać i rozpatruje jego efekt (wydając jednostce rozkaz).*
- *Rozkaz Specjalny* ***nie może*** *być ujawniony w trakcie rozpatrywania innego Rozkazu.*
- *Gracz bez Inicjatywy może użyć Rozkazu Specjalnego jako „Rozkazu 0", aby grać jako pierwszy w turze (jeśli obaj gracze chcą w tym samym czasie użyć Rozkazu Specjalnego jako „Rozkazu 0", to gracz, który posiada Inicjatywę, rozgrywa swój Rozkaz jako pierwszy).*

Osobisty Rozkaz: *jednostka z szarą gwiazdką Rozkazu zapewnia graczowi 1 bloczek Rozkazu. W każdej turze taka jednostka MUSI mieć przydzielony bloczek Rozkazu (i nie może to być bloczek Blefu).*

FAZA AKTYWACJI

1. **Odkryj bloczek Rozkazu nr 1.**

   Gracz mający Inicjatywę rozpoczyna fazę Aktywacji. Odsłania bloczek Rozkazu nr 1 i aktywuje jednostkę, której został wydany Rozkaz.

2. **Wydaj Rozkaz.**

   Aktywowana jednostka może wykonać akcję: *Ruch / Natarcie* albo *Strzał.*

3. **Gracze na przemian rozpatrują swoje Rozkazy w rosnącej kolejności numerów bloczków.**

   Po tym, gdy jednostka zakończy swoją akcję, drugi gracz odsłania swój Rozkaz nr 1 i aktywuje swoją jednostkę. Następnie gracz z Inicjatywą rozpatruje Rozkaz nr 2 itd. W ten sposób rozpatruje się wszystkie kolejne Rozkazy.

   Gdy jeden z graczy rozpatrzy wszystkie swoje Rozkazy, podczas gdy drugiemu pozostało ich jeszcze kilka, to przeciwnik wykonuje resztę swoich Rozkazów w kolejności numerów bloczków.

   Bloczki Rozkazów należy pozostawiać obok jednostek, tak aby można było rozróżnić jednostki, które były już aktywowane w danej turze.

ZNACZNIKI AKTYWACJI

Kiedy akcję wykonuje jednostka, która nie otrzymała Rozkazu, albo kiedy działa poza kolejnością (np. w wyniku karty albo zdolności specjalnej), to otrzymuje znacznik Aktywacji.

Jednostka, która otrzyma taki znacznik, traci ewentualny bloczek, jaki był do niej przypisany (bez ujawniania jego treści) i nie może już przeprowadzić w tej turze żadnej akcji (poza obroną w przypadku Natarcia).
Taka jednostka nie jest także w stanie poruszać się w fazie Zaopatrzenia.

Zniszczone jednostki

Kiedy jednostka z bloczkiem Rozkazu zostaje zniszczona, bloczek należy odrzucić i nie jest on rozpatrywany. Kiedy przyjdzie kolej na rozpatrzenie Rozkazu o odrzuconym numerze, gracz nie wydaje żadnego Rozkazu (przeciwnik wykonuje swój Rozkaz).

FAZA ZAOPATRZENIA

Niepodważalna zasada fazy Zaopatrzenia:
Podczas tej fazy zabronione jest Natarcie oraz Strzał!

1. **Początek fazy Zaopatrzenia.**

   Gracze rozstrzygają wszystkie efekty związane z początkiem fazy Zaopatrzenia w następującej kolejności: zdolności specjalne jednostek, karty, efekty Opcji rekrutacji, Wydarzenia scenariusza. Pierwszy zawsze rozpatruje gracz z Inicjatywą.

2. **Gracze odrzucają bloczki Blefu umieszczone na jednostkach.**

   Jednostki, którym przyporządkowano bloczek Blefu, mogą się poruszać, jako że Blef nie jest Rozkazem.

3. **Gracz z Inicjatywą porusza jednostki.**

   Gracz może poruszyć się jednostkami, które nie otrzymały Rozkazu ani znacznika Aktywacji. Gracz posiadający Inicjatywę wykonuje Ruch jako pierwszy. Może poruszyć wszystkie lub tylko wybrane jednostki. Więcej o *Ruchu* na str. 9. Jednostki poruszające się w fazie Zaopatrzenia mogą używać swoich zdolności specjalnych - o ile takie posiadają (np. Zasadzka, Trójnóg).

4. **Przeciwnik porusza jednostki.**

   Po tym jak gracz z Inicjatywą zakończy Ruch jednostkami, drugi gracz może poruszyć swoje.

5. **Gracze usuwają znaczniki Przygwożdżenia.**

   Gracze usuwają po jednym znaczniku Przygwożdżenia z każdej jednostki.

6. **Koniec fazy Zaopatrzenia.**

   Gracze rozpatrują wszystkie efekty związane z końcem fazy Zaopatrzenia w następującej kolejności: zdolności specjalne jednostek, karty, efekty Opcji rekrutacji, Wydarzenia scenariusza. Pierwszy zawsze rozpatruje gracz z Inicjatywą.

7. **Gracze odrzucają karty i uzupełniają rękę.**

   Gracze mogą odrzucić wybraną liczbę kart, a następnie dociągają ze swojej talii tyle kart, aby posiadać na ręce 4 karty (określone bonusy pozwalają zwiększyć limit kart na ręce).

8. **Cele oraz Bonusy taktyczne.**

   Cel albo Bonus taktyczny jest kontrolowany, jeśli tylko jedna z armii ma swoją jednostkę na jednym z pól, na które zachodzi żeton Celu.

   Kontrolowanie Celu może być istotne dla przebiegu scenariusza albo jego zakończenia.

   Gracze zabierają Bonusy taktyczne, które kontrolują i zachowują ukryte, aby przeciwnik nie poznał ich treści. Więcej o Celach i Bonusach taktycznych na str. 16.

9. **Warunki zwycięstwa.**

   Należy sprawdzić, czy któraś ze stron spełniła wszystkie wymagania opisane w scenariuszu.

   Dezorganizacja: jeśli gracz nie posiada żadnych jednostek albo bloczków Rozkazu na kolejną turę, przegrywa grę! Więcej o *dezorganizacji* na str. 15.

   Koniec gry: jeśli zakończyła się tura oznaczona znacznikiem *Ostatniej tury*, to gra się kończy.

   Punkty Zwycięstwa: W scenariuszu stworzonym przez graczy należy policzyć Punkty Zwycięstwa każdej strony, aby sprawdzić, czy ktoś wygrał. Punkty zdobywa się za kontrolowanie Celów oraz za zadawanie obrażeń przeciwnikowi. Więcej na str. 16.

10. **Gracze podliczają gwiazdki Rozkazu.**

    Każdy gracz przygotowuje bloczki Rozkazów w liczbie, jaka mu przysługuje. Należy przy tym sprawdzić liczbę aktualnie posiadanych gwiazdek Rozkazu (szczególnie w przypadku, gdy gracz poniósł straty).

11. **Znacznik Inicjatywy jest przesuwany i odwracany.**

    Należy przesunąć znacznik Inicjatywy o jedno pole w dół licznika tur i odwrócić go, aby przekazać inicjatywę drugiemu graczowi.

12. **Kolejna tura.**

    Można zaczynać kolejną turę!

ZNACZNIKI WYDARZEŃ

Wydarzenia scenariusza zwykle rozpatrywane są na początku albo na końcu fazy Zaopatrzenia.

ogólne Wydarzenie

amerykańskie Wydarzenie

niemieckie Wydarzenie

TERENY

Symbole przedstawione poniżej oznaczają efekty różnych typów terenu i Nakładek terenu.

Efekty te wpływają na wszystkie pola oznaczone przez kolorowy kontur terenu lub na całą Nakładkę terenu.

Osłona +1 +2 +3**:** jednostki Piechoty (ale nie Pojazdy) znajdujące się na polach z tym oznaczeniem otrzymują bonus do Obrony (jego wartość podana jest w symbolu). Więcej o *Strzale / Obronie* na str. 11.

Przeszkoda blokująca **:** całkowicie blokuje Linię Strzału – nie można oddać Strzału, który miałby przejść ponad takim polem (jednakże Strzał może być oddany z/lub na takie pole).

Przeszkoda ograniczająca -2 -1**:** częściowo ogranicza Linię Strzału, powodując karę do Strzału za każde pole oznaczone takim symbolem pomiędzy atakującą jednostką a celem.

TYPY LINII STRZAŁU

Linię Strzału *wyznacza prosta linia przeprowadzona od atakującego do jego celu.*

Zablokowana Linia Strzału: *linia która przechodzi przez przeszkodę z symbolem (albo przez inne jednostki!).*

Ograniczona Linia Strzału: *linia przechodzi przez przynajmniej jedną przeszkodę z symbolem -1 albo -2.*

Czysta Linia Strzału: *linia nie przechodzi przez żadne przeszkody ani inne jednostki.*

Trudny teren **:** kiedy jednostka wchodzi na pole oznaczone jako Trudny teren, jej Ruch natychmiast się kończy. W strefie Trudnego terenu jednostka może poruszać się tylko o jedno pole w ramach Ruchu, po czym jej Ruch natychmiast się kończy.

Niedostępny teren **:** żadna jednostka nie może wejść na pole oznaczone tym symbolem.

NIEDOSTĘPNY DLA...

(blokuje Ruch tylko określonych jednostek)

- Piechoty, - Lekkich Pojazdów, - Ciężkich Pojazdów

- Lekkich i Ciężkich Pojazdów

Brak przejścia **:** niemożliwe jest przejście pomiędzy dwoma polami połączonymi tym symbolem w taki sposób, jaki pokazują strzałki (czyli po określonej przekątnej). Co więcej – w ten sam sposób zablokowana jest Linia Strzału.

Konstrukcja 2 3 4**:** Nakładka z takim oznaczeniem jest Konstrukcją. W celu zniszczenia Konstrukcji gracz musi zadać jej odpowiednią liczbę punktów zniszczenia (nadrukowaną w symbolu). Więcej o *Zniszczeniu* na str. 15.

Okazyjny ostrzał **:** jednostka, która znajduje się na typie terenu albo Nakładce terenu oznaczonej tym symbolem może korzystać ze zdolności specjalnej Okazyjny ostrzał. Więcej na str. 15.

Woda **:** jednostki bez zdolności Pływający (dostępnej dopiero w dodatkach) traktują ten element jak nie do przejścia.

PRZYKŁADY TERENU

Zarośla: grupa drzew i krzaków różnych rozmiarów.

- +1 - zapewniają bonus do Obrony jednostkom Piechoty.
- -1 - cała Nakładka (a nie tylko obrys pola na żetonie) ogranicza Linię Strzału.

Las: lasy są idealnym miejscem na kryjówkę.

- +1 - zapewniają bonus do Obrony jednostkom Piechoty.
- -1 - podczas Strzału do jednostek znajdujących się w lesie, każde pole lasu ogranicza Linię Strzału. Im głębiej w lesie jest cel, tym trudniej o jego trafienie.
- - pola w środku lasu są niedostępne dla Ciężkich i Lekkich Pojazdów.

Żywopłot: żywopłoty Normandii były utrapieniem aliantów. Za żywopłotami mogły kryć się gniazda karabinów maszynowych, artyleria, czy też całe oddziały żołnierzy. Pojazdy nie były w stanie przejechać przez nie bez wcześniejszego przygotowania.

- +2 - zapewniają bonus do Obrony jednostkom Piechoty.
- - jednostki Piechoty wchodzące na obszar żywopłotu natychmiast kończą swój Ruch. Po obszarze żywopłotu poruszają się tylko o 1 pole.
- - całkowicie blokuje Linię Strzału.
- – wszystkie oznaczone pola są Niedostępne dla Ciężkich i Lekkich Pojazdów.
- – ruch poprzez określone przecięcia pól jest niemożliwy (tylko w kierunkach wyznaczonych strzałkami.

Pozycje obronne: worki z piaskiem, okopy itp.

- +2 - zapewniają bonus do Obrony jednostkom Piechoty znajdującym się wewnątrz, chyba że jednostka atakująca również znajduje się w tej samej Pozycji obronnej.
- - w fazie Aktywacji jednostka Piechoty może użyć zdolności Okazyjny ostrzał.
- – wszystkie oznaczone pola są niedostępne dla Lekkich Pojazdów.

Gracz może wrzucić Granat na pole Pozycji obronnej z sąsiadującego z nim pola. Wszystkie jednostki znajdujące się w obrębie zaatakowanego pola otrzymują trafienia, podczas gdy jednostki poza nim nie otrzymują trafień. Jednostki znajdujące się wewnątrz Pozycji obronnej nie otrzymują wtedy bonusu do Obrony.

Budynki: domy, farmy, stodoły, szopy, wszystko co tylko można napotkać na terenach wiejskich.

- +3 - zapewniają bonus do Obrony jednostkom Piechoty znajdującym się wewnątrz, chyba że jednostka atakująca również znajduje się w tym Budynku. Bonus nie obowiązuje także w przypadku, gdy do Budynku zostanie wrzucony Granat.
- - całkowicie blokują Linię Strzału (z wyjątkiem otworów).
- - wszystkie oznaczone pola są niedostępne dla Ciężkich i Lekkich Pojazdów.
- 4 – Konstrukcja może być zniszczona (różne Budynki mają różne wartości).

Otwory: jasne strzałki wskazują okna i inne otwory w Budynku. Więcej o *Strzelaniu do Budynku* na str. 12.

Wejścia: niebieskie strzałki wskazują wejścia do Budynku. Wejścia również są otworami. Więcej o *Ruchu w Budynku* na str. 9.

Ściany: czerwone obramowania blokują Linię Strzału z i do budynku.

WIELE PRZESZKÓD!

Kiedy Linia Strzału przechodzi przez wiele pól lasu albo żywopłotu, kara do Strzału liczona jest za każde pole na Linii.

ATAKI W BUDYNKACH!

Kiedy jednostka w Budynku / Pozycji obronnej atakuje inną jednostka w tym samym Budynku / Pozycji obronnej, to Nakładka nie zapewnia celowi ataku bonusu do Obrony. Więcej o Strzelaniu do Budynku na str. 12.

OBRYS TERENU!

Efekty oznaczone ikonami wpływają na wszystkie pola wyznaczone przez kolorowy kontur terenu. Na przykład, las na Nakładce ogranicza Linię Strzału, która przechodzi przez pola oznaczone konturem, nawet jeśli nie przechodzi ona bezpośrednio przez pola z narysowanymi drzewami.

CELE!

Cele oraz Bonusy taktyczne nie blokują ani Ruchu, ani Linii Strzału.

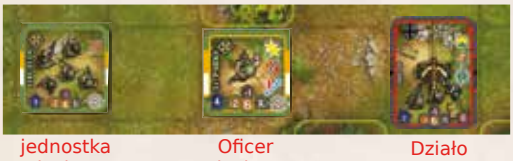
RUCH

Jednostki poruszają się w dwóch przypadkach:

- **w fazie Aktywacji,** jeśli otrzymały taki Rozkaz,
- **w fazie Zaopatrzenia,** jeśli nie były jeszcze aktywowane w danej turze.

Kiedy jednostka wykonuje Ruch, może przemieścić się o liczbę pól równą lub mniejszą od swojej wartości Ruchu (także 0).

RUCH JEDNOSTEK PIECHOTY



jednostka Piechoty | Oficer Piechoty | Działo Piechoty

Jedno pole może być zajęte tylko przez jedną jednostkę!

Wielkość jednostek: każda jednostka Piechoty zajmuje tylko jedno pole na mapie. Żetony oficerów są nieco mniejsze niż pole, a działa większe, jednak zawsze zajmują jedno pole. Działa mogą zachodzić na puste pola terenu albo pola zajmowane przez inne jednostki.

Dozwolony Ruch po skosie: przesunięcie o każde pole Ruchu może zostać wykonane w dowolnym z ośmiu kierunków (a zatem nie tylko w linii prostej, ale również po skosie).

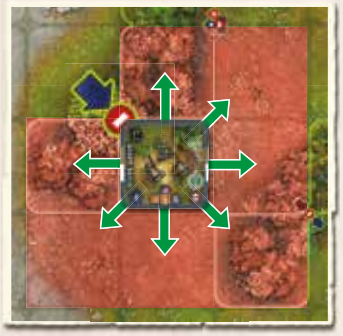
Dozwolony Ruch przez sprzymierzone jednostki Piechoty (ale nie przez jednostki wroga): jednostka Piechoty może przejść przez pole zajmowane przez inną sprzymierzoną jednostkę Piechoty, jednakże musi zakończyć swój Ruch na pustym polu. Jednostka Piechoty nie może przejść przez pole zajmowane przez jakikolwiek Pojazd czy wrogą jednostkę Piechoty.

Przygwożdżenie (Suppressed): każdy znacznik Przygwożdżenia na jednostce obniża jej wartość Ruchu o 2. Jeśli wartość Ruchu po uwzględnieniu efektu Przygwożdżenia spadnie do 0, to jednostka jest unieruchomiona.

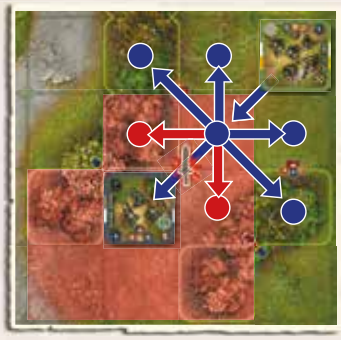
Odwracanie: jednostka z ikoną Odwracania ↻ może zostać odwrócona tylko raz na Ruch – albo przed, albo po Ruchu. Taka jednostka nie może być odwrócona więcej niż raz na Ruch nawet w wyniku zagrania karty Szybkie rozstawienie. Więcej o *zdolnościach specjalnych* na str. 17.

Strefa Kontroli (SK): Każda jednostka Piechoty roztacza swoją *Strefę Kontroli* (SK) nad 8 polami, które do niej przylegają. Jednostka Piechoty może bez przeszkód wejść oraz wyjść ze Strefy Kontroli przeciwnej jednostki, ale nie może przejść z jednego pola SK jednostki przeciwnika na inne pole SK tej jednostki.

- **Zablowana SK:** ściany Budynków oraz pola oddzielone od jednostki symbolem Niedostępności ⊖ ograniczają Strefę Kontroli.
- **Przygwożdżenie a SK:** jednostki ze znacznikiem Przygwożdżenia nie roztaczają Strefy Kontroli.
- **Pojazdy:** Pojazdy nie posiadają SK, a także ignorują SK przeciwnika.



Symbol Niedostępności blokuje Strefę Kontroli jednostki Piechoty.



Kiedy jednostka Piechoty wejdzie do SK przeciwnika, nie może przejść na inne pole wewnątrz tej Strefy Kontroli. Ale może zaatakować jednostkę Przeciwnika (więcej na str. 13), a także wyjść z SK.

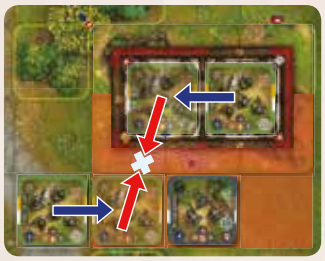
Ruch w Budynku: jednostka może wejść do Budynku tylko z pól wyznaczonych przez niebieskie strzałki. Wejście do Budynku z takiego pola jest traktowane jako Ruch o jedno pole (ignoruje się pół-pola wokół Budynku).

- **Alejki:** kiedy dwie Nakładki z Budynkami przylegają do siebie, pół-pola pomiędzy nimi tworzą alejki. Tylko jednostki Piechoty mogą przechodzić oraz zatrzymywać się w takich alejkach. Jednostka Piechoty stojąca w alejce na niebieskiej strzałce może wejść do Budynku kosztem 1 punktu Ruchu.
- **SK a Budynki:** Strefa Kontroli rozciąga się na pół-pola wokół Budynku. Jednostka nie może przejść przez pół-pole znajdujące się w SK, kiedy porusza się z lub na inne pole w tej SK (uniemożliwia to wejście do Budynku lub opuszczenie go przez jednostkę).

Jednostka może ruszyć się o 1 pole zgodnie z kierunkiem wyznaczonym przez niebieską strzałkę i tym samym wejść do Budynku.

Jednostka może poruszyć się o 3 pola i zatrzymać w alejce.

Jednostka może poruszyć o 2 pola i tym samym wejść z alejki do Budynku.



Jednostka może poruszać się wewnątrz Budynku, ale SK jednostki przeciwnika blokuje możliwość wejścia i wyjścia z Budynku.

RUCH POJAZDÓW

Lekki Pojazd wielkości 1 pola

Lekki Pojazd wielkości 2 pól

Ciężki Pojazd

Bez względu na rozmiar żetonu, Lekki Pojazd wielkości 1 pola zawsze zajmuje 1 pole, a większe Pojazdy zajmują 2 pola.

1 albo 2 pola: Pojazd wielkości 1 pola zawsze zajmuje tylko swoje pole (mimo iż może zachodzić na inne). Pojazd wielkości 2 pól zawsze zajmuje tylko 2 pola, nawet jeśli jest ustawiony po skosie (może wtedy zachodzić na sąsiadujące pola i elementy).

Pojazd wielkości 1 pola porusza się w 8 kierunkach: amerykański *Willys .50 Cal* oraz niemiecki *Zündapp* mogą poruszać się w dowolnym kierunku, podobnie jak Piechota.

Pojazd wielkości 2 pól porusza się w 6 kierunkach: wykorzystując 1 punkt Ruchu, Pojazd może poruszyć się:

- do przodu o 1 pole na pole bezpośrednio przed nim,
- do przodu o 1 pole, jednocześnie obracając się o 45° w lewo albo w prawo,
- do tyłu o 1 pole na pole bezpośrednio za nim,
- do tyłu o 1 pole, jednocześnie obracając się o 45° w lewo albo w prawo,

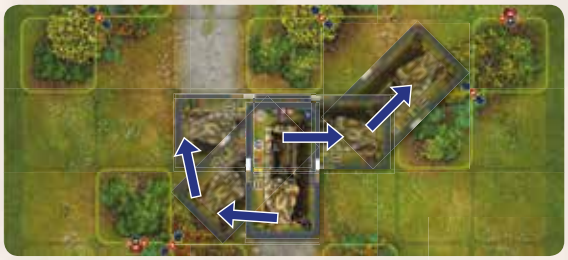
W ramach całego swojego Ruchu Pojazd może dowolnie poruszać się do przodu, do tyłu oraz obracać.

Ruch po prostej: Kiedy Pojazd wielkości 2 pól porusza się o 1 pole do przodu, jego tylna część zajmuj pole, które do tej pory zajmował przód.

Ułożenie: Kiedy Pojazd wielkości 2 pól wykonuje Ruch, jest skierowany w kierunku w którym się porusza, nawet jeśli porusza się po skosie.

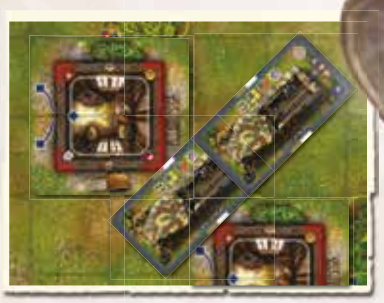
Obrót: Pojazd wielkości 2 pól może także obracać się, stojąc w miejscu. Koszt obrotu w miejscu o każde 45° to 1 punkt Ruchu. Podczas obrotu tył Pojazdu pozostaje w miejscu, a tylko jego przód przesuwa się na sąsiednie pole.

Lekki Pojazd ma 6 punktów Ruchu. Najpierw porusza się o 2 pola do przodu (za każdym razem jednocześnie się obracając).



Następnie 2 razy obraca się w miejscu, po czym porusza się do tyłu o 2 pola (obracając się podczas ostatniego ruchu), aby ukryć się pomiędzy żywopłotami. Jako że uznaje się, że Pojazd wielkości 2 pól zajmuje tylko 2 pola, nawet jeśli stoi ukośnie, to jego boki mogą zachodzić na pola żywopłotu (chociaż żywopłot jest niedostępny dla Pojazdów).

Ruch po skosie a przeszkody: Pojazd o wielkości 2 pól może zachodzić na inne jednostki, Nakładki albo Niedostępne tereny, kiedy ustawiony jest po skosie. Może poruszać się lub zakończyć swój ruch ukośnie pomiędzy Budynkami, a nawet jeśli któreś pole / pola po jego bokach są niedostępne uznaje się, że zajmuje TYLKO dwa pola.



Tereny nie blokują ruchu po skosie, chyba że ruch przez dane łączenie pól jest zablokowane .

Pojazdy blokują Ruch: Pojazd nie może poruszać się przez inny Pojazd.

Ruch poprzez jednostki Piechoty: na Pojazdy nie ma wpływu Strefa Kontroli roztaczana przez jednostki Piechoty przeciwnika. Pojazd może nawet poruszać się przez pola zajęte przez wrogie i sprzymierzone jednostki Piechoty.

Zatrzymanie się na jednostce Piechoty: Jeśli Pojazd kończy ruch na polu zajętym przez jednostkę Piechoty, jednostka ta jest przesuwana na jedno z sąsiednich wolnych pól, które wybiera właściciel jednostki. Jeśli nie ma wolnego pola, na które jednostka mogłaby się przemieścić (pola zajmowane są przez Budynki, inne jednostki, SK, Niedostępne pole, brzeg planszy itp.) albo jej wartość Ruchu wynosi zero (0), wtedy zostaje automatycznie wyeliminowana, a jej żeton usunięty z gry (nawet jeśli jej żeton wskazuje symbol).

Wraki: Niektóre wraki są niedostępne dla Lekkich Pojazdów . Ciężkie Pojazdy zadają 1 punkt zniszczenia wrakom, kiedy się przez nie poruszają.

Pojazdy a Strefa Kontroli: ani Lekkie, ani Ciężkie Pojazdy nie roztaczają SK. W związku z tym, jednostki mogą swobodnie poruszać się po polach przylegających do Pojazdów wroga.

PORZĄDEK ROZPATRYWANIA RUCHU

W przypadku korzystania ze zdolności specjalnych należy przestrzegać następującej kolejności działań:

1. *Wybierz formę Ruchu (np. zwykły, Natracie).*
2. *Użyj zdolności Strzał w Ruchu.*
3. *Przesuń się o 1 pole (albo wykonaj zerowy Ruch).*
4. *Odkryj zamaskowaną jednostkę.*
5. *Jednostka przeciwnika może skorzystać ze zdolności Okazyjny ostrzał.*
6. *Rozpatrz Natarcie (jeśli wchodzisz na pole zajmowane przez przeciwnika).*
7. *Dla każdego kolejnego pola Ruchu (włącznie z ostatnim) powtórz powyższe kroki począwszy od kroku 2.*

ZEROWY RUCH

Jednostka może otrzymać Rozkaz Ruchu o 0 pól, co pozwala jej się Odwrócić albo skorzystać ze specjalnej zdolności związanej z Ruchem.

FAZA ZAOPATRZENIA

W trakcie tej fazy jednostki, które nie otrzymały Rozkazów ani znacznika Aktywacji, mogą się poruszyć zgodnie z zasadami Ruchu. Jednostki poruszające się w fazie Zaopatrzenia mogą używać zdolności specjalnych Odwrócenia przed swoim Ruchem albo po (podczas tej fazy zabronione jest Natarcie oraz Strzał!).

TRANSPORT

Pojazd z tym symbolem może przewozić jednostki Piechoty. Jednostka w Pojeździe nie może być celem, ani nie otrzymuje obrażeń wynikających z wzorników wybuchu. Więcej o Transporcie *na str. 18.*

STRZAŁ

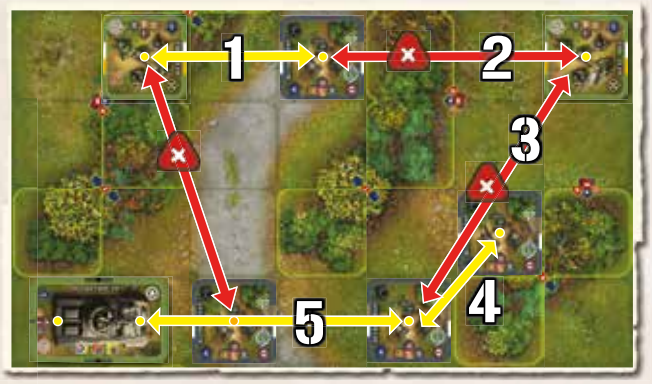
W fazie Aktywacji jednostka może otrzymać Rozkaz Strzału zamiast Ruchu. Przebieg rozpatrzenia Strzału jest następujący:

1. LINIA STRZAŁU.

Aby jednostka mogła oddać Strzał do wybranego celu, musi on się znajdować na jej Linii Strzału. Aby określić Linię Strzału należy poprowadzić linię prostą pomiędzy środkiem jednostki strzelającej a środkiem celu.

- **Zablokowana Linia Strzału:** kiedy linia przechodzi przez Pojazd albo przeszkodę z symbolem , Strzał nie może zostać oddany.
- **Piechota blokuje Linię Strzału do Piechoty (ale nie do Pojazdu):** kiedy jednostka Piechoty chce strzelić do innej jednostki Piechoty, ale na Linii Strzału stoi inna jednostka Piechoty, to Linia Strzału jest zablokowana. Kiedy c***elem albo jednostką strzelającą*** jest Pojazd, jednostki Piechoty nie blokują Linii Strzału.
- **Pojazdy wielkości 2 pól:** w przypadku kiedy Pojazd wielkości 2 pól celuje do jednostki, to gracz może wybrać środek dowolnego z tych dwóch pól jako początek Linii Strzału.

  W przypadku gdy taki Pojazd jest celem Strzału, atakujący może wyznaczyć Linię Strzału do środka dowolnego z pól zajmowanych przez Pojazd.
- **Naroża:** przeszkody i inne żetony mają zaokrąglone rogi, więc nie mają wpływu na Linię Strzału, która przechodzi przez naroża pól.
- **Zamaskowane jednostki:** zamaskowane jednostki nie blokują Linii Strzału. Więcej o *Zasadzce* na str. 17.



1. Jednostki Piechoty mają względem siebie czystą Linię Strzału.
2. Linia Strzału zablokowana jest przez żywopłot.
3. Linia Strzału niemieckiej jednostki zablokowana jest przez inną (sprzymierzoną) jednostkę Piechoty.
4. Jednostki mają względem siebie czystą Linię Strzału. Żywopłot jej nie blokuje dzięki zaokrąglonym narożom pól.
5. Jednostka Piechoty w środku nie blokuje Linii Strzału pomiędzy Pojazdem a jednostką po prawej.

2. ZASIĘG.

Większość Strzałów ma nieograniczony zasięg. Jednak Strzały na odległość powyżej 7 pól są wykonywane z karą -2 do wartości ataku.

Odległość: Każde pole, przez które przechodzi Linia Strzału, liczy się jako 1. Odległość zawsze należy liczyć najkrótszą drogą. Przy liczeniu odległości należy uwzględnić pole z celem, ale nie pole, z którego oddawany jest Strzał. Cel znajdujący się na polu sąsiadującym z atakującym jest w odległości 1.

Ograniczony zasięg : niektóre jednostki mogą mieć broń o ograniczonym zasięgu. Taka jednostka nie może oddać Strzału na odległość większą niż wynosi liczba w symbolu.

3. RZUT KOŚCIĄ.

W celu rozpatrzenia Strzału, gracz rzuca kością.

4. OBRONA.

Największa tarcza na żetonie przedstawia wartość Obrony atakowanej jednostki.

- **Ciężkie Pojazdy:** Ciężkie Pojazdy mają różną wartość Obrony, w zależności od kierunku padania Strzału. W związku z tym, gracz może wyznaczyć Linię Strzału na pole Pojazdu zapewniające niższą wartość Obrony.
- **Naroża Ciężkich Pojazdów:** Linia Strzału przechodząca przez róg żetonu Ciężkiego Pojazdu atakuje odpowiednio Obronę przednią lub tylną.

Jednostka Piechoty ma większą szansę na udany Strzał, jeśli zaatakuje tylną część Ciężkiego Pojazdu, bo wtedy jej atak będzie przechodził przez słabszą Obronę boczną.

5. BONUS DO WALKI.

Atakujący dodaje do wyniku rzutu bonus do walki wynikający z typu jednostki, którą atakuje.

Fioletowa tarcza: bonus przeciwko Lekkim Pojazdom

Szara tarcza: bonus przeciwko Ciężkim Pojazdom

Pomarańczowa tarcza: bonus przeciwko jednostkom Piechoty

Obrona: kolor określa typ danej jednostki

Zastępczy bonus do walki: niektóre żetony Wyposażenia albo wzorniki wybuchu zapewniają swój bonus do walki. Korzystając z nich, należy użyć ich bonusu do ataku zamiast bonusu jednostki.

Jeśli w miejscu bonusu znajduje się X, wtedy dana jednostka nie może oddać Strzału w kierunku celu danego typu. Zwykle dotyczy to jednostek Piechoty, które nie mogą atakować Ciężkich Pojazdów.

6. POZOSTAŁE BONUSY I KARY.

Następnie gracz dodaje także wszystkie inne dostępne bonusy (ze zdolności, kart, Opcji rekrutacji itp.), a następnie odejmuje wszystkie kary.

Obrona z Terenu : należy odpowiednio zwiększyć wartość obrony atakowanej jednostki Piechoty, jeśli znajduje się na terenie zapewniającym bonus do obrony.

Daleki zasięg: wynik należy zmniejszyć o -2, jeżeli cel znajduje się w odległości większej niż 7 pól. W przypadku ograniczonego zasięgu kara ta liczy się tylko jeśli jednostka w ogóle może strzelać do celów powyżej 7 pól.

Ograniczona Linia Strzału : wynik należy zmniejszyć o -2 albo -1 za każde pole ograniczające Linię Strzału. Nie bierze się pod uwagę pola z celem ani pola atakującego.

Przygwożdżenie: wynik należy zmniejszyć o -2 za każdy znacznik Przygwożdżenia na atakującej jednostce.

Opcje rekrutacji: Wyposażenie oraz Cechy charakteru dostarczają bonus jednostkom z tej samej Tabliczki rekrutacji. Rozkazy zapewniają bonus dowolnej jednostce w armii. Więcej na str. 18.

Karty Akcji: karty Akcji mogą zapewniać rozmaite bonusy albo kary.

Jeśli żeton Wyposażenia albo karta Akcji wpływa na rzut kością, gracz musi zagrać je przed rzutem.

7. REZULTAT.

Po uwzględnieniu wszystkich kar i bonusów sprawdza się, czy wynik jest wyższy lub równy wartości obrony atakowanego celu. Jeśli tak, to cel otrzymuje trafienie.

Atakujący: na kości wyrzucił 4, atakująca jednostka posiada bonus do walki przeciw Piechocie +2 oraz +1 z żetonu Amunicji (Ammo). Wynik wynosi 7.

Atakowany cel: jego obrona wynosi 4, żywopłot daje mu bonus do obrony +2. Łącznie 6.

Wynik atakującego jest wyższy – cel otrzymuje trafienie.

8. EFEKTY TRAFIENIA.

- **Piechota z symbolem** : otrzymuje trafienie i zostaje odwrócona na stronę z symbolem .
- **Piechota z symbolem** : zostaje wyeliminowana, a jej żeton zdjęty z planszy.
- **Lekki Pojazd** : zostaje zniszczony – należy odwrócić jego żeton na stronę wraku i staje się on Nakładką terenu.

- **Ciężki Pojazd** : należy rzucić kością, aby określić miejsce uszkodzeń (patrz poniżej). Nie ma kar ani bonusów do tego rzutu. Uszkodzenia zaznacza się odpowiednim znacznikiem.

Pojazdy Zündapp oraz MG Nest nie stają się wrakami. Po otrzymaniu trafienia należy usunąć je z planszy.

Zdolności specjalne Karabin maszynowy oraz Ogień przygważdżający zapewniają specjalne rodzaju strzału. Więcej na str. 18.

USZKODZENIA CIĘŻKICH POJAZDÓW

Kiedy Ciężki Pojazd otrzymuje trafienie w wyniku Strzału lub przegranego Natarcia, atakujący rzuca kością, aby określić miejsce uszkodzenia, a następnie kładzie odpowiedni znacznik Uszkodzeń na Pojeździe:

1: załoga *- Pojazd może strzelać tylko z jednej broni w ramach Rozkazu Strzału,*

2: gąsienica *- Pojazd nie może się poruszać. Jeśli był w Ruchu, musi natychmiast się zatrzymać,*

3-4: pancerz *- oprócz znacznika Uszkodzeń, na Pojeździe należy położyć 2 znaczniki Przygwożdżenia; jeśli Pojazd był w Ruchu, musi natychmiast się zatrzymać,*

5: broń podstawowa *- główna broń (czerwona) Pojazdu nie może być używana,*

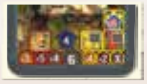
6+: zniszczenie *- Pojazd zostaje natychmiast zniszczony; należy odwrócić jego żeton na stronę wraku.*

Jeśli Pojazd otrzyma dwa takie same znaczniki Uszkodzeń (dotyczy znaczników: 1, 2, 3-4, 5), zostaje zniszczony. Należy odwrócić jego żeton na stronę wraku.

ZABÓJCZY STRZAŁ: WYNIK ATAKU = WARTOŚĆ OBRONY x2

Jeśli rezultat Strzału jest równy lub wyższy od dwukrotności wartości Obrony celu (łącznie ze wszystkimi bonusami), wtedy cel zostaje automatycznie wyeliminowany z gry, a jego żeton zdjęty z planszy. Jest to tzw. zabójczy strzał. Zasada ta dotyczy również Ciężkich Pojazdów.

Pozostałe zasady Strzałów

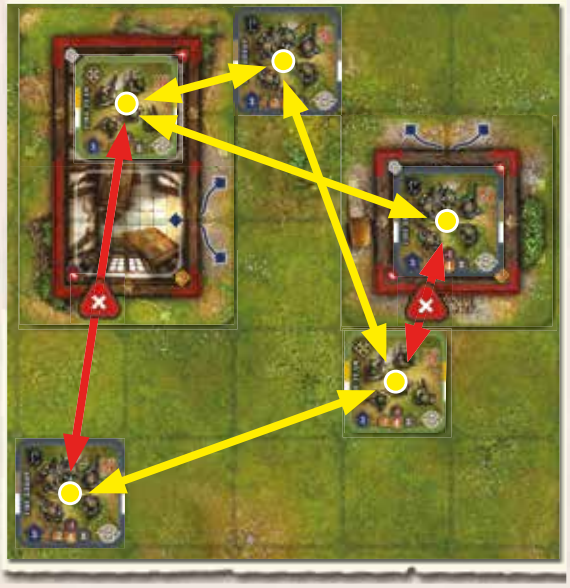


Kilka broni: Ciężkie Pojazdy, które posiadają broń podstawową (czerwoną) oraz broń zapasową (żółta), mogą użyć ich obu podczas tej samej akcji Strzału.

- Dla każdej broni osobno rzuca się kością.
- Dla każdej broni można wybrać inny cel.

Strzały a Budynki: jeśli jednostka Piechoty wewnątrz Budynku sąsiaduje z otworem (jasne strzałki) albo z wejściem (niebieskie strzałki), to może ona strzelać przez te otwory i wejścia, jak również można do niej przez nie strzelać.

Czerwone ściany Budynków blokują Linię Strzału.



Promień Strzału: większość jednostek może strzelać w dowolnym kierunku. Jednostki *Pak 40* oraz *MG Nest* mają promień Strzału ograniczony do 90°. Mogą one wyznaczać Linię Strzału tylko w kierunku ograniczonym czerwonymi trójkątami (zaczynając ze środka pola jednostki) i nie mogą celować do żadnej jednostki poza promieniem strzału.

- Jednostki z ograniczonym promieniem Strzału należy kłaść na polu w taki sposób, aby przednia krawędź żetonu nakładała się na krawędź pola.

Ataki w Budynku: kiedy Budynek albo pozycja obronna zapewniają bonus do Obrony, a zarówno atakujący, jak i cel znajdują się wewnątrz, to nie bierze się tego bonusu pod uwagę.

Znaczniki aktywacji: Kiedy jednostka otrzymuje znacznik Aktywacji, to traci swój bloczek Rozkazu. Taka jednostka nie może się już poruszać, ani strzelać w danej turze. Jednakże, nie ujawnia się przeciwnikowi odrzucanego bloczka Rozkazu.

Kiedy jednostka ze zdolnością Okazyjny ostrzał strzela poza swoją kolejnością, to otrzymuje znacznik Aktywacji. Więcej na str. 15.

Oddanie Strzału: kiedy jednostka otrzymuje Rozkaz Strzału, to może *strzelać* do przeciwnika. Może także zamienić normalny Strzał na skorzystanie ze specjalnej zdolności albo żetonu, który zastępuje Strzał. Na przykład, jednostka ze Strzałem Przygważdżającym albo dostępem do żetonów Panzerfausta może użyć ich zamiast Strzału ze zdolnością Okazyjnego ostrzału.

ZNACZNIKI PRZYGWOŻDŻENIA (SUPPRESSED)

Wiele zdolności specjalnych oraz efektów nakłada na jednostki znaczniki Przygwożdżenia, które wpływają na różne aspekty działania jednostki.

Rzuty kością: *znacznik Przygwożdżenia zmniejsza każdy wynik rzutu o 2. W przypadku kilku znaczników na jednej jednostce kary się kumulują.*

Wpływ na wynik rzutu, a nie bonusy: *Kara odejmowana jest od finalnego rezultatu, a nie od bonusu do walki .*

Ruch *: każdy znacznik zmniejsza liczbę pól Ruchu o 2. Jeśli wartość Ruchu spadnie do 0, to jednostka jest unieruchomiona.*

W trakcie Ruchu: *kiedy jednostka otrzymuje znacznik Przygwożdżenia w trakcie Ruchu (w wyniku Okazyjnego ostrzału), to normalnie kończy swój Ruch bez ponoszenia kary.*

Strefa Kontroli (SK): *Przygwożdżona jednostka Piechoty nie roztacza Strefy Kontroli. Piechota przeciwnika może swobodnie przechodzić obok Przygwożdżonych jednostek.*

Brak wpływu: *rzuty na określenie uszkodzenia Ciężkiego Pojazdu, Rozrzutu (str. 14) oraz Zniszczenia (str. 15) nie otrzymują kary za Przygwożdżenie.*

Utrata 1 znacznika w fazie Zaopatrzenia: *w fazie Zaopatrzenia z każdej jednostki zdejmuje się 1 znacznik Przygwożdżenia. Jeśli jednostka ma ich kilka, to traci max. 1 znacznik na fazę Zaopatrzenia. Więcej na str. 7.*

PORZĄDEK ROZPATRYWANIA STRZAŁU

W przypadku korzystania ze zdolności specjalnych należy przestrzegać następującej kolejności działań:

1. *Wybierz typ Strzału (zwykły, Strzał Przygważdżający, Granat).*
2. *Sprawdź bonus do walki (na żetonie jednostki albo wzorniku wybuchu).*
3. *Uwzględniaj karę za Strzał w ruchu.*
4. *Dodaj bonusy z Wyposażenia (np. Ammo).*
5. *Rozdziel bonus ze zdolności Karabin maszynowy.*
6. *Pomnóż x 2 bonus dzięki zdolności Ostrzał przygważdżający.*
7. *Rzuć kością.*
8. *Uwzględnij kary za przeszkody, zasięg oraz znaczniki Przygwożdżenia.*
9. *Uwzględnij pozostałe kary i bonusy.*

NATARCIE

Tylko jednostki Piechoty ze zdolnością Natarcia mogą zaatakować w ten sposób wrogie jednostki Piechoty lub Pojazdy. Rozkaz Natarcia wydaje się podczas fazy Aktywacji.

1. NATARCIE JAKO RUCH.

Natarcie musi zostać zadeklarowane przed rozpoczęciem Ruchu atakującej jednostki.

BEZ ODWROTU!

Zadeklarowane Natarcie musi zostać rozstrzygnięte bez względu na okoliczności, nawet jeśli sytuacja stała się niekorzystna w wyniku zagranych kart albo Okazyjnego ostrzału.

2. RUCH NA POLE Z CELEM.

Atakujący musi przestrzegać wszystkich zasad Ruchu oraz musi posiadać wystarczającą liczbę punktów Ruchu, aby przemieścić się na pole z atakowanym celem.

- Wejście na pole z atakowanym celem musi nastąpić z pustego pola.
- Podczas przemieszczenia się o to ostatnie pole ignoruje się Strefę Kontroli.

Aby zaznaczyć, że dwie jednostki zaangażowane są w walkę, należy położyć jednostkę atakującą tak, aby nachodziła na jednostkę broniącą się.

Amerykańska jednostka nie może przejść na drugie pole SK niemieckiej jednostki A. W zamian wchodzi do SK niemieckich jednostek B i C (Ruch 1). Następnie może rozpocząć Natarcie na niemiecką jednostkę C, pomimo tego, że przechodzi na drugie pole SK jednostki B, ponieważ Ruch ten jest Natarciem.

3. ATAKUJĄCY RZUCA KOŚĆMI.

Atakujący rzuca 2 kośćmi i zachowuje wyższy wynik.

4. OBROŃCA RZUCA KOŚĆMI.

Obrońca rzuca 1 kością. Jeśli broniąca się jednostka ma zdolność specjalną Natarcie, wtedy gracz rzuca 2 kośćmi i zatrzymuje wyższy wynik.

5. BONUS DO WALKI.

Obie strony dodają do swoich wyników wszystkie bonusy do walki z danym typem jednostki przeciwnika. Kiedy Piechota atakuje Piechotę, to obie jednostki uwzględniają swoje bonusy do walki z Piechotą.

Ciężkie Pojazdy: jeśli jednostką broniącą się jest Ciężki Pojazd, wtedy należy wziąć pod uwagę bonus do walki zapewniany przez broń zapasową (żółte parametry).

6. POZOSTAŁE BONUSY I KARY.

Gracze dodają wszystkie inne dostępne bonusy (ze zdolności, kart, Opcji rekrutacji itp.), a następnie odejmują wszystkie kary.

Bonus ze zdolności Natarcie: jeśli któraś z walczących jednostek ma zdolność Natarcia z bonusem, to należy dodać go do wyniku jej Rzutu.

Obrona z terenu: broniąca się jednostka Piechoty dodaje do wyniku bonus zapewniany przez pole, na którym stoi.

Bez obrony! Cel Natarcia broni się jedynie za pomocą rzutu kością i ewentualnych bonusów, a nie za pomocą swojej Obrony nadrukowanej na żetonie.

Zarówno atakujący, jak i broniący się mają zdolność Natarcia, więc obie jednostki rzucają 2 kośćmi i wykorzystują lepszy wynik, a następnie dodają bonusy. Atakujący wygrywa Natarcie, cel otrzymuje trafienie i jest odwracany na stronę, po czym musi się wycofać. Broniący znajduje się w SK jednostki Piechoty, więc nie może wycofać się na inne pole w tej SK.

7. REZULTAT.

Po uwzględnieniu wszystkich kar i bonusów porównuje się wyniki atakującego i broniącego się.

Remis: zarówno atakujący, jak i obrońca pozostają na polach sprzed Natarcia i nikt nie otrzymuje żadnych obrażeń.

Zwycięstwo atakującego: cel otrzymuje trafienie.

- **Piechota z symbolem :** zostaje odwrócona na drugą stronę. Atakujący kończy ruch na polu, które zajmował cel. Oprócz trafienia jednostka musi wycofać się na jedno z trzech pól nieprzylegających do atakującego. Odwrót jest traktowany jak Ruch. Jeżeli jednostka nie może się wycofać, wtedy zostaje wyeliminowana, a jej żeton zdjęty z planszy.
- **Piechota z symbolem :** zostaje wyeliminowana, a jej żeton zdjęty z planszy. Atakujący kończy ruch na polu, które zajmował cel.
- **Lekki Pojazd :** zostaje zniszczony – należy odwrócić jego żeton na stronę wraku i staje się on Nakładką terenu. Atakujący pozostaje na polu sprzed Natarcia.
- **Ciężki Pojazd :** należy rzucić kością, by określić miejsce uszkodzeń (więcej na str. 12). Atakujący pozostaje na polu sprzed Natarcia.

Pojazdy nigdy nie wycofują się po przegranym Natarciu.

Zwycięstwo obrońcy: atakujący otrzymuje trafienie. Jeśli jednostka atakująca posiada widoczny symbol , wtedy zostaje odwrócona na drugą stronę. Ponadto, zostaje zepchnięta na pole, z którego wykonała atak. Obrońca pozostaje na swoim polu. Jeśli jednostka atakująca posiada widoczny symbol , wtedy zostaje wyeliminowana, a jej żeton zdjęty z planszy.

NATARCIE A JEDNOSTKI Z PROMIENIEM STRZAŁU

(więcej o promieniu strzału na str. 12).

Jeżeli jednostka z promieniem Strzału jest atakowana w Natarciu z pola znajdującego się poza jej promieniem Strzału, należy na niej automatycznie położyć żeton Przygwożdżenia jeszcze przed rzutem kością.

CIASNE PRZESTRZENIE

Kiedy atakujący po przegranym Natarciu nie może zakończyć swojego ruchu na polu, z którego atakował, to zostaje zniszczony i jego żeton zdjęty z planszy. Jest to wyjątkowo rzadka sytuacja, wszak atakować można tylko z wolnego pola.

Ataki w Budynku: *kiedy Budynek albo Pozycja obronna zapewniają bonus do Obrony, a zarówno atakujący, jak i cel znajdują się wewnątrz, to nie bierze się tego bonusu pod uwagę.*

Strefa Kontroli ogranicza wycofywanie. Wycofująca się jednostka nie może przemieszczać się z jednego pola SK wrogiej jednostki na inne pole SK tej jednostki. Nie dotyczy to sytuacji, kiedy atakujący po przegranej musi zająć pole, z którego atakował.

Transport. *Natarcie może być przeprowadzone tylko z pustego pola lub z pola Pojazdu ze zdolnością Transport (patrz: str.18) sąsiadującego z broniącą się jednostką. Wycofująca się jednostka może wycofać się do sprzymierzonego Transportu.*

Natarcie to nie Strzał. *Nie można zamienić Strzału na Natarcie. Bonusy do Strzału nie działają podczas Natarcia.*

STRZAŁ POŚREDNI

Strzał pośredni to specjalny rodzaj Strzału, który może omijać przeszkody. Jednakże kiedy jednostka nie widzi swojego celu, to taki strzał może nie trafić dokładnie we właściwe miejsce.

1. CELEM JEST PRZECIĘCIE PÓL.

Celem Strzału pośredniego jest przecięcie pól pomiędzy czterema sąsiadującymi polami.

Budynki: Nie można strzelać do wnętrza Budynków. Jednostki w Budynkach nie otrzymują obrażeń w wyniku wybuchu poza Budynkiem. Nie można strzelać z Budynku. Strzały pośrednie mogą natomiast uszkadzać Konstrukcje.

2. LINIA STRZAŁU I ZASIĘG.

Celem może być dowolne przecięcie pól, nawet takie, do którego Linia Strzału jest zablokowana. Nie obowiązuje żadne ograniczenie zasięgu ani kara za dystans.

3. WZORNIK WYBUCHU.

Należy użyć wzornika wybuchu odpowiadającego kolorowi symbolu Strzału pośredniego na jednostce. Wzornik wybuchu umieszcza się dokładnie na wybranym przecięciu pól.

Jednostka Piechoty 60mm Mortar ma zdolność Strzału pośredniego o niebieskiej ikonie. Niebieski wzornik wybuchu należy położyć na wybranym przecięciu pól. Strzał trafia 2 jednostki w obszarze wybuchu.

4. CZYSTA LINIA STRZAŁU.

Jeżeli pomiędzy jednostką a docelowym przecięciem pól jest czysta Linia Strzału (nie przechodzi przez pola oznaczone:), to nie określa się rozrzutu.

5. ROZRZUT.

Kiedy Linia Strzału jest zablokowana albo ograniczona, gracz musi rzucić kością.

Należy odnieść się do diagramu rozrzutu wskazanego na wzorniku.

1 - 4: Strzał nie trafia w zamierzone miejsce i dochodzi do rozrzutu. Przesuń znacznik rozrzutu. Kierunek rozrzutu wskazuje wynik rzutu na kości (patrz: strzałki na wzorniku wskazujące kierunki N-S-W-E), zaś liczba w symbolu określa o ile przecięć od wybranego należy ustawić wzornik.

5 i 6: Strzał trafia w zamierzone przecięcie.

6. OSOBNY RZUT NA KAŻDY CEL.

Jednostki znajdujące się choćby częściowo w zasięgu wzornika (czyli na 1 z 4 pól), otrzymują trafienia. Dla każdej takiej jednostki należy osobno rzucić kością.

7. BONUSY I KARY.

Należy zachować porządek rozpatrywania Strzału i uwzględnić bonusy i kary jak w przypadku zwykłego Strzału, pamiętając o obronie zapewnianej Piechocie przez tereny .

Bonusy wzornika wybuchu: należy dodać bonusy do walki wynikające ze wzornika, a nie z atakującej jednostki.

Brązowy wzornik: brązowy wzornik nie posiada bonusu do walki. W jego przypadku wykorzystuje się bonus z Wyposażenia albo karty Akcji, która nakazuje jego użycie, w tym Granaty albo karty Artylerii.

Brak przeszkód oraz kar za dystans: Strzał pośredni wykonywany jest ponad terenem, toteż ignoruje jego kary.

Ciężkie Pojazdy: jeśli Ciężki Pojazd otrzymuje trafienie w wyniku wybuchu, należy użyć jego wartości obrony bocznej.

Przygwożdżenie: rzuty na rozrzut nie są modyfikowane przez znaczniki Przygwożdżenia.

8. REZULTAT.

Wynik ataku rozpatruje się tak samo jak w przypadku zwykłego Strzału.

HAUBICA

Specjalna zdolność Haubicy pojawia się głównie w dodatkach do Heroes of Normandie. Działa w taki sam sposób jak Strzał pośredni, z tą różnicą, że może atakować cele tylko w czystej Linii Strzału (co oznacza, że nie rzuca się na rozrzut).

Atakujący wyrzucił 4 podczas rzutu na rozrzut, więc wzornik należy przesunąć o 2 przecięcia w prawo (na wschód). Celem staje się sprzymierzona jednostka.

ZNISZCZENIE. *Większość wzorników ma zdolność Zniszczenia . Dopiero po rozpatrzeniu ataków na jednostki rzuca się kością na określenie Zniszczenia dla każdej Konstrukcji, której dotyka wzornik. Więcej na str. 15.*

JEDEN ATAK NA JEDEN CEL. *Wybuch nie atakuje żadnej jednostki więcej niż raz, nawet jeśli wzornik dotyka Pojazdu albo Konstrukcji na dwóch różnych polach, na których znajduje się dana jednostka*

OGRANICZONY ZASIĘG. *Jeśli wzornik ma ograniczony zasięg, należy liczyć go od jednego z czterech przecięć pól, z którymi sąsiaduje atakująca jednostka.*

WYBUCH RANI WŁASNE JEDNOSTKI. *Jeżeli wzornik wyląduje na sprzymierzonej jednostce, to należy rozpatrzyć atak na nią zgodnie z opisanymi wyżej regułami.*

Granaty

Żetony Granatu (Grenade) pozwalają Piechocie atakować przecięcie z użyciem brązowego wzornika wybuchu. Należy traktować to jak Strzał pośredni z poniższymi wyjątkami.

Ograniczony zasięg : wzornik należy położyć w odległości maksymalnie 2 przecięć od atakującej jednostki (zasięg 0 to dowolne przecięcie przylegające do atakującego).

Brak rozrzutu i kar za przeszkody: Granat może być rzucony nad elementami terenu. Nigdy nie występuje rozrzut.

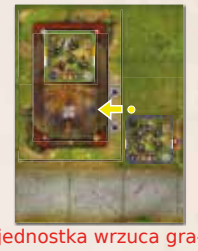
Rzut Granatem z Budynku: Granat może być rzucony z Budynku. Przecięcia wyznaczane przez pół-pola wokół Budynku, to odległość 1 na potrzeby liczenia zasięgu.

Rzut Granatem do Nakładki: jednostka może wrzucić Granat do Pozycji obronnej, jeśli z nią sąsiaduje. Jednostka może wrzucić Granat do Budynku, jeśli znajduje się na polu przylegającym do otworu (patrz: *Budynki*, str.8). Wszystkie jednostki znajdujące się wewnątrz otrzymują obrażenia od granatu, bonus z Budynku nie jest wliczany do ich Obrony.

Eksplozja zostaje pochłonięta przez ściany Budynku, więc nie oddziałuje na jednostki poza nim lub te, które znajdują się w innych pomieszczeniach. Nie używa się wzornika wybuchu.

jednostka rzuca granat dwa przecięcia dalej

jednostka rzuca granat z Budynku dwa przecięcia dalej



jednostka wrzuca granat do sąsiadującego Budynku

Granat nasadkowy

Żetony Granatu nasadkowego *(Rifle grenade)* posiadają zdolność specjalną Strzału pośredniego. Taki atak może być użyty maksymalnie na odległość 7 przecięć pól i wymaga rzutu na rozrzut. Jednostki sąsiadujące z Pozycją obronną albo Budynkiem mogą wrzucić do nich granat nasadkowy w taki sam sposób jak zwykły granat.

Granat nasadkowy nie może być rzucony z Budynku.

Jeśli jednostka Piechoty ma dostęp do Granatu albo Granatu nasadkowego, to może zamienić dowolny Strzał (w tym Strzał w Ruchu albo Okazyjny ostrzał) na rzut Granatem albo Granatem nasadkowym. Nie może jednak zamienić Strzałów specjalnych takich jak Karabin maszynowy albo Ostrzał przygważdżający.

ZNISZCZENIE

Jednostki ze zdolnością *Zniszczenia* mogą niszczyć Nakładki oraz wraki oznaczone ikoną Konstrukcji 2 3 4.

1. LINIA STRZAŁU ORAZ ZASIĘG.

Sprawdź Linię Strzału oraz zasięg do Konstrukcji, która ma być celem. Atakujący może bezpośrednio atakować Konstrukcję.

ATAK NA JEDNOSTKI I KONSTRUKCJE

Atak ze zdolnością Zniszczenia może być wymierzony w jednostkę albo w Konstrukcję. Kiedy celem jest jednostka w Budynku albo Ciężki Pojazd stojący na wraku, to atak może zadać obrażenia zarówno jednostce, jak i Konstrukcji.

Najpierw należy rozpatrzeć Strzał przeciw jednostce, a potem rzucić kością na Zniszczenia Konstrukcji na tym samym polu, co jednostka.

2. RZUT KOŚĆMI NA ZNISZCZENIE.

Rzuć tyloma kośćmi, ile wskazuje liczba w symbolu .

3. REZULTAT.

Za każdy wynik równy lub wyższy od 4, na Konstrukcji należy umieścić znacznik Zniszczenia.

4. SPRAWDŹ WYTRZYMAŁOŚĆ.

Jeśli liczba znaczników osiągnie wartość równą wartości nadrukowanej na Konstrukcji, zostaje ona zniszczona.

5. ZNISZCZONA KONSTRUKCJA.

Po zniszczeniu należy odwrócić Budynek na drugą stronę, a w przypadku wraku usunąć jego żeton z gry.

6. UWIĘZIONE JEDNOSTKI.

Każda jednostka, która znajduje się wewnątrz Konstrukcji w trakcie jej zniszczenia, zostaje Przygwożdżona. Należy położyć znacznik Przygwożdżenia na wszystkich jednostkach znajdujących się w Budynku. Gracz z inicjatywą jako pierwszy rozmieszcza wszystkie swoje jednostki z Konstrukcji na jej ruinach, a następnie czyni to drugi gracz.

Jednostka Piechoty sąsiaduje z otworem, więc Pojazd może do niej Strzelić ze swojej broni podstawowej. Broń ta ma zdolność Zniszczenia na poziomie 2. Atak na jednostkę nie przynosi trafienia, ale atakujący rzuca na zniszczenie Konstrukcji. Na jednej z kości wypada więcej niż 4, więc Budynek otrzymuje znacznik zniszczenia.

BRAK PRZYGWOŻDŻENIA. *Żetony Przygwożdżenia nie mają wpływu na rzuty na Zniszczenie.*

WYBUCH ZE ZNISZCZENIEM*. Niektóre wzorniki wybuchu mają zdolność Zniszczenia, a więc uszkadzają Konstrukcje, które znajdą się choćby częściowo w zasięgu wzornika. Więcej na str. 14.*

ZGNIATANIE WRAKÓW. *Ciężkie Pojazdy zadają 1 punkt Zniszczenia wrakowi, kiedy wjeżdżają na niego.*

ŻETONY PANZERFAUST POSIADAJĄ CECHĘ ZNISZCZENIE. *Więcej na str. 18.*

OKAZYJNY OSTRZAŁ

Zdolność specjalna Okazyjny ostrzał pozwala jednostce, która nie została jeszcze aktywowana, oddać Strzał do poruszającej się jednostki wroga, która w swym Ruchu przecina jej Linię Strzału. Pozycje obronne zapewniają tę cechę Piechocie znajdującej się wewnątrz nich.

1. RUCH PRZECIWNIKA

Możesz skorzystać z tej zdolności, kiedy przeciwnik porusza się w fazie Aktywacji.

2. NIEAKTYWOWANA JEDNOSTKA

Zdolności tej może użyć tylko jednostka, która nie otrzymała bloczka Rozkazu lub nie została jeszcze aktywowana (za pomocą Rozkazu albo znacznika Aktywacji). Jednostka nie może wykonać Okazyjnego ostrzału, jeśli wykonała już swój Rozkaz albo posiada znacznik Aktywacji.

3. LINIA STRZAŁU ORAZ ZASIĘG

Atakujący musi mieć czystą albo ograniczoną Linię Strzału do celu.

4. RZUT KOŚCIĄ

Możesz wykonać ostrzał po przebyciu któregokolwiek pola Ruchu przez jednostkę przeiwnika, o ile znajduje się na twojej Lini Strzału. Rozpatrz atak jak normalny Strzał.

5. ZNACZNIK AKTYWACJI

Po rozpatrzeniu Strzału, połóż na atakującej jednostce znacznik Aktywacji. Jeśli do jednostki był przypisany bloczek Rozkazu, to należy odrzucić go bez ujawniania.

6. KONIEC RUCHU PRZECIWNIKA

Jednostka, która jest celem Strzału, nie przerywa swojego Ruchu, nawet jeśli otrzyma trafienie lub zostanie przygwożdżona.

NIEPODWAŻALNA ZASADA FAZY ZAOPATRZENIA. *Podczas tej fazy zabronione jest Natarcie oraz Strzał!*

PRZYGWOŻDŻENIE. *Kiedy jednostka otrzymuje znacznik Przygwożdżenia w trakcie Ruchu, to normalnie kończy swój Ruch bez ponoszenia kary.*

USZKODZENIA CIĘŻKICH POJAZDÓW. *Ciężkie Pojazdy przestają się poruszać, kiedy otrzymają znacznik Uszkodzenia o numerze 2, 3 albo 4.*

RUCH ATAKOWANEGO. *Okazyjny ostrzał następuje po przebyciu któregokolwiek pola Ruchu przez jednostkę przeciwnika. Nie można strzelać do jednostki, kiedy stoi na pozycji, z której rozpoczyna Ruch, chyba że otrzymała rozkaz Ruchu o 0 pól.*

ZWYCIĘSTWO

Większość scenariuszy ma swoje określone warunki zwycięstwa, jak np. zdobycie strategicznej pozycji albo uratowanie jednostki. W pozostałych scenariuszach, w tym generowanych przez graczy, rozgrywka toczy się o Punkty Zwycięstwa (PZ).

NIEPODWAŻALNA ZASADA SCENARIUSZY

Gracz nie może odnieść zwycięstwa w pierwszej turze!

WARUNKI ZWYCIĘSTWA SPRAWDZANE SĄ W FAZIE ZAOPATRZENIA

Kiedy gracz osiągnie cel scenariusza albo zdobywa Punkty Zwycięstwa, to nie wygrywa automatycznie gry. Jednostka musi utrzymać swoją pozycję aż w fazie Zaopatrzenia nastąpi moment sprawdzenia warunków zwycięstwa.

Zniszczone jednostki, punkty krytyczne oraz Punkty Zwycięstwa

Kiedy Opcja rekrutacji dostarcza jednostek, to wskazuje ona również pewną liczbę czerwonych kwadratów. Kiedy jednostka zostaje wyeliminowana, gracz umieszcza jej żeton poniżej odpowiadającej jej Opcji rekrutacji.

Kiedy liczba zniszczonych jednostek zapewnianych przez Opcję jest równa lub wyższa od liczby kwadratów, zostaje osiągnięty punkt krytyczny Opcji. Należy odwrócić Opcję na drugą stronę, a przeciwnik zdobywa liczbę PZ przedstawioną na odwrocie.

1. Jednostka 60MM Mortar zostaje zniszczona. Jej Opcja osiąga punkt krytyczny. Opcja zostaje odwrócona, a przeciwnik otrzymuje 1 PZ.
2. Jednostki .30 Cal oraz Fire Team zostają wyeliminowane. Zarówno Tabliczka rekrutacji, jak i Opcja .30 Cal Squad zapewniają jednostkę Fire Team, więc jednostka musi w pierwszej kolejności zostać położona pod Opcją. Sprawia to, że Opcja musi zostać odwrócona i przynosi przeciwnikowi 5 PZ.
3. Po wyeliminowaniu Opcji .30 Cal Squad nie zapewnia ona gwiazdki Rozkazu. W fazie Zaopatrzenia gracz traci bloczek Rozkazu.
4. Jednostka Support Team zostaje wyeliminowana. Zarówno Tabliczka rekrutacji, jak i Opcja .30 Cal Squad zapewniają jednostkę Fire Team, więc jednostka musi w pierwszej kolejności zostać położona pod Opcją.
5. Druga jednostka Fire Team zostaje zniszczona. Pod opcją znajduje się już jedna jednostka Fire Team, więc tę kładzie się pod Tabliczką rekrutacji i liczy się ona do jej punktów krytycznych.

Punkty krytyczne Tabliczki: Tabliczki rekrutacji również posiadają swoje punkty krytyczne i są odwracane na drugą stronę po zniszczeniu. Odwrócenie Tabliczki nie oznacza odwracania jej Opcji, ani nie wprowadza żadnych innych zmian, poza zapewnieniem przeciwnikowi PZ.

Kilka kopii tej samej jednostki: jeśli zniszczona jednostka widnieje zarówno na Tabliczce, jak i na Opcji, to w pierwszej kolejności musi zostać przydzielona do Opcji rekrutacji.

- Jeśli zniszczona jednostka widnieje na kilku Opcjach, to gracz wybiera, do której ją przydzieli.

Gniazdo z gwiazdką Rozkazu: jeśli gniazdo na Tabliczce rekrutacji zapewnia gwiazdkę Rozkazu, kiedy jest wypełnione, to gwiazdka ta zostaje utracona po odwróceniu Opcji. Utrata gwiazdki Rozkazu następuje w fazie Zaopatrzenia.

Zniszczone Pojazdy: Pojazdy po zniszczeniu pozostają na planszy jako wraki, ale normalnie od razu liczą się ich punkty krytyczne.

Tylko Opcje dostarczające jednostek posiadają punkty krytyczne. Wyposażenie, Cechy oraz Rozkazy ich nie mają, tym samym nie dając żadnych PZ dla przeciwnika.

Zniszczone jednostki mogą być układane pod odwróconymi Opcjami.

Dezorganizacja

Kiedy w fazie Aktywacji gracz nie posiada żadnych jednostek albo bloczków Rozkazu do zagrania, to jego armia ulega dezorganizacji i gracz natychmiast przegrywa (chyba że warunki scenariusza stanowią inaczej).

Należy pamiętać, że jednostki ze zdolnością specjalną Autonomiczny mogą otrzymać Rozkaz bez użycia bloczka Rozkazu.

Cele

Cele układane są na przecięciach pól odpowiednią stroną do góry, zgodnie z ilustracją w scenariuszu. W zależności od scenariusza Cel przynosi graczowi Punkty Zwycięstwa albo pozwala wypełnić specjalne warunki scenariusza.

Cele w Budynkach: cele mogą znajdować się także na Nakładkach terenu. Cel wewnątrz Budynku jest kontrolowany, jeśli tylko jeden gracz ma w nim swoją jednostkę.

Kontrola: aby kontrolować Cel, na koniec fazy Zaopatrzenia gracz musi jako jedyny posiadać jednostkę (dowolną, chyba że scenariusz to precyzuje) na jednym z 4 pól, na które zachodzi żeton Celu albo na Nakładce terenu (Budynku, Pozycji obronnej itp.). Jeśli jego przeciwnik również zajmuje taką pozycję, Cel pozostaje niekontrolowany.

Sprawdzanie kontroli co turę: Gracz traci kontrolę nad Celem, jeśli w fazie Zaopatrzenia nie jest jedynym, który posiada jednostkę na polu zajmowanym przez Cel.

Cele pierwszorzędne i drugorzędne: cele pierwszorzędne (czerwone) zwykle stanowią główny cel scenariusza. Cele drugorzędne (żółte) mogą oznaczać pozycję strategiczną albo punkt kontrolny.

Cele dla konkretnej armii: cele neutralne mogą być kontrolowane przez którąkolwiek armię. Jeśli znacznik posiada symbol armii, oznacza to, że tylko jednostka wskazanej armii może go kontrolować i czerpać z niego korzyści. Jednakże jednostki przeciwnej armii mogą zapobiec przejęciu kontroli nad Celem w prosty sposób – wystarczy, że będą obecne na jednym z 4 pól, na które zachodzi żeton Celu albo na Nakładce terenu.

Cel kontrolowany

Cel nie kontrolowany

Cel kontrolowany

Bonusy taktyczne

Bonusy taktyczne układane są stroną zakytą na przecięciach pól. Zwykle nie mają wpływu na scenariusz, ale mogą dostarczać graczowi usprawnień, które mogą pomóc mu wygrać.

Kontrola: aby kontrolować Bonus taktyczny, gracz musi jako jedyny posiadać jednostkę na jednym z 4 pól, na które zachodzi żeton Bonusu taktycznego albo na Nakładce terenu (Budynku, Pozycji obronnej itp.) na koniec fazy Zaopatrzenia.

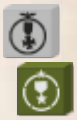
Zabierz żeton, zachowaj zakryty: kiedy gracz kontroluje Bonus taktyczny, to zabiera jego żeton z mapy i umieszcza w swoich zasobach, podobnie jak żetony Wyposażenia. Gracz może trzymać żeton Bonusu zakryty, dopóki go nie zagra.

Poszczególne Bonusy: jest ich 6, zapewniają różne korzyści.

Efekt stały (x 1): po ujawnieniu go, otrzymujesz +1 kartę w każdej kolejnej turze. W fazie Zaopatrzenia dobierasz na rękę o 1 kartę więcej.

Efekt stały (x 2): po ujawnieniu go, otrzymujesz +1 Rozkaz w każdej kolejnej turze.

Jednorazowy, w fazie Rozkazów (x 1): odrzuć ten żeton, aby otrzymać bloczek Rozkazu Specjalnego na jedną turę. Więcej o Rozkazach Specjalnych na str. 6. Nie możesz dysponować więcej niż 2 bloczkami Rozkazu Specjalnego na turę.



Jednorazowy, w dowolnej fazie (x 1): odrzuć ten żeton, aby uzupełnić karty na ręce (do 4 lub więcej o ile wynika to z posiadanych bonusów).

Jednorazowy, w fazie Zaopatrzenia (x 1): odrzuć ten żeton, aby zachować Inicjatywę w tej turze. Przeciwnik przejmie normalnie Inicjatywę w kolejnej turze.

Podczas przygotowania do gry Bonusy taktyczne rozmieszcza się zakryte. Żaden gracz nie powinien znać ich treści, dopóki ktoś nie przejmie nad nimi kontroli.

Po przejęciu kontroli na Bonusem taktycznym nie da się go utracić.

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

ODWRACANIE

Jednostki ze zdolnością Odwracania mogą być wystawione dowolną stroną do góry. Jednostka może zostać odwrócona na początku albo na końcu swojego Ruchu. Dotyczy to także Ruchu zerowego oraz w fazie Zaopatrzenia.

NIEPODWAŻALNA ZASADA ZDOLNOŚCI ODWRACANIA

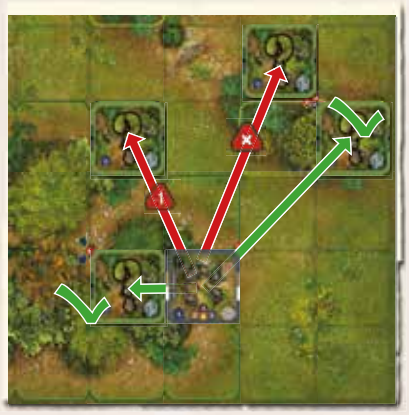
Jednostka nie może być odwrócona więcej niż raz na Ruch, nawet w wyniku zagrania karty Szybkie rozstawienie.

Zasadzka

Jednostka z tą zdolnością ma stronę zamaskowaną i widoczną. Zamaskowana jednostka nie może być celem Strzału, ignoruje wzorniki wybuchu i nie może otrzymać trafienia.

Demaskowanie: zamaskowana jednostka zostaje natychmiast zdemaskowana (odwrócona na widoczną stronę), kiedy znajdzie się w czystej Linii Strzału wrogiej jednostki Piechoty albo Lekkiego Pojazdu. Warunki zdemaskowania jednostki są sprawdzane dla każdego pola pokonanego w Ruchu przez tę jednostkę lub przez wrogą jednostkę Piechoty albo wrogi Lekki Pojazd. Po odkryciu jednostkę należy odwrócić. Liczy się to jako Ruch o wartości 0 i nie może być modyfikowane przez żadne bonusy.

Skrywanie w terenie: jeśli zamaskowana jednostka znajduje się wewnątrz elementu terenu (np. żywopłotu) albo na Nakładce terenu, jednostka przeciwnika musi znajdować się w odległości nie większej niż 2 pola, aby ją zdemaskować. Jednostka przylegająca do otworu Budynku demaskuje jakiekolwiek jednostki w pomieszczeniu sąsiadującym z tym otworem.



Jednostka Fire Group ma czystą Linię Strzału do 2 zamaskowanych jednostek przeciwnika. Chociaż obie jednostki kryją się w elementach terenu, to Fire Group znajduje się w odległości 2 pól, więc je demaskuje.

Fire Group nie posiada czystej Linii Strzału do pozostałych 2 zamaskowanych jednostek.

Zamaskowany strzał: zamaskowana jednostka może oddać Strzał albo wykonać inną akcję ataku. Sprawia to, że zostaje ona zdemaskowana.

Strzał w Ruchu: większość jednostek ma na stronie zamaskowanej wartość Ruchu wynosząca 3 oraz wyższą wartość na stronie widocznej. Jednostki zdemaskowane w trakcie swojego Ruchu, kontynuują Ruch zgodnie z wartością Ruchu widoczną na zamaskowanej stronie.

Po zdemaskowaniu jednostki nie może ona zostać ponownie odwrócona w trakcie tego samego Ruchu.

Po zdemaskowaniu jednostka może od razu być celem Okazyjnego ostrzału.

Ciężkie Pojazdy nie mogą demaskować zamaskowanych jednostek.

Tylko właściciel zamaskowanej jednostki może podglądać jej widoczną stronę.

Dwie zamaskowane jednostki mogą jednocześnie odkryć się wzajemnie.

Zamaskowane jednostki nie blokują Linii Strzału.

ZASADZKA A NATARCIE!

Zamaskowane jednostki mogą atakować, jak również zostać zaatakowane w Natarciu. W obu przypadkach nie odwraca się jednostki na jej widoczną stronę, dopóki nie zostanie zdemaskowana.

Natarcie

Taka jednostka może otrzymać Rozkaz Natarcia i rzucać 2 kośćmi w trakcie Ataku albo Obrony. Jeśli w symbolu widnieje nadrukowana wartość, należy dodać ją do wyniku rzutu. Więcej na str. 13.

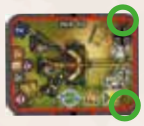
Autonomiczna

Jednostka nie potrzebuje bloczka Rozkazu, żeby została aktywowana. Można ją aktywować w dowolnym momencie fazy Aktywacji. Jednakże nie można tego zrobić w trakcie aktywacji innej jednostki.

Zniszczenie

Jednostki z tą zdolnością mogą niszczyć Konstrukcje za pomocą Strzału. Więcej na str. 15.

Promień strzału



Broń ciężka z czerwonymi trójkątami na brzegach musi wyznaczać swoją Linię Strzału tylko w obszarze pomiędzy czerwonymi trójkątami. Podczas rozstawiania jednostki te należy kłaść na polu w taki sposób, aby przednia krawędź żetonu nakładała się na krawędź pola. Więcej na str. 12.

ATAK OD TYŁU!

Jeżeli jednostka z promieniem strzału jest atakowana w Natarciu z pola znajdującego się poza jej promieniem strzału, należy na niej automatycznie położyć żeton Przygwożdżenia jeszcze przed rzutem kością. Więcej o Natarciu na str. 13.

Strzał w ruchu

Jednostka może oddać Strzał oraz wykonać Ruch w ramach jednego Rozkazu.

Przed Ruchem: jednostka może oddać Strzał zanim poruszy się o kolejne pole.

Kara: podczas rzutu na Strzał należy zastosować podaną w symbolu karę do bonusu do walki nadrukowanego na jednostce (nie do końcowego wyniku!).

CIĘŻKIE POJAZDY

Większość Ciężkich Pojazdów może podczas Ruchu oddać Strzał tylko z zapasowej broni.

PODCZAS NATARCIA

Jednostka z tą zdolnością może Strzelić w trakcie Ruchu, który jest Natarciem.

Przerażający strzał

Po nieudanym Strzale (bez żadnego efektu – ani trafienia, ani przygwożdżenia, ani uszkodzeń), gracz umieszcza na atakowanej jednostce znacznik Przygwożdżenia.

Ogień pośredni

Ta zdolność pozwala jednostce wykonać Strzał ponad przeszkodami. Więcej na str. 14.

Ograniczony zasięg

Jednostka nie może oddać Strzału na odległość większą niż wynosi liczba w symbolu.

Ograniczony zasięg wybuchu

Kiedy strzałka w ikonie składa się z kropek, to ikona dotyczy przecięć pól. Liczba wskazuje w jakiej maksymalnej odległości może zostać położony wzornik wybuchu.

Okazyjny ostrzał

Jednostka z tą zdolnością może oddać Strzał do poruszającej się jednostki wroga, która znajdzie się na jej Linii Strzału. Więcej na str. 17.

Odwracanie: jednostka Piechoty z Okazyjnym ostrzałem zwykle posiada stronę spakowaną (nieprzekreślona ikona) i gotową (przekreślona ikona). Takie jednostki mogą wykonać Okazyjny ostrzał tylko na stronie gotowej.

Rozkaz(y)

Jednostka z tą zdolnością zapewnia jeden ★ albo dwa ★ dodatkowe bloczki Rozkazów. Jeśli jednostka zostaje wyeliminowana, na koniec fazy Zaopatrzenia aktualizuje się liczbę posiadanych bloczków Rozkazów.

Przebicie

Zapewnia +1 do rzutu kością przy określaniu typu uszkodzeń zadawanych Ciężkim Pojazdom.

Osobisty rozkaz

Jednostka zapewnia jeden dodatkowy bloczek Rozkazu. Jednakże, w każdej turze każda jednostka z tą zdolnością MUSI mieć przydzielony bloczek Rozkazu. Może to być Rozkaz specjalny, ale nie może być to bloczek Blefu.

Pozytywne wibracje

Kiedy Pojazd gracza otrzymuje uszkodzenia, jego przeciwnik musi rzucić 2 kośćmi na określenie obszaru tych uszkodzeń, a gracz wybiera jeden z wyników.

Karabin maszynowy
Jednostka z tą zdolnością może oddać specjalny Strzał, rozdzielając swój bonus do walki pomiędzy kilka celów. Gracz musi zadeklarować użycie tej zdolności przed pierwszym Strzałem.

1. Wybierz dowolną liczbę jednostek, przy czym:
   - wszystkie muszą być tego samego typu (tylko Piechota, tylko Lekkie Pojazdy albo tylko Ciężkie Pojazdy),
   - jednostki będące celem nie mogą być oddalone od siebie o więcej niż 2 pola,
   - jednostka strzelająca musi mieć wszystkie cele na Linii Strzału (czystej albo ograniczonej).
2. Rozdziel pomiędzy wszystkie cele bonus do walki atakującej jednostki w taki sposób, aby do każdego celu został przydzielony bonus o wartości co najmniej +1. Na przykład, jednostka z bonusem +4 przeciwko Piechocie może zaatakować 4 wrogie jednostki Piechoty z bonusem +1 przeciwko każdej.
3. Dla każdego celu wykonaj osobny rzut kością, uwzględniając bonus do walki po rozdzieleniu.

Jednostka MG42 rodziela swój bonus do walki +4 przeciwko Piechocie na 3 części: +1, +1, +2.

Kara: przed wybraniem celów od bonusu do walki należy odjąć kary za Strzał w ruchu albo ze znaczników Przygwożdżenia. Pozostałe kary wynikające z celów odejmuje się już po rozdzieleniu bonusu.

Karabin maszynowy + Ostrzał przygważdżający: najpierw należy rozdzielić bonus do walki pomiędzy cele, a dopiero potem podwoić w wyniku Ostrzału przygważdżającego.

Zwiadowca
Podczas przygotowania gry jednostka z tą zdolnością może zostać rozstawiona poza strefą początkową. Maksymalna odległość (liczba pól) od strefy początkowej, w jakiej jednostka może być wystawiona, jest podana w symbolu.

Nie ma lekko: jednostka nie może być rozstawiona na polu przylegającym do Celu (pierwszorzędnego, drugorzędnego), czy Bonusu, ani na obszarze Nakładki z Celem.

Zwiadowca a Zasadzka: jednostka ze zdolnością Zasadzka może być rozstawiona dowolną stroną do góry.

Zwiadowca a Transport: kiedy Pojazd posiadający zdolność Transport i Zwiadowca jest wystawiany poza strefą początkową, to na jego pokładzie mogą znajdować się tylko jednostki ze zdolnością Zwiadowcy.

Snajper
Jednostka może użyć zdolności Snajper zamiast oddania standardowego Strzału.

Celem Strzału snajperskiego mogą być tylko jednostki Piechoty. Należy rzucić kością, a od wyniku odjąć kary wynikające z Przygwożdżenia oraz Przeszkód.

1: brak efektu,

2-3: umieść na jednostce znacznik Przygwożdżenia,

4-5: jednostka otrzymuje trafienie,

6+: jednostka otrzymuje trafienie i umieść na niej znacznik Przygwożdżenia, jeśli cel nie został wyeliminowany.

Ostrzał przygważdżający
Zamiast standardowego Strzału, jednostka może przeprowadzić Ostrzał przygważdżający. Obowiązują zasady Strzału (patrz: str.11).

1. Przed rzutem kością należy podwoić wszystkie (!) bonusy.
2. Wartość Obrony celu liczona jest w standardowy sposób. Jeśli wynik jest równy lub wyższy od Obrony celu, to cel nie otrzymuje obrażeń, lecz znacznik Przygwożdżenia.
3. Jeśli rezultat wynosi co najmniej dwukrotność wartości Obrony celu (zabójczy strzał), należy na nim umieścić dwa znaczniki Przygwożdżenia.

Kary: przed podwojeniem bonusów należy uwzględnić kary za Strzał w ruchu oraz znaczniki Przygwożdżenia.

Znaczniki Przygwożdżenia oznaczają karę -2 zawsze, gdy jednostka rzuca kością oraz zmniejszają wartość Ruchu. Więcej na ich temat na str. 12.

Transport
Pojazd z tą zdolnością może przewozić jednostki Piechoty. Jednostki wewnątrz niego poruszają się razem z nim.

Wsiadanie i wysiadanie: Na koniec swojego Ruchu jednostka Piechoty może wejść do Pojazdu z pola sąsiadującego z Pojazdem. Nie wymaga to zużycia punktu ruchu.

- Kiedy jednostka jest transportowana, zdejmuje się ją z planszy.
- Na początku swojego Ruchu jednostka Piechoty może wysiąść z Pojazdu bez utraty punktu ruchu.
- Unieruchomiona jednostka (która nie ma punktów ruchu) nie może wsiąść ani wysiąść z Pojazdu.

Rozkazy: jednostka w Pojeździe może standardowo otrzymać bloczek Rozkazu, dzięki czemu będzie mogła opuścić Pojazd lub oddać z niego Strzał. Może także wykonać Ruch w fazie Zaopatrzenia.

Ochrona: jednostka w Pojeździe nie może być celem, ani nie otrzymuje obrażeń wynikających z wzorników wybuchu.

Pojemność: liczba w symbolu określa maksymalną liczbę miejsc w Pojeździe.

- Jednostki na stronie z symbolem , Bohaterowie (obramowanie w czarne pasy) oraz Oficerowie (żółta ramka) zajmują 1 miejsce.
- Wszystkie pozostałe jednostki Piechoty zajmują 2 miejsca w Pojeździe.

Broń ciężka: jednostki dysponujące bronią ciężką (czerwona obwódka) nie mogą strzelać z Pojazdu, chyba że posiadają zdolność Strzał w ruchu . Jednostce trzeba przyporządkować bloczek Rozkazu i wydać Rozkaz Strzału – jednostka strzela poza Ruchem Pojazdu. Kara za Strzał w Ruchu nie jest stosowana.

Działa: Pojazd nie może przewozić więcej niż jedno działo (czyli jednostkę Piechoty, która zajmuje nieco więcej niż jedno pole).

Zniszczenie: kiedy Pojazd zostaje zniszczony, jednostki wewnątrz Pojazdu nie odnoszą obrażeń, ale muszą zostać przegrupowane.

1. Właściciel jednostek rozstawia je na wybranych wolnych polach sąsiadujących z wrakiem. Pola nie mogą być zajęte, ani w Strefie Kontroli wrogiej jednostki.
2. Jednostki ze zdolnością Odwracania muszą być rozstawione stroną z nieaktywną zdolnością do góry (bez przekreślenia). Liczy się to jako Ruch o wartości 0 i nie może być modyfikowane przez żadne bonusy.
3. Na każdej jednostce należy umieścić znacznik Przygwożdżenia.
4. Każda jednostka, dla której nie było wolnego pola, ginie w eksplozji i jest odrzucana z gry.

Natarcie: Pojazd jest traktowany jak wolne pole podczas Natarcia. Możliwe jest zainicjowanie Natarcia z Pojazdu ze zdolnością Transport, podobnie jak wycofanie się do Pojazdu po przegranym Natarciu, bez względu na to, czy jednostka atakowała, czy się broniła. Więcej o Natarciu na str. 18.

Trójnóg
Jednostka Piechoty z Trójnogiem posiada stronę spakowaną i gotową . Na stronie gotowej jednostki te zwykle mają mniejszą wartość Ruchu, ale lepszy bonus do walki albo zdolności specjalne.

OPCJE REKRUTACJI

Opcje rekrutacji mogą dostarczać armii gracza jednostek, żetonów Wyposażenia albo innych bonusów.

Wyposażenie

Opcje Wyposażenia (można je odróżnić po nazwach na żetonach pisanych na czerwono) wzmacniają jednostki armii.

W ramach jednej Tabliczki: tylko te jednostki, które są powiązane z tą samą Tabliczką rekrutacji co dana Opcja Wyposażenia, mogą go używać.

Bohaterowie: Bohaterowie mogą korzystać z Wyposażenia z dowolnej Tabliczki rekrutacji armii, do której przynależą (ale nie mogą używać Cech).

Dowództwo polowe: wszystkie jednostki w armii mogą używać Opcji Wyposażenia z Tabliczki Dowództwa polowego.

Znaczniki Wyposażenia: Opcje z liczbą (x2, x3) dostarczają określoną liczbę znaczników jednorazowego użycia. Aby skorzystać z zapewnianego bonusu, znacznik taki należy odrzucić.

Wpływ na jedną akcję: bonus ze znacznika Wyposażenia wpływa tylko na pojedynczy Strzał albo Ruch.

Deklaracja przed rzutem kością: w przypadku znaczników, które modyfikują rzuty kością na atak, należy zadeklarować ich użycie PRZED rzutem. Znacznik należy odrzucić, nawet jeśli wynik rzutu będzie niepomyślny.

Amunicja (Ammo x3)

Ta Opcja zapewnia graczowi 3 znaczniki Amunicji. Odrzucenie znacznika dodaje +1 do rzutu na Strzał przeciwko jednostkom Piechoty.

Można użyć dowolnej liczby znaczników Amunicji podczas jednego ataku.

Nie można użyć Amunicji w połączeniu z bronią korzystającą z wzornika wybuchu.

Obcinacz żywopłotów Culina (Culin Hedgerow Cutter x2)

Ta Opcja zapewnia graczowi 2 znaczniki Przejścia. Podczas Ruchu Ciężkiego Pojazdu, gracz może przejechać przez żywopłot. Na polu, przez które przejechał Ciężki Pojazd, należy położyć znacznik Przejścia.

Po zużyciu wszystkich znaczników Przejścia Obcinacz żywopłotów Culina jest uznawany za zniszczony.

Granat (Grenade x3)

Ta Opcja zapewnia graczowi 3 znaczniki Granatu.

Odrzucenie znacznika pozwala graczowi zastąpić Strzał jednostki Piechoty atakiem wybuchowym. Więcej o Granatach na str. 13.

Panzerfaust (Panzerfaust x3)

Ta Opcja zapewnia graczowi 3 znaczniki Panzerfausta.

Odrzucenie znacznika pozwala graczowi zastąpić Strzał jednostki Piechoty specjalnym atakiem. Nie jest on traktowany jako Strzał.

Maksymalny zasięg Panzerfausta wynosi 4 pola.

Atakujący musi mieć cel na Linii Strzału.

Podczas ataku należy użyć bonusów do walki ze znacznika, a nie z jednostki. Panzerfaust ma cechę Zniszczenie.

Granat nasadkowy (Rifle grenade x3)

Ta Opcja zapewnia graczowi 3 znaczniki Granatu nasadkowego.

Odrzucenie znacznika pozwala graczowi zastąpić Strzał jednostki Piechoty atakiem wybuchowym. Więcej o Granatach na str. 14.

Cechy

Opcje Cech także mają nazwy na żetonach pisane na czerwono. Cechy nie są Wyposażeniem! Więcej Cech pojawia się w dodatkach do gry.

Tylko te jednostki, które są powiązane z tą samą Tabliczką rekrutacji co dana Cecha, mogą korzystać z zapewnianych przez nią bonusów. Bohaterowie ani Dowództwo polowe nie korzysta z Cech.

Weteran (Veteran x3)

Ta Opcja zapewnia graczowi 3 znaczniki Weterana.

Odrzucenie znacznika pozwala graczowi na przerzucenie dowolnej / dowolnych kości, z których wyniku gracz nie jest zadowolony. Jeden znacznik pozwala przerzucić wszystkie kości używane w ramach rzutu (np. w przypadku Natarcia). Nowy wynik musi zostać zaakceptowany.

Można użyć znacznika, aby przerzucić kość, która została właśnie przerzucona.

Rozkazy

Opcje Rozkazów mają nazwy na żetonach pisane na żółto. Rozkazy wpływają na całą armię.

Lotnictwo (Airstrike)

Podczas przygotowania do gry gracz może dodać do swojej talii liczbę kart Lotnictwa równą liczbie widniejącej na Opcji. Karty Lotnictwa nie wliczają się do wymaganego minimum 40 kart w talii (więcej na str. 6).

Gdy gracz zagra kartę Lotnictwa, przed rozpatrzeniem jej efektu musi zostać przeprowadzony test obrony przeciwlotniczej. W tym celu przeciwnik rzuca kością.

Jeśli wynik rzutu jest równy lub wyższy od wartość Obrony przeciwlotniczej przedstawionej na karcie, wtedy karta zostaje odrzucona bez żadnego efektu.

Blef (Bluff)

Ten Rozkaz zapewnia graczowi 1 dodatkowy bloczek Blefu.

Armia nie może mieć więcej niż 2 bloczki Blefu.

Maskowanie (Concealed)

Ten rozkaz zapewnia graczowi 2 znaczniki Maskowania.

Znaczniki te działają w taki sam sposób jak zdolność specjalna *Zasadzka* (patrz: str.16).

1. W fazie Zaopatrzenia gracz wybiera jednostkę Piechoty.
2. Na początku albo na końcu Ruchu tej jednostki gracz zdejmuje ją z mapy, w jej miejsce kładzie duży żeton Maskowania - A albo B, a jednostkę umieszcza obok Tabliczki rekrutacji.
3. Na jednostce umieszcza znacznik A albo B, zgodnie z żetonem Maskowania.
4. Kiedy jednostka zostanie odkryta, zostaje z powrotem położona na mapie w miejsce żetonu Maskowania. Nie może ponownie zostać zamaskowana w tej samej turze.
5. Żeton Maskowania, który właśnie wrócił do gracza może być ponownie użyty w najbliższej fazie Zaopatrzenia.

Improwizacja (Improvisation)

Podczas przygotowania gry oraz w fazie Zaopatrzenia gracz może pociągnąć o jedną kartę więcej niż wynosi dozwolony limit, a następnie musi jedną kartę odrzucić.

Gniazdo KM (MG Nest)

Rozkaz ten zapewnia żeton jednostki MG Nest (Lekki Pojazd), która nie jest rozstawiana na początku gry.

Na koniec fazy Zaopatrzenia gracz może umieścić Gniazdo KM w dowolnym miejscu na planszy poza strefą początkową przeciwnika. Żeton nie może też sąsiadować z Celem ani Bonusem taktycznym.

Żeton MG Nest nie porusza się. Należy uważnie wybrać jego miejsce rozstawienia.

Planowanie (Planning)

Ten Rozkaz zapewnia graczowi 1 dodatkowy bloczek Rozkazu.

Gracz nie może posiadać więcej niż 10 bloczków Rozkazów.

SKRÓT ZASAD

Szczegółowe informacje o kartach

Lotnictwo i Artyleria: ataki wynikające z tych kart są traktowane jak Strzały, przez co mogą być modyfikowane przez Wyposażenie i inne bonusy oraz kary.

Druga szansa: jeśli w ramach rzutu kością gracz używa 2 kości i zachowuje lepszy wynik (jak w przypadku Natarcia), to przerzuca obie kości.

Dynamika: tę kartę można zagrać także podczas aktywacji jednostek przeciwnika.

Gdyby nie hełm!: karta zapobiega otrzymaniu trafienia z dowolnego źródła z wyjątkiem Natarcia. Zapobiega również przed trafieniem z karty Bij i Wiej.

Geballte Ladung: przeciwnik może zagrać kartę Zwrot do nadawcy w odpowiedzi na tę kartę.

Nie!: karta ta może anulować tę samą kartę zagraną przez przeciwnika. Anulowane Nie! wraca na rękę właściciela, a karta pierwotnie zanegowana zostaje rozpatrzona.

Niespodzianka!: używając tej karty jednostka może wykonać Natarcie do wnętrza budynku przez otwór, ale jeśli będzie zmuszona do wycofania się na poprzednie pole, to będzie potrzebowała kolejnej karty Niespodzianka!, żeby wrócić przez ten sam otwór na pole, z którego atakowała. W przeciwnym wypadku zostaje uwięziona i zniszczona. Wspomniane na karcie wyższe piętro odnosi się do budynków z piętrem, które pojawiają się w dodatkach do gry. Karta ta nie pozwala wejść jednostce przez otwór na piętro.

P47 Thunderbolt: karta ta wykorzystuje zdolność Haubicy, która częściej pojawia się w dodatkach do gry. Haubicę rozpatruje się tak samo jak Strzał pośredni, ale nie występuje rozrzut.

Ruchy! Ruchy! Ruchy!: kartę można zagrać podczas aktywacji swojej jednostki. Nie można zagrać jej podczas aktywacji jednostek przeciwnika. Należy zwrócić uwagę, że z działania tej karty może skorzystać każda jednostka w odległości 2 pól od Oficera – nie nakazuje ona poruszania jednostki z bieżącym bloczkiem Rozkazu.

Rykoszet: karta zapobiega otrzymaniu trafienia w wyniku Strzału, ale nie pozwala uniknąć innych efektów, np. znacznika Przygwożdżenia z Ostrzału przygważdżającego.

Szturm: kartę należy zagrać przed rzutem kością.

Zwrot do nadawcy: karty można użyć również w przypadku, kiedy wybuch następuje w Budynku. Karta ta nie działa w przypadku Granatów nasadkowych (Rifle Grenade).

Tereny (str. 8)

Bonus do Obrony dla Piechoty: zapewnia bonus do Obrony jednostkom Piechoty znajdującym się na polu Nakładki.

Przeszkoda blokująca: blokuje Linię Strzału przez dane pole.

Przeszkoda ograniczająca: nakłada karę do wyniki rzutu za każde tak oznaczone pole na Linii Strzału.

Trudny teren: kiedy jednostka wejdzie na takie pole, natychmiast kończy swój Ruch.

Niedostępny: żadna jednostka nie może wejść na to pole.

Niedostępny dla... : ten teren jest niedostępny dla określonych jednostek.

Brak przejścia: niemożliwe jest przejście między polami, które są połączone tym symbolem. Blokuje Linię Strzału.

Konstrukcje: aby zniszczyć Konstrukcję, trzeba zadać jej liczbę punktów zniszczenia równą liczbie podanej w symbolu.

Okazyjny ostrzał: jednostka na tym polu może strzelać bez bloczka Rozkazu.

Woda: jednostka bez zdolności Pływający (dostępnej dopiero w dodatkach) nie może wejść na to pole.

Otwory: jasne strzałki wskazują okna i inne otwory w budynku. Jednostka Piechoty wewnątrz Budynku sąsiadująca z otworem może strzelać przez otwory jak również można do niej przez nie strzelać.

Wejścia: niebieskie strzałki wskazują wejścia do Budynku. Przechodzi się przez nie, ignorując pół-pola. Jednostka Piechoty wewnątrz Budynku sąsiadująca z wejściem może przez nie strzelać, jak również można do niej przez nie strzelać.

Ściany: czerwone obramowania blokują Linię Strzału oraz Ruch z i do budynku.

Przebieg tury (str. 6)

Faza Rozkazów – gracze na przemian rozmieszczają swoje bloczki Rozkazu. Zaczyna gracz z Inicjatywą.

Faza Aktywacji – począwszy od Rozkazów o numerze 1, gracze odkrywają swoje bloczki Rozkazów i nakazują jednostkom Ruch albo Strzał. Zaczyna gracz z Inicjatywą.

Faza Zaopatrzenia – gracze poruszają wszystkie swoje jednostki, które jeszcze nie były aktywowane. Pierwszy rusza się gracz z Inicjatywą.

Niepodważalna zasada fazy Zaopatrzenia
W tej fazie nie jest dozwolone ani Natarcie, ani Strzał.

- Jednostki z bloczkiem Blefu mogą się poruszać.
- Z każdej jednostki odrzuca się 1 znacznik Przygwożdżenia.
- Gracze mogą zachować albo odrzucić dowolne karty Akcji. Następnie dobierają do limitu nowe karty Akcję na rękę.
- Sprawdza się kontrolę nad Celami oraz Bonusami taktycznymi.
- Sprawdza się warunki zwycięstwa.
- Gracze liczą swoje gwiazdki Rozkazu (1 gwiazdka = 1 bloczek)
- Znacznik Inicjatywy odwraca się na drugą stronę i przesuwa na kolejną turę.

Ruch (str.9)

Piechota : może się ruszyć w dowolnym z 8 kierunków.

- Może przechodzić przez sprzymierzone jednostki Piechoty.
- Nie może przechodzić przez pola zajęte przez Pojazdy i jednostki Piechoty przeciwnika.
- Nie może poruszać się z jednego pola na drugie pole Strefy Kontroli wrogiej Piechoty.
- Jeśli ma zdolność Odwracania , to może jej użyć przed Ruchem albo po Ruchu.

Pojazdy : Pojazd wielkości 2 pól porusza się do przodu albo do tyłu, podczas Ruchu może jednocześnie obrócić się o 45° w lewo albo w prawo, może także obracać się w miejscu kosztem 1 punkt Ruchu za każde 45° (tył Pojazdu pozostaje w miejscu, a tylko przód się przesuwa).

- Pojazd wielkości 1 pola zawsze zajmuje tylko swoje pole (mimo iż może zachodzić na inne). Pojazd wielkości 2 pól zawsze zajmuje tylko 2 pola, nawet jeśli jest ustawiony po skosie (może wtedy zachodzić na sąsiadujące pola i elementy).
- Pojazd nie może poruszać się przez inny Pojazd. Może natomiast poruszać się przez pola zajęte przez wrogie i sprzymierzone jednostki Piechoty.
- Jeśli Pojazd kończy ruch na polu zajętym przez jednostkę Piechoty, jednostka ta jest przesuwana na jedno z sąsiednich wolnych pól.
- Ciężkie Pojazdy zadają 1 punkt zniszczenia wrakom, kiedy się przez nie poruszają.

Strzał (str. 11)

1. Linia Strzału

- Poprowadź linię prostą pomiędzy środkiem jednostki strzelającej a środkiem celu (w przypadku Pojazdu wielkości 2 pól atakujący może wyznaczyć Linię Strzału do środka dowolnego z pól zajmowanych przez Pojazd).
- Piechota blokuje Linię Strzału do innej jednostki Piechoty (ale nie do Pojazdu).

2. Zasięg

- Większość Strzałów ma nieograniczony zasięg.

3. Rzut kością

4. Obrona

- Największa tarcza na żetonie przedstawia wartość jego Obrony.
- Ciężkie Pojazdy mają różną wartość Obrony, w zależności od kierunku padania Strzału.

5. Bonus do walki

- Atakujący dodaje do wyniku rzutu bonus do walki wynikający z typu jednostki, którą atakuje.
- W przypadku X w miejscu bonusu jednostka nie może oddać Strzału w kierunku celu danego typu.

6. Pozostałe bonusy i kary

- Daleki zasięg: -2 do wyniku, jeżeli cel znajduje się w odległości większej niż 7 pól.
- Ograniczona Linia Strzału: -1 albo -2 do wyniku za każde pole ograniczające Linię Strzału. Nie bierze się pod uwagę pola z celem ani pola atakującego.
- Przygwożdżenie: -2 do wyniku za każdy znacznik Przygwożdżenia na atakującej jednostce.
- Obrona z terenu: zwiększa wartość Obrony atakowanej jednostki Piechoty, jeśli znajduje się na terenie zapewniającym bonus do Obrony.

7. Rezultat

- Jeśli wynik jest wyższy lub równy wartości Obrony atakowanego celu, to cel otrzymuje trafienie.

8. Efekty trafienia

- Piechota z symbolem : zostaje odwrócona na stronę .
- Piechota z symbolem : zostaje wyeliminowana, a jej żeton zdjęty z planszy.
- Lekki Pojazd : należy odwrócić go na stronę wraku.
- Ciężki Pojazd : należy rzucić kością, aby określić miejsce uszkodzeń. W przypadku dwóch takich samych znaczników uszkodzeń (lub znacznika o wartości 6), Pojazd zostaje zniszczony.

Zdolności specjalne (str. 17)

Zasadzka (str. 17): Zamaskowana jednostka nie może być celem ataku.

Natarcie (str. 13): Jednostka może angażować się w Natarcie. W przypadku zarówno ataku, jak i Obrony gracz rzuca dla niej dwoma kośćmi.

Autonomiczny (str. 17): Nie wymaga bloczka Rozkazu, żeby działać.

Zniszczenie (str. 15): Jednostka może niszczyć Konstrukcje.

Strzał w ruchu (str.17): Jednostka może strzelać w trakcie swojego Ruchu.

Przerażający strzał (str.17): Po nieudanym Strzale na celu umieszcza się znacznik Przygwożdżenia.

Ogień pośredni (str.14): Strzał ponad przeszkodami. Należy użyć wzornika wybuchu.

Ograniczony zasięg (str. 11): Jednostka nie może strzelać na odległość większą niż wynosi liczba w symbolu.

Karabin maszynowy (str. 18): Jednostka może rozdzielić swój bonus do Strzału pomiędzy kilka wrogich jednostek.

Okazyjny ostrzał (str. 15): Jednostka może strzelać w jednostki przeciwnika będące w Ruchu.

Rozkaz(y) (str. 17): Zdolność zapewnia dodatkowe bloczki Rozkazów.

Przebicie (str. 17): + 1 do wyniku rzutu przy określaniu miejsca uszkodzenia Ciężkiego Pojazdu.

Osobisty rozkaz (str. 17): Jednostka zapewnia dodatkowy bloczek Rozkazu, ale sama musi zawsze otrzymać Rozkaz.

Pozytywne wibracje (str. 17): Przeciwnik rzuca 2 kośćmi na określenie miejsca uszkodzenia Pojazdu, a gracz wybiera jeden z wyników.

Zwiadowca (str. 18): Jednostka może być rozstawiona poza strefą początkową.

Snajper (str. 18): Specjalny atak przeciw jednostkom Piechoty. Wymaga rzutu kością.

Ostrzał przygważdżający (str. 18): Przygwoździ przeciwnika podwajając bonusy do ataku.

Transport (str.18): Pojazd może przewozić jednostki Piechoty.

Trójnóg (str.18): Należy odwrócić, żeby rozstawić / zwinąć broń.