

Ardennes '44

The Battle of the Bulge

GAME DESIGN
MARK SIMONITCH

3-CIA EDYCJA



INSTRUKCJA

Tłumaczenie: Hubert Dampc

ZAWARTOŚĆ INSTRUKCJI

1. Wprowadzenie	2	21. Jednostki Pancerne i Rozpoznawcze	19
2. Komponenty Gry	2	22. Jednostki Artylerii	19
3. Mapa	3	23. Zaopatrzenie i Kapitulacja	20
4. Sekwencja Rozgrywki	4	24. Znaczniki Korków i Zatorowane Heksy	22
5. Faza Zaopatrzenia Artylerii	4	25. Tury Nocne i Uzupełnienia	23
6. Faza odciążenia paliwa	4	26. Jednostki Rozbite	24
7. Budowa i wysadzanie mostów	5	27. Jednostki Specjalne	24
8. Stopniowanie Jednostek	6	28. Pogoda	26
9. Strefy Kontroli	6	29. Specjalne Zasady Tury 1	26
10. Granice Stref Kontroli	7	30. Jak Zwyciężyć	26
11. Zasady ruchu	8	ZASADY OPCJONALNE	
12. Ruch Strategiczny i Znaczniki Ciężarówek	9	31. Nocna Infiltracja	27
13. Posiłki, Heksy Wejściowe, Strefy Poza Mapą i Pozycje Blokowane	10	32. Zbiorniki Paliwa	27
14. Zasady walki	11	33. Blokady	27
15. Modyfikatory Walki	12	34. Limit 18 Ataku	28
16. Rezultaty Walki	13	35. Operacja Bodenplatte	28
17. Odwroty	15	36. Greifkommando	28
18. Wstrząs i Zbiórka	16	Scenariusze	28
19. Ofensywa po Walce	17	Zmiany Trzeciej Edycji	30
20. Uwolnienie i Usuwanie Znaczników Związania... 18		Indeks	31
		Rozbudowana sekwencja rozgrywki	32

1. Wprowadzenie

Ardennes '44 to gra dla dwóch graczy traktująca o zaskakującym ataku Hitlera w rejonie Ardenów podczas roku 1944. Jeden gracz wcieli się w główne dowództwo Niemiec i spróbuje dotrzeć na zachodnią stronę mapy. Drugi gracz, który przejmie kontrolę nad siłami aliantów postara się powstrzymać przeciwnika przed osiągnięciem celu.

1.1 Komponenty

Kompletna gra *Ardennes '44* zawiera:

- 2 arkusze mapy
- 3 arkusze znaczników
- 2 (identyczne) karty pomocy
- 2 karty posiłków
- 1 kartę tur
- 1 Instrukcję
- 1 poradnik
- 2 kostki do gry

1.2 Skala Gry

Każda tura w grze odpowiada około 8 godzinom realnego czasu. Każdy heks na mapie odpowiada około 2,6 kilometra (1,6 mili). Jednostki odpowiadają batalionom, pułkom oraz brygadom.

2.1 Jak Odczytywać jednostki

Wielkość Jednostki (2.3)

Identyfikator (2.5)

4ta Dvw/8mv Puł/2ei Bt

Piechota

Czas Przybycia (2.6)

Poziom Jedn. (8.2)

Typ Jednostki (2.4)

Siła Ataku **Siła Obrony** **Zdolność Ruchu**

Jakość Panc. (2.9)

Szary = Czołg (21.1)

Rudy = Niszczyciel lub Działo Szturm. (21.2)

Jedn. Czołgu z Sylwetką

Korpus (2.7)

Morale (2.8)

Siła Ataku **Siła Obrony** **Zdolność Ruchu**

Jednostka Artylerii

Zasięg (22.4)

Przód

S = Zmiana Kolumn **Siła Obrony** **Zdolność Ruchu**

**Siła obrony w nawiasie oznacza, że jednostka nie otrzyma bonusu terenu (15.1)*

Tył

2. ELEMENTY GRY

21 Jak Odczytywać Oznaczenia Jednostek

W tym celu przejrzyj sekcję w lewym dolnym rogu strony.

22 Atak, Obrona i Zdolność Ruchu

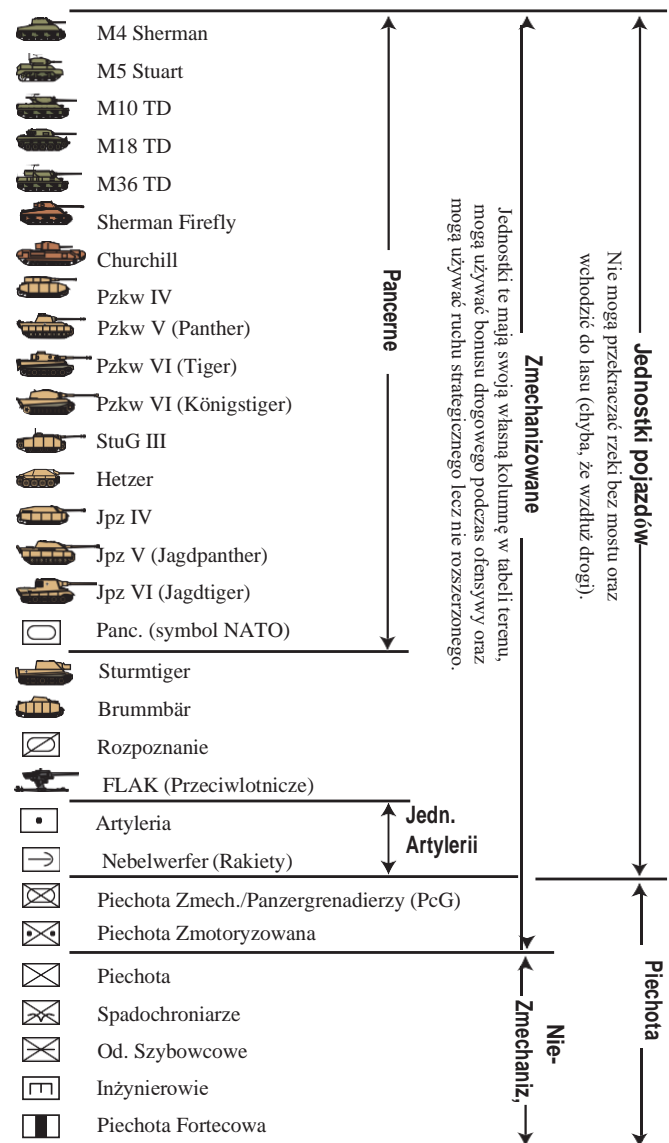
Cyfry te oznaczają zdolność jednostki do ataku, obrony i ruchu. Będą one szerzej opisane w odpowiednich sekcjach instrukcji.

23 Wielkość Jednostek

Sq = Szwadron I = Kompania II = Batalion
 TF = Jedn. Specjalne III = Pułk CC = Dowództwo
 X = Brygada Gp = Grupa XXX = Korpus
 (-) = pomniejszona (+) = powiększona

24 Typy jednostek

Jednostki naziemne należą do jednej z dwóch kategorii: zmechanizowanej i niezmechanizowanej (ważne dla zdolności poruszania się). Poniższa lista przedstawia rodzaje jednostek:



CZOŁGI: Dzieli się na dwa typy: z sylwetką lub z symbolem NATO. Symbol NATO reprezentuje jednostkę złożoną z czołgów i piechoty. Czołg z sylwetką reprezentuje batalion czołgów. Streszczenie jednostek z sylwetką można znaleźć na karcie pomocy.

ARTYLERIA: Artyleria jak i wyrzutnie Nebelwerfer są jednakowo nazywane artylerią.

25 Identyfikator Jednostki (ID)

Dywizyjne ID widnieją jako pierwsze i zostały pogrubione dla łatwiejszego odczytania – jest to jedyny ID w grze, który jest istotny. Druga liczba oznacza pułk, a trzecia (jeśli takowa istnieje) batalion.

26 Czas Przybycia

Określa turę i wejściowy heks, w którym jednostka przybywa.

PRZYKŁAD: 3-AB oznacza, że jednostka pojawi się w turze trzeciej w obszarze wejścia A lub B.

2.7 Korpus Jednostki (Rozstawienie Początkowe)

Biały prostokąt oznacza, że jednostka rozpoczyna grę w turze 1. Czerwony zaś oznacza, że jednostka zaczyna grę w turze 1 z ograniczeniami ruchu (29.1). Każdy oddział aliantów posiada Numer Startowego Heksu podczas gdy jednostki niemieckie oznaczenie korpusu, do którego należą.

2.8 Morale



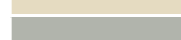


Jednostki w grze są elitarne, weteranem lub zielone. Czerwony prostokąt za Siłą Obrony oznacza jednostkę elitarną, biały oznacza jednostkę zieloną, a jego brak oznacza weterana. Morale używane jest podczas Wymiany Ognia (16.2), Desperackiej Obrony (16.7), Uwolnienia (20.2), oraz Kapitulacji jednostek (23.7).

2.9 Jakość Pancernia (TQ)

Wskaźnik dotyczący czołgów. Im wyższy tym lepszy. Używany do przesunięcia kolumny (21.1). TQ na rudo oznacza niszczyciela lub działko szturm. (21.2), TQ w kwadracie oznacza FLAK (21.2).

2.10 System Kolorów

Kolory używane do określenia pochodzenia jednostek:

	Zielony	Armia USA
	Beżowy	Armia Brytyjska
	Szary	Niemieckie Waffen SS
	Jasno Szary	Niemiecki Wehrmacht
	Błękitny	Jednostki Fallschirmjäger

2.11 Kolory Armii/Korpusów

Każda jedn. oznaczona jest kolorem armii lub korpusu, w którym rozpoczyna grę. Niemieckie kolory armii używane są do Odcięcia Paliwa za Rzeką Ourthe (6.4), Linii Granicznych Armii (11.10), oraz Transporterów (22.3). Obaj gracze używają kolorów armii/korpusów do Wsparcia Artylerii (22.6).

III Rzesza (Niemcy):

- Czerwony: 6 Armia Pancerna Dietricha
- Szary: 5 Armia Pancerna Manteuffel'a
- Niebieski: 7 Armia Brandenberger'a

ALIANCI:

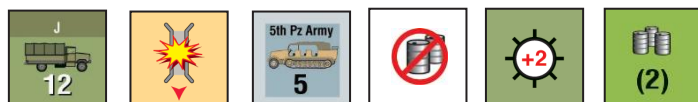
- Fioletowy: VIII Korpus Middletona
- Burgund: V Korpus Gerowa
- Pomarańcz: 3 Armia Pattona (III Milikina i XII Eddiego)
- Beżowy: VII Korpus Collina
- Niebieski: XVIII Powietrznodesantowy Ridgewaya
- Czerwony: XXX Korpus Horrocka (Brytyjski)

OBAJ GRACZE:

- Żółty: Pozostałości i jednostki poziomu armii
- Biały: Jednostki Rozbite

2.12 Znaczniki w Grze

W grze występują także różne znaczniki, które pomagają w rozpoznaniu w rozgrywce. Są one opisane w kolejnych sekcjach.



Ciężarówka Wysadzony Most Transporter Brak Zaopatrzenia Umocniona Pozycja Zbiornik Paliwa

3. MAPA

3.1 Rozstawienie

Ułóż mapy tak, aby mapa wschodnia nakładała się na mapę zachodnią. Gracze mogą siedzieć z dowolnej strony mapy. Ramki do przechowywania znaczników zostały umieszczone na krańcach mapy dla graczy, którzy pragną utrzymać znaczniki w ładzie i porządku.

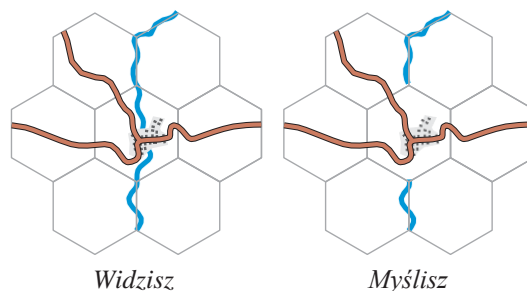
3.2 Heksy Wejściowe i Pozycje Blokowane



Heksy Wejścia oznaczone są gwiazdą dla aliantów i balkenkreuz dla Niemców. Do Heksów Wejścia na mapie wschodniej dołączone są pozycje blokowane, które służą do zablokowania Niemców przed ofensywą poza mapę.

3.3 Rzeki Płynące przez Heksy

Zignoruj rzeki płynące przez środek miasteczka (takiego jak Malmedy) lub przez heks z chaszczami. Wartość takiej rzeki jako przeszkody terenu lub pozycji obronnej została zneutralizowana przez inny teren na tym heksie.



3.4 Tabela Terenu (TEC)

Zapoznaj się z Tabelą Terenu dla uzyskania kompletnej listy rodzajów terenu i ich efektów dla ruchu i walki..

4. SEKWENCJA ROZGRYWKI

Każda tura w grze składa się z tury strony niemieckiej i alianckiej następujących po sobie. Sekwencja każdej tury w grze musi być starannie przestrzegana.

A. TURA NIEMIECKA

1. Faza Zaopatrzenia Artylerii (5.0)
2. Faza Odcięcia Paliwa—*Tylko Tura Niemiecka* (6.0)
3. Faza Mostów (7.1)
4. Faza Ruchu (11.1)
5. Faza Zbiórki (18.6)
6. Faza Walki (14.1)
7. Faza Korków (24.3)
8. Faza Zaopatrzenia i Kapitulacji (23.1)
9. Faza Zwycięstwa—*Tylko Tura Aliancka* (30.1)

NOTATKA: Tury Nocne posiadają inną i znacznie krótszą sekwencję rozgrywki (25.1).

B. TURA ALIANCKA

Tura Aliancka jest identyczna do Tury Niemieckiej (należy odwrócić pojęcie Niemiecki na Aliancki), z wyjątkiem Fazy Odcięcia Paliwa (Niemcy) oraz Fazy Zwycięstwa (Alianci).

C. KONIEC TURU

Zaznacz zakończenie kolejnej tury przesuwając znacznik tury na torze tur w grze.

5. FAZA ZAOPATRZENIA ARTYLERII

5.1 Ogólnie

Podczas tej fazy aktywny gracz odwraca swoje użyte jednostki artylerii na stronę gotowości. Jeżeli graczem aktywnym jest gracz Niemiecki powinien on najpierw usunąć wszystkie znaczniki transporterów z mapy w celu zgromadzenia wszystkich transporterów i lepszego rozpoznania mapy (22.3).

5.2 Procedura Zaopatrzenia Artylerii

Zaopatrzenie Artylerii nie może być gromadzone—te nie użyte jest stracone. Liczba artylerii, którą dany gracz może obrócić podczas Fazy Zaopatrzenia Artylerii jest ściśle określona:

- NIEMCY: Trzy na turę. Podczas Tury 2 (wyjątek) gracz Niemiecki może obrócić do sześciu artylerii (5.4).
- ALIANCI: Wszystkie jednostki mogą zostać obrócone.

5.3 Zaopatrzenie Artylerii - Ograniczenia

Jednostki Artylerii, które są Wstrząśnięte lub Złamane (18.1), Bez Zaopatrzenia (23.4), lub używają Ruchu Strategicznego (Tylko Alianci [12.1]), nie mogą zostać obrócone na Stronę Gotową.

NOTATKA: Artyleria we Strefie Kontroli wroga lub Związana (16.5) może zostać obrócona. Nie ma potrzeby prowadzić Zaopatrzenia podczas tej fazy, jeśli nie są oznaczone Brakiem Zaopatrzenia (mają one jeszcze zgromadzone zaopatrzenie).

5.4 Specjalne Zaopatrzenie Artylerii – Tura 2

Aby zaznaczyć zgromadzenie zaopatrzenia przed atakiem, gracz Niemiecki może obrócić sześć jednostek artylerii w swojej turze.

6. FAZA ODCIĘCIA PALIWA

6.1 Procedura

Od tury siódmej (19 AM) gracz Niemiecki sprawdza odcięcie paliwa. Odcięcie paliwa sprawdzane jest z użyciem Tabeli Odcięcia Paliwa (patrz poniżej). Rzuć dla każdej kolumny. Jeśli rezultat wskazuje dywizję (brygady Führer Begleit oraz Führer Grenadier są uznawane za dywizje dla tego przypadku), wtedy wszystkie jednostki w tej dywizji są Odcięte Od Zaopatrzenia i cierpią wszystkie kary związane z tym stanem (23.4). Rezultat ten często daje wybór pomiędzy dwiema dywizjami; gracz Niemiecki może wybrać jedną.

NOTATKA TWÓRCY: Jedn. oznaczone OOS podczas Odcięcia Paliwa mogą pozbyć się tego znacznika podczas Fazy Zaopatrzenia i Kapitulacji (pod koniec tury niemieckiej) jeśli będą zdolne poprowadzić Linie Zaopatrzenia.

Kolumna 1		Kolumna 2	
Rzuć Kością	Rezultat	Rzuć Kością	Rezultat
1	Brak Odcięcia	1	Brak Odcięcia
2	Na Zachód od Ourthe: 5 APc*	2	Na Wschód od Ourthe: 6 APc*
3	15 PG or 9 Pc	3	3 PG
4	Füh Bglt and Füh Gr	4	2SS or 9SS Pc
5	2 Pc or Pc Lehr	5	1SS or 12SS Pc
6	116 Pc	6	2SS and 9SS Pc
7	Dowolna Dyw. Panc. 5 APc*	7	1SS and 12SS Pc

DRM: +1 od Tury 15 (23 AM)
**Gracz Aliancki Wybiera Dywizję (6.4).*

6.2 Modyfikator Rzutu Kością (DRM) dla Odcięcia Paliwa

Od Tury 15 (23 AM) gracz Niemiecki musi dodać do swojego rzutu kością +1 biorąc pod uwagę alianckie bombardowania niemieckich linii kolejowych na zachód od Renu .

6.3 Odcięcie Paliwa, a Posiłki

Jeśli odcięcie paliwa dotyczy dywizji, która przybywa w tej samej turze, przybywa ona niezapoatrzona (może używać jedynie Ruchu Taktycznego). Jeśli przybyła tylko jedna wskazana formacja, gracz Niemiecki musi wybrać tę, która znajduje się na mapie. Jeśli żadna ze wskazanych dywizji nie przybyła, rezultat ten uważany jest za „Brak Odcięcia”.

6.4 Rezultat Dowolnej Dywizji

(6.4.1) Na Zachód od Ourthe: Gracz Aliancki wybiera Niemiecką dywizję należącą do wskazanej armii (5 APc lub 6 APc). Tylko te jednostki, które w tym momencie znajdują się na zachód od Linii Rzeki Ourthe zostają odcięte.

NOTATKA TWÓRCY: Linia Rzeki Ourthe zaczyna się na południowym krańcu (heks 1003), biegnie prosto na północ do Ourthe Occidentalle, wzdłuż tej rzeki do rzeki Ourthe, wzdłuż rzeki Ourthe do Mozy. Wszystkie jednostki na lub na zachód od tej linii są uznawane za jednostki Na Zachód od Ourthe.

(6.4.2) Dowolna Dyw. Panc.: Gracz Aliancki może wybrać dowolną dywizję z 5APc na Wschodniej lub Zachodniej Mapie.

7. BUDOWA I WYSADZANIE MOSTÓW

7.1 Faza Mostów

Podczas tej fazy aktywny gracz może wysadzać i naprawiać mosty.

7.2 Wysadzanie Mostów



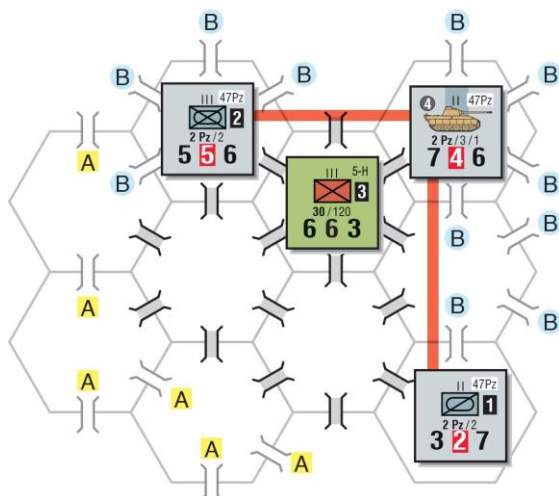
Obaj gracze mogą wysadzać mosty. Wysadzenie mostu następuje we własnej Fazie Mostów lub podczas Fazy Walki przeciwnika. Gracz może wykonać tylko jedną próbę wysadzenia mostu w trakcie tury gracza. Zaopatrzenie nie ma wpływu na wysadzanie mostów. Do sprawdzenia sukcesu operacji używa się Tabeli Wysadzania Mostów. Jeśli rezultat to „Wysadzony” most jest niszczone i umieszcza się znacznik Wysadzonego Mostu. Gracze muszą postrzegać Wysadzony Most jako jego brak.

Tabela Wysadzania Mostów	
Rzut	Rezultat
1-4	Sukces
5,6	Porażka

DRMs:
 +1 podczas Tury Przeciwnika
 +2 jeśli Jedn. jest Wstrząśnięta lub Złamana
 Rezultaty powyżej 6 są uważane jako 6.

7.3 Wysadzanie Mostu Podczas Własnej Fazy Mostów

Możesz podjąć próbę wysadzenia mostu podczas własnej tury jeśli wroga jednostka jest jeden heks od mostu (patrz: przykład poniżej). Do wysadzenia mostu musisz posiadać swoją, nie-Złamaną Jednostkę Bojową w tym lub sąsiadującym heksie. Zasięg heksu może przebiegać przez Strefę Kontroli wroga, ale nie przez wrogie jedn. oraz w lub przez Linie Kontroli wroga.



PRZYKŁAD: Trwa Faza Mostów Aliantów. Gracz Amerykański wybiera ukazaną jednostkę do wysadzenia mostu. Mosty A nie mogą zostać wysadzone, ponieważ nie są w zasięgu 1-go heksu od jednostki Alianckiej. Mosty B nie mogą zostać wysadzone, ponieważ zasięg 1-go heksu nie może nachodzić na Linie Kontroli wroga oraz na wroga jednostkę. Każdy inny most mógłby zostać wysadzony przez jednostkę Aliancką przy rezultacie 1-4.

7.4 Wysadzanie Mostów Podczas Fazy Walki

Wysadzenie Mostu podczas Fazy Walki przeciwnika jest dozwolone kiedykolwiek jedn. wroga pragnie zaatakować lub przekroczyć heks z mostem. Sukces operacji podczas Fazy Walki:

- Uniemożliwi każdej jednostce pancernej atakującej przez most zdobycie Przewagi Pancerną.
- Uniemożliwi każdej Jednostce Pojazdu bycie użytym jako Lider w Wymianie Ognia. (16.2).
- Uniemożliwi każdej Jednostce Pojazdu przeprowadzać Ofensywę po Walce przez heks z rzeką (19.2).
- Pozwoli atakującemu odwołać atak (14.4).

7.5 Modyfikatory Wysadzania Mostów (łącznie)

- +1 Jeśli próba jest przeprowadzana podczas Wrogiej Fazy Walki.
- +2 Jeśli własna jednostka przeprowadzająca operację jest Wstrząśnięta lub Związana.

7.6 Restrykcje Wysadzania

- **PIERWSZY DZIEŃ:** Wysadzanie mostów jest zabronione podczas Tur 1 i 2 (wliczając pierwszą Turę Nocną). Wyjątek: gracz Niemiecki musi sprawdzić Most na Rzece Ouren (7.7).
- Jedn. Złamane lub używające Ruchu Strategicznego, Ciężarówek czy Transporterów nie mogą wysadzać mostów.
- Jeśli rzeka płynie przez środek heksu z miasteczkiem (patrz: Clervaux i Houffalize), wysadzenie nie jest możliwe (3.3).

7.7 Most na Rzece Ourthe (E2020/2119)

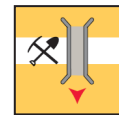


NOTATKA TWÓRCY: Most w pobliżu Ourthe faktycznie przedstawia dwa słabe mosty. Były one kluczowe dla ofensywy 116-tej Dywizji Pancerniej która napotkała mosty drugiego dnia, zastała je niezdatne dla czołgów i ciężkiego sprzętu. W tej grze jednak istnieje szansa, że jeden z nich będzie odpowiedni.

Kiedy po raz pierwszy Niemiecka jednostka próbuje przejść, zaatakować, lub szturmować przez Most Ourthe gracz Aliancki rzuca kością. Rezultat 1-4 oznacza, że most się zawala i jest uznawany za zniszczony (znacznik Wysadzonego Mostu zostaje umieszczony). Rezultat 5-6 oznacza, że most pozostaje nienaruszony i jest uznawany jako normalny most. Ten specjalny rzut występuje tylko raz—jeśli most zostanie zniszczony i naprawiony jest on uważany za normalny most pod każdym względem; Jeśli most pozostał nienaruszony może zostać on wysadzony jak inne mosty od Tury 3.

7.8 Naprawa Mostów

Most może zostać naprawiony przez każdego gracza po obu jego stronach. Aby naprawić most oba warunki muszą zostać spełnione:



- Oba heksy styczne do boku heksu z mostem muszą być wolne od jednostek wroga i ponadto albo: a) okupowane przez własne jednostki, lub b) wolne od Stref Kontroli wroga (9.1).
- Droga Zaopatrzenia używająca tylko dróg (23.3) jest dostępna z chociaż jednego heksu stycznego do heksydu z mostem.

NOTATKA TWÓRCY: Jeśli nie ma jednostek wroga tworzących Strefę Kontroli w miejscu naprawy, własne jednostki nie są fizycznie potrzebne w tym heksie aby naprawić most.

PROCEDURA: Naprawa mostów jest przeprowadzana w dwu częściowym procesie. Podczas pierwszej własnej Fazy Mostów kiedy oba warunki powyżej są spełnione, znacznik Wysadzonego Mostu jest odwracany na swoją Roboczą stronę. W następnej własnej Fazy Mostów, jeśli ciągle oba warunki są spełniane, znacznik Wysadzonego Mostu jest usuwany i most może być używany normalnie od tej tury włącznie. Jeśli warunki nie są spełniane w drugiej Fazy Mostów, strona Robocza znacznika musi być odwrócona z powrotem na swoją Wysadzoną stronę.

7.9 Mosty Dasburg (E2016/2115) i Gemünd (E1913/2013)

Budowa tych mostów była zaplanowana tygodnie przed ofensywą i każda z nich posiadała własny batalion inżynierów i sprzęt naprawczy, który pozwalał na ich szybkie zbudowanie (do około 16:00, 16 grudnia). Dlatego też, te dwa mosty rozpoczynają grę w budowie i zostaną zbudowane w Turze 2 jeśli warunki na to przystają (7.8).

8. STOPNIOWANIE JEDNOSTEK

8.1 Limity Stopniowania

Stopniowanie następuje, gdy kilka jednostek znajduje się w jednym heksie. Limit Stopniowania dla obu stron to **3 Poziomy plus Jednostki Niestopniowane**. Znaczniki nie posiadają poziomów i mogą dowolnie znajdować się w każdym heksie.

8.2 Stopnie Jednostek

Każdy Poziom reprezentuje batalion, dlatego 3-batalionowy pułk posiadać będzie Poziom 3, podczas gdy 2-batalionowy pułk będzie posiadał Poziom 2. Poziomy są umieszczone na wszystkich jednostkach bez sylwetki jako cyfra w małej czarnej ramce na prawo od symbolu jednostki.

JEDNOSTKI NIESTOPNIOWANE: Żadne jednostki z sylwetką (Brumbar, Sturmtiger, FLAK, i żadne Jedn. Pancerne oznaczone obrazkiem) nie wliczają swojego Poziomu do Limitu Stopniowania i mogą przebywać w heksie pod warunkami:

- Nie więcej niż jedna Jednostka Artylerii na heks.
- Nie więcej niż dwa poziomy jednostek z sylwetką na heks.

STOPNIOWANIE

3 Poziomy Piechoty i 2-poziomowa jedn. z sylwetką.

3 Poziomy Piechoty Zmechanizowanej i 2-poziomowa jednostka z sylwetką.

0 Stopni = jedn. z sylwetką (2-poziomowa) i Jedn. Artylerii nie posiadają stopni.

3 Poziomy plus dwie 1-poziomowe jednostki z sylwetką.

NOTATKA: Dla prostej identyfikacji, wszystkie 2-poziomowe jedn. z sylwetką posiadają Siłę Obrony 3 lub 4. Wszystkie 1-poziomowe jedn. z sylwetką posiadają Siłę Obrony 1 lub 2.

8.3 Ograniczenia Stopniowania

Limit Stopniowania nie może zostać dobrowolnie przekroczony, z wyjątkiem trwającego Ruchu, Ofensywy lub Odwrotu. Limit Stopniowania musi zostać sprawdzony po sfinalizowaniu Ruchu, Odwrotu lub Ofensywy. Gracz aktywny musi skorygować każde wykroczenie na tym etapie usuwając dostatecznie dużo Poziomów z heksu (usuwając lub redukując jednostki) aby spełnić wymagania.

8.4 Aliancka Współpraca

Brytyjskie i Janeskie jednostki mogą stać i bronić się w jednym heksie, ale nie mogą uczestniczyć w tym samym Ataku (27.3).

9. STREFY KONTROLI (ZOC)

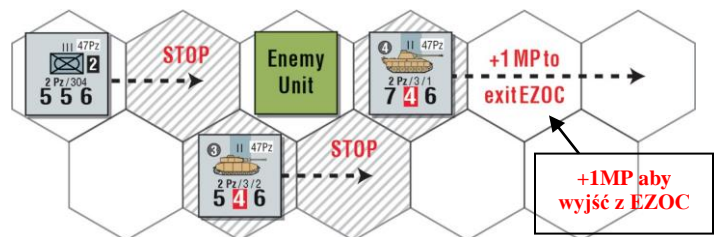
9.1 Ogólna Zasada

Sześć heksów otaczających heks okupowany przez jedną lub więcej jedn. bojowych tworzy Strefę Kontroli (ZOC) tych jednostek. Wszystkie jedn. bojowe posiadają Strefę Kontroli. Wielokrotne Strefy Kontroli wroga nie dają dodatkowego efektu. Heks może posiadać własne i wrogie Strefy Kontroli naraz.

9.2 ZOC a Ruch

(9.2.1) Zatrzymuje Ruch: Jednostki muszą zatrzymać się po wkroczeniu do Strefy Kontroli wroga (EZOC). Jednostki, które zaczynają swój ruch w EZOC mogą z niej wyjść. Kosztuje to jeden dodatkowy Punkt Ruchu (+1 MP), aby opuścić EZOC. Jednak wejście do EZOC nie kosztuje dodatkowych punktów.

(9.2.2) Ruch ze Strefy Kontroli do Strefy Kontroli: Jedn., która zaczyna ruch w EZOC może przejść do innej EZOC (musi się zatrzymać) tej samej lub innej jedn. wroga tak długo jak nie wkracza lub nie przekracza ona Linii Kontroli wroga (10.2).



9.3 Strefy Kontroli a Jednostki Pojazdów z Sylwetką

Strefy Kontroli jednostek z sylwetką nie wchodzą lub wychodzą z Chaszczki lub Lasu, chyba że wzdłuż drogi (każdego typu).

9.4 Inne Efekty Stref Kontroli (ZOC)

- EZOC a Odwrotu: 17.1, 17.2
- EZOC a Ofensywy: 19.3
- EZOC a Drogi Zaopatrzenia: 23.3

10. LINIE KONTROLI

10.1 Ogólna Zasada

Gdy dwie własne nie artyleryjskie jednostki są dwa heksy od siebie (z jednym graniczącym heksem pomiędzy) i są w Dobrym Stanie (18.1), tworzą linię pomiędzy nimi, na którą żadna wroga jednostka nie może wejść lub przekroczyć. Artyleria i jednostki Wstrząśnięte mają Strefy Kontroli, ale nie mogą tworzyć Linii Kontroli. W związku z kształtem siatki heksów, istnieją dwa typy Linii Kontroli—Linie Heksów i Linie Boczne.

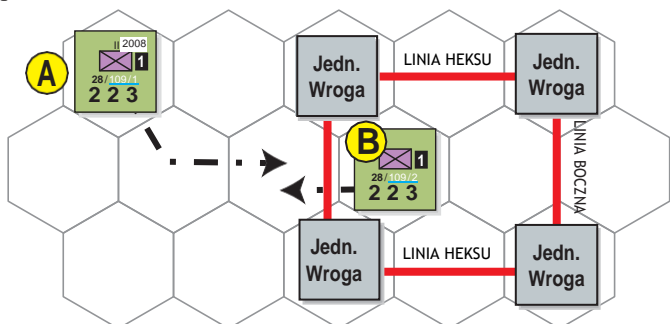
10.2 Efekty Linii Kontroli

Jednostki nie mogą wkroczyć na Linie Heksu wroga lub przekroczyć Linii Bocznej wroga podczas Fazy Ruchu.

- Jednostki zmuszone do Odwrotu na Linie Heksu wroga lub przez Linie Boczne wroga są eliminowane (17.2).
- Zaopatrzenie nigdy nie może zostać wprowadzone w Linie Heksu wroga lub przez Linie Boczne wroga.

10.3 Ignorowanie Linii Kontroli

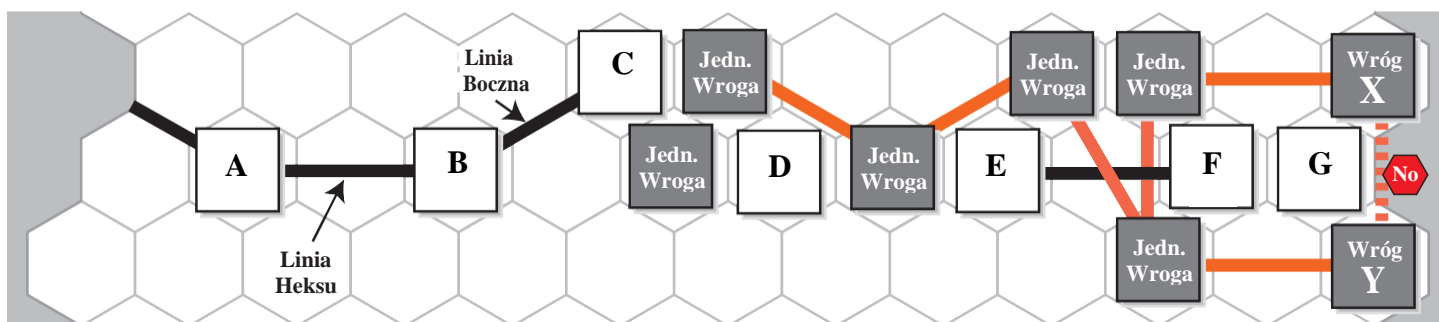
Linia Boczna jest ignorowana gdy jednostki przeciwne stoją po obu stronach graniczącego heksu (jak to robią jedn. C i D na dole strony). Linia Heksu jest ignorowana gdy na graniczącym heksie stoi już jedn. przeciwnika (przykład: jedn. D i E). Linia Boczna jest ignorowana w tym samym momencie gdy zostaną spełnione te warunki.



PRZYKŁAD: Jedn. A przesuwa się obok jedn. B ignorując tym samym Niemiecką Linie Kontroli i może dołączyć do jedn. A.

10.4 Przecinanie się Linii Kontroli

Jeśli własne i wrogie Linie Kontroli się przecinają, żaden gracz nie może przekroczyć Linii Kontroli do czasu jej zignorowania.

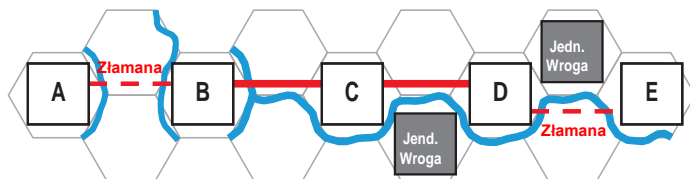


PRZYKŁADY LINII KONTROLI: Czarne linie oznaczają własne Linie Kontroli, czerwone oznaczają wrogie. Z powodu jednostek wroga nie ma Linii Bocznej między jedn. C i D, ani Linii Heksu między jedn. D i E. Jedn. E i

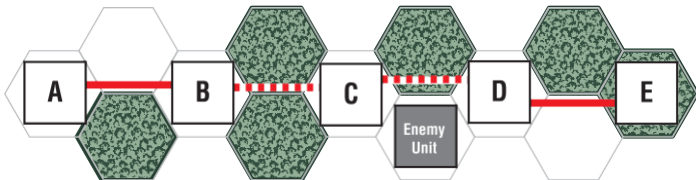
10.5 Linie Kontroli a Teren

(10.5.1) Linia Kontroli nie może PRZECINAĆ dwóch heksydów rzeki lub dwóch heksydów Chaszczy lub dowolnej kombinacji tych dwóch, drogi i mosty nie wpływają na to. Jeziora także nie wpływają na Linie Kontroli.

(10.5.2) Przesuwanie Linii Bocznych: Aby sprawdzić czy Linie Boczne są przerwane przez rzeki lub Chaszczę, przesuń Linie Kontroli na jedną z dwóch dowolnych stron heksydu, ale nie może ona być przesunięta na heks posiadający jednostkę wroga.



PRZYKŁADY: A-B jest złamana bo przekracza dwa heksydy rzeki; D-E jest złamana bo Linia Kontroli musi zostać przesunięta poniżej rzeki i tym samym zostaje przerwana.



B-C jest przerwana z powodu dwóch heksydów Chaszczy. C-D jest przerwana bo Linia Kontroli nie może zostać przesunięta na heks z jednostką wroga.

(10.5.3) Jednostki z Sylwetką a Linie Heksu: Jedn. Pojazdów z Sylwetką w heksie Chaszczy mogą stworzyć Linie Heksu przez heksyd Chaszczy tylko jeśli przez ten heksyd przejeżdża droga.



10.6 Linie Kontroli a Granica Mapy

Jednostka może stworzyć Linie Kontroli ze swoim kącem mapy. Jedn. Alianckie mogą tworzyć Linie Kontroli z kącem Południowym, Zachodnim i Północnym. Jedn. Niemieckie mogą tworzyć Linie Kontroli tylko ze Wschodnim kącem mapy.

F posiadają Linie Kontroli mimo, że jest ona przecinana przez Linie Kontroli Wroga. Jedn. A posiada Linie Boczne z kącem mapy, lecz nie posiada z nią Linie Heksu. Jedn. wroga X i Y nie posiadają Linie Kontroli wychodzącej poza mapę.

11. ZASADY RUCHU

11.1 Procedura Ruchu

Podczas Fazy Ruchu aktywny gracz może ruszyć wszystkimi, niektórymi, lub żadną z jego jednostek. Każda jednostka posiada Zdolność Ruchu (MA) oznaczającą maksymalną liczbę Punktów Ruchu (MP), które może wydać podczas Fazy Ruchu i cały czas być zdolna do ataku podczas Fazy Walki. Każdy przekroczony heks kosztuje pewną liczbę MP określoną w Tabeli Efektów Terenu (TEC). Jednostka (lub zbiór jednostek w danym heksie) musi zakończyć swój ruch, aby następna mogła go rozpocząć.

11.2 Ruch Rozszerzony

Jednostki niezmechanizowane mogą używać Ruchu Rozszerzonego, aby zwiększyć swoją Zdolność Ruchu o 2 MP (Punkty Ruchu). Jednostki zmechanizowane nie mogą używać Ruchu Rozszerzonego (mają one do dyspozycji Ruch Strategiczny). Jednostki używające Ruchu Rozszerzonego nie mogą kończyć swojego ruchu obok wrogiej jednostki (nawet jeśli ten heks nie jest w Strefie Kontroli Wroga). Jednakże, jednostka może zacząć obok jednostki wroga i użyć Ruchu Rozszerzonego..

11.3 Ruch Taktyczny

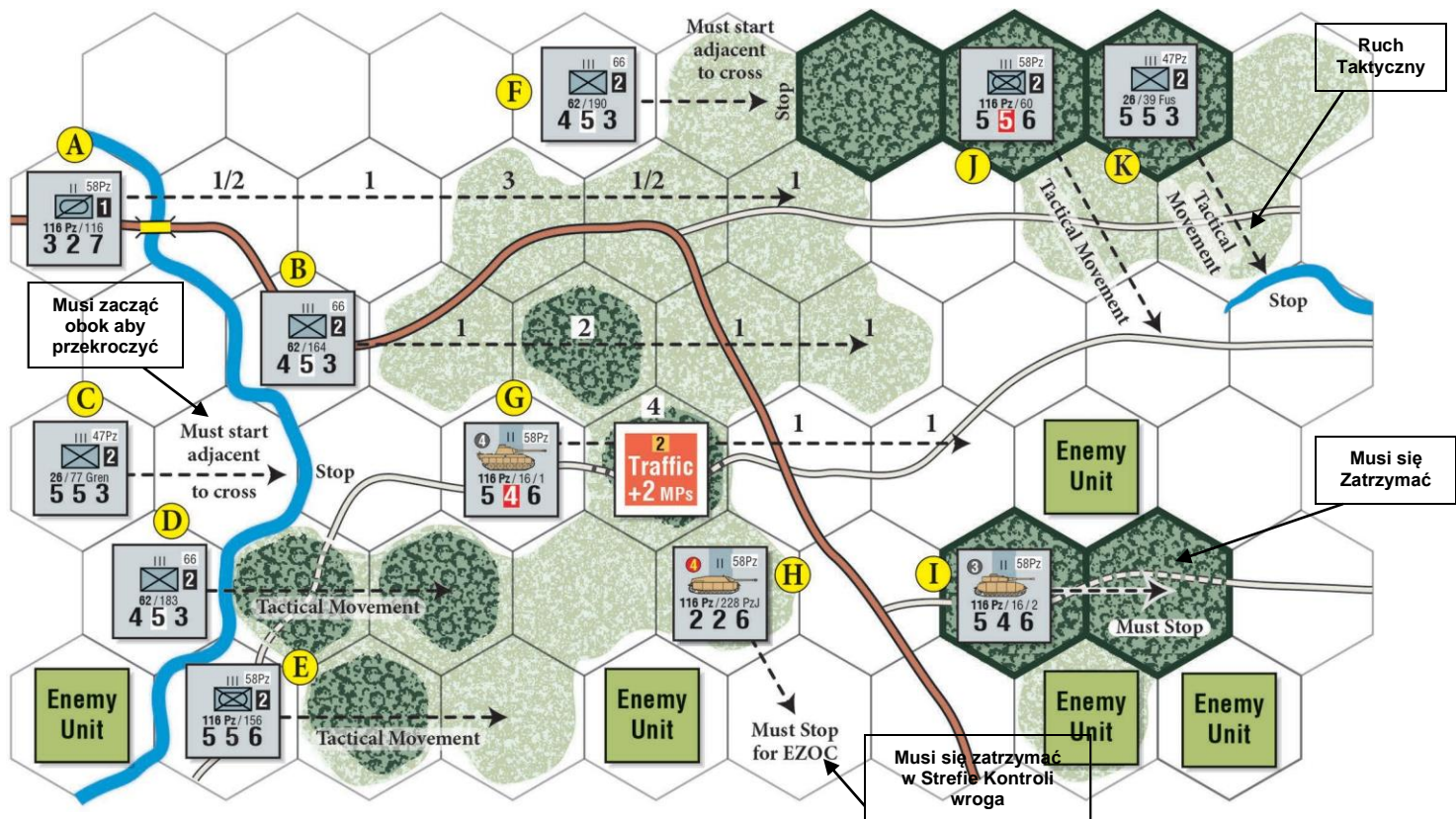
Każda jedn. ze Zdolnością Ruchu 2 i większą, mogą zignorować koszt Punktów Ruchu (dla terenu, Wrogich Stref kontroli, itd.) i ruszyć się do dwóch heksów, jest to tzw. Ruch Taktyczny. Jedn. używające Ruchu Taktycznego mogą normalnie zaatakować wroga w swojej Fazy Walki. Jedn. używające Ruchu Taktycznego muszą wciąż zatrzymać się po wkroczeniu we Strefę Kontroli wroga, nie mogą przekraczać Linii Kontroli wroga i nie mogą wchodzić i przechodzić zakazanego terenu (przykład: jednostki Pojazdów i Heksy Lasu bez dróg).

ZNACZNIKI OPÓŹNIENIA: Znaczniki Korków (24.1), Blokady (33.0) i Zatorwane Heksy (24.7) są pomijane przy Ruchu Taktycz.

11.4 Ruch a Rzeki

(11.4.1) Rzeki: Jednostki Pojazdów (2.4) nie mogą przekraczać heksydu rzeki bez mostu—muszą używać mostów. Piechota może je przekroczyć tylko jeśli zaczynają ruch obok heksydu z rzeką i używają Ruchu Taktycznego (i przebyć maks. 2 heksy).

(11.4.2) Moza: Jest traktowana jako normalna rzeka dla Ruchu i Walki. Jednakże, jednostki są eliminowane jeśli są zmuszone do wycofania się przez rzekę Mozę (17.2).

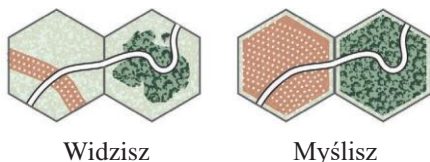


PRZYŁAD: Liczby oznaczają koszt w MP wejścia do każdego heksu (przed Zamarznięciem Ziemi [28.1]). Jedn. A używa 6MP. Jedn. B używa Ruchu Rozszerzonego i zwiększa swoją Zdolność Ruchu do 5 (11.2). Jedn. C nie może przekroczyć heksydu z rzeką bo nie zaczęła ruchu obok niego (11.4). Jedn. D musi użyć Ruchu Taktycznego, aby przejść heksydu rzeki bez mostu (11.4). Jedn. E używa Ruchu Taktycznego bo inaczej Ruch kosztowałby 8MP (+1 MP aby wyjść z EZOC, 4 MP dla heksu Lasu i 3 MP dla Rzadkiego

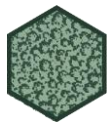
Lasu). Jedn. F nie może wejść do heksu Chaszcy bo nie zaczęła ruchu obok niego (11.6). Jedn. G musi zapłacić 4 MP za Drogę Leśną ze Znacznikiem Korku (24.2). Jedn. H musi się zatrzymać po 1 heksie bo wchodzi do EZOC (9.2). Jedn. I korzysta z heksu Chaszcy anulującego wroga Linie Kontroli (10.5). Zauważ, że Jedn I może wkraczać do heksu Lasu lub Chaszcy tylko wzdłuż drogi (11.5). Jedn. J i K muszą użyć Ruchu Taktycznego by przekroczyć heksydu Chaszcy bez drogi (11.6). Jedn. K nie może przekroczyć heksydu Chaszcy bez drogi razem z heksydem rzeki bez mostu.

11.5 Wał Zachodni i Heksy Lasu

Jednostki Pojazdów mogą wkraść lub opuszczać heksów Wału Zachodniego i Lasu, chyba że jadą wzdłuż drogi.



11.6 Heksydy Chaszczy (Ciemno-Zielony)

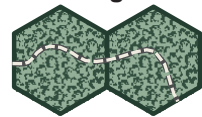


Chaszczki reprezentują lesistą dolinę ze strumykiem płynącym przez środek. Przekraczanie ciemnozielonego heksydu bez drogi jest równoznaczne z przekraczaniem heksydu rzeki bez mostu. Jednostki Pojazdów nie mogą ich przekraczać, Piechota może je przekraczać tylko wtedy, gdy zaczyna swój ruch obok heksydu Chaszczki i używa Ruchu Taktycznego. Piechota nie może przekroczyć dwóch heksydów Chaszczki bez drogi podczas jednej Fazy Ruchu.

11.7 Ruch Drogowy

Jednostka używająca drogi wykonując ruch może użyć mniejszego kosztu, który przysługuje drodze. Może być on użyty podczas opuszczania i wchodzenia do Strefy Kontroli wroga.

11.8 Drogi Leśne



Poboczne Drogi w heksach Lasu lub Chaszczki nie posiadających lepszej drogi są nazywane Drogami Leśnymi. Drogi Leśne są oznaczone przerywaną linią.

Kosztują one 2 MP dla Jednostek Zmechanizowanych. Patrz 19.1.3 dla jej efektów na Ofensywę.

11.9 Opuszczanie Mapy

(11.9.1) Jedn. Alianckie: Jedn. Alianckie mogą opuszczać mapę przez Południowy, Zachodni i Północny kraniec mapy. Jedn. Aliancka opuszczająca mapę umieszczana jest w Strefie Poza Mapą na tym krańcu mapy (płd.-wsch., płd.-zach., pół.-zach. lub pół.-wsch.). Jedn. Alianckie mogą opuszczać mapę podczas Ruchu, Odwrotu, lub Ofensywy. Podczas fazy Ruchu koszt opuszczenia krańca mapy wynosi zawsze 1MP. Podczas Ofensywy kosztuje to 1 heks z zasięgu ofensywy tej jednostki.

13.4–13.8 dla dodatkowych informacji o Strefach Poza Mapą.

(11.9.2) Jedn. Niemieckie: nie mogą wchodzić do Stref Poza Mapą, i mogą opuszczać mapę tylko dla warunków zwycięstwa. Żadna jedn. nie może przekroczyć wschodniego krańca mapy.

(11.9.3) Antwerpia: Jedn. Niemieckie opuszczające mapę przez heksy F lub G aby osiągnąć zwycięstwo są umieszczane w Antwerpii. Jedn. Niemieckie muszą przejść Heksy Wejścia (płacąc MP), nie mogą tego zrobić pomiędzy nimi. Nie mogą one już wrócić z powrotem na mapę. Od momentu gdy jedn. Niemiecka użyje Alianckiego Heksu Wyjściowego by opuścić mapę nie może on być już używany przez jednostki Alianckie.

(11.9.4) Odwrót poza Mapę: jedn. Aliancka, wycofująca się poza mapę jest umieszczana w Strefie Poza Mapą. Gdy jedn. jest Wstrząśnięta lub Złamana po Odwrocie, musi być ona oznaczona

odpowiednim znaczkiem. Nie może ona powrócić na mapę, ani nawet opuścić Strefy Poza Mapą do czasu Zbiórki (18.6).

11.10 Linie Graniczne Armii



(11.10.1) Ograniczenia Ruchu: jedn. Niemieckie nie mogą przekraczać Linii Granicznych Armii przed turą 5 (18 AM). Te ograniczenia są usuwane na początku Tury 5.

Linie Graniczne Armii kończą się w pewnym miejscu na mapie—co pozwala jednostkom na zachód od tej linii na swobodny ruch w dowolnie obranym kierunku.

(11.10.2) Wpływ na Walkę: jednostki Niemieckie mogą atakować przez Granice Armii lecz nie mogą przeprowadzić Ofensywy przez nie. Jeśli jedn. Niemiecka musi się wycofać przez Granicę Armii nie może przeprowadzić Zbiórki (18.6) dopóki nie przekroczy z powrotem Granicy Armii lub Tura 5 się nie zacznie. Granice Armii nie wpływają na Strefy Kontroli i Linie Kontroli.

12. RUCH STRATEGICZNY I ZNACZNIKI TRANSPORTERÓW

12.1 Ruch Strategiczny w Skrócie

Jednostki Zmechanizowane (także Artyleria) mogą używać Ruchu Strategicznego aby podwoić swoją Zdolność Ruchu. Ruch Strategiczny nie jest dostępny dla Niemieckich jednostek Niezmechanizowanych, Niemieckiej Artylerii (22.3), Wstrząśniętych/Złamanych jednostek, lub jednostek bez zaopatrzenia. Alianckie Niezmechanizowane jednostki mogą używać Ruchu Strategicznego jeśli są w Ciężarówkach (12.4.3). Jednostki używające Ruchu Strategicznego muszą poruszać się wyłącznie drogami (każdego typu). Posiłki pojawiające się na mapie mogą przyjeżdżać używając Ruchu Strategicznego.

Przykład: Szwadron Kawalerii (MA=7) w Ruchu Strategicznym może przejechać 28 heksów wzdłuż Głównej Drogi.

12.2 Ograniczenia

Jednostki w Ruchu Strategicznym mogą zacząć w heksie z innymi jedn. lecz podlegają odpowiednim ograniczeniom:

- Nie może zacząć ruchu obok jednostki wroga lub poruszać się obok takowej jednostki w żadnym momencie.
- Nie może zakończyć ruchu w heksie z inną jednostką (wyjątek 12.4.2). Jednostki nie używające Ruchu Strategicznego mogą zakończyć swój ruch lub wycofać się z taką jednostką.
- Nie mogą wysadzać mostów ani wznosić umocnionych pozycji.
- Nie może zakończyć ruchu obok jednostki, która posiada znaczki Ruchu Strategicznego lub Transportera. Jeśli jest ona obok, lecz na innej drodze, wtedy może to zrobić.

12.3 Ruch Strategiczny i Znaczki Korków

Jednostki w Ruchu Strategicznym mogą wejść i przejść przez Zatorowane Heksy St-Vith (24.7), heksy posiadające Znacznik Korku (24.1) lub Blokadę (33.0) płacąc dodatkowy koszt w MP.

124 Ruch Strategiczny (SM) - Znaczniki



(12.4.1) **Limit:** Licza jednostek mogących użyć Ruchu Strategicznego w jednej Fazie Ruchu jest ograniczona do liczby dostępnych Znaczników SM dla każdej strony (6 dla Rzeszy, 10 dla Aliantów).

Alianckie znaczniki SM widnieją na odwrocie znaczników Ciężarówek, Niemieckie znaczniki SM widnieją na odwrocie znaczników Transporterów.

NOTATKA: Oznacza to, że dla każdej Alianckiej jedn. Piechoty w Ciężarówkach, o jedną mniej jedn. Zmechanizowaną można użyć w Ruchu Strateg.; a dla każdej Niemieckiej jedn. w Ruchu Strateg., jedna Artyleria mniej może być transportowana (22.3). Niemieckie Znaczniki SM mogą być użyte z każdą jednostką Zmechanizowaną – zignoruj przynależność na odwrocie.

(12.4.2) **Procedura:** Połóż znacznik SM na każdej jedn. (także Posiłkach) w Ruchu Strategicznym. Używaj strony z Ciężarówką dla jedn. Niezmechanizowanych. Jednostki z tego samego Pułku lub Brygady mogą być zgrupowane razem w Ruchu Strategicznym i używać jednego znacznika SM. Na przykład, 106/424(-) i 106/424/1 potrzebowałyby tylko jednego znacznika Ciężarówki jeśli byłyby zgrupowane razem.

NOTATKA: Jednostki z jednego Pułku lub Brygady posiadają Identyfikator z żółtym tłem.



(12.4.3) **Ciężarówki:** Alianckie Niezmechanizowane jednostki muszą użyć Ciężarówek by użyć Ruchu Strategicznego. Poruszanie się w Ciężarówkach jest identyczne do Ruchu Strategicznego—Ciężarówki to znaczniki SM. Aliancka jedn. Niezmechanizowana może użyć Ciężarówki jeśli zaczyna swoją Fazę Ruchu na drodze (każdego typu) i nie jest obok jedn. wroga, lub nie jest w Strefie Poza Mapą. Jedn. musi wydać swoją całą Zdolność Ruchu (w 1szej turze postaw znacznik Ciężarówki—w 2giej rusz jednostkę).

Wyjątek: Alianckie Niezmechanizowane Posiłki mogą wejść na mapę w Ciężarówkach—bez ładowania ich na nie w 1szej Turze.

(12.4.4) **Zasięg Ciężarówek:** Alianckie jedn. Niezmechanizowane w Ciężarówkach mają 12 MP i poruszają się jak jedn. Zmechanizowane, lecz muszą stosować się do wszystkich zasad Ruchu Strategicznego. Jednakże, nie podwajaj 12 MP, zasięg ruchu został już przyznany jako Ruch Strateg.

PRZYKŁAD: Jednostka Niezmechanizowana w Ciężarówkach mogłaby przejechać 24heksy wzdłuż głównej drogi.

125 Ruch Strategiczny a Walka

Jednostki pod znacznikiem SM nie mogą atakować a ich Siła Obrony jest podzielona na dwa (zaokrąglij do góry). Nie mogą korzystać z Przewagi Terenu (DCB), i być użyte jako Lider podczas Zdeterminowanej Defensywy, oraz tworzyć Linii Kontroli. Ich Jakość Pancernia i ZOC zostają nienaruszone.

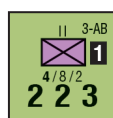
126 Usuwanie Znaczników SM i Ciężarówek

Znacznik SM/Ciężarówki jest usuwany gdy jednostka jest zaatakowana. Są dobrowolnie usuwane w dowolnym czasie podczas własnej Fazy Ruchu dopóki jedn. się nie ruszyła. Kiedy znaczniki zostają usunięte jedn. może to zrobić. Usunięty znacznik SM/Ciężarówki może być użyty do innej jednostki.

13. POSIŁKI, HEKSY WEJŚCIA, STREFY POZA MAPĄ, I POZYCJE BLOKOWANE

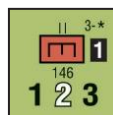
131 Posiłki

Posiłki otrzymują pełną Zdolność Ruchu w turze przybycia i wchodzą do gry podczas Fazy Ruchu płacąc koszt terenu (koszt drogi) pierwszego heksu. Posiłki muszą przechodzić przez Heksy Wejścia, nie mogą one wchodzić pomiędzy nimi. Posiłki mogą wejść do gry wchodząc do Strefy Kontroli wroga ale muszą się zatrzymać i nie mogą jechać dalej. Posiłki mogą używać Ruchu Strategicznego w turze przybycia. Alianckie Niezmechanizowane Posiłki mogą przyjechać na mapę w Ciężarówkach jeśli ich znaczniki są dostępne. Zamiast wchodzić na mapę, posiłki mogą być umieszczane w Strefach Poza Mapą lub w Pozycjach Blokowanych odpowiednich Heksów Wejścia.



PRZYKŁAD: Amerykański 4/8/2 batalion piechoty zaplanowany na Turę 3 może wejść na mapę w Heksie Wejścia A lub B, być umieszczony w pld.-wsch. Strefie Poza Mapą, lub umieszczony w Pozycji Blokowanej dla Heksów Wejścia A i B (Ma to sens tylko jeśli Heks Wejścia A lub B jest okupowany przez Niemców[13.4].)

132 Jankeskie Posiłki Inżynierów



(13.2.1) **Przybycie:** Amerykańskie jedn. Inżynierów nie przychodzą spoza mapy. Zamiast tego, w turze ich przybycia gracz Aliancki umieszcza je w swoich Miasteczkach lub Miastach (nie wsiach).

Nie więcej niż jedna może być umieszczona w heksie (na dwóch Heksach Bastogne może być po 1 jedn. Inż.). Muszą być one umieszczone we przyjacielskiej miejscowości z dostępem do Drogowego Zaopatrzenia. Mogą one przekraczać limity Stopniowania podczas rozstawienia ale nie mogą być umieszczone obok wrogich jedn. lub w miejscowościach z wrogimi Blokadami (33.0).

(13.2.2) **Ograniczenia Ruchu:** Amerykańscy Inżynierowie muszą używać Ruchu Taktycznego w Turze swojego przybycia.

NOTATKA: Podczas paniki na froncie, USA zmobilizowało bataliony inżynierów na tym obszarze by walczyły jako piechota.

133 Posiłki Artylerii

Wszystkie jedn. Artylerii przybywają na swojej Zużytej Stronie.

134 Niemieckie Przejście Heksów Wejścia

Jeśli jedn. Niemiecka okupuje Heks Wejściowy, żadna Aliancka jedn. pragnąca wejść do tego Heksu Wejścia lub do każdego Heksu Wejścia w tym „sektorze” nie może tego zrobić do czasu „zablokowania” zagrożenia. („Sektor” jest określony jako Strefa Poza Mapą i wszystkie jej podległe Heksy Wejściowe.) W tym wypadku, żadna jedn. nie może przejść do innej Strefy.

BLOKOWANIE: Jedn. Niemieckie w Heksie Wejścia stanowią zagrożenie dla Aliantów poza mapą. Aby temu przeciwdziałać, jedn. Aliancka o Sile Obrony 6 lub więcej (lub kilka jednostek z łączną Siłą Obrony 6 lub więcej) musi zostać umieszczona na Pozycji Blokowanej połączonej z okupowanym Heksem Wejścia. Patrz 13.1 i 13.5 jak przejść do Pozycji Blokowanej.

PRZYKŁAD: Trwa Tura 4. Niemcy posiadają jednostkę w Heksie Wejścia A (a gracz Aliancki posiada na tej Pozycji Blokowanej tylko 4 Punkty Obrony). Oznacza to, że żadne posiłki Aliantów nie mogą wejść na mapę przez Heksy Wejściowe A, B lub C dopóki gracz Aliancki nie będzie posiadał jedn. z łączną Siłą Obrony 6 lub więcej na Pozycji Blokowanej przy Heksie Wejścia A. Oznacza to także, że jedn. w płd-wsch. Strefie Poza Mapą nie będą mogły przejść do Strefy obok. Na początku Fazy Ruchu gracz Aliancki kładzie batalion 4/22/2 na Pozycji Blokowanej A, osiągając wymaganych 6 Punktów Obrony. Skoro zagrożenie jest teraz „blokowane” 10Arm/CCA może normalnie wejść na mapę.

NOTATKA TWÓRCY: Szalenie ważnym jest, aby gracz Aliancki utrzymywał swoje flanki. Jeśli nie może tego zrobić, jego posiłki będą zmuszone to zrobić zamiast niego.

135 Ruch ze Strefy Poza Mapą

Jednostki zaczynające swój ruch w Strefie Poza Mapą mogą:

- Zostać na miejscu.
- Przejść do dowolnej Pozycji Blokowanej w tej Strefie.
- Wejść na mapę przez dowolny Heks Wejścia w tej Strefie.
*Jednostka ta może zużyć swoją całą Zdolność Ruchu (13.1).
- Przejść do Strefy Poza Mapą obok.*

136 Ruch z Pozycji Blokowanej

Jednostki zaczynające swój ruch w Pozycji Blokowanej mogą:

- Pozostać na miejscu lub powrócić do Strefy Poza Mapą.
- Wejść na mapę przez Heks Wejścia połączony z tą Pozycją Blokowaną (jeśli ten Heks jest wolny od wrogów).* Jednostka ta może zużyć swoją całą Zdolność Ruchu (13.1).

*Tylko gdy wszystkie zajęte Heksy Wejściowe są blokowane.

137 Cechy Stref Poza Mapą i Pozycji Blokowanych

- Brak Limitów Stopniowania.
- Jednostki Niemieckie nie mogą ich Atakować.
- Strefy Kontroli nie przechodzą na zewnątrz i wewnątrz nich.

138 Alianckie Ataki do Wewnątrz Mapy

(13.8.1) Jedn. Alianckie mogą zaatakować do wewnątrz mapy podczas swojej Fazy Walki. Liczba jedn. mogących zaatakować Heks Wejścia jest ograniczona do limitu jednostek jakie mógłby zebrać w dwóch heksach (6 Poziomów plus 4 poziomy jedn. z sylwetką). Wsparcie lotnicze i Artyleria na gotowej stronie (22.5) na Pozycji Blokowanej lub w sektorze Strefy Poza Mapą mogą być wykorzystane. Wszystkie zasady Walki są stosowane.

(13.8.2) Ograniczenia: Atak wewnątrz mapy jest dozwolony tylko gdy wszystkie zajęte Heksy Wejścia w tym sektorze są blokowane (przynajmniej 6 Punktów Obrony). *Innymi słowy, nie możesz atakować do wewnątrz mapy dopóki flanki są zagrożone.*

(13.8.3) Porażki: Jeśli atak Aliancki do wewnątrz mapy nie usunął przeciwnika z danego heksu, jednostki Alianckie pozostają na Pozycji Blokowanej.

(13.8.4) Zwycięstwa: Jeśli taki atak się powiódł i usunął wroga z atakowanego heksu, wszystkie atakujące jedn. mogą przeprowadzić Ofensywę—pierwszy heks ofensywy musi być Heksem Wejścia. Jedn., które nie mogły prowadzić ofensywy (Limity Stopniowania) pozostają na Pozycji Blokowanej.

14. ZASADY WALKI

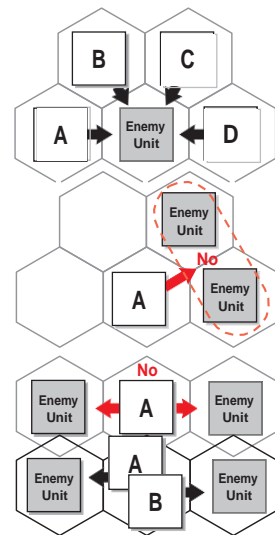
14.1 Ogólna Zasada

Jednostki aktywnego gracza mogą zaatakować sąsiednie jednostki wroga. Atak jest dobrowolny; jedn. nie muszą atakować. Żadna jedn. nie może zaatakować lub być zaatakowana więcej niż raz podczas Fazy Walki (wyjątek: Przebicie [19.4]). Wszystkie broniące się jedn. muszą być zaatakowane jako jedna łączna Siła Obrony. Napastnik może przeprowadzić swoje ataki w każdej kolejności i nie musi ich uprzednio oznaczać.

14.2 Walka na Kilku Heksach

- Jednostki broniące się mogą być zaatakowane z maks. 6 sąsiednich heksów.
- Atakujący może zaatakować tylko 1 heks na raz; nie może atakować dwóch heksów w jednej Walce.
- Żadna jedn. nie może podzielić swojej Siły Ataku na kilka ataków.
- Jednostki w tym samym heksie mogą zaatakować sąsiadujących obrońców w różnych heksach jeśli ataki są prowadzone oddzielnie.

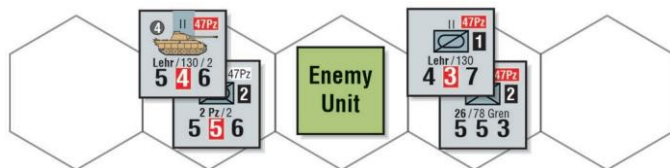
NOTATKA: W odróżnieniu od innych systemów, jedn. atakujące nie muszą atakować wszystkich sąsiednich jedn.



14.3 Ograniczenia Rozkazów i Kontroli

(14.3.1) Limit Dwoch Formacji: Atakujący może posiadać maksymalnie dwie różne formacje w ataku. Wszystkie jedn. należące do tej samej Dywizji, Brygady, lub Grupy Kawalerii liczą się jako jedna Formacja. Każda Niezależna jednostka (bez pogrubionego Identyfikatora) liczy się jako jedna Formacja, chyba że jest dołączona. Artyleria nie jest objęta tą zasadą, ale przynależy do Armijnych/Korpusowych limitów ID(22.6).

(14.3.2) Dołączenie: Każda Formacja może posiadać jedną jedn. chwilowo dołączoną poprzez zgrupowanie jej w tym samym heksie. Jednostką Dołączoną może być jedn. Niezależna lub jednostka z innej Dywizji/Brygady/Grupy Kawalerii. Kiedy jest „Dołączona” jest uważana jako część Formacji, która jest na tym heksie.



Atakują dwie Niemieckie Formacje; 26ta Dywizja VG i 2ga Dywizja Pancerna. Batalion Panter Lehr jest dołączony do 2giej Dywizji Pancerniej, a battalion Rozpoznania Lehr jest dołączony do 26tej Dywizji VG.

14.4 Procedura Walki

Postępuj zgodnie z Krokami dla każdej walki:

KROK 1: Obrońca może rzucić na wysadzenie mostu przed wykonaniem Ataku przez wroga (7.4). Jeśli most zostanie wysadzony, atakujący może anulować swój Atak.

KROK 2: Porównaj łączną Siłę Obrony jednostek atakujących z całkowitą Siłą Obrony (plus Przewaga Terenu [15.1]) jednostek broniących się i wyraż to zestawienie w stosunku liczbowym (atakujący do obrońcy). Zaokrąglaj ten stosunek do dołu aby zestawić go z Tabelą Rezultatów CRT. *Przykład, 15 do 4 oznacza 3-1, a 4 do 15 oznacza 1-4.*

KROK 3: Atakujący oznajmia czy chce użyć Wsparcia Lotniczego (15.6) i/lub Wsparcia Artylerii (22.7). Każda użyta Artyleria jest odwracana na swoją Zużytą stronę.

KROK 4: Obrońca oznajmia czy używa Wsparcia Artylerii; jeśli tak, to odwraca jednostkę Artylerii na stronę zużytą, rzuca kością i porównuje wynik do Tabeli Artylerii w Obronie (22.8) aby ustalić jej efekt.

KROK 5: Jeśli jest to atak Niemiecki podczas Czystego Nieba (podczas lub po Turze 15 [23 AM]), gracz Aliancki rzuca kością dla Tabeli Jabos (15.6).

KROK 6: Po podliczeniu przesunięć kolumn, kostka jest rzucona, rezultaty są wdrażane. Gracze od razu przeprowadzają wymagane Straty (16.3), przeprowadzają Desperacką Obronę (16.7), Odwroty (17.1), Ofensywę (19.1), i Przebicie (19.4).

14.5 Maksymalne i Minimalne Stosunki

Walki ze stosunkiem mniejszym niż 1-3 to automatyczny rezultat A1. Walka ze stosunkiem większym niż 7-1 jest rozstrzygnięta w kolumnie 7-1. Jakiegokolwiek przesunięcia kolumny są wprowadzane przed ustaleniem tego ograniczenia. *Przykład, stosunek 9-1 z 1 przesunięciem w lewo używałby kolumny 7-1.*

15. MODYFIKATORY WALKI

15.1 Przewaga Terenu (DCBs)

Zamiast przesunięć kolumny dla terenu, obrońca otrzymuje Przewagę Terenu (DCB). Jest to dodatkowa Siła Obrony dodana do heksu (nie do jednostki). Sprawdź Tabelę Efektów Terenu (TEC) dla kompletnej listy DCB. Obrońca może użyć tylko jednej DCB—zawsze używaj tej najkorzystniejszej dla obrońcy.

PRZYKŁAD: Pulk Piechoty 6-6-3 w heksie z miasteczkiem (+3) posiada Siłę Obrony równą 9.

OGRANICZENIA:

- DCB nigdy nie może przekroczyć łącznej Siły Obrony jednostek w heksie. *Przykład, battalion piechoty 2-2-3 w heksie z miastem (+4) otrzyma tylko 2 DCB—nie 4.*
- W związku z brakiem wsparcia piechoty, heks posiadający tylko jednostki z sylwetką (lub jednostki z sylwetką i Artylerię) jest ograniczony do maksymalnie jednego DCB.
- Jednostki z Siłą Obrony w nawiasie nie otrzymują DCB ani nie dodajesz ich Siły Obrony do łącznej Siły Obrony Heksu gdy ustalasz Siłę Obrony w Heksie dla DCB (bullet #1).
- Jednostki w Ruchu Strategicznym nie otrzymują DCB (12.5).

15.2 Zasada Dzielenia na Dwa

Gdy dzielisz na dwa, zawsze dziel siłę pojedynczych jedn.—nie heksów, i zawsze zaokrąglaj wynik do góry do pełnej liczby.

PRZYKŁAD: Dwie jedn. z Siłą Ataku 5 posiadałyby łączną Siłę

Ataku 6 po dzieleniu na dwa (3 + 3 = 6).

WAŻNE: Jednostka atakująca nigdy nie może mieć swojej Siły Ataku dzielonej na dwa dwukrotnie podczas ataku.

15.3 Rzeki

Jednostki atakujące przez heksyd Rzeki (włączając Mozę), mają swoją Siłę Ataku dzieloną na dwa. **NOTATKA:** *Nietknięty most pozwala jedn. Pancernym zdobyć Przewagę Pancerną (21.3) ale nie anuluje dzielenia ich Siły Ataku na dwa.*

15.4 Jednostki Pojazdów a Walka

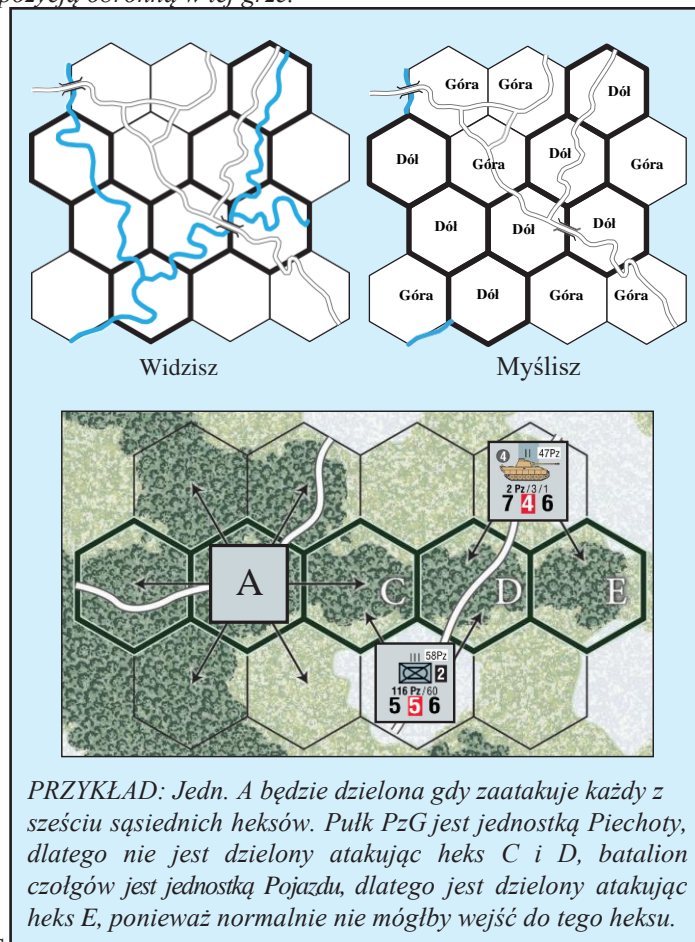
Jednostki Pojazdów posiadają Siłę Ataku dzieloną na dwa, gdy atakują przez heksyd, którego normalnie nie mogłyby przekroczyć (Chaszczę, Wał Zach., heksyd Lasu, i heksydy Rzeki bez mostu).

15.5 Chaszczę i Przewaga Wysokości

(15.5.1) Chaszczę a Walka: Jednostki atakujące od wewnątrz heksu Chaszczy lub z jednych do drugich Chaszczy, mają Siłę Ataku dzieloną na dwa.

(15.5.2) Przewaga Wysokości: Jednostki nie są dzielone atakując do wewnątrz heksu Chaszczy z innego heksu niż Chaszczę (jest to Przewaga Wysokości). Jednostka Pojazdu musi atakować wzdłuż drogi by otrzymać Przewagę Wysokości (w związku z 15.4).

NOTATKA: *Pomyśl o jednostce w heksie Chaszczy jako w małej dolinie. Jeśli zaatakuje do góry i na zewnątrz doliny jest dzielona na dwa. Jeśli ona Atakuje z góry, jej Siła Ataku nie jest dzielona na dwa. Heks Chaszczy nie jest szczególnie dobrą pozycją obronną w tej grze.*



NOTATKA: Zawsze ignoruj rzeki w heksach Chaszcy—heksy Chaszcy jest liczony tak jak rzeka.

156 Alianckie Wsparcie Lotnicze

(15.6.1) Kiedy: Od Tury 15 (23 AM) gracz Aliancki otrzymuje Wsparcie Lotnicze w trakcie Tur AM i PM. Wsparcie Lotnicze nie jest przewidziane na Turę Nocną.



(15.6.2) Wsparcie Lotnicze Ataku: Podczas Tury Alianckiej, gracz Aliancki używa znaczników Wsparcia Lotniczego aby oznaczyć ataki, które je otrzymują. Gracz Aliancki określa ilość dostępnych w tej turze Znaczników Wsparcia rzucając kością podczas swojej Fazy Ruchu dzieląc wynik na dwa (zaokrąglaj do góry). *Na przykład, wynik 5 da trzy znaczniki Wsparcia Lotniczego.* Każdy znacznik zapewnia przesunięcie kolumny w prawo w Tabeli Wyników. W jednej walce można użyć tylko 1 takiego znacznika. Nie mogą być one gromadzone i nieużyte marnują się. Znaczniki te są usuwane po użyciu ich w Walce.

(15.6.3) Wsparcie Lotnicze Obrony: Podczas Tury Niemieckiej (od Tury 15), Alianckie Wsparcie Lotnicze jest losowe i jest określane przez rzut dla Tabeli Jabos tuż przed przeprowadzeniem każdego ataku (przed wydaniem Artylerii). Rezultat Tabeli Jabos określa ilość kolumn przesuniętych w lewo. Wsparcie Lotnicze Obrony dotyczy wszystkich Niemieckich Ataków i nie jest zależne od znaczników.

Tabela Jabos

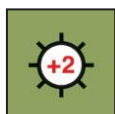
Rzut	Rezultat
1	3
2	2
3	1
4-6	0

PRZYKŁAD: Rzut 1 zmusi Niemców do przesunięcia 3 kolumn w lewo w Tabeli Wyników(CRT).

157 Wał Zachodni

Tylko Niemcy mogą korzystać z +3 DCB dla Wału Zachodniego (ograniczenia ruchu pkt. 11.5 dotyczą obu graczy). Jednostki Pojazdów atakujące heks Wału Zachodniego dzielą swoją Siłę Ataku na dwa.

158 Umocnione Pozycje (IP)



(15.8.1) Efekty: Jednostki broniące się w heksie z Umocnioną Pozycją (IP) otrzymują +2 DCB. Jednostki używające Ruchu Strategicznego i jednostki z Siłą Obrony w nawiasie nie korzystają z Umocnionych Pozycji. Ograniczenie maksymalnie +1 DCB dla Jednostek Pojazdów (15.1) także dotyczy Umocnionych Pozycji.

Ważne: +2 jest używane zamiast DCB terenu—nie łączy się z nim. Budowanie IP we Wiosce, Miasteczku lub Mieście nie daje efektu, bo te heksy już posiadają wartość DCB wynoszącą 2 lub więcej.



(15.8.2) Budowa: Obaj gracze mogą budować IP w każdym heksie. Każda Niezwiązana jedn. Piechoty, w Dobrym Stanie, Zaopatrzona, nie w Ruchu Strategicznym może budować IP. Budowa to dwu

częściowy proces—uprawniona jednostka, która nie ruszała się podczas Fazy Ruchu może zacząć budować IP. Połóż znacznik IP w Budowie na heksie w tym stadium. Jednostka nie może atakować w tej Fазie Walki. Jeśli jednostka wciąż jest na miejscu podczas kolejnej własnej Fazy Ruchu i nie jest Związana, może ukończyć IP (odwróć znacznik). Jednostka może się ruszyć w Fазie Ruchu po skończeniu budowy.

(15.8.3) Opóźniona Budowa: Znacznik IP w Budowie, która nie może być ukończona (patrz powyżej) może pozostać w heksie i być ukończony w następnej turze (choćby przez inną władną jednostkę).

(15.8.4) Usuwanie IP: Pod koniec Fazy Ruchu usuń wszystkie puste IP. Podczas Fazy Walki natychmiast usuń je, jeśli jednostki w tym heksie zostały zabite lub zmuszone do Odwrotu.

159 Różnorodne Modyfikatory

- Siła Obrony jednostek pod znacznikami Ruchu Strategicznego jest dzielona na dwa (12.5).
- Jednostki Pancerne mogą zapewniać Przewagę Pancerną (21.1).
- Artyleria zapewnia przesunięcia w Tabeli Wyników CRT. Atakujący jak i obrońca mogą używać Artylerii (22.6).
- Siła Ataku jednostek Bez Zaopatrzenia jest dzielona na dwa (23.4).

16. REZULTATY WALKI

16.1 Wyjaśnienie Rezultatów Walki

Słowa „atakujący” i „obrońca” odnoszą się do jednostek uczestniczących w Walce—nie do generalnej sytuacji strategicznej.

DS = Obrońca Zniszczony: Obrońca traci 1 poziom. Reszta obrońców musi się wycofać o o **4 heksy** i zostaje Złamana. Desperacka Obrona nie jest możliwa (16.7). Atakujący otrzymuje Dużą Ofensywę (19.1) i Przebicie (19.4).

DR4 = Obrońca Wycofuje się o **4 heksy** i zostaje Złamany. Desperacka Obrona nie jest możliwa (16.7). Atakujący otrzymuje Dużą Ofensywę (19.1).

DR3 = Obrońca wycofuje się o **3 heksy** i zostaje Złamany. Desperacka Obrona nie jest możliwa (16.7). Atakujący otrzymuje Dużą Ofensywę (19.1).

DR2 = Obrońca Wycofuje się o **2 heksy** i zostaje Wstrząśnięty. Atakujący otrzymuje Regularną Ofensywę.

ENG = Brak Odwrotu i Ofensywy. Połóż znacznik Związania na broniących jednostkach w heksie (16.5).

A1/ENG = To samo co ENG plus atakujący traci 1 poziom.

FF = Wymiana Ognia: Atakujący może traktować to jako rezultat ENG, lub rzucić dla Tabeli Wymiany Ognia (16.2).

FF (+1) = To samo co FF plus atakujący dodaje do swojego rzutu kością +1.

EX = Obie strony tracą po jednym poziomie (16.3). Pozostali obrońcy są Związani. Brak Odwrotu i Wstrząśnięcia. Jeśli obrońca posiadał tylko 1 poziom, atakujący otrzymuje Ograniczoną Ofensywę (19.1).

A1 = Atakujący traci 1 poziom.

16.2 Tabela Wymiany Ognia

Rzut	Rezultat
1	D1
2	DR2
3	A1/D1
4	A1/DR2
5	ENG+
6	A1/ENG

DRM (łącznie):

+1 Lider jest Zielony

-1 Lider jest Elitarny.

-1 Liderem jest jednostka Pancerna **szara Jakość Pancernia która jest \geq najwyższej Jakości Pancernia w bronionym heksie.* Dozwolone jedynie w heksie gdzie Przewaga Pancernia jest możliwa (21.3).**

Wyniki większe od 6 traktuj jako 6, a mniejsze od 1 traktuj jako 1.

(16.2.1) Zastosowanie: Tabela ta jest używana tylko gdy następuje rezultat Wymiany Ognia w Tabeli Wyników i atakujący chce “pchać naprzód.” Atakujący musi najpierw oznaczyć Lidera. Jeśli atakujący posiada tylko 1 zaangażowaną jednostkę, staje się ona „Liderem.” Jeśli atakujący posiada dwie lub więcej jednostek wybiera on jedną na Lidera. Lider określa wszystkie modyfikatory i będzie jednostką, która utraci poziom, gdy będzie taka potrzeba. Dane jednostki nie mogą być oznaczone Liderem: Wstrząśnięte, Złamane, Artyleria, i jednostki w Ruchu Strategicznym. Tylko jednostka która może legalnie wkroczyć do atakowanego heksu może być oznaczona liderem—jeśli atakujący nie ma takiej jednostki, Tabela Wymiany Ognia nie może zostać użyta.

PRZYKŁAD: Jednostka Pancerna nie może być oznaczona Liderem atakując przez heksydy rzeki bez mostu.

(16.2.2) Rezultaty Tylko w Tabeli Wymiany Ognia:

D1 = obrońca traci 1 poziom. Reszta obrońców musi się wycofać o **2 heksy** i zostaje Wstrząśnięta. Atakujący otrzymuje Regularną Ofensywę.

A1/D1 = Obie strony tracą po 1 poziomie. Reszta obrońców wycofuje się o **2 heksy** i zostaje Wstrząśnięta. Atakujący otrzymuje Regularną Ofensywę.

A1/DR2 = Atakujący traci 1 poziom. Obrońca wycofuje się o **2 heksy** i zostaje Wstrząśnięty. Atakujący otrzymuje Regularną Ofensywę.

ENG+ = Brak Odwrotu i Ofensywy. Połóż znacznik ENG na jednostkach w broniącym się heksie (16.5) i znacznik Przewagi Napastnika (16.6) na jednym z heksów jednostek Atakującego.

NOTATKA: Jeśli Tabela Wymiany Ognia umożliwia Ofensywę, wszystkie jednostki mogą ją przeprowadzić—nie tylko Lider.

16.3 Obieranie Utraty Poziomów

WŁAŚCICIEL jednostek zawsze wybiera jednostkę, która straci poziom. W przypadku rezultatu EX, gracz musi wybrać swoją Jednostkę Pancerną do utraty poziomu jeśli otrzymał Przewagę Pancernia. Musi być to jednostka, która zapewniła tę Przewagę. Podczas użycia Tabeli Wymiany Ognia lub Desperackiej Obrony, to Lider zawsze traci poziom. (16.2, 16.7).

16.4 Oznaczanie Utraty Poziomu

Odwroćnięcie jednostki oznacza, że utraciła ona poziom. Jeśli jest to jedn. 1-poziomowa, lub jednostka już odwrócona, wtedy jest umieszczana na Stosie Poległych.



RESZTKI: Każda jednostka ze stopniem 2 na zredukowanej stronie (oznaczone także przez białą linię) tworzy Resztkę kiedy traci swój drugi poziom.

Usuń tę jednostkę i zastąp ją Resztką tego samego typu. Przejmuje ona wszystkie rezultaty z Tabeli Wyników. Wszystkie Resztki są traktowane jako jedn. Niezależne. Jeśli nie ma dostępnej Resztki gdy jedn. 3-poziomowa traci swój drugi poziom, nie jest ona formowana (gracz marnuje jeden poziom).



16.5 Znaczniki Związania

Związanie wpływa wyłącznie na obrońcę. Jednostki Związane są pod niższymi efektami:

- nie może się ruszyć w następnej Fazie Ruchu. Nie może rozpocząć ani kontynuować budowy Umocnionej Pozycji (15.8).
- otrzymuje +2 DRM dla Wyszadzania Mostów (7.5).

Znaczniki Związania są usuwane podczas Fazy Walki gracza posiadającego jednostki Związane (20.5).

16.6 Znaczniki Przewagi Napastnika



Ten znacznik pojawia się w rezultacie ENG+—połóż go na atakujących jednostkach na jednym z heksów. Zapewnia on korzystne przesunięcie kolumny jeśli cały heks jednostek/jednostki zaangażuje ten sam heks ponownie w następnej Turze (sama lub z innymi jednostkami).

USUWANIE: Znacznik Przewagi Napastnika jest usuwany w następujących przypadkach:

- Zawsze po rozpatrzeniu drugiego ataku (chyba, że kolejne ENG+ zostało rzucone).
- Jeśli atakowany heks jest pusty na początku Fazy Walki aktywnego gracza.
- Jeśli wszystkie jedn. pod tym znacznikiem opuszczą ten heks—nie ma to znaczenia jeśli inna jednostka zastąpi ich miejsce. Jedna lub więcej jedn. mogą opuścić ten heks tak długo jak przynajmniej jedna jednostka z oryginalnego ataku pozostanie.
- Jeśli jednostki w heksie ze znacznikiem Przewagi Napastnika są zmuszone do Odwrotu (nawet jeśli rezultat Odwrotu jest anulowany przez udaną Desperacką Obronę [16.7]).

16.7 Desperacka Obrona

Desperacka Obrona reprezentuje obronę za wszelką cenę.

(16.7.1) Procedura: Obrońca może spróbować anulować Regularną Ofensywę (z Tabeli CRT lub Tabeli Wymiany Ognia) używając Tabeli Desperackiej Obrony—Duża Ofensywa nie może zostać anulowana. Skuteczny rezultat w tej Tabeli pozostawia pozostałym obrońcom zignorować Odwrot i rezultat Wstrząśnięcia a ofensywa wroga jest anulowana. Rozpatrzyć wszystkie utraty poziomów z wszystkich rezultatów D1 lub A1/D1 przed użyciem tej tabeli. Jeśli w heksie obrońcy są dwie lub wię-

cej jednostek, wtedy obrońca wyznacza Lidera; jednostka ta określa wszystkie modyfikatory rzutu i będzie jednostką, która utraci poziom jeśli zajdzie taka potrzeba.

NOTATKA: *Sukces Desperackiej Obrony nie anuluje żadnych strat poziomów—anuluje tylko kwestię Odwrotu i Wstrząśnięcia.*

Dane jednostki nie mogą być oznaczone Liderem: Wstrząśnięte, Złamane, Artyleria, i jednostki w Ruchu Strategicznym.

(16.7.2) Tabela Desperackiej Obrony

Rzut	Rezultat
≤ 0	Tak (EX)
1	Tak (-1 poziom)
2	Opóźnienie (-1 poziom)
3-5	Nie
≥ 6	Nie (-1 poziom)

DRM (łącznie):
 +1 Lider jest Zielony
 -1 Lider jest Elitarny
 -? Punkty Przewagi Terenu heksu obrońcy.

NOTE. Przewaga Terenu jest odejmowana, nie dodawana. Dodatkowo, wszystkie ograniczenia 15.1 dla maksymalnej ilości Punktów Przewagi Terenu cały czas działa.

Wyniki większe od 6 traktuj jako 6, a mniejsze od 1 traktuj jako 1.

(16.7.3) Wyjaśnienie Rezultatów:

- **Tak (EX):** Desperacka Obrona jest skuteczna. Obie strony tracą 1 poziom (16.3), a obrońca jest oznaczony znacznikiem ENG.
- **Tak (-1 poziom):** Desperacka Obrona jest skuteczna. Obrońca traci 1 poziom i jest oznaczony znacznikiem ENG..
- **Opóźnienie (-1 poziom):** Obrońca traci 1 poziom, a jego pozostałe jednostki Wycofują się o **2 heksy**. Atakujący otrzymuje Ograniczoną Ofensywę (19.1).
- **Nie:** Desperacka Obrona zawiodła.
- **Nie (-1 poziom):** Desperacka Obrona Zawiodła, a Obrońca traci 1 poziom.

PRZYKŁAD: Gracz aliancki posiada batalion piechoty i batalion czołgów w Clervaux i właśnie otrzymał rezultat DR2. Zamiast Wycofania się deklaruje on użycie Desperackiej Obrony i oznacza swój batalion czołgów jako Lidera. Przewaga Terenu tego miasteczka zapewnia modyfikator -3. Jego rzut (4) jest zmodyfikowany do 1 co daje rezultat "Tak -1 poziom". Batalion czołgu zostaje zredukowany o 1 poziom, rezultaty Odwrotu jak i Wstrząśnięcia są anulowane. Obrońca otrzymuje znacznik ENG.

(16.7.4) 1-poziomowi Obrońcy: Jeśli Obrońca miał tylko jeden poziom, i został on stracony w skutecznej Desperackiej Obronie, wtedy Atakujący może wejść do opustoszałego heksu obrońcy (tylko) i musi się zatrzymać (Ograniczona Ofensywa).

17. ODWROTY

17.1 Procedura Odwrotu

Atakujący nigdy się nie wycofuje, robi to tylko Obrońca. Kupka Wycofujących się jednostek może wycofać się do innych heksów. Wycofujący się gracz może określić ich drogę, ale musi przestrzegać zasad ustawionych priorytetowo poniżej:

1. Jednostki broniące muszą wycofać się w całkowitej ilości wskazanych heksów nie wchodząc do tego samego heksu dwukrotnie. Jeśli to możliwe, Odwrot powinien zakończyć się w liczbie odległości równej wskazanym w rezultacie heksom.
2. Strefy Kontroli wroga: Jeśli to możliwe, unikaj wchodzenia do Strefy Kontroli wroga. Jeśli nie jest to możliwe, pierwszy heks Odwrotu może być pustym heksem w Strefie Kontroli wroga, tak długo jak wycofująca się jednostka nie przekracza lub nie wchodzi na Linie Kontroli wroga. Po pierwszym heksie, wszystkie pozostałe heksy Odwrotu *muszą być pozbawione Strefy Kontroli wroga!* Własna jednostka (która nie uczestniczyła w danej walce) anuluje Strefę Kontroli wroga w heksie, w którym się znajduje, dla tego przypadku.
3. Jeśli to możliwe, jednostka musi zakończyć swój Odwrot Zaopatrzoną.
4. Jeśli to możliwe, unikaj kończenia Odwrotu łamiąc Zasadę Stopniowania.
5. DROGI: Jednostki Pojazdów muszą używać dróg tak intensywnie jak to możliwe bez łamania zasad 1-4 powyżej.

WYJAŚNIENIE: "Jeśli to możliwe" oznacza, że możesz to zignorować jeśli nie jest to możliwe. Na przykład, wycofanie się w pełnej ilości heksów od pola bitwy jest ważniejsze niż unikanie Strefy Kontroli wroga w pierwszym heksie.

17.2 Eliminacja Podczas Odwrotu

Jednostki są eliminowane, jeśli wycofują się:

- przez heks zajęty przez wroga jednostkę,
- przez lub na Linie Kontroli wroga,
- w pustym heks w Strefie Kontroli wroga z wyjątkiem pierwszego heksu ich Odwrotu,
- przez heksy rzeki Mozy bez mostu lub heksy Jeziora, lub
- są niezdolne do wycofania się o odpowiednią ilość heksów.

Ponadto, Jednostki Pojazdów są eliminowane, jeśli wycofują się:

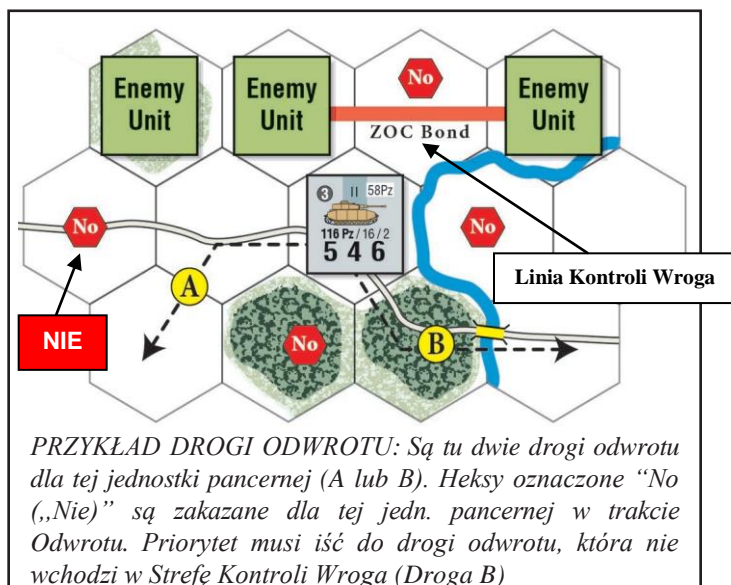
- do lub z heksu Lasu, Wału Zachodniego lub Chaszczy, chyba że wycofują się wzdłuż drogi, oraz
- przez heksy rzeki bez mostu.

17.3 Niespełnione Odwroty

Jeśli Obrońca się nie wycofał, ponieważ został wyeliminowany, Atakującemu ciągle przysługuje Ofensywa zgodna z rezultatem.

17.4 Przeszycie w Trakcie Odwrotu

Przekroczenie Limitu Stopniowania jest zakazane po Odwrocie. Gracz może zapobiec takiej sytuacji, wycofując kupkę (jednostek) (lub jedn. przekraczające Limit) o dodatkowe heksy do czasu osiągnięcia heksu gdzie Limity Stopniowania nie są łamane. Jednostki te zostają Złamane jeśli już tak się nie stało. Jeśli taki heks nie może zostać osiągnięty, wtedy poziomy (jednostek w Odwrocie) powyżej Limitu muszą zostać zredukowane (8.0).



17.5 Walka z Jednostkami, które już się Wycofały

Jeśli jednostka lub kupka wycofała się do heksu z inną własną jednostką i ten heks jest atakowany (nie przez Przebicie) w tej samej Fazie Walki, wycofane jednostki nie dodają swojej Siły do Walki, i jeśli muszą się wycofać, są eliminowane.

17.6 Odwrot Poza Mapę

Niemieckie jednostki wycofujące się przez każdy kraniec mapy, i jednostki Alianckie wycofujące się przez wschodni kraniec mapy są eliminowane. Jednostki Alianckie wycofujące się przez południowy, zachodni lub północny kraniec mapy są umieszczane w odpowiedniej Strefie Poza Mapę. Mogą one powrócić na mapę po Zbiórce (18.6).

17.7 Artyleria w Odwrocie

Jednostki Artylerii, które się wycofują muszą zostać odwrócone na swoją Zużytą Stronę. Dotyczy to także Niemieckiej Artylerii pod znacznikami Transporterów. Niemieckie jednostki Artylerii bez znacznika Transportera są eliminowane, jeśli zmuszone do Odwrotu.

17.8 Związane Jednostki Zmuszone do Odwrotu

Zdejmij znacznik Związania z jednostek zmuszonych do Odwrotu i wycofaj się normalnie. Zauważ, że może to nastąpić tylko, gdy jednostka została Związana w Turze Nocnej i została zaatakowana w Turze Przed Południem (AM).

18. WSTRZAŚ I ZBIÓRKA

18.1 Wstrząśnięte, Złamane i w Dobrym Stanie

Jednostki bojowe są zawsze w jednym z trzech stanów: Wstrząśnięte, Złamane, lub w Dobrym Stanie. Jednostka, która nie jest ani Wstrząśnięta ani Złamana, jest w Dobrym Stanie.

18.2 Jak Jednostki Zostają Wstrząśnięte lub Złamane

- Każda jedn., która wycofuje się o **2 heksy** zostaje Wstrząśnięta.
- Każda jedn., która wycofuje się o **3-4 heksy** zostaje Złamana.
- Każda Wstrząśnięta jednostka, która jest zmuszona do Odwrotu zmienia status Wstrząśnięcia na Złamany.

18.3 Efekty Wstrząśnięcia

Wstrząśnięta jednostka ponosi odpowiednie kary:

- **RUCH:** Może używać tylko Ruchu Taktycznego. Jeśli ta jednostka zaczyna Fazę Ruchu w Strefi Kontroli wroga, musi ona z niej wyjść, jeśli to możliwe. Jeśli nie jest to możliwe, może ona pozostać w tym heksie lub ruszyć się do innego w Strefie Kontroli wroga. Wstrząśnięta jednostka nie może celowo wchodzić do Strefy Kontroli Wroga, jeśli ma inne wyjścia. Własne jednostki w Dobrym Stanie anulują Strefę Kontroli wroga w heksie, w którym się znajdują, dla tego przypadku.
- Posiada Strefę Kontroli lecz nie może stworzyć Linii Kontroli.
- **WALKA:** Jeśli broniący heks posiada jedną lub więcej Wstrząśniętych/ Złamanych jedn., Atakujący przesuwa 1 kolumnę w prawo w CRT.
- Wstrząśnięte jednostki Artylerii nie mogą zapewniać Wsparcia, ani obracać się na Gotową Stronę.
- **MOSTY:** Posiada +2 DRM w Tabeli Wysadzania Mostów.
- Nie może używać Ruchu Strategicznego, Desperackiej Obrony, budować IP, otrzymywać Uzupelnień (25.2), ani się Rozbić (26.2).



Wstrząśnięta

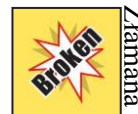
18.4 Abilities of Disrupted Units

Wstrząśnięte jedn. zatrzymują swoją Strefę Kontroli, całkowitą Jakość Pancerza, i mogą korzystać z Przewagi Terenu.

18.5 Efekty Złamania

Złamana jednostka jest traktowana jak Wstrząśnięta z kilkoma dodatkowymi karami:

- Złamana jedn. zmuszona do Odwrotu jest eliminowana.
- Odnowienie Złamanej jednostki to 2-turowy proces. Jeśli może się odnowić (18.5) jej status zostaje podniesiony do Złamanej. Usunięcie Znacznika Wstrząśnięcia może nastąpić w następnej Turze zgodnie z 18.5.
- **MOSTY:** Nie może być użyta do wysadzania mostów.



Złamana

18.6 Faza Zbiórki

Podczas Fazy Zbiórki, wszystkie własne Wstrząśnięte lub Złamane jedn., które nie graniczą z jedn. wroga automatycznie awansują o 1 status—jedn. Wstrząśnięte usuwają swój znacznik, a jedn. Złamane stają się Wstrząśnięte. Jeśli takie jedn. są obok jedn. wroga, wtedy ich Zbiórka jest określana przez rzut kością

Rzut	Rezultat
1, 2	Awans o 1 status
3-6	Jedn. pozostają Wstrząśnięte lub Złamane
DRM: +1 Jedn. jest Zielona, -1 Jedn. jest Elitarna Rezultat wyższy od 6 traktuj jako 6, a niższy od 1 traktuj jako 1.	

19. OFENSYWA PO WALCE

19.1 Ofensywa Ogólnie

(19.1.1) Kto Może Nacierać: Rezultat CRT określa czy Atakujący może przeprowadzić Ofensywę po Walce. Tylko jedn., które brały udział w Ataku mogą nacierać. Jedn. nie zdolne to przekazania Siły Ataku zgodnie z Limitem Formacji (14.3) lub Limitem Punktów (34.0) mogą nacierać, jeśli zostały uprzednio oznaczone, że będą brały udział w Ataku i są w heksie z atakującymi jedn. Artyleria nie może przeprowadzić Ofensywy.

(19.1.2) Rodzaje Ofensyw: Są trzy rodzaje Ofensywy: Ograniczona, Regularna oraz Duża.

- **OGRANICZONA OFENSYWA:** Zachodzi gdy Obrońca został wyeliminowany, lecz nie był zmuszony do Odwrotu (w rezultacie EX lub podczas skutecznej Desperackiej Obrony przez 1-poziomową jedn.)—Atakujący może zająć jedynie pusty heks Obrońcy.
- **REGULARNA OFENSYWA:** Atakujący może przejść jeden heks w dowolną stronę.
- **DUŻA OFENSYWA:** Atakujący może przejść dwa heksy w dowolną stronę. Zdarza się to w rezultatach DR3, DR4 i DS.

(19.1.3) Bonus Drogowy: Jeśli jedn. Zmechanizowana naciera wzdłuż głównej/drugorzędnej drogi podczas Ofensywy, może ona zwiększyć swój zasięg Ofensywy o 1 heks. W taki sposób jedn. ta mogłaby przejść 2 heksy w Regularnej Ofensywie i 3 heksy w Dużej Ofensywie. Drogi Leśne nie mogą zostać użyte do Bonusu Drogowego do czasu Zamarznięcia Ziemi (28.1). Zaczepki Korków (24.2) i Blokady (33.0) nie wpływają na Bonus.

19.2 Teren a Ofensywa

Żadna jedn. nacierająca nie może wejść do heksu lub przejść przez heksyd, który jest zabroniony dla niej podczas Ruchu.

- Nacierające jedn. Piechoty mogą wejść do heksu Lasu tylko jeśli jest to pierwszy heks ich Ofensywy lub jeśli wchodzi ona do takiego heksu wzdłuż Drogi. Jedn. Pojazdów nigdy nie mogą wchodzić do takich heksów, chyba że wzdłuż Drogi.

- Nacierające jedn. Piechoty mogą przejść przez heksyd Chaszczy bez Drogi lub heksyd Rzeki bez mostu, tylko jeśli jest to pierwszy heks Ofensywy. Jedn. Pojazdów nigdy nie mogą przekraczać takich heksydów.

19.3 Strefy Kontroli Wroga a Ofensywa

(19.3.1) Linie Kontroli: Nigdy nie można na nie wejść lub ich przekroczyć, chyba że wkraczając do pustego heksu Obrońcy.

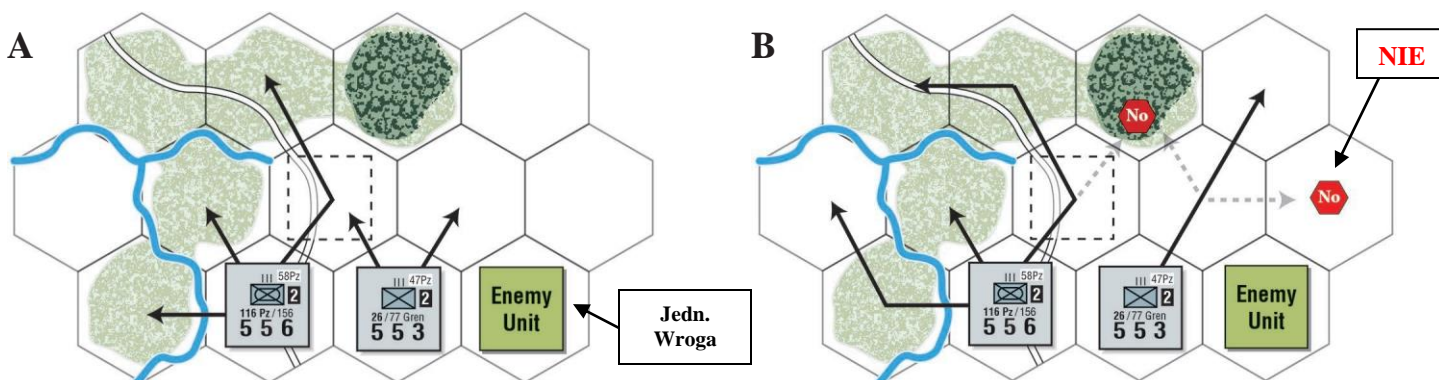
(19.3.2) Strefy Kontroli Wroga (ZOC) nie zatrzymują ofensywy, ale żadna nacierająca jednostka nie może przejść z jednej ZOC wroga wprost do innej ZOC tej samej wrogiej jednostki, chyba że jest to pierwszy heks Ofensywy.

19.4 Przebicie

(19.4.1) Ogólnie: Jeśli rezultat Tabeli CRT to DS, atakujące jedn. mogą zaatakować znowu po Ofensywie. Ta druga Walka nazywa się Przebicciem. Tylko jedna kupka jedn. może brać udział w Przebicciu, i możesz utworzyć tę kupkę (włócznie nazwaną Grupą Przebiccia) w pustym heksie Obrońcy. Ten ruch w pusty heks Obrońcy kosztuje 1 heks z ich Ofensywy. Zmechanizowana Grupa Przebiccia może użyć całkowitej Ofensywy i zaatakować znowu; Niezmechanizowana Grupa Przebiccia, lub miks obu, może przejść 1 heks i zaatakować.

(19.4.2) Procedura: Grupa Przebiccia nie może się rozproszyć i zaatakować dwóch i więcej heksów. Zakończ Ofensywę oryginalnego Ataku przed przeprowadzeniem Przebiccia. Przebicie musi być przeprowadzone przed kolejnym regularnym Atakiem. Przebicie zostaje rozstrzygnięte na zasadach normalnej Walki. Artyleria na Gotowej Stronie może być użyta (w ataku i obronie). Jednostki przeprowadzające Przebicie mogą przeprowadzić Ofensywę ponownie zgodnie z rezultatem CRT.

(19.4.3) Odpowiednie Cele: Grupa Przebiccia może zaatakować dowolną sąsiednią do niej jednostkę (wliczając w to te Nielamane jedn., które wycofały się podczas regularnej Walki). Grupa Przebiccia nie może dodać swoich Punktów Siły do Walki angażującej inne własne jednostki.



PRZYKAD A—Regularna Ofensywa: Pusty heks Obrońcy jest oznaczony przerywaną linią. Dwie Niemieckie jedn. mogą nacierać w dowolnym kierunku. Jednostka Zmechanizowana może nacierać dwa heksy jeśli robi to wzdłuż Drogi.

PRZYKŁAD B—Duża Ofensywa: Jedn. mogą nacierać dwa heksy w dowolnym kierunku. Zmechanizowana jedn.

może nacierać trzy heksy jeśli robi to wzdłuż Drogi. Zauważ, że jedn. ta może przekroczyć Rzekę bez mostu lub wejść do heksu Lasu, tylko, jeśli jest to pierwszy heks Ofensywy. Pułk 26/77 Gren VG nie może wejść do heksu oznaczonego “No (Nie)”, ponieważ nie może przejść z jednej ZOC wroga prosto do innej ZOC wroga tej samej jedn., chyba, że w pierwszym heksie Ofensywy.

(19.4.4) Wielokrotne Rezultaty Przebicia: Nie ma limitu liczby przypadków, gdy Grupa Przebicia może nacierać i Atakować znowu tak długo jak będzie otrzymywany rezultat DS.

195 Zaopatrzenie a Ofensywa

Jednostki Bez Zaopatrzenia nie mogą korzystać z Bonusu Drogowego i nie mogą przeprowadzać Przebicia.

196 Stopniowanie a Ofensywa

Limity Stopniowania muszą być przestrzegane pod koniec Ofensywy. Jednostki nie mogą zakończyć Ofensywy w heksie, w którym znajduje się własna jedn. w Ruchu Strategicznym.

20. UWOLNIENIE I USUWANIE ZNACZNIKÓW ZWIĄZANIA

20.1 Ogólnie

Jednostki oznaczone znacznikiem Związania nie mogą się ruszać w Fazie Ruchu—ale mają szansę na Ruch w Fazie Walki używając Tabeli Uwolnienia. W każdym momencie własnej Fazy

Walki aktywny gracz przeprowadza Uwolnienie. Jedn. może się Uwolnić zamiast Atakować—nie może zrobić obu. Jeśli odniosła sukces, wycofuje się o jeden lub dwa heksy według uznania posiadającego gracza. Wszystkie jedn. sąsiednie do jednostek wroga mogą przeprowadzić Uwolnienie, nie tylko jednostki Związane (20.4). Patrz 16.5 dla efektów znacznika Związania.

20.2 Tabela Uwolnienia

Jednostki przeprowadzają Uwolnienie, każda z osobna. Wskaż, które jednostka spróbuje się Uwolnić i rzuć kością. Dla całej kupki gracz musi rzucić dla każdej jedn. z osobna (oznajmij przed rzutem które jednostki spróbują się Uwolnić, a które, jeśli jakiegokolwiek, pozostaną na miejscu). Zastosuj odpowiednie modyfikatory i odszukaj rezultat w Tabeli Uwolnienia.

Rzut	Rezultat
1-3	Tak
4	Tak + D
5	Nie
6	Nie + D

DRM:
 +1 Jednostka jest Zielona
 -1 Jednostka jest Elitarna
 -1 Jednostka Pancerna lub Rozpoznania

Wszystkie modyfikatory są łączne. Traktuj wynik większy od 6 jako 6, a mniejszy od 1 jako 1.

20.3 Wyjaśnienie Rezultatów

Tak: Uwolnienie jest skuteczne. Jednostka musi wycofać się o jeden lub dwa heksy przestrzegając zasad 17.2 and 17.7. Jeśli jedn. nie jest Wstrząśnięta może przejść tylko 1 heks.

Nie: Uwolnienie zawodzi, jednostka musi pozostać w heksie.

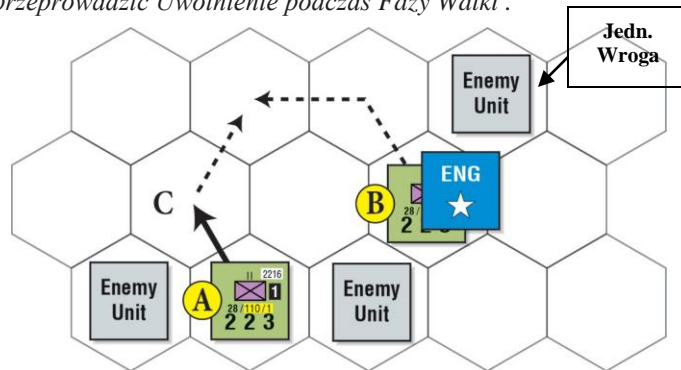
D: Jedn. zostaje Wstrząśnięta (lub Złamana, jeśli już była Wstrząśnięta). Jeśli rezultat to Tak +D, wtedy status Wstrząśnięcia/Złamania jest stosowany na końcu Odwrotu jednostki i jedn. nie może zatrzymać się w

pierwszym heksie, jeśli jest on w Strefie Kontroli Wroga (EZOC).

20.4 Niezwiązane Jednostki a Uwolnienie

Jednostki, które nie były Związane, a używają Tabeli Uwolnienia nie mogą wejść do EZOC podczas Odwrotu (miały one szansę wejść do Strefy Kontroli wroga już w swojej Fazie Ruchu). Jeśli jedn. nie ma innego wyjścia niż wkroczenie do Strefy Kontroli wroga, jest eliminowana.

NOTATKA: Jednostka może ruszyć się podczas Fazy Ruchu i przeprowadzić Uwolnienie podczas Fazy Walki.



PRZYKŁAD: Podczas Fazy Ruchu jednostka A wchodzi do heksu C—musi się ona zatrzymać po wejściu do Strefy Kontroli wroga. Jedn. B nie może się ruszyć podczas Fazy Ruchu, ponieważ jest Związana. Podczas Fazy Walki obie jednostki przeprowadzają Uwolnienie. Jedn. A odnosi sukces i Wycofuje się o jeden heks (mogła się wycofać o dwa heksy). Jednostka B także odnosi sukces i Wycofuje się o dwa heksy (choć mogła się wycofać tylko o jeden heks).

20.5 Usuwanie Znaczników Związania

Usuń znaczniki Związania z własnych jednostek:

- Podczas tury przeciwnika, jeśli są zmuszone do Odwrotu.
- W trakcie własnej tury, podczas Fazy Walki—wszystkie znaczniki ENG są usuwane w tej Fazie. Usuń je po zdecydowaniu, czy jednostka spróbuje się Uwolnić, czy pozostać na miejscu. Związane jednostki, które nie Uwolniły się mogą Zatakować przeciwnika w Fazie Walki.

21. JEDN. PANC. I ROZPOZNAWCZE

21.1 Przewaga Pancerza

ATAKUJĄCY: Atakujący otrzymuje przesunięcie kolumny w prawo w Tabeli CRT kiedy jednostka Pancerna bierze udział w Walce, w poniższych przypadkach:

- obrońca nie posiada jednostki Pancernej, lub
- Jednostka Pancerna posiada wyższą Jakość Pancerza niż wszystkie jednostki Obrońcy.

PRZYKŁAD: Jeśli jednostka Pancerna z Jakością Pancerza 4 atakuje jednostkę Pancerną z Jakością Pancerza 3, atakujący zdobywa Przewagę Pancerza.

OBROŃCA: Atakujący przesuwa kolumnę w lewo w Tabeli CRT, gdy nie posiada jedn. Pancernej w bitwie a obrońca posiada zarówno jednostkę Piechoty jak i jednostkę Pancerną. Dla tej zasady, Amerykański Combat Command, Brytyjskie Guards Armored Brigades i 150ta Brygada Pancerna spełnia wymagania zarówno Piechoty jak i jednostki Pancernej.

PRZYKŁAD: jeśli Niemcy Atakują Combat Command jedynie Piechotą, będą oni zmuszeni przesuwać jedną kolumnę w lewo.

21.2 Czerwone Cyfry Jakości Pancerza

Jakość Pancerza w czerwonym kole musi być pomniejszona o jeden gdy taka jednostka atakuje. Jakość Pancerza nie jest pomniejszona gdy jednostka broni się. Niemiecka jednostka FLAK nie jest jednostką Pancerną więc nie otrzymuje Przewagi Pancerza—może jej jedynie zapobiec. Jej Jakość Pancerza w czerwonym kwadracie jest przypomnieniem tej zasady.

21.3 Efekty Terenu na Przewagę Pancerza

Atakujący lub obrońca nigdy nie otrzymuje Przewagi Pancerza, gdy obrońca jest w heksie Lasu, Chaszczu, Wału Zachodniego, lub Miasta. Atakujący nie może zdobyć Przewagi Pancerza z jednostki, która nie może legalnie wejść do heksu obrońcy, w związku z heksydem Rzeki bez mostu, lub heksydu Lasu/Chaszczu bez drogi. Lecz obecność jedn. Pancernej wystarczy, aby anulować Przewagę Pancerza obrońcy (jeśli atakujący posiada jednostkę Pancerną, obrońca nigdy nie otrzyma Przewagi Pancerza).

NOTATKA: Zważając na powyższe, zdobycie Przewagi Pancerza jest możliwe atakując przez heksydu rzeki z nienaruszonym mostem, bądź na zewnątrz heksu Chaszczu, jeśli obrońca jest w heksie, w którym bazowym terenem są Pola lub Rzadki Las.

21.4 Specjalna Zdolność Jednostek Rozpoznawczych

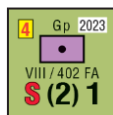
Samotnie broniące się jednostki Rozpoznawcze w heksie traktują wszystkie rezultaty D1 i DS przeciwko nim jako rezultat DR4.

21.5 Uwolnienie Jednostek Pancernych i Rozpoznania

Jednostki Pancerne i Rozpoznawcze otrzymują modyfikator -1 DRM przy próbach Uwolnienia (20.2).

22. JEDNOSTKI ARTYLERII

22.1 Artyleria Ogólnie

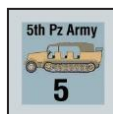


Artyleria i jedn. Nebelwerfer nazywane są jednakowo Artylerią. Nie mogą się one ruszać i strzelać podczas jednej tury, chyba, że Zmieniają Pozycję Ostrzału (22.2). Aliancka Artyleria, która rusza się więcej niż jeden heks (lub wchodzi do Strefy Poza Mapą lub Pozycji Blokowanej) musi zostać obrócona na Stronę Zużytej. Niemiecka Artyleria potrzebuje znacznika Transportera, aby ruszyć się o więcej niż jeden heks (22.3). Alianckie jedn. Artylerii na Zużytej Stronie, i Niemieckie Transportery poruszają się jak jedn. Zmechanizowane. Aliancka Artyleria może używać Ruchu Strategicznego; Niemiecka nie może.

22.2 Zmiana pozycji Ostrzału(1 Heks)

Niemieckie brygady Nebelwerfer i Alianckie jedn. Artylerii na swoich Gotowych Stronach posiadają Zdolność Ruchu 1. Mogą one przejść 1 heks i pozostać na Gotowej Stronie. Ten jeden heks może być dowolnym heksem, przestrzegając koszt 1MP, tak długo jak jednostka ta może legalnie wejść do tego heksu w Ruchu. Drogi Główne nie zwiększają ruchu do 2 heksów.

22.3 Niemieckie Transportery

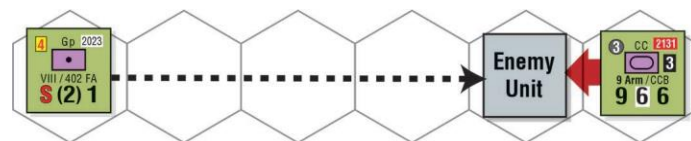


Korpusy Niemieckie nie posiadały dużej ilości Transporterów i wiele z nich zostało pozostawionych po początkowym ataku. Dlatego, Niemiecka Artyleria jest prawie nieruchoma. Tak

czy inaczej, maksymalnie pięć jednostek Artylerii w jednej Turze może zwiększyć swoją Zdolność Ruchu do 5, jeśli używają znacznika Transportera (poruszają się jak jednostka Pojazdu/Zmechanizowana lecz nie mogą używać Ruchu Strategicznego—mogą używać Ruchu Taktycznego tylko z 5 Punktami Ruchu). Jest pięć znaczników Transporterów—dwa dla 5 Armii Pz, dwa dla 6 Armii Pz, i jeden dla 7 Armii. Znacznik należący do jednej armii nie może być użyty do ruszenia Artylerii z innej armii. Transporter może przewieźć jedn. Artylerii (także brygadę Werfer) na jej Zużytej i Gotowej Stronie (tutaj Niemiecka Artyleria nie jest odwracana). Pozostaw znacznik Transportera na jednostce Artylerii do następnej Fazy Zaopatrzenia Artylerii, aby zaznaczyć, że nie może ona strzelać do tego czasu. Nie ma kary dla Walki pod znacznikiem Transportera. Gracz Niemiecki usuwa wszystkie swoje znaczniki Transporterów podczas Niemieckiej Fazy Zaopatrzenia Artylerii (5.1).

22.4 Zasięg

Każda jedn. Artylerii posiada Zasięg umieszczony w lewym górnym rogu znacznika w ramce. Jest to maks. dystans (liczony w heksach), w którym jedn. może się znajdować od celu i ciągle zapewniać Wsparcie Artylerii (22.6). Pośredni teren i jednostki nie mają znaczenia. Atakujący i obrońca śledzą zasięg do atakowanego heksu. Licz heks atakowany, ale nie własny.



Jednostka wroga atakowana przez 9Arm jest w zasięgu Artylerii.

225 Zużyte i Gotowe Strony



Wszystkie jednostki Artylerii mają tylko 1 poziom; rewers znacznika jest używany do pokazania, że jedn. strzelała (i/lub Ruszała się w przypadku Alianckiej Artylerii). Strona przednia oznacza

gotowość jedn. Kiedy Artyleria prowadzi ostrzał (lub porusza się o więcej niż 1 heks jeśli jest Aliancka), jest odwracana na tylną stronę. Jedn. Artylerii na Stronie Zużytej mogą obrócić się na Stronę Gotową tylko podczas Fazy Zaopatrzenia Artylerii (5.2).

226 Wsparcie Artylerii Ogólnie

Tylko jednostki Artylerii, które są w zasięgu, w Dobrym Stanie, na Gotowej Stronie i nie są Związane mogą zapewnić Wsparcie Artylerii. Każda jednostka Artylerii może zapewnić Wsparcie tylko do jednej Walki, a kiedy została użyta, obraca się na Zużytą Stronę.

KOLORY IDENTYFIKACJI ARMII/KORPUSU: Jedn. Artylerii może zapewniać Ofensywne i Defensywne Wsparcie Walce, tylko jeśli w tej Walce uczestniczyła przynajmniej jedna jedn. z tym samym kolorem Armii/Korpusu (2.11) co jedn. Artylerii.

227 Ofensywne Wsparcie Artylerii

Każda jednostka Artylerii dająca Wsparcie w Ataku daje Atakującemu przesunięcie o1 kolumnę w prawo w Tabeli CRT. Atakujący może użyć maks. Dwóch jedn. Artylerii w Ataku.

228 Defensywne Wsparcie Artylerii

Obróńca może użyć tylko jedną jedn. Artylerii na Walkę. Obróńca sprawdza efekt Wsparcia swojej Artylerii rzucając kością i sprawdzając Tabelę Artylerii w Obronie. Artyleria Obróńcy jest odwracana bez względu na rezultat. Jeśli rezultat to 1 lub 2, Atakujący musi przesunąć taką liczbę kolumn w lewo w Tabeli CRT. Jeśli Obróńcą są Alianci i został wyrzucony rezultat TOT (Time on Target), atakujący traci jeden poziom i Atak zostaje zatrzymany (traktuj to jako rezultat A1). To Atakujący wybiera jednostkę, która traci poziom.

NOTATKA: Time on Target był praktyką skupiania tak dużej ilości baterii artylerii jak to możliwe by ostrzelać cel, wszystkie na raz. Koordynacja Artylerii potrzebna do sukcesu operacji była nieczęsta, jednakże, jeśli się udało, była niszczycielska.

Rzut	Artyleria Aiancka	Artyleria Niemiecka
1	ToT	2
2	2	2
3	1	1
4	1	1
5	1	0
6	0	0

= Ilość kolumn Przesuniętych w Lewo w Tabeli CRT

229 Artyleria w Walce Naziemnej

Artyleria sama nie może Atakować—może tylko prowadzić Wsparcie. Zaatakowane jedn. Artylerii używają Siły Obrony bez Przewagi Terenu i nie mogą prowadzić Wsparcia Artylerii do ich własnego heksu; jednakże, Artyleria zaatakowana przez jednostkę wroga może ciągle prowadzić Wsparcie Artylerii do

innych broniących się heksów.

WSKAZÓWKA: Najlepiej jest atakować wpierrw heks z jednostką Artylerii, ponieważ rezultat ENG lub Wstrząśnięcia uniemożliwi jej prowadzenie Wsparcia Artylerii do innego heksu.

2210 Podsumowanie Innych Cech

- Jedn. Artylerii posiadają Strefy Kontroli, ale nie mogą tworzyć Linii Kontroli (9.1, 10.1).
- Artyleria w Odwrocie (17.7).
- Jedn. Artylerii nie mogą prowadzić Ofensywy po Walce (19.1).
- Jedn. Artylerii Bez Zaopatrzenia (OOS) nie mogą zostać obrócone na Gotową Stronę (23.4).
- Artyleria nie może zostać przywrócona (25.2).

23. ZAOPATRZENIE I KAPITULACJA

23.1 Faza Zaopatrzenia (Zp) i Kapitulacji



Podczas Fazy Zaopatrzenia i Kapitulacji gracz sprawdza Zaopatrzenie (Zp) i Kapitulację dla wszystkich swoich jednostek. Gracze sprawdzają Zaopatrzenie prowadząc Drogę Zaopatrzenia od

jednostki do Źródła Zp. Jeśli Droga Zp nie może zostać poprowadzona, jednostka otrzymuje znacznik Braku Zaopatrzenia. Jeśli jednostka już była Bez Zp, nie ma dodatkowego efektu. Jeśli jakaś jednostka posiadająca znacznik Zp z poprzedniej Fazy teraz może poprowadzić Drogę Zaopatrzenia, znacznik jest usuwany.

NOTATKA: Ta zasada dotyczy także jednostek Niemieckich, które padły łupem Odcięcia Paliwa na początku Tury Niemieckiej—są one znów Zaopatrzone, jeśli warunki są spełnione.

23.2 Źródła Zaopatrzenia

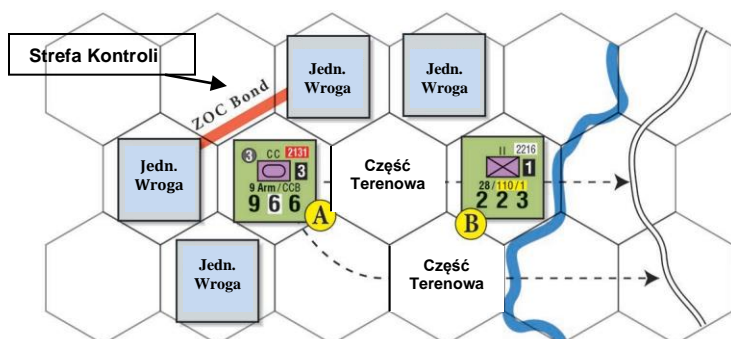
Zaopatrzenie jest dostępne w pewnych heksach na krańcu mapy. Niemieckie heksy Źródła Zp są oznaczone krzyżem balkenkreuz podczas gdy Alianckie oznaczone są białą gwiazdą w zielonym kole (oznaczają one także Heksy Wejścia). Aby zablokować Źródło Zaopatrzenia, wroga jednostka musi okupować ten heks—przechodzenie przez taki heks nie wpływa na Zp. Alianckie jednostki w Strefach Poza Mapą są Zaopatrzone.

23.3 Drogi Zaopatrzenia

Droga Zaopatrzenia to droga poprowadzona przez kolejne heksy od jednostki do Źródła Zp. Droga Zp może składać się z dwóch części: Części Terenowej i Części Drogowej. Część Terenowa (jeśli istnieje) musi zawsze nastąpić przed Częścią Drogową.

CZĘŚĆ DROGOWA: Część Drogowa Drogi Zaopatrzenia może biec przez maksymalnie cztery heksy. Może przechodzić przez każdy teren (także przez rzeki) z odpowiednimi ograniczeniami:

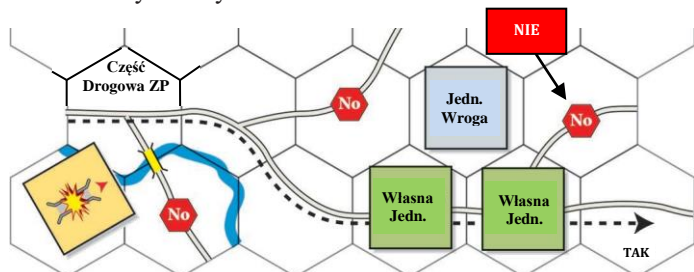
- Nie może wejść do heksu z jednostką przeciwnika oraz przejść przez lub wejść na Linie Kontroli wroga.
- Nie może wejść do pustego heksu w Strefie Kontroli Wroga, innego niż pierwszego heksu Drogi Zaopatrzenia. Część Terenowa może wejść do pierwszego pustego heksu w Strefie Kontroli wroga co jest przydatne dla jedn. częściowo okrążonych. Obecność własnej jednostki w konkretnym heksie pozwoli zignorować Strefę Kontroli w danym heksie.



Przykład powyżej pokazuje dwie możliwe Części Terenowe Drogi Zp dla jedn. A. Zauważ, że droga ta może przekraczać heksydy rzeki bez mostu, a jedn. B ignoruje Strefę Kontroli Wroga dla Drogi Zaopatrzenia, w heksie, w którym się znajduje.

CZĘŚĆ DROGOWA: Część Drogowa Drogi Zaopatrzenia może być dowolnej długości, ale musi przechodzić przez kolejne heksy drogi (każdego typu). Część Drogowa Drogi Zaopatrzenia w żadnym wypadku nie może:

- Wkroczyć do heksu, w którym znajduje się jednostka wroga.
- Wejść do Strefy Kontroli wroga, chyba, że w tym heksie stoi własna jednostka.
- Wejść do pustego, ale wrogiego miasteczka lub miasta (te heksy nazywają się heksami z garnizonem nie-bojowym).
- Wejść do heksu z Blokadą (33.0).
- Przekroczyć heksydu Rzeki bez mostu.



PRZYKŁAD: Trzy heksy zaznaczone „NIE” nie mogą być użyte przez Część Drogową Drogi Zaopatrzenia, z powodu nieignorowanych Stref Kontroli wroga i wysadzonych mostów.

234 Brak Zaopatrzenia (OOS) - Kary

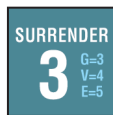
Każda jednostka posiadająca znacznik Braku Zaopatrzenia ponosi poniższe kary:

- WALKA: Jej Siła Ataku jest dzielona na 2 (wyniki są zaokrąglane do góry).
- RUCH: Mogą używać jedynie Ruchu Taktycznego (11.3).
- ARTYLERIA: Jedn. Artylerii nie mogą obrócić się na Gotową Stronę. Mogą one strzelać dopóki są na Stronie Gotowej.
- ODWRÓT: Ginie jeśli wycofuje się o 3 lub więcej heksów.
- OFENSYWA: Nie mogą używać Bonusu Drogowego (19.1).
- UZUPEŁNIENIA: Nie mogą otrzymywać Uzupełnień (25.2).

235 Zdolności Jednostek Bez Zaopatrzenia

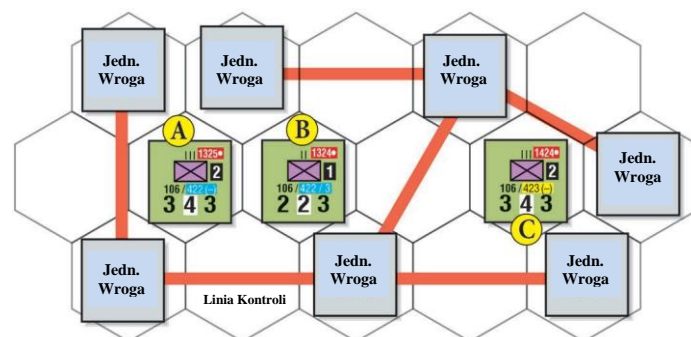
Jedn. oznaczone OOS zatrzymują swoją Strefę Kontroli, zdolność tworzenia Linii Kontroli, ich całą Siłę Obrony, Jakość Pancerza i efekty jedn. Panc., oraz mogą korzystać z Przewagi Terenu. Jedn. OOS mogą wysadzać mosty i ukańczać Umocnione Pozycje (15.8) jeśli zostały rozpoczęte.

236 Izolacja i Kapitulacja



Po sprawdzeniu Zaopatrzenia, aktywny gracz sprawdza czy jakieś jego jednostki ze znacznikiem OOS są Odizolowane (włączając w to wcześniej odizolowane jedn). Każda jedn., która nie może poprowadzić Linii Komunikacji (LOC) jest Odizolowana. LOC jest podobna do Drogi Zaopatrzenia z jednym wyjątkiem – jednostki mogą podawać sobie „Część Terenową”, aż dotrze ona do konkretnej jednostki, która jest sprawdzana, jeśli chodzi o Linie LOC. Jeśli jednostka nie może poprowadzić Linii Komunikacji, jest traktowana jako Odizolowana. Każda taka jednostka lub grupa takich jedn. musi sprawdzić Kapitulację.

DEFINICJA ODIZOLOWANEJ GRUPY: Odizolowana Grupa Może być każdej wielkości, ale każda jedn. w tej grupie musi móc poprowadzić Terenową Część Drogi Zaopatrzenia (4 heksy) do przynajmniej jednej jednostki w Odizolowanej Grupie.



PRZYKŁAD: Jednostki A i B tworzą jedną grupę. Jednostka C tworzy drugą grupę.

237 Tabela Kapitulacji

Jeśli jednostki są częścią grupy, kapitulują jako jedna grupa. Rzuć 1 kością dla każdej Odizolowanej Grupy, i sprawdź Tabelę Kapitulacji. Rezultat to liczba Punktów Kapitulacji przez tę grupę otrzymanych (lub usuniętych w związku ze Zrzutem). Odizolowana Grupa Kapitułuje gdy jej Próg Kapitulacji zostaje osiągnięty. Skapitulowane jednostki zostają od razu usunięte z gry i nie mogą powrócić do gry.

NOTATKA: Skoro znacznik Punktów Kapitulacji kładzie się na jednostkę Bez Zaopatrzenia, znacznik Braku Zaopatrzenia nie jest potrzebny i może zostać usunięty.

Rzut	Rezultat
0	-1 (Zrzut)
1, 2	0
3-6	1
DRM: -2 dla Aliantów w trakcie Czystego Nieba (28.2). Traktuj rezultaty mniejsze od 0 jako 0.	

238 Progi Kapitulacji

Próg Zielonych: 3 Punkty Kapitulacji

Próg Normalny: 4 Punkty Kapitulacji

Próg Elity: 5 Punktów Kapitulacji

Stosuj Próg Elity jeśli w grupie jest jedna i więcej jedn. Elitarnych. Stosuj Próg Zielony, gdy wszystkie jedn. są Zielone.

Używaj Progu Normalnego do wszystkich innych sytuacji. Oznaczaj Punkty Kapitulacji grupy kładąc odpowiedni znacznik Kapitulacji na jednej z jednostek tej grupy.

NOTATKA: Weterani, a w szczególności Elita, inspirowali mniej doświadczonych żołnierzy, którzy byli skory do kapitulacji.

23.9 Dzielenie i Łączenie Odizolowanych Grup

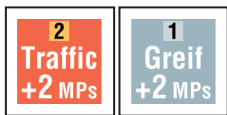
Jeśli Odizolowana Grupa rozdzieliła się na osobne części z powodu własnej lub wrogiej akcji wtedy każda z dwóch części staje się osobną Grupą z własnymi znacznikami. Jeśli dwie takie Grupy złączą się, wtedy nowo utworzona Grupa używa znacznika Grupy, która była większa. Wielkość takiej grupy określa się poprzez jej całkowitą ilość Punktów Ataku. Jeśli dwie Grupy są równe wielkością, używaj znacznika Kapitulacji o wyższej wartości.

23.10 Przerwanie Izolacji

Punkty Kapitulacji są usuwane z Odizolowanej Grupy jeśli podczas własnej Fazy Zaopatrzenia przynajmniej jedna jednostka z grupy może przekazać Zaopatrzenie.

24. ZNACZNIKI KORKÓW I ZATOROWANE HEKSY

24.1 Znaczniki Korków Ogólnie



Każdy gracz może umieścić dostępne Znaczniki Korków na mapie, aby spowolnić ruch jednostek wroga. Oprócz korków, reprezentują one także niemieckie grupy komandosów, SNAFU, zamęt, zakłócenie ruchu i interwencje lotnicze (gdy niebo się rozjaśnia). Gracz Aliancki posiada Znaczniki Korków, a Niemiecki Znaczniki Greif (Operacja Greif). Oba znaczniki są identyczne i nazywają się dla ułatwienia Znacznikami Korków.

Każdy gracz może umieścić dostępne Znaczniki Korków na mapie, aby spowolnić ruch jednostek wroga. Oprócz korków, reprezentują one także niemieckie grupy komandosów, SNAFU, zamęt, zakłócenie ruchu i interwencje lotnicze (gdy niebo się rozjaśnia). Gracz Aliancki posiada Znaczniki Korków, a Niemiecki Znaczniki Greif (Operacja Greif). Oba znaczniki są identyczne i nazywają się dla ułatwienia Znacznikami Korków.

24.2 Efekty Znaczników Korków

Znaczniki Korków zwiększają koszt wejścia (drogowy i terenowy) do heksu o 2 Punkty Ruchu dla wszystkich jednostek. Jedn. w Ruchu Taktycznym (11.3) ignorują Znaczniki Korków. Znaczniki Korków nie wpływają na walkę, ofensywy, odwroty i Dogi Zaopatrzenia. Niemieckie Znaczniki Korków nie wpływają na jedn. Niemieckie, a znaczniki Alianckie na jedn. Alianckie.

24.3 Faza Korków

(24.3.1) Umieszczanie: Podczas tej fazy gracz może położyć swoje Znaczniki Korków, które są dostępne w jego sekcji ze znacznikami na mapie. Tylko znaczniki dostępne mogą być umieszczone—te będące na mapie nie mogą zostać przesunięte.

(24.3.2) Losowe Usunięcie: Po umieszczeniu, gracz rzuca dwiema kośćmi i usuwa Znaczniki Korków z cyframi, które wypadły na kościach (na przykład, jeśli 2 i 4 zostałyby rzucone, Znaczniki Korków o numerach 2 i 4 zostałyby usunięte). Jeśli wyrzucony został dublet, tylko jeden jest usuwany. Połóż usunięte znaczniki z powrotem w Ramce Znaczników Korków na następną turę. Znaczniki Korków nigdy nie mogą zostać dobrowolnie usunięte będąc na mapie—są usuwane podczas rzutu kością lub podczas wyznaczonego usunięcia (24.6).

NOTATKA: Od czasu wyznaczonych usunąć odrzucających Niemieckie Znaczniki Korków z gry (24.6) jest możliwe, aby rzut kością, podczas ich usuwania, nie dał żadnego efektu.

NOTATKA: Zezwalanie przeciwnikowi na wybranie miejsca korków i zamieszania wydaje się dziwne, ale jest całkowicie realistyczne—przeciwnik zazwyczaj położy Znaczniki Korków w heksach o największej gęstości ruchu, o wysokim priorytecie. Usuwanie jednego lub dwóch z nich powoduje, że gracz nigdy nie wie, które z nich będą dla niego uciążliwe i spowolnią go.

24.4 Umieszczanie Znaczników Korków - Ograniczenia

Znaczniki Korków nie mogą być umieszczone:

- na lub obok drugiego Znacznika Korku (zignoruj Znaczniki Korków przeciwnika dla tej zasady),
- gracz Aliancki nie może ich umieszczać w Zatorowanych Heksach St Vith, aczkolwiek może on umieszczać je obok takich heksów.

Poza tymi wyjątkami mogą być one umieszczone w każdym heksie, w lub poza Strefami Kontroli wroga, w heksach z jednostkami wroga, w Niemieckich Początkowych Dywizyjnych Pozycjach, za lub przed frontem i liniami wroga.

24.5 Sytuacja na Początku Gry

Wszystkie te znaczniki zaczynają grę w Ramce Znaczników Korków. Gracz Aliancki może umieścić wszystkie swoje Znaczniki Korków na mapie podczas swojej Fazy Korków w Turze 1 (potem rzuca kością). Gracz Niemiecki nie otrzymuje swoich Znaczników Korków do Tury 3 (17 AM)—podczas jego Fazy Korków.

24.6 Wyznaczone Usunięcie Znaczników Korków

Od Tury 8 (19 PM), jeden niemiecki Znacznik Korka jest permanentnie usuwany z gry każdej Tury PM. Usunięcie następuje podczas Niemieckiej Fazy Korków. Znaczniki muszą być usunięte w kolejności numerycznej #1 pierwszy, #2 drugi, itd.). Alianckie Znaczniki Korków nie posiadają Wyznaczonego Usunięcia (gdy niebo się rozjaśnia reprezentują one interwencje lotnicze).

24.7 Zatorowane Heksy St-Vith

Istnieją trzy heksy na mapie zaznaczone na żółto. Posiadają one te same efekty co Znaczniki Korków (24.2) ale jednostki muszą zapłacić dodatkowe 4 Punkty Ruchu (+4 MP) zamiast +2. Gdy gracz Niemiecki przejmie kontrolę nad miasteczkiem St-Vith koszt tych heksów zostaje zredukowany do +2 Punktów Ruchu. Jeśli gracz Niemiecki straci kontrolę nad St-Vith Zatorowane Heksy znów kosztują +4 Punkty Ruchu. Zatorowane Heksy St-Vith nie wpływają na Ruch Taktyczny, ani na jedn. Alianckie.

NOTATKA: Alianckie Znaczniki Korków mogą być umieszczone obok Zatorowanych heksów St-Vith aby spowodować poważne problemy drogowe wśród jednostek niemieckich. Kiedy to się dzieje, jest często łatwiej dla gracza niemieckiego użyć Ruchu Taktycznego, w celu przejścia tych heksów.

NOTATKA: Znaczniki St-Vith +2 są umieszczane, gdy gracze potrzebują przypomnienia dotyczącego obecnego kosztu Zatorowanych Heksów.



25. TUR Y NOCNE I UZUPEŁNIENIA

25.1 Ogólnie

Pomiędzy Turami PM i AM występuje krótka Tura Nocna. Kolejność Graczy w Turze Nocnej jest odwrócona (Alianci pierwsi, potem Niemcy) a każdy gracz będzie miał dwie Tury pod rząd, aby wytworzyć trochę chaosu u przeciwnika. Podczas Tur Nocnych przychodzą Uzupełnienia. Kolejność Tur Nocnych:

- Aliancka Nocna Faza Uzupełnień
- Aliancka Nocna Faza Ruchu
- Aliancka Nocna Faza Walki
- Niemiecka Nocna Faza Uzupełnień
- Niemiecka Nocna Faza Ruchu
- Niemiecka Nocna Faza Walki

NOTATKA: Nie ma innych Faz Tury Nocnej (takich jak Zaopatrzenia, Mostów, Zbiórki, Korków, itd.).

25.2 Uzupełnienia

(25.2.1) Ogólnie: Podczas każdej Tury Nocnej obaj gracze otrzymują Uzupełnienia. Uzupełnienia są używane by przywrócić zredukowane lub wyeliminowane jedn. Liczba Uzupełnień, którą każdy z graczy otrzymuje widnieje na Karcie Tur. Jeśli gracz otrzymuje tylko jedno Uzupełnienie, może być ono użyte tylko dla jednostki Piechoty (2.4). Jeśli gracz otrzymuje dwa Uzupełnienia, jedno może być użyte do Piechoty a drugie może być użyte do jedn. Pancерnej, Zwiadowczej, lub jedn. FLAK; lub użyte do innej jedn. Piechoty. Uzupełnienia nie mogą zostać przetrzymane, i nie użyte są marnowane. Gracze używają swoich Uzupełnień podczas Nocnej Fazy Uzupełnień.

(25.2.2) Procedura: Każde Uzupełnienie może podnieść zredukowaną jednostkę do jej silniejszej strony lub przywrócić jednostkę ze stosu strat na jej zredukowanej stronie (patrz 25.2.4 dla ograniczeń). Jednostki obok jednostki wroga mogą otrzymywać Uzupełnienia. Jeśli gracz używa Uzupełnienia by przywrócić jednostkę ze stosu strat, wtedy jednostka musi przybyć pod poniższymi ograniczeniami:

- Musi zostać umieszczona we własnym mieście, miasteczku lub Heksie Wejścia (nie wiosce) wolnym od Blokad wroga, który posiada Drogę Zaopatrzenia biegnącą do Źródła Zaopatrzenia.
- Nie może być umieszczona obok jednostki wroga.
- Musi być umieszczona w promieniu maks. 5 heksów od własnej jedn. z tym samym kolorem ID Korpusu/Armii (2.11).

Opcjonalnie, jednostki Niemieckie mogą zostać umieszczone w Heksie Wejścia K, L lub M, który nie w Strefie kontroli wroga.

(25.2.3) Duże Jednostki: Każda jednostka w stosie strat z poziomem 2 na zredukowanej stronie mogą być tylko przywrócone jeśli, Niezwiązana, Resztką jednostki w Dobrym Stanie tego samego typu jest na mapie. Poświęć punkt uzupełnienia, usuń Resztkę, i umieść jednostkę (na zredukowanej stronie) gdzie ta Resztką stała. Resztką usunięta z mapy jest umieszczana w sekcji Resztek.

PRZYKŁAD: By przywrócić pułk 6-6-3 US ze stosu strat, gracz Aliancki musi posiadać Resztkę jednostki Piechoty 1-2-3 na mapie.



(25.2.4) Znaczniki Uzupełnienia: Oznacz każdą jednostkę, która otrzymała Uzupełnienia znacznikiem Uzupełnienia. Podczas następnej Tury AM, ta jedn. będzie mogła się ruszyć o maks. jeden

heks. Ten znacznik nie wpływa na Siłę Obrony jednostki i zostaje usunięty podczas Fazy Walki Tury AM posiadającego gracza. Jeśli jednostka zostaje Wstrząśnięta lub Złamana, usuń Znacznik Uzupełnienia i zastosuj efekty nowego znacznika.

(25.2.5) Ograniczenia: Tylko jedn. Zaopatrzone i w Dobrym Stanie mogą otrzymywać Uzupełnienia. Jedn. oznaczone znacznikiem Związania, Ruchu Strategicznego, lub Znacznikiem Nocnym nie mogą otrzymać Uzupełnień. Podane jedn. nie mogą otrzymywać Uzupełnień: Niemieckie jednostki Pancерne z Jakością Pancерza 5 lub więcej, Niemieckie jednostki Pancерne z oznaczoną czarną ramką Siłą Ataku, von der Heydte, 150-ta Panzer Bde, Alianckie jedn. Spadochronowe, jedn. Artylerii, jednostki Brytyjskie, i wszystkie jednostki po Kapitulacji. (23.7).

25.3 Nocny Ruch i Walka



(25.3.1) Ruch: Ruch w Turze Nocnej jest identyczny do normalnych zasad, z wyjątkiem maksymalnego użycia trzech kupek jednostek. Mogą one używać swojej całej Zdolności Ruchu.

Ruch Rozszerzony i Ruch Taktyczny są dozwolone podczas Tury Nocnej, ale Ruch Strategiczny nie jest. Kupka wybrana do Ruchu Nocnego może się podzielić i ruszyć w różnych kierunkach podczas Tury Nocnej.

(25.3.2) Walka: Walka w Turze Nocnej jest identyczna do normalnych zasad, poza tym, że tylko jednostki oznaczone Znacznikami Nocnymi mogą zaatakować. Artyleria na Gotowej Stronie może być użyta do Ofensywnego i Defensywnego Wsparcia w Turze Nocnej bez potrzeby Znacznika Nocnego.

(25.3.3) Umieszczanie Znaczników Nocnych: Gracze muszą oznaczyć podczas ich Tury PM, które trzy stosy będą dostępne w nadchodzącej Turze Nocnej. Aby to zrobić, aktywny gracz umieszcza Znacznik Nocny na wybranych stosach podczas Fazy Ruchu jego Tury PM.

NOTATKA: jeśli gracz nie oznaczył żadnych stosów do Nocnej Tury podczas swojej tury PM, rozgrywa on tylko pierwszą Fazę

(25.3.4) Kwalifikacja: Jednostki muszą być w Dorym Stanie. Jednostki Związane lub Bez Zaopatrzenia (wliczając te z Odciążenia Paliwa) nie mogą być przeznaczone na Turę Nocną.

(25.3.5) Ograniczenia: Jednostki pod Znacznikiem Nocnym podczas Tury PM są pod poniższymi ograniczeniami:

- Mogą użyć tylko 1 MP (zakaz Ruchu Taktycznego), oraz
- nie mogą Atakować.

(25.3.6) Wysadzanie Mostów Nocą: Wysadzanie Mostów jest dozwolone tylko i wyłącznie podczas Ataku wroga (7.4) w trakcie Nocnej Fazy Walki przeciwnika.

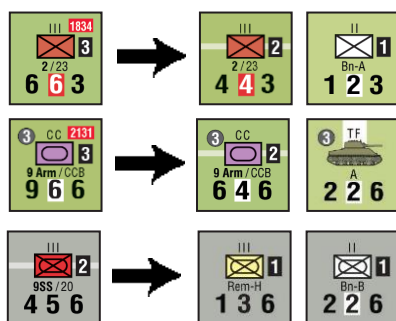
(25.3.7) Usunięcie: Znaczniki Nocne są usuwane podczas Tury Nocnej posiadacza. Jeśli jednostka Niemiecka oznaczona Znacznikiem Nocnym jest zaatakowana w Alianckiej Turze PM i jest zmuszona do odwrotu— Znacznik Nocny jest usuwany.

26. JEDNOSTKI ROZBITE

26.1 Ogólnie

Obaj gracze mogą przeprowadzić Rozbicie jednostki redukując większą jednostkę. Pułk Piechoty tworzy batalion Piechoty; pułk Spadochronowy, Szybocowy lub Fallschirmjäger tworzy batalion Spadochronowy; pułk Panzergrenadier tworzy batalion Panzergrenadier; a Combat Command lub batalion Pancerny US tworzy Jednostkę Zadaniową. Jednostka Rozbita jest umieszczana w heksie z jednostką, która zredukowała swój poziom i obie te jednostki mogą się ruszyć, uwolnić, lub przeprowadzić Ofensywę na normalnych warunkach. Opcjonalnie, 3-poziomowa jednostka może Rozbić się na dwie Rozbite jednostki plus na odpowiednią Resztkę.

Przykład tworzenia jednostek rozbitych:



26.2 Rozbicie - Ograniczenia

Jednostka musi się rozbić zanim się Ruszy, Uwolni lub przeprowadzi Ofensywę. Rozbicie może wystąpić jedynie w własnej Fazy Ruchu lub Walki—nigdy podczas Tury przeciwnika. Wstrząśnięte jednostki nie mogą przeprowadzać Rozbicia. Strefy Kontroli Wroga, znaczniki Braku Zaopatrzenia i Związania nie wpływają na możliwość Rozbicia jednostki. Liczba mogących się Rozbić jednostek jest ściśle ograniczona do ilości dostępnych jednostek Rozbitych w zanadru.

WSKAZÓWKA: Związana jednostka może utworzyć jednostkę Rozbitą i wtedy ta zredukowana jednostka mogłaby przeprowadzić Uwolnienie podczas gry jednostka Rozbita utrzymywałaby front.

26.3 Cechy Jednostek Rozbitych

Jednostki Rozbite to normalne 1-poziomowe jednostki. Morale jednostek Rozbitych jest często niższe od jednostki macierzystej, co odzwierciedla poczucie utraty spójności.

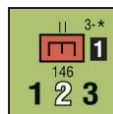
26.4 Złączenie się z Jednostkami Rozbitymi

Jednostki Rozbite mogą złączyć się tylko z jednostkami, które je stworzyły.* jednostka Rozbita zostaje usunięta z mapy, a jednostka macierzysta zostaje podniesiona o 1 poziom. Złączanie następuje podczas Fazy Ruchu w momencie gdy dane jednostki ukończyły swój Ruch.

**Może to wymagać istnej buchalterii.*

27. JEDNOSTKI SPECJALNE

27.1 Alianckie Jednostki Inżynierów



Alianckie jedn. Inżynierów są eliminowane jeśli zostają Złamane lub zmuszone do Odwrotu o 3 lub więcej heksów w jednej Walce. Ich Siła Obrony została oznaczona na biało w celu przypomnienia tej zasady. Ich stopień morale jest Zielony.

NOTATKA: Alianckie jednostki Inżynierów były mniejsze niż regularny batalion piechoty i nie były szkolone do ciągłej walki. Ich zaangażowanie w walkę było tymczasowym rozwiązaniem w celu utrzymania mostów i kluczowych pozycji do czasu dotarcia posiłków.

27.2 Von der Heydte (Operacja Stösser)



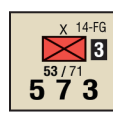
NOTATKA: Operacja Stösser była zrzutem spadochronowym na tyły w celu opanowania skrzyżowania "Baraque Michel". Mimo starań, zrzut okazał się klęską i razem z Von der Heydtem

wylądowało tylko 300 ludzi. Porzucili oni pierwotne plany i zamiast tego, przeprowadzili rekonesans na tyłach wroga.

Jednostka Von der Heydte'a zaczyna grę w Turze 3 (17 AM) poprzez zrzut z powietrza. Strefą zrzutu może być każdy heks Pól lub Rzadkich lasów, który nie jest miastem, miasteczkiem, wioską, nie zawiera jedn. wroga lub Strefy Kontroli wroga. Po zrzucie, gracz Niemiecki rzuca kością dla przetrwania tej jednostki dla Tabeli Von der Heydte'a. Von der Heydte jest jedn. 1-poziomową, użyj strony silniejszej jeśli wyrzucone zostało 1, użyj strony zredukowanej jeśli zostało rzucone 2 lub 3. Jednostka nie może się ruszać w Turze, w której została zrzucona. Jednostka jest traktowana jako 1-poziomowa jednostka w każdym wypadku (wliczając Zaopatrzenie).

PLAY NOTE: Jednostka ta może być zrzucona w innym sektorze niż szósta armia pancerna.

27.3 Jednostki Brytyjskie



(27.3.1) Ograniczenia Ruchu: Wszystkie jedn. Brytyjskie muszą pozostać na mapie zach. i po zach. stronie Mozy. Wyjątek: patrz 29ta Brygada Panc.

(27.3.2) 29ta Brygada Pancerna: Ta jednostka zostaje uwolniona od swojego Ograniczenia Ruchu w Turze 29 (30 AM) lub gdy armia Niemiecka przekroczy rzekę Mozę.

(27.3.3) Ograniczenie Ataku: Z powodu problemu z koordynacją Aliantów, Brytyjskie i Jankeskie jednostki nie mogą brać udziału w tym samym Ataku. Taka kara nie występuje w Obronie jeśli jedn. Brytyjskie i Jankeskie są w 1-nym heksie.

(27.3.4) Obrona Antwerpii: Gdy jedn. Niemieckie opuszczają mapę przez Heksy Wejścia F lub G, gracz Aliancki musi przenieść część jedn. Brytyjskich do Sekcji Antwerpii. Łączna Siła Obrony Aliantów w tym sektorze musi być większa od Siły Obrony Niemców o 6 lub więcej. Gracz Aliancki może wziąć jedn. z mapy. Jednostki są przenoszone pod koniec Tury Niemieckiej gdy w Antwerpii pojawią się jedn. Niem. —podnieś je i umieść w Antwerpii. Przesunięte Bryt. Punkty powyżej wymaganej liczby mogą wliczać się do przyszłych Niemieckich

wyjść poza mapę. Jeśli Brytyjskich jednostek nie starcza do Obrony Antwerpii, wtedy wszystkie Brytyjskie Posiłki muszą zostać skierowane do Antwerpii (kiedy przybywają) do czasu gdy gracz Aliancki znów osiągnie przewagę +6 Punktów.

274 Jednostki Sturmtiger i Brumbär



Jednostki 1000(+) Sturmtiger i 217ty Brumbär posiadają podwójną Siłę Ataku gdy atakują heks Wioski, Miasteczka lub Miasta.

Jednostki te posiadają Siłę Ataku w czarnym prostokącie, aby przypominać graczom o tej specjalnej zdolności. Te jednostki nie są traktowane jako Jednostki Pancerne dla zasady 21.1.

Sturmiger był wyposażony w 38cm moździerz, a Brumbär posiadał 15cm haubicę. Oba były stworzone do walki w mieście.

275 Kampfgruppe Peiper



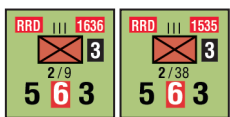
Cztery jednostki 1SS oznaczonych KG Peiper mogą się Ruszać i Walczyć w pierwszej Turze Nocnej gry (nawet jeśli walczyły i poruszały się w Turze PM). Dodatkowo, Mogą użyć każdej jednostki, z którą są w heksie pod koniec Fazy Ruchu Tury Nocnej 16-tego grudnia aby otrzymać od nich wsparcie w Walce.

Dołączone jednostki są dołączone tylko podczas Nocnej Fazy Walki—nie Nocnej Fazy Ruchu. Dołączone jednostki mogą przeprowadzać Ofensywę, jeśli przeciwnik się wycofuje.

NOTATKA: Peiper był agresywnym dowódcą, i w nocy 16-go grudnia zmusił także 3cią Dywizję Fallschirmjäger do pomocy.

NOTATKA: Potencjalnie, gracz Niemiecki może posiadać cztery jednostki Kampfgruppe Peiper plus trzy kupki pod Nocnym Znacznikiem aktywne podczas Tury Nocnej 16tego grudnia.

276 Druga Dywizja US



Dwa pułki 2giej Dywizji, które startują na heksach 1535 i 1636 nie mogą się w ogóle ruszać w Turze 1 (16 AM) i będą mogły używać tylko Ruchu Taktycznego

podczas Tury 2. Te jednostki są oznaczone czerwonym napisem PRD dla przypomnienia tej zasady.

NOTATKA: Te dwa pułki spędziły trzy ostatnie dni przed niemiecką ofensywą na mozolnej ofensywie i oflankowaniu Tam Rzeki Roer. Te jednostki łatwo nie opuszczają swoich pozycji. Historycznie wycofały się one dopiero na początku 17 grudnia.

277 653 PzJ (Jpz VI)

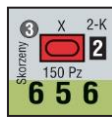


Przybycie 653ego PzJ nie jest pewne. Podczas Tury 4 (17 PM) rzucić kością—przy rzutach 1 lub 2 jednostka przybywa w tej Turze. Przy rzutach 3 i 4 jest ona opóźniona (rzucić jeszcze raz w następnej turze). Przy rzutach 5 i 6 jednostka w ogóle nie przybędzie.

WYJASNIENIE: Wielokrotne rzucanie 3 i 4 jest możliwe co będzie powodować ciągle odkładanie przybycia jednostki na później.

NOTATKA: Ta jednostka była przeznaczona do walki w Ardenach, lecz została przetrzucona do Operacji Nordwind.

278 Dr Sola i 150 Panzer Brigade



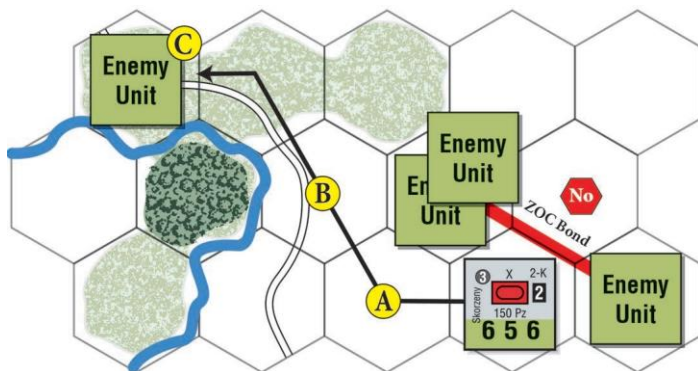
NOTATKA: Dr. Sola był pseudonimem Płk. Otto Skorzenego, który dowodził 150tą Brygadą Pancerną, której żołnierze byli przebrani za jankesów, a na ich stanie były jankeskie czolgi i pojazdy. Jednostka miała przemknąć przez linie Aliantów w trakcie zamieszania wraz z atakiem 6tej Armii Pancerniej (Operacja Greif i Währung). Operacja odniosła częściowy sukces.

(27.8.1) Ogólna Zasada: Gracz Niemiecki może użyć 150tej Brygady Pancerniej do Ruchu Infiltracji (27.8.2) i/lub zapewnienia Ataku z Zaskoczenia (27.8.3). Te zdolności mogą być używane jeśli jednostka nie jest wykryta (sprawdzone rzutem kością). Jeśli nie jest wykryta, jest ona automatycznie wykryta pod koniec tury, gdy jedna lub dwie z jej umiejętności zostały użyte. Gdy jednostka ta zostaje wykryta, traci wszystkie swoje specjalne zdolności.

NOTATKA: Gracz niemiecki nie rzuca dla wykrycia jeśli jednostka Aliancka wchodzi do heksu obok 150tej Brygady Pc lub jeśli 150ta wchodzi obok jedn. wroga bez chęci infiltracji.

(27.8.2) Ruch Infiltracji: Ta jednostka może próbować ignorować Strefy Kontroli. Sprawdź sukces próby rzucając kością w czasie gdy ta jedn. próbuje zignorować Strefę Kontroli wroga. Przy rzutach 1-3 podstęp odnosi sukces i Aliancka Strefa Kontroli w tym heksie jest ignorowana (Linie Kontroli nie są ignorowane). Brygada może próbować ruszyć dalej i znów spróbować zignorować EZOC (rzucić dla każdej próby). Przy 4-6 jednostka zostaje wykryta i Strefa Kontroli jest traktowana normalnie (żaden podstęp nie jest już możliwy).

(27.8.3) Bonus do Walki: Ta jedn. może spróbować zaskoczyć Obrońcę i zdobyć jedno przesunięcie kolumny w prawo w Tabeli CRT. Próba zaskoczenia jest możliwa tylko gdy Brygada nie została wykryta. Sprawdź sukces tej próby rzucając kością w Fазie Walki przed Atakiem. Przy rzutach od 1-3 zaskoczenie odnosi sukces. Przy 4-6 zawodzi. Tak czy inaczej, Brygada zostaje wykryta i staje się zwykłą jednostką po tym Ataku.



PRZYKŁAD: Jednostka Skorzenego jest aktualnie ukryta i porusza się w ukazany sposób. W heksie A gracz Niemiecki ogłasza próbę zignorowania EZOC i rzuca kością. Rzuca raz, nawet jeśli są dwie jedn. wroga. Wyrzuca 2 co daje sukces. W heksie B znowu odnosi sukces = 3. Wtedy Skorzeny rusza się jeden heks dalej i próbuje zaatakować jedn. C z zaskoczenia. Przy rzucie 1-3 byłby to sukces i przesunięcie kolumny w prawo. Jeśli plan by nie wypalił, Atak byłby przeprowadzony normalnie.

28. POGODA

28.1 Warunki Zamarzniętej Ziemi

Stan ziemi od Tury 1-10 (16 AM do 20 PM) jest błotnisty. To jest normalny stan w tej grze. Zaczynając od Tury 11 (21 AM) nadchodzi zimny front ułatwiający jazdę na drogach. Zmechanizowane jednostki używają teraz zamarzniętego kosztu Punktów Ruchu heksów dróg w Tabeli Efektów Terenu.

DROGI LEŚNE: Mogą być od tego momentu użyte do Bonusu Drogowego w Ofensywie.

28.2 Czyste Niebo

Niebo od Tury 1-14 (16 AM do 22 PM) jest zachmurzone. W Turze 15 (23 AM) niebo się rozjaśnia i wprowadzane są poniższe zasady:

- Gracz Aliancki otrzymuje Wsparcie Lotnicze (15.6).
- Gracz Aliancki pomniejsza swoje wszystkie rzuty na Kapitulację jednostek i grup o -2 (dostępne są teraz Zrzuty).
- Gracz Niemiecki musi powiększyć swoje rzuty kością podczas Odcięcia Paliwa o +1, aby zaznaczyć bombardowania niemieckich linii kolejowych na zachód od Renu.

29. SPECJALNE ZASADY TURY 1

29.1 Ograniczenia Ruchu

(29.1.1) Czerwone Numery Startowe: Wszystkie jednostki z Numerem Startowym wydrukowanym na czerwonym tle nie mogą się Ruszać, Uwalniać (20.1), ani budować Umocnionych Pozycji w Turze 1. Jeśli któreś z tych jednostek są zmuszone do Odwrotu po Walce, mogą wycofać się normalnie—ale nie są one pozbawione swoich Ograniczeń Ruchu. Jednostki te mogą Atakować, ale nie mogą przeprowadzać Ofensywy. Zobacz notatki dla wyjaśnienia Ograniczeń Ruchu w Turze 1.

(29.1.2) Niemieckie Linie Dywizyjne: Żadna Niemiecka jednostka nie może wejść do Pozycji Startowej innej dywizji, ani do tylnej strefy (heksy z tyłu Pozycji Startowych dywizji), w Turze 1. Jednostki mogą swobodnie Wchodzić i przeprowadzać Ofensywę w głąb strefy wroga. Linie Dywizyjne są ignorowane po Turze 1.

(29.1.3) Ruch Strategiczny: Żadna strona nie może używać Ruchu Strategicznego w Turze 1.

29.2 Ograniczenia Walki

(29.2.1) Aliancka Artyleria: Jednostki Alianckiej Artylerii, które mogą zapewniać Obronne Wsparcie Artylerii w Turze 1 to tylko i wyłącznie V/187 i V/406 (w pobliżu Monschau).

(29.2.2) Niemiecka Artyleria: Jednostki Niemieckiej Artylerii mogą zapewniać Ofensywne Wsparcie Artylerii tylko do Ataków angażujących jednostki z tym samym I.D. Korpusu co ta jednostka Artylerii. To ograniczenie jest zniesione po Turze 1.

29.3 212ta Dywizja Volksgrenadier

Niemieckie jednostki przekroczyły rzekę Sauer poniżej Echternach rankiem 16tego grudnia. Tylko w pierwszej Turze, jedna jednostka z 212tej VG może Ruszyć do heksu 1005 (z heksu 1006). Musi się ona zatrzymać i zakończyć Ruch w tym heksie.

29.4 106ta Dywizja

Żadna jednostka ze 106tej Dywizji nie może wejść ani zaatakować Niemieckiej Pozycji Startowej 18tej Dywizji VG jeśli jest tam jedna lub więcej jednostek Niemieckich.

NOTATKA: Alianci nie wiedzieli, że 18ta Dywizja VG ledwie mogła bronić swoich pozycji.

30. JAK ZWYCIĘŻYĆ

“Antwerpia! Jeśli osiągniemy Mozy, powinniśmy paść na kolana i dziękować Bogu—nie wspominając już o Antwerpii!”

—Generalfeldmarschall Gerd von Rundstedt

30.1 Faza Zwycięstwa

(30.1.1) Kiedy: Zwycięstwo jest sprawdzane i osiągnane podczas Fazy Zwycięstwa, która ma miejsce tylko w Turze Alianckiej. Gra kończy się natychmiast po osiągnięciu zwycięstwa przez Niemców.

(30.1.2) Kontrola: Kontrola Heksów Zwycięstwa jest ważna dla sprawdzenia zwycięstwa. Heks Zwycięstwa jest kontrolowany przez gracza Niemieckiego gdy w tym heksie jest jednostka Niemiecka lub była ona ostatnią, która przez niego przeszła. W obu przypadkach, Heks Zwycięstwa musi posiadać Zaopatrzenie Drogowe do Niemieckiego Źródła Zaopatrzenia.

30.2 Niemieckie Zwycięstwo

Gracz Niemiecki wygrywa grę, gdy podczas Fazy Zwycięstwa osiągnie jeden lub więcej z poniższych celów:

- Wyszedł poza zachodnią mapę przez Heksy Wejścia F lub G jednostkami, których łączne Punkty Ataku to 24. Przynajmniej jeden z użytych Heksów Wejścia musi posiadać Zaopatrzenie Drogowe (podczas Fazy Zwycięstwa) do swojego Źródła Zaopatrzenia.
- Kontroluje wszystkie 4 heksy Liege.
- Kontroluje 4 z 6 Heksów Zwycięstwa na rzece Mozie: Givet, Dinant, Namur, Andenne, Huy oraz Amay.
- Kontroluje 6 Heksów Zwycięstwa na Mapie Zachodniej.

30.3 Zwycięstwo Aliantów

- Gracz Aliancki uniemożliwił graczowi Niemieckiemu osiągnięcie zwycięstwa, lub
- Kontroluje trzy lub więcej Niemieckich Dywizyjnych Pozycji Startowych przez dwie kolejne Fazy Zwycięstwa z przynajmniej jedną jednostką Aliancką w każdej z kontrolowanych Dywizyjnych Pozycji Startowych. Te jednostki Alianckie muszą być Zaopatrzone w każdej Fazie Zwycięstwa. Taka kontrola wypiera każde inne zwycięstwo Niemców.

ZASADY OPCJONALNE

Poniższe zasady dodają trochę trudności do gry i nie są konieczne. Mogą być one użyte przy zgodzie obu graczy.

31. NOCNA INFILTRACJA



Każdy Znacznik Nocny nie użyty do oznaczenia jednostek może być użyty w Turze Nocnej do ruszenia jednej kupki o jeden heks—jest to Nocna Infiltracja. Ten jeden heks może być dowolnym

Tereniem, który nie jest zakazany dla danych jednostek. Kupka używająca Nocnej Infiltracji nie może Atakować podczas Fazy Walki w Turze Nocnej.

OGRANICZENIA: Tylko jednostki w Dobrym Stanie pozbawione Znacznika Uzupelnień, Ruchu Strategicznego, i Związania mogą użyć Nocnej Infiltracji. Jeśli jednostka jest Weteranem lub Elitą, wtedy ten jeden heks może być w Strefie Kontroli wroga, lub z jednej EZOC do drugiej—jednakże, nie może on przechodzić lub wchodzić na Linię Kontroli wroga.

Kupka używająca Nocnej Infiltracji nie musi być oznaczona Znacznikiem Nocnym. Gracz po prostu ogłasza ile dostępnych Znaczników Nocnych posiada i Rusza taką ilością kupek podczas Fazy Ruchu w Turze Nocnej. Jednostka, która zużyła swoją całą Zdolność Ruchu w Turze PM ciągle może przeprowadzać Nocną Infiltrację w Turze Nocnej.

PRZYKŁAD: Na początku Tury Nocnej gracz posiada jedną kupkę oznaczoną Znacznikiem Nocnym. Może on Ruszyć tę kupkę zużywając całą Zdolność Ruchu, podczas gdy dwie inne kupki mogą się Ruszyć o jeden heks. Tylko kupka ze Znacznikiem Nocnym może Atakować podczas Fazy Ataku w Turze Nocnej.

NOTATKA: Ta zasada pomaga trochę bardziej Niemcom niż Aliantom, ponieważ Niemcy byli lepsi w nocnej walce. Gracz Aliancki także może jej użyć do uwolnienia niektórych kotłów.

32. ZBIORNIKI PALIWA

321 Ukryty Zbiornik Paliwa

Na początku gry, Gracz Aliancki losowo umieszcza Zbiorniki Paliwa na mapie—na odpowiednich heksach oznaczonych symbolem zbiornika. Tylko jeden ze znaczników jest prawdziwym Zbiornikiem Paliwa—reszta to atrapy. Gracz Aliancki może je podejrzeć po rozłożeniu, ale nie może tego zrobić gracz Niemiecki. Gdy gracz Niemiecki Ruszy swoją jednostkę na heks sąsiadujący ze Zbiornikiem Paliwa, znacznik jest odwracany. Jeśli jest to atrapa, jest ona usuwana.

KOMENTARZ: 1sza Armia posiadała duży zbiornik paliwa blisko Francorchamps. Jeśli zostałby przejęty, wystarczyłoby, aby poradzić sobie z odcięciami paliwa. Kampfgruppe Peiper przeszła obok niego, nie wiedząc o jego istnieniu

322 Walka i Przejęcie

WŁAŚCIWOŚCI: zbiornik posiada Siłę Obrony 2 co reprezentuje Belgijski Batalion. Zbiornik sam w sobie nie

posiada żadnego poziomu, nie otrzymuje Przewagi Terenu ani nie może przeprowadzać Desperackiej Obrony. Jeśli został wyeliminowany, zmuszony do Odwrotu, lub traci poziom, gracz Niemiecki zdobywa zbiornik i może przeprowadzić Ofensywę.

Przejęty zbiornik musi być kontrolowany przez gracza Niemieckiego do czasu, gdy paliwo może zostać usunięte. Gracz Niemiecki może usunąć Zbiornik Paliwa w następnej Fazie Odcięcia Paliwa jeśli Zaopatrzenie Drogowe może być prowadzone od zbiornika do Niemieckiego Źródła Zaopatrzenia.

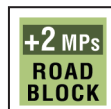
EFEKT: Jeśli paliwo zostało pobrane, Gracz Niemiecki pomija Fazy Odcięcia Paliwa w Turze 7 i 8 (19 AM i PM).

Jeśli gracz Aliancki odbije zbiornik przed jego usunięciem, wtedy zbiornik odzyskuje swoją wcześniejszą Siłę Obrony.

323 Destrukcja

Zbiornik może zostać wysadzony tak jak wysadza się mosty (1–4 w Alianckiej Fazie Mostów, 1–3 w Niemieckiej Fazie Walki jeśli gracz Niemiecki atakuje heks ze zbiornikiem). Wysadzenie w Alianckiej Fazie Mostów może zostać przeprowadzone jeśli zbiornik graniczy z jednostkami Niemieckimi. Alianckie jednostki nie są potrzebne do wysadzenia. Wszystkie Zbiorniki Paliwa są automatycznie usuwane pod koniec Tury 6 (18 PM).

33. BLOKADY



331 Ogólna Zasada

Blokady to znaczniki mogące kontrolować heksy i spowalniać wrogi Ruch. Są jak Znaczniki Korków, lecz są pewniejsze. Każdy gracz ma takie dwa.

Mają one takie same efekty jak Znaczniki Korków z niższymi dodatkowymi efektami i cechami:

- Mogą zostać przemieszczone w każdej turze i nie są usuwane rzutem kością.
- Jednostki w Ruchu Strategicznym nie mogą wchodzić do heksu, w którym jest Blokada wroga.
- Drogi Zaopatrzenia nie mogą być prowadzone przez heks, w którym jest Blokada wroga.
- Kontrolują heks, w którym się znajdują (30.1).
- Inżynierowie US (13.2) nie mogą być umieszczeni w heksie miasteczka lub miasta, z Blokadą wroga.

332 Umieszczenie

Blokady są umieszczane lub przemieszczane w Fazie Korków posiadającego gracza przed rzutami kością. Umieszczenie przebiega pod niższymi ograniczeniami:

- Musi być umieszczona w heksie drogi oddalonym o 4 kolejne heksy od własnej jednostki. Heks ten musi mieć Zaopatrzenie do własnej jedn. i do własnego Źródła Zaopatrzenia. Ten heks drogi może być pustym heksem kontrolowanym przez wroga.
- Nie może być umieszczona na lub obok jednostki wroga.
- Nie może być umieszczony na lub obok własnego Znacznika Korku lub innej Blokad (własnej lub wroga).

333 Usunięcie

Własne Blokady muszą być usunięte pod koniec wrogiej Fazy Ruchu lub Fazy Walki (wliczając Tury Nocne), w której to jedn.

wroga kończy swój Ruch w tym heskie lub przez niego przechodzi. Są one także usuwane podczas własnej Fazy Korków jeśli nie posiadają Drogowego Zaopatrzenia. Możesz dobrowolnie usuwać lub przesuwać swoje Blokady podczas każdej własnej Fazy Korków.

Blokady nigdy nie są eliminowane, te usunięte mogą zostać umieszczone w następnej własnej Fazy Korków.

33.4 Na Starcie

Gracz Aliancki otrzymuje swoje Znaczniki Blokady podczas jego pierwszej Fazy Korków. Gracz Niemiecki nie otrzymuje swoich do Tury 3 (17 AM)—podczas jego Fazy Korków.

34. LIMIT 18 ATAKU

Atakujący może posiadać jedynie 18 Punktów Ataku w Walce. Wszystkie punkty powyżej 18 są ignorowane. Atakujące jednostki, które dodają 0 Punktów Ataku w związku z limitem mogą brać udział w Ofensywie.

PRZYKŁAD: Dwie kupki Niemieckich jednostek z łączną Siłą Ataku 24, atakują jednostki Alianckie z łączną Siłą Obrony 6. Stosunek Ataku do Obrony to 18 do 6 (3-1).

NOTATKA: Ta zasada pokazuje trudności w koordynacji dużej ilości wojsk przeciwko pojedynczym celom i także zapobiega długiemu liczeniu punktów. To przyspieszy rozgrywkę.

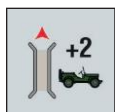
35. OPERACJA BODENPLATTE

Na początku Tury 15 gracz Niemiecki rzuca kością i porównuje z tabelą poniżej. Jeśli wynik to 4-6 umieść znacznik Bodenplatte w odpowiednim miejscu Karty Tur jako przypomnienie. Od tej tury włącznie, dla WSZYSTKICH tur o czystym niebie, gracz Aliancki otrzymuje -1 DRM dla Ofensywnego Wsparcia Lotniczego i +1 DRM dla Tabeli Jabos (przy rzutach kością). Traktuj wyniki niższe niż 1 jako 1, a wyższe od 6 jako 6.

Rzut	Rezultat
1-3	Brak efektu
4-5	Od Tury 19 (25 AM) włącznie
6	Od Tury 17 (24 AM) włącznie

NOTATKA: Operacja Bodenplatte, wspierająca Ofensywę miała sparaliżować Aliancką flotę powietrzną, ale została odsunięta o kilka dni z powodu złej pogody na 1szego Stycznia. Do czasu gdy pogoda się polepszyła i zmasowany atak Luftwaffe był możliwy do wykonania, Ofensywa w Ardenach ugrzęzła. Samoloty zostały ostatecznie użyte do wsparcia Operacji Nordwind.

36. GRIEF COMMANDO



Raz na grę, w każdym momencie przed Turą 7 (19 AM), gracz Niemiecki może umieścić znacznik Grief Commando na jednym z heksydów z mostem. Zapewnia od karę +2 DRM dla próby Wsadzenia. tego Mostu. Jest on usuwany po tym jak został użyty.

SCENARIUSZE

S1. KAMPANIA

To jest standardowa rozgrywka używająca obu map i wszystkich poprzednich zasad.

S1.1 Czas Gry

22 Tury—16AM do 26 PM. Gra kończy się po zakończeniu Alianckiej 26 Tury PM.

S1.2 Posiłki

Obaj gracze powinni oddzielić swoje posiłki od startowych jednostek. Startowe jednostki posiadają swoje początkowe rozstawienie na białym lub czerwonym tle, wszystkie inne jednostki to posiłki. Umieść te jedn. na Turach Przybycia na Karcie Tur.

S1.3 Rozstawienie

Alianci: Gracz Aliancki rozstawia się pierwszy. Umieść swoje startowe jednostki na heksie z numerem wydrukowanym na jednostce. Kropka po tym numerze oznacza, że jednostka rozpoczyna grę w Umocnionej Pozycji.

Niemcy: Umieść swoje jednostki gdziekolwiek w obrębie przypisanych jednostkom Startowych Pozycji Dywizji (zaznaczonych przerywaną linią). Twoja Artyleria może być rozstawiona w jakiegokolwiek Startowej Pozycji Dywizji należącej do jej Korpusu.. Jednostki mogą być rozstawione obok jednostek wroga (należy przestrzegać limitu stopniowania).

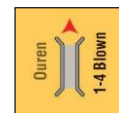
- Dwie jednostki z 26tej Dywizji Volksgrenadier oznaczone czerwonym Rozstawieniem Początkowym, nie mogą rozpocząć gry w żadnym z trzech heksów Chaszcy.
- 5FJ/Brygada 11 StuG nie mogą rozpocząć gry w żadnym z dwóch heksów Chaszcy.

NOTATKA: Za pierwszym razem gracze powinni użyć pierwszej ilustracji Rozszerzonego Przykładu Rozgrywki dla ułatwienia.

S1.4 Znaczniki

Umieść znacznik Tury na Turze 1 (16 AM). Umieść znacznik Wsadzonego Mostu na czterech mostach oznaczonych #1-4 (pomiędzy Echternach i Vianden), i umieść znaczniki Mostów w Budowie na mostach oznaczonych #5 i #6 (7.9).

Jest także znacznik Mostu Ouren, którego umieszcza się obok heksydu E2020/2119, i który może zostać usunięty lub obrócony gdy Most na Rzece Ouren będzie sprawdzany (7.7).



S1.5 Artyleria

Wszystkie jednostki Artylerii rozpoczynają grę na Stronach Gotowych.

S2. SCENARIUSZ SZEŚCIU TUR

S2.1 Długość Gry

6 Tur—16 AM do 18 PM. Gra kończy się po zakończeniu Alianckiej Tury 6.

S2.2 Rozstawienie

Użyj Rozstawienia Kampanii.

S2.3 Zasady Specjalne

Używaj tylko Mapy Wschodniej. Usuń jednostki 101szej i 82giej Spadochronowej z Posiłków. Nie są używane w scenariuszu.

S2.4 Warunki Zwycięstwa

Gracz Niemiecki wygrywa jeśli posiada **10** Punktów Zwycięstwa pod koniec scenariusza. Przyznaj 1 PZ dla każdego Heksu Zwycięstwa, który kontroluje, i 1 PZ za każde 4 Punkty Ataku, które wyniósł przez zachodnią krawędź (Wschodniej) Mapy. Gdy gracz Niemiecki wychodzi jednostkami przez zachodnią krawędź mapy musi móc poprowadzić Zaopatrzenie Drogowe do Niemieckiego Źródła Zaopatrzenia z przynajmniej jednego heksu wyjścia, inaczej PZ za te jednostki się nie liczą.

S3. SCENARIUSZ OŚMIU TUR

S3.1 Długość Gry

8 Tur—16 AM do 19 PM. Gra kończy się po zakończeniu Alianckiej Tury 8.

S3.2 Rozstawienie

Użyj Rozstawienia Kampanii.

S3.3 Zasady Specjalne

Używaj tylko Wschodniej Mapy. 101sza i 82ga Spadochronowa przychodzą w Turze 6 (18 PM) w Ruchu Strategiczny mając już zużyte 4 Punkty Ruchu. Mogą wejść przez każdy drogowy heks na krawędzi mapy. Gracz Aliancki musi użyć 8 znaczników SM w Turze 6 aby ruszyć swoje jednostki Spadochronowe.

S3.4 Warunki Zwycięstwa

Takie jak w scenariuszu 6 tur tyle, że do tryumfu potrzeba 14 PZ.

S4. KONTRATAK PATTONA, GRUDZIEŃ 22

S4.1 Długość Gry

10 Tur—22 AM do 26 PM. Gra kończy się po zakończeniu Alianckiej Tury 10.

S3.2 Rozstawienie

Użyj stron z rozstawieniem „Patton’s Counterattack Scenario” w Poradniku. Pierwszy rozstawia się gracz Niemiecki, później Aliancki.

S4.3 Zasady Specjalne

A. Używaj obu map.

B. Po rozstawieniu gracza Alianckiego (przed początkiem gry), może on umieścić sześć Znaczników Korków gdziekolwiek na mapie i rzucić dwukrotnie usuwając odpowiednie znaczniki.

C. Wszystkie Niemieckie jednostki Artylerii startują na Stronie Zużytej. Gracz Niemiecki rozpoczyna grę obracając trzy dowolne jednostki Artylerii podczas swojej Fazy Artylerii.

D. Odcięcie Paliwa—Gracz Niemiecki musi rzucić dla dwóch tabel podczas Fazy Odcięcia Paliwa na początku gry.

E. Podane Mosty są Wysadzone: La Roche-en-Andenne (E3921/3820), Ortho (E3718/3618), Trois Ponts (oba mosty E2928/3029 i E2929/3029).

F. ODIZOLOWANE GRUPY: jedyne jednostki Bez Zaopatrzenia to: kupka trzech jednostek KG Peiper i wszystkie jednostki Alianckie w kotle Bastogne. Kupka z KG Peiper posiada Poziom kapitulacji 3, a grupaw Bastogne Poziom Kapitulacji 1.

G. PIERWSZY GRACZ: Zaczynij od Fazy Zaopatrzenia Artylerii w Niemieckiej Turze.

S4.4 Warunki Zwycięstwa

Takie jak w Kampanii, tylko że gra uznawana jest jako remis jeśli gracz Aliancki nie jest w stanie poprowadzić Zaopatrzenia Drogowego z obu heksów miasteczka Bastogne z powrotem do Alianckiego Źródła Zaopatrzenia.

S5. ROZSZERZONA ROZGRYWKA

Gracze pragnący kontynuować Kampanię lub Scenariusz Pattona do 30tego Grudnia mogą rozegrać Rozgrywkę Rozszerzoną.

S5.1 Długość Gry

Dodatkowe 8 Tur—27 Noc do 30 PM. Przestrzegaj wszystkich zasad Kampanii. Gra kończy się po zakończeniu Alianckiej Tury 30

S5.2 Warunki Zwycięstwa

Takie jak w Kampanii tylko, że Niemcy także wygrywają jeśli spełniają *oba* warunki podane poniżej pod koniec gry:

- Kontrolują oba heksy Bastogne lub uniemożliwiają graczowi Alianckiemu poprowadzenie Zaopatrzenia Drogowego do heksu miasteczka Bastogne, i
- Kontrolują 4 Heksy Zwycięstwa na Mapie Zachodniej.

S5.3 Pogoda

Czyste Niebo kończy się w Turze 23 (27 AM) i tym samym Alianckie Wsparcie Lotnicze (15.6) oraz modyfikator -2 dla Zrzutów przestaje działać. Jednakże, modyfikator $+1$ do Tabeli Odcięcia Paliwa cały czas działa i musi być stosowany.

ZMIANY TRZECIEJ EDYCJI

Poza wyjaśnieniami i dodatkowymi przykładami, poniższe zmiany zasad zostały dodane do Trzeciej Edycji:

6.4.1 Linia na Zachód od Ourthe została teraz precyzyjnie poprowadzona i wydrukowana na mapie.

10.5.3 Jednostki z Sylwetką w heksach Chaszczy mogą teraz tworzyć Linie Kontroli jeśli opuszcza ona heks wzdłuż drogi.

10.6 Linie Kontroli z Krańcem Mapy: jest to teraz dozwolone tylko z własnymi krańcami map.

12.5 Ruch Strategiczny i Walka: Kara za bycie pod znacznikiem Ruchu Strategicznego została zmieniona.

16.1 Rezultat D1* w Tabeli CRT zostało nazwane „Przeciwnik Zniszczony” (DS). Jest to tylko zmiana nazwy—efekt pozostaje ten sam.

16.2 –1 DRM w Tabeli Desperackiej Obrony dla wartości Przewagi Pancerna, zostało przywrócone tak jak było w Edycji Pierwszej.

16.7.2 Tabela Desperackiej Obrony otrzymała nowy rezultat nazwany “Opóźnieniem”.

17.1 Mała modyfikacja Priorytetu Odwrotu.

18.5 Złamane jednostki nie mogą już wysadzać Mostów.

20.1 Uwolnienie może teraz zająć w każdym momencie Fazy Walki.

28.1 Drogi Leśne mogą być teraz użyte w Bonusie Drogowym od chwili Zamarznięcia Ziemi.

29.4 106ta Dywizja nie może wejść ani Atakować wewnątrz Strefy Początkowej 18tej Volks- grenadier jeśli są w niej jedn. Niemieckie.

31. Nocna Infiltracja z 1szej Edycji stała się Zasadą Opcjonalną.

34. Opcjonalny Limit Punktów uległ zwiększeniu z 15 do 18.

Dwie Opcjonalne Zasady zostały dodane: (“Co by było gdyby”) zasada Operacji Bodenplatte i jednostka Grief Commando do pomocy graczowi Niemieckiemu w opanowaniu Mostów.

ZMIANY MAPY

1. Niektóre z Heksów Wejścia “E” zostały zmienione. Zostało to zrobione w celu pozwolenia Alianckim jednostkom Spadochronowym na wejście na mapę w miejscu historycznym.

2. Litera Wejścia “G” w Liege została zmieniona na literę H.

3. Droga wzdłuż rzeki Mozy pomiędzy Revin a Montherme została dodana.

4. Litery Wejścia zostały powiększone.

ZMIANY W ZNACZNIKACH

1. Zasięg brygad Volkswerfer został przywrócony do 3 tak jak w pierwszej Edycji. Podczas gdy zasięg 2 określał ich zasięg 6-7 km (każdy heks to 2.6 km), spowodowało to trudności w ich używaniu i nie odzwierciedlało ich taktyki błyskawicznego ostrzelenia przeciwnika i szybkiego odwrotu po wykonanym zadaniu.

2. 4ta Dywizja Pancerna otrzymała swoją pełną Siłę. Don M. Fox w swojej książce *Patton's Vanguard, the United States Army Fourth Armored Division* mówi, że Huger Cole pomylił się co do wielkości tej dywizji gdy przybyła do Ardenów.

3. **18/10+** Jednostka Flak stała się jednostką z sylwetką.

4. Dwie brygady Pancerne Gwardii zmniejszyły swoją siłę o 2. Posiadają one teraz Punkty 10-8-6.

5. Jakość Pancerna Brytyjskiego 33ego batalionu Pancernego została zwiększona z 3 do 4, aby podkreślić, że jednostka ta była zaopatrzona w Szermany Firefly.

6. 99ty batalion Norweski stał się jednostką Niezależną.

7. Kilka znaczników przypomnienia zostało dodanych do Mostu Ouren i heksów St. Vith.

8. Prawie wszystkie opcjonalne jednostki zostały usunięte z powodu braku miejsca na trzech arkuszach znaczników.

TWÓRCY

Projekt Gry: Mark Simonitch

Programista ALPHA: John Kranz

Programista BETA : Tony Curtis

Programista 2giej i 3ciej Edycji: Ivano Rosa

Badania Historyczne: Mark Simonitch i Tony Curtis. Badania do Scenariusza Pattona: jego uprzejmość Bruno Sinigaglio.

Testy Gry: David Aud, Tony Curtis, Skip Franklin, Rick De Girolami, John Grant, Chris Hancock, Franklin Haskell, Randy Heller, John Kranz, Rick Kurtz, Lew Ritter, Martin Sample, Dick Sauer, John Spalding, Phil Wettsch.

Projekt Okładki i Pudełka: Rodger B. MacGowan

Plan techniczny i Grafika: Mark Simonitch

Korektorzy Tekstu 3ciej Edycji: Ken Campbell oraz Ivano Rosa.

Koordinacja Produkcji: Tony Curtis

Producenci: Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan, oraz Mark Simonitch

Specjalne Podziękowania: Dla Tony’ego Curtis’a, Randy’ego Hellera i Joe’a Yousta za zaangażowanie i sugestie. Dla Bruna Sinigaglio i Danny’ego Parkera za zaprojektowanie inspirujących gier o tematyce Bitwy w Ardenach, oraz dla Ivana Rosa za ciągłe wsparcie.

Autor Przekładu Tekstu na Język Polski: Hubert Dampc

INDEKS

- 150 Panzer Brigade: 27.6
 2ga Dywizja US: 27.6
 26ta Dywizja Volksgrenadier: S.1
¹Ofensywa: 19.0
²Alianckie Ataki Wewnątrz Mapy: 13.8
³Alianckie Wsparcie Lotnicze: 15.6
⁴Przewaga Pancerza: 21.1
⁵Granice Armii: 11.10
⁶Artyleria
 ⁷Faza Zaopatrzenia Artylerii: 5.0
 ⁸Ruch i Walka: 22.1–22.9
 Patrz 22.10 dla podsumowania
 innych efektów artylerii.
⁹Znaczniki Przewagi Napastnika: 16.6
¹⁰Ofensywa Rozszerzona: 19.1
¹¹Jednostki Rozbite: 26.0
¹²Przebiecie: 19.4
¹³Mosty:
 Dasburg: 7.9
 ¹⁴Wysadzanie: 7.2
 Gemund: 7.9
 Ouren: 7.7
 ¹⁵Odbudowa: 7.8
 Jednostki Brytyjskie: 27.3
¹⁶Jednostki Złamane: 18.5
¹⁷Modyfikatory Walki: 15.0
¹⁸Rezultaty Walki: 16.0
¹⁹Rozkazy i Kontrola: 14.3
 Most Dasburg: 7.10
²⁰DCB (Przewaga Terenu): 15.1
²¹Desperacka Obrona: 16.7
²²Uwolnienie: 20.0
²³Jednostki Wstrząśnięte: 18.3
 Echternach: 29.3
²⁴Znaczniki Związania: 16.5
²⁵Posiłki Inżynierów: 13.2
²⁶Jednostki Inżynierów: 27.1
²⁷Heksy Wejścia: 13.1, 13.4, 13.7
²⁸Opuszczanie Mapy: 11.9
²⁹Ruch Rozszerzony: 11.2
³⁰Strefy Kontroli wroga (strefy kontroli):
 Efekty na Ruch: 9.2
 Efekty na Ofensywę: 19.3
 Efekty na Odwrot: 17.1, 17.2
 Efekty na Drogi Zaopatrzenia: 23.3
 Jednostka FLAK: 21.2
 Heksy Lasu: 11.5, 15.4, 17.2, 19.2
 Drogi Leśne: 11.8, 19.1
³¹Warunki Zamarzniętej Ziemi: 28.1
 Zbiorniki Paliwa: 32.0
³²Faza Odcięcia Paliwa: 6.0
³³Niemieckie Granice Dywizji: 29.1
³⁴Niemieckie Transportery: 22.1, 22.3
 Greif Commando: 36.0
³⁵Dobry Stan: 18.1
³⁶Zamarznięta Ziemia: 28.1
³⁷Zasada dzielenia na dwa: 15.2
³⁸Umocnione Pozycje: 15.8
³⁹Izolacja: 23.6
 Jabos: 15.6
 Kampfgruppe Peiper: 27.5
⁴⁰Linia Komunikacji (LOC): 23.6
⁴¹Droga Zaopatrzenia (LOS): 23.3
 Morale
 Morale a Desperacka Obrona: 16.7
 Morale a Uwolnienie: 20.2
⁴²Morale a Wymiana Ognia: 16.2
⁴³Morale a Kapitulacja: 23.8
⁴⁴Błoto: 28.1
 Tury Nocne: 25.1, 25.3
 Operacja Bodenplatte: 35.0
⁴⁵Brak Zaopatrzenia (OOS): 23.4
⁴⁶Zachmurzenie: 28.2
⁴⁷Faza Zbiórki: 18.6
 Zasięg: 22.4
⁴⁸Jednostki Rozpoznania 21.4, 21.5
 Rzeki:
 Ofensywa: 19.2
 Walka przez Rzekę: 15.3
 Moza: 11.4, 17.2
 Ruch przez Rzekę: 11.4
 Odwrot: 17.2
⁴⁹Posiłki: 13.1
⁵⁰Pozostałości: 16.4
⁵¹Odwroty: 17.0
⁵²Blokady: 33.0
 Ruch Drogowy: 11.7
 RRD (Zapory Rzeczne): 27.6
⁵³Jednostki z sylwetką:
 ⁵⁴Stopniowanie: 8.2
 ⁵⁵Strefy Kontroli: 9.3
 ⁵⁶Przewaga Terenu: 15.1
⁵⁷Zatorowane Heksy St-Vith: 24.7
⁵⁸Poziomy: 8.2
 Utraty Poziomu: 16.3, 16.4
⁵⁹Ruch Strategiczny: 12.0
 Sturmpanzer: 27.4
⁶⁰Zaopatrzenie:
 ⁶¹Faza Zaopatrzenia: 23.1
 ⁶²Źródła Zaopatrzenia: 23.2
 ⁶³Drogi Zaopatrzenia: 23.3
 Zbiorniki Paliwa: 32.0
 Sprawdzanie Zwycięstwa: 23.7
⁶⁴Progi Kapitulacji: 23.8
 T.O.T. (Time on Target): 22.8
⁶⁵Jakość Pancerza: 21.1-21.2 (Walka),
 23.4 (Zaopatrzenie)
⁶⁶Ruch Taktyczny: 11.3
 Niszczyciele Czołgów: 21.2
⁶⁷Jednostki Pancerne: 21.0
⁶⁸Znaczniki Korków: 24.0
⁶⁹Znaczniki Ciężarówek: 12.4
⁷⁰Jednostki Pojazdów: 11.4-11.5 (Ruch),
 15.4-15.5 (Walka), 17.1-17.2 (Odwrot),
 19.2 (Ofensywa)
 Von der Heydte: 27.2
 Pogoda: 28.0
⁷¹Na Zachód od rzeki Ourthe: 6.4.1
⁷²Wał Zachodni: 15.7
⁷³Chaszcze: 10.5 (Linie Kontroli), 11.6
 (Ruch), 15.5 (Walka), 17.2 (Odwroty),
 19.2 (Ofensywa)

ROZSZERZONY PRZYKŁAD ROZGRYWKI

A. TURA NIEMIECKA

1. Faza Zaopatrzenia Artylerii

Odwróć odpowiednią ilość jednostek Artylerii na Stronę Gotową (patrz 5.3 dla ograniczeń).

2. Faza Odcięcia Paliwa (Tylko Tura Niemiecka)

Gracz Niemiecki rzuca kością dla Tabeli Odcięcia paliwa #1 i jedną kością dla Tabeli Odcięcia Paliwa #2 (6.1). Gracz Niemiecki umieszcza Znaczniki Braku Zaopatrzenia na jednostkach dotkniętych Odcięciem.

NOTATKA: ta faza jest pomijana do Tury 7 (19 AM).

3. Faza Mostów

Gracz Niemiecki może wysadzać lub odbudowywać mosty (7.0).

NOTATKA: Wysadzanie Mostów jest zakazane w Turze 1 i 2 (16 AM i 16 PM) z wyjątkiem Mostu Ouren (7.7).

4. Faza Ruchu

Wszystkie Niezwiązane jednostki Niemieckie mogą się Ruszyć.

- Jednostki Wstrząśnięte mogą używać jedynie Ruchu Taktycznego (18.3).
- Jednostki bez Zaopatrzenia mogą używać jedynie Ruchu Taktycznego (23.4).
- Jednostki mogą budować Umocnione Pozycje (15.8).
- Jednostki mogą przeprowadzać Rozbicie (26.1).
- (Tylko Tura Aliancka) Rzuć dla dostępności Ofensywnego Wsparcia Lotniczego (15.6).
- Jednostki mogą zostać oznaczone Znacznikiem Nocnym podczas Tury PM; ich Ruch jest ograniczony (25.3).

5. Faza Zbiórki

Wszystkie Wstrząśnięte lub Złamane jednostki Niemieckie, które nie są obok jednostek wroga awansują o 1 status. Rzuć dla jednostek, które są obok jednostek wroga (18.6).

6. Faza Walki

- W każdym momencie Fazy Walki aktywny gracz może usunąć znaczniki ENG (16.5) z jedn. Niemieckich. Gdy znacznik ENG jest usuwany, zdecyduj czy ta jedn. (lub która jednostka z kupki) przeprowadzi Uwolnienie (20.0). Przeprowadź Uwolnienie w tym czasie. Niezwiązane jednostki także mogą używać Tabeli Uwolnienia.
- Przeprowadź Walkę (14.0). Jednostki mogą się Rozbić przed przeprowadzeniem Ofensywy (26.2).

7. Faza Korków

- Umieść dostępne Znaczniki Korków (Greif) (24.0).
- (Opcjonalne) Umieść lub przemieść dwie Niemieckie Błokady (33.2).
- Rzuć dwiema kośćmi i usuń Znaczniki Korków z liczbami równymi tym wyrzuconym na kościach (24.3).

8. Faza Zaopatrzenia i Kapitulacji

- Sprawdź Zaopatrzenie dla jednostek Niemieckich (23.1).
- Rzuć dla Kapitulacji dla wszystkich Odizolowanych jednostek Niemieckich (23.7).

9. Faza Zwycięstwa (Tylko Tura Aliancka)

Sprawdź czy gracz Niemiecki osiągnął zwycięstwo, jeśli nie przejdź do następnej Tury (30.2, 30.3).

B. TURA ALIANCKA

Tura gracza Alianckiego jest identyczna Turze gracza Niemieckiego (zamieniając pojęcie Niemiecki na Aliancki), oprócz Fazy Odcięcia Paliwa (Niemcy) i Fazy Zwycięstwa (Alianci).

C. KONIEC TURY

Oznacz zakończenie Tury przesuwając Znacznik Tury o jedno pole do przodu.

SEKWENCJA TURY NOCNEJ

A. Aliancka Faza Uzupelnień: Gracz Aliancki używa swoich Uzupelnień.

Repl



B. Aliancka Nocna Faza Ruchu: 3 Alianckie kupki oznaczone Znacznikami Nocnymi w Turze PM mogą się Ruszyć.*

Night



C. Aliancka Nocna Faza Walki: 3 Alianckie kupki oznaczone Znacznikami Nocnymi w Turze PM mogą Atakować.**

D. Niemiecka Faza Uzupelnień: Gracz Niemiecki używa swoich Uzupelnień.

Repl



E. Niemiecka Nocna Faza Ruchu: 3 Niemieckie kupki oznaczone Znacznikami Nocnymi w Turze PM mogą się Ruszyć.*

Night



F. Niemiecka Nocna Faza Walki: 3 Niemieckie kupki oznaczone Znacznikami Nocnymi w Turze PM mogą Atakować.**

* (Opcjonalne) Dla każdego nieużytego podczas Tury PM Znacznika Nocnego gracz może przeprowadzić Nocną Infiltrację (31.0)

** Artyleria na Gotowej Stronie może zapewniać Wsparcie Artylerii nawet gdy nie jest oznaczona Znacznikiem Nocnym.

GMT Games

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com



Słowniczek Indeksu i wyjaśnienia:

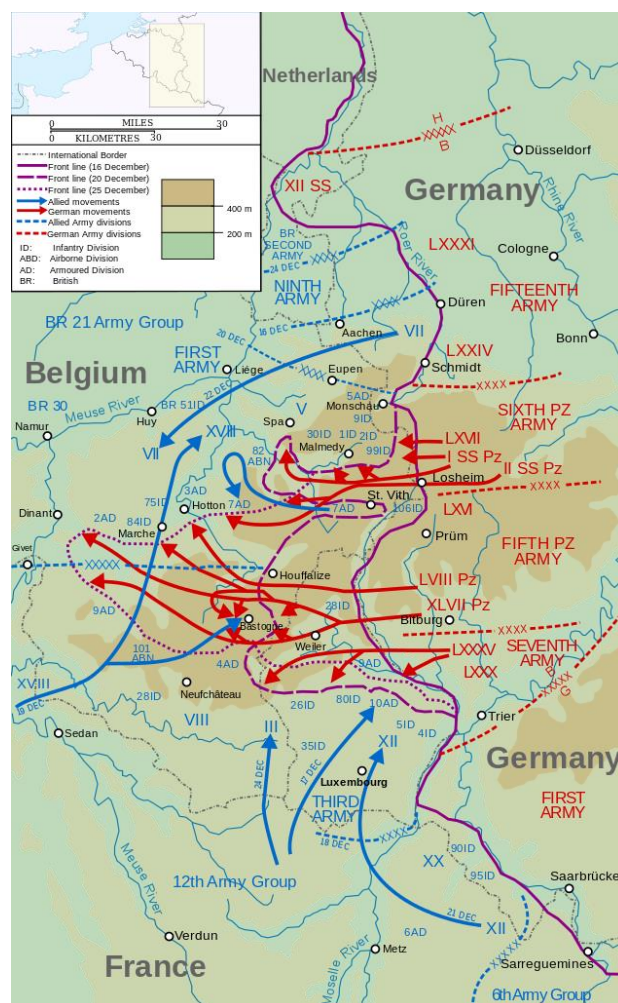
- 1 Advance After Combat
- 2 Allied Attacks onto the Map
- 3 Allied Air Support
- 4 Armor Shift
- 5 Army Boundaries
- 6 Artillery
- 7 Artillery Supply Phase
- 8 Movement and Combat
- 9 Attacker's Advantage Markers
- 10 Bonus Advance
- 11 Breakdown units
- 12 Breakthrough Combat
- 13 Bridges
- 14 Destruction
- 15 Rebuild
- 16 Broken units
- 17 Die Roll Modifiers (DRM)



- 18 Combat Results
- 19 Command and Control
- 20 Defensive Combat Bonuses (DCBs) – dosłowne przekład to: „Obronne Bonusy Walki”. Zamiast tego użyłem „Przewagi terenu”, z powodu lepszego brzmienia.
- 21 Determined Defence – dosłowne tłumaczenie to: „Zdeterminowana Obrona”. Zamiast tego użyłem „Desperackiej Obrony”
- 22 Disengagement – uwolnienie ze związania walką (odwrót taktyczny)
- 23 Disrupted Units – dosłowne tłumaczenie to: „Jednostki Pokrzyżowane”. Moim zdaniem „Wstrząśnięcie” pasuje bardziej od „Pokrzyżowania”.

- 24 Engaged Markers (ENG)
- 25 Engineer Reinforcements
- 26 Engineer Units
- 27 Entry Hexes
- 28 Exiting the map
- 29 Extended Movement
- 30 Enemy Zones of Control (EZOC)
- 31 Frozen Ground Conditions
- 32 Fuel Shortage Phase
- 33 German Divisional Boundaries
- 34 German Prime Moovers
- 35 Good Order (jednostki w Dobrym Stanie to „Units in Good Order”)

- 36 Frozen Ground
- 37 Halving Rule
- 38 Improved Positions (IP)
- 39 Isolation
- 40 Line of Communication (LOC)
- 41 Line of Supply (LOS)
- 42 Morale and Fire Fight
- 43 Morale and Surrender
- 44 Mud
- 45 Out of Supply (OOS)
- 46 Overcast
- 47 Rally Phase
- 48 Recon Units
- 49 Reinforcements
- 50 Remnants
- 51 Retreats
- 52 Roadblocks
- 53 Siluetted Units
- 54 Stacking – inaczej: „Układanie jednostek w stos w jednym heksie”
- 55 Zones of Control (ZOF)
- 56 Defensive Combat Bonuses (DCBs)



57 St-Vith Bottleneck Hexes

58 Stacking Values

59 Strategic Movement

60 Supply

61 Supply Phase

62 Supply Sources

63 Supply Paths

64 Surrender Thresholds

65 Tank Quality (TQ) – dosłownie oznacza to: „Jakość Czołgu”, ale Jakość Pancernia brzmi lepiej i odnosi się nie tylko do czołów, ale wszystkich jednostek pancernych.

66 Tactical Movement

67 Tank Units – dosłownie tłumaczenie to: „Jednostki Czołgów”, ale wyrażenie „Jednostki Pancerne” jest szersze.

68 Traffic Markers

69 Truck Markers

70 Vehicle Units

71 West of the Othe River

72 West Wall

73 Wooded Rough

SŁOWA DOTYCZĄCE TABELI EFEKTÓW TERENU (TERRAIN EFFECTS CHART)

Clear – Pola

Lt Woods – Rzadki Las

Forest – Las

Wooded Rough – Chaszczce

Village – Wioska

Town – Miasteczko

City – Miasto

Minor River Hexide – Heksyd Rzeki (nie Rzeki Mozy)

Meuse River Hexide – Heksyd Rzeki Mozy

Lake Hexide – Heksyd Jeziora

Primary Road – Droga Główna

Secondary Road – Droga Drugorzędna

Forest Road – Droga Leśna

Exit EZOC – Wyjście z Strefy Kontroli Wroga

Improved Position – Umocniona Pozycja

West Wall – Wał Zachodni

Defensive Combat Bonuses (DCB) – Punkty Przewagi Terenu (dodatkowe punkty Siły Obrony wynikające z rodzaju terenu)

Armor Shift – Przewaga Pancernia

Halving – dzielenie na dwa

INNE

Zaopatrzenie Drogowe – Zaopatrzenie używające tylko i wyłącznie dróg (tak jak Część Drogowa)

Heks – heksagon, inaczej pola, na którym stacjonują jednostki

Heksyd – bok heksagonu, złączenie dwóch heksów (pól).

