

**FAZY:** 1: lotnicza, 2: nawal artyleryjska, 3: ruch, 4: walka, 5: ruch strategiczny, 6: zaopatrzenie

Na jednym polu stać może maks. 8 punktów siły bojowej.

**STREFA KONTROLI (SK):** 6 pól dookoła jednostki, nie dotyczy pól za dużą rzeką i niedostępnych (np. bagna dla zmotoryzowanych i pancernych). Sztaby i art. nie mają SK

Po wejściu w SK wroga koniec ruchu. Można opuścić SK wroga kosztem 1 PR (punkt ruchu), można przy tym, wejść w SK innej wrogiej jednostki, ale nie tej samej.

**WALKA:** Wszystkie wrogie jednostki w SK naszych jednostek muszą zostać zaatakowane (wyjątek: własna jednostka w UP(umocnienia polowe) nie musi atakować).

Jednostka może być atakowana i bronić się raz w ciągu fazy.

Atakować można tylko z jednego pola na kilka pól lub z kilku pól na jedno pole.

Atak na samotny sztab – zawsze kolumna 10:1, sztab zawsze ginie.

Rzeka ma wpływ na walkę gdy większość sił atakującego atakuje przez rzekę.

Jeżeli atakowanych jest kilka oddziałów, liczy się teren z najliczniejszym, jeśli remis to najbardziej korzystny teren dla obrońcy.

#### **PRZEBIEG WALKI:**

1 – atakujący określa jednostki atakujące oraz atakowane, określa wsparcie lotnictwa i artylerii

2 – obrońca może zadeklarować wsparcie artylerii lub lotnictwa

3 – sumuje się siłę jednostek i określa układ sił, zaokrąglając na korzyść obrońcy, oraz zaokrąglając do maksymalnych wartości w tabeli (4:1 max obrońca, 10:1 max atakujący).

4 – wprowadza się modyfikatory atakującego (gwiazdki, sztaby, zgrupowania) max 10:1 |

5 – wprowadza się modyfikatory obrońcy (gwiazdki, sztaby, zgrupowania, teren, umocnienia)

6 – rzut kością i sprawdzenie tabeli rezultaty walki

**REZULTATY WALKI:** po lewej dotyczy atakującego / po prawej broniącego

AX – atakujący odwrót o X pól lub ponosi X strat (można rozdzielić np. A2 – odwrót o 1 pole i 1 strata)

BX – broniący odwrót o X pól lub ponosi X strat (można rozdzielić np. B2 – odwrót o 1 pole i 1 strata)  
po odwrocie należy wykonać X-1 rzutów na dezorganizację (X – liczba pól odwrotu -1 max 3)

-X – X strat (ten kto ponosi straty sam je rozdziela)

• - rzut na dezorganizację

D – dezorganizacja

**UCIECZKA:** odwrót wykonuje się niezależnie od posiadanych PR i terenu (wyjątek teren niedostępny)

Oddział uciekający nie może wejść w SK wroga, wyjątek – w SK wroga jest inna własna jednostka, ale taki ruch kosztuje 1 stratę dla uciekających.

**POŚCIG:** wszystkie atakujące oddziały (poza art. niesamobieźną) mogą wykonać pościg za uciekającym obrońcą o taką samą ilość pól jak odwrót niezależnie od PR i terenu (wyjątek teren niedostępny).

W trakcie pościgu wzdłuż drogi odwrotu SK wroga jest ignorowane. Jeżeli ścigający zejdzie o jedno pole z drogi odwrotu musi się zatrzymać.

Po zniszczeniu wrogiej jednostki atakujący może wejść na jej pole i przejść jedno pole dalej (wyjątek teren niedostępny).

**ARTYLERIA:** zasięg: 3 pola. Nie posiada SK (wyjątek zaopatrzenie).

Nie uczestniczy w pościgu (wyjątek samobieżna).

Samotna Artyleria nie samobieżna może zostać rozjechana – w fazie ruchu / pościgu gracz A wydając 1 PR więcej (2 PR jeśli art jest w UP) przechodząc przez artylerię gracza B może ją zniszczyć. (Tylko jednostki z SK mogą rozjeżdżać).

Ruch: zmiana na ugrupowanie marszowe i bojowe – 1 PR. Tylko w ugrupowaniu bojowym może wspierać walkę. Porusza się jako zmotoryzowana. Może przesunąć się o jedno pole bez zmiany szyku. Wycofując się z walki automatycznie przechodzi w marszowe.

\* **WSPIERANIE ATAKU:** Siłę W Ataku (SA) dodaje się do sumy PS atakującego. co najmniej jeden z obrońców musi być w zasięgu, raz na art. w fazie walki.

\* **WSPIERANIE OBRONY:** Siłę W Obronie (SO) dodaje się do sumy PS broniącego. Jeżeli artyleria jest w SK wroga może wspierać tylko jednostki z tego samego co ona (artyleria) pola. Co najmniej jedna z broniących się jednostek musi być w zasięgu. Raz na fazę walki.

\* **SAMODZIELNY OSTRZAŁ:** podczas fazy walki, używając SA na wroga w zasięgu, ale minimum 2 pola od art. Efekt w tabeli na atak, teren ma wpływ: od sumy SA art. Odejmuje się bonus terenu\*2. Do PS art. dodaje się lotnictwa, jeżeli ją wspiera.

\* **WALKA BEZPOŚREDNIA:** w ataku używa się SA, w obronie SO. Jeśli art. stoi sama (lub z innymi art. / sztabami) to broni się 1 PS.

\* **NAWAŁA ARTYLERYJSKA:** w fazie 2. Minimum dwie jednostki art. , siła SA jest mnożona \*2, w kolejnej fazie ruchu i walki art. nie działa. Użycie zużywa amunicję (wg scenariusza) 1ammo na 1 art. efekt w tabeli.

**LOTNICTWO:** używane w fazie 1. Gdy gracz A przydzieli lotnictwo do ataków/ wsparcia gracz B może przydzielić lotnictwo do obrony. Oddziałuje tylko na zajmowane przez nie pole.

Jeśli samoloty są w SK jednostki p-lot rzuca się K6 1-4 są zdejmowane, 5-6 działają normalnie.

Nie można przechodzić przez duże rzeki, jeśli są w SK lotnictwa wroga (nie dotyczy mostów).

Może zaopatrywać jednostki na danym polu – nie zmniejsza się zaopatrzenie, nie rzuca się na poddanie.

Walka lotnicza – gdy lotnictwo obu frakcji jest na tym samym polu. Każdy gracz rzuca K6 i dodaje do wyniku PS lotnictwa. Tylko wygrany wykonuje akcje zaplanowane dla tego lotnictwa.

\* **BOMBOWE:** (PS się kumuluje) może przeprowadzić: niszczenie obiektów (efekt w tabeli) lub nalot bombowy – efekt w tabeli, od PS odejmuje się bonus terenu\*2.

\* **SZTURMOWE:** (ich PS nie kumuluje się) może przeprowadzić: wsparcie ataku lub obrony – do sumy PS dodaje się PS lotnictwa, w obronie PS/2 ^ . Samodzielny atak – jak w bombowych,

**SZTABY:** nie posiadają SK. 1PS, PR: 8 jak zmotoryzowane, mogą przekraczać bagna i duże rzeki jak piechota. Zasięg niemieckich i alianckich: 4 pola, polskie, rumuńskie, węgierskie, radzieckie, włoskie: 3 pola. W walce jeśli jednostki są w zasięgu dostają modyfikator +1, nie kumuluje się z innymi sztabami. Nie mogą atakować samodzielnie. Samotny sztab może zostać rozjechany – jak art.

**KONCENTRACJA DYWIZJI:** Jeśli 3 jednostki dywizji lub korpusu (liczba w prawym górnym rogu żetonu) biorą udział w tej samej walce otrzymują bonus +1 (kumuluje się za kilka dywizji).

**ZAOPATRZENIE:** Linia zaopatrzenia to dowolna ilość pól dróg i torów kolejowych oraz ograniczona liczba pól innych terenów: PR wydawane jak dla jednostek zmotoryzowanych (niedostępne: bagna, góry, duże rzeki): Alianci 12PR, Niemcy 10PR, Rosjanie 8PR, Rumuni, Węgrzy, Włosi 8PR. Nie może przebiegać przez wrogą jednostkę i jej SK.

Własne oddziały przedłużają linię zaopatrzenia: przejście linii przez pole z własnym oddziałem nie kosztuje ją PR.

Jeśli w fazie zaopatrzenia jednostka nie ma do niego dostępu kładzie się na niej znacznik braku zaopatrzenia (1), jeśli w kolejnych etapach wciąż go nie ma kładzie się coraz wyższe numery. Jeśli odzyska zaopatrzenia, usuwa się z niej znacznik jego braku bez względu na liczbę.

Gdy jednostka ma brak zaopatrzenia większy niż 2 przeprowadza się rzut K6 – jeśli wynik jest mniejszy niż poziom braku zaopatrzenia jednostka jest likwidowana, poza wyrzuceniem 6.

Jednostka bez zaopatrzenia posiada w ataku PS/2 ^, brak zaopatrzenia nie wpływa na obronę. Art. ma SA i SO /2 ^ . Pancerne i zmotoryzowane bez zaopatrzenia mają PR/2 ^.

**DEZORGANIZACJA:** jednostka zdeorganizowana ma PS/2 ^ . Ponowna dezorganizacja już zdeorganizowanej jednostki oznacza jej likwidację. Status dezorganizacji jest zdejmowany gdy jednostka w trakcie jednej fazy nie poruszy się ani nie walczy/broni się.

**GWIAZDKI JEDNOSTEK:** nie działają przy atakach przez dużą rzekę. Z jednego pola działa max 3 gwiazdki. Jeżeli jednostki z gwiazdką używały jej w bitwie, to w przypadku strat trzeba przynajmniej 1 stratę przeznaczyć jednostce z gwiazdką. Użycie gwiazdek w bitwie nie jest obowiązkowe.

☆ biała – przeciwpancerne: niweluje czarne i żółte gwiazdki wroga w bitwie, dodaje +1 za każdego wroga z taką gwiazdką w bitwie.

★ czarna – pancerne: dodaje +1 w obronie i ataku na nieumocnionego wroga. (kumuluje się).

★ złota – szturmowe: dodaje +1 w walkach z wrogiem bez czarnej lub białej gwiazdki.

**UMOCNIENIA POLOWE (UP):** można je zbudować, jeżeli jednostka nie poruszyła się, oraz nie uciekała w trakcie ostatniej fazy walki. Nie można budować na bagnach. Jest zdejmowany gdy nie ma na niej żadnej własnej jednostki. Nie można budować na fortyfikacjach stałych. Dodają bonus dla obrońcy +1 lub +2 na terenie zabudowanym (miejscowość / miasto). Jednostki w UP nie muszą atakować wroga w swojej SK.



**FORTYFIKACJE STAŁE (FS):** Oznaczone na mapie grubymi, kolorowymi liniami pomiędzy polami. W trakcie obrony, jeśli atak przebiega przez ich linię (min połowa PS) dzielą sumę PS atakującego PS/2 ^ i dodają +3. Traktuje się je jak w UP. W obronie ataku od tyłu dostają +2. Jeżeli obrońca musi się wycofać, to może pozostać w miejscu: B1 – brak strat, B2 – 1 starta, B3 B4 2 starty, B5 3 straty. Oddziały w FS są zawsze zaopatrzone.

**NISZCZENIE MOSTÓW:** na małej rzece można zniszczyć most będąc (poza art.) obok niego i wydając 1PR. Zniszczony most można odbudować (poza art.) będąc obok niego i wydając 3PR.

most na dużej rzece: niszczenie jak na małej – koszt 2PR. Na dużej rzece most odbudować lub zbudować może sztab będąc obok rzeki i nie poruszając się cały jeden etap.

**RUCH STRATEGICZNY (RS):** ograniczenia jak zwykły ruch. Na jednostce, która nie poruszyła się kładziemy znacznik RS, jeśli nie będzie walczyć, budować UP, w SK wroga może wykonać ruch po walce – w fazie 5.

