PODSUMOWANIE ZASAD

TURA

PRZEBIEG TURY

1. Faza rozkazów

1. Wyciągnij kostkę rozkazu z woreczka i przekaż właściwemu graczowi.
2. Gracz wybiera jeden ze swoich oddziałów i wydaje mu rozkaz. Umieść kostkę rozkazu obok oddziału aby zaznaczyć, że ta jednostka otrzymała rozkaz. Oddział nie może otrzymać kolejnego rozkazu w tej turze.
3. Jeśli to konieczne, gracz wykonuje test aby sprawdzić, czy jednostka wykona rozkaz.
4. Gracz wykonuje akcję oddziałem.
5. Wróć do punktu 1. Gdy wszystkie oddziały otrzymają swoje rozkazy, faza rozkazów się kończy - przejdź do fazy zakończenia tury.

2. Faza zakończenia tury

Pozostałe kostki umieść z powrotem w woreczku, poza należącymi do oddziałów, które zdecydowały się pozostać w *Zasadzce* lub chcą utrzymać rozkaz *Padnij*.

ROZKAZY

ROZKAZ	AKCJA
1 *Ognia*	Strzał bez ruchu
2 *Ruch*	Ruch, a następnie strzałfire
3 *Bieg*	Ruch z podwójną prędkością bez strzału. Używany również do szturmu
4 *Zasadzka*	Bez ruchu lub strzału, ale w oczekiwaniu na sposobność do strzału
5 *Zbiórka*	Bez ruchu lub strzału, ale usunięcie K6 znaczników przyszpilenia
6 *Padnij*	Bez ruchu lub strzału, ale przeciwnik ma ujemny modyfikator do trafienia -1

FUBAR!

Jeśli wynik rzutu na test rozkazu wyniesie dwie szóstki wtedy nie tylko rozkaz nie został wykonany, ale dodatkowo gracz musi rzucić kostką i sprawdzić wynik z poniższą tabelą.

TABELA FUBAR	
1 lub 2	**Ogień bratobójczy** Oddział nie rusza się i otwiera ogień do zaprzyjaźnionej jednostki, myląc ją z wrogiem. Umieść rozkaz *ognia* obok oddziału. Gracz przeciwny wybiera cel, który musi znajdować sie w odległości przynajmniej 12" od wroga (owa bliskość ma usprawiedliwiać pomyłkę). Jeśli jest to niemożliwe, oddział nie strzela i wykonuje rozkaz *padnij*.
3, 4, 5 lub 6	**Panika** Oddział wykonuje rozkaz *bieg* w kierunku przeciwnym do najbliższej widocznej jednostki wroga. Jeśli żadna jednostka wroga nie jest widoczna, oddział wykonuje rozkaz *padnij*.

JAKOŚĆ ODDZIAŁÓW A MORALE

JAKOŚĆ	MORALE	PRZYKŁADY
Niedoświadczony	8	Poborowy, słabe szkolenie lub jego brak, brak doświadczenia bojowego
Regularny	9	Standardowe szkolenie oraz pewne doświadczenie bojowe
Weteran	10	Specjalistyczne szkolenie (spadochroniarze, komandosi, piechota morska) oraz duże doświadczenie bojowe

OFICERSKIE MODYFIKATORY DO MORALE

Podporucznik	+1
Porucznik	+2
Kapitan	+3
Major	+4

RUCH

Typ	Ruch	Bieg
Piechota	6"	12"
Pojazd gąsienicowy	9"	18"
Pojazd półgąsienicowy	9"	18"
Pojazd kołowy	12"	24"

Translation courtesy of Maciej Król.

TABELA TERENU

KATEGORIA TERENU	PIECHOTA	ARTYLERIA	POJAZDY KOŁOWE	POJAZDY GĄSIENICOWE
Teren otwarty	Tak	Tak	Tak	Tak
Trudny teren	Bez biegu	Nie*	Nie	Bez biegu
Przeszkoda	Bez biegu	Nie	Nie	Tak*
Budynek	Tak	Nie*	Nie	Nie (!)
Droga	Tak	Tak	x 2	x 2

Legenda:

Tak – oddział przemieszcza się w terenie bez żadnych przeszkód - oznacza to ruch wg standardowych prędkości przypisanych poszczególnym jednostkom.

Tak* — oddział może przekroczyć taką przeszkodę pod warunkiem, że nie jest ona dedykowaną przeszkodą przeciwczołgową lub skupiskiem innych nieprzekraczalnych przeszkód - w tym przypadku jest to teren nieprzekraczalny dla wszystkich typów pojazdów.

Bez biegu — oddział nie może wykonywać rozkazu bieg, a jedynie ruch.

Nie — oddział nie może poruszać się w danym terenie.

Nie* — oddział nie może poruszać sie w danym terenie, ale może być w nim rozstawiony na początku rozgrywki. W tym przypadku nie może się już ruszyć po rozstawieniu. Odzwierciedla to sytuację, gdy działa były okopywane na pozycjach przed bitwą jak to jest opisane w sekcji dot. Artylerii.

Nie (!) — oddział nie może poruszać się w danym terenie, ale w pewnych sytuacjach ciężkie i bardzo ciężkie czołgi mogą przez niego przejechać, jednocześnie go niszcząc. Opisane to zostało w sekcji dot. budynków na str. 99 podręcznika głównego.

x2 — wartość ruchu jednostki jest podwojona, jeśli ruch odbywa sie w całości na drodze. Pozwala to pojazdom na szybkie przemieszczanie się drogami w sprzyjających okolicznościach.

MANEWROWANIE POJAZDAMI

TYP	RUCH	SKRĘT (90°)	BIEG	SKRĘT (90°)
Gąsienicowy	9”	1	18”	None
Półgąsienicowy	9”	2	18”	1
Kołowy	12”	2	24”	1

RUCH WSTECZNY

Pojazd może wykonać ruch wsteczny tylko w linii prostej i z maksymalnie połową standardowej wartości ruchu. Wyjątek stanowią pojazdy rekonesansowe, które mogą się poruszać wstecz z pełną wartością swego ruchu oraz mogą wykonywać skręty tak, jakby poruszały się do przodu.

STRZELANIE

TRYB STRZELANIA

1. Określ cel
2. Cel reaguje
3. Zmierz odległość i otwórz ogień
4. Rzuć na trafienie
5. Rzuć na zranienie
6. Cel otrzymuje obrażenia
7. Cel testuje morale

MODYFIKATORY DO TRAFIENIA

Podstawowa szansa na trafienie celu wynosi 3, 4, 5 lub 6 na kostce (rzut na 3+). Mogą wystąpić następujące modyfikatory.

Strzał z bliska	+1
Za każdy znacznik przygwożdżenia na strzelcu	-1
Daleki zasięg	-1
Niedoświadczony	-1
Strzał po ruchu	-1
Cel wykonał rozkaz “Padnij” (piechota lub artyleria)	-1
Cel jest małym oddziałem	-1
Cel znajduje się za miękką osłoną	-1
Cel znajduje się za twardą osłonąt	-2

TABELA ZADAWANIA OBRAŻEŃ

Gdy cel zostanie trafiony należy wykonać rzut na zadanie obrażeń (np. 3+ oznacza, że potrzebujemy wyniku 3, 4, 5 lub 6 na kostce).

TABELA ZADAWANIA OBRAŻEŃ	
ŻOŁNIERZE I CELE NIEOPANCERZONE	**WYMAGANY WYNIK**
Niedoświadczona piechota lub artyleria	3+
Regularna piechota lub artyleria	4+
Weterani piechota lub artyleria	5+
Wszystkie pojazdy nieopancerzone	6+
CELE OPANCERZONE	**WYMAGANY WYNIK**
Wóz pancerny	7+
Lekki czołg	8+
Średni czołg	9+
Ciężki czołg	10+
Super-ciężki czołg	11+

Brytyjski Crocodile na drodze

TABELA BRONI

BROŃ RĘCZNA

RODZAJ	ZASIĘG	ILOŚĆ STRZAŁÓW	MODYFIKATOR DO PENETRACJI	ZASADY SPECJALNE
Karabin	24”	1	brak	-
Pistolet	6”	1	brak	Broń szturmowa
Pistolet maszynowy	12”	2	brak	Broń szturmowa
Karabin automatyczny	30”	2	brak	-
Karabin szturmowy	24”	2	brak	Broń szturmowa
Lekki karabin maszynowy	30”	3	brak	Zespół
Średni karabin maszynowy	36”	4	brak	Zespół, Rozstawiana

SMALL-ARMS

RODZAJ	ZASIĘG	ILOŚĆ STRZAŁÓW	MODYFIKATOR DO PENETRACJI	ZASADY SPECJALNE
Ciężki karabin maszynowy	36”	3	+1	Zespół, Rozstawiana
Lekkie działko automatyczne	48”	2	+2	Zespół, Rozstawiana, Odłamkowa (K2)
Średnie działko automatyczne	72”	2	+3	Zespół, Rozstawiana, Odłamkowa (K2)
Karabin przeciwpancerny	36”	1	+2	Zespół
PIAT	12”	1	+5	Zespól, Ładunek kumulacyjny
Bazooka	24”	1	+5	Zespól, Ładunek kumulacyjny
Panzerschreck	24”	1	+6	Zespól, Ładunek kumulacyjny
Panzerfaust	12”	1	+6	Jednostrzałowa, Ładunek kumulacyjny
Lekkie działo przeciwpancerne	48”	1	+4	Zespół, Rozstawiana, Odłamkowa (K2)
Średnie działo przeciwpancerne	60”	1	+5	Zespół, Rozstawiana, Odłamkowa (K2)
Ciężkie działo przeciwpancerne	72”	1	+6	Zespół, Rozstawiana, Odłamkowa (K3)
Super-ciężkie działo przeciwpancerne	84”	1	+7	Zespół, Rozstawiana, Odłamkowa (K3)
Miotacz ognia (piechota)	6”	D6	+2	Zespół, Miotacz ognia
Miotacz ognia (pojazd)	18”	2D6	+3	Miotacz ognia
Lekki moździerz	12”-24”	1	HE	Zespół, Ogień pośredni, Odłamkowa (K3)
Średni moździerz	18”-60”	1	HE	Zespół, Rozstawiana, Ogień pośredni, Odłamkowa (K6)
Ciężki moździerz	18”-72”	1	HE	Zespół, Rozstawiana, Ogień pośredni, Odłamkowa (2K6)
Lekka haubica	(0/24”)-48”	1	HE	Zespół, Rozstawiana, Haubica, Odłamkowa (K6)
Średnia haubica	(0/24”)-60”	1	HE	Zespół, Rozstawiana, Haubica, Odłamkowa (2K6)
Ciężka haubica	(0-24”)-72”	1	HE	Zespół, Rozstawiana, Haubica, Odłamkowa (3K6)

STRZAŁY ODŁAMKOWYM

Amunicja odłamkowa ma modyfikator do penetracji przypisany do wartości Odłamkowa i w niektórych przypadkach może spowodować więcej znaczników przygwożdżenia na swoim celu – tak, jak w poniższej tabeli.

ODŁAMKOWA	ZNACZNIK PRZYGWOŻDŻENIA	PENETRACJA
K2	1	+1
K3	1	+1
K6	K2	+2
2K6	K3	+3
3K6	K6	+4

Niemiecka Pantera Ausf A

STRZELANIE DO POJAZDÓW

DODATKOWE MODYFIKATORY DO PENETRACJI DLA BRONI CIĘŻKIEJ PRZECIWKO CELOM OPANCERZONYM	
Pancerz boczny lub górny pojazdu	+1
Pancerz tylny pojazdu	+2
Daleki zasięg	-1

RODZAJ USZKODZEŃ POJAZDÓW OPANCERZONYCH

RZUT KOSTKĄ	EFEKT
1 lub mniej	***Oszołomiona załoga.*** *Załoga jest chwilowo oszołomiona wstrząsem lub dymem.* Połóż przy pojeździe dodatkowy znacznik przygwożdżenia. Połóż przy pojeździe kostkę rozkazu z rozkazem Padnij – lub zmień aktualny rozkaz na Padnij – aby odzwierciedlić, że pojazd został zatrzymany i nie może już wykonać akcji w tej rundzie.
2	***Unieruchomiony.*** *Gąsienice bądź koła pojazdu zostały uszkodzone.* Połóż przy pojeździe dodatkowy znacznik przygwożdżenia. Pojazd nie może poruszać się do końca gry. Zaznacz to odpowiednio na pojeździe. Jeśli pojazd wykonał już akcję w tej rundzie, zmień rozkaz na jego kości na Padnij aby pokazać, że został zatrzymany. W przypadku kolejnego efektu Unieruchomiony załoga opuszcza pojazd i uznaje się go za Wyeliminowany (patrz niżej).
3	***On Fire.*** *The hit ignites either the vehicle's fuel or ammunition. The crew are driven into a blind panic, fearing to be trapped in a burning wreck.* Add one additional pin marker and then make a morale check for the vehicle. If the test is passed the fire has been put out or fizzles out of its own accord. Place a *down* order die on the vehicle or change its current order die to *down* to show that it is halted and cannot take a further action that turn. If the test is failed, the crew abandon the vehicle and it is considered knocked out (see below).
4, 5 lub 6	***Wyeliminowany.*** *Pojazd jest zniszczony I staje się wrakiem.* Oznacz pojazd, by pokazać, że jest zniszczony – może to być dowolny znacznik czy tez zdjęta wieża. Niektórzy gracze lubią podmieniać pojazd na jego zniszczoną wersję. Wraki pojazdów opancerzonych uznawane są za nieprzekraczalny teren. Gracze mogą również zdecydować, że wyeliminowane pojazdy są całkowicie usuwane z gry, np. w wyniku wewnętrznej eksplozji, po której zostaje tylko kupka gruzu.

Uszkodzenie powierzchowne – rzuć K6-3

Solidne uszkodzenie – rzuć dwa razy i zastosuj oba rezultaty

Pełne uszkodzenie – rzuć K6

Pojazd otwarty trafiony przez ogień pośredni – dodaj +1

WALKA W ZWARCIU

PROCEDURA WALKI W ZWARCIU – PIECHOTA PRZECIWKO PIECHOCIE

1. Zadeklaruj cel
2. Cel wykonuje reakcję
3. Zmierz odległość i przesuń szarżujące modele
4. Przeprowadź pierwszą rundę walki w zwarciu
   a. Atakujący wykonuje rzut na obrażenia
   b. Obrońcy zdejmują ofiary
   c. Obrońcy wykonują rzut na obrażenia
   d. Atakujący zdejmują ofiary
   e. Przegrany się poddaje i jest zniszczony
5. W przypadku remisów rozgrywa sie kolejne rundy walki w zwarciu
6. Zwycięzca sie przegrupowuje

PIECHOTA SZTURMUJĄCA POJAZDY

Piechota nie może szturmować pojazdów wykonujących rozkaz Bieg za wyjątkiem, gdy pojazd został unieruchomiony lub w inny sposób zmuszony do zatrzymania się. Jeśli oddział piechoty, który nie jest wyposażony w broń przeciwpancerną, chce zaszarżować jakikolwiek całkowicie zamknięty pojazd opancerzony, musi zdać test morale z modyfikatorem -3.

Pojazdy mogą oddać strzał ze swojej broni tylko do oddziału piechoty szturmującego z odległości większej niż 6" i tylko, jeśli znajduje się on w obszarze strzału. Pojazdy z zasadą Rekonesans mogą w reakcji wykonać ruch Ucieczki, jak to jest opisane na str. 95.

RZUT NA TRAFIENIE	
Pojazd w ruchu	+1
W każdym innym przypadku	4, 5 lub 6
Pojazd w “biegu”	Niemożliwe

RZUT NA OBRAŻENIA
Rzut na obrażenia = ilość trafień + K6

Jeśli otwarty lub nieopancerzony pojazd otrzymuje obrażenia, jest natychmiast zniszczony. W przypadku zamkniętego pojazdu opancerzonego rzuć kostką i sprawdź wynik w tabeli Rodzaju Uszkodzeń. Piechota nieuzbrojona w broń przeciwpancerną może spowodować jedynie uszkodzenia powierzchowne.

Jeśli pojazd przetrwa atak, szarża jest zakończona, a szarżujący oddział przegrupowuje się

Amerykańscy Marines likwidują japońskie bunkry