

## **Next War – Zasady Systemowe. Standardowe Zasady Gry.**

**Tłumaczenie: Krzysztof „Grisznak” Wojdyło**

**Tłumaczenie to ma charakter nieoficjalny i niekomercyjny. Next War należy do wydawnictwa GMT.**

### **1.0 Wprowadzenie**

Seria Next War jest uaktualnioną, rozszerzoną wersją gier o współczesnych konfliktach, bazującą na systemie Crisis: Korea 1995 wydanym przez GMT.

Gry z tej serii skupiają się na konfliktach z bliskiej przyszłości, do których może dojść w punktach zapalnych. Gracze kontrolują jednostki lądowe, powietrzne i morskie różnych stron zaangażowanych w konflikt. Scenariusze umożliwiają graczom zapoznanie się z różnymi wariantami rozwoju sytuacji. Wierzymy, że współczesne wojny nie będą długimi cyklem długotrwałych starć. Raczej, wskutek zaangażowania znacznych ilości niszczycielskich środków oraz ich zaopatrzenia, będą polegały na pozbawieniu stron możliwości zastąpienia ich. W związku z tym uważamy, że taka wojna będzie krótka. Obie strony są zmuszone odnieść szybko decydujące zwycięstwo, co przekładać się będzie na szybkie i zdecydowane działania z udziałem współczesnego uzbrojenia.

#### **1.1 Słownik**

ADF – Air Defense Fire (Ogień Obrony przeciwlotniczej)

Am Pt – Airmobile Point (Punkt Airmobilny)

AP – Air Point (Punkt lotniczy)

AS – Attack Strength (Siła ataku)

AMPH – Amphibious Naval Unit (Morska Jednostka Amfibijna)

CS – Combat Support (Wsparcie walki)

CV/CVB – Carrier Naval Unit (Grupa Lotniskowcowa)

CW – Chemical Weapons (Broń Chemiczna)

DRM – Die Roll Modifier (DRM Rzutu Kością)

DS – Defense Strength (Siła obrony)

ER – Efficiency Rating (Efektywność)

GSR – Game Specific Rules (Specjalne Zasady Gry)

GT – Game Turn (Tura gry)

LI – Light Infantry (Lekka Piechota)

MA – Movement Allowance (Zdolność poruszania się)

RP – Replace Point (Punkt Uzpełnień)

SAG – Surface Action Naval Group Unit (Morska nawodna grupa operacyjna)

SOP – Sequence of Play (Kolejność rozgrywki)

SP – Stacking Point (Wskaźnik Wielkości)

TEC – Terrain Effects Chart (Tabela Terenu)

VP – Victory Point (Punkt zwycięstwa)

ZOC/EZOZ – (Enemy) Zone of Control (Wroga/strefa kontroli)

### **2.0 Elementy gry**

Każda gra z serii Next War posiadać będzie listę elementów składających się na nią.

#### **2.1 Mapy**

Do każdej gry dołączone są mapy przedstawiające obszar konfliktu. Więcej informacji na ich temat zawarto w GSR.

#### **2.2 Żetony**

Dołączone do każdej z gier żetony 9/16” reprezentują jednostki bojowe, lądowe, morskie i powietrzne. Oprócz nich są także żetony służące do zaznaczania określonych sytuacji. Kolory i ich znaczenie opisane są w GSR. Znaczenia żetonów zostało opisane w Tabeli Identyfikacji Jednostek.

**Od autora:** choć w grze występują żetony sztabów, artylerii i lotnicze, to żadne z nich nie biorą udziału w Standardowym Wariancie Gry.

**Skala jednostek lądowych:** każda jednostka posiada symbol skali znajdujący się nad jej rodzajem.

Wielkość jednostek jest następująca:

II – batalion III – regiment

X – brygada XX – dywizja

XXX – korpus XXXX – armia

## 2.3 Wyjaśnienie oznaczeń na jednostka lądowych

### 2.3.1 Siła ataku (AS)

Siła, z jaką jednostka atakuje podczas walki lądowej.

### 2.3.2 Siła obrony (DS)

Siła, której jednostka używa podczas obrony przed lądowymi atakami.

**2.3.2.1 Siła obrony w nawiasie:** jednostka o DS w nawiasie może jej używać tylko gdy broni się sama lub z jednostkami też ją posiadającymi.

### 2.3.3 Efektywność (ER)

Suma takich wartości jak morale, wyszkolenie, doktryna i nowoczesność wyposażenia.

Wykorzystywana jest do przesunięć kolumn tabeli walki oraz Testów Efektywności w wybranych sytuacjach. Jeśli zachodzi taka sytuacja, należy wykonać rzut kością. Wynik niższy lub równy oznacza powodzenie, wynik wyższy – niepowodzenie. Jednostki o Efektywności 6 lub więcej są traktowane jako Elitarne. Różne czynniki mogą zredukować Efektywność, ale nigdy nie można o spaść poniżej 1.

### 2.3.4 ID jednostki

Każda jednostka posiada znaczek określający jej wielkość (batalion, brygada, dywizja) oraz przynależność do określonego zgrupowania (Korpus lub armia). Określa to jej ID (na przykład 1/101 jest 1 Brygadą 101 Dywizji, 1/VIII jest 1 Dywizją VIII Korpusu) w lewym górnym rogu. ID jednostki jest też zaznaczone kolorem, aby łatwiej wskazać zgrupowanie, do którego ona przynależy.

### 2.3.5 Zdolność Ruchu

Określa ona maksymalną ilość punktów ruchu, które jednostka może wydać w czasie własnego Segmentu Ruchu.

### 2.3.6 Pole Rozstawienia

Punkt, w którym jednostka rozpoczyna grę w większości scenariuszy lub miejsce, z którego wchodzi do gry (kursywa), określone przez heks, miasto lub państwo.

### 2.3.7 Wskaźnik Wielkości

Rozmiar jednostki na heksie, liczony do sumy jednostek mogących stać na jednym polu.

## 2.4 Wyjaśnienie wskaźników na żetonach jednostek lotniczych i morskich.

### 2.4.1 Możliwości Transportu Airmobilnego

Możliwość własnego Transportu Airmobilnego jednostki morskiej wyrażona w SP.

#### 2.4.2 Wskaźnik Wsparcia Walki (CS)

Zdolność Śmigłowców Szturmowych lub jednostek morskich do wspierania sojusznicznych jednostek toczących walkę lądową. Wprowadza ujemny DRM podczas ataku i dodatni DRM podczas obrony.

#### 2.4.3 Zasięg

Efektywny zasięg Śmigłowców Szturmowych i jednostek morskich, w ramach którego mogą prowadzić CS. Określa też zasięg ruchu w przypadku Śmigłowców.

#### 2.4.4 Zdolność transportu

Wyrażona w SP możliwość przewożenia jednostek przez AMPH po polach morskich.

#### 2.5 Tabele

Karty pomocy gracza i plansze zawierają wszystkie tabele potrzebne do gry. Gracze powinni je trzymać blisko, aby móc z nich na bieżąco korzystać w trakcie rozgrywki.


#### 2.6 Kość

Gra wykorzystuje kość dziesięciościenną do rozstrzygnięcia walki innych mechanik gry. Wynik 0 oznacza zero, a nie dziesięć.

#### 2.7 Skala gry

Skala gry to 7.5 mili (12 kilometrów) na heks. Jednostki to generalnie brygady i dywizje, chociaż czasem wykorzystywane są też pułki i bataliony. Każda tura gry to ok. 3.5 dnia.


### 3.0 Standardowa sekwencja gry (SOP)

 Gra toczy się w cyklu tur (GT). Każda tura podzielona jest na określone Fazy, podczas których gracze wykonują swoje akcje w konkretnym porządku. Podczas Tur Inicjatywnych gracze wykonują kolejne Fazy w kolejności podanej niżej. Podczas Tur Nierozstrzygniętych zachodzą wszystkie Fazy, poza Fazą Ruchu Walki i Ruchem Inicjatywnym, które się pomija. SOP wykorzystuje następujące Fazy:

Pogoda  
Inicjatywa/Powietrze/Morze  
Inicjatywne Ruch i Walka (tylko Tura Inicjatywy)  
Podstawowe Ruch i Walka  
Reorganizacja  
Posiłki i Uzupelnienia  
Określenie Warunków Zwycięstwa  
Podsumowanie

**Od autora:** pełna lista akcji w SOP znajduje się na odwrocie okładki instrukcji i została dodana jako pomoc dla gracza.

### 4.0 Pogoda

 Pogoda w GT 1 zawsze jest określana przez gracza posiadającego Inicjatywę (5.0) Podczas Fazy Pogody w każdej z GT posiadający Inicjatywę/Pierwszy gracz wykonuje rzut kością i w tabeli pogody określa rezultat rzutu. Użyj Toru Pogody na planszy, aby

oznaczyć obecną pogodę.

#### 4.1 Wpływ Pogody

We wszystkich sytuacjach, kiedy pojawiają się wątpliwości przy dzieleniu, zaokrąglaj wynik w górę.

##### 4.1.1 Pogodnie (Clear)

Bez wpływu.

##### 4.2.2 Pochmurnie (Overcast)

- Liczba posiadanych przez obie strony Punktów Airmobilnych (Am Pts) jest zmniejszana o połowę w tej GT.
- Strona posiadająca Ograniczoną Zdolność Działania Przy Każdej Pogodzie (patrz GRS) posiada połowę oryginalnie posiadanych Punktów Lotniczych (AP). Strona wskazana jako Nie posiadająca Ograniczonej Zdolności Działania Przy Każdej Pogodzie posiada jedną czwartą oryginalnie posiadanych Punktów Lotniczych.
- Wszystkie Śmigłowce bojowe mogą przeprowadzić tylko jedną misję w tej GT.

##### 4.1.3 Burza

- Lotniczy, morski, airmobilny ruch i transport są w tej turze zabronione.
- Strona posiadająca Ograniczoną Zdolność Działania Przy Każdej Pogodzie (patrz GRS) posiada jedną czwartą oryginalnie posiadanych Punktów Lotniczych (AP). Strona wskazana jako Nie posiadająca Ograniczonej Zdolności Działania Przy Każdej Pogodzie, nie posiada Punktów Lotniczych.
- Wszystkie jednostki lądowe korzystają z kolumny „Burza” w tabeli terenu podczas wykonywania ruchu.
- Podczas Ruchu po Walce jednostki mogą tylko wejść na pole, które opuścił obrońca.
- Mogą zająć zmiany w Posiłkach, patrz GSR.
- Wszystkie jednostki morskie muszą się przemieścić do własnych portów lub we własnej strefy morskie.
- Helikoptery bojowe nie mogą wykonywać misji. Mogą jedynie dokonywać przebazowania.
- W rozgrywce zaawansowanej, redukcji ulega liczba Wykryć Elektronicznych (21.3)

## 5.0 Inicjatywa



Tury gry dzielą się na dwa rodzaje: Tury Inicjatywne i Tury Nierozstrzygnięte.

Podczas Fazy Inicjatywa/Powietrze/Morze w każdej z GT, gracze ustalają, która ze stron posiadać będzie Inicjatywę. Gracz z Inicjatywą będzie poruszał się pierwszy w Fazach Ruchu i Walki oraz będzie mógł wykonać Dodatkowy Ruch i Walkę. Gracz pozbawiony Inicjatywy będzie mógł wykonać Ruch w Reakcji Elitarnych Jednostek oraz Ruch w Reakcji i Walkę w Reakcji.

Kiedy żadna ze stron nie posiada Inicjatywy, gracze rozgrywają Turę Nierozstrzygniętą. W tej GT gracz, który posiadał Inicjatywę w poprzedniej GT, jest Pierwszym Graczem i będzie się poruszał oraz atakował jako pierwszy.

### 5.1 Określenie Inicjatywy

Zasady scenariuszy określają, który z graczy posiada Inicjatywę na początku rozgrywki i jak długo będzie ją posiadał automatycznie. Przez określoną ilość czasu będziemy mieć zatem Tury Inicjatywne. Po ich zakończeniu, w trakcie każdej Fazy Inicjatywa/Powietrze/Morze na początku kolejnych GT gracze analizują swoje działania w poprzedniej GT, by określić, który z nich będzie posiadał Inicjatywę lub czy dojdzie do Tury Nierozstrzygniętej. Lista czynności, które należy

wykonać, zaprezentowana jest poniżej:

### 5.1.1 Poprzednia Tura była Turą Inicjatywną



Niektóre scenariusze posiadają listę „Inicjatywnych Punktów Zwycięstwa” (12.1). Liczba ta jest kluczowa dla określenia Inicjatywy. Użyj żetonu, aby zaznaczyć ją na Torze Rozgrywki.

Gracze odmierzają swoje dokonania i uzyskane VP w poprzedniej turze, by określić Inicjatywę w tej GT. Jeśli jeden z graczy uzyskał liczbę VP wymaganą przez scenariusz, drugi zaś gracz – nie, wówczas ów gracz posiada Inicjatywę.

Jeśli żaden z graczy nie uzyskał tej liczby lub uzyskali ją obaj, wówczas żaden z nich nie posiada Inicjatywy i rozgrywana jest Tura Nierozstrzygnięta.

### 5.1.2 Poprzednia Tura była Turą Nierozstrzygniętą

Analizowana jest liczba zdobytych przez graczy VP. Ten gracz, który zdobył więcej VP, posiada Inicjatywę i następną GT rozgrywana jest jako Tura Inicjatywna. Jeśli był remis, wówczas rozgrywana jest kolejna Tura Nierozstrzygnięta.

**Od Autora:** mechanika ta oddaje plusy i minusy sytuacji, w której strona posiadająca inicjatywę naciska i atakuje, dokonując postępów, aż do chwili, w której wyczerpie się impet natarcia. Jeśli nie da się go podtrzymać, wówczas następuje najczęściej zastój, podczas którego obie strony starają się uzupełnić stany, wzmocnić i uderzyć, aby uzyskać inicjatywę. Czasami (i rzadziej) strona nie posiadająca inicjatywy może ją uzyskać poprzez spektakularne działania, odwracające całkowicie przebieg starcia.

## 6.0 Siły Powietrzne

**Od Autora:** w przyszłych konfliktach każda ze stron będzie polegać w znacznym stopniu na wsparciu powietrznym. Większość sił stających naprzeciwko Zachodu będzie przygotowana do szybkich uderzeń i zapewnienia wsparcia dla trzonu nacierających wojsk. Chociaż można być niemal pewnym, że siły te spotkają się z zaciekłym oporem i ulegną eliminacji w pierwszych tygodniach wojny, impet pierwszego uderzenia odegra kluczową rolę w tych konfliktach.

Sojusznicy nie będą mieli zapewne przewagi w ilości lotnictwa oraz (w zależności od scenariusza i stopnia zaskoczenia) dostępności misji powietrznych. Zdolność sojuszników do wprowadzenia posiłków i uzupełnienia strat wyrówna jednak równowagę sił w w przeciągu kilku tygodni trwania konfliktu. Przyjmując, że ostrze ataku zostanie w tym czasie stępione, planiści sojuszników zakładają, że siła lotnictwa okaże się tu czynnikiem decydującym.

### 6.1 Punkty Lotnicze



Każda ze stron sprawdza kolumnę GT w Tabeli Punktów Lotniczych Standardowej Gry i wykonuje rzut kością. Warunki pogodowe, Kontrola Baz Lotniczych, straty i obecność lotniskowców mogą wpływać na rezultat. Wynik rzutu określa, ile dana strona posiada Punktów Lotniczych w danej GT. Punkty Lotnicze są modyfikowane w zależności od

pogody.

### 6.2 Przydział

Punkty Lotnicze mogą być przydzielane do Wsparcia Walk Lądowych lub Misji Eskorty. Po wydaniu ich, gracz przesuwá swój znacznik AP na Torze Rozgrywki (Game Record Track). Każdy niewykorzystany punkt jest tracony. Wykorzystane AP mogą zostać zredukowane wskutek działania

Ognia Przeciwlotniczego (ADF).

### 6.2.1 Misje Wsparcia Walk Lądowych

Podczas rozstrzygania każdej z walk lądowych, gracze mogą przydzielać Punkty Lotnicze do wsparcia walki (Combat Support – CS). Najpierw przydziela je atakujący, nie więcej niż cztery, a następnie obrońca, nie więcej niż dwa. Każdy punkt, który przetrwa ogień przeciwlotniczy (ADF) modyfikuje rzut kością o jeden na korzyść danego gracza. Punkty obrońcy i atakującego sumują się, zaś ich łączna liczba nie może przekroczyć +/-6.

### 6.2.2 Misje eskortowe

Gracz może przydzielić jeden lub dwa Punkty Lotnicze do eskorty misji Airmobilnych, Transportu Lotniczego, Spadochronowych lub Przebazowania. Punkty te dają DRM przy sprawdzaniu ADF. Punkty Lotnicze będące eskortą nie mogą być atakowane przez ADF. Jednostka eskortowana otrzymuje DRM +1 za każdy Punkt Lotniczy eskorty.

Misje wsparcia wojsk lądowych nie mogą być eskortowane.

## 6.3 Niszczenie Punktów Lotniczych

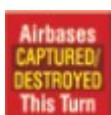


Punkty Lotnicze mogą być niszczone na kilka sposobów.

Zniszczone Punkty Lotnicze są odejmowane od sumy tychże podczas każdej kolejnej GT. Każdy gracz określa ich stratę przesuwając na Torze Rozgrywki odpowiedni żeton.

Podczas porównywania liczby Punktów Lotniczych w trakcie określania Przewagi Powietrznej (6.4) gracz nigdy nie używa wartości zero lub niższej dla określenia liczby Punktów Lotniczych; należy używać wartości jeden jako minimalnej.

### 6.3.1 Utrata Baz Lotniczych



Kiedy gracz przejmuje kontrolę (8.4) nad Bazą Lotniczą (ale nie nad Lotniskiem) w kraju przeciwnika, należy wykonać rzut kością. Wynik 0-2 oznacza, że Punkt Lotniczy został zniszczony, wynik 3-9, że nie nastąpiła strata.

### 6.3.2 Straty w wyniku ADF

Punkty Lotnicze mogą być także niszczone przez ADF. Kiedy gracz wykorzystujący Punkty Lotnicze do Wsparcia Wojsk Lądowych otrzymuje wynik z gwiazdką (\*) w tabelce ADF, wówczas oznacza to utratę jednego Punktu Lotniczego, niezależnie od pozostałych wyników.

## 6.4 Przewaga Powietrzna



W każdej GT w trakcie Fazy Inicjatywa/Powietrze/Morze gracze określają Przewagę Powietrzną (Air Superiority - AS) w tej GT. Aby to zrobić, gracze porównują liczbą posiadanych Punktów Lotniczych, które otrzymali na początku tej GT. Następnie gracze odnoszą się do tabeli na planszy, aby określić poziom AS w danej GT. Poziom ten oddziałuje na skuteczność rzutów na ADF przez całą GT.

Gracze powinni umieścić żeton Przewagi Powietrznej na odpowiednim polu Toru AS by określić jej poziom w tej GT. Jeśli ma miejsce Tura Nierozstrzygnięta, należy umieścić żeton AS na polu Nierozstrzygnięcia.

**Przykład:** W pierwszej turze scenariusza gracz dowodzący Sprzymierzonymi wyrzucił 4 i konsultując się z tabelą stwierdza, że uzyskał siedem punktów AS. Drugi gracz wykonuje rzut, uzyskuje 6 i otrzymuje trzy punkty AS. Porównując te liczby w tabeli, dowiadujemy się, że gracz Sprzymierzony uzyskał „Przewagę”, gdyż posiada od 4 do 7 punktów więcej niż przeciwnik.

## 6.5 Śmigłowce

**Od Autora:** współczesne śmigłowce bojowe, takie jak AH-64 Apache czy sowiecki Mi-24 są elastycznymi i skutecznymi narzędziami na polu bitwy, stały się też integralną częścią arsenału oraz planów bojowych każdego państwa. W związku z czym w grze zostały pokazane bardziej szczegółowo niż poprzez abstrakcyjne Punkty Lotnicze.

### 6.5.1 Bazowanie

Śmigłowce szturmowe mogą się znajdować w dowolnej Bazie Lotniczej lub na Lotnisku. Dodatkowo mogą też przebywać na dowolnym heksie z Miastem lub Terenem Zabudowanym, które nie posiada Lotniska/Bazy Lotniczej. Śmigłowce zawsze zaczynają i kończą misję na tym samym heksie, chyba że ulegają Przebazowaniu.

**6.5.1.1 Ograniczenia bazowania:** na każdym Lotnisku, w Mieście lub na heksie z Terenem Zabudowanym może znajdować się jedna jednostka Śmigłowców. W każdej Bazie Lotniczej mogą znajdować się trzy jednostki Śmigłowców. Śmigłowce USMC mogą bazować na AMPH (6.5.5)

**6.5.1.2 Przebazowanie:** jednostka Śmigłowców może ulec Przebazowaniu podczas Segmentu Ruchu gracza, poprzez wykonanie ruchu o zasięgu dwukrotnie większym niż jej Zasięg. Jednostki, które wykonują Przebazowanie, nie mogą wykonywać innych misji (6.5.2) do końca tej GT. Kiedy zakończą Przebazowanie, GT się dla nich kończy.

**Wyjątek:** kiedy lądowa jednostka przeciwnika przejmuje Kontrolę nad heksem, Śmigłowce mogą wykonać Przebazowanie bez względu na to, ile misji wykonywały w tej GT i bez względu na pogodę. Muszą jednak przejść procedurę ADF (6.6). Wykonując taką formę Przebazowania, jednostki Śmigłowców mogą zająć pole z przekroczeniem limitu stosu (6.5.1.1), ale jeśli w następnej GT nie będą w stanie przenieść się na inne pole z Lotniskiem/Bazą Lotniczą, wówczas ulegną eliminacji.

**Od Autora:** oddaje to czas niezbędny do relokacji personelu, sprzętu i zaplecza.

Odwróć żeton Śmigłowców Szturmowych o 180 stopni aby zaznaczyć, że nie może on już w danej GT wykonywać żadnych misji.

### 6.5.2 Limit wykorzystania

Śmigłowce Szturmowe mogą wykonać dwie misje na GT, ale nie więcej niż jedną w danym Segmencie. Obróć żeton Śmigłowców o 90 stopni, aby zaznaczyć, że wykonały już jedną misję. Żeton, który został obrócony o 180 stopni, nie może już wykonywać żadnych misji. Podczas Fazy Reorganizacji należy je ponownie umieścić w położeniu gotowości do działań.

### 6.5.3 Misje Wsparcia Walk Lądowych

Obie strony mogą używać Śmigłowców do przeprowadzania Misji Wsparcia Wojsk Lądowych (procedura identyczna jak w przypadku Punktów lotniczych [6.1]) dla każdej z walk poprzez wyznaczanie, obracanie i określanie zasięgu Śmigłowców Szturmowych względem heksu obrońcy.

Podczas rozstrzygnięcia walki atakujący może przydzielić maksymalnie dwie jednostki Śmigłowców Szturmowych, zaś obrońca – jedną. Jeśli Śmigłowce przetrwają ADF (6.6), wówczas wpływają na walkę poprzez swój wskaźnik Wsparcia Walki wykorzystywany jako DRM.

**Uwaga:** Nie trzeba przesuwac żetonów Śmigłowców na dane pole, wystarczy je wskazać, obrócić żeton i wykonać rzuty.

#### 6.5.4 Uszkodzenia i naprawy

Kiedy przeciwnik przejmuje Kontrolę nad heksem, na którym znajdowały się Śmigłowce, gracz który przejął Kontrolę rzuca kostką za każdą jednostkę Śmigłowców. Wynik odczytuje w tabelce Utrata Bazy/Lotniska.

Śmigłowce nie mogą odzyskiwać straconych poziomów w ramach Uzupelnień oraz być Odtwarzane po zniszczeniu. Nie mogą być atakowane przez jednostki lądowe.

#### 6.5.5 Śmigłowce Korpusu Piechoty Morskiej Stanów Zjednoczonych (USMC)

Śmigłowce USMC podlegają wszystkim zasadom dotyczącym Śmigłowców, poza tym, że mogą bazować na morzu. Śmigłowce floty mogą bazować z dowolną Morską Jednostką Amfibijną (AMPH). Gdy AMPH wykonuje ruch, jednostka Śmigłowców jest przemieszczana razem z nią. Nie jest to traktowane jak wykonywanie misji. Śmigłowce USMC mogą wykonywać misje tylko kiedy AMPH jest w Porcie lub na heksie z wyłączenie morzem.

#### 6.5.6 Śmigłowce i Transport Morski

W niektórych przypadkach gracz może chcieć użyć Transportu Morskiego aby przetransportować Śmigłowce z Portu na inny heks z Bazą/Lotniskiem/Miastem jako ładunek. W takim przypadku jednostka Śmigłowców jest traktowana jako zajmująca 1/2 Punktów Stosu. Należy przesunąć ją na dany heks (6.5.1). Nie mogła ona w danej GT wykonywać wcześniej żadnych misji i należy ją zaznaczyć jako wykorzystaną (6.5.2) do końca tej GT.

#### 6.6 Ostrzał Przeciwlotniczy (ADF)

Gracze mogą wykorzystywać Ostrzał Przeciwlotniczy przeciwko misjom lotniczym. Dla potrzeb ADF, przez misję lotniczą rozumiemy:

- Punkty Lotnicze przydzielone do Wsparcia Walk Lądowych (6.2.1).
- Każdą jednostkę Śmigłowców Szturmowych przydzieloną do Wsparcia Walk Lądowych (6.2.1) lub Przebazowania (6.5.1).
- Każdą jednostkę lub stos, który wykorzystuje Transport Lotniczy (8.5.2) lub Ruch Airmobilny (8.5.4) albo Ruch Powietrzno-desantowy (8.5.3) rozpoczynający i kończący ruch razem.

Każda jednostka, która rozpoczyna Ruch Airmobilny na terenie wrogiego państwa lub w strefie kontroli przeciwnika (8.2) przechodzi dodatkową procedurę ADF przed rozpoczęciem wszelkich innych działań.

**Wyjątek:** Jeśli poziom przewagi powietrznej (6.4) jest na korzyść gracza lub na poziomie Nierozstrzygnięcia, misje lotnicze są odporne na ADF tak długo, jak dana misja prowadzona jest wyłącznie na terytorium własnego kraju lub krajów sprzymierzonych i podczas jej prowadzenia ani razu nie przebiega ona przez pole sąsiadujące z jednostką przeciwnika.

**Uwaga:** Jeśli stos Lotniczy lub Airmobilny zaczyna ruch razem, ale kończy na innych polach, wówczas każda z jednostek jest traktowana jakby przeprowadzała osobną misję. Jeśli ADF zniszczył Punkt Airmobilny wykorzystywany do transportu dwóch jednostek, druga z nich może kontynuować misję (ale Punkt Airmobilny jest traktowany jak zniszczony).

##### 6.6.1 Rozstrzyganie ADF

Gracz używający ADF określa kolumnę tabeli Standard Air Defense Fire, która reprezentuje aktualny poziom Przewagi Powietrznej, wykonuje rzut kostką i odczytuje wynik z tabelki.

Rezultaty w tabeli ADF mogą się różnić, w zależności od misji. Gracze powinni pamiętać o DRMach, które wprowadzane są podczas określenia rezultatu ADF i o tym, że rezultaty wprowadzane są natychmiast.

##### 6.6.1.1. Rezultaty:



- oznacza brak efektu.

„Abort” - oznacza, że jednostka wraca na heks, z którego rozpoczynała misję i nie może wykonywać ruchu w tym Segmencie Ruchu. Punkty Airmobilne, które otrzymały ten rezultat, są traktowane jako zużyte. „Abort” nie ma wpływu na Wsparcie Walk Lądowych.

(-x) - oznacza liczbę punktów Wsparcia Walk Lądowych, które uznane są za zużyte i nie mogą być wykorzystane w trakcie walki (wszystkie pozostałe Punkty Lotnicze mogą być wykorzystane normalnie). Nie ma wpływu na Misje Transportowe, Airmobilne i Powietrzno-desantowe.

\* - oznacza, że poza wszystkimi pozostałymi wynikami, jednostki lotnicze są stracone. Dla Misji Transportowych oznacza to, że jednostki transportowane ponoszą jedną Stratę. Jeśli Punkty Airmobilne były wykorzystywane do transportu, jeden z nich jest stracony. Dla misji Wsparcia Walk Lądowych oznacza to utratę jednego Punktu Lotniczego lub jedną Stratę dla jednostki Śmigłowców Szturmowych, w zależności od tego, co było celem ADF (należy pamiętać, że Punkty Lotnicze i Śmigłowce Szturmowe są atakowane przez ADF osobno).

**Przykład #1:** *A(-1) rezultat przeciwko czterem Punktom lotniczym oznacza, że jeden Punkt Lotniczy nie osiągnął celu. Pozostałe trzy Punkty mogą być normalnie wykorzystane w walce, dając DRM +/-3.*

**Przykład #2:** *A (-1) rezultat przeciwko w pełni sprawnej jednostce Śmigłowców Szturmowych USA (2/16) oznacza, że tylko jeden z punktów Wsparcia Walki Lądowej może być wykorzystany i dać DRM +/- 1.*

Należy pamiętać, że Punkty Airmobilne/Lotnicze są tracone definitywnie i trzeba to odnotować na Torze Rozgrywki.

## **7.0 Kontrola morską i zasady morskie**

**Od Autora:** W szczególności USA jest mocno zależne od działań morskich, umożliwiających mu prowadzenie operacji w różnych częściach świata. Choć większość państw nie posiada podobnych możliwości, każdy nadmorski kraj posiada pewną zdolność do działań morskich w każdym z trzech rodzajów tychże: nabrzeżnych, bliskich oraz dalekomorskich.

W zasadach tej gry uprościliśmy mechanikę działań morskich. Jedynymi istotnymi zasadami są te, które określają, czy w rezultacie działań możliwy jest transport morski do portów i na plaże. W rezultacie pozostaliśmy przy określaniu kontroli morskiej poprzez rzuty kostką.

### **7.1 Rodzaje Stref Morskich**

Strefy Morskie podzielone są na dwa Obszary, Morski i Przybrzeżny. Jeśli jakaś jednostka nie jest na Obszarze Przybrzeżnym, jest traktowana jakby była na Obszarze Morskim. Każdy z Obszarów traktowany jest osobno i wpływa na możliwości działań jednostek morskich, które się w nim znajdują.

### **7.2 Kontrola**

W trakcie tur Pogodnych lub Pochmurnych gracze rzucają kostką na początku Fazy Inicjatywa/Powietrze/Morze, aby określić, kto kontroluje Obszary Morskie i Przybrzeżne.

Gracz pierwszy/posiadający Inicjatywę (5.0) rzuca kością dla każdego Obszaru Przybrzeżnego, jeśli Obszar Morski nie jest kontrolowany przez żadnego z graczy. W innym przypadku należy rzucić kością dla każdego Obszaru Przybrzeżnego, który nie jest kontrolowany przez żadnego z graczy lub jeśli Obszar Morski związany z nim kontrolowany przez jest przeciwnika.

Następnie gracz wykonuje rzut by określić kontrolę nad Obszarami Morskimi, jak określono to w zasadach szczegółowych. Wprowadzając stosowne modyfikacje, odczytuje wynik z Tabeli Kontroli Morskiej.

Użyj określonych żetonów, aby zaznaczyć kontrolę. Jeśli na danym Obszarze nie ma takiego żetonu, wówczas nie jest on kontrolowany przez żadnego z graczy.

Kontrola Obszaru Przybrzeżnego daje kontrolę nad heksami morskimi związanymi z nim.

### 7.2.1 Odwrót

Kiedy zmienia się kontrola nad Obszarem Morskim lub Przybrzeżnym, jednostki przeciwnika, które się w nim znajdują (lub na Obszarach powiązanych), muszą wykonać odwrót. Z Obszaru Morskiego muszą przeprowadzić odwrót na dowolne Obszary Przybrzeżne znajdujące się w sąsiednich Obszarach Morskich. Z Obszaru Przybrzeżnego lub heksów morskich muszą przeprowadzić odwrót do swojego lub sojuszniczego Portu w powiązonym Obszarze Morskim. Jednostki, które nie mogą wykonać odwrotu są usuwane z gry. Odwroty nie wymagają rzutów przy braku kontroli morskiej (8.5.6.4.1).

### 7.2.2 Wpływ jednostek morskich na Kontrolę Morską

Własnej i nieprzyjacielskie jednostki morskie wprowadzają DRM w Obszarach Morskich i Przybrzeżnych, w zależności od tego, w których się znajdują.

**Przykład:** *Lotniskowiec i zespół okrętów nadwodnych US Navy w Obszarze Przybrzeżnym Cieśniny Tajwańskiej wprowadzą odpowiednio DRM +2 i +1 do wszystkich rzutów w Obszarze Przybrzeżnym lub Morskim Cieśniny Tajwańskiej.*

## 7.3 Jednostki morskie

Jednostki morskie posiadają na żetonach wskaźnik siły oraz zasięgu dla Wsparcia Walki (9.6.1). Mogą udzielać wsparcia raz na Segment Walki tak długo, jak nie znajdują się w sąsiedztwie morskich jednostek przeciwnika.

### 7.3.2 Jednostki amfibijne



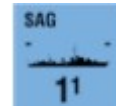
Jednostki te posiadają trzy funkcje: transport oddziałów mogących wykonać Atak Amfibijny (8.5.8), wsparcie walki i ruch airmobilny piechoty morskiej (8.5.5).

#### 7.3.2.1 Zmiana AMPH

Niektóre AMPH posiadają na rewersie żetonu symbol SAG (7.3.3). We własnym Segmencie Ruchu, jeśli nie ma na nich żadnych jednostek lądowych, mogą one zostać obrócone na tę stronę i być od tej pory wykorzystywane w tej roli. Raz obrócone nie mogą już wrócić do postaci AMPH.

**Od autora:** *reprezentuje to sytuację, w której jednostki transportowe wracają do portu, zaś jednostki eskorty tworzą grupę bojową i powracają do swoich podstawowych zadań.*

### 7.3.3 Nawodne Grupy Operacyjne (SAG)



Nawodne Grupy Operacyjne (Surface Action Group – SAG) istnieją celem zapewnienia wsparcia w walce i kontrolowania mórz.

### 7.3.4 Lotniskowce (CV) i Lotniskowcowe Skrzydła Lotnicze (CVN)



W Standardowych Zasadach Gry Lotniskowcowe Grupy Bojowe pełnią trzy funkcje:

1. Każdy CV/CVN zapewnia wsparcie walki identycznie jak SAG/AMPH (reprezentując jednostki, które wykonują ataki na cele lądowe).
2. Każdy CV/CVN znajdujący się w Obszarze Przybrzeżnym lub heksie Morskim kontrolowanym przez gracza w trakcie fazy Inicjatywa/Powietrze/Morze dodaje Punkty Lotnicze (US +2/pozostałe +1) do sumy Punktów Lotniczych gracza.
3. Każdy CV/CVN znajdujący się w Obszarze Morskim lub Obszarze Przybrzeżnym nie będącym pod kontrolą któregoś z graczy, dodaje +1 do sumy Punktów Lotniczych gracza.

Powyższe zasady mogą być modyfikowane przez GSR.

### 7.3.5 Straty jednostek morskich

Jednostki morskie nie ponoszą strat.

### 7.3.6 Stosy jednostek morskich

Na Obszarze Morskim, Przybrzeżnym lub w Porcie może znajdować się dowolna liczba jednostek morskich. Na jednym heksie morskim może znajdować się tylko jedna jednostka morska.

## 7.4 Zagrożenie ze strony jednostek podwodnych i poziomy ich zwalczania (ASW)

**Od autora:** ze względu na specyficzną rolę konfliktu wokół Tajwanu, ta część zasad została rozwinięta. Zdecydowaliśmy się zaprezentować działania morskie na kilka sposobów. Przedstawione poniżej zasady Zagrożenia podwodnego, poziomów ASW i min są stosowane zarówno w zasadach podstawowych jak i rozszerzonych. Zasady Rozszerzone umożliwiają dodatkowo graczom wystrzeliwać pociski kierowane z jednostek morskich przeciwko innym celom morskim. Przedstawiono to wciąż na pewnym poziomie abstrakcji, ale wierzymy, że będzie dobry kompromis między realizmem a efektywnością.

### 7.4.1 Poziom Zagrożenia Podwodnego



Poziom Zagrożenia Podwodnego reprezentuje posiadane przez gracza jednostki podwodne oraz ich wpływ na działania wojenne i transportowe na morzu, a także na Kontrolę Obszarów. Poziom ten nie może nigdy spaść poniżej zera lub przekroczyć dopuszczalny wskaźnik na planszy.

### 7.4.2 Poziom Zwalczania Okrętów Podwodnych (ASW)



Poziom Zwalczania Okrętów Podwodnych (ASW) reprezentuje zdolność gracza do przeciwdziałania Poziomowi Zagrożenia Podwodnego i jego wpływowi na działania wojenne i transportowe na morzu, a także na Kontrolę Obszarów. Poziom ten nie może nigdy spaść poniżej zera lub przekroczyć dopuszczalny wskaźnik na planszy.

**Od Autora:** Generalnie, jeden gracz wykorzystuje Poziom Zagrożenia Podwodnego, a drugi Poziom Zwalczania Okrętów Podwodnych.

### 7.4.3 Zmiana poziomów

Poniższe wydarzenia wpływają na ASW jak i Poziom Zagrożenia Podwodnego w momentach, w których mają miejsce. Wszystkie efekty się kumulują:

+1 za każdym razem, kiedy własna jednostka morska wchodzi do gry jako uzupełnienie.

-1 za każdym razem, kiedy własna jednostka morska jest zmuszona do opuszczenia Obszaru Morskiego lub Przybrzeżnego (Podstawowe Zasady) lub otrzymuje wynik „x” (Zasady Rozszerzone)

-1 za każdym razem, kiedy kontrolowany przez gracza Port otrzymuje rezultat Zniszczenia (Zasady Rozszerzone)

+1 za każdym razem, kiedy kontrolowany przez gracza Port jest naprawiony (Zasady Rozszerzone)

**7.4.3.1 Zmiana Poziomu Zagrożenia Podwodnego:** jeśli poziom spadnie do zera, nie może już wzrosnąć.

**7.4.3.2 Zmiana ASW:** jeśli ASW spadnie do zera, może wciąż wzrosnąć.

## 7.5 Morskie działania minowe



Miny są bronią służącą do ograniczenia swobody działań, ochrony portów oraz plaż. Ilość

dostępnych żetonów Min stanowi maksimum, jakie może być użyte jednorazowo. Żetony Min posiadają oznaczenia wyrażające ich skuteczność.

### 7.5.1 Stawianie Min

Stawianie Min jest możliwe na kilka sposobów. Żetony Min posiadają dwa wskaźniki skuteczności, „1” i „2”. Nie więcej niż jeden żeton może znajdować się na jednym heksie, ale żeton „1” może być rozbudowany do „2”. Żetony Min mogą być umieszczane na heksach morskich oraz na heksach nabrzeża zawierających Port (8.3.1.9) lub Plażę (8.3.1.7) na jeden z poniższych sposobów:

**7.5.1.1 Stawianie Min przez jednostki nawodne:** zamiast poruszania się, jednostki nawodne mogą umieścić żeton Min o wartości „2” na własnym lub sąsiednim heksie w trakcie Fazy Ruchu.

Jednostka, która postawiła Miny, może opuścić takie pole (7.5.2) bez konieczności wykonywania rzutu przy braku kontroli morskiej (8.5.6.4.1).

**7.5.1.2 Stawianie Min przez jednostki podwodne:** gracz może obniżyć swój Poziom Zagrożenia Podwodnego o 1 aby umieścić żeton Min o wartości „1” na dowolnym polu morskim w trakcie swojej Fazy Ruchu. Nie można tego uczynić, jeśli taka akcja obniżyłaby poziom Zagrożenia Podwodnego poniżej jednego.

### 7.5.2 Czyszczenie Min

Postawione przez przeciwnika Miny mogą być usuwane podczas Akcji Usuwania Min w Fazie Inicjatywa Powietrze/Morze jeśli powiązany Obszar Przybrzeżny jest kontrolowany przez gracza. Każdy gracz może podjąć próbę usunięcia dwóch żetonów Min w trakcie jednej fazy Inicjatywa Powietrze/Morze, każdą podejmując osobno. Przy wyrzuceniu 0-3 należy zmniejszyć wartość Min o 1, tzn. z 2 do 1 lub usunąć, jeśli wynosi 1. Po usunięciu Żeton jest usuwany z gry. Wprowadzamy DRM -2, jeśli w danym Obszarze jest jednostka morska należąca do gracza.

### 7.5.3 Wpływ Min

Miny wpływają przede wszystkim na ruch. Jeśli zostaną umieszczone na heksie morskim, wówczas wpływają na ten heks. Jeśli zostaną umieszczone na heksie przybrzeżnym, wówczas wpływają na ten ten heks i na wszystkie heksy morskie z nim sąsiadujące. Miny wpływają na rzut podczas Ograniczonego Ruchu Morskiego (8.5.6.4.1) jeśli jednostka morska lub jednostka lądowa korzystająca z Transportu Morskiego próbuje wejść lub opuścić taki obszar. Należy wykonać jeden rzut dla dla ruchu w tym samym Obszarze. Nakładające się na siebie obszary nie kumulują się, a gdy nachodzą, wówczas oddziałuje tylko jeden z nich.

## 8.0 Ruch

Każdy gracz może poruszać swoje jednostek w Fazach Ruchu oraz Walki.

### 8.1 Stosy

Wskaźnik Wielkości (SP) używany jest aby określić, ile jednostek może znajdować się naraz na jednym heksie. Poniżej wymienione jednostki nie posiadają SP i nie są liczone do ogólnej sumy stosu:

- Śmigłowce Szturmowe (posiadają własne zasady odnośnie stosów)
- Jednostki morskie (posiadają własne zasady odnośnie stosów)
- Żetony Przyczółków
- Wszystkie znaczniki

#### 8.1.1 Limity stosów

**8.1.1.1 Stosy jednostek lądowych:** w przypadku większości rodzajów terenu, na jednym heksie mogą się znajdować maksymalnie 4 SP bez dodatkowych utrudnień. Na terenie Górskim/Wysokogórskim znajdować się mogą 3 SP bez dodatkowych utrudnień.

**Wyjątek:** tak długo jak nie ma innych jednostek, dowolna ilość oddziałów (2.2) dywizyjnych

(brygada, pułk, batalion przynależne do tej samej lub wyższej formacji [2.3.4]) może zajmować pole nie będące heksem Górskim/Wysokogórskim bez dodatkowych utrudnień.

**Od Autora:** chociaż zasady określają tu jednostki o tej samej lub wyższej formacji, należy odczytywać to całościowo. To znaczy, że jedna formacja dywizyjna (której sztab ma znak „XX”) podzielona na brygady, bataliony itd. może tworzyć opisany wyżej stos. W ten sposób tworzymy stos nie podlegający zasadzie ograniczeń stosów.

Jednostki mogą dobrowolnie łamać ograniczenia stosów w trakcie ruchu. Jednakże nie można wykonywać ruchu drogowego przez pole, którego przekroczenie naruszałoby limit stosu. Ma to zastosowanie tylko wówczas, gdy dane pole było już wypełnione do limitu (lub przekraczało go) przed wejściem na nie jednostki wykonującej ruch.

Po wykonaniu ruchu stosy, które przekroczyły limity, podlegają następującym utrudnieniom:

- ER (2.3.3) wszystkich jednostek w takim stosie jest zmniejszone o 1 za każdy SP przekraczający limit stosu.

- Tylko 4 SP (3 w terenie Górskim/Wysokogórskim) z danego stosu mogą atakować lub bronić się. Nadmiarowe SP są ignorowane. Gracz nie może rozdzielać SP.

**Przykład:** *dwie jednostki posiadające 2 SP każda są na terenie Górskim. Można użyć tylko 3 SP w walce, co oznacza, że tylko jedna z tych jednostek będzie mogła walczyć.*

- Straty ponoszą jednostki, które brały udział w walce, jednak wszystkie jednostki na danym polu podlegają zasadom dotyczącym odwrotu.

- W Fazie Ruchu opuszczenie heksu, gdzie przekroczone limit stosu, kosztuje jeden dodatkowy punkt ruchu.

### 8.1.1.2 Stosy wielonarodowe

Zasady scenariuszów określają, czy zachodzą jakieś różnice, gdy stos tworzą jednostki należące do armii różnych państw.

### 8.1.2 Sprawdzanie stosów

Każdy gracz może w dowolnym momencie sprawdzić, jakie jednostki znajdują się w stosie.

### 8.2 Strefy Kontroli (ZOC)

Określone jednostki/stosy posiadają Strefy Kontroli (Zone of Control – ZOC) w zależności od wielkości. ZOC istnieje jeśli heks zajmowany jest przez stos/jednostkę o określonej wielkości i obejmuje sześć sąsiadujących heksów, z pewnymi tylko wyjątkami. ZOC oddziałuje na jednostki przeciwnika, wpływając na ich ruch i odwrot, ale nie na Ruch po Walce.

#### 8.2.1 Wymagania ZOC

Każda jednostka posiada ZOC na swoim własnym heksie. ZOC na heksach sąsiadujących posiadają jednostki, których SP wynosi co najmniej 2, zaś siła ataku – co najmniej 1.

Jednostki Piechoty Morskiej stacjonujące na AMPH na heksach morskich nie posiadają ZOC na heksach sąsiednich. Jednostki morskie i lotnicze nie posiadają ZOC.

#### 8.2.2 Efekty ZOC

- Jednostki nigdy nie mogą wejść na heksy zajmowane przez jednostki przeciwnika.

**Wyjątek:** jednostki wykonujące Ruch Airmobilny mogą przelatywać nad heksami zajmowanymi przez jednostki przeciwnika.

- Poruszająca się jednostka w swoim Segmencie Ruchu musi zakończyć ruch w chwili, w której wchodzi w ZOC przeciwnika (Enemy Zone of Control - EZOC).

- Jednostka wykonująca odwrot przez EZOC ponosi dodatkową Stratę (9.8.5).

- Jednostka nie może zakończyć swojego odwrotu w EZOC, chyba, że taki heks zawiera inne

jednostki tego samego gracza (9.8.3).

- Wchodząc do EZOC, w której nie ma innej własnej jednostki, należy wydać jeden dodatkowy punkt ruchu (dotyczy to także jednostek Airmobilnych lądujących na danym heksie).
- Wychodząc z EZOC należy wydać jeden dodatkowy punkt ruchu (dotyczy to także jednostek Airmobilnych zaczynających ruch na danym heksie).
- Jeśli pozwala na to dany Segment, jednostka znajdująca się w EZOC może wydać wszystkie posiadane punkty ruchu, aby wejść do innej EZOC.

### 8.2.3 Ograniczenia ZOC

ZOC rozciąga się na każdy rodzaj terenu za wyjątkiem Górskiego/Wysokogórskiego (nawet jeśli znajduje się na nim droga lub autostrada) i heksów Zabudowanych. ZOC nie przekracza rzek oraz heksów wodnych (wliczając przeprawy promowe, jeziora lub Przyczółki).

Poza tym, ZOC nie rozciąga się na heksy, które są pod kontrolą przeciwnika na początku scenariusza aż do końca pierwszego Segmentu Ruchu w pierwszej GT rozgrywki.

Jednostki przykryte żetonami Oczyszczania (8.4.1) nie posiadają ZOC.

### 8.2.4 Lekka Piechota



Jednostki piechoty, których wskaźnik ruchu jest żółty, są uznawane za Lekką Piechotę (Light Infantry – LI). Jednostki LI posiadają kilka przewag związanych z EZOC, kiedy obszar obejmujący EZOC nie jest Czystym lub Rzadkim Leśnym:

- LI ignoruje EZOC podczas ruchu w swoim Segmencie (ale nie podczas Odrotu lub Ruchu Airmobilnego).
- LI nie musi się zatrzymywać wchodząc w EZOC.
- LI nie płaci dodatkowych punktów ruchu opuszczając lub wchodząc w EZOC.
- LI może przechodzić z EZOC do EZOC bez żadnych dodatkowych konsekwencji (o ile posiada dość punktów ruchu)
- LI może poruszać się w trakcie Segmentu Dodatkowego Ruchu, nawet jeśli zaczynała go w EZOC.

**Uwaga:** LI nie może ignorować EZOC jeśli zdecyduje się na wykonanie ruchu drogowego przez heksy znajdujące się w EZOC.

## 8.3 Teren

Wejście na dany heks w trakcie własnego Segmentu Ruchu kosztuje jednostkę określoną ilość punktów ruchu. Koszt ten uzależniony jest od rodzaju terenu, klasy mobilności jednostki i pogody. Tabela Terenu określa liczbę punktów ruchu, które trzeba wydać, aby wejść na dany heks, w zależności od rodzaju jednostki.

### 8.3.1 Rodzaje terenu

W Tabeli Terenu podano szczegóły dotyczące ruchu i walki.

**8.3.1.1 Rzeki:** Rzeki przebiegają wzdłuż granic między heksami. Istnieją generalnie dwa rodzaje rzek: Duże i Małe rzeki (do Małych Rzek zaliczamy też kanały). Jednostki muszą wydać dodatkowe Punkty Ruchu, aby przekroczyć Małą Rzekę. Niektóre gry posiadają inną klasyfikację rzek. Jeśli nie zostało to szczegółowo określone, wszystkie takie rzeki traktowane są jako Małe Rzeki.

**8.3.1.1.1 Mosty:** Tam, gdzie droga/autostrada przekracza rzekę, przyjmuje się, że znajduje się Most. Most niweluje dodatkowe MP wydawane za przekraczanie Małych Rzek. Duże Rzeki mogą być przekraczane tylko przez Mosty.

**8.3.1.2 Instalacje:** Do Instalacji zaliczane są heksy zawierające Bazy Powietrzne i/oraz Porty a także inne miejsca, jeśli określają to GSR. Nieprzyjacielskie Instalacje mogą być kontrolowane tylko wówczas jeśli wcześniej zostaje przeprowadzona operacja Oczyszczania (8.4.1). Instalacje

mogą być Omijane (8.5.1.1). Niektóre Instalacje mogą być określone jako Umocnione (23.4.3) przez GSR.

**8.3.1.3 Bazy Lotnicze:** Bazy Lotnicze są oznaczone przez symbol samolotu w czarnym kole. Umocnione Bazy Lotnicze posiadają niebieski symbol samolotu i występują tylko w niektórych grach. Bazy Lotnicze są Instalacjami.

**8.3.1.4 Lotniska:** Lotniska są oznaczone przez symbol samolotu w szarym kole. Lotniska nie są Instalacjami.

**8.3.1.5 Miasta i Tereny Zabudowane:** Nieprzyjacielskie Miasta i Tereny Zabudowane mogą być kontrolowane tylko wówczas jeśli wcześniej zostaje przeprowadzona operacja Oczyszczania (8.4.1). Miasta mogą być Omijane (8.5.1.1), ale Tereny Zabudowane nie.

**8.3.1.6 Miasteczka:** Miasteczka są zaznaczane przez czarne kropki.

**8.3.1.7 Plaże:** Wszystkie nadmorskie heksy zawierające Teren Czysty lub Rzadkie Lasy są traktowane jak Plaże. Są to jedyne pola, na których można przeprowadzać Atak Amfibijny (8.5.8). GSR mogą rozszerzać lub zawężać tę zasadę.

**8.3.1.8 Promy:** Każdy Prom łączy dwa pola odgródzone od siebie obszarem wodnym. Promy mogą być używane tylko przez gracza na terenie państwa którego się znajdują. Jednostki lądowe mogą używać Promu do przekraczania przeszkód wodnych tak, jakby przekraczały Małą Rzekę, płacąc za to odpowiednią ilość punktów ruchu.

Jednostki lądowe nie mogą atakować przez heksy, na których znajduje się Prom, nie mogą też przy jego pomocy rozciągać ZOC (8.2) na teren po drugiej stronie wody. Wszystkie heksy zawierające wyłącznie wodę uniemożliwiają walkę.

Jeśli przeciwnik zajmuje heks do którego prowadzi Prom, wówczas Prom traktowany jest jak zniszczony. Należy przykryć go żetonem „Destroyed”.

**8.3.1.9 Porty:** Porty oznaczona są niebieskim symbolem. Porty mają zdolność wyładunkową równą dwóm SP (2.3.7) na GT. Niektóre Porty mają większą zdolność, co określane jest w GSR lub na planszy, przy pomocy dodatkowej cyfry obok portu.

**8.3.1.10 Fortyfikacje:** Fortyfikacje, oznaczone przez kolorowe kręgi z zewnętrznymi kreskami, reprezentują różnego rodzaju pozycje obronne o różnym stopniu przygotowania. Takie pola oznaczono symbolami Fortyfikacji. Fortyfikacje przeciwnika uniemożliwiają ruch drogowy poprzez ich heksy, podobnie jak wejście na więcej niż jeden heks w trakcie ruchu po walce (9.9). Heks traci Fortyfikacje, kiedy jest kontrolowany przez przeciwnika. Należy użyć żetonu Kontroli, aby to oznaczyć.

GSR mogą określać inne zasady odnośnie Fortyfikacji.

**Uwaga:** Gracze mogą ustalić, że po tym, jak front poszedł dalej i przekroczył Fortyfikacje, po zakończeniu danej GT są one już automatycznie Kontrolowane i usuwane przez odpowiednie oddziały.

### 8.3.2 Sieć drogowa

Drogi zostały naniesione na planszę i reprezentują infrastrukturę transportową w danej okolicy. Istnieją trzy rodzaje dróg:

- Autostrady
- Drogi Głównie
- Drogi Boczne

Jednostki, które poruszają się wzdłuż dróg, ignorują wpływ terenu na ruch, traktując drogę jako teren, po którym się poruszają i płacą jej koszt ruchu.

**Wyjątek:** Ruch drogą nie może być wykorzystywany do przekraczania Fortyfikacji przeciwnika (8.3.1.10) ani heksów, gdzie osiągnięto lub przekroczono limit stosu (8.1.1.1).

### 8.3.3 Teren Niedostępny

Pancerne/Zmechanizowane/Zmotoryzowane jednostki nie mogą wchodzić na teren Górski/Wysokogórski, chyba, że przy pomocy dróg. Mogą wciąż wchodzić na takie heksy, jeśli znajdują się tam Fortyfikacje przeciwnika, wydając na to wszystkie posiadane Punkty Ruchu, ale tylko jeśli istnieje droga.

Za wyjątkiem Transportu Morskiego, Promów czy (dla jednostek Piechoty Morskiej) Ataku Amfibijnego, jednostki lądowe nie mogą wchodzić na heksy zawierające tylko wodę ani ich przekraczać.

**Wyjątek:** jednostki wykonujące Ruch Airmobilny mogą przekraczać takie heksy, ale nie mogą kończyć na nich ruchu.

**Uwaga:** Ważne jest, aby dostrzec różnice między heksami z rzekami (wąskimi, płynącymi wzdłuż krawędzi heksów) i heksami w całości pokrytymi wodą (wliczając zatoki, zalewy rzeczne itd.).

## 8.4 Kontrolowanie Heksów



Wśród żetonów są markery kontroli. Takie heksy jak Miasta, Tereny Zabudowane lub Instalacje (8.3.1.2), oraz inne określone przez GSR, wymagają przeprowadzania Oczyszczenia (8.4.1), aby mogły być Kontrolowane.

Kolejność rozgrywki określa, kiedy markery kontroli są umieszczane na tych polach, które nie wymagają procedury Oczyszczania, takich jak Fortyfikacje, Miasta czy Lotniska zajęte przez gracza w tej GT.

**Od Autora:** intencją powstania tej zasady było określenie, że Kontroli nie zdobywa się przed zakończeniem GT. W rezultacie Fortyfikacje oddziałują aż do jej zakończenia.

### 8.4.1 Operacje Oczyszczania



Jednostka/stos może zająć heks z kontrolowaną przez nieprzyjaciela Instalacją (8.3.1.2), Miastem lub Terenem Zabudowanym w trakcie ruchu lub Ruchu po Walce. Jednostkę taką należy przykryć wylosowanym żetonem Oczyszczania i musi ona przeprowadzić procedurę Oczyszczenia podczas Fazy Reorganizacji. Żetonu Oczyszczania nie należy odkrywać aż do Fazy Reorganizacji.

Dla wszystkich jednostek pod żetonem Oczyszczania wykonuje się jeden rzut kością. Gracz wcześniej wybiera jedną z nich, która będzie kierować operacją.

**8.4.1.1 DRM rzutu kością podczas Oczyszczania:** wprowadź poniższe DRM podczas wykonywania rzutu na Oczyszczanie. GSR mogą uwzględniać też inne modyfikacje:

**1. Wskaźnik Efektywności:** Odejmij Liczbę Oczyszczania umieszczoną na żetonie od Wskaźnika Efektywności oddziału kierującego operacją i dodaj różnicę jako DRM; jeśli wskaźnik efektywności był wyższy, wówczas DRM jest korzystny, jeśli niższy – niekorzystny.

**2. Minimalna Liczba Stosu (Minimal Safe Stacking Points – MSSP):** jest jednostka nie posiada wymaganej liczby SP dla danego heksu (określonej w Tabeli Oczyszczania) wykorzystaj różnicę między tymi liczbami jako DRM niekorzystny. Użyj tylko najwyższego MSSP z dostępnych.

**3. Dodatkowe Instalacje:** Kiedy Miasto/Obszar Zabudowany posiada Instalacje lub heks z Instalacją zawiera inne Instalacje, wówczas uwzględnij DRM -1 za każdą dodatkową Instalację. Przykład: heks miejski z Bazą Lotnicza daje -1. Baza Lotnicza z Portem daje -1.

**4. Specjalny Atak:** Jednostka Airmobilna/wykonująca Atak Amfibijny/Powietrzno-Desantowa, która



przeprowadza Oczyszczanie zaraz po lądowaniu, otrzymuje DRM -1.

**5. Połączone rodzaje wojsk:** Jeśli operację Oczyszczania przeprowadza stos, w skład którego wchodzi jednostka zmechanizowana oraz jednostka piesza lub pancerna, wówczas uwzględniamy DRM +1.

**8.4.1.2 Rozstrzyganie Oczyszczania:** wykonaj rzut kością i wprowadź DRM. Jeśli wynik jest wyższy lub równy Liczbie Oczyszczania na żetonie, wówczas operacja kończy się powodzeniem i można na danym polu umieścić żeton Kontroli gracza, który wykonywał operację.

Jeśli operacja Oczyszczania nie powiodła się a jednostki ją wykonujące nie spełniały limitu MSSP, wówczas ponoszą one jedną Stratę. Jeśli spełniały ów limit, wówczas nie ponoszą Straty. Żeton Oczyszczania pozostaje na heksie.

**8.4.13 Pozostawianie Żetonu Oczyszczania:** Jednostki przykryte żetonem Oczyszczania mogą opuścić takie pole, wydając w tym celu wszystkie posiadane punkty ruchu, pod warunkiem że wycofując się nie wchodzi w EZOC.

Żeton Oczyszczania może być usunięty tylko wówczas, jeśli wszystkie jednostki opuszczą dany heks (jak powyżej), zostaną wyeliminowane lub operacja Oczyszczania zakończy się powodzeniem. Nowy żeton Oczyszczania nie może być umieszczony na polu w tej samej GT w której został usunięty poprzedni.

**8.4.1.4 Wspieranie Operacji Oczyszczania:** dodatkowe oddziały mogą wchodzić na heks i być umieszczane pod żetonem Oczyszczania.

**8.4.1.5 Żetony Oczyszczania i walka:** jednostki przykryte żetonami Oczyszczania nie mogą uczestniczyć w ataku. Zaatakowane bronią się normalnie, nie otrzymują jednak żadnych bonusów wynikających z terenu, w którym się bronią. Walka jest jednak rozstrzygana według wiersza tabeli przynależnego do danego terenu.

**8.4.1.6: Odbijanie Miast, Zabudowań i Instalacji:** Jednostki gracza, do którego pierwotnie należało dane pole, nie muszą przeprowadzać operacji Oczyszczania po jego ponownym zajęciu, nawet jeśli wcześniej przeprowadził taką procedurę drugi gracz. Po zajęciu takiego heksu automatycznie powraca on pod kontrolę gracza. Oznacza to, że jeśli przeciwnik znowu go zajmie, będzie musiał raz jeszcze przeprowadzać procedurę Oczyszczania. Należy pamiętać, że Kontrola nad heksem nie ulega zmianie aż do fazy Reorganizacji.

## **8.4.2 Zdobyte Lotniska/Bazy Lotnicze**

Gracz może korzystać ze zdobytego Lotniska/Bazy Lotniczej, wykorzystując je do swoich celów.

## **8.4.3 Zdobyte Porty**

Gracz może korzystać ze zdobytego Portu, wykorzystując go do swoich celów.

## **8.5 Rodzaje ruchu**

Wykonujące ruch lądowy jednostki przesuwiają się indywidualnie bądź w stosach, płacąc określoną ilość punktów ruchu za poruszanie się po danych heksach. Jednostki, które rozpoczynają ruch na jednym heksie, mogą poruszać się dalej w stosie, ale nie mogą wychodzić ze stosu ani dołączać do niego innych jednostek w trakcie wykonywania ruchu. Poruszające się stosy nie mogą „zbierać” ze sobą innych oddziałów. Jednostki płacą ilość punktów ruchu za wejście na dany heks określoną w tabeli terenu. Mogą zapłacić normalną ilość punktów ruchu za wejście na kontrolowane przez przeciwnika Instalacje (8.3.1.2), Miasta lub Obszary Zabudowane i są natychmiast przykrywane

żetonami Oczyszczania (chyba, że wykonują Obejście [8.5.1.1]). Wchodząc na takie heksy muszą w fazie Reorganizacji przeprowadzić procedurę Oczyszczania.

Jednostki lądowe dzielą się na cztery grupy w zależności od ich zdolności ruchu (Movement Allowance – MA):

Piesze – Czarne lub żółte MA#\*

Zmotoryzowane – Pomarańczowe MA# lub tło

Zmechanizowane – Czerwone MA# lub tło

Airmobilne – Żółte MA#\*

\*Żółte MA na czarnym tle oznacza jednostki zdolne do Ruchu Airmobilnego/Lekką Piechotę

Jak wynika z powyższego, jednostki Piesze z żółtym MA są zdolne do Ruchu Airmobilnego. Jednostki Airmobilne, które zawsze posiadają taką zdolność, posiadają także standardowe MA Lekkiej Piechoty, czyli 4, używane wówczas, gdy nie korzystają z Ruchu Airmobilnego. Jednostki wydają punkty ruchu ze swojej puli MA (2.3.5), sprawdzając koszt w tabeli terenu poprzez porównanie rodzaju ich MA z terenem, po którym się poruszają. Przy wykonywaniu Ruchu Airmobilnego (8.5.4), jednostka zawsze płaci 1 punkt ruchu, bez względu na rodzaj terenu.

**Ważne:** Jednostka zawsze może wykonać ruch o jeden heks we własnym Segmencie Ruchu, o ile jest zdolna do ruchu, ale nie może w ten sposób wchodzić na heksy, które nie są dla niej dostępne.

**Wyjątek:** Jednostki w EZOC nie mogą się poruszać w Segmencie Ruchu Dodatkowego ani w Segmencie Ruchu w Reakcji Jednostek Elitarnych.

**8.5.1.1 Obejście:** Wykonując ruch na heksy zawierające Instalacje (8.3.1.2) przeciwnika lub Miasta, jednostki mogą wejść na takie pole lub zdecydować się na Obejście. Wykonując taką formę ruchu, jednostka płaci koszt danego terenu. Wykonująca Obejście jednostka musi posiadać dość MP aby wejść na dany heks i go opuścić. Przy wykonywaniu Obejścia Kontrola nad danym heksem nie ulega zmianie. Nie można korzystać z Obejścia przy poruszaniu się przez Most lub przy pomocy Promu.

## 8.5.2 Transport Lotniczy

Jednostki Piesze, które rozpoczynają swój Segment Ruchu na heksach z własnymi Lotniskami/Bazami Lotniczymi nie będącymi w EZOC (8.2) mogą wykorzystać Transport Lotniczy, aby przenieść się na inne Lotniska/Bazy Lotnicze należące do tego samego gracza, które nie są w EZOC. Jednostki, które były transportowane w ten sposób, mogą po zakończeniu transportu wykonać ruch przy wykorzystaniu połowy (zaokrąglając w górę) swojego MA.

Misje Transportu Lotniczego podlegają działaniu ADF (6.6) przed lądowaniem. Jeśli heks lądowania jest na terenie przyjaznego kraju, do rzutu na ADF dodajemy +3.

### 8.5.2.1 Ograniczenia



GSR mogą wprowadzać ograniczenia odnośnie możliwości Transportu Lotniczego. Ograniczenia odnoszą się zwykle do określonych Segmentów.

### 8.5.3 Ruch Powietrzno-desantowy (desant powietrzny)

Jednostki Powietrzno-desantowe, które rozpoczynają swój Segment Ruchu na polach z własnymi Lotniskami/Bazami Lotniczymi nie będącymi w EZOC (8.2) mogą wykonać desant powietrzny.

Aby wykonać desant powietrzny, wybierz jednostki i wskaż trasę heksów między nimi a heksem lądowania. Heks lądowania nie może być zajmowany przez jednostki przeciwnika. Jednostki mogą podlegać wpływowi ADF (6.6) przed lądowaniem.

Desant powietrzny nie może być przeprowadzany na następujących heksach:

- Teren Zabudowany
- Teren Górski/Wysokogórski
- Wzgórza/Wzgórza z lasem
- Miasto
- Instalacje (8.3.1.2) znajdujące się na terenie wrogiego państwa

Jeśli jednostka wykonująca desant powietrzny przetrwa ADF, należy umieścić ją na wskazanym heksie i określić skuteczności desantu. Wykonujemy rzut kością i sprawdzamy wynik w Tabeli Desantu. Używamy wyników po lewej stronie ukośnika. Wyjaśnienie wyników jest pod tabelką.

Jednostka, która wylądowała, może wykonać ruch na heks z kontrolowaną przez wroga Instalacją/Miastem/Terenem Zabudowanym (8.3.1.2) wolnym od nieprzyjacielskich jednostek lądowych i od razu zostać przykryta żetonem Oczyszczania, jeśli heks lądowania nie był w EZOC; w innym przypadku nie może wykonać ruchu.

**8.5.3.1 Ograniczenia:** GSR mogą nakładać ograniczenia wykonywania desantów lotniczych. Jednostka, której ruch desantowy został przerwany, jest traktowana jakby go wykonywała do końca GT.

#### 8.5.4 Ruch Airmobilny

Jednostki, których MA jest żółte, mogą wykonywać Ruch Airmobilny. Jednostki wykonujące Ruch Airmobilny, mogą we własnym Segmencie Ruchu przesuwać się o 24 heksy, ignorując przy tym koszt terenu, po którym się poruszają. Po zakończeniu ruchu jednostkę kładziemy na heksie docelowym, gdzie podlega ona procedurze ADF (6.6).

**Uwaga:** Jednostki Airmobilne zawsze mogą wykonywać Ruch Airmobilny. Posiadają one własne śmigłowce, więc nie muszą wykorzystywać Punktów Airmobilnych, jednak podlegają wszystkim pozostałym zasadom dotyczącym takiego ruchu.

#### 8.5.4.1 Punkty Airmobilne



Każdy z graczy posiada pewną ilość Punktów Airmobilnych na początku scenariusza. Kolejne punkty mogą być przyznawane jako uzupełnienia. Punktów tych można używać w każdej GT, chyba że ulegną zniszczeniu.

Każdy Punkt Airmobilny może transportować 1 SP jednostek zdolnych do takiego ruchu. Punkty Airmobilne mogą być łączone, aby transportować większą ilość SP. Więcej niż jedna jednostka może być transportowana przy pomocy pojedynczego Punktu Airmobilnego, jeśli wszystkie jednostki transportowane zaczynają Fazę Ruchu na tym samym heksie.

Punkty Airmobilne nie są potrzebne do transportowania jednostek Airmobilnych (czyli tych, które posiadają MA równe 24).

#### 8.5.4.2 Niszczenie Punktów Airmobilnych



Punkty Airmobilne mogą być trwale zniszczone, jeśli Baza Lotnicza danego gracza przechodzi pod kontrolę przeciwnika. Gdy do tego dochodzi, wykonujemy rzut kością. Przy wyniku 0-2 Punkt Airmobilny jest trwale zniszczony, przy wyniku 3-9 – nie ulega zniszczeniu.

Punkty Airmobilne mogą być także zniszczone, jeśli podczas procedury ADF (6.6) wynik w tabeli zawiera gwiazdkę (\*). Wykonująca ruch jednostka ponosi Stratę, zaś Punkt Airmobilny jest niszczone.

Żeton Punktów Airmobilnych służy zaznaczaniu posiadanej ilości tychże.

**Wyjątek:** Straty jednostek Airmobilnych nie przekładają się na straty Punktów Airmobilnych.

**Od Autora:** Takie straty odnoszą się do śmigłowców będących organiczną częścią takich jednostek.

**8.5.4.3 Procedura Ruchu Airmobilnego:** Podczas własnego Segmentu Ruchu innego niż Segment Ruchu w Reakcji Jednostek Elitarnych, gracz może poruszyć daną jednostkę poprzez wykonanie Ruchu Airmobilnego zamiast lądowego. Aby to zrobić, należy zadeklarować taką akcję i określić (jeśli potrzebne) ilość Punktów Airmobilnych, które ona pochłonie, następnie zmniejszyć liczbę tychże na Torze Rozgrywki i w końcu poruszyć jednostkę/i o maksymalnie 24 heksy, ignorując koszt terenu, na wyznaczony heks.

Wykonując swoimi jednostkami Ruch Airmobilny, gracz musi wskazać Lotnisko/Bazę Lotniczą, z której takich ruch się rozpoczął. Gracz musi wyznaczyć linię heksów liczącą nie więcej niż 24 heksy od Lotniska/Bazy Lotniczej do jednostki chcącej wykonać taki ruch, a następnie od jednostki do heksu docelowego.

Jeśli jednostka ląduje w EZOC, nie może poruszać się dalej, w pozostałych przypadkach może ona wejść na kontrolowane przez wroga heks z Miastem/Terenem Zabudowanym/Instalacją (8.3.1.2/8.3.1.5) i zostać przykryta żetonem Oczyszczania (jeśli to możliwe).

Poruszające się jednostki są poddawane procedurze ADF (6.6), rozstrzyganej na heksie lądowania. Poruszające się jednostki, które rozpoczynają i kończą ruch na tym samym heksie są traktowane jakby uczestniczyły razem w jednej Airmobilnej Misji Transportowej. Jednostki, które rozpoczynają Ruch Airmobilny razem, ale kończą go na różnych heksach, są traktowane jakby wykonywały osobne misje i osobno podlegają procedurze ADF.

Stos dwóch jednostek o wielkości 1/2 SP każda może być transportowany przez 1 Punkt Airmobilny.

Jednostka, która rozpoczyna ruch w EZOC może wykorzystać Ruch Airmobilny, ale musi przejść dodatkową procedurę ADF na heksie, na którym rozpoczyna ruch. Wykonuje się ją niezależnie od procedury ADF przeprowadzanej przy lądowaniu.

**8.5.4.3.1 Ograniczenia lądowania:** Jednostki wykonujące Ruch Airmobilny nie mogą lądować na Wzgórzach, Wzgórzach z Lasem i Górach, chyba, że znajduje się tam droga lub autostrada. Nie mogą lądować na polach z Terenem Wysokogórskim ani na Terenie Zabudowanym, w Miastach i w Instalacjach kontrolowanych przez nieprzyjaciela.

### 8.5.5 Ruch Airmobilny Piechoty Morskiej

AMPH może posiadać na żetonie symbol Punktu Airmobilnego (8.5.4.1). Punkt ten może być użyty do transportu jednostki Piechoty Morskiej, lecz nie dalej niż na odległość 24 heksów od AMPH. Zasięg ten nie jest liczony od heksu morskiego, które AMPH zajmuje. Zdolności tej można użyć raz na Segment Ruchu (nawet jeśli w tym samym Segmencie AMPH wykonywał ruch). Jeśli poruszamy jednostkę będącą już na lądzie, należy najpierw policzyć odległość między jej heksem a AMPH, a potem dystans między jednostką a celem ruchu, tak jak przy normalnym Ruchu Airmobilnym (8.5.4.3).

Śmigłowce należące do AMPH nie podlegają stratom ze strony ADF.

### 8.5.6 Ruch Morski

**Od Autora:** Jak łatwo zauważyć, przepisy związane z działaniami morskimi zostały w tej grze mocno uproszczone. W grze występują jednostki morskie, jednak tylko wtedy, kiedy są niezbędne do zaprezentowania określonych działań oraz do prowadzenia akcji amfibijnych przez poszczególne

strony konfliktu. Ten fragment określa ruch i zastosowanie takich jednostek.

**8.5.6.1 Ruch jednostek morskich:** Należy pamiętać, że ten fragment zasad nie ma nic wspólnego z zasadami o Transporcie Morskim (8.5.7), który prowadzony jest bez używania żetonów jednostek morskich. Ataki Amfibijne (8.5.8) i Wsparcie Morskiej Walki wymagają jednak użycia takich jednostek.

**8.5.6.2 Strefy Morskie i Obszary:** mapa może być podzielona na Strefy Morskie, a te z kolei podzielone na Obszary takie jak Morskie i Przybrzeżne, a także na heksy morskie. W niektórych grach Strefa Morska może być traktowana jako Obszar Morski, ale to będzie określone w GSR.

**8.5.6.3 Gdzie jednostki morskie mogą się poruszać:** Jednostki morskie mogą w każdym momencie gry znaleźć się w jednej z czterech dostępnych lokacji:

- Na morzu: Obszar Morski/Strefa Morska
- Blisko brzegu: Obszar Przybrzeżny
- Na brzegu: heksy morskie lub heksy Portu.
- Strefa posiłków: jeśli tak mówią GSR.

**8.5.6.4 Kiedy i jak jednostki morskie się poruszają:** jednostki morskie mogą się poruszać, osobno lub w stosie, w trakcie Segmentu ruchu, poza Segmentu Ruchu w Reakcji Jednostek Elitarnych. Mogą przemieszczać się z obszaru na obszar bez liczenia heksów.

Jednostki morskie przemieszczają się z Obszaru na Obszar w trakcie GT. Jednakże muszą poruszać się zgodnie z kolejnością określoną w 8.5.6.3, czyli z Obszaru Morskiego na Obszar Przybrzeżny lub z Portu do Obszaru Przybrzeżnego, ale nie mogą od razu z Portu na Obszar Morski. Jednostki mogą także poruszać się z heksów morskich do Portów i vice versa, podobnie jak na inne heksy morskie. Poza tym, mogą przemieszczać się pomiędzy sąsiednimi Obszarami Morskimi i Przybrzeżnymi. Jedynym ograniczeniem ruchu jednostek morskich jest to, że nie mogą wchodzić do więcej niż jednej Strefy Morskiej/Obszaru Morskiego na GT.

Ruch z Portu lub do Portu wyznaczenia trasy przez heksy morskie.

GSR określają kwestie związane z posiłkami.

**8.5.6.4.1 Niebezpieczny ruch morski:** Jeśli jednostka morska lub jednostka w Transporcie Morskim (8.5.7) wykonuje jedną z poniższych akcji, musi najpierw wykonać rzut Niebezpieczny ruch morski:

- Ruch z lub do kontrolowanego przez wroga Obszaru Przybrzeżnego/Morskiego.
- Ruch przez lokację z żetonem Miny morskiej.
- Ruch z lub do lokacji z wrogą jednostką morską.
- Ruch z portu do Obszaru Morskiego, jeśli Obszar Przybrzeżny nie jest kontrolowany przez gracza.
- Ruch z heksu morskiego na inny heks morski jeśli Obszar Przybrzeżny nie jest kontrolowany przez gracza.

Wprowadź następujące DRM do rzutu:

- Jednostki morskie: za każdą wrogą lub przyjazną SAG/CV/CVN w danym Obszarze/Strefie Morskiej lub w powiązanim Obszarze Przybrzeżnym dodaj (jednostka wroga) lub odejmij (jednostka przyjazna) 1. Jednostki na heksach morskich nie dają DRM.

- Poziom ASW: poruszający się gracz odejmuje swój poziom ASW.

- Poziom Zagrożenia Okrętów Podwodnych: poruszający się gracz odejmuje swój Poziom Zagrożenia Okrętów Podwodnych.

- Przewaga Powietrzna: Gracz, posiadający Supremację Powietrzną (nie Większość lub Przewagę)

odejmuje jeden, zaś gracz jej nie posiadający dodaje jeden.

- Żeton Min: Dodaj wskaźnik na żetonie, jeśli znajduje się on na danym Obszarze.

- Obszar Przybrzeżny: Jeśli jest kontrolowany przez nieprzyjaciela, zaś jednostka porusza się na powiązonym z nim Obszarze Morskim lub heksie morskim, dodaj jeden.

GSR mogą wprowadzać też inne DRM.

Jeśli wynik to „Aborted” jednostka pozostaje tam, gdzie była, w pozostałych przypadkach ruch jest udany.

**8.5.6.5 Burze:** Podczas Fazy Pogody w trakcie GT z Burzą wszystkie jednostki morskie muszą pozostać lub wrócić do przyjaznych Obszarów Morskich lub Portów związanych ze Strefami Morskimi. W trakcie Burzy nie mogą się poruszać. Jednostki, które nie mogą przesunąć do Portu lub na Obszar Morski, są eliminowane.

### 8.5.7 Transport Morski

Transport Morski reprezentuje ruch jednostek i sprzętu przy pomocy wyspecjalizowanych jednostek morskich, przedstawianych jako Morskie Jednostki Amfibijne. Istnieją dwa rodzaje Transportu Morskiego: z Portu do Portu lub desant morski.

**Uwaga:** desant morski przedstawia lądowanie jednostek po udanym już Ataku Amfibijnym.

Pamiętaj że każdym przypadku rzut na Niebezpieczny Ruch Morski (8.5.6.4.1) może być wymagany.

Wpływanie do lub wypływanie z Portu lub Przyczółka wymaga wyznaczenia linii przez hekсы morskie.

**8.5.7.1 Z Portu do Portu:** Każda jednostka, która rozpoczyna swój ruch w przyjaznym, nieuszkodzonym Porcie nie będącym w EZOC może być przetransportowana do innego przyjaznego, nieuszkodzonego Portu nie będącego w EZOC. Jednostka taka zaraz po lądowaniu może wykonać ruch, wydając połowę MA (zaokrągloną w górę), ale tylko jeśli oba Porty były w tej samej Strefie Morskiej.

**8.5.7.2 Desant Morski:** Wszystkie jednostki Piechoty Morskiej oraz jednostki Piesze o MA równym co najmniej 5 mogą użyć Transportu Morskiego w tej samej Strefie Morskiej aby przenieść się do przyjaznego Portu lub Przyczółka i vice versa. Jeśli są wyladowywane w Porcie nie będącym w EZOC, mogą wykonać ruch połową MA (zaokrąglając w górę).



**8.5.7.3 Ograniczenia Transportu Morskiego:** GSR mogą wprowadzić ograniczenia odnośnie powyższych zasad. Jednostki Śmigłowców są traktowane, jakby posiadały 1/2 SP.

**8.5.7.4 Ograniczenia Wyladunku:** Jeśli GSR nie stanowią inaczej, w ciągu jednej tury w Porcie lub na Przyczółku można wyladować maksymalnie 2 SP.

### 8.5.8 Atak Amfibijny

Piechota Morska oraz inne jednostki określone przez GSR, mogą przeprowadzać Atak Amfibijny.

Jednostka chcąc wykonać Atak Amfibijny musi rozpocząć swój Segment Ruchu w kontrolowanym przez gracza lub niekontrolowanym przez nikogo Obszarze Przybrzeżnym, w którym nie ma jednostek morskich przeciwnika, zaś znajduje się własna Jednostka Amfibijna (AMPH).

Jedna AMPH może być używana do jednego Ataku Amfibijnego na GT.

**8.5.81 Procedura:** AMPH może transportować jednostki Piechoty Morskiej tej samej co ona narodowości, w zależności od posiadanej przez siebie ładowności (wyrażonej w SP) z Obszaru Przybrzeżnego na heksy morskie znajdujące się koło heksów plaż, na których ma mieć miejsce Atak Amfibijny. Przesuń stos (AMPH i jednostki Piechoty Morskiej nie przekraczające granic jej pojemności) z Obszaru Przybrzeżnego na odpowiedni heks morski w tej samej Strefie Morskiej. Jednostki wykonujące Atak Amfibijny nie mogą wykonywać już w tym Segmencie żadnego ruchu (ale mogą prowadzić Ruch po Walce [9.9]).

Jednostki AMPH mogą zajmować różne heksy które sąsiadują z tym samym heksem plaży. W takiej sytuacji wszystkie te jednostki mogą uczestniczyć w Ataku Amfibijnym.

**Uwaga:** tylko heksy plaż (8.3.17), które sąsiadują z heksami morskimi mogą być celem Ataków Amfibijnych.

Po tym jak jednostki Piechoty Morskiej są umieszczane na heksach morskich przyległych do Plaży, pozostają na nich do momentu przeprowadzenia Ataku Amfibijnego w Segmencie Walki.

Każda jednostka, która atakuje heks Plaży w trakcie wykonywania Ataku Amfibijnego ma swoją siłę ataku zmniejszona o połowę (zaokrąglając w górę). Inne sojusznicze jednostki znajdujące się na sąsiednich heksach mogą też wziąć udział w ataku. Atak Amfibijny może być wspierany na normalnych zasadach.

Jeśli większość (po podzieleniu na pół) sił zaangażowanych w walkę pochodzi z jednostek wykonujących Atak Amfibijny, przesuń jedną kolumnę w lewo w Tabeli Walki.

Jeśli po zakończeniu walki na atakowanym polu pozostaje przynajmniej jedna jednostka przeciwnika, wówczas jednostka wykonująca Atak Amfibijny ponosi jedną Stratę, niezależnie od wyniku walki i pozostaje na stosie razem z AMPH.

Jeśli wszystkie broniące się jednostki zostały wyeliminowane lub zmuszone do odwrotu (lub na polu nie ma żadnych jednostek wroga) wówczas oddział może wykonać Ruch po Walce (9.9) na taki heks. Jeśli taki heks należy do wrogiego państwa i zawierał Miasto/Teren Zabudowany lub Instalację, jednostka wykonująca Natarcie po Walce jest przykrywana żetonem Oczyszczania (8.4).

### 8.5.8.2 Przyczółki



Każdy z graczy posiada pewną liczbę żetonów oznaczających Przyczółki. Ich liczba zarazem określa ich limit. Choć nie określa ona liczby Ataków Amfibijnych (8.5.8), których gracze mogą dokonać w trakcie całej gry, to jednorazowo w użyciu nie może być ich więcej niż dostępnych żetonów Przyczółków. Generalnie, jeśli Atak Amfibijny nie tworzy Przyczółka, traktowany jest jako rajd, wypad lub działanie pozorujące.

Za każdym razem kiedy jednostka Piechoty Morskiej wykonuje z powodzeniem Atak Amfibijny, kierujący nią gracz może umieścić żeton Przyczółka na danym polu po walce i Ruchu po Walce (9.9). Żeton Przyczółka nie może być umieszczony na polu zawierającym kontrolowane przez przeciwnika Miasto lub Instalację. Żeton Przyczółka umożliwia graczowi następujące rzeczy:

- Podnosi limit stosu danego pola do 6.
- Pozwala na heksie wylądować 2 SP Piechoty Morskiej, Pancерnej Piechoty Morskiej lub jednostek Pieszonych w Segmencie Ruchu w ramach Transportu Morskiego (8.5.7)
- Pozwala ignorować rezultat Odwrotu (9.8.2)

Przyczółek, jeśli jest dostępny, może być umieszczony na własnej jednostce znajdującej się na plaży podczas Segmentu Walki, jeśli na sąsiednim polu znajduje się AMPH.

**8.5.8.2.1 Likwidacja Przyczółków:** Przyczółki mogą być dobrowolnie likwidowane przez gracza do którego należą podczas Segmentu Ruchu. Do likwidacji dochodzi też, jeśli w trakcie walki ponoszą Stratę, oraz wtedy, kiedy na sąsiednim polu nie ma AMPH po zakończeniu Segmentu Ruchu gracza, do którego należą.

**Wyjątek:** Nie w trakcie tur z Burzą. Kiedy Przyczółek jest usuwany, jego żeton jest jednocześnie odkładany poza grę na czas dwóch tur. Po ich upływie wraca do gry i może być ponownie używany w trakcie Ataków Amfibijnych. Transport Morski do Przyczółka jest możliwy dopiero w następnym Segmentcie Ruchu po jego umieszczeniu na planszy.

**8.5.8.3 Wyładunek/Załadunek Piechoty Morskiej:** Jednostki Piechoty Morskiej w Porcie lub na Przyczółku (8.5.8.2) mające na sąsiednim polu AMPH mogą być załadowane lub wyładowane z AMPH (z zachowaniem ograniczeń pojemności). Po załadunku/wyładunku AMPH może wykonać normalny ruch (ale nie po jednym i drugim).

**8.5.8.4 Przyczółki i walka:** Przyczółki wliczają swoją Siłę do obrony i mogą ponieść Straty. Przyczółki ignorują działanie Odwrotu.

## 9.0 Walka

**Od Autora:** w odróżnieniu od tego co widzieliśmy podczas wojny w Iraku, wierzymy, że współczesny konflikt, szczególnie w bardziej rozwiniętych częściach świata, będzie znacznie bardziej krwawy, jeśli chodzi o straty obu stron. Podstawowymi czynnikami będą teren i zmasowany ostrzał. Linia widoczności może być ograniczona w wyniku problemów terenowych. W związku z tym nawet dystansowe starcia (czołgów, wyrzutni rakiet) będą toczone na stosunkowo bliską odległość. Walki będą nagłe i krwawe. Ostrzał artyleryjski będzie istotny, gdyż obie strony rozwiną dużą ilość środków ogniowych, zaś ich ogień skupi się na punktach przerzutu wojsk i kierunkach marszu. Bardzo ważne będzie wyszkolenie jednostek, gdyż wskaźnik strat będzie uzależniony od ich umiejętności i morale.

Choć teren odegra na pewno istotną rolę przy obronie, osłona zapewniona przez trudniejszy teren będzie miała znaczenie przy utrudnieniu wykrycia nacierających oddziałów, szczególnie podczas złej pogody. Tak więc taktyczne zaskoczenie, inflirtacja oraz ataki z flank będą ważne przy tworzeniu się pól bitewnych i zaowocują gwałtownymi starciami przy braku trwałych linii frontu. Jeśli po kilku turach poczujecie, że współczesne pole walki jest naprawdę chaotyczne, ciescie się, że to tylko gra.

### 9.1 Określanie Walk

Jednostki gracza, które na początku Segmentu Walki są na heksach sąsiadujących z jednostkami przeciwnika, mogą przeprowadzić atak. Ataków nie można prowadzić przez heksy pokryte wodą (za wyjątkiem Ataków Amfibijnych). Jednostki na jednym heksie nie muszą atakować wszystkie tego samego heksu ani uczestniczyć w atakach. Jednostki broniące się zawsze uczestniczą w walce jako cały stos (wyjątek: przekroczenie limitu stosu [8.1.1.1]). Siła ataku jednostki jest całością, każda jednostka atakująca musi ją wykorzystać w całości. Nie ma obowiązku atakowania wszystkich sąsiednich heksów.

**Ważne:** Jednostki nie mogą atakować heksów zawierających teren, na który nie mogą wejść. W związku z tym jednostki pancerne/zmechanizowane mogą atakować heksy z terenem górskim tylko wtedy, jeśli prowadzą atak wzdłuż drogi.

### 9.2 Procedura Walki

Wszystkie Segmenty Walki korzystają z następującej procedury:

#### 9.2.1 Deklaracja Ataku

Atakujący wskazuje heks, który będzie celem ataku i wybiera jednostki, które przeprowadzą atak.



**Ważne:** Od momentu, w którym atak zostanie zadeklarowany, musi zostać rozstrzygnięty.

### 9.2.2 Obliczenie wyjściowego stosunku sił



Gracze sumują łączną siłę Ataku i Obrony zaangażowanych w walkę jednostek. Siła atakującego jest dzielona przez siłę broniącego. Jeśli podział nie da czystego rezultatu, takiego jak  $10:5=2:1$ , ale pozostawia margines, tak jak w przypadku  $9:5=1.8:1$ , należy zaokrąglić rezultat w dół, na korzyść obrońcy, czyli  $1.8:1$  stanie się  $1.5:1$ .

**9.2.2.1** Jeśli pozostała jakaś reszta po obliczeniu stosunku sił, a siła ataku przekracza siłę obrony, atakujący otrzymuje DRM -1 do rzutu kością. Jeśli stosunek sił przekracza te dostępne w tabeli (tzn.  $7:1$  lub więcej w terenie czystym/czystym z rzadkim lasem), atakujący otrzymuje DRM -1. Atakujący może otrzymać tylko jeden z tych dwóch DRM.

**Przykład:** W podanym poprzednio przykładzie, przy stosunku sił  $1.8:1$  zaokrąglamy do  $1.5:1$  ale z powodu „nadwyżki” punktów Atakującego, otrzymuje on DRM -1.

### 9.2.2.2 Określenie ostatecznego stosunku sił

Uwzględniamy DRM terenu przy ustaleniu kolumny w Tabeli Walki. Atakujący określa odpowiednią kolumnę tabeli, odczytując ją wedle terenu, na którym znajduje się obrońca. Ataki o stosunku sił większym niż najbardziej na prawo lub mniejszym niż najbardziej na lewo są rozpatrywane w najbardziej wysuniętych kolumnach. Od tego momentu dopiero ustalane są wszystkie przesunięcia kolumn. Dla wygody do gry dołączono żeton pozwalający je określać.

**Przykład:** Kolumna najbardziej na prawo będzie użyta, jeśli stosunek sił wynosi  $8:1$  (albo  $36:1$ ) przy walce na Wzgórzach lub Wzgórzach z Lasem.

### 9.2.3 Określenie przesunięcia kolumn i DRM



Każda ze stron wybiera jednostką wiodącą. Jej Efektywności (2.3.3) jest używana w trakcie walki. Przesunięcia kolumny następują w przypadku ataku z zaskoczenia, ataku na Miasta/Instalacje i ataków mających miejsce w trakcie Segmentu Kontynuowania Walki. Przesunięcia są uwzględniane w tabeli. Użyj wszystkich, aby uzyskać ostateczny stosunek sił. Jeśli w wyniku przesunięcia, rezultat wykraczałby poza tabelę, użyj kolumn skrajnych.

### 9.2.4 Wsparcie Walki

Atakujący określa Punkty Lotnicze (6.1), Śmigłowce Szturmowe (6.5), jednostki morskie (7.3.1), które wesprą atak. Następnie to samo robi obrońca.

### 9.2.5 Rozstrzygnięcie Obrony Przeciwlotniczej

Jeśli któraś ze stron, która zaangażowała w walkę Punkty Lotnicze lub Śmigłowce Szturmowe, przeprowadzana jest procedura ADF (6.6)

### 9.2.6 Rzut kością i rozstrzygnięcie walki

Atakujący rzuca kością, wprowadza modyfikacje i odczytuje wynik z tabeli.

### 9.2.7 Uwzględnianie Strat

Obrońca jako pierwszy odnotowuje straty i przeprowadza odwrót. Następnie robi to atakujący.

### 9.2.8 Odwrót i Natarcie po Walce

Jeśli heks, na którym znajdował się obrońca jest po zakończeniu walki pusty, atakujący może na niego przesunąć jednostki posiadające maksymalnie 4 SP (3 SP w terenie Górskim/Wysokogórskim), zgodnie z zasadami Ruchu po Walce (i musi je przeprowadzić co najmniej jedna jednostka) [9.9].

### 9.3 Walka na wielu heksach

Jednostki wybrane do przeprowadzenia ataku muszą połączyć swoją siłę podczas ataku (w ramach ograniczeń liczebności stosów) [8.1.1.1]. Heks nie może być atakowany więcej niż raz na jeden Segment Walki. Atakujący nie może nigdy zaatakować więcej niż jednego heksu w trakcie jednej walki, nawet jeśli jego jednostki sąsiadują z kilkoma jednostkami wroga. Prowadząc atak z kilku heksów, atakujący otrzymuje Przesunięcie za atak z więcej niż dwóch heksów (9.6.3).

## 9. Modyfikacje Siły

Podczas modyfikowania siły jednostek, należy modyfikować siłę każdej jednostki indywidualnie, zaokrąglając w górę. Każda jednostka może mieć siłę zmniejszoną o połowę tylko raz, każdy kolejny obowiązek zmniejszenia o połowę jest ignorowany.

### 9.4.1 Rzeka lub Atak Amfibijny

Każdy oddział, który atakuje przez Małą Rzekę (bez względu na to, czy przez most, czy nie) lub przeprowadza Atak Amfibijny ma swoją siłę zmniejszoną o połowę. Podczas ataku z kilku heksów, dzielimy na pół siłę tylko tych jednostek, które prowadzą atak przez rzekę lub wykonują Atak Amfibijny.

### 9.4.2 Przewaga broni pancernej

Siła jednostek pancernych jest podwajana, jeśli atakują one stos nie pancernych i nie zmechanizowanych oddziałów w terenie Czystym lub Trudnym, na którym nie ma Fortyfikacji, Miast lub Lasów.

**Wyjątek:** Modyfikacji tej nie wprowadza się przy ataku przez Małą Rzekę lub Ataku Amfibijnym.

### 9.4.3 Przewaga jednostek zmechanizowanych

Siła jednostek pancernych jest mnożona razy 1.5, jeśli atakują one stos nie pancernych i nie zmechanizowanych oddziałów w terenie Czystym lub Trudnym, na którym nie ma Fortyfikacji, Miast lub Lasów.

### 9.4.4. Jednostki pancerne w terenie niesprzyjającym

Jednostki pancerne i zmechanizowane dzielą swoją siłę na pół, jeśli atakują heksy z Bagnami (poza zimą), Górami, Wysokimi Górami, Wzgórzami lub Wzgórzami z Lasem.

### 9.4.5 Przewaga piechoty

Nie zmechanizowana Piechota Morska, Piechota Zmotoryzowana i wszystkie inne jednostki Pieszne (także Airmobilne) mnożą swoją siłę razy dwa, jeśli bronią się na heksie z Terenem Zabudowanym. Lekka Piechota jest tu zawsze traktowana jako Piesza. Zobacz tabelkę rodzajów jednostek, aby upewnić się, która jest którą.

**Wyjątek:** To przesunięcie nie przypada jednostkom wykonującym Oczyszczanie.

## 9.5 Przesunięcia Kolumn

### 9.5.1 Przesunięcia wynikające z Efektywności

Atakujący musi wskazać, której jednostki Efektywność (2.3.3) będzie brana pod uwagę w trakcie walki (mówiąc prościej, wskazać jednostkę, która będzie „prowadziła” atak). Obrońca wskazuje w identyczny sposób jedną ze swoich jednostek. Atakujący odejmuje Efektywność jednostki obrońcy od efektywności swojej jednostki. Rezultat oznacza przesunięcie o określoną ilość kolumn (w prawo, jeśli atakujący miał więcej, w lewo, jeśli więcej miał obrońca). Jednostki wskazane w ten sposób zawsze ponoszą Straty (jeśli walka takie przyniosła) jako pierwsze.

### 9.5.2 Przesunięcia za Miasta/Fortyfikacje

Atak na heksy zawierające Miasta lub Fortyfikacje (8.3.1.5/8.3.1.10) przynosi przesunięcie o dwie kolumny w lewo. Obrońca może korzystać z Fortyfikacji tylko jeśli znajdują się one na terenie jego własnego kraju i są pod jego Kontrolą. Kiedy heks zawiera i Miasto i Fortyfikacje, efekty ich działania się kumulują. Jednostka nie może korzystać z bonusu za Miasto, jeśli jest przykryta żetonem Oczyszczania (8.4.1.5).

### 9.5.3 Przesunięcia za Atak Dodatkowy

Po Ruchu Dodatkowym każda jednostka gracza z Inicjatywą (bez względu na to, czy wykonywała ruch czy nie) może przeprowadzić walkę. Taka walka przeprowadzana jest z przesunięciem o jedną lub dwie kolumny w lewo.

**Od Autora:** Niekorzystne przesunięcie reprezentuje tu częściowe zużycie się jednostki w wyniku działań mających miejsce w poprzednich dniach. Zmęczenie, zużycie zapasów, ograniczone wsparcie to tylko kilka z takich czynników. Z drugiej strony, taki atak pozwala zachować w swoich rękach inicjatywę.

### 9.5.4 Przesunięcia wynikające z Zaskoczenia

Niektóre scenariusze określają przesunięcia wynikające z ataku z zaskoczenia.

### 9.5.5 Atak Amfibijny

Atak Amfibijny otrzymuje jedno przesunięcie w lewo, chyba że w ataku na dany heks uczestniczą też jednostki nie wykonujące Ataku Amfibijnego, zaś ich siła stanowi połowę lub więcej całej siły atakującego (po modyfikacjach).

## 9.6 DRM

### 9.6.1 Wsparcie Walki

Atakujący jak i obrońca mogą skorzystać ze wsparcia Punktów Lotniczych (6.1), Śmigłowców Szturmowych (6.5) lub jednostek morskich (7.3.1). Każda ze stron może użyć dowolnej ilości jednostek morskich, będących w zasięgu. Atakujący przydziela jednostki wsparcia jako pierwszy.

Siła Ataku Śmigłowców Szturmowych, które przetrwały ADF (6.6) dodawana jest do liczby Punktów Lotniczych, które przetrwały ADF, a ta zaś z kolei dodawana jest do siły punktów wsparcia jednostek morskich.

Odejmij sumę punktów wsparcia atakującego od sumy punktów wsparcia morskiego obrońcy. Różnica (pozytywna lub negatywna) jest DRM.

### 9.6.2 Lotniska, Miasta oraz Instalacje

Jeśli heks obrońcy zawiera Lotnisko, Miasto i/lub Instalację (8.3.1.2), uwzględniamy DRM +1 do rzutu kością. DRM te kumulują się. Nie uwzględniamy ich, gdy obrońca przykryty jest żetonem Oczyszczania.

### 9.6.3 Walka z kilku heksów

Jeśli atakujący prowadzi atak z 3 lub więcej heksów, otrzymuje korzystny DRM. Za atak z trzech lub czterech heksów DRM wynosi -1, za atak z pięciu lub sześciu heksów -2. Jednostki wykonujące Atak Amfibijny nie są liczone do sumy potrzebnej do uzyskania tych DRM.

### 9.6.4 Ataki Sił Specjalnych

Niektóre jednostki otrzymują dodatkowy DRM, określony w GSR.

### 9.6.5 Atak sił różnych narodowości

GSR mogą określać DRM wynikające z faktu, że w ataku biora udział wojska różnych

narodowości.

### 9.6.6 Atak różnych Formacji

Kiedy jednostki różnych Formacji (2.3.4/15.2.10) biorą udział w jednym ataku, uwzględniamy DRM (podano w tabeli) za każdą dodatkową (druga i kolejną) Formację biorącą udział w ataku. Samodzielne jednostki (nie przynależne do żadnej formacji) nie są liczone do tej kolejności. GSR mogą tu wprowadzać wyjątki.

### 9.6.7 Lekka Piechota

Każda walka rozgrywająca się na terenie innym niż Czysty/Czysty z Rzadkim Lasem, w której uczestniczy Lekka Piechota, oznacza DRM na korzyść tego gracza, który ją kontroluje. DRM tego nie przyznaje się za ilość jednostek, ale za ich udział.

**Wyjątek:** DRM nie uwzględniamy, jeśli Lekka Piechota bierze udział w Ataku Amfibijnym.

## 9.7 Wyniki walki

Wyniki w tabeli walki są odczytywane od prawej do lewej jako Atakujący/Obrońca. Wyniki dla atakującego oznaczają Straty, wyniki dla obrońcy oznaczają Straty, zaś „R” oznacza konieczność przeprowadzenia Odwrotu. Straty wprowadzane są przed Odwrotem.

### 9.7.1 Straty

Jednostka może ponieść jedną lub dwie Straty. Jednostki, które posiadają dwa poziomy Siły (po obu stronach żetonu) mogą ponieść jedną Stratę i wówczas żeton obracany jest na drugą stronę. Jeśli zostanie zmuszony do poniesienia drugiej Straty, wówczas jest eliminowany. Jednostki posiadające tylko jedną stronę żetonu są eliminowane po poniesieniu jednej Straty. Wartość SP jest niekoniecznie współmierna do ponoszonych Strat.

Kiedy Tabela Walki wskazuje konieczność poniesienia Strat przez atakującego lub obrońcę, wówczas gracz odwraca odpowiednią ilość żetonów, zaczynając zawsze od wybranej na początku walki jednostki. Strata oznacza odwrócenie jednego żetonu, nie wszystkich w stosie. Jeśli liczba Strat jest większa, muszą być one rozdzielone równomiernie między wszystkie jednostki; każda jednostka w stoie musi ponieść Stratę, zanim któraś poniesie drugą Stratę, bez względu na to, kiedy tę stratę poniesiono.

**Uwaga:** W ten sposób jednostki o pełnej sile ponosić będą straty zanim jednostki osłabione będą eliminowane, bez względu na to, kiedy straty były ponoszone.

**9.7.1.1 Przekroczenie liczby Strat:** Jeśli korzystaliśmy z kolumn 11, 12 lub 13, a liczba Strat obrońcy była większa niż liczba posiadanych przez niego poziomów siły, wówczas atakujący ponosi jedną Stratę mniej.

Jeśli liczba Strat atakującego była większa niż liczba posiadanych przez niego poziomów siły, wówczas obrońca ponosi jedną Stratę mniej, bez względu na kolumnę Tabeli Walki.

### 9.7.2 Rezultat Odwrotu

Rezultat „R” oznacza, że obrońca musi się wycofać o określoną ilość heksów (9.8)

## 9.8 Odwrót

### 9.8.1 Procedura Odwrotu

Kiedy jednostka/stos obrońcy otrzyma podczas walki nakaz wykonania Odwrotu, musi się wycofać o ilość heksów wymaganą dla terenu, który zajmował w trakcie walki. Jednostki broniące się w terenie nie będącym Miastem, nie ufortyfikowanym terenie Czystym, w terenie Czystym z Lasem, Trudnym, Trudnym z Lasem lub na Bagnach wycofują się o dwa heksy. W pozostałych

przypadkach wycofują się o jeden heks.

Jeśli stos otrzymuje nakaz odwrotu, każda jednostka wchodząca w jego skład wycofuje się indywidualnie. Wycofujące się jednostki muszą cofnąć się na osobne heksy. Wszystkie wycofujące się jednostki muszą jednak zakończyć ruch w takiej samej, wymaganej odległości od heksu, na którym się broniły, wycofując się ku swojej krawędzi mapy (przynależność krawędzi mapy jest określana w GSR).

### 9.8.2 Ograniczenia Odwrotu

Odwrot nie może się zakończyć w EZOC (8.2.2) lub na heksie w Instalację (8.3.1.2) przeciwnika, chyba że taki heks zawiera sojusznicze jednostki. Nie może się zakończyć na heksie, na który wejście wymagałoby umieszczenia na jednostce żetonu Oczyszczania. Wycofujące się jednostki mogą Omijać (8.5.1.1) wrogie Instalacje, w których nie ma jednostek przeciwnika.

Tylko LI może się wycofywać przez Małą Rzekę na polach, gdzie nie ma mostów. Jednostki Zmotoryzowane i Zmechanizowane nie mogą się wycofywać przez teren dla nich niedostępny, chyba, że wzdłuż drogi.

Piechota Morska może się wycofać na AMPH, jeśli wycofuje się z heksu z Portem lub Przyczółkiem. Jednostki Airmobilne mogą wycofywać się z wykorzystaniem Ruchu Airmobilnego, zaś jednostki zdolne do Ruchu Airmobilnego mogą w tym celu wykorzystać Punkty Airmobilne. Muszą jednak wycofać się do przyjaznej Bazy Lotniczej/Lotniska, do których trasa musi być wyznaczona zgodnie z zasadami Ruchu Airmobilnego (8.5.4.4). Jako że wykonując odwrot zaczynają ruch w EZOC (8.5.4.4), podlegają ADF przed jego rozpoczęciem. Należy zignorować tu rezultat „Abort”.

### 9.8.3 Nieudany Odwrot

Jeśli jedyna trasa odwrotu dla jednostki prowadzi do tego, że znajdzie się sama w EZOC po zakończeniu odwrotu lub jednostka nie może się wycofać z powodu zablokowania jej odwrotu przez teren, obecność wrogich jednostek lub z innych powodów, wówczas musi pozostać na swoim heksie. Przechodzi wówczas Test Efektywności (2.3.3), a jeśli go nie zdaje, ponosi dodatkowe Straty.

Jeśli odwrotu nie może wykonać kilka jednostek na heksie, tylko jednostka o najmniejszej Efektywności przechodzi Test Efektywności i jeśli go nie zda, ponosi Stratę.

### 9.8.4 Dobrowolne ignorowanie nakazu Odwrotu

Jednostki w Terenie Zabudowanym, na Wzgórzach/Wzgórzach z Lasem, w Górach/Wysokich Górach, Miastach, Fortyfikacjach (8.3.1.10) lub Przyczółkach (8.5.8.2) mogą dobrowolnie zignorować nakaz odwrotu wynikający z Tabelki Walki. W takiej sytuacji muszą przejść Test Efektywności (2.3.2) z wykorzystaniem najniższej Efektywności z jednostek w ich składzie. Jeśli test będzie niezdany, jednostka/stos musi się albo wycofać albo ponieść Stratę (9.8.3). Jeśli test został zdany, jednostka/stos może pozostać na swoim heksie.

**Uwaga:** Tylko jeden rzut wykonywany jest dla całego stosu, ale oddziałuje on na wszystkie jego jednostki.

### 9.8.5 Odwrot przez EZOC

Wykonując odwrot przez EZOC (8.2) jednostka musi ponieść dodatkową Stratę jeśli nie przejdzie pomyślnie Testu Efektywności (2.3.3). Jednostki wycofują się przez heksy z własnymi jednostkami mogą ignorować EZOC na takich heksach.

### 9.8.6 Odwrot przez bronione heksy

Jednostka, która wykonała odwrót na heks zajmowany przez przyjazne jednostki będącą celem kolejnego ataku w tym samym Segmencie Walki, nie dodaje swojej siły do punktów obrony takiej jednostki, nie ponosi też Strat związanych z taką walką, ale może być przyczyną trudności związanych z przekroczeniem limitu stosu. Co więcej, jeśli żadna z przyjaznych jednostek nie pozostała na heksie po zakończeniu takiej walki, jednostka, która się nań wcześniej wycofała musi przejść Test Efektywności (2.3.3), a jeśli go nie przejdzie, ponosi Stratę. Niezależnie od wyniku, musi ona następnie wycofać się z takiego heksu.

## **9.9 Ruch po walce**

Ruch po walce jest dopuszczalny tylko dla jednostek atakujących, obrońca nie może go przeprowadzać. Za każdym razem, kiedy heks obrońcy został opuszczony w rezultacie walki, atakujący, jeśli jakieś jego jednostki przetrwały walkę, musi wprowadzić na taki heks co najmniej jedną jednostkę.

### **9.9.1 Ruch po walce jednostek Zmechanizowanych/Zmotoryzowanych**

Jeśli obrońca został zmuszony do wykonania odwrotu o dwa heksy, wówczas atakujący, jeśli posiada jednostki Zmechanizowane/Zmotoryzowane, może wyjść poza heks, na którym znajdował się obrońca (ignorując EZOC [8.2]), wkraczając na dowolny heks sąsiadujący z nim.

Ruch taki nie może mieć miejsce w Górach/Wysokich Górach, na Wzgórzach/Wzgórzach z Lasem lub przez rzekę tylko wówczas, jeśli heksy te połączone są ze sobą drogą, mostem lub autostradą. Nie można go wykonać podczas GT, w których pogoda to „Burza”, podczas Ataku Amfibijnego ani na heksy z Fortyfikacjami, Terenem Zabudowanym, Miastem lub Instalacjami. Nie można go też przeprowadzić, jeśli obrońca znajdował się na heksie z terenem Zabudowanym, Miastem lub Instalacjami.

### **9.9.2 Ruch po walce na heksy z Terenem Zabudowanym, Miastami lub Instalacjami**

Jeśli obrońca opuszcza heks z Terenem Zabudowanym, Miastami lub Instalacjami (8.3.1.2) jednostka atakującego, która wchodzi na ten heks jest przykrywana żetonem Oczyszczania (8.4).

### **9.9.3 Ruch po walce na heksy z Portami**

Jeśli w wyniku ruchu po walce na heks z Portem wchodzi wroga jednostka, to wszystkie znajdujące się w nim jednostki morskie muszą być poruszone. Przesuwa się je natychmiast do odpowiedniej Strefy Przybrzeżnej, jeśli jest ona Kontrolowana przez obrońcę lub nie kontrolowana przez żadnego z graczy. W innym przypadku jednostki morskie przesuwane są do najbliższego Portu, wyznaczonego przez ilość heksów lub przez ilość Obszarów. Jeśli w ten sposób nie są w stanie dotrzeć do żadnego portu, należy je umieścić poza grą. Powracają do niej po upływie dwóch GT, wchodząc do gry w Fazie Posiłków i Uzupełnień.


### **9.9.4 Ruch po Ataku Amfibijnym**

Wszystkie jednostki, które wykonywały Atak Amfibijny, muszą wejść na heks, który zajmował obrońca.

## **10.0 Posiłki**

GSR określają, kiedy i jak wchodzi do gry Posiłki dla każdej ze stron.

## **11.0 Uzupełnienia**

 Każda ze stron posiada w trakcie gry określoną ilość Punktów Uzupełnień. Punkty te przyznawane są w trakcie Fazy Posiłków/Uzupełnień w każdej GT, wedle podanych przez scenariusz ilości. Punkty te przyznawane są wedle narodowości i mogą być wykorzystywane tylko przez jednostki tych narodowości. Można je wykorzystywać natychmiast lub zachowywać na później. Aby to zaznaczyć, należy przesunąć żeton Uzupełnień na

Torze Rozgrywki. Punkty Uzupelnien sa wykorzystywane do uzupelniania Strat lub odtwarzania zniszczonych jednostek.

### 11.1 Uzupelnienie Strat

Jednostka, ktora nie jest w EZOC (8.2) moze odzyskac poziom wartosci bojowej podczas tej fazy, placac liczbe Punktow Uzupelnien wskazana przez Tabele Uzupelnien/Odtwarzania.

### 11.2 Odtwarzanie

Niektore ze zniszczonych jednostek moga byc odtwarzane i powrocic do gry jako posiadajace jeden poziom wartosci bojowej. Koszt Odtworzenia jest wyzszy od Uzupelniania. Odtworzone jednostki wracaja na plansze na dowolnym heksie ich panstwa lub na heksie z Kontrolowanym przez gracza Miasteczkiem, Miastem, Terenem Zabudowanym, Instalacja lub heksem sasiadujacym z sojusznica jednostka, na terenie panstwa sojuszniczego. Jednostka taka musi sie znalezc na heksie bedacym minimum dwa hekisy od najblizszej wrogiej jednostki.

Jednostka moze odzyskac tylko jeden poziom na GT, zatem potrzebne sa dwie GT, aby odzyskala oba poziomy.

Jednostki Airmobilne, Piechoty Morskiej i Powietrzno-desantowe nie moga byc odtwarzane po zniszczeniu

## 12.0 Zwyciestwo

### 12.1 Punkty Zwyciestwa



Kazdy z graczy zdobywa Punkty Zwyciestwa (Victory Points – VP) tak jak wskazano to na Torze Punktow Zwyciestwa na planszy poprzez zdobywanie okreslonych miejsc i eliminowanie wrogiach jednostek. VP kumuluja sie na Torze Punktow Zwyciestwa poprzez przesuwanie zetonu je oznaczajacego.

**Uwaga:** Gracze zdobywaja VP za kazdym razem, gdy zdobywaja nalezace do przeciwnika miejsce. Przykladowo, jesli gracz zajmie heks Terenu Zabudowanego, zdobywa 6 VP. Jesli przeciwnik go odzyska, zdobywa 4 VP. Jesli pierwszy gracz zdobedzie go po raz drugi, ponownie zdobywa 6 VP.

Tor Punktow Zwyciestwa zlicza calosc VP dla gry i jest uaktualniany na biezaco podczas kazdej Fazy Okreslania Zwyciestwa.

**12.1.2 Zniszczenie Instalacji:** VP otrzymane za zniszczenie Instalacji, ktore byly juz raz zniszczone i zostaly naprawione, moga byc otrzymane tylko w owczas, jesli takie Instalacje zostaly calkowicie naprawione. Zniszczona Instalacja przestaje w jakikolwiek sposob oddzialywac na gre, wliczajac koniecznosc Oczyszczania, VP itd.

**12.1.3 VP przed rozgrywka:** VP mozna tez otrzymac przed rozpoczeciem zasadniczej rozgrywki (poprzez Uderzenia Wyprzedzajace) i wliczane sa one normalnie do sumy VP.

### 12.2 Zwyciestwo Automatyczne

**Od Autora:** Ponizsze zasady moga prezentujac nieco odmiennie spojrzenie na osiagniecie zwyciestwa, ale moga wplynac na przebieg rozgrywki i to, jak jedna lub druga strona osiagnie sukces.

Choc nie mozna miec pewnosci wzgledem tego, co zmusi dana strone do poddania sie, gwarantujemy, ze jest wiele czynnikow, ktore moga wymusic kapitulacje. Z tego tez powodu stworzyliśmy Tabele Automatycznego Zwyciestwa. Moze ona wprowadzic nieco niepewnosci do przebiegu rozgrywki. Generalnie, jesli jeden z graczy zdobedzie duza przewage w VP lub zdobedzie wroga stolice, istnieje spora szansa na Automatyczne Zwyciestwo.



Każdy scenariusz kampanijny posiada listę Poziomów Automatycznego Zwycięstwa. Poziomy te bazują na różnicy między graczami. Za każdym razem, kiedy do takiej różnicy dochodzi lub zostaje ona przekroczona, gracz posiadający więcej VP wykonuje rzut kością i konsultuje go z Tabelą Automatycznego Zwycięstwa. Ponadto, za każdym razem, kiedy gracz zajmuje stolicę przeciwnika (lub inny obszar wskazany przez zasady scenariusza), może wykonać taki rzut. Jeśli gracz osiągnie oba te warunki naraz, może wykonać dwa rzuty.

Kiedy gracz wykonuje rzut na Automatyczne Zwycięstwo, szuka wyniku w kolumnie odnoszącej się do ilości rzutów, jakie wykonał w tej tabeli, co zaznaczone jest przy pomocy żetonu Rolls for Auto Victory. Jeśli rzucił raz, korzysta z kolumny 1, jeśli dwa razy – z kolumny 2 itd. Jeśli rezultatem jest „Victory”, wówczas gra kończy się jego Automatycznym Zwycięstwem w związku z bezwarunkową kapitulacją przeciwnika.

### **12.3 Poziomy Zwycięstwa**

Każdy scenariusz określa ilość VP potrzebną do osiągnięcia określonych Poziomów Zwycięstwa. Są one następujące:

- Przytłaczające Zwycięstwo
- Zdecydowane Zwycięstwo
- Nieznaczące Zwycięstwo
- Remis

Jeśli gra nie kończy się Automatycznym Zwycięstwem, wówczas gracz posiadający więcej VP jest zwycięzcą. Skonsultuj się z podanymi przez scenariusz warunkami, aby określić skalę zwycięstwa.

## **13.0 Zasady Opcjonalne**

Ta część zasad dostarcza dodatkowych zasad do wykorzystania w Rozgrywce Standardowej. Część z nich jest także uzupełniona w Zasadach Zaawansowanych.

### **13.1 Zaopatrzenie**

Kwestie logistyki zostały w Zasadach Standardowych potraktowane mocno pobieżnie, głównie po to, aby zdynamizować rozgrywkę. Jednakże, jeśli gracze sobie tego życzą i aby rozgrywka stała się bliższa rzeczywistości, można wprowadzić poniższe reguły.

#### **13.1.1. Faza Zaopatrzenia**

W Zasadach Standardowych Faza Zaopatrzenia ma miejsce pomiędzy Fazą Pogody a Fazami Inicjatywy.

#### **13.1.2 Źródła Zaopatrzenia**

Przyjazne Tereny Zabudowane, Miasta, Porty lub Przyczółki (8.5.8.2) są Źródłami Zaopatrzenia. Porty i Przyczółki są nimi tylko wtedy, jeśli Obszar Przybrzeżny (7.1) z nimi związany jest Kontrolowany przez tego gracza, do którego należą.

#### **13.1.3 Linia Komunikacji**

Jednostka jest traktowana jako posiadająca zaopatrzenie, jeśli jest w stanie wyznaczyć ciągłą linię heksów, łączących ją ze Źródłem Zaopatrzenia i nie przebiegających przez EZOC (8.2), teren niedostępny oraz należące do przeciwnika Miasta, Tereny Zabudowane lub Instalacje. Przyjazna jednostka w EZOC neguje jej oddziaływanie na Linię Komunikacji. Jednostka na heksie sąsiadującym z drogą, niezależnie od heksu i terenu, może użyć tej drogi aby wyznaczyć swoją Linię Komunikacji. Przyczółki są traktowane jakby były połączone z drogami na sąsiadujących heksach.



### 13.1.4 Zaopatrzenie jednostek Powietrzno-desantowych i Airmoblnych

Jednostki wykonujące ruch Powietrzno-desantowy (8.5.3) lub Airmobilny (8.5.4) są traktowane, jakby posiadały zaopatrzenie przez całą turę, w której wykonywały ów ruch. Po jej zakończeniu muszą normalnie wyznaczać Linie Komunikacji.

### 13.1.5 Skutki Braku Zaopatrzenia



Jednostki nie posiadające zaopatrzenia mają zdolność ataku oraz ruchu zmniejszone o połowę (zaokrąglając w dół, ale minimum do jednego), zaś ich Efektywność jest niższa o jeden (ale nie może spaść poniżej jednego). Jednostki takie nie mogą się poruszać w Segmencie Reakcji Jednostek Elitarnych ani w Segmencie Kontynuacji Ruchu.

Jednostki Airmobilne, które nie mają zaopatrzenia, nie mogą wykonywać Ruchu Airmobilnego przy pomocy własnych śmigłowców (mogą go jednak wykonywać przy pomocy Punktów Airmobilnych).

Jednostki nie posiadające zaopatrzenia nie mogą być Uzupełniane przy pomocy Punktów Uzupełnień. Jednostka Odtwarzane zawsze musi być umieszczana na heksie, na którym posiada zaopatrzenie.

### 13.2 Mgła Wojny

W toku działań wojennych nie zawsze udaje się zgromadzić pełne informacje na temat przeciwnika. Nazywa się to „Mgłą Wojny”. Jeśli gracze chcą, mogą zignorować zasadę 8.1.2 i nie móc sprawdzać składu stosów przeciwnego gracza.

Rodzaje terenu (w kolejności podanej w tabeli)

Czysty

Czysty z Lasem

Trudny

Trudny z Lasem

Wzgórza

Wzgórza z Lasem

Bagna

Góry

Wysokie Góry

Droga Boczna

Droga Główna

Autostrada

Mała rzeka, Prom

Duża rzeka

Heks wodny

Fortyfikacje

Wroga Strefa Kontroli (EZOC)

Fabryka

Tunel

Miasteczko

Lotnisko

Teren skażony/radioaktywny

Miasto/Port/Baza Lotnicza

Teren Zabudowany

## **Kolejność Rozgrywki przy Standardowych Zasadach Gry:**

### **Faza Pogody:**

1. Wykonaj rzut by określić pogodę (za wyjątkiem GT1)
2. Jeśli pogoda to „Burza”, przesun jednostki morskie na Obszar Morski (przyjazny) lub do przyjaznego portu w ich Strefie Morskiej (4.1)

### **Faza Zaopatrzenia (13.0 - Opcjonalne)**

1. Usun żetony „Out of Supply” z jednostek, które posiadają już zaopatrzenie.
2. Umieść żetony „Out of Supply” na jednostkach, które nie posiadają zaopatrzenia.

### **Faza Inicjatywa/Powietrze/Morze**

1. Określ, czy którykolwiek z graczy posiada w tej turze inicjatywę lub czy jest ona Turą Nierozstrzygniętą. Obaj gracze przesuwają swoje żetony „Vps This Turn” na „0”.
2. Każdy gracz wykonuje rzut dla Standard Game Air Point Chart i odczytuje liczbę Punktów Lotniczych, jakie będzie posiadał w tej turze, modyfikując ją jeśli wymaga tego pogoda (6.1)
3. Określ poziom Przewagi Powietrznej w oparciu o różnicę Punktów Lotniczych (6.4)
4. Podczas tur, w których nie ma Sztormów, wykonaj rzuty na Kontrolę Morską:

- a) Rzut dla Obszarów Przybrzeżnych
- b) Rzut dla Obszarów Morskich

5. Obaj gracze wykonują rzuty za czyszczenie Miny [7.5.2] (Nie w GT1 )

Jeśli żadne z graczy nie posiada Inicjatywy, wówczas przejdź do Fazy Podstawowego Ruchu i Walki.

### **Faza Ruchu i Walki Gracza z Inicjatywą**

(tylko tury inicjatywne)

**1. Segment Ruchu Inicjatywnego:** Gracz z Inicjatywą przesuwa swoje jednostki w zależności do ich MA. Mają miejsce Airmobilny, Lotniczy i Morski ruch i transport (8.5).\*

**2. Segment Walki Inicjatywnej:** Gracz z Inicjatywą deklaruje i rozstrzyga walki (9.0)

- a. Deklaracja Ataku
- b. Ustalenie bazowego stosunku sił (9.2.2)
- c. Określenie przesunięcia kolumn (9.2.3)
- d. Przydzielenie wsparcia Śmigłowców, Lotniczego, Morskiego (atakujący pierwszy) (9.2.4).
- e. Rozstrzygnięcie Ognia Przeciwlotniczego (9.2.5)
- f. Określenie DRMów do rzutu kością (9.2.3)
- g. Rzut i rozstrzygnięcie walki (9.2.6)
- h. Wprowadzenie Strat (9.2.7)
- i. Odwrót i Natarcie (9.2.8)

### **3. Segment Ruchu w Reakcji Jednostek**

**Elitarnych:** Gracz nie posiadający Inicjatywy przeprowadza Reakcję Jednostek Elitarnych. Jednostki z Efektywnością 6, 7 lub 8 nie będące w EZOC mogą się poruszyć (ale nie zaatakować). Ruch Airmobilny, transport morski i lotniczy nie są dopuszczalne (8.5 z ograniczeniami)\*.

**4. Segment Ruchu Dodatkowego:** Gracz z Inicjatywą wykonuje Ruch Dodatkowy. Jednostki nie będąc w EZOC mogą się poruszać. Możliwe są Airmobilny, Lotniczy i Morski ruch i transport (8.5)\*

**5. Segment Walki Dodatkowej:** Gracz z Inicjatywą przeprowadza Walkę Dodatkową. Wszystkie jego jednostki mogą wykonać atak (z przesunięciem kolumny o dwa w lewo) (9.0).

**6. Segment Ruchu w Reakcji:** Gracz nie posiadający Inicjatywy może poruszyć swoje jednostki. Możliwe są Airmobilny, Lotniczy i Morski ruch i transport (8.5)\*

**7. Segment Walki w Reakcji:** Gracz nie posiadający Inicjatywy deklaruje i rozstrzyga walki (9.0)

### **Podstawowa Faza Ruchu i Walki**

**1. Pierwszy Segment Ruchu:** Gracz Pierwszy/z Inicjatywą może poruszyć swoje jednostki. Możliwe są Airmobilny, Lotniczy i Morski ruch i transport (8.5)\*

**2. Pierwszy Segment Walki:** Gracz Pierwszy/z Inicjatywą wskazuje i rozstrzyga walki (9.0)

**3. Drugi Segment Ruchu:** Gracz Drugi/nie posiadający Inicjatywy może poruszyć swoje jednostki. Możliwe są Airmobilny, Lotniczy i Morski ruch i transport (8.5)\*

**4. Drugi Segment Walki:** Gracz Drugi/nie posiadający Inicjatywy wskazuje i rozstrzyga walki (9.0)

### **Faza Reorganizacji**

**1. Odwróć wszystkie Śmigłowce do ich poziomu gotowości.**

**2. Zresetuj liczbę Punktów Lotniczych do zera.**

**3. Zresetuj liczbę Punktów Airmobilnych.**

**4. Przeprowadź operacje Oczyszczania**

**5. Określ Kontrolę nad heksami**

### **Faza Posiłków i Uzupełnień**

**1. Umieść na planszy Posiłki w zależności od tego jak wskazuje to scenariusz (10.0)**

**2. Gracze mogą używać Punktów Uzupełnień do Uzupełnienia lub Odtwarzania swoich jednostek. Jednostki otoczone i w EZOC nie mogą otrzymywać Uzupełnień.**

**3. Ustaw Poziomy Zagrożenia Okrętów Podwodnych i ASW (7.4.3)**

### **Faza Określenia Zwycięstwa**

**1. Dodaj uzyskane w tej turze VP (żetony „VP this turn”) do ogólnej sumy VP każdego gracza. Przesun żetony VP, aby uzyskać ich obecną sumę. Nie usuwaj z planszy żetonów „VP this turn” aż do następnej Fazy Inicjatywa/Powietrze/Morze (12.1)**

**2. Określ, czy któryś z graczy ma szansę na Automatyczne Zwycięstwo. Jeśli to ostatnia tura, to porównaj liczbę posiadanych VP, aby określić zwycięzcę.**

\* Pod koniec tego Segmentu można burzyć/naprawiać/budować mosty