

ASL Starter Kit – Skróc Zasady

Ważne rzuty:

Self Rally: 1 i 1 - Rally i Field Promotion.

Close Combat 1 i 1: Field Promotion.

Dublet przy ostrzale bez udziału dowódcy: przesunięcie o jedną

(Niedoświadczona/Poborowa – o dwie) kolumny IFT. Nie działa przy działach, pojazdach, **Residual Fire** i DC.

DR identyczny z morale przy MC – **Pin**. DR wyższy o ELR – Quality Reduction (jednostki z podkreślonym morale są odporne)

6 i 6 podczas MC – wynik K dla jednostki GO, KIA dla rozbitej, **Stun** dla CE.

6 i 6 podczas Rally – K.

DR na czerwonej kości \leq ROF – zachowanie ROF.

DR \geq B#/X# broni – uszkodzenie/zniszczenie broni.

Rally Phase (RPh).

Obaj gracze: każda w pełni sprawna (GO) jednostka może wykonać jedną akcję w RPh, GO dowódcy mogą, oprócz tego, podejmować próby pozbierania rozbitych oddziałów.

ATAKUJĄCY: sprawdza, czy i jak wchodzi posiłki i umieszcza je obok planszy (na pojazdach wchodzących kładziemy żetony Motion).

Obaj gracze (Atakujący pierwszy):

Jednostki GO próbują podnieść porzuconą broń (dr < 6, sukces, +1 dla CX).

Jednostki GO próbują naprawić uszkodzoną broń (wyłącznie własnych wojsk, dr \leq R# - sukces, 6 – zniszczenie).

Jednostki GO na tym samym polu mogą przekazywać sobie posiadany sprzęt.

Pojazdy GO próbują naprawić uszkodzoną broń (dr: 1 – sukces, dr: 6 – zniszczenie)

Zbieranie rozbitych jednostek:

Rozbite jednostki z morale w kwadracie i dowódcy mogą podejmować próbę samodzielnego pozbierania się (+4 za żeton **DM**, -1 za las/budynek, +1 za samodzielną próbę).

Atakujący: może podjąć samodzielną próbę pozbierania jednej jednostki (+4 za żeton **DM**, -1 za las/budynek, +1 za samodzielną próbę).

Rozbite jednostki stojące na jednym polu z GO dowódcą mogą być zbierane (+4 za żeton **DM**, -1 za las/budynek, +/- wskaźnik dowódcy)

Pojazdy w stanie **Shock** wykonują dr: 1-2

zdejmuje żeton **Shock**, 3-6 obraca na stronę **UK**. Pojazdy w stanie **UK** wykonują dr: 1-3 zdejmują żeton **UK**, 4-6 niszczy pojazd.

Z planszy usuwane są żetony **DM**, poza rozbitymi jednostkami stojącymi na polu sąsiadującym z nierozbitą jednostką wroga oraz tymi, które podlegają zasadom Interdiction. Jednostki mogą zatrzymać żeton **DM** z własnej woli.

Prep Fire Phase (PFPh):

Atakujący: Jednostki, broń i pojazdy mogą strzelać.

Duże żetony dymu i WP są obracane na drugą stronę lub usuwane z planszy.

Artyleria może położyć duże (+3) żetony dymu i WP (+2) zaliczając trafienie w ATT.

LOS:

Między strzelającym a celem musi być czysta (nie przegrodzona lasem/budynkiem/wzgórzem) linia widoczności (LOS) prowadząca od środka heksu strzelającego do środka heksu celu.

Sprawdzanie LOS odbywa się PO zadeklarowaniu strzału. Każda kombinacja przeszkód terenowych o łącznej wartości +6 blokuje LOS. Strzał z pola z dymem daje +1 do przeszkód.

Jednostki strzelające z różnej wysokości mogą

wyznaczyć LOS, jeśli na jej drodze znajduje się tylko jedna krawędź.

Strzał do jednostki stojącej wyżej daje +1 TEM (poza strzałem z moździerza), ale tylko wówczas, gdy w grę nie wchodzi inne TEM.

Różnica wysokości neguje FFMO i Interdiction.

Ostrzał:

Jednostki strzelające w PFPH przykrywamy żetonami **Prep Fire**.

Modyfikatory FP (MMC/ATR/IFE/MG): Strzał z sąsiedniego pola: x2, strzał z tego samego pola: x3, strzał poza zasięgiem: 1/2. Modyfikatory IFT: dowództwo, TEM, przeszkody.

Pojazdy z trybie Motion nie mogą strzelać w PFPH.

Jednostki stojące na tym samym polu muszą stworzyć grupę ogniową (FG). Jednostki stojące na sąsiednich polach mogą stworzyć FG.

Samotny dowódca nie może być jej częścią.

Pojazdy, artyleria, miotacze ognia nie mogą tworzyć FG z innymi jednostkami. MG/IFE pojazdów mogą strzelać razem. Dowódca może wspierać tylko jedną FG na turę.

Rezultaty:

Jednostki GO przechodzą PTC, jeśli stojącymi na jednym polu z nimi dowódca o wyższym morale ulega rozbiciu, jego modyfikator podczas PTC używany jest negatywnie.

Jednostki nie zaangażowane w CC przechodzą NMC, jeśli stojący na jednym polu z nimi dowódca o wyższym morale ulega eliminacji, jego modyfikator podczas PTC używany jest negatywnie.

Proces Trafienia:

Artyleria i nie będące MG MA muszą zaliczyć trafienie, by uzyskać jego efekt w IFT (przeciwko piechocie lub pojazdowi) lub w TK (przeciwko pojazdowi).

W przypadku ostrzału w ITT, uwzględniamy TEM pola, na którym stoi cel. Amunicja: HE, HEAT, AP; stosujemy pełne FP. Załogi w CE mogą być celem.

W przypadku ostrzału w ATT, amunicja HE i dym; stosujemy 1/2 FP. Moździerz może uzyskać ROF tylko podczas strzelania w ATT.

W przypadku ostrzału VTT, amunicja AP/APCR/APDS.

Procedura TH:

Deklaracja celu i rodzaju amunicji (domyślnie HE dla ITT, AP dla VTT), zestawienie rodzajów działa i dystansu, by uzyskać liczbę TH, uwzględnienie modyfikatorów i rzut DR.

Wynik+DRM \leq TH=trafienie. Amunicja AP przeciwko: VTT – pełen efekt, ITT – połowiczny efekt, ATT – bez rezultatu, nie nakłada **Residual Fire**.

Czerwone TH: Rosjanie, Włosi, Słowacy, Polacy, Amerykanie przed 1944, niewykwalifikowana lub niedoświadczona obsługa, zdobyczny sprzęt.

ROF -1: zmiana kierunku przy broni bezwieżowej, niedoświadczona obsługa, zdobyczny sprzęt lub używanie broni posiadającej IFE.

Pojazdy i działa muszą być zawsze być skierowane w jednym z sześciu kierunków, także podczas ruchu lub przesuwania. Dotyczy to CA (działo), VCA (pojazd) i TCA (wieża).

BMD strzelają w kierunku wyznaczonym przez VCA, CMG w kierunku wyznaczonym przez TCA, tylny CMG – w kierunku odwrotnym do TCA.

Działo może przeprowadzić **Intensive Fire** raz, po utracie ROF (TH +2, B-2, X=12). Działo takie przykrywane jest żetonem **Intensive Fire**. Działo przykryte żetonem **Pin** nie może prowadzić **IF**. Uszkodzenie działa podczas **IF** skutkuje natychmiastowym nałożeniem żetonu **Recall**.

Procedura TK:

Określenie punktu trafienia (biała kostka > czerwona kostka – wieża), porównanie typu broni i dystansu, ustalenie TK, określenie typu pancerza w punkcie trafienia (AF). Liczba TK-AF=TK#. DR i sprawdzenie wyniku w Tabeli TK.

Strzał z tego samego pola, wynik na czerwonej kości przy TH: 1-2 tył, 3-4 bok, 5-6 przód). Trafienie z tyłu: -1 TK DRM.

Po zakończeniu **PFPH** każde ze strzelających dział może zmienić CA jeśli jego obsługa nie strzelała i jeśli dział może strzelać bez wykorzystywania IF.

Movement Phase (MPh)

Jednostki, które nie strzelały w **PFPH** i są GO, nie są uwiłkane w walkę wręcz oraz unieruchomione, mogą się poruszać. Na początku ruchu z jednostki przykrytej żetonem CX zdejmujemy się ów żeton.

Ruch Piechoty:

Piechota zyskuje +1 MF, jeśli przez cały ruch znajduje się na drodze.

Limit stosu to 3 drużyny (lub ich ekwiwalent), 4 SMC i jeden pojazd na jednym polu naraz. Działo i jego obsługa liczone są jako jedna drużyna.

Jednostki nie przykryte na początku fazy żetonami CX, mogą z nich teraz skorzystać.

Jednostka CX uzyskuje +2 MF, +1 DRM przy walce (IFT, TH, CC) i +1 drm przy podnoszeniu broni i nie może wykonać szturmu.

Jednostki, kosztem wszystkich MF, mogą wykonać szturm na sąsiednie pole, neguje to FFNAM.

Jednostki posiadające granaty dymne mogą ich użyć kosztem 1 MF (to samo pole) lub 2 MF (sąsiednie pole), by podjąć jedną na turę próbę położenia **małego żetonu dymu +2**, dr \leq wskaźnikowi dymu=sukces, wyrzucenie 6 kończy ruch jednostki.

Jednostki mogą podejmować próbę podniesienia porzuconego sprzętu, koszt 1 MF, dr \leq 6=sukces, +1 CX, raz na turę.

Jednostki wchodzące na planszę wkraczającą na nią w tej fazie. Mogą też odczekać do Aph.

Jednostki zmuszone do opuszczenia planszy są eliminowane z gry.

Ruch Pojazdów:

Z pojazdu, który rozpoczyna ruch będąc w trybie **Motion**, zdejmujemy się żeton **Motion**. Pojazd, który zaczynał MPh w trybie **Motion** lub w jej trakcie wjechał na nowe pole, jest ruchomym celem.

Pojazdy poruszające się po drodze w stanie CE płacą za każde pole 1/2 MP.

Koszt zmiany VC to 1 MP za kąt (2 MP na polu z lasem lub budynkiem) przed opuszczeniem danego pola. TCA można zmienić o jeden kąt przy każdym wydanym w trakcie tej fazy MP (także podczas uruchomienia silnika i zatrzymywania).

Pojazd, który nie jest w trybie **Motion**, musi wydać 1 MP aby rozpocząć ruch (Motion Status Attempt - MSA) lub zmienić VCA, pojazdy z **czerwonym MP** muszą wykonać test sprawności (DR > MP=unieruchomienie). Pojazd rozpoczynający ruch jest podatny na **Defensive First Fire** (DIF), ale nie jest jeszcze ruchomym celem. Przeprowadzenie MSA pozwala obrócić wieżę o jeden kąt. Można przeprowadzić jedno MSA na fazę. Pojazd Obrońcy, który został ostrzelany lub w jego LOS znalazł się pojazd przeciwnika, może podjąć MSA, jeśli wcześniej nie strzelał. Podejmowanie MSA na polu z lasem lub budynkiem skutkuje Bog Check.

Pojazd w trybie **Motion** musi wydać 1 MP, aby zatrzymać się na danym polu. Nadprogramowe MP mogą być wydawane tylko przez zatrzymane pojazdy. Przed wjechaniem na pole, można zadeklarować większą od wymaganej ilość MP,

które pojazd wyda. Jeśli pojazd kończy ruch bez zatrzymywania się, przykrywany jest żetonem **Motion**. Pojazd zaczynając fazę w trybie **Motion** musi się poruszyć lub zatrzymać.

Ostrzał w ruchu/po ruchu (Bounding First Fire – BFF):

Pojazd, który strzela w trakcie swojej fazy ruchu przykrywany jest żetonem **Bounding Fire**.

Wpływa to na modyfikator TH w zależności od ilości wydanych MP. Case 8 nie ma zastosowania dla **BIF**, Case 24 – tylko dla ruchomych celów.

BIF nie nakłada żetonu Acquisition. Ostrzał z MG w **BIF** redukuje FP o połowę, zaś podczas ruchu – o 1/4.

Pojazd, który strzelał w **MPH** może strzelić ponownie w **APH** tylko jeśli zachował ROF.

Ostrzał obronny:

Defensive First Fire (DIF): jednostki Obroncy mogą strzelać do jednostek przeciwnika wydających MP/MF. Strzelającego przykrywa się żetonem **First Fire**. Jeśli podczas First Fire strzelający wyrzucił dublet, wówczas przykrywa się go **Final Fire**. Broń strzelająca w DIF, która zachowała ROF, nie jest przykrywana tym żetonem. Na ostrzelanym polu umieszcza się żetonem **Residual Fire** (połowa wartości FP zaokrąglona w dół, maks. 12).

Broń, która strzelała amunicją AP, zachowała ROF lub się zepsuła nie zostawia **Residual Fire**. Obrażenia otrzymywane od **Residual Fire** otrzymuje każda jednostka, która wchodzi na pole z nimi, rozpatruje się je zawsze przed innymi ostrzałami. Jednostka może na danym polu być celem tego samego Residual Fire, jeśli wykona kolejną akcję (np. spróbuj podnieść broń).

Subsequent First Fire (SIF): jednostki Obroncy przykryte żetonami **First Fire** mogą strzelić ponownie do jednostek przeciwnika wydających MP/MF. Nie mogą strzelać poza swój normalny zasięg, FP dzielone jest na pół, zaś B# oraz X# niższe o 2. SIF nakłada **Residual Fire**.

Działa strzelające w DIF mogą w SIF prowadzić **Intensive Fire**.

Final Protective Fire (F1F): jednostki obroncy przykryte żetonami **Final Fire** mogą strzelić do jednostek atakującego, które wydadzą MP/MF na sąsiednich polach. Rzut IFT jest jednocześnie NMC dla strzelającego. FP dzielone na pół, B# oraz X# niższe od 2. F1F nakłada **Residual Fire**. Jednostka, która w trakcie ruchu została przykryta żetonem **Pin**, nie podlega pod FFNAM i FFMO.

Ostrzał w reakcji:

Jednostka GO, która zamierza ostrzelać pojazd na tym samym polu co ona, musi przejść PAATC.

Porażka oznacza przykrycie żetonem **Pin**. Pojazdy w stanie BU są odporne na ostrzał z IFT, pojazdy w CE dają załodze dodatkową osłonę +2. Po zakończeniu **MPH** z planszy usuwane są wszystkie żetony **Residual Fire**.

Defensive Fire Phase (DFPh)

Artyleria Obroncy może nakładać duże (+2) żetony dymu lub duże (+1) żetony WP, uznawszy trafienie w ATT.

Jednostki, działa i pojazdy obroncy nie przykryte żetonami **First Fire/Final Fire/Intensive Fire** mogą strzelać do jednostek Atakującego z pełną FP. Jednostki przykryte żetonami **First Fire** mogą strzelać do jednostek Atakującego znajdujących się na sąsiednich polach, wykorzystując połowę FP (mnożoną razy dwa za PBF, B# oraz X# -2). Działa i pojazdy mogą prowadzić **Intensive Fire** do celów na sąsiednich polach (TH+2, B# oraz X# -2). Przykrywane są żetonami **Final Fire**. Działa i broń, które zachowały ROF podczas **MPH**, mogą normalnie strzelać.

Po zakończeniu **DFPh** każde ze strzelających

dział może zmienić CA jeśli jego obsługa nie strzelała i jeśli działo może strzelać bez wykorzystywania IF.

Z planszy usuwane są wszystkie żetony **First Fire** i **Final Fire**.

Advancing Fire Phase (AFPh):

Jednostki Atakującego, nie przykryte żetonami **Prep Fire**, mogą strzelać (1/2 FP, +2 TH, bez ROF). MMG, HMG, moździerz i działa, które się poruszały w **MPH**, nie mogą strzelać.

Pojazdy, które się poruszały w **MPH**, mogą strzelać w ramach **Bounding Fire**. Jeśli pojazd prowadził ogień z broni innej niż MA, nie może strzelać w **AFPh**.

Jednostki posiadające zdolność Assault Fire dodają +1 do swojego FP (po wszystkich pozostałych modyfikacjach) i uzyskany wynik zaokrąglają w górę, ku najbliższej kolumnie w IFT.

Po zakończeniu **AFPh** każde ze strzelających dział może zmienić CA jeśli jego obsługa nie strzelała i jeśli działo może strzelać bez wykorzystywania IF.

Jednostki strzelające w **AFPh** przykrywane są żetonami **Prep Fire**. Po zakończeniu fazy wszystkie żetony **Prep/Bounding/Intensive Fire** są zdejmowane z planszy.

Rout Phase (RtPh):

Jednostki Atakującego, a następnie Obroncy przeprowadzają odwrót.

Na wszystkich rozbitych jednostkach znajdujących się na polach sąsiadujących z GO jednostkami przeciwnika oraz tych podlegających Interdiction należy położyć żetony **Desperation** i **Morale (DM)**.

Jednostki rozbite, które znajdują się na sąsiednich polach z GO jednostkami przeciwnika oraz te podlegające Interdiction muszą się wycofać. Jednostki przykryte żetonami DM, które nie muszą się wycofywać, mogą to zrobić. Dowódcy GO nie przykryci żetonami **Pin**, mogą się wycofywać razem z rozbitymi jednostkami.

Procedura odwrotu:

Wykonująca odwrót jednostka musi się przemieścić do najbliższego lasu lub budynku. Może wybrać inny cel, jeśli tak ruch nie zmniejszy dystansu między nią a jednostkami przeciwnika.

Wycofujące się jednostki posiadają 6 MF (ranne SMC – 3 MF). Liczby tej nie da się zwiększyć. Jeśli IPC przenoszonych przedmiotów zmniejsza ruchliwość, przedmioty te są porzucane.

Wycofując się, jednostka nie może wejść na pole sąsiadujące z jednostkami przeciwnika ani zmniejszyć dystansu między sobą i nimi. Po osiągnięciu celu, jednostka nadal może się przemieszczać, ale tylko po heksach zawierających las i budynki.

Brak możliwości wykonania odwrotu o co najmniej jedno pole eliminuje jednostkę.

Interdiction:

Wycofująca się jednostka, która wchodzi w LOS jednostki GO nieprzyjaciela (nie będącej CX ani **Pin**) zdolnej do oddania strzału z przynajmniej 1 FP lub wykonania TH z szansą trafienia z dystansu maksymalnie 17 heksów, musi przeprowadzić NMC.

Procedury tej nie wywołują: jednostki w Melee, samotny dowódca z bronią, działo, które musiałoby w tym celu zmienić swoje CA, broń/jednostka o FP zmniejszonym o połowę, MA pojazdu w BU oraz pojazd w trybie **Motion**.

Jednostka, która nie zdała NMC wywołanego Interdiction, przechodzi Casualty reduction (SMC jest eliminowany). Ocalałe oddziały mogą kontynuować odwrót. Jeśli w wyniku NMC jednostka otrzymała żeton **Pin**, musi natychmiast się zatrzymać.

Low Crawl:

Wycofująca się jednostka może wykonać Low Crawl, wydając wszystkie MF i wchodząc na sąsiednie pole terenu czystego, unikając na nim procedury Interdiction.

Advance Phase (APH):

Jednostki GO Atakującego, nie będące przykryte **Pin**, mogą sobie przekazywać broń.

Jednostki GO Atakującego, nie będące przykryte **Pin**, mogą przemieścić się na sąsiednie pole, nawet jeśli znajdują się na nim jednostki przeciwnika (wówczas należy przykryć je żetonem **Close Combat**). Jeśli celem jest pole z AFV, jednostki muszą najpierw przejść PAATC (+1 dla niedoświadczonych, nie elitarnych wódek, axis minors i allied minors). Niezdanie PAATC oznacza **Pin**.

Jeśli jednostka zużywa wszystkie swoje MF (pamiętając o IPC i PP) aby wejść na sąsiednie pole, przykrywana jest żetonem CX (jeśli już go posiadała, to nie może wykonać takiego ruchu). Pojazdy Atakującego mogą zmienić CE na BU i na odwrót.

Jednostki, które miały wejść w tym etapie na planszę, a wciąż są poza mapą, są eliminowane.

Close Combat Phase (CCPh):

Atakujący wybiera kolejność rozpatrywanych walk.

Jednostki przykryte żetonami **Close Combat** sprawdzają, czy nie doszło do zasadzki, jeśli weszły na pole z lasem lub budynkiem (drm: +1 za CX/**Pin**/jednostkę niedoświadczoną/**Stun**, +2 za pojazd, -/+ wskaźnik dowódcy).

W przypadku zasadzki, jednostka, której udało ją się zastawić, atakuje jako pierwsza. W pozostałych przypadkach ataki obu stron rozpatrywane są równocześnie.

Procedura walki wręcz:

Atakujący wskazuje, kto kogo i jak atakuje, następnie określa to Obronca.

Jednostki Atakującego posiadają 1/2 FP jeśli są **Pin** lub **Motion**, rozbite jednostki Obroncy posiadają DRM -2.

Wyrzucenie na DR< TK eliminuje cel ataku, wyrzucenie równej – eliminuje jedną jednostkę, wyrzucenie wyższej – brak rezultatu.

SMC posiadają 1 FP. Jeśli SMC atakuje samodzielnie, to broni się też samodzielnie.

Walka z pojazdami:

Piechota używa tu CCV (Drużyna: 5, załoga: 4, półdrużyna: 3, SMC: 2). DRM: SMC+MMC: +1, CX/**Pin**/Niedoświadczony: -1. Jeden atak mogą wykonać naraz tylko dwie jednostki, z których jedną musi być SMC.

Pojazd może ostrzelać atakującą piechotę z AAMG (jeśli jest CE), CMG (jeśli pozwala na to VCA), RMG lub MA (jeśli pozwala na to TCA, a MA ma mniej niż 15 mm lub posiada IFE).

Rezultat: DR<CCV pojazd przykrywany żetonem **Immobilized**, DR>CCV bez rezultatu.

Wyrzucenie dwóch szóstek przy ataku na pojazd nie będący **Shock/Stun**= Casualty Reduction atakującego.

Jednostki prowadzące Close Combat, przykryte żetonami **Melee** nie mogą się poruszać, wykonywać ostrzału, stwarzać Interdiction. Pojazd przykrywany jest żetonem **Melee** tylko jeśli zostanie unieruchomiony.

Ostrzał jednostek przykrytych żetonem **Melee** oddziałuje na wszystkie jednostki w stosie.

Po zakończeniu tury usuwa się z planszy wszystkie żetony **Pin**, żetony **Close Combat** obraca się na stronę **Melee**. Żetony **Stun** obracane są na stronę +1, zaś żetony **STUN** na stronę **Recall**.