

ISKRA

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE

1.0 KOMPONENTY

2.0 KOLEJNOŚĆ ROZGRYWKI

3.0 DOWODZENIE

4.0 STREFY KONTROLI

5.0 RUCH

6.0 STOSY

7.0 POSIŁKI

8.0 WALKA

9.0 ODWRÓT

10.0 POŚCIG

11.0 ZAOPATRZENIE I IZOLACJA

12.0 LOTNICTWO

13.0 ZASADY SPECJALNE

14.0 WARUNKI ZWYCIĘSTWA

15.0 ROZSTAWIENIE POCZĄTKOWE

16.0 ZASADY OPCJONALNE

17.0 SŁOWO OD AUTORA

18.0 BIBLIOGRAFIA

19.0 WYDARZENIA LOSOWE

TWÓRCY:

Autor: Stefan Ekström

Wydawca: Paul Shackleton

Grafika w grze: Stefan Ekström

Specjalne podziękowania: Jan Larsson, Ola Palmquist

Testerzy: Robert Camp, Bill Clansy, Daniel Duldig, Michael Hopkins, Vincent Hughes, David Larsen, Jan Larsson, Steven Lee, Kamil Majerski, Hergus Palmquist, Ola Palmquist, Jeff Patterson, Paul Shackleton, Nick Vade

Podziękowania dla: Göran Björkman, Kamil Górka, Magnus Nordlöf,

Tłumaczenie: stary gracz

111-1 WWII Battle Series v.1.0

Zawiera erratę z 31.07.23r. zaznaczoną na czerwono.

Zawiera komentarz tłumacza, wyjaśniający pewne aspekty gry, zaznaczony na niebiesko.

WPROWADZENIE

12 stycznia 1943r. Stalin wydał rozkaz: „Gra wojenna nr 5 może się rozpocząć”. To był sygnał startowy dla operacji Iskra, przeprowadzonej przez Front Leningradzki, Front Wołchowski i Flotę Bałtycką Armii Czerwonej w celu stworzenia połączenia lądowego z Leningradem i tym samym zniesienia trwającego 900 dni oblężenia. Po zaciętych walkach w 30 cm śniegu w temperaturze od -30 do -40 st. Celsjusza, siły radzieckie połączyły się 18 stycznia i do 21 stycznia linia frontu ustabilizowała się.

1.0 KOMPONENTY

1.1 ZASADY

1.1.1 ORGANIZACJA

Każda grupa przedstawionych tu informacji jest nazywana zasadą. Każdy jej wydzielony fragment jest nazywany sekcją. Na przykład punkt 3.1 odnosić się będzie do zasady 3 i sekcji 1. Sekcja może się dzielić na podpunkty, które w takim przypadku będą oznaczane jako 3.1.1., 3.1.2 itd.

1.1.2 Kumulacja efektów

W sytuacjach, kiedy jednostka podlegać będzie wielu modyfikatorom, ich efekty kumulują się. Jednostka, której siłę zmniejszają o połowę teren oraz brak zaopatrzenia, będzie miała siłę zredukowaną do jednej czwartej. W przypadku uzyskania niepełnych wyników, należy zastosować Generalną zasadę zaokrąglania.

1.1.3 Generalna zasada zaokrąglania

Jeśli dwie jednostki bojowe na jednym heksie mają siłę zredukowaną o połowę (lub o jedną czwartą), najpierw należy zsumować ich siłę, a następnie podzielić na pół (lub na jedną czwartą), a następnie zaokrąglić w dół. Jeśli rezultat walki jest większy niż 7:1, należy korzystać z kolumny 7:1+ w tabeli wyników walki. Jeśli nasz przeciwnik chce policzyć stosunek sił, należy pamiętać o zasadzie Mgły Wojny. Jeśli finałowy stosunek sił jest mniejszy niż 1:2, atak jest anulowany. Przesunięcia jednostek powietrznych można wykorzystać do zwiększenia szans do dopuszczalnego poziomu (12.0)

1.1.4 Mgła wojny

Z wyjątkiem obliczania stosunku sił podczas ataku, gracz nie może obejrzeć jednostek tworzących stos przeciwnika, może jedynie zobaczyć tylko górną jednostkę stosu.

1.1.5 Jeśli czegoś nie ma w zasadach...

Zasada ogólna: jeśli czegoś nie ma w zasadach, to jest to niedozwolone.

1.2 Mapa

Mapa przedstawia te części Związku Radzieckiego (dzisiejsza Rosja), na których toczyła się kampania historyczna. Wokół mapy wydrukowano ponadto kilka tabel, torów oraz obszarów.

1.2.1 Heksy mapy

Wszystkie hekсы są grywalne. Hekсы z czarną obwódką są uważane za lądowe, a z niebieską obwódką są zamarznęte. Usuń wszystkie jednostki, które zostały zmuszone do opuszczenia mapy.

Przykład: heks 13.39 jest zamarznęty, heks 13.40 to ląd.

1.2.2 Tor tur (TRT)

Tor ten służy uporządkowaniu czasu gry i podaje informacje na temat żetonów dowodzenia oraz sowieckich uzupełnień. Żeton etapów należy przesuwac o jedno pole na koniec każdej tury.

W opisie 6 tury zasada 14.3.3 powinna mieć numer 14.1.4.

1.2.3 Strefy 13 i 14 Armii Powietrznych oraz Luftflotte 1

Są one wykorzystywane do przechowywania jednostek lotniczych.

1.2.4 Sowiecka i Niemiecka strefy żetonów dowodzenia.

Są one wykorzystane do przechowywania żetonów dowodzenia.

1.2.5 Strefa uziemionych jednostek lotniczych

Służą do przechowania uziemionych oraz uzupełnianych jednostek lotniczych obu stron (patrz 12.0).

1.2.6 Źródła zaopatrzenia

Heksy z biało-czarnymi symbolami zaopatrzenia są źródłami zaopatrzenia dla niemieckich jednostek, hekсы z czerwono-białymi symbolami zaopatrzenia są źródłami zaopatrzenia dla jednostek sowieckich.

1.2.7 Punkty wejścia

Heksy zawierające białe kółko z czarną obwódką i literą to niemieckie punkty wejścia. Heks z białym kółkiem, z czerwoną obwódką i czerwoną literą to punkt wejścia dla jednostek sowieckich.

1.2.8 Linia wysokiego napięcia

Ta cecha terenu rozciągająca się od heksu 01.11 do 34.11 jest znacząca, ponieważ jest wspominana w wielu publikacjach, ale nie ma żadnego wpływu na grę. To NIE jest linia kolejowa.

1.3 Karty pomocy gracza

Każda z kart pomocy gracza zawiera następujące tabele:

1.3.1 Tabela terenu (TEC)

Tabela terenu zawiera legendę mapy oraz informacje o wpływie danych rodzajów terenu na ruch i walkę.

1.3.2 Tabela walki (CRT)

Tabela walki wykorzystywana jest do rozstrzygnięcia walk.

1.3.3 Tabela nawał artyleryjskich (BRT)

Tabela nawał artyleryjskich wykorzystywana jest podczas prowadzenia nawał artyleryjskich.

1.3.4 Tabela wydarzeń losowych (RET)

Tabela wydarzeń losowych określa bieżące wydarzenia losowe jak i potencjalne warunki pogodowe.

1.3.5 Sekwencja rozgrywki

Przedstawia kolejność akcji w rozgrywce.

1.3.6 Opis tur

Zawiera informacje odnośnie kolejnych tur.

1.3.7 Opis żetonów

Wyjaśnia zaznaczenie symbol i liczb na żetonach.

1.4 Żetony dowodzenia

Żetony dowodzenia wykorzystywane są do aktywowania sztabów, co umożliwia ruch i walkę jednostkom im podporządkowanym. Gracz niemiecki posiada żetony dowodzenia dla każdej dywizji w grze, a gracz sowiecki posiada żetony dowodzenia dla każdej armii.

Trzy specjalne żetony dowodzenia występują w Iskrze; stanowią wyjątek od zwykłych sztabów i są

traktowane inaczej (patrz 3.1.5, 3.1.6).

Gracz sowiecki posiada żetony Frontu Wołchowskiego (VolF) i Frontu Leningradzkiego (LenF), a gracz niemiecki posiada żeton 18 Armii.

Wszystkie dostępne w danym etapie żetony dowodzenia obu graczy umieszczane są w tym samym nieprzezroczystym kubku, z którego są losowane pojedynczo. Tor etapów określa, ile sztabów sowieckich i niemieckich może być aktywowanych przy pomocy żetonów dowodzenia w danym etapie.

1.5 Znaczniki

W grze używane są następujące znaczniki:

1.5.1 Znacznik etapów

Używany jest on do przesuwania na torze etapów, celem zaznaczenia aktualnego etapu.

1.5.2 Znaczniki braku dowodzenia

Używane są by określić, które jednostki są poza zasięgiem swoich sztabów. Szare znaczniki są dla jednostek niemieckich, brązowe dla sowieckich.

1.5.3 Znaczniki braku zaopatrzenia/izolacji

Znaczników tych używa się, aby zaznaczyć jednostki pozbawione zaopatrzenia. Ich druga strona oznacza status izolacji (patrz 11).

1.5.4 Znaczniki przygwożdżenia

Jednostki, które w wyniku nawały artyleryjskiej otrzymały rezultat P, oznaczane są żetonami przygwożdżenia (Pinned) (patrz 8.5.3).

1.5.5 Znaczniki punktów zwycięstwa

Znaczników tych używa się, aby zaznaczyć hekсы dające graczom punkty zwycięstwa. Liczba wskazuje, ile punktów zwycięstwa daje dany heks (patrz 14.3.1). Na każdym znaczniku znajduje się numer heksu, na którym należy go umieścić. Żetony umieszcza się tą stroną do góry, by określić, kto na początku kontroluje dany heks.

1.5.6 Znacznik problemów technicznych / awaria tygrysa

Znacznik ten jest używany do zaznaczenia efektów wydarzeń "Problemy techniczne" i "Awaria tygrysa". (Patrz 19.1.15 i 19.1.16).

1.5.7 Znaczniki braku ruchu strategicznego

(Patrz 5.4.4).

2.0 Kolejność rozgrywki

Gra rozgrywana jest w systemie etapów podzielonych na fazy. Kolejność faz jest stała i musi zostać zachowana. Po wykonaniu wszystkich faz, etap dobiega końca, chyba, że zostały spełnione warunki natychmiastowego zwycięstwa, które automatycznie kończy grę (patrz 14.0).

Faza lotnicza

Segment jednostek uzupełnianych

Segment jednostek uziemionych

Faza wydarzeń losowych

Rzut w tabeli wydarzeń losowych

Faza dowodzenia

Segment dowodzenia

Segment ruchu

Segment walki
Faza zaopatrzenia
Segment izolacji
Segment braku zaopatrzenia
Faza posiłków
Segment posiłków
Segment uzupełnień
Faza mostów pontonowych
Segment budowy mostu
Segment demontażu mostu
Faza końcowa
Segment braku dowodzenia
Segment czyszczenia
Segment przesunięcia żetonu etapów

2.1 Faza lotnicza

2.1.1 Segment jednostek uzupełnianych

Wszystkie jednostki lotnicze w sekcji uzupełnień strefy jednostek lotniczych wracają do stref swoich armii lotniczych lub Luftwaffe.

2.1.2 Segment uzupełnień jednostek uziemionych

Wszystkie jednostki lotnicze w sekcji uziemienia strefy uziemionych jednostek lotniczych przesuwane są do sekcji uzupełnień.

2.2 Faza wydarzeń losowych

2.2.1 Segment rzutu w tabeli losowych wydarzeń.

Jeden z graczy wykonuje rzut kostką i określa wynik w tabeli wydarzeń losowych (patrz 19.0).

2.3 Faza dowodzenia

2.3.1 Segment dowodzenia

Do tego samego kubka wkładane są wszystkie dostępne żetony dowodzenia, z którego losowany jest jeden żeton dowodzenia. Gracz, do którego ów żeton należy, staje się aktywnym graczem. Aktywny gracz niemiecki aktywuje sztab określony przez wylosowany żeton lub spełniający warunki do aktywacji np. z możliwości, gdy wylosowano żeton 18 Armii. To z kolei pozwala aktywować podległe temu sztabowi jednostki znajdujące się w jego zasięgu dowodzenia (patrz 3.2 oraz 3.3.3). Gracz sowiecki aktywuje dowolne trzy brygady lub dywizje w ramach tej samej armii określonej przez wylosowany żeton lub kwalifikujące się np. z możliwości, gdy wylosowano żeton Frontu Wołchowskiego. Jednostki poza zasięgiem dowodzenia są oznaczone znacznikami "Brak dowodzenia".

Wyjątek: W 1 etapie obowiązują inne zasady kolejności użycia żetonów dowodzenia (patrz 13.1)

2.3.2 Segment ruchu

Aktywny gracz może poruszyć aktywowane jednostki.

2.3.3 Segment walki

Aktywny gracz może wykonać ataki na wrogie oddziały, wykorzystując aktywowane jednostki. Segmenty te należy rozgrywać, aż wszystkie żetony dowodzenia (określone na torze etapów) zostaną wylosowane oraz użyte. Gdy tak się stanie,

wówczas należy przejść do Fazy zaopatrzenia.

2.4 Faza zaopatrzenia

Gracze sprawdzają stan zaopatrzenia swoich jednostek (patrz 11.0).

2.4.1 Segment izolacji

Z jednostek ze znacznikami Braku zaopatrzenia (Out of Supply - OOS), które odzyskują zaopatrzenie należy usunąć te znaczniki. Jednostki, które są oznaczone OOS i nadal nie posiadają zaopatrzenia są izolowane. Odwróć znacznik OOS na stronę izolacji.

2.4.2 Segment braku zaopatrzenia

Jednostki, które nie posiadają zaopatrzenia otrzymują znacznik OOS.

2.5. Faza posiłków

2.5.1 Segment posiłków

Obaj gracze otrzymują posiłki wchodzące do gry w tej turze (patrz 15.3). Należy umieścić jednostki bojowe na mapie, a żetony dowodzenia i żetony akcji w kubku. Gracze mogą poruszyć swoje posiłki (patrz 7.1.1).

2.5.2 Segment uzupełnień

Gracze wykorzystują posiadane punkty uzupełnień zgodnie z 7.3. Nie mogą być wydawane we wrogich SK.

2.6 Faza mostów pontonowych

2.6.1 Segment budowy mostu

W segmencie budowy mostu, odwróć żeton wszystkich odpowiednich jednostek pontonowych na stronę mostu pontonowego. (Patrz 13.3.1).

2.6.2 Segment demontażu mostu

Odwróć żeton mostu pontonowego na stronę jednostki pontonowej aby mogła poruszyć się w segmencie ruchu. (Patrz 13.3.1).

2.7. Faza końcowa

2.7.1 Segment braku dowodzenia

W tym segmencie wszystkie jednostki przykryte znacznikami Braku dowodzenia mogą się poruszyć o jeden heks w stronę swoich sztabów (patrz 5.8).

2.7.2 Segment czyszczenia

Usuń znacznik Problemu technicznego i wszystkie znaczniki Przygwożdżenia.

2.6.2 Segment przesunięcia żetonu etapów

Żetonów etapów przesuwany jest na kolejne pole toru, umieść w kubku dostępne żetony dowodzenia i przejdź do Fazy lotniczej.

3.0 Dowodzenie

Jednostki, aby mogły się poruszać i atakować, muszą być aktywowane przez swój sztab.

Uwaga projektanta: Należy pamiętać, że ta gra różni się od innych (*Stargard Solstice* i *Tolling of the Bell*) zasadami sowieckiego dowodzenia.

3.1 Procedura dowodzenia

3.1.1 Losowanie żetonów dowodzenia

W Fазie dowodzenia losuje się jeden po drugim żeton dowodzenia z kubka, nie ma znaczenia, który gracz losuje. Tor tur wskazuje, ile żetonów dowodzenia każdy gracz może aktywować w danym etapie. Gracz, do którego należy wylosowany żeton, staje się aktywnym graczem. Po wykonaniu wszystkich ruchów oraz walk, gracz umieszcza żeton dowodzenia w swojej strefie żetonów dowodzenia w ten sposób, aby był widoczny.

3.1.1 Żetony dowodzenia niemieckiej dywizji

Gracz niemiecki aktywuje sztab należący do dywizji wylosowanej na żetonie dowodzenia. Sztab aktywuje wszystkie jednostki, które mu podlegają i są w jego zasięgu dowodzenia plus maksymalnie dwie jednostki niezależne. Aktywowane jednostki mogą poruszać się i walczyć.

3.1.2 Aktywacja niemieckiego sztabu

Wylosowany żeton dowodzenia aktywuje jeden sztab, o ile ma ten sam identyfikator lub pozwala na to zasada 3.1.3 oraz limit aktywacji dozwolonych na turę gry. Po osiągnięciu tego limitu w tej turze nie można już aktywować żetonów dowodzenia tej strony.

3.1.3 Ograniczenia niemieckich aktywacji

Gracz niemiecki NIGDY nie może aktywować tej samej armii/dywizji dwa razy z rzędu, nawet jeśli dzieli je nowa tura. Jeśli zostanie wylosowany żeton dowodzenia, który aktywuje sztab tej samej formacji, którą wybrano po wylosowaniu specjalnego żetonu dowodzenia w poprzednim segmencie, umieść go z powrotem w kubku i wylosuj nowy. Można użyć go później w tym samym etapie, ale nie pod rząd (patrz 3.1.4).

3.1.4 Żetony dowodzenia sowieckiej armii

Aktywowany sztab sowieckiej armii aktywuje 3 dywizje i/lub brygady należące do wylosowanego żetonu dowodzenia danej armii. Brygada sowiecka składa się z 2 pułków, a dywizja z 3 pułków. Do niektórych dywizji dołączone są jednostki czołgów, które liczą się jako część dywizji mającej ten sam kolor dowodzenia. Dywizja lub brygada mogą zostać użyte kilka razy w ciągu jednej tury. Ma to symbolizować falę za falą ataków strony sowieckiej podczas bitwy.

Przykład: W drugiej turze gracz sowiecki losuje żeton dowodzenia 67A i decyduje się aktywować 45 Dywizję Gwardii, 268 Dywizję (w tym 152T) i 11 Brygadę, z których wszystkie znajdują się pod jej dowództwem.

3.1.5 Żetony dowodzenia Frontów Wołchowskiego i Leningradzkiego

Tak jak inne żetony dowodzenia, specjalne żetony dowodzenia (wołchowski (VolF) i leningradzki (LenF)) są dostępne w każdej turze raz w grze i wliczają się do dozwolonej liczby żetonów dowodzenia każdego gracza. Te żetony dowodzenia aktywują 3 dywizje i/lub brygady należące do tego konkretnego frontu.

(Patrz przykład poniżej).

Może także aktywować dowolne 2 pojedyncze jednostki należące do jego frontu, tak jakby były niezależne.

Przykład: Zostaje wylosowany żeton dowodzenia VolF. Może on aktywować jedną dywizję z 2 ShA i jedną dywizję i jedną brygadę z 8 A. Może aktywować również dwie jednostki czołgów, ponieważ liczą się one jako niezależne w przypadku tego żetonu dowodzenia.

3.1.6 Żeton dowodzenia niemieckiej 18 Armii

Żeton ten aktywuje jeden dowolny sztab na mapie (wybór gracza niemieckiego). Po aktywacji umożliwia także dwóm niezależnym jednostkom poruszyć się w dowolne miejsce na mapie przy użyciu normalnego ruchu.

3.2 Sztaby

Sztaby reprezentują dowództwa formacji, które brały udział w tej kampanii. Sztaby nie są jednostkami bojowymi. Zasięg dowodzenia zastępuje na ich żetonach wartość ataku i obrony jednostek bojowych. Zasięg dowodzenia określa ilość heksów, w obrębie którego sztab może dowodzić podległymi mu jednostkami.

3.3 Sztaby i dowodzenie

Sztab aktywowany jest wtedy, kiedy wylosowany zostaje odpowiadający mu żeton dowodzenia.

3.3.1 Aktywacja jednostek bojowych

Aktywowany sztab może aktywować wszystkie podległe mu jednostki bojowe (mające ten sam kolor, na przykład jednostki dowodzone przez sztab 96 Dywizji mają żółty kolor symbolu jednostki, zaś jednostki sowieckiej 224 Dywizji są różowe) oraz maksymalnie dwie samodzielne jednostki. Wszystkie te oddziały muszą być w zasięgu dowodzenia sztabu. Sztab nie może aktywować innego sztabu. Jednostki mogą być aktywowane więcej niż raz na etap, tak długo jak znajdują się w zasięgu dowodzenia aktywowanego sztabu. Samodzielne jednostki mogą być aktywowane dowolną ilość razy, pod warunkiem że są za każdym w zasięgu aktywowanego sztabu.

3.3.2 Samodzielne jednostki

Jednostki te można rozpoznać po białym pasku otaczającym ich nazwę i braku pasującego koloru sztabu. Każdy sztab może aktywować dwie samodzielne jednostki, o ile ma je w swoim zasięgu dowodzenia.

3.3.3 Zasięg dowodzenia

Zasięg dowodzenia określany jest w heksach, liczonych od sztabu. Sztab o zasięgu dowodzenia równym 20 może więc aktywować jednostki bojowe w promieniu 20 heksów (19 heksów między nimi). W zasięgu ten wlicza się heks, na którym znajduje się jednostka, a nie heks, na którym jest sztab. Zasięg należy sprawdzić natychmiast po aktywacji sztabu: tylko jednostki będące w zasięgu sztabu mogą być aktywowane. Jednostki aktywowane mogą opuścić

zasięg swojego sztabu w trakcie ruchu, walki, odwrotu lub pościgu.

W pierwszym etapie gry wszystkie jednostki są traktowane jakby były w zasięgu dowodzenia.

3.3.4 Ograniczenia zasięgu dowodzenia

Zaopatrzenie, nieprzyjacielskie jednostki oraz ich strefy kontroli (SK) nie wpływają na zasięg dowodzenia.

3.3.4 Brak dowodzenia

Jednostka poza zasięgiem dowodzenia nie może się poruszać ani atakować, ale broni się normalnie. Jednostki niedowodzone dalej posiadają SK. Mogą się poruszać podczas segmentu braku dowodzenia (patrz 5.8).

4.0 Strefy kontroli (SK)

Strefa kontroli (SK) określa zdolność jednostki do oddziaływania na ruch nieprzyjacielskich oddziałów. SK wpływają na ruch wrogich jednostek. SK nie mają wpływu na ruch sojuszniczych jednostek.

4.1 Efekty SK

Jednostki muszą wydać dodatkowe 2 punkty ruchu (PR) aby wejść we wrogą SK oraz 2 PR, aby opuścić wrogą SK. Punkty te kumulują się z kosztami terenu. O ile jednostka posiada dość PR, może przejść bezpośrednio z jednej wrogiej SK do drugiej oraz wchodzić i wychodzić z dowolnej ilości wrogich SK.

4.2 Jednostki posiadające SK

Jednostki, które posiadają siłę ataku 1 lub więcej, posiadają SK.

4.2.1 Jednostki nieposiadające SK

Jednostki o sile ataku równej 0 oraz sztaby, nie posiadają SK.

4.2.2 Heksy w SK

Jednostka rozciąga SK na wszystkie sześć sąsiadujących z nią heksów, po których mogłaby się ona poruszać.

4.3 SK i posiłki

Posiłki nie mogą wchodzić na mapę, jeśli pierwszy heks, na którym by się znalazły, jest w SK wrogiej jednostki. W tym konkretnym przypadku sojusznicze jednostki nie negują SK wrogich jednostek (patrz 7.1).

4.4 Odwroty i wrogie SK

Każdy heks zawierający wrogą SK, na który podczas odwrotu wchodzi jednostka lub stos powoduje stratę jednego dodatkowego poziomu sprawności bojowej (patrz 9.2).

4.5 SK i zaopatrzenie

Wrogie SK blokują linie zaopatrzenia (patrz 11.1). Sojusznicze jednostki negują wrogie SK na zajmowanych przez siebie heksach podczas

wyznaczania linii zaopatrzenia.

4.5.1 Jednostki bez zaopatrzenia oraz SK

Jednostki pozbawione zaopatrzenia oraz izolowane nadal posiadają swoje SK.

4.6 Ograniczenia SK

1. Jednostka może atakować wrogie oddziały na sąsiednich heksach, o ile byłaby w stanie na nie wejść w trakcie swojego ruchu.
2. SK nie wpływają na pościg (patrz 10.0).
3. Większa ilość SK na jednym heksie nie ma żadnego dodatkowego wpływu.
4. Sojusznicze SK nie mają wpływu na wrogie SK; heks zawsze może zawierać SK dwóch stron.
5. SK nie rozciągają się na drugi brzeg dużych rzek (nawet jeśli posiadają mosty), na heksy pokryte wodą oraz na boki nieprzekraczalnych heksów.

5.0 Ruch

W segmencie ruchu aktywny gracz może poruszyć swój aktywowany sztab oraz podległe mu jednostki tak daleko, jak pozwala na to zdolność ruchu oraz inne ograniczenia.

5.1 Normalny ruch

Aktywny gracz może poruszyć dowolną ilość dowodzonych jednostek. Każda z nich porusza się osobno. Jedna jednostka musi zakończyć swój ruch zanim zacznie go kolejna.

5.1.1 Punkty ruchu (PR)

Każda jednostka posiada na żetonie cyfrę określającą jej ilość punktów ruchu (PR). Jednostka nie może poruszać się poza wyznaczonym przez tę cyfrę limitem. **Wyjątek:** *Pościg (patrz 10.0)*. Może dojść do sytuacji, w której jednostka nie będzie w stanie poruszyć się nawet o jeden heks.

5.1.2 Wydawanie punktów ruchu

Wykonując ruch, jednostka wydaje punkty ruchu. Aby wejść na kolejny heks, jednostka musi wydać liczbę PR określoną w tabeli terenu oraz, jeśli jest to wymagane, koszt wejścia we wrogą SK. Gracz powinien liczyć te punkty na bieżąco, osobno dla każdej poruszającej się jednostki.

5.2 Wpływ terenu na ruch

Tabela terenu określa koszt wejścia na dany heks. Jednostka musi wydać wymaganą liczbę PR, aby móc tam wejść (wyjątek 5.5.1). Każdy symbol terenu wpływa na ruch, określając koszt wejścia na heks.

5.2.1 Drogi

Jednostki mogą korzystać z drogi tylko, jeśli poruszają się wzdłuż niej, wchodząc na kolejne połączone przez nią heksy. Taki ruch traktowany jest jako ruch drogowy i pozwala on ignorować wpływ innych rodzajów terenu.

5.2.2 Małe rzeki

Aby przekroczyć rzekę bez mostu, jednostka musi wydać **jeden dodatkowy PR** oraz zapłacić pełen

koszt wejścia na dany heks.

5.2.3 Duże rzeki

W tej grze wszystkie rzeki są zamrożone. Rzeka Newa jest zdefiniowana jako duża i jedyna duża rzeka w tej grze.

5.2.4 Mosty na rzekach

Na niektórych bokach heksów z rzekami znajdują się mosty. Przekraczanie rzeki z mostem neguje koszt przekroczenia rzeki podczas ruchu.

5.2.5 Stawy wewnątrz heksu

Wszystkie stawy w grze są zamrożone. Staw wewnątrz heksu nie wpływa na ruch ale wpływa na walkę. (Patrz 8.8).

5.2.6 Kanał Ładoga

Kanał Ładoga traktuje się jak małe rzeki (patrz 5.2.2).

5.2.7 Teren ograniczonego dostępu

Szare wyspy na Newie są traktowane jako teren ograniczonego dostępu. Nie ma wpływu na grę ale jest elementem dekoracyjnym.

5.2.8 Teren niedostępny

Jednostki nie mogą opuszczać planszy lub przechodzić przez nieprzekraczalne boki heksów. Jednostka, która musiałaby to zrobić, jest eliminowana.

Ważne: Na potrzeby gry wszystkie jednostki niemieckie uznają rzekę Newę za teren zabroniony. Jednostka niemiecka nie może nigdy przekroczyć rzeki Newy, również nie posiada SK po drugiej stronie rzeki Newy.

5.3 Ograniczenia ruchu

Jednostka nie może wejść na pole zajmowane przez przeciwnika. Wyjątek: jednostka bojowa (o sile ataku większej niż zero) może zniszczyć samotny wrogi sztab poprzez wejście na jego heks (patrz 13.4.6).

Jednostka nie może wejść na heks, jeśli nie posiada dostatecznej liczby PR, nawet gdyby to był pierwszy heks w jej segmencie ruchu.

W fazie jednego z graczy poruszać można tylko jego jednostki, chociaż wynik walki może zmusić oddziały gracza przeciwnego do odwrotu.

Punkty ruchu należą do indywidualnych jednostek, nie można ich przekazywać ani zachowywać na kolejne aktywacje.

5.3.1 Krawędzie mapy

Krawędź mapy jest nieprzekraczalna. Jednostka, która by musiała ją przekroczyć, jest eliminowana.

5.3.2 Jednostki przygwożdżone

Jednostki oznaczone jako Przygwożdżone nie mogą się poruszać. Jednostka, która wchodzi na heks zajmowany przez przygwożdżoną jednostkę, kończy swój ruch (patrz 8.5.3).

5.3.3 Jednostki izolowane

Jednostki izolowane mają zmniejszone o połowę współczynniki ataku, obrony i ruchu (patrz 11.3.2).

5.4 Ruch strategiczny

Jednostka wykonująca ruch strategiczny płaci mniej PR niż w trakcie normalnego ruchu. Szczegóły określa tabela terenu.

5.4.1 Ograniczenia ruchu strategicznego

Jednostka musi korzystać z ruchu strategicznego cały czas w trakcie wykonywania swojego ruchu. Musi rozpocząć go na heksie z drogą, ścieżką lub torami kolejowymi.

Jednostka wykonująca ruch strategiczny nigdy nie może przekroczyć limitu stosu, na przykład, przejechanie przez heks drogi zajmowany już przez dwie sojusznicze jednostki (wliczając w to sztab) jest zabronione.

Jednostka nie może rozpocząć ani zakończyć ruchu strategicznego w SK przeciwnika, nie może także wejść w SK przeciwnika w trakcie wykonywania ruchu strategicznego.

5.4.2 Strategiczny ruch kolejowy

Podczas korzystania ze strategicznego ruchu kolejowego można używać zarówno kolei wąskotorowej (tory czerwone), jak i zwykłej kolei (tory czarne).

5.4.3 Tygrys I i ruch strategiczny

Jeśli jednostka 1/s502 Tygrysów używa ruchu strategicznego rzuć kością 6-ciościenną. Przy wyniku 1 lub 2 jednostka ta posiada problemy techniczne. Umieść na niej znacznik problemu technicznego (patrz 19.1.15).

Jednostki jugosłowiańskie (złożone z partyzantów) nie mogą wykonywać ruchu strategicznego.

5.4.4 Zasada ruchu strategicznego Sowietów

Brygada, dywizja lub jednostka samodzielna mogą podczas każdej tury użyć ruchu strategicznego tylko raz. Po wykonaniu ruchu strategicznego połóż na nich znacznik "No strat. Move" dla przypomnienia.

5.5 Ruch kolejowy

Jednostki aktywowane mogą korzystać z ruchu kolejowego zamiast normalnego ruchu. Ponadto, wszystkie jednostki wchodzące jako posiłki mogą korzystać z ruchu kolejowego.

[Jednostka wykonując ruch kolejowy może poruszyć się nieograniczoną liczbę heksów wzdłuż torów.](#)

5.5.1 Wchodzenie do gry przy użyciu ruchu kolejowego

Przybywające posiłki mogą być umieszczane na heksach z torami, które są połączone ciągłą, niezablokowaną przez wrogie jednostki (w tym sztaby) oraz wrogie SK, linią kolejową biegnącą wzdłuż torów do punktu, z którego powinny wejść do gry.

5.5.2 Ruch kolejowy i wrogie SK

Jednostka wykonująca ruch kolejowy musi zatrzymać się, jeśli znajdzie się we wrogiej SK. Nie może wejść do wrogiej SK i od razu opuścić jej w tym samym etapie, w którym do niej weszła. Może albo poruszać się i wejść we wrogą SK albo opuścić wrogą SK i zakończyć swój ruch nie znajdując się na heksie przyległym do jednostki przeciwnika.

5.5.3 Ograniczenia ruchu kolejowego

Jednostka wykonująca ruch kolejowy nie może zmienić w trakcie ruchu jego formy.

Jednostka wykonująca ruch kolejowy nie może żadnym momencie przekroczyć limitu stosu.

5.5.4 Kolej wąskotorowa

Ruch kolejowy nigdy nie może odbywać się za pomocą kolei wąskotorowej (czerwone tory). Kolej wąskotorowa jest uważana za drogę drugorzędną dla zasad zaopatrzenia i może być używana tylko dla ruchu normalnego i strategicznego. Ruch kolejowy może być przeprowadzany tylko za pomocą zwykłej kolei (czarne tory).

5.5.5 Ograniczenia ruchu kolejowego Sowietów

Sowieci nie mogą używać ruchu kolejowego podczas tej kampanii.

5.6 Rozjeżdżanie jednostek

Sztab może być rozjechany, jeśli jest jedyną jednostką na danym heksie. Może do tego dojść w trakcie normalnego ruchu, pościgu lub odwrotu. Jednostka bojowa po prostu wchodzi na dany heks, zaś sztab zmuszony jest do relokacji (patrz 13.4.2).

5.6.1 Rozjeżdżanie pontonierów/mostów pontonowych

(Patrz 13.3.1)

5.7 Ruch poza planszą

Ruch poza planszą nie jest możliwy.

5.8 Jednostki niedowodzone

W segmencie braku dowodzenia jednostki oznaczone jako niedowodzone mogą poruszyć się o jeden heks w kierunku swoich sztabów. Jeśli sztabu nie ma na mapie, ruch jest niemożliwy. Niedowodzone jednostki samodzielnie poruszają się w kierunku dowolnego najbliższego sztabu. Nie można w trakcie tego ruchu wchodzić we wroga SK, na heksy z niedostępnym terenem oraz naruszać zasady 5.1.1. Gracz sowiecki porusza swoje niedowodzone oddziały jako pierwszy.

6.0 Stosy

Stosem nazywamy sytuację, w której heks zajmowany jest przez więcej niż jedną jednostkę. Maksymalnie dopuszczalna liczba to **dwie jednostki bojowe** (bez względu na ich status) **oraz jeden sztab**. Jednostki w żadnym momencie nie mogą przekroczyć limitu stosu. *Wyjątek:* (patrz 6.2.1).

6.1 Procedura

Rozmiar stosów należy sprawdzać zawsze na końcu każdej fazy oraz po tym, jak jednostka kończy swój ruch, pościg lub odwrot.

6.1.1 Znaczniki

Znaczniki (np. Przygwożdżenie itp.) nigdy nie są wliczane do limitów stosów.

6.1.2 Pontonierzy/mosty pontonowe i stosy

Jednostki pontonowe traktowane są jak jednostki bojowe jeśli ich żeton odwrócony jest na stronę z symbolem jednostki pontonowej (przód). Kiedy są odwrócone na stronę z symbolem mostu (tył) są traktowane jako znacznik i nie są wliczane do limitu stosu.

6.2 Przekroczenie limitu stosu

Na heksie na którym stwierdzono przekroczenie limitu stosu, najsilniejsza jednostka w stosie (liczona według siły ataku) musi ponieść jedną stratę poziomu sprawności bojowej i cofnąć się o jeden heks. Jeśli tego nie może zrobić, wówczas jest eliminowana. Jeśli chodzi o przekroczenie limitu stosu i posiłki, patrz 7.1.4.

6.3 Ograniczenia w tworzeniu stosów

Niemieckie i sowieckie jednostki nigdy nie mogą znaleźć się na jednym heksie. *Wyjątek: rozjeżdżanie* (patrz 13.4.6). Sztaby nie są wliczane do limitów stosów, ale na jednym heksie nie mogą znajdować się dwa sztaby. Jeśli dojdzie do tego w wyniku odwrotu, wówczas jeden ze sztabów musi wycofać się na jedno z sąsiednich pól (patrz 13.4.2).

6.3.1 Stosy a jednostki nieposiadające SK

Jeśli na szczycie stosu znajduje się jednostka nieposiadająca SK, wówczas cały stos nie posiada SK. **Gracze nie mogą zaglądać pod spód wrogich stosów** (patrz 1.1.4 Mgła wojny), więc ta zasada ma czysto techniczny charakter.

7.0 Posiłki

7.1 Ogólnie

Posiłkami są nazywane jednostki, które wchodzi do gry po jej rozpoczęciu. Termin przybycia posiłków jest pokazany w dziale posiłków (patrz 15.3). Posiłki należy umieszczać na heksach ze strefą wejścia i stamtąd rozpoczynają swój ruch. Posiłki traktowane są jako posiadające zaopatrzenie i dowodzone w chwili wejścia do gry.

7.1.1 Ruch

Wprowadzenie posiłków do gry nie kosztuje dodatkowych PR. Posiłki posiadają pełną zdolność do wykonywania ruchu i mogą korzystać z ruchu normalnego, strategicznego lub kolejowego.

7.1.2 Wrogi SK

Posiłki nie mogą być umieszczone na heksach z wrogimi jednostkami oraz na heksach w SK wrogich jednostek. Sojusznicze jednostki nie negują wrogich SK dla potrzeb wprowadzania posiłków. Jeśli dany heks wejścia jest zajęty przez wrogą jednostkę lub jest w jej SK, wówczas posiłki mogą wejść z heksu będącego w zasięgu 10 pól do strefy wejścia, przyległego do tej samej krawędzi mapy. Jeśli jednostka pojawia się na planszy (a nie wchodzi z jej krawędzi) zaś heks jej pojawienia się jest zajęty przez wroga jednostki lub ich SK, wówczas można ją umieścić na heksie będącym w odległości maksymalnie pięciu heksów od startowego, z zachowaniem wszystkich powyższych ograniczeń.

7.1.3 Ograniczenia

Jeśli posiłki nie są w stanie wejść na mapę, zostają wyeliminowane.

7.1.4 Stosy i przekroczenie limitu stosu

Posiłki w momencie umieszczania ich na mapie mogą przekroczyć limit stosu

7.2 Posiłki żetonów dowodzenia

Jeśli w ramach posiłków wchodzi sztab, wówczas jego żeton dowodzenia umieszczany jest w kubku, tak, by mógł być użyty w kolejnym etapie.

7.3 Uzupełnienia

Tor etapów informuje graczy o ilości otrzymywanych przez nich punktów uzupełnień. Punkty uzupełnień mogą być używane tylko do odtworzenia osłabionych jednostek lub przywrócenia na planszę tych już wyeliminowanych. Przy ich pomocy można tylko odtwarzać/przywracać jednostki posiadające dwa poziomy. Jednostki jednopoziomowe, które uległy eliminacji, są trwale usuwane z gry. Punktów uzupełnień nie można oszczędzać na kolejne etapy i muszą zostać użyte w turze, w której je otrzymaliśmy.

7.3.1 Koszt odtwarzania jednostek

Odtworzenie poziomu sprawności bojowej jednostki niezmechanizowanej kosztuje 1 punkt uzupełnień.

7.3.2 Wprowadzanie przywróconych jednostek

Jednostki wyeliminowane, które wracają do gry, są umieszczane na heksach z ich sztabami lub na heksach sąsiednich względem ich sztabów. Jeśli sztabu nie ma na mapie, należy je umieścić na dowolnym polu ze źródłem zaopatrzenia. Jednostki niezależne są umieszczane na heksach sąsiadujących z dowolnym odpowiednim sztabem.

7.3.3 Ograniczenia uzupełnień

Jednostki przywrócone do gry przy pomocy punktów uzupełnień nie mogą być umieszczane na heksach we wrogich SK. Tylko jednostki zaopatrzone mogą otrzymać uzupełnienia. Jednostki zmechanizowane nie mogą być uzupełniane w tej grze.

8.0 Walka

W segmencie walki aktywny gracz może przeprowadzać ataki na jednostki wroga, które znajdują się na heksach sąsiadujących z jego aktywowanymi jednostkami (patrz 8.3.4). Puste heksy oraz te zawierające wyłącznie sztaby nie mogą być celem ataków. Ataki nie są obowiązkowe, ale zaatakowane jednostki muszą się bronić. Aktywny gracz jest określany w swoim segmencie walki jako atakujący, podczas gdy drugi gracz określany jest mianem obrońcy.

8.1 Wyniki walki

Tabela wyników walki podaje możliwe rezultaty starcia zarówno dla atakującego (A), jak i obrońcy (D). Obrońca zawsze wprowadza swój wynik w życie jako pierwszy. Możliwe wyniki to:

A = rezultat odnoszący się do atakującego

D = rezultat odnoszący się do obrońcy

= ilość straconych poziomów sprawności bojowej

r = odwrót o 1 heks

r# = ilość heksów, o które należy się wycofać

ro1 = odwrót o 1 heks lub strata 1 poziomu spr. boj.

A# / D# = rezultat dotyczy atakującego jak i obrońcy

P = Przygwożdżenie

Rezultaty wprowadzane są natychmiast po ich otrzymaniu. Po przeprowadzeniu tej procedury należy rozstrzygnąć kolejne starcie.

8.1.1 Podwójne wyniki

Wyniki Ar/D1 oraz A1/Dr odnoszą się do obydwu graczy. W zależności od terenu, obrońca może zanegować pierwszy odwrót (patrz 9.5) oraz/lub pierwszą stratę (patrz 8.7). Atakujący zawsze musi wprowadzić wynik w życie jako pierwszy.

8.1.2 Wynik ro1 dla atakującego

Ten wynik pozwala atakującemu wybrać odwrót o 1 heks **lub** stratę 1 poziomu. Jeśli obrońca wycofa się lub zostanie wyeliminowany a atakujący wybierze stratę 1 poziomu może wówczas wykonać pościg. Jeśli atakujący wybierze odwrót o 1 heks wtedy nie może wykonać pościgu.

8.1.3 Wpływ narodowości na wyniki walki

Gracz niemiecki (patrz 8.7.1), gracz sowiecki (patrz 9.4.1).

8.2 Procedura walki

Walki rozstrzygane są jedna po drugiej, w kolejności wybranej przez atakującego, zgodnie z następującą procedurą:

1. Określenie heksu będącego celem ataku oraz jednostek atakujących.

2. Określenie łącznej siły jednostek atakujących oraz broniących, modyfikatorów wynikających z zaopatrzenia, izolacji lub przygwożdżenia; obliczenia stosunku sił oraz zmodyfikowanie wyniku (np. poprzez wpływ terenu, lotnictwa itd.). Jeśli ostateczny stosunek sił jest niższy niż 1:2, to atak jest odwoływany, ale jednostki, które go wykonywały nie mogą już wykonywać innych akcji w tym segmencie.

3. Rzutu 1 kostką K6.

4. Wprowadzenia w życie rezultatów walki.

5. Rozpoczęcia procedury rozstrzygnięcia kolejnej walki, o ile jest taka konieczność.

8.3 Ograniczenia walki

8.3.1 Kierunek ataku

Dowolna ilość jednostek może brać udział w ataku. Atak może być prowadzony z dowolnej ilości dostępnych heksów. Jednostki znajdujące się w stosie mogą atakować różne heksy. Jedna jednostka może uczestniczyć tylko w jednym ataku na Segment walki.

8.3.2 Określenie jednostek broniących

Jednostki w stosie łączą swoją siłę w obronie. Obrońca nie może zdecydować, że któraś z jednostek na stosie nie bierze udziału w walce. Jednostki w stosie nie mogą być atakowane pojedynczo w różnych atakach – zawsze bronią się razem.

8.3.3 Jednostki o sile ataku zero

Jednostki o sile ataku zero mogą uczestniczyć w ataku razem z innymi jednostkami bojowymi o sile

ataku większej niż zero. Choć nie dodają one nic do siły ataku, mogą być wykorzystane do poniesienia strat oraz mogą wykonywać pościg.

8.3.4 Niedostępne sąsiednie heksy

Sąsiednie heksy na które jednostka nie może wejść ze względu na ukształtowanie terenu (*Przykład: jednostki zmechanizowane na bagna, piechota przekraczająca dużą rzekę bez mostu itd.*) mogą być atakowane ale pościg na nie jest zabroniony nawet jeśli obrońca wycofa się lub zostanie eliminowany.

8.4 Stosunek sił

Stosunek sił określany jest przez dodanie siły wszystkich jednostek atakujących i podzielenie go przez łączną siłę jednostek broniących się. Należy zastosować Generalną zasadę zaokrąglania (1.1.3), by określić stosunek sił atakującego do obrońcy.

8.4.1 Modyfikatory

Istnieją pewne modyfikatory, które wpływają na siłę atakującego i obrońcy:

1. Jednostki nieposiadające zaopatrzenia mają o połowę zmniejszoną swoją siłę ataku i obrony.
2. Jednostki izolowane mają o połowę zmniejszone swoją siłę ataku i obrony oraz połowę punktów ruchu.
3. Wpływ terenu (małe i duże rzeki) kumuluje się z wpływem zaopatrzenia.
4. Atak na przygwożdżone jednostki przynosi przesunięcie jedną kolumnę w prawo w tabeli walki.
5. Jednostki lotnicze mogą być używane po ustaleniu stosunku sił (patrz 12.1).

8.4.2 Wpływ terenu

Kiedy obrońca znajduje się w określonym rodzaju terenu, mogą nastąpić przesunięcia wynikające z wpływu terenu na walkę (patrz tabela terenu). Każde przesunięcie oznacza, że kolumnę stosunku sił przesuwamy o jeden w określoną stronę. Wpływ terenu kumuluje się.

8.5 Nawały

Nawała artyleryjska może być przeprowadzona wyłącznie jako efekt losowego wydarzenia. W tej grze występują różne rodzaje nawał artyleryjskich.

8.5.1 Procedura

Podczas nawały artyleryjskiej należy wykonać rzut jedną kością K6 i porównać wynik w tabeli nawał, by określić ilość nawał, jakie gracz może wykonać. Następnie należy wskazać cel każdej z nawał, rzucić kością i porównać wynik z kolumną nawały w tabeli walki. Nawałę można wykonać tylko na wroga jednostkę oddaloną **do dwóch** heksów od własnej jednostki bojowej i można wykonać tylko jedną próbę na cel.

Uwaga projektanta: Należy zwrócić uwagę, że ta gra różni się od pozostałych gier zasięgiem nawał.

8.5.2 Nawały i wydarzenia losowe

Istnieje wiele wydarzeń losowych, które powodują, że jedna lub druga strona ma niewielkie różnice w skuteczności i intensywności nawał artyleryjskich. Szczegóły znajdziesz w 19.0.

8.5.3 Przygwożdżenie

Jednostki, które są celem nawał i otrzymały rezultat „P”, otrzymują żeton Przygwożdżenia. Każdy kolejny

atak na jednostkę przykrytą żetonem Przygwożdżenia daje atakującemu modyfikator +1 w prawo w tabeli walki.

Jednostki przygwożdżone nie mogą atakować, ale bronią się normalnie. Jednostka przygwożdżona może poruszyć się tylko w wyniku odwrotu po walce. Dowolna jednostka, która wchodzi na heks i jest w stosie z przygwożdżoną jednostką, zatrzymuje się i zostaje również przygwożdżona. Jednostki przygwożdżone nie posiadają SK ani współczynnika ataku. Jednostki zachowują znacznik Przygwożdżenia, nawet jeśli muszą wycofać się po walce.

8.6 Straty

Jednostki posiadają poziomy sprawności bojowej, które określają, ile strat może dana jednostka ponieść. Jednostka o dwóch poziomach sprawności bojowej może mieć żeton obrońcy na drugą, słabszą stronę i walczyć dalej. Jednostka osłabiona, która straci kolejny poziom sprawności bojowej, jest usuwana z gry.

Należy pamiętać, że nie wszystkie jednostki posiadają dwa poziomy sprawności bojowej.

8.6.1 Pierwsza strata poziomu spr. bojowej

Kiedy rezultat walki wymaga poniesienia start, pierwsza z nich musi być zawsze poniesiona przez najsilniejszą z jednostek, które uczestniczyły w walce. Przez najsilniejszą rozumiemy jednostkę o najwyższej sile ataku (dla atakującego) i obrony (dla obrońcy). Jeśli więcej jednostek posiada taką samą siłę, wówczas gracz wybiera jedną z nich.

8.6.2 Kolejne straty poziomów spr. bojowej

Każda druga i kolejna strata mogą być rozdzielone dowolnie pomiędzy własne, biorące udział w walce, jednostki.

8.6.3 Jednostki o jednym poziomie spr. bojowej

Niektóre jednostki posiadają tylko jeden poziom sprawności bojowej, określony przez fakt, iż żetony zadrukowane są tylko z jednej strony. Każda strata poniesiona przez takie jednostki eliminuje je z gry.

8.6.4 Eliminacja

Wszystkie wyeliminowane jednostki opuszczają grę, ale mogą do niej wrócić dzięki uzupełnieniom (patrz 7.3).

Uwaga: Pamiętaj, że niemiecka jednostka umieszczona na rzece Newie, na końcu dowolnej tury liczy się jako strata i jest usuwana z gry.

8.6.7 Pontonierzy/mosty pontonowe i walka

(Patrz 13.3.1).

8.7 Zanegowanie pierwszej straty

Jednostki broniące się w mieście mogą zanegować pierwszą poniesioną stratę wynikającą z rezultatu walki. Jeśli jednostka poniosła kilka strat, to może zanegować wyłącznie pierwszą, ale kolejne muszą być uwzględnione (patrz 9.5 w temacie negocjowania odwrotu).

8.7.1 Zasada pierwszej straty niemieckiej

Gracz niemiecki może zawsze zmienić pierwszą stratę poziomu odniesioną w walce na odwrót. Pamiętaj, nawała to nie walka.

Uwaga projektanta: Jeśli gracz niemiecki otrzyma w walce wynik D1, może zmienić wynik na Dr i wycofać się jeden heks. Jeśli wynikiem walki jest D2r to może zmienić wynik na D1r2.

8.8 Walka na lodzie

Każda jednostka, znajdująca się na terenie oznaczonym w TEC jako zamrożony (lód na Ładodze, heksy w pełni pokryte Newą oraz stawy) atakuje z przesunięciem jednej kolumny w lewo w tabeli walki. Podobnie atak na jednostkę znajdującą się na lodzie otrzymuje przesunięcie jedną kolumnę w prawo w CRT. W walce, w której obydwie strony znajdują się na lodzie powyższe przesunięcia znoszą się.

8.8.1 Definicja Newy

W tabeli terenu dla Newy jest zapis „Atakujący podzielony na pół”, co jest poprawne podczas ataku lub poruszania się przez Newę, gdy na obu brzegach jest ziemia (np. z heksu 01.20 na 02.20). Dla każdego ZAMARZNIĘTEGO heksu (obwód heksu w kolorze niebieskim) na Newie, zastosuj zasadę 8.8.

9.0 Odwroty

W wyniku walki gracz może być zmuszony do przeprowadzenia odwrotu. Długość odwrotu mierzona jest w heksach nie w PR.

9.1 Procedura odwrotu

9.1.1 Odległość

Odwrot może być wykonywany tylko na heksy, po których jednostka mogłaby normalnie się poruszać.

9.1.2 Odwrot i stosy

Jednostki w stosie mogą wykonać odwrót razem, lub mogą się też rozdzielić, jeśli gracz tak zdecyduje.

9.2 Kierunki odwrotu

Każdy kolejny heks ścieżki odwrotu musi oddalać się od początkowego heksu, (np. drugi heks odwrotu musi być dwa heksy od heksu na którym odbyła się walka).

9.2.1 W kierunku przyjaznego źródła zaopatrzenia

Jednostka musi wycofywać się na tyły, w kierunku najbliższego przyjaznego źródła zaopatrzenia, korzystając ze ścieżki omijającej wroga SK i przez wykonalną ścieżkę zaopatrzenia. Jeśli są dwa heksy w równej odległości, decyzja należy do gracza. Ponadto patrz 11.2.

9.2.2 Unikanie wrogich SK

Jeśli to możliwe, gdy jednostki wycofują się w kierunku najbliższego źródła zaopatrzenia, muszą

starać się unikać wycofywania do wrogich SK. Każdy heks zawierający wroga SK, na który wszedł wycofujący się stos powoduje stratę jednego poziomu sprawności bojowej tego stosu, a nie każdej jednostki w stosie. Jest to strata dodatkowa do wyniku walki. Przyjazne jednostki w tym przypadku nie negują działania wrogich SK. Jednostki mogą naruszyć tę zasadę, aby spełnić zasadę 9.2.1 i ona ma pierwszeństwo.

Jeśli zamiast stosu na heksie znajdowała się pojedyncza jednostka, to ona również ponosi stratę jednego poziomu sprawności bojowej za każdy heks we wrogiej SK, na który się wycofała zgodnie z 4.4.

9.2.3 Odwrot i teren

Poza sytuacją, gdy zabroniony teren uniemożliwia odwrót, teren nie wpływa na długość odwrotu.

Jeśli chodzi o odwrót i rzeki, to:

- Odwrot przez małą rzekę jest dozwolony.
- Odwrot przez Newę dla Niemców jest zabroniony.
- Odwrot przez Newę dla sowieckich jednostek zmechanizowanych jest zabroniony, chyba że przez most.

9.3 Sztaby i odwrót

9.3.1 Sztab w stosie podczas odwrotu

Sztab, który znajduje się na jednym polu z jednostkami zmuszonymi do odwrotu, musi wycofać się razem z nimi. Sztab zawsze wycofuje się wykonując normalny ruch.

9.3.2 Rozjeżdżanie sztabów podczas odwrotu

Wycofująca się jednostka bojowa może rozjeżdżać samotny sztab wroga, po prostu wchodząc na zajęty przez niego heks (patrz 13.4.6).

9.4 Ograniczenia odwrotu

Jednostki, które nie mogą się wycofać, ponoszą stratę jednego poziomu sprawności bojowej za każdy heks, o który nie mogą się wycofać. Jednostki ponoszą straty zgodnie z 8.6.1.

9.4.1 Patrioci nie wycofują się!

Gracz sowiecki musi zawsze zmienić swój pierwszy wynik odwrotu na porażkę. Pozostałą część wyniku odwrotu przeprowadza się normalnie; ma to zastosowanie nawet, gdy jednostopniowa jednostka znajduje się na heksie.

Uwaga projektanta: Jeśli gracz sowiecki otrzyma wynik walki D1r2, zasada ta zmienia go na D2r1.

9.5 Negowanie pierwszego odwrotu

Jednostki broniące się w wiosce lub w mieście mogą zignorować jeden heks odwrotu.

9.5.1 Wpływ tylko na obronę

Jednostka atakująca znajdującą się w wiosce lub w mieście, która otrzymała wynik Ar, nie może skorzystać z zasady 9.5 – wycofuje się normalnie.

9.5.2 Pierwszeństwo

Zasady 8.7 i 9.5 mają pierwszeństwo przed zasadą 8.7.1. Zastosuj najpierw te zasady do wyniku walki a potem dopiero zasadę 8.7.1.

Przykład: Jednostka niemiecka broniąca się w wiosce otrzymuje wynik walki D1r. Zasada 9.5 (Negowanie pierwszego odwrotu) ma pierwszeństwo i jest uruchamiana pierwsza, pozwalając graczowi niemieckiemu zignorować wynik odwrotu. Następnie zostaje uruchomiona zasada 8.7.1 (Zasada pierwszej straty niemieckiej), która pozwala graczowi niemieckiemu wycofać się o jeden heks zamiast ponieść stratę poziomą spr. bojowej.

10.0 Pościg

Za każdym razem, kiedy rezultat walki zmusza obrońcę do odwrotu z heksu, atakujące jednostki mogą zająć opuszczony heks. Pościg jest opcjonalny; Atakujący może wykonać go wszystkimi, wybranymi lub żadnymi jednostkami. Heks, który na początku walki zajmował obrońca, musi być pierwszym heksem zajęтым w trakcie pościgu. Jednostki wykonujące pościg nie wydają PR oraz ignorują wrogie SK.

10.1 Broniące się jednostki

Jednostki obrońcy nie mogą wykonywać pościgu, bez względu na wynik walki.

10.2 Sztaby

Sztaby mogą uczestniczyć w pościgu razem z jednostkami, z którymi tworzyły stopy.

10.3 Jednostki zmechanizowane

Kiedy obrońca wykonuje odwrot, jednostki zmechanizowane (czyli te, których wskaźnik ruchu zaznaczony jest na żółto) mogą wykonać pościg o dwa hekсы. Jednostki zmechanizowane wykonujące pościg mogą zakończyć pościg na różnych heksach, zachowując standardowe ograniczenia (wyjątek: 11.3.3).

10.3.1 Jednostki zmechanizowane i teren

Jednostka zmechanizowana, która przekracza małą rzekę bez mostu albo wchodzi wioski lub miasta w trakcie zajmowania pierwszego heksu pościgu, musi się zatrzymać i nie może wejść na drugi heks.

10.4 Jednostki niezmechanizowane

Jednostki niezmechanizowane mogą wykonać pościg tylko o jeden heks.

10.5 Ograniczenia pościgu

Jednostka nie może wykonać pościgu na heks, na który nie mogłaby wejść w trakcie normalnego ruchu.

10.5.1 Duże rzeki

Nie można wykonać pościgu na drugi brzeg dużej rzeki, jeśli nie ma mostu.

11.0 Zaopatrzenie i izolacja

Podczas Fazy zaopatrzenia obaj gracze sprawdzają, czy ich jednostki posiadają linie zaopatrzenia. Jeśli jednostka nie posiada linii zaopatrzenia, wówczas przykrywana jest żetonem Braku zaopatrzenia. Jeśli w kolejnej Fazie zaopatrzenia taka jednostka jest w stanie wyznaczyć taką linię, wówczas żeton Braku zaopatrzenia jest usuwany. Jeśli jednostka nadal nie jest w stanie wyznaczyć linii zaopatrzenia, wówczas żeton obracany jest na stronę Izolacji. Jeśli w kolejnych etapach jednostka nadal nie posiada zaopatrzenia, wówczas nie ponosi już żadnych dodatkowych konsekwencji.

11.1 Śledzenie linii zaopatrzenia

Linia zaopatrzenia jest ścieżka sąsiadujących ze sobą heksów wolnych od wrogich jednostek oraz ich SK, przeprowadzona pomiędzy jednostką a heksami będącymi jej źródłami zaopatrzenia. Linia zaopatrzenia może być dowolnej długości i musi biec wzdłuż **dróg, dróg drugorzędnych, szlaków, torów (wliczając w to wąskotorowe) lub sojusznicznych jednostek.**

Uwaga projektanta: Nie możemy wystarczająco podkreślić wagi sprawdzania linii zaopatrzenia, ponieważ zasada śledzenia linii zaopatrzenia w tej grze różni się od innych gier z serii.

11.1.1 Ograniczenia zaopatrzenia

Linia zaopatrzenia nie może przebiegać przez dużą rzekę, przez boki heksów z niedostępnym terenem lub wodą, chyba, że znajduje się tam most. Sowieckie mosty pontonowe liczą się jako most.

Linia nie może przebiegać przez pola zawierające wrogie jednostki oraz wrogie SK.

Należy pamiętać, że sojuszniczne jednostki negują wrogie SK na własnych heksach TYLKO w celach zaopatrzenia.

Jeśli po sprawdzeniu wszystkich możliwości okaże się, że nie można doprowadzić linii zaopatrzenia do jednostki, wówczas jednostka taka przykrywana jest żetonem Braku zaopatrzenia.

11.1.2 Zasady zaopatrzenia przez rzekę Newa

Rzeka Newa liczy się jako teren niedostępny TYLKO dla jednostek niemieckich. Dlatego nie posiadają one SK na tych heksach. Jednostki sowieckie w tym przypadku mogą śledzić linię zaopatrzenia przez rzekę Newę, ponieważ rzeka była wówczas pokryta lodem.

11.1.3 Długość czasu zaopatrzenia

Po udanym wyznaczeniu linii zaopatrzenia, jednostka jest zaopatrzona aż do następnej Fazy zaopatrzenia. Jednostka, która nie potrafiła jej wyznaczyć, jest pozbawiona zaopatrzenia aż do kolejnej Fazy zaopatrzenia, w której znowu może podjąć próbę wyznaczenia linii zaopatrzenia.

11.1.4 Zasady specjalne zaopatrzenia

55 Brygada Marynarki Wojennej to wyjątkowa jednostka, która posiada własne zasady zaopatrzenia (patrz 13.3.2).

11.1.5 Zasady specjalne zaopatrzenia sztabu Hühnera

Niemiecki sztab Hühnera posiada swoje specjalne zasady, kiedy śledzi zaopatrzenie (patrz 13.2.2).

11.2 Źródła zaopatrzenia

11.2.1 Sowieckie źródła zaopatrzenia

Gracz sowiecki wyznacza linię zaopatrzenia z któregośkolwiek z sowieckich źródeł zaopatrzenia zaznaczonych na krawędzi mapy (czerwonobiałe).

11.2.2 Niemieckie źródła zaopatrzenia

Gracz niemiecki wyznacza linię zaopatrzenia z któregośkolwiek z sowieckich źródeł zaopatrzenia zaznaczonych na krawędzi mapy (czarnobiałe).

11.2.3 Schlüsselburg

Jednostki niemieckie znajdujące się fizycznie na sześciu heksach miasta Schlüsselburg zawsze posiadają zaopatrzenie. Jednostki znajdujące się poza miastem nie mogą śledzić zaopatrzenia do heksu miasta.

11.3 Wpływ zaopatrzenia

11.3.1 Brak zaopatrzenia

Jednostki nieposiadające zaopatrzenia mają swoją **siłę ataku i obrony zmniejszoną o połowę**. Ich możliwość ruchu nie podlega redukcji. Sztab zaznaczony żetonem braku zaopatrzenia podlega relokacji pod koniec Fazy zaopatrzenia (patrz 13.4.2).

11.3.2 Izolacja

Jednostki oznaczone żetonem izolacji mają swoją **siłę ataku i obrony oraz ilość punktów ruchu zmniejszone o połowę**. Jeśli sztab nie posiada zaopatrzenia, to wszystkie podległe mu jednostki także są pozbawione zaopatrzenia. Jeśli sztab bez zaopatrzenia jest izolowany, wówczas wszystkie podległe mu jednostki także są izolowane.

11.3.3 Jednostki zmechanizowane i brak zaopatrzenia

Jednostki zmechanizowane oznaczone jako pozbawione zaopatrzenia lub izolowane mogą wykonywać pościg na maksymalną odległość jednego heksa.

11.3.4 Pontonierzy/mosty pontonowe i brak zaopatrzenia

(Patrz 13.3.1).

11.4 Zaopatrzenie w pierwszym etapie

Na początku gry wszystkie jednostki na mapie są zaopatrzone.

12.0 Jednostki lotnicze

Gracz niemiecki posiada dwie, zaś gracz sowiecki cztery jednostki lotnicze. Jednakże każdy z graczy może użyć maksymalnie **czterech** (4) punktów

lotniczych na etap. Wszystkie jednostki lotnicze posiadają dwa wskaźniki, 2 na przedniej stronie żetonu (pełna siła ataku) oraz 1 z tyłu (normalna siła ataku).

12.1 Ataki lotnicze

W trakcie Segmentu Walki, atakujący gracz może wesprzeć swoją walkę poprzez umieszczenie żetonu lotnictwa na zaatakowanych oddziałach. Gracz może wybrać, czy chce skorzystać z pełnej siły (+2) czy normalnej (+1). Wskaźnik ten oznacza przesunięcie w tabeli walki o jedną lub o dwie kolumny w prawo. Maksymalnie dwie jednostki lotnicze mogą być użyte w jednym ataku.

12.1.1 Normalny i pełen atak

Jednostka lotnicza, która korzystała z pełnego ataku, umieszczana jest w Strefie Uziemionych Jednostek Lotniczych. Jednostka lotnicza, która korzystała z normalnego ataku, umieszczana jest w Strefie uzupełnień jednostek lotniczych.

12.2 Uziemione jednostki lotnicze

Jednostki lotnicze mogą być uziemione wskutek wydarzeń losowych lub wskutek skorzystania przez gracza z pełnego ataku.

12.2.1 Procedura

Jednostka lotnicza, która została uziemiona, umieszczana jest w Strefie uziemionych jednostek lotniczych. W następnym Segment uzupełnień jednostek lotniczych przemieszczana jest ona do obszaru Sekcji uzupełnień jednostek lotniczych.

12.2.2 Powrót do gry

Jednostki lotnicze znajdujące się w Sekcji uzupełnień jednostek lotniczych powracają do obszarów swoich sił powietrznych w kolejnym Segmentcie uzupełnień jednostek lotniczych.

13.0 Zasady specjalne

13.1 Zasady specjalne 1 tury

Do kubka należy włożyć po jednym żetonie dowodzenia każdej sowieckiej armii (8A, 2ShA i 67A). Kiedy zostaną wylosowane i wykonane, umieść resztę niemieckich i sowieckich żetonów dowodzenia w kubku i rozegraj resztę 1 tury normalnie.

13.2 Zasady specjalne Niemców

13.2.1 Niemieckie Kampfgruppe (KG)

Podczas Fazy posiłków gracz niemiecki może odwrócić jednostkę o pełnej sile, która nie znajduje się we wrogiej SK, na stronę ze zredukowaną siłą i wprowadzić do gry jednostkę KG (oznaczoną *), umieszczając ją na tym samym heksie.

W przypadku jednostek KG obowiązuje następująca zasada: musi być ona tego samego typu (zmechanizowana lub niezmechanizowana) i z tej samej dywizji. Nowo utworzona jednostka KG może następnie poruszyć się z jej jednostki macierzystej.

Uwaga: zasada ta dotyczy jednostek Carstens, Dresp, Silbernagel i Am Seeufer.

13.2.2 Grupa Hühnera

Sztab grupy Hühnera dowodzi dowolnymi 4 jednostkami z dywizji 18 Armii (170, 96, 227 i 1 Dywizja). Może również zawierać 2 samodzielne jednostki. Podczas śledzenia zaopatrzenia, dowolne sześć jednostek niemieckich w jej zasięgu dowodzenia, może użyć jej jako źródła zaopatrzenia. Sam sztab Hühnera jest zawsze zaopatrzony w turach 4 – 8. Od 9 tury traci swoją specjalną zdolność i musi śledzić zaopatrzenie tak jak wszystkie inne jednostki.

13.2.3 Samodzielne jednostki z 61 Dywizji

Siedem jednostek z 61 Dywizji wchodzi do gry jako samodzielne jednostki w turach 2, 3 i 4. W 6 turze sztab dywizji przybywa jako posiłek; w tym momencie samodzielne jednostki są zstępowane przez te same jednostki dywizji, ale z kolorem dywizji – o dokładnie takim samym statusie i w lokalizacji jak jednostka, którą zastąpiły.

13.2.4 Samodzielne jednostki z 4 Dywizji SS

Dwie jednostki z 4 Dywizji SS wchodzi do gry jako samodzielne jednostki w turze 3. W 7 turze sztab dywizji przybywa jako posiłek; w tym momencie samodzielne jednostki są zstępowane przez te same jednostki dywizji, ale z kolorem dywizji – o dokładnie takim samym statusie i w lokalizacji jak jednostka, którą zastąpiły.

13.2.5 Specjalne zasady wyników walki

(Patrz 8.7.1)

13.3 Zasady specjalne Sowietów

13.3.1 Sowieckie jednostki pontonowe

Jednostki pontonowe posiadają wskaźniki 0-0-4 na przedzie żetonu i tryb mostu pontonowego z tyłu żetonu. W Segmentie budowy mostów każda jednostka pontonowa stojąca na heksie z mostem pontonowym jest odwracana na drugą stronę i budowany jest most pontonowy. Zobacz tabelę terenu dla mostu pontonowego.

Most pontonowy zostaje rozebrany podczas Segmentu demontażu mostu i można go poruszać w następnej turze w Segmentie ruchu.

Samotny most pontonowy lub jednostka pontonowa jest natychmiast usuwany/a z gry z powodu walki lub rozjechania. W następnej turze automatycznie powraca do gry z dowolnego zaopatrzonego sowieckiego punktu wejścia. Jednostka pontonowa zawsze ma zaopatrzenie gdy jest w trybie mostu pontonowego.

Uwaga projektanta: W tej grze jednostki pontonowe odgrywają ważną rolę. Zamiast wielu małych jednostek połączyłem je w dwie jednostki i skonsolidowałem je.

13.3.2 55 Brygada Morska

55 Brygada Morska jest unikalną jednostką, która przetrwa na lodzie i nie musi śledzić zaopatrzenia, dopóki nie dotrze do lądu i nie zejdzie na brzeg. Gdy znajdzie się na lądzie, jest traktowana jak każda inna jednostka bojowa i wszystkie zasady

zaopatrzenia mają zastosowanie. Może wrócić z powrotem na lód, ale traci swoje wcześniejsze specjalne zasady zaopatrzenia i już się one nie liczą.

13.3.3 Specjalne zasady odwrotów

(Patrz 9.4.1).

13.3.4 Zasada ruchu strategicznego Sowietów

(Patrz 5.4.4).

13.3.5 Zasada ruchu kolejowego Sowietów

(Patrz 5.5.5).

13.3.6 Łączenie sił

„Łączenie sił” istnieje, gdy dowolna jednostka z sowieckiego Frontu Leningradzkiego i Wołchowskiego może wytyczyć nieprzerwaną linię zaopatrzenia i dowodzenia ze wschodniej i zachodniej strony mapy.

13.4 Sztaby

13.4.1 Straty w walce

Sztab nigdy nie ponosi strat i nie może być wyeliminowany, czy to poprzez rozjechanie, czy też w wyniku walki. Jednakże, sztab podlega relokacji jeśli wszystkie jednostki znajdujące się z nim na heksie są wyeliminowane w wyniku walki, czy to z powodu straty poziomów, niemożności odwrotu, czy też w wyniku wycofania się do wrogiej SK.

13.4.2 Relokacja

Sztab jest zdejmowany ze swojego heksu i umieszczany ponownie na planszy przez gracza będącego jego właścicielem. Relokacja musi być możliwie najkrótsza i spełniać następujące wymagania:

1. Co najmniej pięć heksów od pola, na którym sztab się znajdował.
2. Najbliżej źródła zaopatrzenia.
3. Nie we wrogiej SK.
4. Mieć możliwość wyznaczenia linii zaopatrzenia do przyjaznego źródła zaopatrzenia.

Sztab przykryty żetonem Braku zaopatrzenia po zakończeniu Fazy zaopatrzenia podlega relokacji. Jeśli nie może spełnić warunków relokacji, jest usuwany z planszy i wchodzi w kolejnym etapie w ramach posiłków ze swojego źródła zaopatrzenia.

13.4.3 Odwroty

(Patrz 9.3).

13.4.4 Pościg

Sztab znajdujący się w stosie z jednostkami bojowymi może wykonać pościg razem z nimi, jeśli gracz tego chce. Jeśli jest w stosie z jednostkami zmechanizowanymi, które wykonywały pościg o dwa heksy, może razem z nimi wykonać pościg o dwa heksy.

13.4.5 Usunięcie sztabu z gry

Sztab (i jego żeton dowodzenia) nigdy nie jest usuwany z gry. Pozostaje na planszy nawet jeśli wszystkie podległe mu jednostki zostaną wyeliminowane lub wycofają się. Wciąż może wówczas aktywować samodzielne jednostki.

13.4.6 Rozjeżdżanie samotnych sztabów

Samotny sztab może być rozjechany przez wrogie jednostki w trakcie ruchu, podczas wchodzenia do gry posiłków, odwrotu lub pościgu. Jednostka taka musi mieć dość punktów ruchu, aby wejść na heks, na którym znajduje się sztab, bycie obok nie wystarczy.

13.5 Okupacja Schlüsselburga

Na początku gry Schlüsselburg okupowany jest przez Niemców. Pozostaje w ich rękach do momentu, aż wszystkie 6 jego heksów (15.38, 16.38, 17.39, 17.40, 18.38, 18.39) zostanie wyzwolonych (zajętych) przez Sowietów (patrz 14.1, i 14.1.1).

13.5.1 Niemiecka okupacja

Utrzymanie Schlüsselburga było jednym z głównych celów Niemiec. Odwróć niemiecki znacznik Schlüsselburga ze strony 8 PZ na stronę 2 PZ na koniec tej samej tury, w której nastąpi jedna z poniższych sytuacji:

- Gracz niemiecki opuści Schlüsselburg; lub
- Wszystkie siły niemieckie zostaną wyeliminowane; lub
- Wystąpi wydarzenie „Wycofanie rozkazów”

Notatka historyczna: Von Kuhler nakazał za wszelką cenę utrzymać Schlüsselburg.

13.5.2 Wyzwolenie sowieckie

Jeśli gracz sowiecki wyzwoli Schlüsselburg przed końcem 7 tury, to niemiecki znacznik z PZ, który jest w grze zamieniany jest na sowiecki znacznik z 4 PZ. Jeśli zostanie wyzwolony w 8 lub późniejszych turach, to sowiecki znacznik umieszczany jest na stronie 2 PZ.

Notatka historyczna: Schlüsselburg został wyzwolony 18 stycznia 1943r. W Schlüsselburgu szybko wybudowano dwa tymczasowe przejazdy kolejowe na Newą, tymczasową linię kolejową po lodzie, a wkrótce potem drewniany most na palach. Pierwszy pociąg z zaopatrzeniem, który przejechał przez Schlüsselburg i przybył do Leningradu 7 lutego 1943r.

14.0 Warunki zwycięstwa

14.1 Punkty zwycięstwa (PZ)

Na początku gry gracz niemiecki kontroluje wszystkie 15 miejsc z punktami zwycięstwa (patrz 14.3.1). Za każdym razem, kiedy jednostka danego gracza (ale nie sztab), zajmuje takie miejsce, należy żeton zwycięstwa obrócić na stronę tego gracza. Gdyby później zajął to pole gracz przeciwny, żeton jest obracany na drugą stronę.

14.1.1 Ograniczenia kontroli heksów z PZ

Heks jest opanowany, jeśli zajmująca go jednostka bojowa spełnia następujące kryteria: posiada SK i ma wartość obrony 1 lub więcej – a więc nie sztab. Heks z PZ kontroluje ta strona, która ostatnio go kontrolowała.

14.1.2 Obliczanie niemieckich PZ

Postępuj zgodnie z tą kolejnością:

- Zsumuj wszystkie PZ na planszy

14.1.3 Obliczanie sowieckich PZ

Postępuj zgodnie z tą kolejnością:

- Zsumuj wszystkie PZ na planszy

- Dodaj 2 PZ za zdobycie niemieckich tygrysów z 1/s502 (patrz 19.1.5)

- Odejmij PZ z akcji opisanych w zasadzie 14.1.4

14.1.4 Ujemne sowieckie PZ

Zmniejsz liczbę sowieckich PZ o:

- 5 PZ jeśli graczowi sowieckiemu nie uda się połączyć sił 67A z 2ShA do końca 6 tury; „łączenie sił” istnieje, gdy sowieckie jednostki mogą wytyczyć nieprzerwaną linię zaopatrzenia i dowodzenia ze wschodniej do zachodniej strony mapy.

14.1.5 Punktacja końcowa

Na koniec gry gracze podliczają swoje PZ; od większego wyniku odejmują mniejszy i otrzymują wynik końcowy. Porównują go z warunkami zwycięstwa (patrz 14.3).

14.2 Zwycięstwo przez nagłą śmierć

Jednostki zajmujące miejsca nagłej śmierci muszą mieć zaopatrzenie i nie mogą być izolowane. Jeśli to się nigdy nie stanie, określ zwycięzcę, korzystając z warunków zwycięstwa z 14.3.

14.2.1 Niemieckie zwycięstwo przez nagłą śmierć

Gracz niemiecki odnosi zwycięstwo przez nagłą śmierć, jeśli graczowi sowieckiemu nie udało się zdobyć wystarczającej liczby lokalizacji z PZ do końca określonych tur. Gracz sowiecki potrzebuje: 4 PZ w 4 turze, 6 PZ w 6 turze i 8 PZ w 8 turze.

14.2.2 Sowieckie zwycięstwo przez nagłą śmierć

Gracz sowiecki wygrywa grę przez nagłą śmierć, jeśli zdobędzie i utrzyma do końca dowolnej tury oba heksy **wzgórz Sinjawino** (19.18 i 20.18) lub zdobędzie i utrzyma do końca dowolnej tury wszystkie heksy miasta **Mga** (09.05, 10.04, 10.05, 11.04, 11.05, 12.04).

Notatka historyczna: Nie można przecenić znaczenia wysokości Sinjawino. Niemcy je nazywali „den Auge der Nordfront” – oko frontu północnego.

14.3 Rozmiar zwycięstwa

Rozmiar zwycięstwa określany jest na podstawie różnicy PZ zdobytych przez graczy.

Rozmiar zwycięstwa	PZ
Sowiecki triumf	10+
Historyczne zwycięstwo Sowietów	6–9
Małe zwycięstwo Sowietów	3–5
Małe zwycięstwo Niemców	0–2
Propagandowy sukces Niemców	-1– -4
Duże zwycięstwo Niemców	-5>

14.3.1 Heksy z punktami zwycięstwa

Poniższe miasta są heksami z PZ. Pogrubione PZ pokazują, która strona kontroluje dane miejsce na początku gry.

	Heks	Sowieci	Niemcy
Schlüsselburg	(15.38) (16.38) (17.39) (17.40) (18.38) (18.39)	4 PZ/ 2 PZ	8 PZ 4 PZ
Lipka	(32.29)	1 PZ	1 PZ
Marino	(11.33)	1 PZ	1 PZ
Gorodok 1	(06.25)	1 PZ	1 PZ
Gorodok 2	(08.27)	1 PZ	1 PZ
Dubrovka	(04.23)	1 PZ	1 PZ
Gajtolovo	(31.11)	1 PZ	2 PZ
Tortolovo	(31.06)	1 PZ	2 PZ
Mustalovo	(02.16)	1 PZ	2 PZ
Workers Vilage 1	(23.29)	1 PZ	1 PZ
Workers Vilage 4	(30.26)	1 PZ	1 PZ
Workers Vilage 5	(22.24)	2 PZ	2 PZ
Workers Vilage 6	(16.18)	1 PZ	2 PZ
Workers Vilage 7	(25.19)	1 PZ	2 PZ
Workers Vilage 8	(32.22)	1 PZ	1 PZ

Uwaga historyczna: Niemiecka historyczna linia frontu z 21 stycznia 1943r. (końcowa data gry) przebiegała od północy i na wschód od Gorodok, na południe od wioski robotniczej 6 wzdłuż wzgórz Sinjawino na wschód od Gontowaja Lipka. Sowiecom udało się zająć Lipkę, Schlüsselburg, Marino i wioski robotnicze 1 – 8.

15.0 Rozstawienie początkowe

Zerknij do oryginalnych zasad.

16.0 Zasady opcjonalne

Zasady te można wykorzystać, jeśli gracze zgadzają się na nie lub jeśli grają doświadczeni gracze.

16.1 Opcja gry trzyosobowej

W Iskrę gra się wyśmienicie w trójkę. Jeden gracz niemiecki i dwóch sowieckich – jeden gra Frontem Leningradzkim, a drugi Frontem Wołchowskim.

16.1.1 Podział punktu uzupełnień

Aby zdecydować, który front otrzymuje punkt uzupełnień, jeden z sowieckich graczy rzuca kością k6.

F. Leningradzki 1 - 2

F. Wołchowski 3 - 6

16.2 Tygrysy stracone w walce

Sowiecki gracz otrzymuje jeden dodatkowy PZ, jeśli jednostka 1/s502 zostanie zniszczona w wyniku

walki lub odwrotu.

17.0 Uwagi autora

Po co tworzyć grę na podstawie tej kampanii?

Odpowiedź kryje się w mojej miłości do mało znanych kampanii i działań obronnych. Zawsze wbrew wszystkiemu największą radość sprawiała mi obrona.

Moja rekomendacja do gry solo; gra na zmianę, tury 1 – 5 gra po stronie niemieckiej i 6 – 10 po stronie sowieckiej.

Znalezienie sowieckiego OOB było marzeniem. Ponieważ jest to kampania wspomniana i wychwalana w historii Związku Radzieckiego, łatwo było uzyskać wiele informacji. Niemieckie OOB było koszmarem. Poświęciłem dużo czasu i środków na zakup książek od niemieckich antykwariarzy. W końcu znalazłem książki o historii jednostek i biografie wszystkich uczestniczących dywizji z wyjątkiem 227 Dywizji. Zatem jej rozstawienie początkowe nie jest na stałym miejscu.

Stefan Ekström

18.0 Bibliografia

Zerknij do oryginalnych zasad.

19.0 Wydarzenia losowe

Zerknij do oryginalnych zasad.

www.threecrowns.games.com

order.threecrowns.games@gmail.com