

Normandy '44



INSTRUKCJA

Spis treści

1. Wstęp.....	2	16. Fortyfikacje	20
2. Zawartość	2	17. Specyficzne oddziały.....	21
3. Przebieg rozgrywki.....	4	18. Zaopatrzenie i izolacja	24
4. Pogoda.....	5	19. Wsparcie lotnicze i morskie	25
5. Punkty zaopatrzenia.....	5	20. Tura z inwazją	26
6. Uzupelnienia i posiłki.....	6	21. Plaże, porty Mulberry i ewakuacja.....	27
7. Stos oddziałów	8	22. Zasady specjalne	28
8. Strefy kontroli.....	8	23. Zwycięstwo automatyczne	29
9. Ruch	9	24. Rozgrywka dla więcej niż 2 osób.....	29
10. Walka.....	11	25. Zasady opcjonalne.....	29
11. Modyfikatory w walce.....	13	Scenariusze.....	30
12. Wyniku walki.....	15	Przykład rozgrywki	33
13. Wycofanie i dezorganizacja.....	17	Komentarz autora	39
14. Pościg po walce	19	Indeks	40
15. Ruch i walka rezerw	19	Tabele	41

Edycja 2.2 przetłumaczona na jęz. polski przez: Tomasz Nagórka

GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

1. WSTĘP

Normandy '44 to gra ukazująca inwazję aliantów na Normandię w Dniu D i wynikłe z niej walki podczas kolejnego miesiąca po inwazji. Jeden gracz kontroluje stronę Aliantów i próbuje wykorzystać przyczółki zdobyte na plażach Normandii do ekspansji jak najdalej w głąb lądu, w szczególności w celu zdobycia miasta Cherbourg oraz innych, tak aby zgromadzić odpowiednią ilość punktów zwycięstwa. Drugi gracz kontroluje siły niemieckie i próbuje spychać Aliantów w stronę morza oraz obronić kluczowe miejsca, tak aby Alianci nie zdołali zebrać wystarczającej ilości punktów zwycięstwa.

§ = ten symbol oznacza zmiany do poprzedniej wersji gry.

W instrukcji używa się następujących skrótów:

WN: Wspólnota Narodów
 GSA: główne siły atakujące
 MOD: modyfikator wyniku rzutu kostką
 plot: przeciwlotnicze
 ppanc: przeciwpancerne
 PP: punkty posiłków
 PPR: pula punktów ruchu
 PR: punkty ruchu
 PU: punkty uzupełnień
 SK: strefa kontroli
 SKw: strefa kontroli wrogiego oddziału
 TET: tabela efektów terenu
 TWW: tabela wyników walki
 ZO: zdeterminowana obrona

2. ZAWARTOŚĆ

2.1 Zawartość pudełka

Każde pudełko z grą *Normandy '44* zawiera:

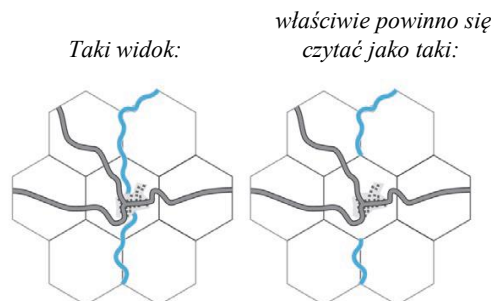
- jedną mapę
- dwa arkusze z żetonami
- tę instrukcję w formie papierowej w jęz. angielskim
- jedną sześcienną kostkę
- dwie identyczne karty pomocnicze
- dwa arkusze z rozstawieniem początkowym, jedna dla aliantów, druga dla Niemców.
- jeden arkusz dla sił znajdujących się w Anglii
- jeden arkusz z planem wejścia niemieckich posiłków

2.2 Mapa

(2.2.1) Zapoznaj się tabelą efektów terenu (TET), aby wstępnie zorientować się jakie są rodzaje terenów na mapie oraz jak wpływają na ruch i walkę. Teren znajdujący się poza siatką heksagonów jest niegrywalny (wyjątek: obszar na morzu reprezentujący szturm na plażę jest używany przez Aliantów podczas tury z inwazją).

(2.2.2) **Kolorowe obszary naturalnego terenu:** Linie na mapie określające wysokości i ograniczające różne rodzaje gruntu są wyłączenie informacyjne. Jedyne wzgórza, które mają wpływ na grę, są oznaczone kolorem brązowym.

(2.2.3) Rzeki: Dla celów gry rzeki płynące przez środek małych miast, dużych miast i wylanych rzek należy ignorować, ponieważ ich efekty (korzyści obronne i wpływ na ruch) są już uwzględnione dla tych małych i dużych miast oraz wylanych rzek.



(2.2.4) Kanał na rzece Orne: Kanał biegnący wzdłuż rzeki, między miastem Caen a morzem. Sam kanał został wyróżniony na mapie jedynie informacyjnie i należy go traktować jak zwykłą główną rzekę.

(2.2.4) Kontrolowanie danego miejsca: Gracz kontroluje fortyfikacje (16.0), małe lub duże miasto, jeśli jego oddział zajmuje heks z tym miejscem lub zajmował wcześniej jako ostatni. Wszelkie inne miejsca są kontrolowane tylko przez oddziały, które aktualnie je zajmują.

2.3 Żetony

Są dwa rodzaje żetonów: oddziały bojowe i znaczniki informacyjne. Oddziały bojowe reprezentują rzeczywiste oddziały oraz ufortyfikowane pozycje zajęte przez żołnierzy i istniały w prawdziwej kampanii. Znaczniki są używane jako pomoce w oznaczaniu informacji i określaniu stanu oddziałów.

(2.3.1) Jak czytać informacje na żetonach oddziałów

Siła w walce: Punkty siły używane podczas ataku lub obrony. Jeśli siła na żetonie oddziału jest podana w nawiasach (10.7), wtedy dany oddział w walce może tylko się bronić, nie może atakować (np. oddziały sztabów dowodzenia).

Pula Punktów Ruchu (PPR): Maksymalna ilość Punktów Ruchu (PR), które oddział może wydać na ruch. Walka w Fazie Walki nie wymaga PR. Oddziały z PPR = 0 nigdy nie mogą się poruszać, mogą walczyć.

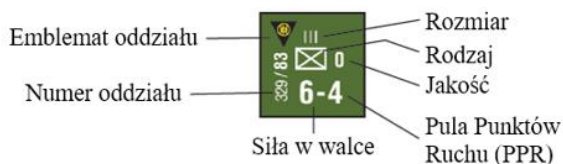
Jakość: Wszystkie oddziały bojowe posiadają wartościowe określenie ich jakości. Oddziały Sylwetkowe, czyli mające na żetonach graficzne przedstawienie sprzętu zamiast symbolu określającego rodzaj oddziału, oraz sztaby dowodzenia mają jakość równą 0. Jakość jest używana:

- do określenia Przesunięć kolumny w Tabeli Wyników Walki TWW (11.5, 12.2.1)
- jako MOD w Tabeli Zdeterminowanej Obrony (12.4)
- jako MOD w Tabeli Wyniszczenia w Izolacji (18.5)

Klasa pancerna: Ma zastosowanie w zasadach dotyczących wpływu oddziałów pancernych na walkę (11.4). Jeśli klasa pancerna jest podana na czerwonym polu, to dany oddział jest przeciwpancernym (ppanc).

Numer oddziału: Nazwa i/lub numer ID oddziału.

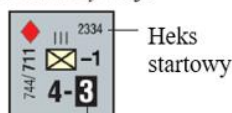
Amerykański 329. Pułk z 83. Dywizji



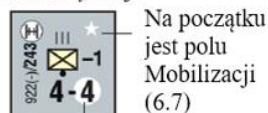
Pułk „Sherbrooke Fusiliers” (SFR) z kanadyjskiej 2. Brygady Pancерnej



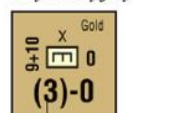
Niemiecki 744. Pułk z 711. Dywizji



922(-) Pułk z 243. Dywizji



Oddział inżynieryjny

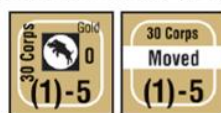


ODDZIAŁY SYLWETKOWE (2.3.6)

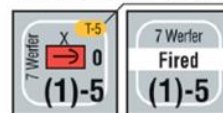
Klasa Pancerna na czerwonym polu oznacza, że jest to oddział Czołgi Tygrys dają Przesunięcie w ataku i obronie (11.4)

Czerwona siła oznacza, że te czołgi Tygrys dają Przesunięcie w ataku i obronie (11.9)

Sztab dowodzenia (17.2)



Działa Werfer (17.3)

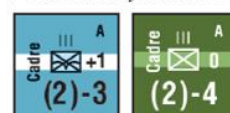


Nr tury wejścia, a kolor to kolor strefy wejściowej

Punkt Umocniony (16.2)



Pododdziały kadrowe



(2.3.2) Rozmiary oddziałów

- II = batalion XX = dywizja
- III = pułk XXX = korpus (+) = oddz. wzmacniony
- X = brygada XXXX = armia (-) = oddz. niepełny

(2.3.3) Dwa główne rodzaje oddziałów: Oddział jest Zmechanizowany albo Niezmechanizowany. Informacja ta jest ważna podczas określania kosztów poruszania się po mapie.

Niezmechanizowane

Zmechanizowane

- Piechota*
- Spadochroniarze*
- P. szybowcowa*
- Cykliści*
- Ochrona*
- Oddział OST*
- Załoga fortyfikacji*
- Komandosi*
- Inżynieryjne*
- Pancerny ●
- Piech. zmechanizowana*
- Piech. zmotoryzowana*
- Rozpoznawczy ●
- Sztab dowodzenia
- Działa Werfer
- Działa plot 88mm
- Działa ppanc 88mm
- Czołgi ●
- Samobieżne dz. ppanc ●

Oddziały Sylwetkowe

- * = oddziały Piechotne
- = oddziały Pancerne

Czołgi i samobieżne działa ppanc: W tych formacjach w rzeczywistości znajdowały się też inne pojazdy, a nie tylko te pokazane graficznie w postaci sylwetki pojazdu. Czołgi od samobieżnych dział przeciwpancernych można odróżnić w ten sposób, że czołgi mają klasę pancerną zapisaną na szarym polu, a działa ppanc na czerwonym.

Oddziały Piechotne: To rozróżnienie jest ważne podczas rozgrywania uzupełnień (6.1) i budowy Ulepszonych Pozycji (16.1). (Do komandosów zaliczają się też Rangiersi. Oddziały OST to niemieckie oddziały, które były zasilane z narodowości zrzeszonych w ZSRS, głównie pochodzenia innego niż organicznie rosyjskie; bataliony wschodnie: Ost-Bataillone.)

Oddziały Pancerne: To rozróżnienie pozwala określać wpływ takich oddziałów na walkę (11.4) oraz jest wykorzystywane przez zasady przydziału uzupełnień.

(2.3.4) Kolory oddziałów: Kolor tła na żetonie oddziału określa jego narodowość lub rodzaj służby.

Oddziały alianckie

- zielony Amerykanie
- beżowy Brytyjczycy Wspólnota Narodów
- brązowy Kanadyjczycy

Oddziały niemieckie

- szary Niemiecki Wehrmacht
- ciemny szary Niemiecka SS
- jasny niebieski Niemieckie Luftwaffe
- ciemny niebieski Niemiecka Kriegsmarine
- bordowy Organizacja Todt

(2.3.5) Oddziały trypoziomowe: Oddziały posiadające trzy poziomy wytrzymałości są oznaczone cienkim paskiem na tylnej stronie ich żetonu. Gdy ich poziom zostanie zredukowany drugi raz, wtedy ich żeton należy zastąpić odpowiednim żetonem kadry „Cadre”, który ma podobny pasek, ale szerszy. (Zredukowane oddziały mają też mniejszą siłę bojową niż niezredukowane – dop. tłum.)



Z pełną siłą



Zredukowany



Kadrowy

(2.3.6) Oddziały Sylwetkowe: Czołgi, samobieżne działa ppanc oraz dwa rodzaje dział 88mm są określane jako oddziały Sylwetkowe. Zostały wyróżnione w ten sposób, ponieważ mają kilka specjalnych cech:

- Jeden taki oddział może bezpłatnie tworzyć stos z innymi, tzn. nie wlicza się do limitu wielkości stosu.
- Czołgi i samobieżne działa ppanc są szczególnie podatne na utratę wytrzymałości, gdy zostaną Ostrzelane przez lotnictwo lub marynarkę (19.1.4).
- Nie otrzymują ani nie zapewniają Bonusu Defensywnego, jeśli są na broniącym się heksie (11.2).

Znaczniki

Dezorgani-
zacja

Rezerwa

Ulepszona
PozycjaUlep. Poz.
w budowieOddział
lotniczyOddział
lotniczy

Ameryk. Wsp.Narod.

Przegrup-
powanieUżycie
Uzupełn.Wsparcie
morskiePunkty
Zaopatr.Brak
zaopatr.

Izolacja



Pogoda

Punkty
UzupełnieńRuch
StrategicznyRozpro-
szenieSztuczny
portTura
rozgrywki

3. PRZEBIEG ROZGRYWKI

Normandy '44 rozgrywana jest w turach gry. Jedna tura gry reprezentuje około jeden dzień kampanii i składa się z dwóch tur graczy (każdy gracz ma swoją turę). Tura gracza jest podzielona na kilka faz. Schemat przebiegu zwykłej tury (za wyjątkiem pierwszej – patrz 20.1) wygląda następująco:

A. FAZA POCZĄTKOWA

1. Jeden z graczy rzuca na pogodę (4.0). Zależnie do wyniku rzutu, jeśli pogoda okaże się odpowiednia, gracz odwraca alianckie znaczniki lotnictwa i wsparcia z morza na ich gotową stronę.
2. Budowa danego sztucznego portu Mulberry się rozpoczyna/kończy (21.1).
3. Obaj gracze otrzymują punkty zaopatrzenia (5.0) i uzupełnień (6.1), które muszą oznaczyć na Generalnym Torze Informacyjnym.
4. Wszystkie posiadające zaopatrzenie sztaby (17.2) oraz działa Werfer (17.3) należy odwrócić na ich gotową stronę.

B. TURA GRAJĄCEGO NIEMCAMI

1. Faza uzupełnień

Niemiecki gracz może użyć zgromadzone uzupełnienia (6.2).

2. Faza ruchu

- Budowa niemieckich Umocnionych Pozycji, która została rozpoczęta w poprzedniej turze gry, teraz jest zakończona. Znaczniki „Umocnionych Pozycji w budowie” można odwrócić na gotową stronę, jeśli są zajęte przez sojusznicy oddział typu piechotnego (16.1).
- Niemcy mogą rozpocząć budowę Umocnionych Pozycji (16.1).
- Niemcy wprowadzają swoje posiłki (6.6 – 6.7).
- Niemcy mogą wykonać ruch swoimi oddziałami.
- Niemcy mogą umieścić swoje oddziały w Rezerwie (15.1).
- Jeśli trwa tura aliantów, to mogą ewakuować swoje oddziały (21.2).

3. Faza walki

Niemiecki gracz wykonuje swoje ataki (10.0).

4. Faza ruchu niemieckich rezerw (15.2)

Niemiecki gracz może wykonać ruch dowolnymi oddziałami znajdującymi się w Rezerwie.

5. Faza walki niemieckich rezerw (15.3)

Niemieckie oddziały znajdujące się w Rezerwie mogą wykonać atak.

UWAGA: Fazy dotyczące rezerw należy pominąć, jeśli w grze nie ma żadnych rezerw aktywnego gracza.

6. Faza regeneracji

Gracz niemiecki usuwa wszystkie (żółte) znaczniki użycia uzupełnień (6.2) i dezorganizacji Disrupted (13.6) ze swoich oddziałów. Usuwa też znaczniki Rezerw ze wszystkich swoich oddziałów, które aktualnie sąsiadują z jakimkolwiek wrogiem oddziałem (15.4). Jeśli trwa tura alianckiego gracza, to usuwa on wszystkie znaczniki przegrupowania Regroup (6.5) oraz rozproszenia Scattered (20.2).

7. Faza zaopatrzenia

- a. Gracz niemiecki sprawdza status zaopatrzenia wszystkich swoich oddziałów (18.1).
- b. Gracz niemiecki rzuca na Wyniszczenie w Izolacji dla swoich oddziałów oznaczonych czerwonym brakiem zaopatrzenia (18.5).
- c. Gracz niemiecki usuwa wszystkie żetony Ulepszonych Pozycji, na których nie ma żadnych niemieckich oddziałów.

C. TURA GRAJĄCEGO ALIANTAMI

Gracze zamieniają się rolami i teraz aliancki gracz rozgrywa swoją turę (faza B), tak jak wcześniej robił to niemiecki. W opisie przebiegu tury wszystkie słowa „Niemcy”, „niemiecki”, itp. należy zastąpić przez „Alianci”, „aliancki” itp.

E. KOŃCOWA FAZA

1. Grający Aliantami ma możliwość wykonać Ewakuację swoich dywizji powietrznodesantowych (22.2).
2. Gracze sprawdzają czy któremuś z nich udało się osiągnąć warunki automatycznego zwycięstwa (23.0); jeśli tak, to gra się kończy. W przeciwnym razie należy oznaczyć przejście do kolejnej tury i ją rozpocząć.

4. POGODA

4.1 Procedura

Pogoda dla tury 1 to pochmurno-2 automatycznie, bez rzutu, a dla tury 2 pochmurno-2 albo pochmurno-3 (4.2). Począwszy od 3 tury rzucić na pogodę, korzystając z tabeli pogody wydrukowanej na mapie lub znajdującej się na końcu instrukcji. Określona pogoda obowiązuje przez cały czas obu tur graczy. Umieść znacznik pogody na odpowiednim polu toru pogody.

4.2 Pogoda w 2. turze gry

W 2. turze może być pochmurno-2 albo pochmurno-3. Rzuć jedną kostką: wynik 1-3 to pochmurno-2, wynik 4-6 to pochmurno-3. Uzupełnienia, punkty zaopatrzenia itp. w 2. turze będą oparte na wyniku pochmurno-2 albo pochmurno-3, a nie na liczbie oczek z kostki.

PRZYKŁAD: Przy wyniku rzutu = 6 używa się efektu dla pogody pochmurna-3 i wszelkie uzupełnienia itd. są określane według tego wyniku, a nie liczby 6 z kostki.

4.3 Wpływ pogody

Bezczmurna Clear	<ul style="list-style-type: none"> Niemieckie Zmechanizowane mają PPR zmniejszoną o 2 PR, a koszt ruchu po głównej drodze rośnie dla nich do 0,5 PR za heks (9.7). Gracz niemiecki przed wykonaniem ataku musi wpięć rzucić w tabeli samolotów Jabos (19.1.3).
Pochmurna Overcast	<ul style="list-style-type: none"> Koszt ruchu po głównej drodze dla niemieckich Zmechanizowanych rośnie do 0,5 PR za heks (9.7). Oddziały cyklistów używające tylko dróg mają PPR zwiększoną do 6 PR (9.9).
Burzowa Storm	<ul style="list-style-type: none"> Alianci nie otrzymują punktów zaopatrzenia, uzupełnień ani lotniczego czy morskiego wsparcia. Nie można zaczynać budowy nowych Ulepszonych Pozycji (16.1.2). Atakujący w jednej walce może skorzystać tylko z jednego Przesunięcia kolumny w TWW zapewnianego przez artylerię, w tym działa Werfer (17.2, 17.3). Czołgi Tygrys i Pantera mogą otrzymywać uzupełnienia (6.4.1).

UWAGA: Ten sam jeden rzut na pogodę określa również ilość uzupełnień, punktów zaopatrzenia, wpływa na możliwość budowy Ulepszonych Pozycji, ilość alianckich oddziałów lotniczych, morskich oraz punktów posiłków. Szczegółowy opis tego wpływu jest w tabeli na mapie i na końcu tej instrukcji.

5. PUNKTY ZAOPATRZENIA

5.1 Zasady ogólne

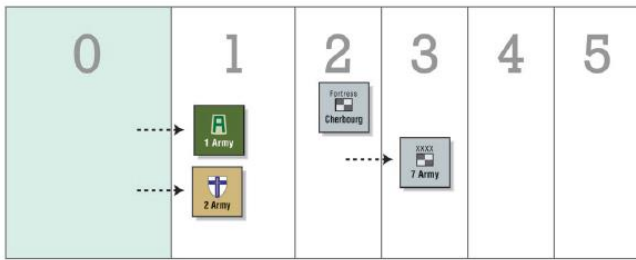
Punkty zaopatrzenia są używane jako amunicja artylerii, która w tej grze jest reprezentowana przez żetony sztabów dowodzenia i dzięki niej otrzymuje się korzystne Przesunięcie w walce, w TWW (11.6). Ilość dostępnych punktów zaopatrzenia dla niemieckiego gracza w każdej turze określa wynik rzutu na pogodę (patrz tabela pogody na mapie lub na końcu tej instrukcji). Gracz aliancki otrzymuje punkty zaopatrzenia w turach bezchmurnych i pochmurnych, a po ukończeniu budowy choćby jednego portu Mulberry (21.1.3) może zakupić dodatkowe punkty zaopatrzenia, używając punktów uzupełnień (5.3). Punkty zaopatrzenia mogą być wykorzystane w turze, w której zostały otrzymane lub zgromadzone. Zgromadzoną ilość punktów zaopatrzenia należy oznaczać na Generalnym Torze Informacyjnym na mapie. Żadna ze stron nie może zgromadzić więcej niż 19 punktów zaopatrzenia. Punkty powyżej 19 od razu przepadają.

5.2 Niemieckie punkty zaopatrzenia

Gdy pogoda zostanie ustalona, gracz niemiecki musi oznaczyć ilość otrzymanych punktów zaopatrzenia poprzez przesunięcie znacznika 7. Armii i/lub fortecy Cherbourg na Generalnym Torze Informacyjnym. Twierdza Cherbourg może otrzymać punkty zaopatrzenia tylko wtedy, gdy dowolny z trzech heksów miasta Cherbourg może wytyczyć linię zaopatrzenia (18.3) do południowej krawędzi mapy. Po przydzieleniu punktów zaopatrzenia dla 7. Armii lub twierdzy Cherbourg nie można ich przenosić. Kiedy wszystkie heksy miasta Cherbourg znajdują się pod kontrolą Aliantów (2.2.5), znacznik twierdzy Cherbourg należy usunąć z Generalnego Toru Informacyjnego; wtedy wszelkie zgromadzone przez Niemców punkty zaopatrzenia twierdzy Cherbourg przepadają.

5.3 Alianckie punkty zaopatrzenia

Przed ukończeniem budowy sztucznych portów Mulberry (21.1), amerykańska 1. Armia i brytyjska 2. Armia otrzymują po jednym darmowym punkcie zaopatrzenia w Fazie Początkowej rozgrywki, podczas tur z pochmurną lub bezchmurną pogodą. **Gdy budowy portów Mulberry zostaną zakończone**, każda z tych armii otrzymuje już po dwa darmowe punkty zaopatrzenia podczas tur z pochmurną lub bezchmurną pogodą. Podczas tur z pogodą burzową nie ma żadnego darmowego zaopatrzenia. Dodatkowe punkty zaopatrzenia Alianci mogą pozyskiwać po ukończeniu budowy portów Mulberry, zużywając punkty uzupełnień. Punkty zaopatrzenia można w ten sposób kupować za punkty uzupełnień podczas Fazy Uzupełnień gracza alianckiego. **Jeden punkt zaopatrzenia kosztuje trzy punkty uzupełnień.** Gdy punkt zaopatrzenia zostanie kupiony, przesunąć znacznik odpowiedniej armii na torze (1. Armii Stanów Zjednoczonych, jeśli punkt zaopatrzenia przechodzi przez amerykański port Mulberry, albo brytyjskiej 2. Armii, jeśli przechodzi przez brytyjski port Mulberry). Alianckie punkty zaopatrzenia nie mogą być przekazywane między armiami amerykańską a brytyjską ani żadną inną należącą do Wspólnoty Narodów.



PRZYKŁAD: W tym przykładzie zakłada się, że żaden z dwóch portów Mulberry jeszcze nie został wybudowany przez Aliantów. Jeden z graczy wykonał rzut na pogodę i wypadło 4, co oznacza, że niemiecki gracz oraz armie amerykańska i brytyjska otrzymają po jednym darmowym punkcie zaopatrzenia. Niemiecki gracz decyduje się przekazać go swojej 7. Armii.

6. UZUPEŁNIENIA I POSIŁKI

6.1 Ogólne zasady dot. uzupełnień

Uzupełnienia są otrzymywane w Fazie Początkowej rozgrywki i służą do odbudowy zredukowanych lub wyeliminowanych oddziałów w turze gracza będącego właścicielem, w Fazie Uzupełnień. Ten sam rzut kostką, który określa pogodę, określa też ilość i rodzaj uzupełnień dla obu stron. Uzupełnienia mogą być użyte w turze, w której zostały otrzymane lub zgromadzone (wyjątek jest w 6.4). Zgromadzone zapasy uzupełnień należy oznaczyć na Generalnym Torze Informacyjnym (jest na planszy z mapą). Nie można zgromadzić więcej niż dziewięć uzupełnień któregośkolwiek rodzaju znacznika uzupełnień – wszystkie powyżej dziewięciu przepadają bezpowrotnie.

PRZYKŁAD: Wynik 4 w rzucie na pogodę oznacza, że niemiecki gracz otrzymuje jeden punkt zaopatrzenia, jedno uzupełnienie piechotne i może zbudować jedną Ulepszoną Pozycję; natomiast aliancki gracz otrzymuje jedno uzupełnienie piechotne Amerykanów, jedno uzupełnienie pancerne Amerykanów, jedno uzupełnienie pancerne Wspólnoty Narodów, wszystkie cztery jednostki marynarki wojennej, dwa oddziały lotnicze amerykańskie, dwa oddziały lotnicze Wspólnoty Narodów, dwa punkty zaopatrzenia Amerykanów i dwa punkty zaopatrzenia Wspólnoty Narodów (zakładając, że oba porty Mulberry są operacyjne).

6.2 Używanie uzupełnień

(6.2.1) Podstawowe informacje: Jedno uzupełnienie Repl określonego rodzaju i narodowości może zostać użyte do przywrócenia jednego poziomu wytrzymałości zredukowanego oddziału. Alternatywnie można go użyć do odbudowy wyeliminowanego oddziału lub oddziału z karty oddziałów kadrowych „Cadre Display” (17.9) i przywrócenia na mapę z najniższym poziomem wytrzymałości.

(6.2.2) Odbudowa wyeliminowanych oddziałów: Oddziały wyeliminowane powracające do gry muszą zostać ułożone na karcie „In Britain” (Alianci) lub na kontrolowanym przez daną stronę heksie dużego lub małego miasta, lub na heksie zawierającym sztab o tej samej narodowości (wyjątek: powracające sztaby, zobacz w 17.2.2). Wybrany heks:

- musi w tym momencie mieć linię zaopatrzeniową (należy to od razu sprawdzić).

- nie może znajdować się w SKw, nawet jeśli taki heks jest zajmowany przez sojusznicy oddział.
- musi znajdować się w promieniu pięciu heksów od innego oddziału z jego dywizji, który już był na mapie na początku bieżącej fazy (nie może to być żaden inny oddział powracający w trwającej fazie). To ograniczenie nie ma zastosowania do oddziałów nieposiadających formacji dywizyjnej. Jeśli na mapie nie ma żadnych oddziałów z tej samej dywizji (wszystkie są wyeliminowane), wtedy takiego oddziału nie można przywrócić (należy założyć, że taka dywizja została zniszczona lub rozwiązana).

(6.2.3) Inne ograniczenia:

- W turze 1 żadna ze stron nie otrzymuje uzupełnień.
- Aby oddział znajdujący się na mapie mógł otrzymać uzupełnienie, musi posiadać dostęp do zaopatrzenia (18.3), który należy w tym momencie potwierdzić, oraz nie może być w stanie dezorganizacji Disrupted ani rozproszenia Scattered.
- W jednej turze żaden oddział nie może otrzymać więcej niż jedno uzupełnienie.
- Uzupełnienia można zużywać tylko dla oddziałów o narodowości zgodnej z tą, dla której jest dane uzupełnienie. Jeden wyjątek: uzupełnienia brytyjskich oddziałów Pancernych mogą być używane dla kanadyjskich oddziałów Pancernych.
- Alianckie dywizje powietrznodesantowe w jednej turze mogą otrzymać maksymalnie jedno uzupełnienie na każdej dywizję (20.2).
- Niemieckie oddziały, dla których jedynym źródłem zaopatrzenia jest kontrolowany przez Niemców heks z miastem Cherbourg, nie mogą otrzymywać uzupełnień.



(6.2.4) Znaczniki użycia uzupełnień: Oznacz nimi każdy oddział, który otrzymuje Uzupełnienie (w tym te oddziały, które są odbudowane ze stosu wyeliminowanych lub z karty oddziałów kadrowych „Cadre Display”). Takie oddziały mogą poruszyć się maksymalnie o jeden heks w Fazie Ruchu i nie mogą atakować w Fazie Walki ani zostać umieszczone w Rezerwie. Znaczniki użycia uzupełnień należy usunąć w Fazie Regeneracji.

(6.2.5) Wrogie Strefy Kontroli (SKw): Oddział, który otrzymał uzupełnienie (i znacznik Repl), nie może wejść do SKw. Jednak oddział, który rozpoczyna fazę rozgrywki będąc w SKw, może otrzymać uzupełnienie, jeśli wykorzysta swój jednoheksowy ruch na wyjście z SKw (na heks niebędący w SKw) albo nie poruszy się wcale. Jeśli na danym heksie znajduje się jakikolwiek oddział oznaczony użyciem uzupełnienia Repl, to żaden oddział z tego heksu nie może atakować. Ograniczenie to jest znoszone w Fazie Regeneracji, gdy usuwa się znaczniki użycia uzupełnienia Repl.

KOMENTARZ: Powyższe zasady pozwalają oddziałom znajdującym się w SKw przyjmować uzupełnienia, ale tylko jeśli nie wykonują one żadnych ataków.

(6.2.6) Rodzaje uzupełnień: W zbiorze tabel na końcu instrukcji jest tabela, która zawiera szczegóły ich użycia. Ogólnie rzecz biorąc, uzupełnienia oddziałów pancernych są używane przez wszelkie oddziały Pancerne oraz Sylwetkowe i przez brygady dział Werfer; alianckie uzupełnienia

powietrznodesantowe są używane przez piechotę spadochronową i szybowcową; uzupełnienia piechotne są używane właściwie przez wszystkie inne rodzaje oddziałów (w tym sztaby, niemieckich grenadierów pancernych i fallschirmjäger).

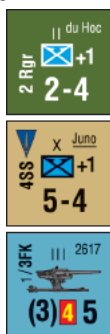
(6.2.7) Uzupełnienia dla Wspólnoty Narodów: Gdy rzut umożliwi użycie uzupełnienia dla tej części Aliantów, wtedy aliancki gracz musi wybrać czy użyć ich dla oddziałów Piechotnych kanadyjskich czy brytyjskich.

6.3 Oddziały niemogące przyjąć uzupełnień

Następujące oddziały nie mogą przyjąć uzupełnień:

ALIANCI: Bataliony amerykańskich komandosów Rangers i brygady brytyjskich służ specjalnych. Spadochroniarze i piechota szybowcowa są ograniczeni do uzupełnień wygenerowanych z Tabeli Rozproszenia (20.2).

NIEMCY: Oddziały dział plot 88 mm, bataliony OST oraz punkty umocnione.



6.4 Niemieckie uzupełnienia

warunkowe



(6.4.1) Uzupełnienia dla czołgów Tygrys i Pantera: Niemiecki gracz może użyć uzupełnienia, by zregenerować jeden poziom

wytrzymałości takich czołgów tylko jeśli w rzucie na pogodę wypadnie 1. Jeśli uzupełnienie zostanie zużyte od razu, to regeneruje wytrzymałość oddziału Tygrys albo Pantera o 1. Ale jeśli zostanie zachowane na później, wtedy staje się zwykłym uzupełnieniem dla oddziałów Pancernych. Pantery można poznać po sylwetce i klasie pancernej równej 4. Tygrysy zaś to jedyne oddziały w grze, których klasa pancerna wynosi 5.

(6.4.2) Niemieckie uzupełnienia piechotne: Uzupełnienie dostępne przy rzucie na pogodę równym 5 może być użyte dla oddziału o jakości równej 0 albo -1 (aby przywrócić jeden poziom wytrzymałości takiemu oddziałowi na mapie, odbudować wyeliminowany oddział lub oddział z zasobów kadrowych). Uzupełnienie dostępne przy rzucie na pogodę równym 6 może być użyte tylko dla oddziałów o jakości równej -1. Uzupełnienia dla oddziałów o ujemnej jakości muszą zostać zużyte natychmiast albo przepadają (nie można ich gromadzić).

KOMENTARZ: Oddziały o jakości -1 na żetonie posiadają żółte tło za symbolem ich rodzaju.

6.5 Alianckie posiłki

(6.5.1) Podstawowe informacje: Począwszy od tury 2, gracz aliancki może wybrać dowolne oddziały z karty „In Britain” jako posiłki. Ilość oddziałów posiłkowych, jaka jest dostępna, jest mierzona w Punktach Posiłków (PP) i zależy od pogody w danej turze (4.3):

- Bezchmurna lub pochmurna: 6 PP dla Amerykanów oraz 6 PP dla Wspólnoty Narodów.
- Burzowa: Brak PP.

PP nie mogą być gromadzone, akumulowane. Muszą zostać zużyte w aktualnej turze albo przepadają. Wartości PP dla wszystkich oddziałów są wymienione poniżej (oraz na karcie

„In Britain”). Cena w PP jest taka sama, nawet jeśli oddział zostanie ustawiony na karcie „In Britain” i powróci do gry ze zredukowanym poziomem wytrzymałości.

- 4 PP za brytyjską brygadę pancerną 8-6 lub amerykańską grupę uderzeniową CC 7-6.
- 3 PP za amerykański pułk, piechotę (w tym zmotoryzowaną) brygadę Wspólnoty Narodów lub jeden pkt. zaopatrzenia.*
- 2 PP za sztab lub dwupoziomowy oddział Pancerny.
- 1 PP za oddział z jednym poziomem wytrzymałości.

* Nie można wymieniać PP za dodatkowe punkty zaopatrzenia, dopóki nie zostanie zakończona budowa portu Mulberry danej armii (Amerykanów lub Wspólnoty Narodów).

UWAGA: Powyższa lista ma charakter poglądowy. Szczegółowe oddziały, tak jak wyglądają ich żetony, są podane na karcie „In Britain”.

(6.5.2) Ładowanie posiłków – Kolejne Fale: Alianckie posiłki lądują na dowolnej otwartej plaży (21.1) lub w sztucznym porcie Mulberry podczas Fazy Ruchu (nie Fazy Ruchu Rezerw). Posiłki Aliantów podlegają następującym ograniczeniom w turze, w której lądują:

- Muszą użyć Ruchu Taktycznego (o jeden lub dwa heksy [9.10]), przy czym heks lądowania liczy się jako pierwszy.
- Jeśli zaatakują, ich siła bojowa jest zmniejszona o połowę i mogą przeprowadzić tylko Ograniczony Pościg (14.1). Jeśli oddział posiłkowy zakończy swój ruch obok wrogiego, umieść na nim znacznik przegrupowania Regroup, aby przypominał, że oddział ma połowę siły i Ograniczony Pościg. Oddziały ze znacznikiem przegrupowania Regroup nie mogą zostać umieszczone w Rezerwie ze względu na wyniki walki (15.1). Znaczniki są usuwane podczas alianckiej Fazy Regeneracji.
- Nie więcej niż 4 PP na turę można przewieźć przez każdą plażę: Utah, Omaha, Gold, Juno i Sword. W tym przypadku dodatkowo należy przyjąć, że brytyjski sztuczny port Mulberry w Arromanches-les-Bains jest częścią plaży Gold.

PRZYKŁAD: Pogoda jest bezchmurna. Aliancki gracz wprowadza 4 PP przez Utah, 2 PP przez Omaha, 4 PP przez Gold oraz 2 PP przez Juno.

(6.5.3) Redukcje posiłków: Limity punktów posiłkowych na jedną plażę są zmniejszane z następujących powodów:

- Zmniejsz PP dla Wspólnoty Narodów o 2 za każdy brytyjski oddział inżynieryjny usunięty z heksu plaży Gold lub Juno (nie ma redukcji PP za zamknięcie plaży Sword).
- Zmniejsz PP dla Amerykanów o 2 za każdy amerykański oddział inżynieryjny usunięty z heksu plaży.

Powyższe redukcje są tymczasowe: obowiązują w każdej turze, ale tylko do czasu, gdy ich warunki już nie będą spełnione.

6.6 Niemieckie posiłki

Miejsca wejść wszystkich niemieckich posiłków są oznaczone kolorami na żetonach posiłków. Oddział może przybyć na dowolny heks wejścia w podanym kolorze. Oddziały tej samej dywizji mogą przybywać na różne heksy wejściowe, o ile każdy taki heks wejściowy ma odpowiedni kolor. Posiłki wchodzą do gry podczas Fazy Ruchu, płacąc koszt terenu (za ruchu wzdłuż



drogi) za pierwszy heks, na który wchodzi. Posiłki muszą wchodzić przez heksy wejściowe, nie mogą wchodzić przez heksy znajdujące się pomiędzy dwoma takimi heksami. Posiłki po wejściu na mapę mogą znaleźć się od razu w SKw, ale wtedy muszą się zatrzymać i w bieżącej turze już nie będą mogły dalej się poruszać. Zamiast wejść na mapę, niemieckie posiłki mogą zostać opóźnione o jedną turę i wejść w następnej turze, w tej samej lub sąsiedniej strefie wejścia (niebieskiej, zielonej, czerwonej lub pomarańczowej). To opóźnienie może być powtarzane w nieskończoność. Oddziały niemieckie mogą wejść na mapę za pomocą Ruchu Strategicznego lub ruchu na ciężarówkach (9.8). W Fazie Ruchu, w której wchodzi na mapę, niemieckie posiłki mogą zostać umieszczone w Rezerwie, jeśli spełniają wymagania umieszczenia w Rezerwie (15.0).

6.7 Mobilizacja niemieckich dywizji 243 i 709



Te dwie dywizje obsadzały obronę wybrzeża w Dniu D i mobilizacja zajęła im trochę czasu. W każdej turze podczas Fazy Uzupełnień niemieckiego gracza, począwszy od 2. tury, gracz niemiecki może wziąć jeden oddział z „pola mobilizacji” i umieścić go na jednym z heksów mobilizacji dywizji wskazanych na mapie (oznaczonych symbolem danej dywizji). Heks musi być wolny od wrogich oddziałów i Stref Kontroli. Oddział może normalnie się poruszać i atakować w tej samej turze, w której został rozmieszczony.

KOMENTARZ: Na mapie są dwa rzędy pól mobilizacji tych dywizji. 243. Dywizja broniła zachodniego wybrzeża Półwyspu Cotentin, a 709. Dywizja broniła Cherbourg'a i wschodniego wybrzeża półwyspu.

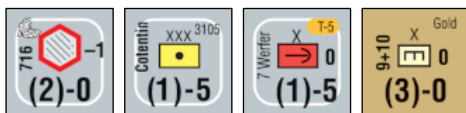
7. STOS ODDZIAŁÓW

7.1 Limit wielkości stosu

Stos ma miejsce na heksach, na których znajduje się więcej niż jeden żeton oddziału. Limit wielkości stosu dla obu graczy wynosi **4 punkty stosu** plus jakiegokolwiek **oddział Sylwetkowy** (2.3.6). Oddziały mają następujące wartości w punktach stosu:

- 1 = oddziały z aktualną siłą bojową równą 1 lub 2.
- 2 = oddziały z aktualną siłą bojową równą 3 lub więcej.

Oddziały bez kosztu w punktach stosu: Następujące oddziały są pomijane podczas sprawdzania limitu wielkości stosu, mogą w nim znajdować się za darmo, z tym że w jednym stosie nie może znajdować się więcej niż jeden rodzaj takiego oddziału: punkty umocnione, sztaby, brygady dział Werfer, oddziały inżynieryjne. Znaczniki informacyjne nie są uwzględniane w limicie wielkości stosu.



Oddziały bez kosztu w punktach stosu

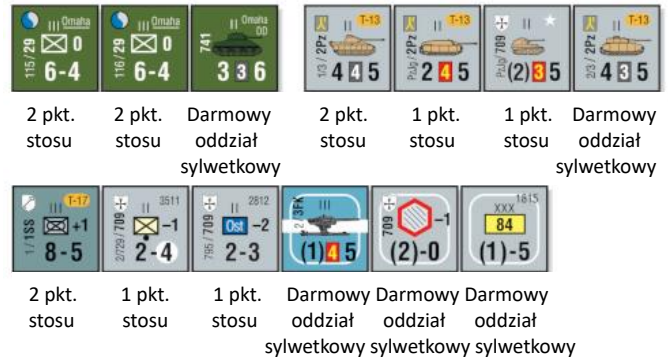
7.2 Ograniczenia dotyczące stosów

Limit wielkości stosu nie może zostać przekroczony, za wyjątkiem sytuacji podczas wykonywania ruchu, Wycofywania (13.1), Pościgu Po Walce (14.0) oraz rozstawiania posiłków. Limit wielkości stosu musi być ściśle przestrzegany po zakończeniu każdej Fazy Ruchu i po Pościgu Po Walce. Jeśli wtedy limit będzie przekroczony na którymkolwiek heksie, to

gracz będący właścicielem musi odpowiednio zredukować dany przepełniony stos, tak aby spełniał wymagania. W 13.1 podano więcej szczegółów odnośnie postępowania w przypadku przepełnienia heksu.

Oddziały Stanów Zjednoczonych i Wspólnoty Narodów mogą wspólnie ustawiać się na tych samych heksach, ale ich współpraca ma pewne ograniczenia – szczegóły są w 22.1

Przykłady poprawnych stosów:



* W jednym stosie tylko jeden oddział Sylwetkowy może znajdować się za darmo (w przypadku wielu, najczęściej będzie to ten z największą siłą, aby nie zawyżać sumy punktów stosu).

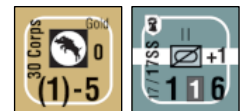
8. STREFY KONTROLI

8.1 Ogólna reguła

Sześć heksów bezpośrednio otaczających heks zajęty przez jeden lub więcej oddziałów bojowych to ich Strefa Kontroli (SK). Następujące oddziały bojowe **nie posiadają SK**:

- punkty umocnione,
- wszystkie oddziały o sile bojowej równej 1.

Oddziały bojowe, które nie posiadają SK, są oznaczone białą ramką wokół ich żetonu.



8.2 SKw a ruch

Oddziały muszą się zatrzymać po wejściu do Strefy Kontroli wroga (SKw). Wejście do SKw nie kosztuje żadnych dodatkowych Punktów Ruchu; ale aby opuścić SKw, każdy oddział musi zapłacić jeden dodatkowy Punkt Ruchu (+1 PR).

8.3 Ruch z SKw do SKw

Oddział, który rozpoczyna swój ruch w SKw, może przemieścić się bezpośrednio do SKw i wtedy musi się zatrzymać, o ile nie przekroczy wrogiej Linii SK lub nie wejdzie na heks z wrogią Linią SK (8.5).

8.4 Inne skutki SKw

- SKw a uzupełnienia: zobacz 6.2.5
- SKw a Wycofanie: zobacz 13.1-13.3 i 16.3
- SKw a Pościg Po Walce: zobacz 14.3
- SKw a linie zaopatrzenia: zobacz 18.3

8.5. Linie SK

(8.5.1) Gdzie znajdują się Linie SK: Każdy oddział lub stos, jeśli posiada SK, może utworzyć Linie SK (wyjątek: oddziały w stanie rozproszenia Scattered [20.2]). Kiedy dwa takie oddziały (lub stopy) są oddalone od siebie o dwa heksy, z jednym pustym heksem odstępem między nimi, wtedy tworzą one między sobą Linie SK, której żaden wrogi oddział nie może przekroczyć ani na nią wejść. Ze względu na układ siatki heksów istnieją dwa rodzaje Linii SK — Linie heksowe i Linie na krawędzi heksów.

(8.5.2) Wpływ Linii SK na grę:

- Oddziały nie mogą wchodzić na heks ani przez krawędź heksu z wrogą Linie SK.
- Bezpośrednio po walce oddziały zmuszone do Wycofania na heks lub przez krawędź heksu z wrogą Linie SK są eliminowane.
- Bezpośrednio po walce oddziały nie mogą wykonywać Pościgu na heks ani przez krawędź heksu z wrogą Linie SK, chyba że przesuwały się tylko na heks opuszczony przez wroga broniącego się w tej walce.
- Linie zaopatrzenia nigdy nie mogą przechodzić przez heks ani przez krawędź heksu z wrogą Linie SK.

(8.5.3) Negowanie Linii SK: Linia SK biegnąca po krawędzi heksu jest negowana, gdy wrogie oddziały znajdują się po obu stronach tej Linii (jak między oddziałami D i E na ilustracji z przykładami). Linia SK biegnąca przez środek heksu jest zanegowana, gdy na heksie tym znajduje się wrogi oddział (jak między oddziałami E i F na tej samej ilustracji).

(8.5.4) Przecinające się Linie SK: Jeśli Linie SK dwóch graczy przecinają się, to wciąż żaden z graczy nie może przekraczać Linii SK przeciwnika, dopóki nie zostanie ona zanegowana.

(8.5.5) Linie SK łączące się z krawędzią mapy: Oddział może utworzyć Linie SK po krawędzi heksów (ale nie heksową Linie SK w poprzek heksu) połączoną z krawędzią mapy (tam gdzie kończy się siatka heksów, a nie według grafiki czy z krawędzią samego arkusza z mapą). Należy przyjąć, że przy zachodniej krawędzi mapy nie ma możliwości utworzenia Linii SK, ale można je tworzyć przy południowej i wschodniej oraz na północy z krawędziami heksów tworzących linię brzegową. Każdy wierzchołek heksu wzdłuż tak określonej krawędzi (niezależnie czy znajduje się na grafice morza czy lądu) może być użyty do utworzenia Linii SK. Na potrzeby tej zasady

wierzchołki heksów znajdujące się na niebieskiej nieprzekraczalnej krawędzi heksu są uważane za wierzchołki graniczne, więc można ich użyć do „zakotwiczenia” Linii SK, ale tylko takiej biegnącej po krawędzi heksów.

(8.5.6) Linie SK a teren: Same SK oddziałów istnieją na heksach zawierających dowolny teren, za wyjątkiem heksów w całości obejmujących tylko morze (bez jakiegokolwiek kawałka lądu). SK nie istnieją po przeciwnych stronach nieprzekraczalnej krawędzi heksów (9.6). Natomiast Linie SK istnieją na heksach i krawędziach heksów z główną rzeką lub wylaną rzeką.

9. RUCH

9.1 Zasady ogólne

Gracz podczas swojej Fazy Ruchu może poruszyć dowolne ze swoich oddziałów lub wcale nie ruszać. Każdy oddział posiada Pulę Punktów Ruchu (PPR), która jest bazową ilością Punktów Ruchu (PR) dostępnych do wydania na wykonanie ruchu. Wejście na jakikolwiek heks posiada określony koszt w PR określony w Tabeli Efektów Terenu (TET). Ruch może przeprowadzać pojedynczy oddział lub stos. Jeśli oddziały poruszają się jako stos, wtedy mają PPR najwolniejszego z tego stosu. Podczas ruchu stosu gracz może zatrzymać wybrany oddział ze stosu na heksie i kontynuować ruch pozostałymi oddziałami z tego stosu; tak zatrzymany oddział kończy swój ruch w bieżącej Fazie Ruchu. By rozpocząć ruch kolejnego oddziału lub stosu, trzeba zakończyć poprzedni ruch. Wszelkie nieużyte PR przepadają.

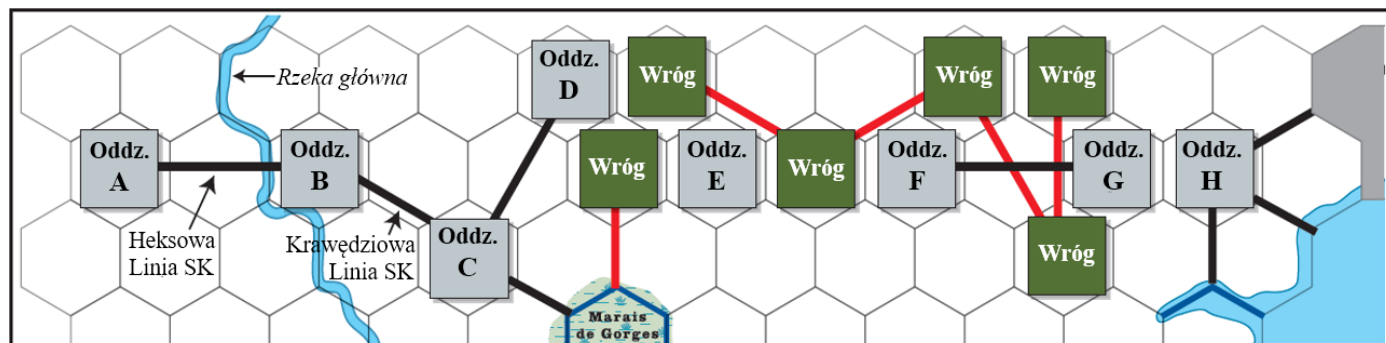
9.2 Wchodzenie poza mapę

Oddziały nie mogą wychodzić poza mapę. Jeśli podczas swojego Wycofywania oddział zostałby zmuszony opuścić mapę, wtedy należy go uznać za wyeliminowanego.

UWAGA: Oddziały Aliantów z heksu z otwartą plażą (21.2) można ewakuować do Anglii, tzn. na kartę „In Britain”.

9.3 Ruch wzdłuż drogi

Oddział, który porusza się po drodze, może skorzystać z samego kosztu w PR wzdłuż drogi, który jest mniejszy niż koszt naturalnego terenu na heksie, według TET. W miejscach gdzie droga przecina rzekę, należy przyjąć istnienie mostu. Gdy oddział porusza się wzdłuż drogi na heks z dużym lub małym miastem, należy przyjąć koszt ruchu taki jak wzdłuż drogi.



Przykłady Linii SK: Grube czarne linie to przyjazne Linie SK, a czerwone to Linie SK wrogów. Zwróć uwagę, że na krawędzi heksów między oddziałami D oraz E nie ma Linii SK – została zanegowana, podobnie jak Linia SK między E oraz F. Oddziały F oraz G mają Linie SK między sobą, mimo że jest przecięta przez wrogą Linie SK. Oddziały C oraz H mają Krawędziową Linie SK zakotwiczoną na granicy mapy, heksie z mokradłami oraz z nadmorskim brzegiem.

9.4 Ruch a rzeki bez mostu

(9.4.1) Główna rzeka: Aby wykonać przeprawę przez krawędź heksu z główną rzeką bez mostu, każdy oddział musi być w stanie opłacić dodatkowy koszt w wysokości jednego Punktu Ruchu (+1 PR). Oddział mający wykonać taką przeprawę, niezależnie czy jest Zmechanizowany, czy Niezmechanizowany, musi na początku swojego ruchu znajdować się na heksie stycznym z krawędzią zawierającą główną rzekę, a jego pierwsze przesunięcie musi być od razu przeprawą przez główną rzekę.

(9.4.2) Podrzędna rzeka: Aby wykonać przeprawę przez krawędź heksu z podrzédną rzeką bez mostu, oddział Zmechanizowany musi być w stanie opłacić dodatkowy koszt w wysokości jednego Punktu Ruchu (+1 PR). Nie ma żadnego dodatkowego kosztu ruchu dla oddziałów Niezmechanizowanych. Same podrzędne rzeki na krawędziach heksów z wylaną rzeką „Flooded River” należy zignorować, a zamiast tego używać kosztów ruchu dla owej wylanej rzeki (patrz też 9.5).

9.5 Ruch a wylane rzeki

(9.5.1) Wylana rzeka na krawędzi heksu: Ruch oddziału Zmechanizowanego przez wylaną rzekę jest zabroniony, chyba że wzdłuż drogi. Oddział Zmechanizowany może wyjść z heksu z wylaną rzeką tylko po drodze. Oddziały Niezmechanizowane muszą zapłacić 2 PR, aby móc wejść na heks z wylaną rzeką, oraz muszą zatrzymać się od razu po wejściu na ten heks, chyba że poruszają się wzdłuż drogi.

WAŻNE: Sześć krawędzi heksu z wylaną rzeką nie należy od razu uważać za krawędzie z wylaną rzeką. Krawędzie heksów z wylanymi rzekami istnieją tylko między dwoma heksami z wylanymi rzekami.

9.6 Nieprzekraczalne krawędzie heksów

Krawędzie heksów oznaczone na mapie ciemnym niebieskim kolorem są nieprzekraczalne. Oddziały nie mogą przez nie przechodzić ani atakować. Mogą jednak one służyć do zakotwiczenia Linii SK (8.5.5).

9.7 Aliancka przewaga lotnicza i ruch Niemców

Podczas tur z pogodą bezchmurną lub pochmurną niemieckie oddziały Zmechanizowane są spowolnione, jak jest też zaznaczone w zasadach dotyczących pogody (4.3). Ma to odzwierciedlać przewagę w powietrzu posiadaną przez aliantów. Przewaga ta nie ma wpływu na oddziały Niezmechanizowane. Zaś gdy pogoda jest burzowa, ta aliancka przewaga nie ma wpływu na żadne oddziały i mogą one wtedy używać swojej pełnej PPR, a za ruch wzdłuż drogi płać zwykły koszt 1/3 PR.

9.8 Ruch Strategiczny i niemiecki znacznik ciężarówek

(9.8.1) Korzyści z użycia Ruchu Strategicznego: Oddziały Zmechanizowane mogą korzystać z Ruchu Strategicznego, dzięki któremu mają dostępne **dwa razy więcej PR**. Ruch Strategiczny nie jest dostępny dla oddziałów Niezmechanizowanych, nieposiadających zaopatrzenia ani dla będących w stanie dezorganizacji (mających znacznik Disrupted, 13.6). Ruchu Strategicznego nie można wykonywać

podczas Fazy Ruchu Rezerw (15.2). Aby oddział mógł użyć Ruchu Strategicznego, musi to być ruch w całości wzdłuż drogi (główniej lub pobocznej). Niemieckie posiłki wchodząc do gry od razu mogą skorzystać z Ruchu Strategicznego.

(9.8.2) Ograniczenia: Oddziały, które używają Ruchu Strategicznego, mogą rozpoczynać taki ruch w stosie z innymi oddziałami. Nie mogą jednak:

- Na początku ruchu ani w jego trakcie lub na końcu znaleźć się na heksie sąsiadującym w wrogim oddziale.
- Zakończyć takiego ruchu na stosie z innym oddziałem. Podobnie żaden inny oddział nie może dobrowolnie zakończyć swojego ruchu na stosie z oddziałem oznaczonym znacznikiem Ruchu Strategicznego (a odnośnie Wycofywania zobacz 13.7).
- Znaczniki Ruchu Strategicznego są niedostępne w turze 1.



PRZYKŁADY RUCHU: Na powyższej ilustracji podane są koszty ruchu w Punktach Ruchu. Niebieskie liczby to dodatkowe koszty za przeprawę przez krawędź heksu z rzeką lub wylaną rzeką. Czerwone liczby oznaczają, że oddział musi się zatrzymać po wejściu na dany heks. Należy pamiętać, że oddział Niezmech może przepłynąć przez krawędź heksu z wylaną rzeką tylko jeśli rozpoczyna ruch sąsiadując z taką krawędzią.

(9.8.3) Znaczniki Ruchu Strategicznego: Znaczniki przydziela się do pojedynczych oddziałów, a nie do stosów. Ilość znaczników jest ograniczona dla każdego z graczy (trzy dla Niemców, trzy dla aliantów). Znacznik taki należy położyć na każdym oddziale (w tym na wchodzących posiłkach), który ma użyć Ruchu Strategicznego.

KOMENTARZ: Ograniczenie do tylko trzech znaczników dla każdej strony odzwierciedla trudności z zaopatrzeniem, jakie Niemcy napotkali podczas bitwy, oraz duże tatory drogowe, jakich doświadczyli Alianci na swoich małych przyczółkach.

(9.8.4) Ruch Strategiczny a walka: Oddziały mające znacznik Ruchu Strategicznego podczas obrony w walce nie mogą korzystać z Bonusu Defensywnego, a ponadto atakujący otrzymuje korzystne Przesunięcie o jedną kolumnę w Tabeli Wyników Walki (TWW). Znaczniki te nie mają żadnego wpływu na wartość jakości, klasy pancerniej, Zdeterminowaną

Obronę ani SK. Sztaby dowodzenia (17.2) oraz brygady dział Werfer (17.3) oznaczone Ruchem Strategicznym mogą zostać odwrócone („przeładowane”) podczas Fazy Początkowej, ale mając taki znacznik nie mogą zapewniać swoim sojusznikom Wsparcia Od Artylerii (jak w 11.6).

(9.8.5) Ruch Strategiczny a walka: Jeśli oddział używa znacznika Ruchu Strategicznego, znacznik musi pozostać na oddziale podczas tury przeciwnika. Jest zdejmowany z następujących powodów:

- W następnej przyjaznej Fazie Ruchu, jeśli oddział nie będzie używać Ruchu Strategicznego w tej fazie.
- Oddział rozpoczyna swoją następną Fazę Ruchu sąsiadując z wrogiem.
- Oddział zostaje zaatakowany – znacznik jest usuwany po ustaleniu ostatecznej relacji sił w walce (9.8.4).
- Jeśli w wyniku Wycofania oddział znajdzie się w stosie z innymi oddziałami.

Po usunięciu znacznika Ruchu Strategicznego jest on natychmiast dostępny do użycia dla innych oddziałów.



(9.8.6) Znacznik niemieckich ciężarówek: Dzięki niemu jeden niemiecki oddział Niezmechanizowany w każdej turze może poruszać się jako Zmechanizowany i jego PPR

wynosi wtedy 5 PR. Taka PPR wciąż jest jednak zmniejszona do 3 PR w turach z bezchmurną pogodą z powodu alianckiej przewagi w powietrzu (9.7), a może zostać podwojona gdy oddział dodatkowo otrzyma znacznik Ruchu Strategicznego (9.8.1). Oddział Niezmechanizowany, który chce skorzystać z Ciężarówek, nie może zaczynać ruchu ani wejść do wrogiej SK (SKw). Niemiecki oddział posiłków może otrzymać Ciężarówkę w turze, w której wchodzi na mapę. Przydzielenie oddziałowi Ciężarówek nie ma żadnego kosztu w PR. Gdy oddział użyje Ciężarówek, ich znacznik musi pozostać na oddziale do czasu, aż będzie musiał zostać usunięty z jednego z powodów wymienionych w 9.8.5.

(9.8.7) Dostępność: Znaczniki Ruchu Strategicznego oraz Ciężarówka są dostępne w każdej turze za wyjątkiem pierwszej.

9.9 Oddziały cyklistów



Oddziały cyklistów należy traktować jak zwykle bojowe oddział Niezmechanizowane, z jednym wyjątkiem: w turach z pochmurną pogodą mogą zwiększyć swoją PPR do 6 PR, ale tylko gdy poruszają się wzdłuż drogi i nie zaczynają ruchu w SKw ani nie wjeżdżają na heks sąsiadujący z wrogiem oddziałem podczas całego ruchu.

9.10 Ruch Taktyczny

Oddział może wykonać Ruch Taktyczny, to znaczy o 1 lub 2 heksy, niezależnie od kosztów ruchu. Oddział używający Ruchu Taktycznego może normalnie atakować w Fazie Walki. Oddziały korzystające z Ruchu Taktycznego nie mogą zostać oznaczone jako Rezerwa i muszą się stosować do wszystkich innych zasad zwykłego ruchu, a w szczególności:

- Muszą zatrzymać się po wejściu do SKw (8.2).
- Nie mogą wejść na Linie SK ani jej przekroczyć (8.5).
- Nie mogą przechodzić przez niegrywalne krawędzie heksów ani wchodzić na niedostępny teren.

- Muszą zatrzymać się po wejściu na heks z wylaną rzeką.
- Jeśli chcą przepłynąć się przez krawędź heksu z główną rzeką lub wylaną rzeką, muszą rozpocząć ruch na heksie z taką krawędzią.

KOMENTARZ: Zasady Ruchu Taktycznego mają na celu ułatwić rozgrywkę – nie ma potrzeby liczenia PR, jeśli zamierzasz po prostu przesunąć oddział o dwa heksy.

9.11 Groble

Cztery mosty przy plaży Utah pozwalają oddziałom na przejście przez krawędź heksu z wylaną rzeką bez żadnych dodatkowych kosztów. Nie mają żadnego wpływu na walkę.

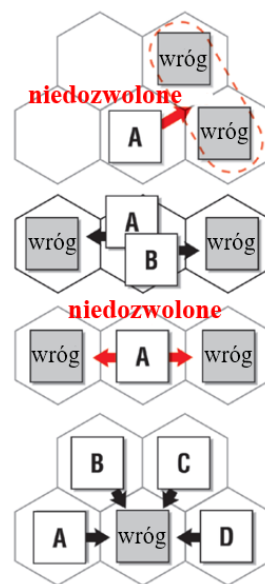
10. WALKA

10.1 Zasady ogólne

W Fazie Walki aktywny gracz może atakować sąsiednie wrogie oddziały bojowe. Atakowanie jest dobrowolne. Żaden oddział nie może zaatakować ani być celem ataku więcej niż raz na Fazę Walki. Wszystkie broniące się oddziały na heksie muszą być atakowane razem i ich siła obrony jest łączna. Nie ma żadnej określonej kolejności wykonywania ataków ani nie trzeba z góry deklarować wszystkich ataków naraz.

10.2 Walka wieloheksowa

- W jednej walce można atakować tylko na jeden heks.
- Oddziały z tego samego heksu jako stos *mogą* atakować kilka różnych heksów, ale każdy z nich można przydzielić tylko do jednego ataku.
- Żaden oddział nie może podzielić swojej siły ataku, by zaatakować na dwa różne heksy.
- Broniący się oddział lub stos może być zaatakowany z maksymalnie 6 sąsiadujących heksów.



UWAGA: Inaczej niż w wielu innych grach, tu atakujący nie muszą atakować wszystkich sąsiadujących z nimi wrogów.

10.3 Główne siły atakujące (GSA)

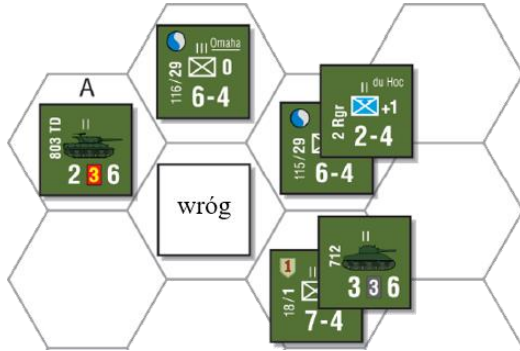
(10.3.1) Ogólne zasady: W każdym ataku atakujący musi zadeklarować jedną *formację* (nie jeden oddział) jako Główne Siły Atakujące (GSA). W danej walce GSA atakują z pełną siłą, a wszystkie inne oddziały uczestniczące w takiej walce, należące do innych formacji, atakują z połową siły (zaokrąglaj ułamki w górę, 11.1).

KOMENTARZ: Oddziały, które nie są częścią Głównych Sił Atakujących, zapewniają wsparcie ogniowe lub napierają na flanki.

(10.3.2) Definicja formacji: Formacje w tej grze to najczęściej dywizje, zaś wyjątki to: cztery niemieckie oddziały grupy obrony Cherbourga (Chr), dwa oddziały z niemieckiej 30.

Brygady, kanadyjska 2. Brygada Pancerna oraz pięć brytyjskich brygad pancernych (4, 8, 27, 31 oraz 33). Należy je traktować tak jak dywizje.

(10.3.3) Jeden dodatkowy oddział: Dowolny jeden oddział może dołączyć do Głównych Sił Atakujących na czas danej walki, jeśli znajduje się w stosie z oddziałem formacji stanowiącej GSA. Jest to wybór gracza atakującego. Oddział taki jest wtedy uważany za część GSA i atakuje z pełną siłą.



PRZYKŁAD: Grający aliantami wykonuje atak i musi zadeklarować którą formacja będzie GSA i ewentualnie dołączyć do niej jeden oddział. Może wskazać 29. Dywizję i jako jeden dodatkowy oddział batalion Rangers (2 Rgr) albo 1. Dywizję (Czerwoną Jedynekę) i znajdujący się z nią w stosie 712. batalion czołgów. Natomiast ponieważ batalion czołgów z heksu A nie jest w stosie z żadnym oddziałem z formacji 1. Dywizji, to nie może zostać wybrany do GSA.

(10.3.4) Grupy bojowe: Stos złożony z dowolnych oddziałów, jeśli w sumie ich siła jest nie większa niż 6 punktów, można uważać za pojedynczą niezależną formację – jest to Grupa Bojowa (Kampfgruppe u Niemców). Grupa taka nie może działać jako pododdział dywizji (ani jako pułk, ani jako brygada). Nie może w walce przyłączać do siebie jako GSA dodatkowego jednego oddziału jak w 10.3.3. Wszystkie oddziały Grupy Bojowej / Kampfgruppe **atakują z pełną siłą**, jeśli zostaną zadeklarowane jako GSA.

10.4 Limit 18 punktów siły

Zarówno broniący, jak i atakujący w danej walce mogą użyć maksymalnie 18 punktów siły. Przy sprawdzaniu tego limitu dla broniących należy uwzględnić ewentualne zwiększenie siły dzięki Bonusowi Defensywnemu (11.2). Wszelkie punkty siły powyżej 18 są ignorowane. Limit ten należy sprawdzać po ewentualnym zmniejszeniu sił o połowę, więc 24 pkt. siły atakujące przez rzekę liczy się jako 12 pkt. (24 podzielone na pół).

PRZYKŁAD: Broniący znajduje się na heksie miasta (Bonus Defensywny +5 pkt.) z dwoma pułkami 7-5 i batalionem czołgów 3-5. Jego łączna siła wynosi 22, zatem z powodu limitu musi być liczona jako 18 pkt.

KOMENTARZ: Limit siły bojowej wynoszący 18 zmusza graczy do wykonywania ataków bardziej pojedynczymi dywizjami niż łączeniu sił w maksymalny sposób i niezależnie od formacji, aby uzyskać możliwie największą sumę. Dzięki temu szybciej przebiega liczenie, ponieważ na przykład gdy broniący ma siłę 10, to najlepszy wynik, jaki może uzyskać atakujący, wynosi 1-1 (przed ewentualnym przesunięciem kolumny w Tabeli Walki).

10.5 Przebieg walki

Każda walka przebiega w sekwencji kolejnych kroków:

KROK 1: Porównaj łączną siłę ataku oddziałów atakujących z całkowitą siłą obrony broniących i określ stosunek sił atakujących do broniących. Zaokrąglaj go w dół, aby był zgodny z jedną z kolumn relacji sił znajdujących się w Tabeli Wyników Walki (TWW). Jeśli policzona początkowa relacja jest większa niż 7-1, należy przyjąć, że w Tabeli istnieją kolejne kolumny oznaczające kolejne całkowite wyniki (8-1, 9-1 itd.)

PRZYKŁADY: 15 do 4 = 3-1. 11 do 12 = 1-2.

KROK 2: Atakujący musi zadeklarować ewentualne wsparcie artyleryjskie (11.6), lotnicze (19.1) i/lub morskie (19.2) oraz wskazać oddziały, które zapewniają takie wsparcie. Następnie sprawdza czy początkowo określona kolumna w TWW na podstawie relacji sił musi zostać Przesunięta z powodu terenu (11.3, 11.8), Przewagi Pancernej (11.4), jakości oddziałów (11.5) oraz czołgów Tygrys (11.9), a także o ile miejsc w sumie należy Przesunąć kolumnę w Tabeli. Ponadto, jeśli jest to niemiecki atak w turze z bezchmurną pogodą, gracz określa wszelkie mogące wystąpić efekty od alianckich samolotów Jabos (19.1.3).

KROK 3: Po określeniu ewentualnego przesunięcia kolumny w TWW, atakujący rzuca sześcienną kostką. Wynik rzutu odnosi do Tabeli i obaj gracze stosują jego efekty z kolumny po Przesunięciu. Redukcje wytrzymałości (12.2), Wycofanie (13.0) lub Pościg Po Walce (14.0) należy wykonać natychmiast. Zależnie od wyniku walki, broniący może podjąć próbę Zdeterminowanej Obrony (12.1, 12.4).

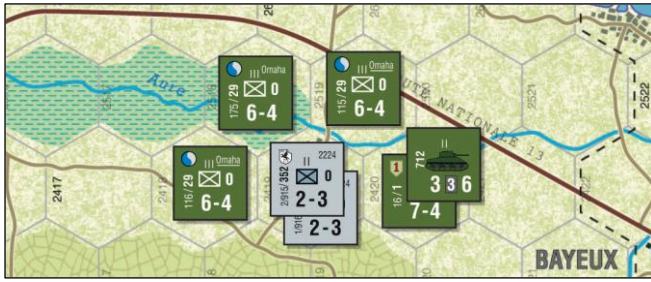
10.6 Minimalna i maksymalna relacja sił

Jeśli relacja sił przed jakimikolwiek Przesunięciami kolumny w TWW jest mniejsza niż 1-3, wtedy taki atak jest niedozwolony. Ataki z relacją mniejszą niż 1-3 po uwzględnieniu wszelkich Przesunięć kolumny w Tabeli (w tym z powodu samolotów Jabos) automatycznie skutkują wynikiem A1 (12.1). Jeśli ostateczna relacja całkowitych sił byłaby większa niż 7-1, czyli poza tabelą po prawej stronie, wtedy walkę należy rozstrzygnąć w kolumnie 7-1. Wszelkie przesunięcia kolumny w TWW, na korzyść atakujących i/lub broniących, określa się i wykonuje ZANIM gracz będą mogli sprawdzić czy ostateczna relacja sił jest poza minimalnym albo maksymalnym zakresem.

PRZYKŁAD: Początkowy iloraz 10-1 oraz dwa przesunięcia w lewo oznaczałyby użycie kolumny 7-1.

10.7 Siła bojowa w nawiasach

Niektóre oddziały posiadają pełną siłę bojową w obronie, ale nie mogą atakować. Mogą jednak (za wyjątkiem sztabów, dział Werfer i oddziałów z PPR równą 0, 14.1) uczestniczyć w Pościgu Po Walce (jeśli będzie dostępny dla atakujących), jeśli znajdują się w stosie z przynajmniej jednym z atakujących oddziałów.



PRZYKŁAD WALKI: Wszystkie pięć alianckich oddziałów atakuje na stos dwóch niemieckich, ustawionych na heksie z małym miastem (co daje im Bonus Defensywny +4 do siły). Jako Główne Siły Atakujące aliancki gracz wyznacza 1. Dywizję oraz dodatkowo znajdujący się z nią na heksie 712. batalion czołgów. Te oddziały atakują z pełną siłą, zaś pozostałe trzy z połową siły. Relacja sił wynosi 19 do 8, co należy zmniejszyć do 18 do 8 z powodu górnego limitu sił wg 10.4, a po zaokrągleniu 2-1. Czołgi Aliantów zapewniają Przesunięcie kolumny o jedną w prawo (na korzyść atakujących; jest to Przewaga Pancerna 11.4). Więc ostatecznie walka będzie rozstrzygana w kolumnie 3-1.

11. MODYFIKATORY W WALCE

11.1 Dzielenie na pół

Wykonując działanie dzielenia wartości na pół, należy je stosować na pojedynczych oddziałach (a nie na sumie sił całego stosu), zaś wszelkie reszty z dzielenia należy zaokrąglić w górę. Jeśli oddział ma siłę bojową równą 1, to w wyniku podzielenia jej na pół należy przyjąć, że wciąż wynosi ona 1 (0,5 zaokrąglone w górę). Siły oddziałów należy zmniejszyć o połowę w poniższych przypadkach:

- Atakowanie przez główną lub małą rzekę lub krawędź heksu z wylaną rzeką.
- Atakowanie z heksu z wylaną rzeką (ale nie ma takiej kary za atakowanie na heks z wylaną rzeką).
- Alianckie posiłki atakujące w turze, w której wylądowali (znacznik Regoup, 6.5.2),
- Alianckie oddziały atakujące przez linię obrony rejonu Cherbourg (16.3)
- Atakowanie przez krawędź heksu z lotniskiem Carpiquet (11.7).
- Wszelkie atakujące oddziały oznaczone brakiem zaopatrzenia (18.4).
- Wszelkie atakujące oddziały, które nie należą do GSA (10.3).

PRZYKŁAD: Dwa oddziały mające siłę bojową 5 podzieloną na połowy w sumie miałyby siłę 6 ($3+3=6$).

WAŻNE: Siły oddziału nigdy nie należy dzielić na pół więcej niż jeden raz.

11.2 Bonus Defensywny

Dzięki niektórym rodzajom terenu broniące się oddziały otrzymują Bonus Defensywny. Są to dodatkowe punkty siły przyznawane całemu heksowi zajmowanemu przez broniących (a nie dla poszczególnych oddziałów, gdy są w stosie). Kompletną listę takich Bonusów zawiera TET. Broniący może

otrzymać **maksymalnie tylko jeden rodzaj Bonusu** – zawsze należy wybrać najbardziej dla niego korzystny.

OGRANICZENIA:

- Za względu na swoje małe rozmiary, punkty umocnione nie mogą otrzymywać Bonusu Defensywnego.
- Stos zawierający tylko oddziały Sylwetkowe (z grafiką pojazdu, 2.3.6) nie może otrzymać Bonusu Defensywnego.
- Oddziały posiadające znacznik Ruchu Strategicznego (9.8) nie mogą otrzymywać Bonusu Defensywnego.
- Bonus Defensywny dla stosu broniących się oddziałów nigdy nie może być większy niż suma sił bojowych z żetonów tych oddziałów. Do sumy tej *nie należy wliczać* punktów umocnionych, oddziałów ze znacznikiem Ruchu Strategicznego ani oddziałów Sylwetkowych.

Poza wymienionymi powyżej sytuacjami, we wszystkich innych broniący mogą otrzymać Bonus Defensywny.

PRZYKŁADY: Stos składający się z batalionu piechoty o sile 2 oraz batalionu czołgów o sile 4 (i z grafiką pojazdów na żetonie) może otrzymać maksymalnie 2 pkt. jako Bonus Defensywny. Dwa pułki o sile 6 na heksie małego miasta (które zapewnia Bonus Defensywny +4) w obronie sumie miałyby siłę 16 ($6+6+4$).

11.3 Rzeki i wylane rzeki

- **RZEKI:** Każdy oddział atakujący przez małą lub główną rzekę ma siłę zmniejszoną o połowę.
- **Krawędzie heksów z WYLANĄ RZEKĄ:** Każdy oddział atakujący przez taką krawędź heksu ma siłę zmniejszoną o połowę.
- **Heksy z WYLANĄ RZEKĄ:** Każdy oddział atakujący z heksu z wylaną rzeką ma siłę zmniejszoną o połowę. Nie ma takiej kary za atak na heks z wylaną rzeką.
- **Przesunięcie w TWW:** Jeśli **wszystkie** oddziały z GSA atakują przez krawędź heksu z główną rzeką, wylaną rzeką, z heksu z wylaną rzeką lub w dowolnej ich kombinacji, wtedy atakujący mają karne Przesunięcie o jedną kolumnę w lewo w TWW i jest to dodatkowy efekt do kar powodujących dzielenie ich sił na pół. Takie Przesunięcie kolumny nie ma zastosowania przy ataku przez małą rzekę.

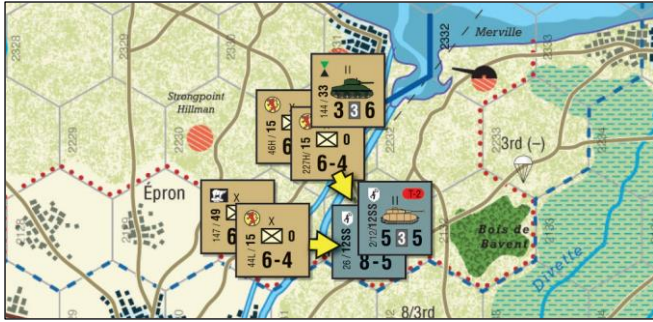
11.4 Przewaga Pancerna

(11.4.1) Przewaga Pancerna atakujących: Jeśli teren na to pozwala (11.4.4), atakujący zyskuje Przesunięcie kolumny w prawo w TWW w następujących dwóch sytuacjach:

- W GSA znajduje się oddział pancerny z szarą klasą pancerną, zaś broniący nie posiadają żadnych oddziałów pancernych na zaatakowanym heksie.
- Po obu stronach w walce uczestniczą oddziały Pancerne, ale u atakujących w GSA jest oddział Pancerny z szarą klasą pancerną i większą niż najwyższa klasa pancerna (szara lub czerwona) na broniącym się heksie. Do porównania używaj tylko najlepszych klas pancernych oddziałów każdej strony; nie sumuj ich.

(11.4.2) Przewaga Pancerna broniących: Wynik w TWW należy Przesunąć o jedną kolumnę w lewo jeśli atakujący **nie posiadają w GSA** oddziału pancernego (z szarą ani czerwoną Klasą Pancerną), a na broniącym się heksie jest **zarówno**

oddział Piechotny, jak i Pancerny (z szarą klasą pancerną i tylko taki, a oddziały Przeciwpancerne (czerwona) nie mogą zapewnić przesunięcia w TWW, 11.4.3). Dla tego celu aliancki oddział posiadający na żetonie NATO-wski symbol rodzaju oddziału pancernego liczy się jako piechota i pancerny (spełnia wyżej wymienione kryteria). Należy zwrócić uwagę, że gdy broniący posiada wyższą klasę pancerną, to tylko z tego powodu **nie może** spowodować karnego dla atakujących Przesunięcia o jedną kolumnę w TWW.



PRZYKŁAD SPRAWDZANIA PRZEWAGI PANCERNEJ: Pięć alianckich oddziałów atakuje przez główną rzekę, zatem nie mogą uzyskać przewagi pancernej i korzystnego przesunięcia kolumny w TWW, jednak dzięki brytyjskim czołgom również Niemcy nie zyskują takiej przewagi (szare wartości pancerne 3 do 3). Siły każdego z atakujących należy podzielić na pół, a wynik w TWW przesunąć o jedną kolumnę w lewo, ponieważ wszystkie oddziały z GSA atakują przez krawędź heksu z główną rzeką. Broniący są w małym mieście, zatem otrzymują Bonus Defensywny +4 pkt. siły. Szanse w walce wynoszą 14 do 17, czyli 1-2, a przesunięcie o jedną kolumnę w lewo oznacza, że ostatecznie do rozstrzygnięcia użyta zostanie kolumna 1-3.



(11.4.3) Oddziały przeciwpancerne: Oddziały posiadające klasę pancerną na czerwonym polu są przeciwpancernymi. Oddziały przeciwpancerne nigdy **nie mogą** zapewnić Przewagi Pancernej dla atakujących ani broniących. Ich głównym przeznaczeniem jest neutralizacja klas pancernych przeciwnika. Są również przydatne w Zdeterminowanej Obronie, gdzie w przypadku przewagi w klasie pancernej zapewniają broniącym MOD +1 do rzutu w Tabeli Zdeterminowanej Obrony (12.4.2).

(11.4.4) Teren a Przewaga Pancerna: Broniący mogą uzyskać Przewagę Pancerną na dowolnym terenie. Atakujący nie może uzyskać takiej Przewagi, jeśli atakujący oddział Pancerny:

- Atakuje przez krawędź heksu z główną rzeką lub wylaną rzeką (występowanie drogi nie ma znaczenia). Może jednak zyskać Przewagę Pancerną w ataku przez krawędź heksu z małą rzeką.
- Atakuje na heks z wylaną rzeką lub z heksu heksu z wylaną rzeką (występowanie drogi nie ma znaczenia).
- Należy do Aliantów i atakuje przez niemiecką linię obrony rejonu miasta Cherbourg (16.3).
- Atakuje na heks z dużym miastem lub lasem.
- Atakuje na heks z Ulepszoną Pozycją lub punktem umocnionym (16.1 oraz 16.2).

Ważne: Mimo że w wymienionych powyżej przypadkach atakujący nie może uzyskać Przewagi Pancernej, to posiadając

oddział pancerny w GSA może zniwelować ewentualną Przewagę Pancerną broniących.

11.5 Przewaga w Jakości oddziału

ATAKUJĄCY: Jeśli oddział z najwyższą jakością w GSA ma ją wyższą niż najwyższa jakość wśród broniących, wtedy atakujący otrzymuje korzystne Przesunięcie o jedną kolumnę (w prawo) w TWW.

BRONIĄCY: Broniący otrzymuje przesunięcie o jedną kolumnę w lewo w TWW, jeśli wszystkie atakujące oddziały z GSA posiadają ujemną Jakość (może to być -1 albo -2).

11.6 Wsparcie od artylerii

(11.6.1) Wsparcie atakujących: Sztaby i działa Werfer mogą zapewnić atakującym Przesunięcie kolumny na ich korzyść (w prawo) w TWW – jest to wsparcie od artylerii (17.2.5).

(11.6.2) Wsparcie broniących: Broniący nigdy nie otrzymują korzystnego Przesunięcia w TWW z powodu używania artylerii (sztabów) ani dział Werfer. Zamiast tego oddziały te zapewniają broniącym Wsparcie w Obronie w postaci modyfikatora wyniku rzutu w Tabeli Zdeterminowanej Obrony (17.2.6).

11.7 Lotnisko Carpique

Z uwagi na dużą siłę ostrzału wycelowaną w płytę lotniska Carpique, atakujący przez krawędź heksu z tym lotniskiem (z dowolnej strony) mają siły zmniejszone o połowę. Lotnisko to nie ma żadnego wpływu na Przewagę Pancerną.

UWAGA: Pozostałe lotniska widoczne na mapie mają charakter informacyjny i nie wpływają na grę.

11.8 Szczyty wzgórz

Jeśli broniący znajdują się na szczycie wzgórza, to rozstrzygnięcie w TWW należy Przesunąć o jedną kolumnę w lewo. Takie Przesunięcie jest dodatkową korzyścią oprócz Bonusu Defensywnego za wszelki inny rodzaj terenu znajdujący się na broniącym się heksie ze wzgórzami.

UWAGA: Wzgórza ze szczytami na mapie są wyróżnione jasnoniebieską linią, a podane przy nich wysokości szczytów mają charakter jedynie informacyjny.

11.9 Czołgi Tygrys

Gracz niemiecki otrzymuje jedno Przesunięcie w prawo w TWW, jeśli częścią jego GSA jest batalion czołgów Tygrys, a ów batalion Tygrysów nie atakuje przez krawędź heksu z główną rzeką lub wylaną rzeką, ani do lub z heksu z wylaną rzeką. W obronie batalion Tygrysów zapewnia obrońcy jedno Przesunięcie w TWW (w lewo), niezależnie od terenu, na którym broni się oddział Tygrysów. Oprócz tego batalion czołgów Tygrys może być użyty do oceny Przewagi Pancernej i dzięki temu może w sumie zapewnić dwa Przesunięcia. W przeciwieństwie do Przesunięcia za Przewagę Pancerną, Przesunięcia dzięki czołgom Tygrys można używać w miastach, lasach i przeciwko Ulepszonym Pozycjom. Siła bojowa czołgów Tygrys jest zaznaczona na czerwono jako przypomnienie tej potencjalnej dodatkowej zmiany kolumny w tabeli walki TWW.

11.10 Pozostałe modyfikatory

- Ruch Strategiczny (9.8)
- Wsparcie lotnicze, w tym od samolotów Jabos (19.1)
- Wsparcie morskie (19.2)
- Linia obrony rejonu Cherbourga (16.3)

12. WYNIKI WALKI

12.1 Wyjaśnienie wyników walki

Słowa „atakujący” i „broniący” odnoszą się tylko do oddziałów biorących udział w danej walce, a nie do ogólnej sytuacji na mapie.

DH (*Defender Halved*) = Broniący tracą połowę sumy swoich poziomów wytrzymałości (reszty z dzielenia zaokrąglając w górę), wszystkie broniące się oddziały, które przetrwają, muszą się Wycofać o 4 heksy (nie mogą wykonać Zdeterminowanej Obrony) oraz stają się zdeorganizowani Disrupted (13.6). Atakujący gracz może wykonać atakującymi oddziałami Pościg Po Walce lub oznaczyć je jako **Rezerwę** (lub to i to: niektóre mogą ścigać, inne można oznaczyć Rezerwą).

PRZYKŁAD: Broniący się oddział o wytrzymałości 3 przy wyniku DH straciłby 2 poziomy wytrzymałości, musiałby wycofać się o 4 heksy i otrzymać znacznik dezorganizacji Disrupted.

A1/D2 = Jeden atakujący oddział z GSA traci 1 poziom wytrzymałości, a broniący ogólnie tracą 2 poz. (obu wyborów oddziału do redukcji dokonuje **przeciwnik**). Jeśli broniący maksymalnie mogą utracić tylko 1 poziom wytrzymałości (bo tyle posiadają na heksie), to atakujący nie ponoszą żadnych strat. Broniący muszą się Wycofać o 4 heksy (nie mogą wykonać Zdeterminowanej Obrony) oraz stają się zdeorganizowani Disrupted. Atakujący mogą wykonać Pościg Po Walce lub oznaczyć atakujące oddziały jako **Rezerwę** (lub to i to: niektóre mogą ścigać, inne można oznaczyć Rezerwą).

D1 = Jeden z broniących się oddziałów traci 1 poziom wytrzymałości (12.2.2.). Wszelkie pozostałe po walce broniące się oddziały muszą albo się Wycofać (13.1), albo wykonać Zdeterminowaną Obronę (12.4). Jeśli broniący Wycofają się, to dodatkowo stają się zdeorganizowani Disrupted, a atakujący mogą wtedy wykonać Pościg Po Walce.

DR (*Defender Retreats*) = Broniący muszą albo Wycofać się (13.1), albo wykonać Zdeterminowaną Obronę (12.4). Jeśli broniący Wycofają się, to dodatkowo stają się zdeorganizowani Disrupted, a atakujący mogą wtedy wykonać Pościg Po Walce.

A1/D1 = Po jednym oddziale z obu stron traci 1 poziom wytrzymałości (u atakujących strata musi zostać przypisana do oddziału z GSA). Wszelkie pozostałe po walce broniące się oddziały muszą albo Wycofać się (13.1), albo wykonać Zdeterminowaną Obronę (12.4). Jeśli broniący Wycofają się, to dodatkowo stają się zdeorganizowani Disrupted, a atakujący mogą wtedy wykonać Pościg Po Walce.

EX (*Exchange*) = Po jednym oddziale z obu stron traci 1 poziom wytrzymałości i u obu stron oddział do poniesienia straty wybiera **przeciwnik**, ale wśród atakujących przeciwnik musi wskazać oddział z GSA. Nie ma Wycofywania się. Jeśli

broniący mieli tylko 1 poziom wytrzymałości (który teraz utracili), wtedy atakujący kwalifikują się do Ograniczonego Pościgu (14.1). Zwyczajny Pościg Po Walce (czyli w dowolnym kierunku) jest zabroniony.

A1/DR = Atakujący oddział z GSA traci 1 poz. wytrzymałości. Broniący muszą albo Wycofać się (13.1), albo wykonać Zdeterminowaną Obronę (12.4). Jeśli broniący Wycofają się, to dodatkowo stają się zdeorganizowani Disrupted, a atakujący mogą wtedy wykonać Pościg Po Walce.

A1 = Atakujący traci 1 poz. wytrzymałości z GSA. Nie ma Wycofania się ani Pościgu Po Walce.

12.2 Wybór oddziałów ponoszących straty

(12.2.1) Atakujący: Wybierając atakujący oddział do poniesienia straty, należy kierować się poniższymi kolejnymi priorytetami:

1. Oddział należący do GSA.
2. Jeśli wynikiem walki jest EX lub A1/D2, wtedy broniący się przeciwnik wskazuje oddział z GSA. W przeciwnym razie idź do pkt. 3 poniżej.
3. Jeśli atakujący mieli korzystne Przesunięcie w TWW z powodu przewagi w jakości, klasie pancernej oraz/lub od czołgów Tygrys, wtedy należy wybrać oddział, który zapewnił to Przesunięcie. **I nie można zrezygnować z zyskania Przesunięcia, aby ochronić taki oddział przed redukcją – musi ono zostać wykorzystane.**
4. Jeśli atakujący nie mieli korzystnego Przesunięcia w TWW z powodu przewagi w jakości, klasie pancernej ani czołgów Tygrys, wtedy sami wybierają jeden ze swoich oddziałów z GSA do przyjęcia redukcji wytrzymałości.

(12.2.2) Broniący: Gdy broniący mają przyjąć redukcję wytrzymałości, wtedy grający nimi gracz może wybrać do tego dowolny oddział z broniącego się heksu, chyba że wynikiem walki jest **EX** lub **A1/D2** gdzie oddział do redukcji wśród broniących wskazuje **przeciwnik** (12.1).

12.3 Oznaczenie redukcji wytrzymałości a oddziały kadrowe

Redukcję wytrzymałości o jeden poziom oznacza się poprzez odwrócenie żetonu oddziału na tylną stronę. W przypadku redukcji oddziału mającego wytrzymałość 1 lub już zredukowanego oddziału z początkową wytrzymałością 2, oddział taki jest eliminowany. Żeton oddziału o początkowej wytrzymałości 3 po redukcji o 2 należy zastąpić żetonem oddziału kadrowego „Cadre” z karty „In Britain” z pola „Cadre Display” (jeśli jakiś będzie jeszcze dostępny, a w przeciwnym razie od razu jest eliminowany; 17.9).

12.4 Zdeterminowana Obrona (ZO)

(12.4.1) Cel: Zdeterminowana Obrona reprezentuje lokalny kontratak lub rozkaz utrzymania pozycji za wszelką cenę. Broniący może próbować anulować Wycofanie wynikłe z wyniku walki A1/DR, DR, D1 lub A1/D1 z TWW, wykonując rzut w Tabeli Zdeterminowanej Obrony, pod warunkiem, że przynajmniej jeden jego oddział przetrwał walkę. Przed przystąpieniem do próby ZO należy wykonać wszelkie redukcje wytrzymałości z wyniku walki. ZO nie może być używana do anulowania Wycofania z wyniku DH ani A1/D2.

Udane przejście próby ZO pozwoli broniącym uniknąć Wycofania, a wtedy atakujący nie będą mogli wykonać Pościgu Po Walce.

(12.4.2) Oddział Prowadzący w ZO: Jeśli w broniącym się stosie znajdują się co najmniej dwa oddziały, które przetrwały, broniący się gracz wybiera jeden jako „Prowadzący”. Jeśli jest tylko jeden oddział, to on musi być Prowadzącym. Oddział Prowadzący określa wszelkie modyfikatory rzutu kostką i będzie tym, który poniesie redukcję wytrzymałości, jeśli taka będzie wymagana. Następujące oddziały nie mogą być Prowadzącymi w Zdeterminowanej Obronie: oddziały sztabu dowodzenia, działa Werfer i oddziały w dezorganizacji Disrupted. Jeśli wśród broniących nie ma żadnego oddziału, który mógłby być Prowadzącym, wtedy nie mogą oni wykonać próby ZO.

(12.4.3) Procedura: Po wskazaniu Oddziału Prowadzącego, gracz określa w której kolumnie z Tabeli Zdeterminowanej Obrony będzie rzucać (12.4.4), następnie rzuca jedną sześcienną kostką, do wyniku rzutu uwzględnia wszelkie modyfikatory (12.4.5) i stosuje wynik z Tabeli (12.4.8, a sama Tabela Zdeterminowanej Obrony jest na końcu instrukcji lub na osobnej karcie w pudełku z grą).

(12.4.4) Określenie kolumny: Kolumna do użycia w Tabeli Zdeterminowanej Obrony jest określana przez teren z heksu zajmowanego przez testujących się broniących, chyba że heks ten zawiera Ulepszoną Pozycję (16.1) lub Prowadzący Oddział jest punktem umocnionym (które nie są terenem, patrz dalej). W przypadku lasu, żywopłotów bocage, zróżnicowanego terenu i małych miast należy użyć kolumny „Pozostałe”.

PUNKT UMOCNIONY lub **DUŻE MIASTO:** Należy użyć tej kolumny w Tabeli ZO, gdy teren to duże miasto lub Prowadzący Oddział jest punktem umocnionym. Jeśli w stosie jest punkt umocniony i inny oddział, który został wybrany na Prowadzącego, wtedy w Tabeli ZO należy użyć kolumny odpowiedniej dla terenu z heksu.

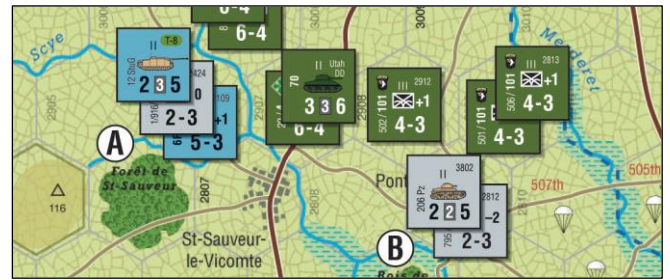
(12.4.5) Modyfikatory rzutu (MOD):

+/-	Jakość Prowadzącego Oddziału (2.3.1)*
+1	Porównanie klas pancernych (12.4.6)*
+1	Wsparcie w obronie (12.4.7)

* Pierwsze dwa MOD nie są kumulatywne, należy użyć jednego albo drugiego, nigdy obu naraz.

Maksymalny dostępny sumaryczny modyfikator to +2.

(12.4.6) Porównanie klas pancernych: Jeśli Oddział Prowadzący broniących ma lepszą klasę pancerną niż najlepsza klasa pancerna w GSA atakującego, wtedy broniący otrzymuje MOD +1 do swojej Zdeterminowanej Obrony. Jeśli atakujący nie ma oddziałów z klasą pancerną w GSA, Oddział Prowadzący broniących wciąż zapewnia ten MOD o ile ma szarą klasę pancerną. Broniący nie otrzymuje tego MOD, jeśli jego Oddział Prowadzący ma czerwoną klasę pancerną i w GSA nie ma oddziałów Pancernych.



PRZYKŁAD: Niemcy zostali zaatakowani i musieliby się Wycofać w wyniku tych walk. Jednak aby tego uniknąć, grający Niemcami ogłosił Zdeterminowaną Obronę dla swoich oddziałów ze stosów A i B. W stosie A jest oddział o jakości +1, który zapewni taki MOD do próby Zdeterminowanej Obrony (w porównaniu klasy pancernej jest remis 3 do 3, więc korzystniejsze jest skorzystanie z dodatkowej jakości oddziału i wskazanie go jako Prowadzącego). W stosie B gracz może z kolei użyć oddziału Pancernego jako Prowadzącego i jego klasy pancernej, aby zyskać MOD +1, bowiem atakujący Amerykanie nie mają żadnego oddziału z klasą pancerną.

(12.4.7) Wsparcie w Obronie: Wykorzystanie Wsparcia w Obronie (Zdeterminowanej) należy ogłosić zanim wykonany zostanie rzut na Zdeterminowaną Obronę. Grający Aliantami ma dwa źródła Wsparcia – morskie i artyleryjskie (ze sztabów dowodzenia), oraz grający Niemcami ma dwa źródła: wsparcie artyleryjskie (sztaby) i brygady dział Werfer. Wszystkie te źródła zapewniają MOD +1 do wyniku rzutu kostką na Zdeterminowaną Obronę. W każdej Zdeterminowanej Obronie można użyć **nie więcej niż jednego źródła**, więc maksymalny modyfikator z tytułu Wsparcia w Obronie wynosi +1. Jeśli gracz używa Wsparcia artyleryjskiego, sztabu lub dział Werfer, to taki użyty oddział nie może być w dezorganizacji Disrupted, musi być ułożony po swojej gotowej stronie, a Oddział Prowadzący musi być w jego zasięgu. Ponadto jeśli korzysta ze sztabu, musi on również posiadać linię zaopatrzenia i gracz musi wydać punkt zaopatrzenia. Jeśli używa się Wsparcia morskiego (19.2) lub dział Werfer, wtedy żeton takiego wsparcia po użyciu należy odwrócić na tylną niegotową stronę.

(12.4.8) Wyniki testu ZO:

•	Zdeterminowana Obrona powiodła się, Wycofanie zostaje anulowane. Jeśli wynik nie zawiera takiego symbolu kropki, wtedy ZO kończy się niepowodzeniem i broniący muszą się Wycofać (13.0).
-1	Oddział Prowadzący broniących traci 1 poz. wytrzymałości.
EX	Oddział Prowadzący broniących traci 1 poz. wytrzymałości i dowolny atakujący oddział z GSA (wybór broniących) traci 1 poz. wytrzymałości.
AL	Dowolny atakujący oddział (wybór atakujących) traci 1 poz. wytrzymałości. Nie musi to być oddział z GSA.
*	Ulepszona Pozycja z broniącego się heksu zostaje zniszczona (usuń jej znacznik).

(12.4.9) Broniący wyeliminowani w wyniku ZO: Jeśli broniący miał wytrzymałość na poziomie 1 i utracił ją w udanej Zdeterminowanej Obronie (przez co został wyeliminowany), wtedy atakujący kwalifikują się do wykonania Ograniczonego Pościgu (14.1). Zwykły Pościg Po Walce, czyli w dowolnym kierunku, w tym przypadku jest niedozwolony.

12.5 Desperacka Obrona

Jeśli graczowi nie powiedzie się rzut na Zdeterminowaną Obronę, może wykonać Desperacką Obronę, *ale tylko wtedy, gdy jego broniący się oddział lub stos zawiera wytrzymałość co najmniej 2 punkty i zostałby wyeliminowany, jeśli miałby się Wycofać*. Desperacka Obrona jest niedozwolona w przypadku wyników DH i A1/D2. Dwa punkty wytrzymałości używane w Desperackiej Obronie muszą pochodzić od oddziałów kwalifikujących się do bycia Oddziałem Prowadzącym w Zdeterminowanej Obronie. Desperacka Obrona jest niedozwolona, jeśli broniący nie mają wystarczającej wytrzymałości. Desperacka Obrona automatycznie anuluje Wycofanie i Pościg Po Walce.

PROCEDURA: Po zadeklarowaniu Desperackiej Obrony, broniący redukuje swój broniący się oddział/stos o 2 pkt. wytrzymałości i pozostawia go na zajmowanym heksie. Pierwszy pkt. do redukcji przydziela broniący się gracz, drugi punkt przydziela atakujący przeciwnik. Na broniącym się heksie redukcję może otrzymać dowolny oddział, w tym punkt umocniony, sztab, działa Werfer lub oddział w dezorganizacji Disrupted. Jeśli stos miał tylko 2 pkt. wytrzymałości, oba są usuwane, czyli broniący są eliminowani, a atakujący otrzymują możliwość Ograniczonego Pościgu (14.1).

12.6 Skutki eliminacji atakującej GSA

Jeśli jako GSA gracz atakujący miał tylko jeden oddział i z wytrzymałością równą 1, a utracił ją w wyniku A1/DR, A1/D1 lub A1/D2, wtedy broniący może zignorować Wycofanie będące jednym z efektów nakładanych przez takie wyniki walki.

13. WYCOFANIE I DEZORGANIZACJA

13.1 Wykonywanie Wycofania

(13.1.1) Jak daleko się Wycofywać: W przypadku wyników A1/D2 oraz DH oddziały muszą Wycofać się o **4 heksy**, a przy wszystkich innych nakazujących wycofanie o **2 heksy**. Jako **wyjątek** możliwe jest Wycofanie jednoheksowe (patrz 13.3). Oddział, który wycofuje się o dwa albo cztery heksy, na końcu swojego Wycofania musi znaleźć się o dwa albo cztery heksy (odpowiednio) dalej od heksu, który zajmował w momencie rozstrzygnięcia walki – jeśli nie może, zostaje wyeliminowany.

(13.1.2) SKw: Jeśli to możliwe, Wycofujący się oddział powinien unikać wchodzenia na niezajęty przez nikogo heks będący w Strefie Kontroli wrogiego oddziału. Jeśli nie jest to możliwe, pierwszy heks wycofania może być niezajętym i w SKw, o ile Wycofujący nie przekroczy wrogiej Linii SK ani nie wejdzie na heks z wrogą Linią SK. Wszystkie dalsze heksy muszą być wolne od wrogich SK. Dla określenia możliwości Wycofania wszelkie SKw, w których znajduje się przyjazny oddział niewycofywany w trwającej fazie walki, są anulowane i mogą być wykorzystane przez Wycofujących.

(13.1.3) Stosy: Stos Wycofujących się oddziałów może rozdzielić się i Wycofać na różne heksy. Rozdzielenie może nastąpić w dowolnym momencie Wycofywania.

(13.1.4) Kierunek: Gracz będący właścicielem może określić ścieżkę Wycofania zgodnie z powyższymi wytycznymi i nie musi Wycofywać się w kierunku źródła zaopatrzenia (18.2). Jedynym ograniczeniem jest aby wybrana ścieżka Wycofania była taka, która będzie skutkować **możliwie najniższymi stratami** (redukcjami wytrzymałości) dla Wycofujących (13.2).

(13.1.5) Przepelnienie heksu: Po zakończeniu przesunięcia oddziałów w wyniku Wycofania niedozwolone jest przepelnienie heksu (7.1). Jednak gracz może uniknąć przepelnienia i wycofać stos (lub oddziały przekraczające limit) o dodatkowe heksy, tak aby nie było już przepelnienia żadnego z heksów, po których przemieszczali się Wycofujący. Jeśli nie można dotrzeć do takiego heksu, to oddziały przekraczające limit wielkości stosu są eliminowane (wybór grającego tymi oddziałami, ale muszą to być oddziały należące do aktualnie wycofujących się).

13.2 Redukcja wytrzymałości i eliminacja w wyniku wycofywania

(13.2.1) Redukcja wytrzymałości: Wycofujący się oddział lub stos oddziałów ponosi redukcję wytrzymałości **tylko gdy:**

- Wycofuje się przez główną rzekę bez mostu i na początku Wycofywania nie znajdował się w sąsiedztwie krawędzi heksu z tą główną rzeką. Wszystkie oddziały (w tym Zmechanizowane) mogą Wycofać przez główną rzekę, jeśli rozpoczną je w sąsiedztwie tej rzeki.
- jeśli Wycofuje się przez krawędź heksu z wylaną rzeką i na początku Wycofywania nie znajdował się w sąsiedztwie tej krawędzi heksu.*
- Wycofuje się przez heks z wylaną rzeką i nie wzdłuż drogi.*

*W takich sytuacjach oddziały Zmechanizowane są eliminowane, a ich usunięcie nie zalicza się jako spełnienie wymogu redukcji wytrzymałości – pozostałe Wycofujące się oddziały lub cały stos wciąż muszą przyjąć redukcję wytrzymałości za Wycofywanie przez taki teren.

Niezmechanizowane oddziały z Wycofującego się stosu tracą 1 pkt. wytrzymałości (razem jako stos, a nie każdy osobno). Gracz będący ich właścicielem sam wskazuje oddział do redukcji. Małe rzeki nie mają wpływu na Wycofywanie.

(13.2.2) Eliminacja: Oddziały posiadające PPR równą 0 PR i zmuszone do Wycofania są zamiast tego eliminowane. Oddziały posiadające PPR większą niż 0 PR są eliminowane jeśli:

- Wycofają się poza mapę lub na heks zajęty przez wrogi oddział.
- Wycofają się przez lub na wrogą Linie SK.
- Wycofają się na niezajęty przez nikogo heks w SKw, inny niż pierwszy heks podczas ich Wycofywania.
- Zakończą Wycofywanie w sytuacji przepelnienia heksu, której nie można rozwiązać przez wycofanie się dalej o dodatkowe heksy (13.1.5).
- Wycofają się przez krawędź heksu lub na heks, które są dla nich niedozwolone do ruchu.

Ważne: Zobacz 12.5 (Desperacka Obrona), aby dowiedzieć się jak uniknąć eliminacji z powodu Wycofywania.



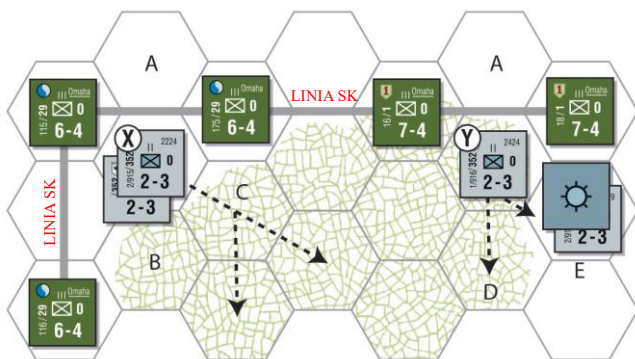
PRZYKŁAD: Stos niemieckich oddziałów na heksie 2513 w pobliżu Carentan zostaje zaatakowany i zmuszony do Wycofania o dwa heksy. Normalnie jako pierwszy heks Wycofania stos musiałby wybrać heks B z wylaną rzeką, aby uniknąć SKw. Jednak ponieważ spowodowałoby to redukcję wytrzymałości o 2 poziomy (eliminacja oddziału czołgów i redukcja o 1 poziom u oddziału niezmechanizowanego wg 13.2), to może zamiast tego Wycofać się przez heks A lub C.

13.3 Wycofanie jednoheksowe

Wycofanie o 2 heksy można zakończyć już po 1 heksie, jeśli będzie to duże lub małe miasto, las, żywopłoty bocage lub heks ten zawiera Ulepszoną Pozycję lub punkt umocniony. Heks, na którym stoją przyjazne oddziały bez dezorganizacji nieużywające Zdeterminowanej Obrony i bez Ruchu Strategicznego, również może spowodować zatrzymanie Wycofywania o 2 heksy po 1 heksie, ale siła bojowa, którą mogą zatrzymać, jest ograniczona do sumy sił bojowych oddziałów bez dezorganizacji Disrupted na tym heksie.

PRZYKŁAD: Heks z pułkiem o sile 6 może zakończyć Wycofywanie po jednym heksie jednego oddziału z siłą nie większą niż 6 lub stosu dwóch oddziałów z sumą sił nie większą niż 6 (np. dwóch pułków z siłami 3 oraz 3).

OGRANICZENIA: Oddziały, które Wycofują się o 1 heks, nie mogą zakończyć Wycofywania we wrogiej Strefie Kontroli, chyba że przyjazny oddział bez dezorganizacji był już na tym heksie. Oddziały, które muszą Wycofać się o 4 heksy, nigdy nie mogą zakończyć Wycofywania po 1 heksie.



PRZYKŁADY ROZSTRZYGANIA WYCOFYWANIA O JEDEN HEKS: Niemieckie oddziały z heksów X i Y muszą się Wycofać. Wycofanie na heksy A jest zabronione ze względu na wrogie Linie SK. Dwa oddziały z X nie mogą przerwać Wycofywania w

żywopłoty bocage po jednym heksie (B ani C), ponieważ heksy te są niezajętymi heksami w SKw. Zatem oddziały X muszą się Wycofać o dwa heksy. Oddział Y może się zatrzymać po jednym heksie, jak pokazano na ilustracji, ponieważ heks D to żywopłoty bocage i nie znajduje się w SKw, a heks E zawiera Ulepszoną Pozycję – oddział Y może wybrać D albo E.

13.4 Niewykonane Wycofania z powodu eliminacji a Pościg

Jeśli broniący nie wykonuje Wycofania ponieważ jest wyeliminowany, to atakujący wciąż otrzymują możliwość pełnego Pościgu Po Walce.

13.5 Walka z Wycofanymi oddziałami

Jeśli oddział lub stos zostanie Wycofany na heks zajęty przez przyjazne oddziały i heks ten zostanie zaatakowany w tej samej Fazie Walki, to oddziały uprzednio Wycofane w tej Fazie nie wnoszą swojej siły do walki ani nie mogą być Oddziałem Prowadzącym w Zdeterminowanej Obronie (12.4, 12.5), a jeśli zostaną zmuszone do ponownego Wycofania, to od razu są eliminowane. Nie mogą być wybierane do absorbowania redukcji wytrzymałości, ale w przypadku wyniku walki EX lub Zdeterminowanej Obrony pozostają na zajmowanym heksie i pozwalają utrzymać nad nim kontrolę nawet jeśli inny przyjazny oddział, który zajmował ten heks zanim dołączyli do niego Wycofujący, miał tylko 1 poziom wytrzymałości i został wyeliminowany.

13.6 Dezorganizacja i Faza Regeneracji



Każdy oddział, który się Wycofa, jest w dezorganizacji. Zaznacza się to umieszczając na nim znacznik „Disrupted” po zakończeniu Wycofania. Oddziały sztabów dowodzenia, które są zmuszone do Wycofania, *dotatkowo* należy odwrócić na tylną stronę z napisem „Moved”. Jeśli zdeorganizowany oddział zostanie ponownie zmuszony do Wycofania (np. w Fazie Walki Rezerw), to nie ma żadnych dodatkowych efektów z tego tytułu. Zdezorganizowane oddziały mają następujące ograniczenia:

- RUCH: Muszą używać Ruchu Taktycznego (9.10).
- WALKA: Nie mogą atakować ani być Oddziałem Prowadzącym w Zdeterminowanej Obronie (12.4, 12.5).
- ULEPSZONE POZYCJE: Nie mogą rozpocząć budowy Ulepszonej Pozycji, ale mogą ją ukończyć (16.1).
- Zdezorganizowane sztaby dowodzenia i brygady dział Werfer nie mogą zapewniać Wsparcia od artylerii w walce (11.6) ani Wsparcia w Obronie (Zdeterminowanej, 12.4.7).
- UZUPEŁNIENIA: Nie mogą otrzymać uzupełnień.

UMIĘJĘTNOŚCI: Zdezorganizowane oddziały zachowują pełną siłę w obronie, jakość, SK i zdolność do tworzenia Linii SK. Mogą wejść do SKw, a inne oddziały mogą wejść lub przejść przez przyjazne zdeorganizowane oddziały i nie stają się z tego powodu zdeorganizowanymi.

FAZA REGENERACJI: W Fazie Regeneracji *aktywny* gracz usuwa ze wszystkich swoich zdeorganizowanych oddziałów znaczki Disrupted – te oddziały nie są już w dezorganizacji.

13.7 Wycofywanie a Ruch Strategiczny

Oddziały mogą się Wycofać na heks zawierający przyjazne oddziały korzystające z Ruchu Strategicznego (oznaczone znacznikiem „Strat Move x2”), jeśli niedostępna jest inna poprawna ścieżka Wycofania. W takich sytuacjach należy natychmiast usunąć znacznik Ruchu Strategicznego.

14. POŚCIG PO WALCE

14.1 Długość Pościgu

Jeśli wynik walki z TWW pozwala atakującemu wykonać Pościg, to mogą oni przesunąć się o nie więcej niż 2 heksy. Wyjątki: sztaby dowodzenia, działa Werfer i oddziały z PPR równą 0 PR nie mogą wykonywać Pościgu. Pościg można wykonać w dowolnym kierunku i nie musi przebiegać przez heks zwolniony przez broniących. Mogą go wykonać wszystkie atakujące oddziały uczestniczące w danej walce, a nie tylko te należące do GSA. Na końcu przesunięcia w Pościgu oddziały muszą spełniać zasady ograniczające wielkość stosów (7.2).

DWUHEKSOWY POŚCIG: Jest to domyślny pościg dostępny dla każdego oddziału według wyniku walki. Może być w dowolnym kierunku, nie jest przymusowy, może być o jeden heks.

OGRANICZONY POŚCIG: Występuje gdy broniący się stos lub samotny oddział zostaną wyeliminowani, a nie musieli się Wycofać (przy wyniku „EX”, udanej Zdeterminowanej Obronie wykonanej przez oddział z wytrzymałością 1 itp.) lub dla alianckich posiłków w turze, w której lądują (6.5.2). Ograniczony Pościg pozwala atakującemu jedynie **zająć heks opuszczony przez broniących**.

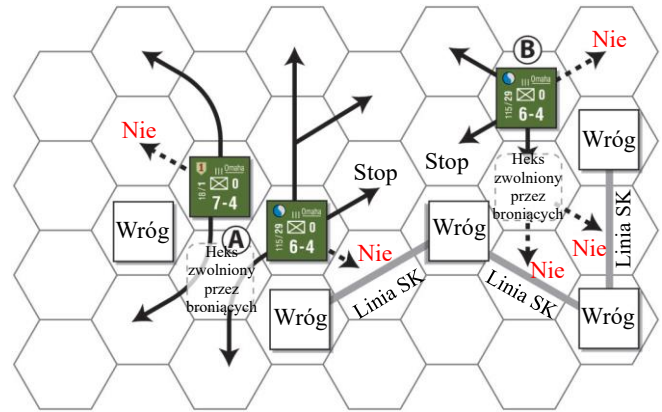
14.2 Pościg w dowolnym kierunku

Za wyjątkiem Ograniczonego Pościgu (14.1), oddziały mogą przemieszczać się w Pościgu w dowolnym kierunku i nie muszą wchodzić na heks opuszczony przez broniących. Jednak wejście na heks opuszczony przez broniących zapewnia korzyści w przechodzeniu z SKw do SKw (patrz 14.3).

14.3 Pościg a wrogie SK

(14.3.1) SKw: Żaden oddział nie może przejść z jednej SKw bezpośrednio do innej SKw tego samego wrogiego oddziału, chyba że wchodzi lub już wszedł na heks opuszczony przez broniących. Co więcej atakujący musi się zatrzymać po wejściu do SKw podczas Pościgu, chyba że wszedł na heks opuszczony po walce przez broniących. Jeśli oddział wykonujący Pościg wejdzie na heks opuszczony po walce przez broniących, to może przejść o kolejny heks, nawet gdy będzie to przejście z SKw do SKw.

(14.3.2) Linie SK: Podczas Pościgu Po Walce nigdy nie można przejść przez ani wejść na wrogą Linie SK, chyba że jest to wejście na heks opuszczony przez broniących – jednak wtedy, po wejściu, dalej już nie można przesunąć się na inny heks zawierający wrogą Linie SK ani nie można przekroczyć wrogiej Linii SK z krawędzi heksu.



PRZYKŁADY: Heks „A” został opuszczony po eliminacji niemieckiego oddziału w wyniku ataku dwóch amerykańskich, które mogą teraz wykonać pościg o 2 heksy. Ciągłe strzałki wskazują możliwe ścieżki pościgu, a przerywane to ścieżki zabronione. Amerykański pułk z „B” wyeliminował broniących się oddział i może wkroczyć na opuszczony heks, ale drugi heks pościgu jest zablokowany przez wroga Linie SK. Oddział musi zatrzymać się na opuszczonym heksie. Pokazane są również dwie inne możliwe ścieżki pościgu dla tego oddziału.

14.4 Pościg a teren

(14.4.1) Żywopłoty bocage: Atakujący musi zakończyć Pościg po wejściu na heks z bocage, chyba że:

- Heks z bocage to heks opuszczony przez broniących i wykonujący Pościg opuści ten heks wzdłuż drogi.
- Na ten heks z bocage weszli wzdłuż drogi i wzdłuż tej drogi zamierzają kontynuować Pościg.

(14.4.2) Nieprzekraczalne krawędzie heksów: Żaden oddział nie może wykonywać Pościgu przez nieprzekraczalną krawędź heksu (9.6).

(14.4.3) Wylane rzeki: Niezmechanizowane oddziały muszą zakończyć Pościg po wejściu na heks z wylaną rzeką, chyba że jest to Pościg w całości wzdłuż drogi. Niezmechanizowane oddziały podczas Pościgu mogą przekroczyć krawędź heksu z wylaną rzeką tylko wchodząc na pierwszy heks Pościgu. Zmechanizowane oddziały podczas Pościgu nie mogą wchodzić ani opuszczać heksu z wylaną rzeką ani przechodzić przez krawędź heksu z wylaną rzeką, chyba że jest to Pościg wzdłuż drogi lub grobli.

(14.4.4) Rzeki: Oddziały podczas Pościgu mogą przekroczyć krawędź heksu z główną rzeką bez mostu tylko wchodząc na pierwszy heks Pościgu. Małe rzeki nie mają wpływu na Pościg.

15. RUCH I WALKA REZERW

15.1 Przenoszenie oddziałów do Rezerwy



Podczas swojej Fazy Ruchu gracz może oznaczać własne oddziały jako będące „w Rezerwie”, umieszczając na nich znacznik „Reserve”.

Oddziały mogą również zostać umieszczone w Rezerwie po wzięciu udziału w walce, której wynikiem było DH lub A1/D2 (12.1). Jeśli znacznik Rezerwy nie będzie dostępny, gracz może dowolnie wykorzystać jeden z używanych, usuwając go z oddziału i układając na nowym.

Wiele oddziałów ustawionych razem na heksie może być umieszczonych pod tym samym znacznikiem Rezerwy. Heks może zawierać zarówno oddziały będące w Rezerwie, jak i poza nią. W Fazie Ruchu oddział może zostać umieszczony w Rezerwie, jeśli się nie porusza lub zużywa tylko 1 PR. PR nie może być używany do wchodzenia lub wychodzenia z SKw. Oddział, który rozpoczyna Fazę Ruchu będąc w SKw, może zostać umieszczony w Rezerwie, o ile się nie porusza.

OGRANICZENIA: Liczba stosów, które można posiadać w Rezerwie w dowolnym momencie, jest ściśle ograniczona i wynosi 6 dla Aliantów oraz 6 dla Niemców – jest dostępnych po 6 znaczników Rezerwy. Następujące oddziały nie mogą zostać oznaczone Rezerwą:

- oddział, który w bieżącej turze otrzymał uzupełnienie.
- oddział oznaczony brakiem zaopatrzenia, dezorganizacji Disrupted lub przegrupowania Regroup.
- oddział z pola podejścia do lądowania w Kolejnej Fali.
- oddział, który rozpoczął budowę Ulepszonej Pozycji.
- oddział, który poruszył się Ruchem Taktycznym.

15.2 Faza Ruchu Rezerw

Podczas tej fazy oddziały Rezerwy mogą albo wykonać Ruch Taktyczny, albo zwykły z użyciem połowy swojej PPR (zaokrąglając ułamki w górę). W przypadku niemieckich oddziałów i bezchmurnej pogody, przed podzieleniem PPR na pół w pierw należy ją zmniejszyć o 2 PR (zgodnie z zasadami wpływu pogody na oddziały, 4.3).

PRZYKŁAD: Niemiecki oddział Zmechanizowany posiadający na żetonie PPR równą 5 PR może użyć 3 PR na Ruch Rezerwy w turach pochmurnych lub burzowych, a 2 PR (1,5 zaokrąglone w górę) na Ruch Rezerwy w turach z bezchmurną pogodą.

15.3 Faza Walki Rezerw

Podczas tej fazy oddziały Rezerw mogą atakować sąsiednie hekсы zajmowane przez wroga. Obowiązują wszystkie zwykłe zasady walki. Sztaby dowodzenia, brygady dział Werfer, jednostki marynarki wojennej i lotnicze nie muszą znajdować się w Rezerwie, aby zapewnić wsparcie podczas walk w tej fazie gry. Uwaga: W Fazie Walki Rezerw nie można prowadzić Ostrzału (19.1.4).

15.4 Utrata statusu Rezerwowego

Oddziały Rezerw natychmiast tracą taki status, jeśli zaatakują, zostaną ograniczone we wspomniany powyżej sposób (15.1) lub na końcu swojej Fazy Regeneracji będą znajdować się obok oddziału przeciwnika. Aktywny gracz może również usuwać znaczniki Rezerw ze swoich oddziałów w dowolnym momencie.

16. FORTYFIKACJE

16.1 Ulepszone Pozycje

(16.1.1) Efekty: Oddziały broniące się na heksie zawierającym Ulepszoną Pozycję otrzymują następujące korzyści:

- Atakujący nie może otrzymać Przesunięcia z powodu klasy pancernej (Przewagi Pancernej, 11.4).
- Wykorzystują kolumnę „Ulepszona Pozycja” w Tabeli Zdeterminowanej Obrony podczas przeprowadzania Zdeterminowanej Obrony.

(16.1.2) Efekty: Ilość Ulepszonych Pozycji, jakie niemiecki gracz może wybudować na turę, jest określona przez rzut kostką w Tabeli Pogody w Fazie Początkowej. Podczas jednej tury grający Aliantami może zbudować jedną Ulepszoną Pozycję dla Amerykanów i jedną dla Wspólnoty Narodów przy pogodzie innej niż burzowa. Podczas tur z burzą nie można budować żadnych Ulepszonych Pozycji, ale te rozpoczęte w poprzedniej turze można ukończyć. Decyzja o budowie Ulepszonej Pozycji musi zostać podjęta w turze, w której ją otrzymano jako dostępną do budowy, nie można ich gromadzić. Ilość znaczników Ulepszonych Pozycji dostępnych z arkusza z żetonami jest absolutnym ograniczeniem ilości Ulepszonych Pozycji, które można wybudować (gracz może usuwać swoje Ulepszone Pozycje z mapy, aby zacząć budowę nowych w innym miejscu).



(16.1.3) Budowa: Zaopatrzone oddział typu Piechotnego (2.3.3) bez dezorganizacji Disrupted (13.6), który się nie porusza, może rozpocząć budowę Ulepszonej Pozycji podczas swojej Fazy Ruchu. Oddział ten nie może otrzymać uzupełnień ani nie może zostać umieszczony w Rezerwie (przed ani po rozpoczęciu budowy). Aby zaznaczyć budowę, umieść znacznik „Entrenching” na żetonie oddziału. Budowę można rozpocząć nawet będąc w SKw. Jeśli na początku następnej Fazy Ruchu gracza będącego właścicielem heks taki wciąż zawiera przyjazny oddział typu Piechotnego, budowa Ulepszonej Pozycji zostaje ukończona, a jej znacznik należy odwrócić. Żaden oddział nie może atakować z heksu, na którym znajduje się znacznik „Entrenching” (czyli Ulepszonej Pozycji w budowie).

(16.1.4) Ograniczenia: Ze względu na niemiecki plan zepchnięcia aliantów z powrotem do morza w pierwszym tygodniu inwazji, niemiecki gracz nie może budować Ulepszonych Pozycji aż do 5 tury. Ulepszone Pozycje nie mogą być budowane na heksie dużego miasta ani takim, które już posiada trwałą fortyfikację (patrz dalej). Poza tym można je budować na dowolnym terenie, w tym na heksie zawierającym punkt umocniony.

(16.1.5) Usunięcie: Znacznik Ulepszonej Pozycji (gotowej lub w budowie) należy usunąć w każdym z poniższych przypadków:

- wszystkie przyjazne oddziały na heksie zostają wyeliminowane lub zmuszone do Wycofania.
- na heksie nie ma żadnych przyjaznych oddziałów bojowych na koniec Fazy Zaopatrzenia gracza, który je posiada.
- przy wyniku gwiazdka (*) w Tabeli Zdeterminowanej Obrony.

(16.1.6) Trwale ulepszone pozycje: Na mapie znajdują się wydrukowane dwie trwale ulepszone pozycje: są to Osteck oraz Westeck. Nigdy nie można ich zniszczyć i mogą z nich korzystać obie strony.

16.2 Niemieckie punkty umocnione



Niemieckie punkty umocnione można traktować jako Ulepszone Pozycje z własnym garnizonem. Nie mogą się poruszać ani atakować, mogą się bronić. W wyniku walk można je wskazywać do redukcji wytrzymałości, jak każdy inny oddział, i mogą być użyte w Zdeterminowanej Obronie jako Oddział Prowadzący.

Punkty umocnione nie mają SK (8.1) i nie wliczają się do limitu wielkości stosu (7.1). Broniący się sam punkt umocniony nigdy nie otrzymuje Bonusu Defensywnego ani nie przyczynia się do maksymalnej wartości Bonusu Defensywnego możliwego do zdobycia przez broniący się stos (11.2). Punkty umocnione uniemożliwiają atakującemu uzyskanie Przewagi Pancerniej (11.4). Odizolowane oddziały, które mają linię zaopatrzenia do punktu umocnionego, otrzymują MOD +2 do swojego rzutu na Wyniszczenie w Izolacji (18.5). Grający Niemcami może dobrowolnie usuwać punkty umocnione w dowolnym momencie swojej tury (*Często robi się to, aby uniknąć sytuacji, w której gracz aliancki ma duże szanse wygrać atak na punkt umocniony ułożony samotnie w pobliżu niemieckiej linii frontu.*)

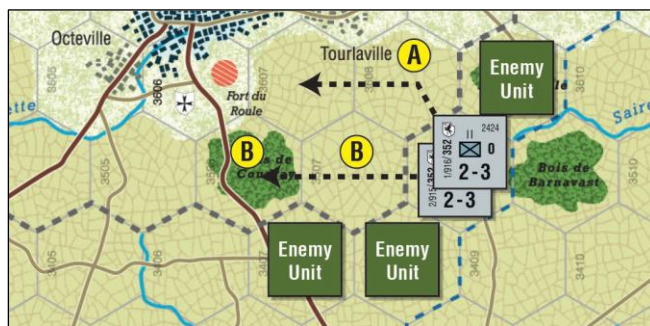


PRZYKŁAD: Grający Aliantami atakują na punkt umocniony piechotą i czołgami z wsparciem morskim. Nigdy nie można uzyskać Przewagi Pancerniej przeciw punktom umocnionym, ale Alianci otrzymują korzystne Przesunięcie dzięki swojej marynarce wojennej. Punkt umocniony nigdy nie może otrzymać Bonusu Defensywnego. Relacja sił wynosi 9-2, czyli 4-1 po zaokrągleniu, z Przesunięciem o 2 kolumny w prawo z powodu lepszej jakości +1 oraz +1 dzięki wsparciu marynarki wojennej. Zatem ostatecznie walka będzie rozstrzygnięta w kolumnie 6-1.

16.3 Niemiecka linia obrony rejonu Cherbourg

Linia obrony rejonu Cherbourg ma następujące skutki:

- **WALKA:** Alianckie oddziały atakujące przez linię obrony rejonu mają swoją siłę bojową zmniejszoną o połowę i nie mogą uzyskać Przesunięcia z powodu Przewagi Pancerniej (posiadanie przez atakującego oddziałów Pancernych w GSA wciąż może być oplacalne, ponieważ może uniemożliwić broniącym użycia Przewagi Pancerniej).
- **SK:** Wyłącznie dla celów Wycofywania niemieckie oddziały mogą ignorować alianckie SK, które rozciągają się z zewnątrz do wewnątrz przez linię obrony rejonu Cherbourg.



PRZYKŁAD: Oddziały niemieckie mogą się Wycofać przez linię obrony rejonu Cherbourg i zignorować alianckie SK, które rozciągają się wzdłuż niej. Mogą nawet zrobić Wycofanie jednoheksowe, ponieważ heksy A i B nie są w SKw.

17. SPECYFICZNE ODDZIAŁY

17.1 Oddziały Ost

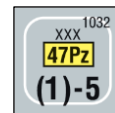


Oddziały Ost nie mogą otrzymywać uzupełnień i są usuwane z gry, jeśli poniosą redukcję wytrzymałości. Nie mogą się poruszać podczas niemieckiej Fazy Ruchu w turze 1 (w Dniu D).

17.2 Sztaby dowodzenia

(17.2.1) Co czego służą:

- Sztaby są używane jako **artyleria**, która zapewnia Przesunięcie kolumny w TWW podczas rozstrzygnięcia walk (17.2.5).
- Sztab to miejsce **wejścia** dla oddziałów odbudowywanych ze stosu wyeliminowanych po otrzymaniu uzupełnienia (6.2.2).
- Sztab zapewnia modyfikator do wyniku rzutu w Tabeli **Wyniszczenia** w Izolacji (18.5.2).



(17.2.2) Właściwości sztabów: Sztaby to oddziały bojowe o następujących specjalnych cechach i ograniczeniach:

- Mają wytrzymałość 1; ich rewers jest używany do wskazania, że oddział sztabu przesunął się o więcej niż jeden heks (17.2.3).
- Nie są wliczane do limitu wielkości stosu (7.1).
- Nie mogą atakować, mogą się tylko bronić – mają siłę podaną na żetonie w nawiasach.
- Nie mogą być wybrane na Oddział Prowadzący w Zdeterminowanej Obronie (12.4).
- Nie mogą wykonywać Pościgu Po Walce (14.1).
- Jeśli sztab zostanie wyeliminowany, można go odbudować wydając jedno uzupełnienie Piechotne (6.2.6). Może wrócić do gry w dowolnym przyjaznym kontrolowanym dużym mieście mającym zaopatrzenie (trzeba je sprawdzić czy istnieje) lub na heks z otwartą plażą (17.8).

(17.2.3) Ruch sztabu: Podczas jednej tury sztab nie może jednocześnie poruszyć się o więcej niż 1 heks i zapewnić Przesunięcia w walce od artylerii (dotyczy to również Ruchu Taktycznego i wchodzenia na mapę jako Posiłki). Gdy sztab zostanie zmuszony do Wycofania lub poruszy się o więcej niż 1 heks, jego żeton należy odwrócić na tylną stronę z napisem „Moved”. Powrotne odwrócenie jego żetonu na gotową stronę

jest możliwe w Fazie Początkowej, jeśli będzie wtedy mieć linię zaopatrzenia (18.3).

(17.2.4) Zasięg: Sztaby mają zasięg 5 heksów podczas zapewniania Przesunięć od artylerii (11.6) lub Wsparcia w Obronie (12.4.7). Zasięg liczy się od heksu obok sztabu do heksu z celem włącznie, a teren ani wrogie oddziały nie mają wpływu na ten pięcioheksowy zasięg.

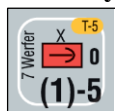
(17.2.5) Przesunięcia od artylerii (w ataku): Każdy wydany punkt zaopatrzenia pozwala zaopatrzonemu i gotowemu sztabowi bez dezorganizacji Disrupted na zapewnienie Przesunięcia w TWW do dowolnego ataku w zasięgu sztabu. Pojedynczy sztab Aliantów może zapewnić do dwóch Przesunięć na walkę (kosztem dwóch punktów zaopatrzenia), a niemiecki tylko jedno. Sztab może wspierać więcej niż jeden atak na turę, a limit jednego (Niemcy) lub dwóch (Alianci) Przesunięć jest na każdą pojedynczą walkę. Sztab może zapewniać wsparcie artyleryjskie nie tylko atakującym z innych heksów, ale też jeśli sam znajduje się na heksie razem z atakującymi i w SKw. Zapewnia Przesunięcia od artylerii nawet jeśli znajduje się w stosie z oddziałem otrzymującym uzupełnienie. Amerykańskie sztaby nie mogą jednak zapewniać takiego wsparcia artylerią dla oddziałów Wspólnoty Narodów, a sztaby Wspólnoty Narodów nie mogą wspierać amerykańskich.

(17.2.6) Wsparcie w Obronie (Zdeterminowanej): Kosztem jednego punktu zaopatrzenia oddział sztabu dowodzenia, mający zaopatrzenie, gotowy i bez dezorganizacji, może zapewnić MOD +1 jako Wsparcie w Obronie (12.4.7) w Tabeli Zdeterminowanej Obrony pod warunkiem, że podczas próby Zdeterminowanej Obrony (12.4) broniący się oddział znajduje się w zasięgu tego sztabu. *(Sztaby nie zapewniają broniącym żadnych dodatkowych korzyści w zwykłej walce podczas rozstrzygnięcia w TWW, poza tym że mają siłę w obronie równą 1 – dop. tłum.)*

(17.2.7) Niemieckie zaopatrzenie dla artylerii: Niemiecki sztab, które może prowadzić linię zaopatrzenia tylko do heksu miasta Cherbourg, musi korzystać z punktów zaopatrzenia fortecy Cherbourg (5.2 i 18.2). Niemiecki sztab, który może prowadzić linię zaopatrzenia tylko do heksu wejściowego na krawędzi mapy, musi korzystać z punktów zaopatrzenia swojej 7 Armii. Niemiecki sztab, który ma dostęp do obu źródeł zaopatrzenia, może dowolnie wybrać jedno do użycia.

(17.2.8) Niemiecka artyleria w Caen: Grający Niemcami może stosować Przesunięcia od artylerii lub Wsparcia w Obronie we wszystkich walkach w obrębie trzech heksów od co najmniej jednego heksu miasta Caen kontrolowanego przez Niemców (sztab nie jest wymagany). Każde Przesunięcie w ataku lub Wsparcie w obronie kosztuje 1 punkt zaopatrzenia 7 Armii. Ta korzystna dla Niemców zasada obowiązuje aż wszystkie heksy miasta zostaną przejęte przez Aliantów. Reprezentuje ona niemiecką artylerię stacjonującą w rejonie Caen, niemającą żadnych żetonów w grze.

17.3 Brygady dział Werfer



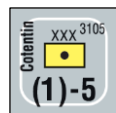
Brygady Werfer to oddziały bojowe, które zapewniają Przesunięcia od artylerii i Wsparcie w Obronie w taki sam sposób jak sztaby dowodzenia, ale w czasie gdy są używane, nie zużywają punktów zaopatrzenia ani nie muszą mieć linii zaopatrzenia. Za

każdym razem, gdy brygada dział Werfer zapewnia Przesunięcia w ataku lub Wsparcie w Obronie, odwróć jej żeton na tylną „wystrzeloną” stronę – dział tych można użyć tylko raz na turę. Brygady Werfer będące na swojej „wystrzelonej” stronie odwraca się z powrotem na „gotową” stronę w każdej Fazie Początkowej, jeśli będą wtedy mieć linię zaopatrzenia (18.3). Niemiecki gracz do jednej walki może wskazać zarówno brygadę Werfer, jak i sztab, aby zyskać dwa Przesunięcia. Podczas ataku oddziałów niemieckich można użyć maksymalnie dwóch oddziałów dział Werfer (a jednego przy pogodzie burzowej), aby zyskać dwa Przesunięcia (jedno podczas burzy).

Brygady dział Werfer mają następujące cechy:

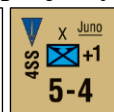
- Aby móc zapewnić Przesunięcia od artylerii w ataku lub Wsparcie w Obronie (Zdeterminowanej), muszą znajdować się nie dalej niż 3 heksy od atakowanego heksu.
- Posiadają wytrzymałość 1. Tylna strona ich żetonu służy tylko do oznaczenia, że działa zostały użyte. Inaczej niż w przypadku sztabów, działa Werfer mogą bezkarnie poruszać się o więcej niż 1 heks i nie trzeba ich wtedy odwracać na tylną stronę tak jak sztaby.
- Nie mogą atakować, mogą się tylko bronić.
- Nie mogą być wybrane na Oddział Prowadzący w Zdeterminowanej Obronie (12.4).
- Nie są wliczane do limitu wielkości stosu (7.1).
- Nie mogą wykonywać Pościgu Po Walce (14.1).
- Jeśli zostaną wyeliminowane, można je odbudować zużywając jedno uzupełnienie Pancerne na każdy oddział dział Werfer (6.2.6).

17.4 Artyleria Cotentin i forteca Cherbourg



Niemiecka artyleria stacjonująca 6 czerwca na półwyspie Cotentin jest reprezentowana przez oddział sztabu „Cotentin”. Działa on jak zwykły sztab dowodzenia pod każdym względem (musi się odwrócić gdy poruszy się dalej niż o 1 heks itp.). Może zapewnić Przesunięcia od artylerii w ataku lub Wsparcie w Obronie tylko wtedy, gdy może wytyczyć linię zaopatrzenia do heksu miasta Cherbourg, a punkt zaopatrzenia na torze zaopatrzenia zostanie wydany ze znacznika zaopatrzenia fortecy Cherbourg. Raz na grę, podczas niemieckiej Fazy Ruchu, grający Niemcami może podnieść sztab Cotentin z dowolnego miejsca na mapie i umieścić na dowolnym kontrolowanym przez Niemców heksie miasta Cherbourg. Kiedy wszystkie heksy miasta Cherbourg będą kontrolowane przez Aliantów, żeton sztabu Cotentin należy usunąć z mapy.

17.5 Wycofanie amerykańskich Rangersów i 4. Brygady Służb Specjalnych



(17.5.1) Na początku każdej tury Aliantów należy sprawdzić czy spełnione są warunki usunięcia tych oddziałów z gry. Gdy warunki będą spełnione, oddziały należy natychmiast usunąć. Nie ma żadnych kar jeśli któryś z tych oddziałów był zredukowany lub nawet wyeliminowany.

(17.5.2) Warunki usunięcia: Dwa oddziały Rangersów są usuwane gdy Niemcy nie mają żadnego oddziału w odległości 4 heksów od Pointe du Hoc (heks 2818). Oddział 4. Brygady Służb Specjalnych usuwa się gdy Niemcy nie mają żadnego oddziału (innego niż punkt umocniony) w odległości 4 heksów od Arromanches-les-Bains.

KOMENTARZ: Zasady te nie mają wpływu na oddział 1. Brygady Służb Specjalnych (brytyjski ISS). Ci mogą pozostać na mapie (dopóki nie zostaną wyeliminowani).

17.6 Oddziały o ograniczonej mobilności



(17.6.1) Czerny kolor na żetonie: Oddziały, które na żetonie mają liczbę PPR zapisaną na czarnym polu, nie mogą poruszać się do momentu, aż zostaną „uwolnione”. Stają się uwolnione gdy na początku niemieckiej Fazy Ruchu w turze 2 lub późniejszej na obszarze w promieniu do 2 heksów od choćby jednego dowolnego z takich oddziałów znajdzie się oddział Aliantów. Po uwolnieniu wszystkie działają już w zwykły sposób. Nie mogą zostać uwolnione w turze 1.

(17.6.2) Oddziały obrony rejonu miasta Cherbourg: Niemieckie oddziały znajdujące się w rejonie miasta Cherbourg (na mapie ciemna linia przerywana około dwa heksy od miasta oznaczająca niemiecką linię obrony tego rejonu, 16.3) mogą bezpłatnie poruszać się na dowolne heksy tego rejonu, dopóki nie zostaną uwolnione wg 17.6.1. Uwolnienie jednego ograniczonego oddziału powoduje, że wszystkie stają się uwolnione i od tego momentu mogą dowolnie wychodzić poza linię obrony, opłacając zwykłe koszty ruchu.

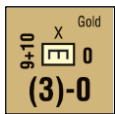
17.7 Niemieckie działa plot 88 mm



Są to oddziały Sylwetkowe i posiadają następujące cechy specjalne i ograniczenia:

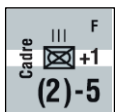
- Nigdy nie mogą otrzymać uzupełnień.
- Oddziały lotnicze podczas prowadzenia swojego Ostrzału mają MOD -1, jeśli heks z celem zawiera lub sąsiaduje z oddziałem dział plot 88 (19.1.4).

17.8 Oddziały inżynieryjne



Grający Aliantami ma po jednym oddziale inżynieryjnym dla każdej plaży inwazyjnej (wyjątek: Pointe du Hoc). Oddziały te przybywają w turze 1 z pola podejścia do lądowania jako Kolejna Fala, a po wejściu na heks plaży plaża taka jest otwarta: staje się źródłem zaopatrzenia (6.5, 21.1) oraz mogą na niej lądować posiłki (21.1). Oddziały inżynieryjne nie mogą się poruszać ani atakować, mogą się tylko bronić (*bronią przyczółków i zarządzają logistyką w tych miejscach – dop. tłum.*). Nie wlicza się ich do limitu wielkości stosu oddziałów na jednym heksie (7.1).

17.9 Kadry i pola zasobów kadrowych



(17.9.1) Kiedy są używane: Oddziały posiadające Wytrzymałość równą 3 są oznaczone cienkim paskiem na tylnej stronie ich żetonu. Gdy ich poziom zostanie zredukowany drugi raz (czyli do wytrzymałości 1), wtedy ich żeton należy zastąpić odpowiednim żetonem „kadrowym”, który ma podobny pasek, ale szerszy. Na początku gry żetony kadrowe umieszcza się na

karcie „In Britain” na polach zasobów kadrowych „Cadre Display”. Gdy żeton kadrowy zostanie użyty w miejsce zredukowanego oddziału z mapy, wtedy oddział z mapy należy umieścić na pustym polu zasobów kadrowych, z którego pochodził oddział kadr (12.3). Oddział kadrowy musi w zwykły sposób przestrzegać wszelkich Wycofań i dezorganizacji z wyników walk. Jeśli w chwili redukcji pełnego niekadrowego oddziału na polach zasobów kadrowych „Cadre Display” nie ma dostępnego żadnego oddziału kadrowego, wtedy jest on od razu eliminowany (nawet jeśli został mu jeszcze 1 poziom wytrzymałości).

(17.9.2) Właściwości: Działają jak każdy inny oddział bojowy, z wyjątkiem że nie mogą atakować (10.7 – na żetonie mają siłę bojową w nawiasach).

(17.9.3) Przydzielanie uzupełnienia: Oddział kadrowy na mapie otrzymuje Uzupełnienia w taki sam sposób, jak zwykły oddział, ale zamiast odwracać oddział kadrowy, przenosi się go na pole zasobów kadrowych „Cadre Display”, a w jego miejsce na mapę przywraca się oddział, który poprzednio został zastąpiony przez daną kadrę. Odbudowany oddział wraca jako zredukowany, mający wytrzymałość 2, zatem należy go ułożyć tylną stroną.

(17.9.4) Eliminacja oddziału kadrowego: Jeśli oddział kadrowy na mapie zostanie wyeliminowany, umieszcza się go na wierzchu oddziału z wytrzymałością 3, który zajmuje wtedy pole tej kadry na polach zasobów kadrowych. Oddział kadrowy (o wytrzymałości 1) jest w tym sensie powiązany z oddziałem o wytrzymałości 3, którego wcześniej zastąpił na mapie. Taki użyty oddział kadrowy nie jest wtedy dostępny w żadnym innym celu niż odbudowa powiązanego oddziału o pierwotnej wytrzymałości 3 i przywrócenie do gry za pomocą procedury użycia uzupełnień (6.2). Aby w pełni odbudować oddział do wytrzymałości 3, pierwsze uzupełnienie musi zostać wydane na przywrócenie powiązanego z nim oddziału kadrowego (znajdującego się na polu zasobów kadrowych z odpowiednią literą). Wymagany rodzaj uzupełnienia jest taki sam, jaki jest wymagany dla pełnego niekadrowego oddziału powiązanego literowo z kadrowym.

(17.9.5) Pola zasobów kadrowych „Cadre Display”: Używa się ich do rejestrowania powiązań między oddziałami o wytrzymałości 3 a oddziałami kadrowi, które zastępują je na mapie po redukcji do wytrzymałości 1. W tym celu pola i żetony oddziałów kadrowych mają literowe oznaczenia. Pola te są również przydatne do śledzenia automatycznego zwycięstwa Niemców (23.3).

18. ZAOPATRZENIE I IZOLACJA

18.1 Faza zaopatrzenia



Zaopatrzenie jest sprawdzane podczas Fazy Zaopatrzenia danego gracza (aktywnego). Uznaje się, że oddział, który w tym momencie ma zaopatrzenie lub go nie ma, jest w tym stanie aż do następnej przyjaznej Fazy Zaopatrzenia. Jeśli jakkolwiek oddział nie może wytyczyć prawidłowej linii zaopatrzenia, otrzymuje znacznik braku zaopatrzenia. Jeśli oddział został już wcześniej oznaczony brakiem zaopatrzenia w poprzedniej turze, odwróć znacznik na czerwoną stronę i sprawdź, czy oddział ponosi Wyniszczenie (18.5.1). A jeśli jakkolwiek przyjazny oddział posiadający znacznik braku zaopatrzenia może wyznaczyć linię zaopatrzenia w Fazie Zaopatrzenia, to znacznik należy usunąć.

18.2 Źródła zaopatrzenia

(18.1.1) Niemieckie źródła zaopatrzenia: Dowolny heks wejścia na krawędzi mapy lub miasta Cherbourg kontrolowany przez przyjazne oddziały.

(18.1.2) Alianckie źródła zaopatrzenia: Dowolny otwarty heks plaży (21.1) lub kontrolowany przez Aliantów heks sztucznego portu Mulberry.

18.3 Linia zaopatrzenia

Linia zaopatrzenia to ścieżka złożona z przylegających heksów, biegnąca od oddziału do źródła zaopatrzenia. Ścieżka może być oddalona o maksymalnie pięć heksów od drogi na mapie, a następnie nieograniczoną długość wzdłuż drogi przez sąsiadujące heksy aż do źródła zaopatrzenia. Linia zaopatrzenia nie może:

- przechodzić przez obszar pełnego morza lub nieprzekraczalną krawędź heksu (9.6).
- wchodzić na heks zajmowany przez wroga.
- przechodzić przez dwa kolejne niezajęte przez sojusznika heksy znajdujące się w SKw.
- przechodzić ani wchodzi na wrogą Linie SK.
- Część drogowa ścieżki nie może wchodzić do kontrolowanego przez wroga małego ani dużego miasta.

UWAGA: Niedrogowa część linii zaopatrzenia może wchodzić na heksy z wylaną rzeką lub przez krawędzie takich heksów lub głównych rzek.

18.4 Kary za brak zaopatrzenia

Oddział posiadający znacznik braku zaopatrzenia (w tym Izolacji) podlega następującym karom:

- WALKA: Siła bojowa oddziału podczas jego ataku jest zmniejszona o połowę.
- RUCH: Oddział musi używać Ruchu Taktycznego (9.10) i nie może być umieszczony w Rezerwie (15.1).
- ULEPSZONA POZYCJA: Oddział nie może rozpocząć budowy Ulepszonej Pozycji, ale może ją ukończyć (16.1.3).
- UZUPEŁNIENIA: Patrz 6.2.3. Aby móc otrzymać uzupełnienie, oddział musi mieć linię zaopatrzenia i należy to sprawdzić w chwili przydziału uzupełnienia. Obecność

lub brak znacznika braku zaopatrzenia w tym momencie nie ma wpływu na proces uzupełnień (tzn. oddział posiadający wtedy linię zaopatrzenia może otrzymać uzupełnienie nawet jeśli jest oznaczony brakiem zaopatrzenia lub izolacją).

Oddziały niemające zaopatrzenia zachowują pełną siłę w obronie, SK, jakość i klasę pancerną.

Ważne: Oddziały posiadające znacznik braku zaopatrzenia wciąż podlegają powyższym efektom, nawet jeśli mogą wyznaczyć linię zaopatrzenia w momencie walki, ruchu lub otrzymywania uzupełnień.

18.5 Wyniszczenie w izolacji



(18.5.1) Oddział jest Izolowany, gdy nie posiada linii zaopatrzenia, nawet jeśli dozwolone dla niego jest, aby część niedrogowa linii zaopatrzenia miała dowolną długość. Oddziały inne niż sztab, które są Izolowane, oznaczone czerwonym znacznikiem braku zaopatrzenia/izolacji i sąsiadujące z co najmniej jednym oddziałem wroga, podlegają Wyniszczeniu w Izolacji podczas Fazy Zaopatrzenia gracza, który jest ich właścicielem. Wtedy dla każdego takiego oddziału gracz ten rzuca kostką:

1-4	Redukcja wytrzymałości o 1
5-6	Brak efektu

W wyniku redukcji wytrzymałości z powodu Wyniszczenia w Izolacji możliwe jest, że oddział zostanie wyeliminowany.

(18.5.2) Modyfikatory wyniku rzutu

+2	jeśli oddział w tej chwili może wytyczyć linię zaopatrzenia (5 heksów może być poza drogą, następnie wzdłuż drogi) przynajmniej do jednego: kontrolowanego dużego miasta, sojuszniczego punktu umocnionego (Niemcy), heksu wybrzeża (Alianci) lub sojuszniczego sztabu. Wystarczy spełnienie jednego z tych warunków.
+/-X	wg jakości oddziału.

PRZYKŁAD: Niemiecki oddział z jakością +1 będący w stosie z punktem umocnionym (jakość +2) utraciłby 1 pkt. wytrzymałości tylko gdyby na kostce wypadło 1 oczko.

(18.5.3) Punkty umocnione a Wyniszczenie: Punkty umocnione, jeśli razem z nimi w stosie znajduje się sojuszniczy oddział niemiecki, wtedy nigdy **nie podlegają efektom Wyniszczenia**. Jeśli wszystkie oddziały bojowe znajdujące się z punktem umocnionym zostaną wyeliminowane przez Wyniszczenie w Izolacji, wtedy punkt umocniony musi natychmiast rzucić na Wyniszczenie (tj. w Fazie Zaopatrzenia trwającej tury). Punkty umocnione automatycznie kwalifikują się do użycia MOD +2 za posiadanie linii zaopatrzenia do punktu umocnionego (tzn. do siebie).

(18.5.4) Sztaby a Wyniszczenie: Izolowane sztaby nigdy nie rzucają na Wyniszczenie w Izolacji, ale są natychmiast **eliminowane**, jeśli nie mogą wytyczyć linii zaopatrzenia do żadnego przyjaznego oddziału bojowego innego rodzaju niż sztab.

19. WSPARCIE LOTNICZE I MORSKIE

19.1 Wsparcie lotnicze

(19.1.1) Do czego służy: Począwszy od tury 2 grający Aliantami otrzymuje żetony wsparcia lotniczego zgodnie z rzutem w tabeli pogody. Żetony te mogą być użyte do Ofensywnego Wsparcia Lotniczego (19.1.2) lub Ostrzału (19.1.4). Każdy żeton wsparcia może być użyty tylko w jednej misji lotniczej na turę.

§(19.1.2) Ofensywne wsparcie lotnicze: Do 17 tury tylko jeden żeton wsparcia lotniczego na walkę może być użyty do wsparcia ataku naziemnego. Począwszy od 17 tury grający Aliantami może użyć dwóch żetonów na walkę. Każde użycie żetonu wsparcia lotniczego powoduje Przesunięcie rozpatrywania walki w TWW o jedną kolumnę w prawo. Nie ma ograniczeń terenowych, zasięgu ani żadnych innych odnośnie możliwości użycia lotnictwa. Znaczniki brytyjskiego wsparcia lotniczego (beżowe) mogą wspierać tylko oddziały Wspólnoty Narodów, a znaczniki wsparcia lotniczego Amerykanów (zielone) mogą wspierać tylko oddziały amerykańskie.

KOMENTARZ: Na początku czerwca bezpośrednie wsparcie lotnicze dla alianckich oddziałów naziemnych nie było dobrze rozwinięte. 22 czerwca Alianci przeprowadzili pierwszą operację wsparcia lotniczego na dużą skalę wokół Cherbourga.

(19.1.3) Defensywne wsparcie lotnicze (tabela Jabos): Może zostać użyte tylko podczas tur bezchmurnych i tylko w obronie przez Aliantów, podczas tury grającego Niemcami. Efekt tego wsparcia lotniczego dla Aliantów jest losowy i jest określany przez rzut kostką na tabeli Jabos bezpośrednio przed każdym niemieckim atakiem (tj. po określeniu wszelkich Przesunięć w TWW). Wynik w tabeli Jabos wskazuje na Przesunięcia kolumn w lewo w TWW albo brak efektu. Defensywne wsparcie lotnicze nie jest powiązane z liczbą żetonów wsparcia lotniczego alianców otrzymanych w tej turze ani nie zużywa żetonów wsparcia lotniczego.

PRZYKŁAD: Po tym, jak gracz niemiecki ogłosi atak 4-1, gracz aliancki rzuca w tabeli Jabos. Rzut kostką to 6, co powoduje przesunięcie o trzy kolumny w lewo. Ostatecznie walka będzie rozstrzygana w kolumnie 1-1.

(19.1.4) Ostrzał: Ostrzał może mieć miejsce tylko w Fazie Walki grającego Aliantami (nie w Fazie Rezerw) tuż przed rozpatrzeniem walki naziemnej. Jeden żeton wsparcia lotniczego może ostrzelać dowolny heks zawierający jeden lub więcej niemieckich Sylwetkowych oddziałów Pancernych, które znajdują się na heksie innym niż las lub duże miasto. Wszystkie misje Ostrzału muszą zostać przydzielone do zwykłych walk zanim którakolwiek zostanie rozpatrzona. Maksymalnie jeden żeton wsparcia lotniczego może Ostrzelać jeden heks przed turą 17, a w 17 i kolejnych dwa żetony wsparcia. Grający Aliantami rzuca kością za każdy niemiecki sylwetkowy oddział Pancerny na zaatakowanym heksie: przy wyniku 1-5 nie ma żadnego efektu; ale przy zmodyfikowanym ostatecznym wyniku równym 6 niemiecki oddział traci 1 pkt. wytrzymałości. Możliwe jest wyeliminowanie oddziału w ten sposób. Ostrzał nie ma wpływu na oddziały Pancerne bez sylwetki pojazdu na żetonie.

(19.1.5) Modyfikatory wyniku rzutu:

-1	jeśli oddział będący celem jest w stosie lub sąsiaduje z oddziałem dział plot 88 mm (nie mylić z działami ppanc 88 mm)
+1	jeśli oddział będący celem jest oznaczony znacznikiem Ruchu Strategicznego.

19.2 Wsparcie morskie

(19.2.1) Do czego służy: Gracz aliancki posiada cztery żetony wsparcia morskiego – dwa amerykańskie i dwa brytyjskie. Każdy z nich może być użyty raz na turę gry jako wsparcie morskie (19.2.2). Ponadto jeśli grasz z opcjonalną zasadą 25.3, to znaczniki wsparcia morskiego *muszą* być używane do tłumienia niemieckich baterii nabrzeżnych. Raz wykorzystane podczas tury znaczniki wsparcia morskiego należy odwrócić na stronę wykorzystaną. Wszystkie są odwracane z powrotem na gotową stronę w Fazie Początkowej kolejnej tury.

(19.2.2) Rodzaje wsparcia morskiego:

- OFENSYWNE: Zapewnia Przesunięcie o 1 kolumnę w prawo w Tabeli Wyników Walki.
- DEFENSYWNE: Zapewnia MOD +1 do wyniku rzutu w Tabeli Zdeterminowanej Obrony.

(19.2.3) Ograniczenia: W każdym ataku lub obronie można użyć maksymalnie jednego żetonu marynarki wojennej. Heks docelowy (na którym znajdują się broniące się oddziały) musi znajdować się w Strefie Bombardowania Morskiego, aby dany żeton mógł zapewnić wsparcie (wyjątek: patrz Cherbourg poniżej). Żetony wsparcia brytyjskiej marynarki wojennej mogą wspierać tylko oddziały Wspólnoty Narodów, a żetony wsparcia marynarki wojennej Stanów Zjednoczonych mogą wspierać tylko oddziały amerykańskie. Wsparcie morskie nie jest dostępne w turach z burzą i jest uważane za odrębne (dodatkowe) od Przesunięć zapewnianych przez artylerię ze sztabów dowodzenia.

(19.2.4) Strefa Bombardowania Morskiego: Niebieska przerywana linia na mapie to granica Strefy Bombardowania Morskiego. Wszystkie heksy między tą linią a Zatoką Sekwany uważa się za znajdujące się w Strefie Bombardowania.

(19.2.5) Specjalne bombardowanie Cherbourga: Raz na grę grający Aliantami może użyć dwóch znaczników wsparcia marynarki wojennej Stanów Zjednoczonych „Western TF” do ofensywnego wsparcia morskiego przeciwko heksom w granicach linii obrony rejonu Cherbourga. Obydwa znaczniki muszą zostać użyte w tej samej turze (na różnych heksach rejonu Cherbourga), co wyklucza ich użycie gdzie indziej w Strefie Bombardowania Morskiego w tej turze.

KOMENTARZ: Ze względu na niemieckie baterie wokół Cherbourga marynarka wojenna Stanów Zjednoczonych omijała ten obszar przez całą kampanię, z wyjątkiem jednej misji 25 czerwca wspierającej bitwę pod Cherbourgiem.

20. TURA Z INWAZJĄ

20.1 Przebieg gry w turze 1

W scenariuszu kampanii w początkowej turze gra przebiega według poniższego schematu:

A. SPECJALNA FAZA INWAZJI:

1. Rzuty na rozproszenie Scattered dla każdego oddziału powietrznodesantowego (20.2).
2. Rozpatrzenie szturmów podczas inwazji / Pierwszej Fali.

B. TURA GRACZA NIEMIECKIEGO (20.4).

C. TURA GRACZA ALIANCKIEGO (20.5). Zawiera między innymi Fazę Zaopatrzenia Aliantów (*oddziały powietrznodesantowe nie mają nieograniczonego zaopatrzenia, jak jest to w wielu innych grach*).

W turze 1 nie ma Fazy Początkowej. Pogoda jest automatycznie pochmurna-2. Żaden z graczy nie otrzymuje punktów zaopatrzenia ani uzupełnień, a gracz aliancki nie ma wsparcia lotniczego (19.1.1). Gracz aliancki otrzymuje swoje znaczniki wsparcia morskiego do wykorzystania w turze gracza swojej lub przeciwnika (nie podczas Specjalnej Fazy Inwazji).

20.2 Rozproszenie spadochroniarzy

(20.2.1) Procedura: Gracz aliancki umieszcza swoje oddziały powietrznodesantowe na mapie na heksach zrzutu (heksy i numery oddziałów są oznaczone na mapie) i rzuca kostką w Tabeli Rozproszenia dla każdego z tych oddziałów. Wynik może spowodować rozproszenie i redukcje wytrzymałości.

(20.2.2) Wyjaśnienie wyników:

S	Oddział ulega rozproszeniu Scattered.
S1	Oddział jest rozproszony Scattered i ponosi 1 redukcję wytrzymałości. Przesuń o jedno pole w prawo uzupełnienia powietrznodesantowe odpowiedniej narodowości na Generalnym Torze Informacyjnym.*
S2	Oddział jest rozproszony Scattered i ponosi redukcję wytrzymałości o 2. Przesuń o jedno pole w prawo uzupełnienia powietrznodesantowe odpowiedniej narodowości na Generalnym Torze Informacyjnym.* Zwróć uwagę, że temu oddziałowi nie będzie można przywrócić więcej niż 1 poziom wytrzymałości.

* Oddziały powietrznodesantowe mogą używać tych uzupełnień, aby przywrócić utracone poziomy wytrzymałości, ale dopiero od 2 tury. Nie więcej niż jedno uzupełnienie powietrznodesantowe może być użyte dla **dywizji** (nie oddziału) powietrznodesantowej na turę. Wszystkie inne zwykłe wymagania dotyczące użycia uzupełnienia muszą być spełnione (6.1 i kolejne).

(20.2.3) Efekty rozproszenia Scattered: Oddział taki:

- nie może się poruszać ani atakować.
- nie może otrzymać uzupełnień.
- nie może budować Ulepszonej Pozycji.
- nie może utworzyć Linii SK ani nie może być ogniwem w takiej Linii. Posiada jednak własną SK.

Użyj znaczników Scattered, aby oznakować Rozproszony oddział powietrznodesantowy na mapie. Znaczniki należy usunąć w Fazie Regeneracji alianckiego gracza. Rozproszony oddział zachowuje pełną siłę w obronie i może wykonać Zdeterminowaną Obronę. Rozproszony oddział, który Wycofuje się, zostaje oznaczony znacznikiem dezorganizacji Disruption i zachowuje znacznik rozproszenia Scattered. Wtedy jedynym dodatkowym efektem jest to, że nie może już być Oddziałem Prowadzącym przy Zdeterminowanej Obronie.

(20.2.4) Oddziały piechoty szybowcowej: Dwa takie oddziały przybywają na końcu Fazy Początkowej tury 2 – zanim grający Niemcami wykona ruchy. Każdy tych oddziałów musi wykonać własny rzut na Rozproszenie, ale otrzymuje w nim korzystny MOD +1. Jeśli ich heks lądowania jest zajęty przez wroga (SK i Linie SK nie mają znaczenia), wtedy dany oddział szybowcowy musi zostać opóźniony o jedną turę i wylądować na innym heksie w promieniu czterech heksów od pierwotnego (teren dowolny za wyjątkiem dużego miasta, wylanej rzeki i pełnego morza). Gracz aliancki może wybrać heks w następnej turze w momencie lądowania. Wybrany heks musi być wolny od SK w wrogich oddziałów.

Jeśli w Fazie Początkowej w turze 2 na heksie po lądowaniu oddziału szybowcowego miałyby nastąpić przekroczenie limitu wielkości stosu, gracz aliancki opóźnia jego lądowanie do rozpoczęcia Fazy Ruchu Aliantów. Jeśli wtedy heks do lądowania wciąż nie zostanie „wyczyszczony” tak, aby umożliwić oddziałowi szybowcowemu lądowanie (np. ze względu na wrogie Linie SK itp.), oddział zostaje opóźniony w sposób omówiony powyżej.

(20.2.5) 327/101 Pułk Piechoty Szybowcowej: Przybywa na heks plaży w Dniu D, nie rzuca się dla niego na Rozproszenie. Jest traktowany jak każdy inny oddział pojawiający się na plaży w Kolejnej Fali z pola podejścia do lądowania (posiłki 6.5.2).

20.3 Szturm Pierwszej Fali podczas inwazji

(20.3.1) Opis: Do początkowego szturm na plażę grający Aliantami używa oddziałów z karty „Allied At Start” podpisanych jako „First Assault” (Pierwsza Fala). Do rozstrzygnięcia ataków na niemieckie punkty umocnione w tym przypadku wyjątkowo nie liczy się relacji sił, a zamiast tego grający Aliantami musi użyć tabeli Szturmu Na Plaże podanej na końcu tej instrukcji.

PRZYKŁAD: Plaża Utah używa kolumny Utah, podczas gdy Pointe du Hoc używa kolumny „Pozostałe”.

(20.3.2) Wyniki szturm: Interpretacja wyników z tabeli Szturmu Na Plaże jest taka sama jak ze zwykłej walki, za wyjątkiem wyniku A2/D1 (patrz poniżej), a Pościg o dwa heksy jest dozwolony tylko w przypadku kilku wyników (patrz 20.3.6). Wszystkie redukcje wytrzymałości poniesione przez Aliantów muszą zostać przypisane oddziałom piechoty, a nie czołgów. Bataliony czołgów ponoszą redukcje wytrzymałości zgodnie z tabelą Czołgów DD. Zdeterminowana Obrona podczas szturmów jest niedozwolona. Wszystkie umocnione punkty na plaży mają tylko jeden poziom wytrzymałości, więc każdy po redukcji od razu jest eliminowany, chyba że wystąpi wynik „Krwawa Omaha” (20.3.3).

A2/D1: Szturmujący traci 2 poz. wytrzymałości (przydziela je szturmujący), a punkt umocniony zostaje wyeliminowany.

(20.3.3) Krwawa Omaha: Jeśli grający Aliantami wyrzuci 1 w swoim szturmie na Omaha, musi przyjąć 1 redukcję wytrzymałości i ponownie rzucić w kolumnie Omaha tabeli. Może to wystąpić wiele razy. Jeśli z powodu serii złych rzutów kostką grający Aliantami nie zdoła wyprzeć niemieckiego oddziału z plaży, a alianckie dwie piechoty szturmujące tę plażę osiągną poziom skadrowany, inwazja na plażę na tym heksie kończy się niepowodzeniem. Kadry i batalion czołgów DD (po rzucie w tabeli Czołgów DD na redukcję wytrzymałości) wracają na pole podejścia do lądowania na plażę Omaha.

(20.3.4) Rangersi na Pointe du Hoc: Jeśli w rzucie w Szturmie Na Plaże wypadnie 1 (A2/D1), lądowanie się nie powiedzie, 2. batalion zostaje wyeliminowany, a 5. batalion musi lądować na plaży Omaha, lecz nie natychmiast, a należy go umieścić na polu podejścia do lądowania razem z Kolejną Falą. Ale nawet jeśli 2. batalion nie zostanie wyeliminowany, to 5. batalion wciąż może zostać przesunięty na Omaha (jak to wydarzyło się w historii): natychmiast po wylądowaniu 2. batalionu rzucić jedną kostką. Przy 1-3 umieść 5. batalion na Pointe du Hoc, a w przypadku wszystkich innych wyników przesunąć go na pole podejścia do lądowania na plażę Omaha.

(20.3.5) Bataliony czołgów DD w początkowym szturmie: Jeden batalion czołgów DD (Duplex Drive, podwójny napęd, czołgi pływające) towarzyszy każdemu z ośmiu szturmu inwazyjnych Pierwszej Fali (wszystkie heksy inwazji z morza za wyjątkiem Pointe du Hoc). Po rozpatrzeniu szturmu na plażę **dotatkowo** rzucić kostką dla każdego batalionu czołgów lądujących w Pierwszej Fali razem z piechotami i sprawdzić efekt w tabeli Czołgów DD na końcu instrukcji. Wyniki 1-3 powodują, że oddział czołgów DD ponosi 1 redukcję wytrzymałości, 4-6 nie ma żadnego efektu. Ta redukcja nie ma wpływu na rzut do rozstrzygnięcia samego szturmu.

KOMENTARZ: Odzwierciedla to straty czołgów tuż przed plażami (wiele czołgów pływających zatonoło na wzburzonych falach) oraz na plażach w wyniku ostrzału od nieprzyjaciela.

(20.3.6) Pościg po szturmie: W przypadku pomyślnego alianckiego szturmu na plażę (wynik inny niż A1), każdy taki zwycięski oddział (w tym czołgi DD) może przesunąć się o jeden albo dwa heksy, w zależności od wyniku szturmu. W przypadku takiego Pościgu o dwa heksy, pierwszy heks musi być szturmowanym heksem plaży. W przypadku wyniku „Pościg 1” aliancki oddział wchodzi na opuszczony heks plaży i zatrzymuje się. Na plaży Omaha, jeśli za pierwszym rzutem grającego Aliantami będzie wynik „A1”, to oddziały Aliantów na danym odcinku mogą jedynie wejść na heks plaży i nie dalej, niezależnie jaki będzie wynik po kolejnym rzucie kostką dla tej plaży (zgodnie z efektem „A1” z 20.3.3, grający Aliantami wyjątkowo musi rzucać dodatkowo dopóki nie osiągnie wyniku innego niż A1).

20.4 Tura 1 niemieckiego gracza

Po Specjalnej Fazie Inwazji rozgrywka wraca do zwykłego schematu, rozpoczynając od tury gającego Niemcami. W turze 1 wszystkie niemieckie oddziały mogą używać pełnej swojej Puli Punktów Ruchu (PPR), z następującymi wyjątkami:

- Oddziały o ograniczonej mobilności (17.6) i wszystkie oddziały „Ost” (17.1) nie mogą się poruszać podczas niemieckiej Fazy Ruchu w turze 1.

- W turze 1 wszystkie oddziały z 21. Dywizji Pancерnej mają PPR równą 3 PR.
- Ruch Strategiczny ani Ruch Ciężarówkami nie mogą być użyte w turze 1 (9.8.7).

20.5 Tura 1 gającego Aliantami

(20.5.1) Grający Aliantami przeprowadza teraz swoją zwykłą turę gracza. Jego posiłki na turę 1 to te ustawione na morzu, na polach podejścia do lądowania w Kolejnej Fali (na karcie „Allied At Start” podpisane jako „Follow-up”).

(20.5.2) Pola podejścia do lądowania: Oddziały ustawione na morzu na polach podejścia do lądowania (w tym amerykański pułk piechoty szybowcowej 327/101 i wszelkie oddziały inżynieryjne oraz sztaby dowodzenia) lądują w Fazie Ruchu Aliantów jako posiłki i muszą przestrzegać wszystkich zasad dotyczących posiłków (muszą użyć Ruchu Taktycznego, zmniejszyć siłę bojową o połowę itp.). Umieść znacznik przegrupowania „Regroup” na lądujących oddziałach, które zakończą swój ruch sąsiadując z wrogiem, aby pamiętać o ich sile ataku zmniejszonej o połowę (6.5.2).

(20.5.3) Opóźnione lądowanie: Jeśli limit wielkości stosów uniemożliwia lądowanie na plaży, lądujące oddziały muszą poczekać do następnej tury, na mapie na polach podejścia do lądowania. W razie potrzeby mogą czekać dłużej. Opóźnione oddziały znajdujące się na polach podejścia do lądowania nie wliczają się do limitu Punktów Posiłków każdej plaży ani do Punktów Posiłków, które grający Aliantami otrzymał w danej turze. Opóźnione oddziały znajdujące się na polach podejścia do lądowania nie muszą lądować przed nowoprzybyłymi posiłkami – o kolejności ich lądowania decyduje grający Aliantami.

21. PLAŻE, SZTUCZNE PORTY MULBERRY I EWAKUACJA

21.1 Otwarcie i zamknięcie plaży lub portu Mulberry

(21.1.1) Otwarcie plaży lub portu: Plaża jest otwarta (aktywna), jeśli oddział *inżynieryjny* Aliantów *znajduje się* na jednym z jej heksów (lub na jednym jedynym heksie w przypadku plaż Utah i Sword). Otwarcie plaży otwiera wszystkie heksy tej plaży. Brytyjski sztuczny port Mulberry staje się otwarty 5 tur po tym, jak miasto nadmorskie Arromanches-les-Bains znajdzie się pod kontrolą Aliantów i nie będzie żadnego niemieckiego oddziału w sąsiedztwie tego miasta. Amerykański sztuczny port Mulberry staje się otwarty 5 tur po tym, jak na żadnym z dwóch heksów plaży Omaha ani obok nich nie będzie żadnych sił niemieckich. Weryfikacji takich dokonuje się podczas Fazy Początkowej każdej tury. Jeśli te warunki będą spełnione, umieść znacznik(i) Mulberry na Torze Tur na polu o pięć tur wprzód od bieżącej (zobacz przykład poniżej). Budowa danego portu Mulberry jest ukończona w Fazie Początkowej, kiedy nadejdzie ta tura. Po upływie pięciu tur i zakończeniu budowy brytyjskiego portu Mulberry umieść jego znacznik na heksie Arromanches-les-Bains, a w przypadku amerykańskiego na jednym z dwóch heksów plaży Omaha.

PRZYKŁAD: Jeśli Arromanches jest kontrolowane przez Aliantów w Fazie Początkowej tury 2 i nie ma przyległych oddziałów niemieckich, gracz aliancki umieszcza znacznik British Mulberry na turze 7 (2+5=7) Toru Tur. Brytyjski port będzie gotowy w tej turze w Fazie Początkowej.

(21.1.2) Opóźnianie budowy: Po rozpoczęciu budowy portu Mulberry grający Niemcami może ją opóźnić, jeśli będzie posiadać oddział sąsiadujący z heksem docelowym portu Mulberry (na Omaha oznacza to dowolny z dwóch heksów). Na początku każdej tury Aliantów, w której niemiecki oddział będzie sąsiadować z heksem Mulberry w budowie, przesunąć odpowiedni znacznik Mulberry o jedną turę do przodu na Torze Tur (czyli taki port będzie gotowy o jedną turę później).

(21.1.3) Co daje port Mulberry: Zanim budowa portu danej narodowości zostanie ukończona, gracz aliancki otrzymuje tylko jeden punkt zaopatrzenia dla tej narodowości i nie może wydawać punktów posiłków na zakup dodatkowych punktów zaopatrzenia (5.0). Ale gdy port Mulberry zostanie ukończony, dana narodowość otrzymuje dwa punkty zaopatrzenia na turę i może kupować punkty zaopatrzenia za punkty posiłków (6.5), a posiłki mogą być wylądowywane na heksie gotowego portu Mulberry (6.5.2).

(21.1.4) Zamknięcie plaży: Jeśli aliancki oddział inżynierski zostanie wyeliminowany z heksu plaży, plaża taka zostaje zamknięta (a posiłki są odpowiednio zredukowane zgodnie z 6.5.3), dopóki grający Aliantami nie będzie mógł odbudować wyeliminowanego oddziału inżynierskiego (zużywając uzupełnienie Piechotne, a po odbudowie oddział należy wpiąć ustawić na karcie „In Britain”) i wylądować nim na tej plaży. Jedynym oddziałem mogącym wylądować na heksie zamkniętej plaży jest właśnie oddział inżynierski i tylko gdy Aliantom uda się oczyścić ten heks z oddziałów nieprzyjaciela.

§ (21.1.5) Zamknięcie portu Mulberry: Jeśli grający Niemcami przejmie heks z portem Mulberry w budowie lub gotowym, znacznik tego portu jest usuwany (z mapy lub z pola na Torze Rej. Tur). Jeśli Alianci odbiją heks, mogą odbudować Mulberry, przechodząc cały proces od nowa według 21.1.1.

KOMENTARZ: Zakłada się, że Niemcy jedynie uszkodzili port, a inżynierowie alianccy są w stanie go naprawić.

21.2 Ewakuacja

Podczas Fazy Ruchu oddział Aliantów może przemieścić się z otwartego heksu plaży na kartę „In Britain”, wydając na to całą dostępną dla niego PPR. Taką Ewakuację może wykonać nawet oddział znajdujący się w SKw. Z każdego jednego heksu plaży mogą Ewakuować się maksymalnie dwa oddziały (dowolnej wielkości) na turę. Nie ma kosztu w punktach posiłków ani nie wlicza się ich limitu punktów posiłków, jakie można przenieść przez jedną plażę (6.5). Oddziały mogą lądować na heksie plaży w tej samej fazie, w której inne oddziały się z niej ewakuują.

Oddziały, które zostały ewakuowane na kartę „In Britain”, mogą otrzymać uzupełnienia i powrócić do gry, używając procedury przybycia posiłków dla Aliantów (6.5).

Z Pointe du Hoc można ewakuować Rangersów (tylko ich) na kartę „In Britain”, a później ponownie wprowadzić do gry wydając 1 punkt posiłków za batalion (żeton). Jednak jeśli dany oddział Rangers zostanie usunięty według 17.5, to już nie powraca do gry.

UWAGA: Od czasu do czasu oddziały alianckie z plaży Omaha będą otaczane. Powyższa zasada pozwala graczowi alianckiemu ewakuować zredukowane oddziały i wprowadzić z pola podejścia do lądowania oddziały o pełnej sile, aby zachować kontrolę nad plażą.

22. ZASADY SPECJALNE

22.1 Współpraca Aliantów i linia graniczna alianckich armii

(22.1.1) Współpraca Aliantów: Oddziały Stanów Zjednoczonych i Wspólnoty Narodów mogą wspólnie bronić się, ale nie mogą atakować. Znaczniki brytyjskiego wsparcia lotniczego lub morskiego mogą wspierać tylko oddziały Wspólnoty Narodów; znaczniki wsparcia lotniczego lub morskiego Amerykanów mogą wspierać tylko oddziały Amerykanów. To samo dotyczy Przesunięć od artylerii (17.2.5).

(22.1.2) Linia graniczna alianckich armii: Oddziały alianckie mogą poruszać się i wykonywać Pościg Po Walce nie dalej niż jeden heks poza linię graniczną armii, do której należą. Oddziały alianckie mogą zaatakować oddział niemiecki będący w odległości jednego heksu od linii granicznej, ale nie dwa heksy. Jeśli aliancki oddział musi się Wycofać dalej niż o jeden heks za granicę, to podczas następczej tury alianckiego gracza musi wykonać ruch z powrotem na swoją stronę. Jeśli jest to niemożliwe, musi pozostać na zajmowanym heksie, dopóki nie będzie mógł się przemieścić zgodnie z powyższym. Linia kończy się na rzędzie heksów 16xx, więc od tego miejsca oddziały alianckie mogą działać po obu jej stronach (o ile będą pozostawać na południe od rzędu 16xx). Poza tym linia graniczna armii nie ma wpływu na walkę.

22.2 Ewakuacja całej dywizji powietrznodesantowej

Ewakuację całej dywizji powietrznodesantowej można wykonać tylko w Fazie Końcowej. Jeśli wszystkie oddziały danej dywizji powietrznodesantowej znajdujące się na mapie są aktualnie w zaopatrzeniu i nie sąsiadują z oddziałem wroga, dywizja może zostać Ewakuowana do Anglii, tzn. na kartę „In Britain”. Wszystkie ocalałe oddziały tej dywizji muszą zostać ewakuowane razem – żaden nie może pozostać na mapie. Raz ewakuowana dywizja już nigdy nie może wrócić do gry. Jeśli oddział powietrznodesantowy z tej dywizji jest na kadrowym poziomie (wytrzymałość 1), to oddział kadrowy należy przywrócić na pole z „Cadre Display”, a oddział o pełnej wytrzymałości z tego pola jest Ewakuowany. Ewakuowanych oddziałów nie należy uwzględniać w sprawdzaniu automatycznego zwycięstwa i ilości zredukowanych oddziałów 3-poziomowych (23.3).

KOMENTARZ: Amerykańskie dywizje powietrznodes. zostały wycofane na początku lipca. Można ewakuować je w czerwcu, aby zyskać dostęp do większej ilości pododdziałów kadrowych i zapobiec spełnieniu warunków automatycznego zwycięstwa przez Niemców.

23. ZWYCIĘSTWO AUTOMATYCZNE

23.1 Zasady ogólne

Automatyczne zwycięstwo jest sprawdzane tylko podczas Fazy Końcowej. Jeśli gracz osiągnął automatyczne zwycięstwo, gra się kończy.

23.2 Automatyczne zwycięstwo Aliantów

Grający Aliantami wygrywa, jeśli ma **trzy lub więcej** zaopatrzonych oddziałów na wschodniej lub południowej krawędzi mapy na końcu tury gracza niemieckiego, **wszystkie** plaże alianckie są otwarte (21.1.1) i **wszystkie cztery** heksy miasta Caen są kontrolowane przez Aliantów.

23.3 Automatyczne zwycięstwo Niemców

Gracz niemiecki wygrywa, jeśli podczas dowolnej Fazy Końcowej osiągnął jeden z poniższych wyników:

- zdoła zamknąć **trzy lub więcej** alianckich plaż lub heksów portu Mulberry (w tym plaży Sword, ale nie Pointe du Hoc).
- wyeliminuje lub zredukuje wytrzymałość do poziomu kadry co najmniej **siedmiu amerykańskich** oddziałów 3-poziomowych.
- wyeliminuje lub zredukuje wytrzymałość do poziomu kadry co najmniej **pięciu** oddziałów 3-poziomowych **Wspólnoty Narodów**.

Oddziały kanadyjskie i oddziały o pełniej sile mające 2 lub mniej poziomów wytrzymałości (w tym brygady służb specjalnych), choćby zostały wyeliminowane, nie są wliczane do automatycznego zwycięstwa.

KOMENTARZ: Automatyczne zwycięstwo Niemców oznacza tak duży poziom strat po stronie Aliantów, iż wpłynęłoby znacząco na morale żołnierzy i spowodował utratę zaufania do dowództwa. Jeśli graczowi alianckiemu zaczyna brakować brytyjskich lub amerykańskich oddziałów kadrowych, powinien rozważyć Ewakuację dywizji powietrznodesantowej (22.2).

24. ROZGRYWKA DLA WIĘCEJ NIŻ 2 OSÓB

W rozgrywce z powodzeniem może uczestniczyć 3 lub 4 graczy.

ALIANCI: Siły alianckie są podzielone na dwie grupy – Amerykanów (1. Armia) i Wspólnoty Narodów (brytyjska 2. Armia). Każdy gracz kontroluje swoje własne siły, a gracz będący właścicielem musi wyrazić zgodę na udział każdego jego oddziału lotniczego w walkach, w których nie uczestniczą oddziały z jego własnej armii.

NIEMCY: Kiedy dwóch graczy gra po stronie niemieckiej, jeden będzie kontrolował siły przeciwne 1. Armii Stanów Zjednoczonych, a drugi siły przeciwne 2. Armii Brytyjczyków. Aby to określić, należy użyć przerywanej linii granicznej alianckich armii podanej na mapie, z tym że niemieckie oddziały mogą swobodnie przemieszczać się tam i z powrotem przez linię, według uznania grających po stronie Niemców. Posiłki wchodzące przez zielony heks wejścia są kontrolowane przez gracza przeciwnego do Amerykanów; wszystkie inne przez gracza przeciwnego do Wspólnoty Narodów. W każdej turze obaj niemieccy gracze rozdzielają między sobą dostępne

punkty zaopatrzenia w dowolny sposób. Jeden gracz używa znacznika punktów zaopatrzenia 7 Armii i znacznika Punktu Zaopatrzenia fortecy Cherbourg dla wszystkich oddziałów naprzeciw amerykańskiej 1. Armii; a drugi gracz niemiecki używa żetonu punktu zaopatrzenia Panzergruppe West (Pz West) dla wszystkich oddziałów naprzeciw brytyjskiej 2. Armii. Jeśli istnieje różnica zdań co do własności lub zaopatrzenia, ostateczną decyzję podejmuje gracz niemiecki przeciwny do Wspólnoty Narodów.

Na początku dowolnego scenariusza początkowe punkty zaopatrzenia mogą zostać podzielone w dowolny sposób uzgodniony przez grających Niemcami – ostateczny głos ma gracz mający przeciw sobie Wspólnotę Narodów.

25. ZASADY OPCJONALNE

25.1 Historyczna data burzy

W turach 14-16 pogoda automatycznie jest burzowa. W pozostałych turach, jeśli w rzucie na pogodę wypadnie jedno oczko, należy wykonywać kolejne, aż uzyska się inny wynik.

KOMENTARZ: Przeciętnie burza pojawia się około trzy razy, więc ilościowo jest to jak w historycznym wariacie.

25.2 Losowa 3-dniowa burza

Do tury 12 przerzucaj wyniki rzutów kością pogody równe 1, aż wypadnie coś innego niż 1. W turach 12-22, jeśli wypadnie burza, trwa ona przez trzy kolejne tury. Po zakończeniu trzydniowej burzy powróć do poprzedniej metody określania pogody.

KOMENTARZ: Powyższe dwie opcjonalne zasady pomagają zachować równowagę, zapobiegając zbyt wczesnemu pojawieniu się burz w trakcie inwazji, co mogłoby znacząco utrudnić zadanie alianckiemu graczowi.

25.3 Niemieckie baterie nabrzeżne

Użyj tych zasad, aby zachęcić alianckiego gracza do jak najszybszej eliminacji baterii nabrzeżnych.

Począwszy od 2 tury grający Aliantami musi przeznaczać część sił marynarki wojennej na tłumienie niemieckich baterii nabrzeżnych: Crisbecq (3012), Pointe du Hoc (2818), Longues-sur-Mer (2623) i Mont Canisy (2437). **Jeden** żeton marynarki wojennej Amerykanów Western TF musi być używany w każdej turze do tłumienia baterii po amerykańskiej stronie linii granicznej armii, a **jeden** brytyjski Eastern TF do tłumienia baterii po stronie linii granicznej armii Wspólnoty Narodów. Baterie te są eliminowane, jeśli heks, który zajmują, zostanie kiedykolwiek zajęty przez siły alianckie lub zajmujący ją niemiecki punkt umocniony zostanie wyeliminowany. Kiedy dwie niemieckie baterie po stronie amerykańskiej zostaną wyeliminowane, w kolejnych turach żeton marynarki Western TF może być wykorzystany do innych celów. Również gdy dwie baterie po stronie armii Wspólnoty Narodów zostaną wyeliminowane, w kolejnych turach ich żeton marynarki wojennej Eastern TF może być wykorzystany do innych celów.

PLAŻA SWORD I MONT CANISY: Jeśli aliancki gracz nie wprowadza żadnych posiłków przez plażę Sword, to nie musi tłumić baterii znajdującej się przy Mont Canisy.

KOMENTARZ: Punkt umocniony Mont Canisy reprezentuje między innymi baterie Merville i Houlgate – wszystkie te działa miały w swoim zasięgu plażę Sword. Bateria Merville została zniszczona we wczesnych godzinach Dnia D przez brytyjskie siły powietrznodesantowe, ale dwa niemieckie działa zostały przywrócone przez Niemców i znów działały kilka dni później.

UWAGA: Mont Canisy można zignorować, ponieważ posiłki nie płyną na plażę Sword, więc Niemcy nie mają tam celów. Pointe du Hoc zwykle pada od razu, a Longues-sur-Mer przed 2 lub 3 turą. Najczęściej tylko Crisbecq stanowi problem dla alianckiego gracza.

SCENARIUSZE

S1. KAMPANIA

S1.1 Długość gry

Ten scenariusz trwa od 6 czerwca do końca gry (22 tury). Rozpoczyna się od Specjalnej Fazy Inwazji (20.1).

S1.2 Ustawienie początkowe

NIEMCY: Gracz niemiecki powinien najpierw odpowiednio umieścić wszystkie swoje oddziały na karcie „German At Start” i karcie posiłków. Następnie przenosi oddziały z karty „German At Start” na mapę. Numery heksów startowych są zapisane na żetonach oddziałów i czarnym tekstem na mapie.

ALIANCI: Gracz aliancki umieszcza wszystkie swoje oddziały na karcie „In Britain” lub „Allied At Start”. Kiedy to zrobi, może przenieść na mapę swoje oddziały powietrznodesantowe (na heksy zrzutu) i pozostałe (na pola podejścia do lądowania na plażę). Grę rozpoczyna się od sprawdzenia Rozproszenia oddziałów powietrznodesantowych (20.1).

S1.3 Zwycięstwo w kampanii

(S1.3.1) Zwycięstwo Aliantów: Jeśli gra nie zakończy się dzięki automatycznemu zwycięstwu (23.0), gracz aliancki wygrywa gdy zdoła uzyskać **10 Punktów Zwycięstwa (PZ)** na końcu gry. Gracz aliancki zdobywa 1 PZ za każde kwalifikujące się małe miasto i 2 PZ za każde kwalifikujące się duże miasto, które kontroluje (2.2.5) i może z niego poprowadzić poprawną linię zaopatrzenia. Jako PZ liczą się tylko heksy miast, które znajdują się po niemieckiej stronie historycznej linii frontu 27 czerwca LUB w granicach rejonu Cherbourg (ciemna linia przerywana około dwa heksy wokół miasta Cherbourg). Gracz niemiecki zdobywa 1 PZ za każde małe miasto i 2 PZ za duże każde miasto po stronie Aliantów od historycznej linii frontu z 27 czerwca 1944 (na północ od niej), które jest kontrolowane przez Niemców i jeśli Niemcy mogą z niego poprowadzić poprawną linię zaopatrzenia **do jednego z niemieckich heksów wejściowych na krawędzi mapy** (w tym celu Cherbourg nie może być wykorzystany jako źródło zaopatrzenia). Gracz niemiecki nie zdobywa żadnych PZ za małe ani duże miasta, które kontroluje po swojej stronie (południowej) historycznej linii frontu z 27 czerwca. Aby określić ilość ostateczną PZ Aliantów, należy od niej odjąć PZ uzyskane przez Niemców.

(S1.3.2) Zwycięstwo Niemców: Nie dopuścić do osiągnięcia warunków zwycięstwa przez alianckiego gracza.

PRZYKŁAD 1: Gracz aliancki przejął wszystkie małe i duże miasta na półwyspie Cherbourg (w sumie warte 9 PZ) oraz wyzwolił Buron (1 PZ). Wtedy wygrywa, chyba że grający

Niemcami będzie kontrolować choćby jedno miasto po alianckiej stronie historycznej linii frontu z 27 czerwca.

PRZYKŁAD 2: 1. Armii Stanów Zjednoczonych udało się przeciąć półwysep, ale zajęła tylko dwa heksy miasta Cherbourg i dwa heksy małych miast wewnątrz rejonu Cherbourg (w sumie 6 PZ). Brytyjska 2. Armia spisała się na medal, zajmując Buron i Épron na północ od Caen (2 PZ) oraz dwa heksy miasta Caen (4 PZ), co daje w sumie 12 PZ dla Aliantów. Gracz niemiecki kontroluje tylko jeden heks małego miasta na północ od historycznej linii frontu z 27 czerwca, która jednocześnie posiada linię zaopatrzenia do niemieckiego heksu wejściowego. Niemcy uzyskali 1 PZ, o który należy pomniejszyć sumę PZ Aliantów, zatem ostatecznie grający Aliantami ma +11 PZ i wygrywa.

S2. SCENARIUSZ 7-TUROWY

S2.1 Opis

Scenariusz ten wykorzystuje wszystkie zasady z kampanii, w tym ustawienie początkowe, posiłki itp., ale gra kończy się na końcu tury 7.

Długość gry: siedem tur, od tury 1 (6 czerwca) do końca tury 7 (12 czerwca). Zaczyna się od Specjalnej Fazy Inwazji (20.1).

Mapa: używana jest cała mapa.

S2.2 Zwycięstwo na koniec scenariusza

Oprócz automatycznego zwycięstwa (jak w kampanii) gracz aliancki wygrywa, jeśli zdobędzie 14 PZ. Gracz niemiecki wygrywa, uniemożliwiając graczowi alianckiemu osiągnięcie tego celu. PZ są obliczane na koniec tury 7, a zdobywane w następujący sposób:

- **+3 PZ: POŁĄCZENIE PLAŻ:** Za kontrolowanie drogi biegnącej od plaży Juno do Ste-Mere-Église. Droga musi być wolna od niemieckich oddziałów i ich SK. Oddziały Aliantów anulują w tym celu niemieckie SK na heksie, który zajmują.
- **+2 PZ:** za miasto Bayeux i za każde duże miasto znajdujące się poza Strefą Bombardowania marynarki wojennej Aliantów (niebieska przerywana linia na mapie).
- **+1 PZ:** Za każde małe miasto znajdujące się poza Strefą Bombardowania marynarki wojennej Aliantów.
- **+1 PZ:** Za każdy heks zrzutu spadochronowego (łącznie jest ich 9). Nie liczy się heksów lądowania szybowców.
- **-2 PZ:** Za każdy aliancki oddział inżynierski, który nie zajmuje swojej plaży.

S3. SCENARIUSZ CHERBOURG

S3.1 Opis

Ustawienie początkowe: Według karty „Cherbourg At Start”.

Długość gry: 12 tur, od tury 1 (6 czerwca) do końca tury 12 (17 czerwca). Zaczyna się od lądowania amerykańskich oddziałów powietrznodesantowych i szturm na plażę Utah.

Mapa: Alianckie oddziały nie mogą poruszać się ani atakować przez historyczną linię frontu z 27 czerwca 1944. Oddziały niemieckie mogą swobodnie przechodzić tam i z powrotem przez tę linię. Zatem Niemcy mogą wykorzystać obszar na południe od tej linii jako bezpieczne schronienie. Niemieckie oddziały na obszarze na południe od tej linii mogą zostać użyte

do tworzenia Linii SK. Żadne oddziały żadnej ze stron nie mogą wejść na rząd heksów xx15.

S3.2 Pozostałe warunki scenariusza

1. Zaopatrzenie: Oddziały niemieckie mogą prowadzić linie zaopatrzenia do Cherbourga lub do dowolnej drogi prowadzącej na południe za historyczną linię frontu z 27 czerwca (tj. zakładając, że droga jest wolna od oddziałów alianckich i ich SK za historyczną linią frontu z 27 czerwca).

2. Punkty zaopatrzenia: Gracz niemiecki zaczyna z trzema punktami zaopatrzenia (używa znacznika fortecy Cherbourg). Począwszy od 2 tury gracz niemiecki otrzymuje jeden dodatkowy punkt zaopatrzenia przy wyniku rzutu 1-3 w Tabeli Pogody (tzn. przy pogodzie innej niż bezchmurna). Gracz aliancki otrzymuje jeden darmowy punkt zaopatrzenia Amerykanów w każdej turze innej niż z burzą plus, począwszy od tury 7, może dokupować kolejne punkty zaopatrzenia wydając punkty uzupełnień (patrz poniżej).

3. Uzupełnienia: Począwszy od tury 3 obie strony mogą otrzymać uzupełnienia. Gracz niemiecki otrzymuje jedno uzupełnienie piechotne przy wyniku 5 w rzucie na pogodę. To uzupełnienie może być użyte tylko na jednostkach z jakością 0 lub -1 i nie może zostać zachowane na później. Gracz niemiecki może również użyć jednego uzupełnienia pancernego w trakcie scenariusza podczas dowolnej tury z burzą (wyjątek: jeśli w grze używana jest opcjonalna zasada „historyczna data burzy”, to uzupełnienie może zostać użyte za *każdym* razem, gdy w rzucie na pogodę wypadnie 1). Należy to oznaczyć, umieszczając niemiecki znacznik uzupełnienia pancernego na polu „1” na początku scenariusza; można go użyć tylko podczas tury z burzą. Jeśli nie nastąpi żadna tura z burzą, uzupełnienie przepada. Gracz aliancki korzysta z Tabeli Pogody i otrzymuje uzupełnienia amerykańskie wskazywane przez tę Tabelę, ale tylko gdy wynik rzutu na pogodę jest nieparzysty (1, 3 albo 5); nie otrzymuje uzupełnień przy parzystym wyniku rzutu (2, 4 albo 6).

4. Wsparcie morskie i lotnicze: Gracz aliancki otrzymuje tylko jeden żeton marynarki wojennej Stanów Zjednoczonych w turze z pogodą inną niż burzowa (wyjątek: w turze Specjalnego Bombardowania Cherbourga (19.2.5) otrzymuje oba żetony). Tabela pogody określa ilość żetonów wsparcia lotnictwa Stanów Zjednoczonych, które otrzymuje gracz, maksymalnie do dwóch na turę. Wsparcia morskie i lotnicze Wspólnoty Narodów nie są używane.

5. Ulepszone Pozycje: Począwszy od tury 5, gracz niemiecki może zbudować jedną Ulepszoną Pozycję w każdej turze, w której pogoda jest pochmurna (wynik 2 lub 3). Gracz aliancki może zbudować jedną na turę, lecz nie podczas burzy.

6. Niemieckie posiłki:

- 10 czerwca (tura 5): 3/1050/77 (2-3) w La-Haye-du-Puits (heks 2506).
- 11 czerwca (tura 6): 1049(-)/77 (4-3) oraz 2/1050/77 (2-3) w La-Haye-du-Puits (heks 2506).

7. Alianckie posiłki:

Począwszy od tury 2, gracz aliancki otrzymuje 3 punkty uzupełnień Amerykanów w każdej turze pochmurnej, a 4 punkty uzupełnień w każdej turze bezchmurnej. Punkty uzupełnień nie mogą być wymienione na punkty zaopatrzenia aż do tury 7 (wtedy przyjmuje się, że budowa portu Mulberry

przy plaży Omaha zostaje ukończona). Wszystkie oddziały amerykańskie na karcie „In Britain” są dostępne jako posiłki, z wyjątkiem amerykańskich 2. Dywizji Piechoty oraz 2. Dywizji Pancerniej.

S3.3 Zasady specjalne

I. Jak wygrać: W tym scenariuszu nie stosuje się automatycznego zwycięstwa. Gracz aliancki wygrywa, kontrolując **Carentan** (heks 2512) i spełniając **jeden** z poniższych warunków:

- posiada co najmniej jeden zaopatrzony oddział, który nie jest sztabem, na heksie wewnątrz rejonu Cherbourga (szara przerywana linia) w Fazie Końcowej tury 12.
- odetnie Niemców z Cherbourga i cały półwysep (tj. żaden heks miasta Cherbourg nie może móc wyznaczyć linii zaopatrzenia do południowej krawędzi mapy).

Gracz niemiecki wygrywa uniemożliwiając wygraną graczowi amerykańskiemu.

II. 101. Dywizja Powietrznodesantowa: Począwszy od tury 3, oddziały 101. Dywizji Powietrznodesantowej mogą poruszać się i/lub atakować tylko na heksy w promieniu 4 heksów od Carentan (heks 2512). Jeśli z jakiegokolwiek powodu oddział powietrznodesantowy ze 101. Dywizji rozpocznie Fazę Ruchu poza wymaganym zasięgiem od Carentan, musi natychmiast spróbować poruszyć się w kierunku Carentan i nie może atakować, dopóki nie znajdzie się w wymaganym zasięgu od tego miasta. Gdy podczas którejkolwiek Fazy Końcowej miasta Carentan będzie zajmowane przez Amerykanów, wtedy dwa niemieckie oddziały 6FJ należy usunąć.

III. 82. Dywizja Powietrznodesantowa: Począwszy od tury 3, 82. Dywizja Powietrznodesantowa ma zadanie obrony południowej flanki. Ponieważ niemieckie oddziały na tym obszarze są wycofane, jednostki 82. Dywizji mogą poruszać się i/lub atakować tylko w obrębie trzech heksów od heksów zrzutu dla 82. Dywizji (heksy 2710, 2810 i 2811). Jeśli z jakiegokolwiek powodu oddział powietrznodesantowy z 82. Dywizji rozpocznie Fazę Ruchu poza wymaganym zasięgiem do powyższych heksów zrzutu, musi natychmiast spróbować poruszyć się w kierunku wymaganego zasięgu i nie może atakować, dopóki nie znajdzie się w wymaganym zasięgu.

IV. Znaczniki: Grający Niemcami nie może używać znacznika Ciężarówek ani Ruchu Strategicznego.

§ ZMIANY W EDYCJI 2.2

- Oddziały odbudowane z wyeliminowanych nie mogą być umieszczane w SKw, nawet jeśli taki heks zajmuje przyjazny oddział bojowy (6.2.2).
- Znaczniki wsparcia lotniczego Wspólnoty Narodów mogą wspierać tylko oddziały Wspólnoty Narodów, a znaczniki wsparcia lotniczego Amerykanów mogą wspierać tylko oddziały Amerykanów (19.1.2).
- Alianci mogą teraz odbudowywać porty Mulberry (21.1.5).
- Bonus Defensywny lasu wzrósł do +3 pkt. siły.

ZMIANY W EDYCJI 2

- Usunięto trzy amerykańskie bataliony niszczycieli czołgów i zastąpiono je batalionami czołgów lekkich oraz 99. Batalionem Samodzielnym.
- Niewielkie zmiany w sile kilku jednostek i lokalizacji początkowych w celu poprawy zgodności historycznej.
- Oddziały nie tracą już wytrzymałości podczas Wycofywania się przez SKw (13.2). *Stara wersja jest sprzeczna z funkcją pełnioną przez Linie SK. Zmiana ta pomoże też trochę Niemcom i taka pomoc z pewnością jest im potrzebna.*
- Niewielka zmiana w Pościgu Po Walce w bocage (14.4.1).
- Niewielka zmiana efektów linii obrony rejonu Cherbourga umożliwiającą broniącemu zdobycie Przesunięcia dzięki Przewadze Pancernej (16.3).
- Miasto Caen może być użyte do Przesunięć od artylerii i do wsparcia (17.2).
- Dodano MOD -1/+1 w Tabeli Pogody dla burzy i usunięto pogodę bezchmurna-6.
- Brygady dział Werfer mogą teraz poruszać się z pełną PPR i strzelać. *Oddziały te były bardzo mobilne i służyły do szybkiego reagowania.*
- Zmniejszono skuteczność ostrzału (morskiego i powietrznego) i dodano nowy modyfikator (19.1.4).
- Nieznacznie zmieniono warunki automatycznego zwycięstwa aliantów i zwycięstwa w kampanii.
- Zmodyfikowano opcjonalne zasady historycznej burzy (uprzednio były to rozdziały 28.1 i 28.2).
- Usunięto opcjonalną zasadę ostrzały flankującego i sugestie dotyczące rozgrywki jednoosobowej.
- W Tabeli Wyników Walki „brak efektu” został zmieniony na „A1”. *Wynik „-” był zmianą wprowadzoną na szybko, tuż przed oddaniem materiałów do druku, i niestety okazał się nietrafiony. W tej wersji błąd ten został skorygowany.*

PRZYKŁAD ROZGRYWKI



Przykład ten przedstawia grę podczas pierwszej tury w scenariuszu kampanii. Pokazane działania graczy często były używane podczas testowania gry, ale nie są optymalne.

SPECJALNA FAZA INWAZJI

Pierwsza tura kampanii rozpoczyna się Fazą Inwazji, w której alianckie oddziały powietrznodesantowe rzucają na Rozproszenie, a siły desantowe lądują na plażach.

ROZPROSZENIE SPADOCHRONIARZY

Oddziały powietrznodesantowe nie oddalają się od swoich docelowych heksów lądowania podanych na mapie, ale w przypadku niepowodzenia w rzucie w Tabeli Rozproszenia otrzymują karny status Scattered. Rzuty takie trzeba wykonać dla każdego oddziału powietrznodesantowego osobno.

Amerykańscy spadochroniarze

Gracz aliancki najpierw rzuca jedną kostką za każdy oddział z 82. Dywizji Powietrznodesantowej. Rzuty kostką i wyniki przedstawiono poniżej:

Oddział	Rzut	Efekt
507	2	S2
505	5	S
508	2	S2

Niepomyślne lądowanie 82. Dywizji Powietrznodesantowej. Oddziały 507. i 508. tracą po dwa poziomy wytrzymałości i stają się Rozproszone (muszą otrzymać znacznik Scattered). Te dwa oddziały zostają przeniesione na kartę „Cadre Display”, a ich miejsce zajmują dwa oddziały kadry powietrznodesantowej.

Z powodu redukcji wytrzymałości gracz aliancki przesuwa na Generalnym Torze Informacyjnym amerykański (zielony) znacznik uzupełnień powietrznodesantowych, ale tylko o dwa pola w prawo. *Mechanika rozproszenia reprezentuje oddziały powietrznodesantowe, które rozproszyły się i będą powoli wracać do swoich oddziałów.* Oddział 505/82 ma dobre lądowanie, choć jest rozproszony i musi otrzymać znacznik Scattered.

Teraz gracz aliancki rzuca na trzy oddziały 101. Dywizji:

Oddział	Rzut	Efekt
502	2	S1
506	6	-
501	1	S2

502 traci 1 wytrzymałość, 506 ląduje idealnie, a 501 traci 2 poziomy wytrzymałości (musi zostać zastąpiony żetonem oddziału kadrowego). 502 i 501 są Rozproszeni (znacznik Scattered) i gracz przesuwa na Generalnym Torze Informacyjnym amerykański (zielony) znacznik uzupełnień powietrznodesantowych o kolejne dwa pola w prawo.

PLAŻA UTAH

Gracz aliancki rozpatruje szturm Pierwszej Fali na plażę Utah. Pierwszym krokiem jest przesunięcie oddziałów Pierwszej Fali (na karcie Allied At Start są podpisane jako „Initial Assault”) w pobliskie heksy plaży, tak jak wskazuje strzałka „TARE/UNCLE” na mapie. Atak jest rozstrzygany w Tabeli Szturmu Na Plaże przy użyciu kolumny „Utah”. Dla pływających czołgów DD używa się Tabeli Czołgów DD.

Aliancki gracz wyrzuca 4 dla Szturmu oraz 1 dla czołgów DD. Wynik 4 w Tabeli Szturmu Na Plaże to „A1/D1”, co oznacza redukcje wytrzymałości u obu stron (niemiecki punkt umocniony jest eliminowany, Amerykanie redukują jedną ze swoich piechot) oraz Pościg o 2 hekсы. Wynik 1 w Tabeli Czołgów DD to redukcja wytrzymałości o 1 u pływających czołgów. Trzy amerykańskie oddziały przesuwają się na heks plaży zwolniony przez niemiecki punkt umocniony i dodatkowo każdy z nich może przesunąć się o jeszcze jeden z uwagi na uzyskany w walce Pościg 2, z czego korzysta jedna piechota (idzie na heks 2713) i czołgi (na 2813).



Plaża Utah po inwazji i pościgu. Pięć z sześciu oddziałów powietrznodesantowych jest w stanie rozproszenia.

POINTE DU HOC

Teraz szturm z morza na Pointe du Hoc. Rozstrzygnięcie będzie w środkowej kolumnie Tabeli Szturmu Na Plaże. Wynik rzutu to 4, czyli A1/D1 i Pościg 1. Punkt umocniony jest eliminowany, a 2. Batalion Rangers ląduje ze zredukowaną wytrzymałością. Następnie gracz aliancki rzuca dla 5. Batalionu Rangers i na kości wypada 4 – oddział musi zostać przeniesiony na pole podejścia do lądowania na plażę Omaha – nie będzie lądować w Pierwszej Fali, lecz ustawia się na polu i czeka na możliwość lądowania w Kolejnych Falach.

PLAŻA OMAHA

Na plaży Omaha są dwa hekсы, więc gracz formuje dwa stosy po dwie piechoty plus czołgi i przesuwa je w pobliże hekсов plaży. Następnie rzuca dwa razy dla każdego z tych dwóch stosów (jeden rzut w Tabeli Szturmu Na Plaże, drugi w Tabeli Czołgów DD). W Tabeli Szturmu Na Plaże używana jest kolumna „Omaha”. Dla 29. Dywizji wyrzuca 1, co oznacza wynik A1, a w Tabeli Czołgów wypada 2, czyli będące w amerykańskim stosie czołgi muszą zostać zredukowane o w 1 poziom wytrzymałości. Wynik A1 z tabeli Szturmu Na Plaże skutkuje redukcją jednego z pułków piechoty o 1 poziom wytrzymałości i gracz musi rzucić ponownie. Na kostce wypada 6, czyli jest to A1/D1 oraz Pościg 2. Jednak ponieważ pierwotnie wynikiem było A1, to Pościg może być nie większy niż o 1 heks.

Dla drugiego ze szturmujących stosów (1. Dywizja i czołgi DD) gracz wyrzuca 2 dla Szturmu Na Plaże (A2/D1 i Pościg 1) oraz 4 w tabeli Czołgów DD (brak efektu).



Pointe du Hoc i Omaha po szturmie z inwazji

Alianci ponieśli znaczne straty: cztery oddziały piechoty i jeden czołgów zostały zredukowane o 1 (co oznacza się odwracając ich żetony na tylną zredukowaną stronę). Plaże zostały jednak zdobyte i oba stosy oddziałów zajęły na nich pozycje (dzięki Pościgowi).

PLAŻA GOLD

Na odcinku JIG tej plaży wynik rzutu dla szturmujących to 4, czyli A1/D1 i Pościg 1. Dla czołgów DD wypada 6, czyli brak efektu. Jeden z żetonów piechoty jest odwracany aby oznaczyć redukcję, niemiecki punkt umocniony jest eliminowany i szturmujący zajmują jego miejsce na plaży.

Na odcinku KING wynik rzutu dla szturmujących to 6, czyli D1 i Pościg 2. Dla czołgów DD wypada 1, czyli redukcja wytrzymałości o 1. Stos ląduje na heksie plaży, ale ponieważ ma Pościg 2, to jedna piechota i czołgi przesuwa się o jeszcze jeden heks.

Na plaży Gold Alianci w sumie stracili 2 poz. wytrzymałości.

PLAŻA JUNO

Na odcinku MIKE tej plaży wynik rzutu dla szturmujących to 2, czyli EX i Pościg 1. Dla czołgów DD wypada 1, czyli redukcja wytrzymałości o 1. Wynik EX oznacza, że niemiecki gracz może wskazać szturmujący oddział piechoty przeciwnika, aby nałożyć mu redukcję wytrzymałości o 1. W tym przypadku jednak obie piechoty są takie same, więc nie ma znaczenia którą wybierze. Niemiecki punkt umocniony jest eliminowany i alianckie oddziały lądują na heksie plaży.

Na odcinku NAN wynik rzutu to 1, czyli A2/D1 i Pościg 1. Dla czołgów DD wypada 5, czyli brak efektu. Stos ląduje na heksie plaży, obie piechoty tracą po 1 wytrzymałości.

Na plaży Juno Alianci w sumie stracili 4 poz. wytrzymałości.

PLAŻA SWORD

Na odcinku QUEEN wynik rzutu dla szturmujących to 6, czyli D1 i Pościg 2, a dla czołgów DD wynik rzutu to 4 (brak strat). Szturmujący nie ponieśli żadnych strat, a dzięki Pościgowi 2 część z nich przesuwa się nie tylko na plażę, ale o 1 heks dalej. Pamiętaj, że niemieckie punkty umocnione nie posiadają SK.

6. DYWIZJA POWIETRZNODESANTOWA

W strefie lądowania tej dywizji są trzy żetony z tej formacji, dla których należy sprawdzić czy stały się Rozproszone po lądowaniu. Poniżej wyniki rzutów i efekty z Tabeli Rozproszenia:

- Brygada „3(-)”: rzut 6 = brak efektu
- Brygada „5”: rzut 3 = efekt „S”
- Brygada „8/3”: rzut 1 = efekt „S1”

Oddział 3(-) miał idealnie lądowanie. 5. Brygada rozproszyła się, a 8/3 Brygada rozproszyła i została zredukowana (na Generalnym Torze Informacyjnym należy przesunąć znacznik uzupełnień brytyjskich spadochroniarzy o jedno pole w prawo). Oba rozproszone oddziały oznacz znacznikami Scattered.



Gold, Juno, Sword i obszar lądowania brytyjskich spadochroniarzy z 6 Dyw. Powietrznodesantowej po rozstrzygnięciu lądowania i oznaczeniu Rozproszenia

Tura gracza niemieckiego

Niemieckie oddziały w turze 1 do ruchu mogą używać swojej pełnej PPR, z ich żetonów. Wyjątkiem są oddziały z 21. Dywizji Pancerniej – mają dostępne 3 PR, a oddziały OST i te z ograniczoną mobilnością nie mogą poruszać się wcale.

Ruchy Niemców na półwyspie

Wykonując ruchy od lewej do prawej, gracz wpierych porusza trzy oddziały w północnej części półwyspu w kierunku plaży Utah. Pogoda jest Pochmura-2, więc dla niemieckich oddziałów zmechanizowanych ruch wzdłuż głównej drogi kosztuje 0,5 PR. Sztab „Cotentin” (oznaczony literą A na kolejnej ilustracji) porusza się tylko o jeden heks, dzięki czemu będzie mógł zapewnić Wsparcie od artylerii w Fazie Walki. Gdyby poruszył się o więcej niż 1 heks, musiałby zostać odwrócony i gracz nie mógłby użyć jego artylerii. Oddział „Sturm AOK7” (litera B na ilustracji) przemieszcza się na południe do Crisbecq, aby wesprzeć jego obronę.

Niemiecki gracz planuje zaatakować 82. Dywizję Powietrznodesantową, więc przemieszcza kilka oddziałów do Point-l'Abbé. Zwróć uwagę, że Rozproszone oddziały spadochroniarzy nie posiadają SK, więc batalion Niemców z C może wejść na heks pomiędzy nimi.



Ruch Niemców w kierunku plaży Omaha

W sektorze Omaha gracz niemiecki chce czym prędzej odciąć przeciwnika ustawionego na plażach, za pomocą SK i Linii SK. Na ilustracji nie widać dwóch oddziałów 30. Brygady Szybkiej przesuniętych z zachodu w kierunku Bayeux: to cykliści, więc ich PPR = 6 PR. Po wykonaniu ruchu będą tuż przy Balleroy.



Ruch Niemców w sektorze Wspólnoty Narodów

W tym sektorze niemiecki gracz zadowolony jest eliminacją brytyjskiego batalionu powietrznodesantowego i odetnie plażę od wejścia w głąb lądu. Batalion 711. Dywizji pędzi na heks F, aby utrzymać otwartą linię zaopatrzenia dla batalionu OST w Merville. Niemiecki gracz chciałby zmusić brytyjskie siły do walki o teren, ale nie ma wystarczającej ilości niemieckich

oddziałów, aby wszędzie utworzyć silną Linie SK. Linie SK oddziałów alianckich są zaznaczone na czerwono.



Ruchy Niemców. Zwróć uwagę, że oddziały z 21. Dywizji Pancerniej mają dostępne tylko 3 PR.



Sytuacja na Omaha po wykonaniu ruchu przez Niemców. Czarne linie to Linie SK niemieckich oddziałów.

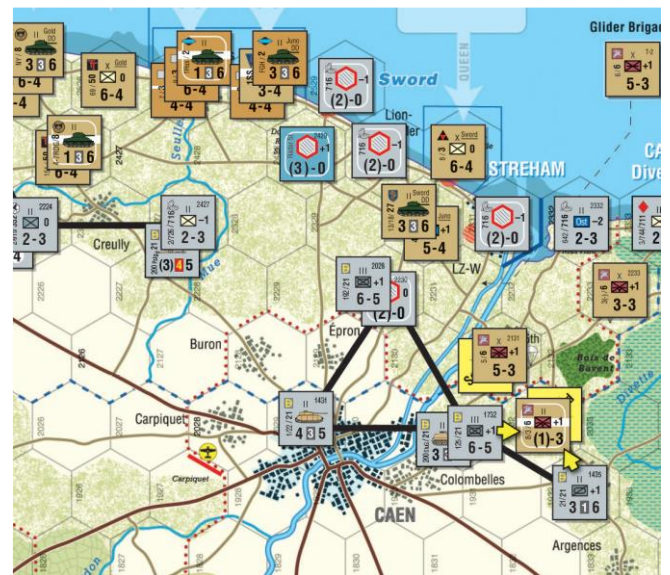
Niemiecka Faza Walki

W pobliżu plaży Utah celem ataku jest skadrowany oddział powietrznodesantowy, który choć na żetonie ma siłę 2, jest ona zwiększona do 4 dzięki Bonusowi Defensywnemu z żywopłotów Bocage (+3). (Pamiętaj, że broniący nigdy nie może otrzymać większego Bonusu do siły niż sam posiada.) Gracz niemiecki wyznacza 91. Dywizję Spadochronową wraz z dołączonym batalionem czołgów jako swoje Główne Siły Atakujące. GSA atakują z pełną siłą, podczas gdy wszystkie inne atakują z połową siły. Oddziały atakujące przez krawędź heksu z wylaną rzeką mają siłę ataku zmniejszoną o połowę. Relacja sił to 12 do 4 = 3-1. Gracz niemiecki wydaje punkt zaopatrzenia, aby użyć artylerii Contentin oraz ma Przewagę Pancerną, czyli w sumie zyskuje Przesunięcie wyniku w tabeli wyników walki o 2 kolumny. Ostatecznie będzie użyta kolumna 5-1. Niemiecki gracz wyrzuca 5, co daje wynik D1. Amerykański oddział kadrowy jest eliminowany, a niemieckie mogą przesunąć się maksymalnie o dwa heksy (Pościg 2) w dowolnym kierunku.



91. Dywizja atakuje rozproszoną 82. Powietrznodesantową. Niemieckie Linie SK są oznaczone czarnymi liniami.

W sektorze Wspólnoty Narodów oddziały z 21. Dywizji Pancerniej atakują zredukowany batalion spadochronowy. Zredukowany batalion otrzymuje +1 do siły dzięki Bonusowi Defensywnemu z terenu. GSA jest 21. Dywizja, więc wszystkie oddziały atakują z pełną siłą. Iloraz sił 12 do 2 = 6-1. Przesunięcie 1 zyskane dzięki Przewadze Pancerniej oznacza, że ostatecznie będzie to 7-1. Na kości wypada 4, co daje wynik A1/D2. Ponieważ broniący mają tylko 1 poziom wytrzymałości, to nie jest redukowany wcale (Brytyjczycy nie mogą spełnić wymogu redukcji wytrzymałości o 2). A1/D2 pozwala atakującemu umieścić atakujące oddziały w Rezerwie zamiast Pościgu, z czego niemiecki gracz korzysta.



21. Dywizja Panc atakuje na brytyjskich spadochroniarzy.

Niemiecka Faza Rezerw

W Fазie Rezerw grającego Niemcami trzy jego oddziały z 21. Dywizji Pancerniej, które zdobyły znaczki Rezerwy w Fазie Walki, teraz poruszają się i atakują oddział spadochroniarzy w Ranville. Iloraz sił wynosi 12 do 9 = 1-1. Niemcy mają Przewagę Pancerną, więc to daje 2-1. Na kości wypada 3, czyli wynikiem jest EX. Każda strona traci po jednej wytrzymałości, nie ma Pościgu ani Wycofania. Redukcje są wybierane przez przeciwnika, więc gracz aliancki wybiera oddział dział szturmowych i ich żeton zostaje odwrócony na zredukowaną stronę.

Niemiecka Faza Regeneracji i Faza Zaopatrzenia

Żaden z niemieckich oddziałów nie jest w dezorganizacji. Wszystkie mają poprawne linie zaopatrzenia, więc w obu tych fazach nie ma żadnych działań.

Tura gracza alianckiego

6 czerwca gracz aliancki właściwie rozgrywa dwie tury: specjalną fazę inwazji i swoją standardową turę. Ta to standardowa tura gracza i nie ma żadnych specjalnych zasad. Oddziały mogące lądować na plażach to posiłki dla tury 1, nie używaj żadnych oddziałów z karty „In Britain”.

Ruch Aliantów i walki w okolicy plaży Utah

Oddziały oznaczone jako rozproszone Scattered nie mogą poruszać się ani atakować. Gracz aliancki widzi, że 82. Dywizja Powietrznodesantowa ma kłopoty, więc Alianci atakują na A i B, aby przyjść jej z pomocą. Oddziały z pół podejścia do lądowania wchodzą na miejsca zwolnione na heksach plaży przez sojuszników i będą atakować na C. Te oddziały są uznawane za posiłki, więc muszą używać Ruchu Taktycznego (maksymalnie o 2 heksy) i są oznaczone znacznikiem przegrupowania Regroup (siła ataku zmniejszona o połowę).

WALKA A: Bonus Defensywny = 3 (żywoploty bocage), ale Niemcy mogą użyć tylko 2. Aby utworzyć GSA, aliancki gracz może wskazać 4. Dywizję i dodatkowo dołączyć do niej oddział ze 101. Dywizji, albo na odwrót (w tym przypadku nie ma to znaczenia). Rozkład sił wynosi 8 do 4, czyli 2-1. Alianci mają lepszą jakość oddziału z GSA, więc ostatecznie walka będzie w kolumnie 3-1. Na kości wypada 6, co oznacza wynik D1. Niemiecki oddział OST jest eliminowany, a dwa alianckie mogą wykonać Pościg o 2 heksy.

WALKA B: Bonus Defensywny = 3 (żywoploty bocage), ale Niemcy mogą użyć tylko 2. Rozkład sił wynosi 7 do 4, czyli 1-1. Przewaga Pancerna zmienia to na 2-1. Na kości wypada 4, czyli będzie to DR. Niemiecki oddział Wycofuje się do Carentan i staje się zdeorganizowany (znacznik Disrupted). Amerykański batalion czołgów robi Pościg do Ste-Mère-Église.

WALKA C: Brak Bonusów Defensywnych dla Niemców (punkt umocniony nie może z nich korzystać). Wszystkie atakujące oddziały amerykańskie są pod znacznikiem przegrupowania Regroup, więc ich siła jest zmniejszona o połowę. Relacja sił 7 do 2 = 3-1. Amerykanie nie mogą użyć Przewagi Pancerniej, ponieważ celem ataku jest punkt umocniony, ale uzyskują Przesunięcie kolumny w tabeli walki dzięki lepszej jakości oddziału. Ostatecznie do rozstrzygnięcia użyta będzie kolumna 4-1. Na kości wypada 5, czyli wynikiem walki jest D1. Punkt umocniony jest eliminowany, a atakujący mogą wykonać Pościg o 1 heks (Ograniczony Pościg, 6.5.2) ponieważ są w stanie przegrupowania, zaś oddział inżynieryjny musi zostać na heksie plaży Utah.



Ataki Aliantów w okolicach plaży Utah.

Ruch Aliantów i walki w okolicy plaży Omaha

Niemieckie oddziały zablokowały siły Amerykanów na plaży, tak iż nie mogą się poruszyć. Na heksach tych są już osiągnięte limity stosów, więc żaden nowy oddział nie może tu lądować z pola podejścia, za wyjątkiem sztabu „Corps” oraz oddziału inżynieryjnego. Aliancki gracz wykona dwa ataki i do każdego użyje po jednym żetonie wsparcia od marynarki wojennej, aby spróbować przełamać niemiecką linię i wydostać się z plaży.



Szturmy Aliantów na Omaha i wsparcie morskie.

WALKA D: Bonus Defensywny = 2. Rozkład sił wynosi 9 do 9, czyli 1-1. Dzięki okrętowi zmienia się na 2-1. Na kości wypada 5, czyli będzie to DR. Zamiast Wycofywać się, Niemcy decydują się na Zdeterminowaną Obronę, a jako Oddział Prowadzący wskazują pułk dział plot 1/3FK. Ponieważ klasa pancerna tego oddziału wynosi 4 i jest większa niż 3 z atakujących czołgów, to Niemcy mają MOD +1. Gracz niemiecki wykonuje rzut w Tabeli Zdeterminowanej Obrony. Na kości wypada 4, co razem z MOD +1 daje 5. Wynik wg Tabeli to „• -1”. Oddział Prowadzący otrzymuje redukcję wytrzymałości o 1 poziom, ale cały broniący się stos pozostaje w miejscu i nie musi się Wycofywać ani nie jest w dezorganizacji.

WALKA E: Bonus Defensywny = 2. Rozkład sił 11 do 8, czyli 1-1. Brak Przewag Pancernych, ale Alianci otrzymują Przesunięcie w Tabeli Wyników Walki dzięki wsparciu marynarki wojennej. Ostatecznie walka będzie rozstrzygana w kolumnie 2-1. Na kostce wypada 1, czyli A1. Jeden oddział z GSA ma wytrzymałość zredukowaną o 1.

Ruch Aliantów i walki w okolicy plaż Gold i Juno

Na tych dwóch plażach na heksach jest wystarczająco dużo miejsca, aby wprowadzić kolejne oddziały z pól podejścia do lądowania. Ataki wyprowadzane są we wszystkich kierunkach.



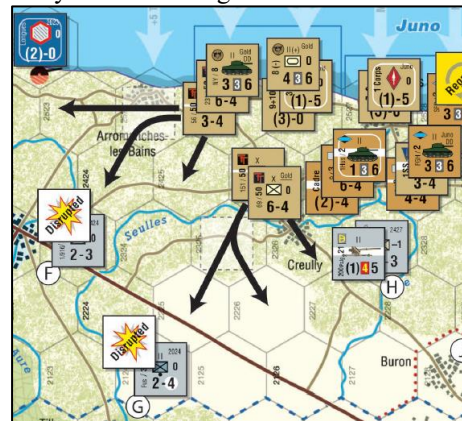
WALKA F: Bonus Defensywny = 4, ale broniący się mają siłę 2, więc mogą użyć tylko 2. GSA to 50. Dywizja plus oddział czołgów jako dozwolony jeden dodatkowy. Relacja sił 12 do 4 = 3-1. Przewaga Pancerna sprawia, że przesuwa się do 4-1. Na kostce wypada 3, czyli DR i Pościg 2. Gracz niemiecki nie decyduje się na Zdeterminowaną Obronę i Wycofuje się na heks 2323. Oddział po Wycofaniu musi otrzymać znacznik dezorganizacji Disrupted. Atakujące brytyjskie oddziały mogą przesunąć się o 2 hekсы w dowolnym kierunku dzięki Pościgowi 2 z wyniku walki.

WALKA G: Bonus Defensywny = 2. GSA to ponownie 50. Dywizja plus zredukowany oddział czołgów jako jeden dodatkowy. Wszyscy atakujący mają siły zmniejszone o połowę z powodu atakowania przez główną rzekę. Relacja sił 7 do 6 = 1-1. Przesunięcia są 2 na korzyść atakujących: wsparcie morskie i Przewaga Pancerna, więc ostatecznie 3-1. Na kostce wypada 5, czyli A1/DI i Pościg 2. Obie strony tracą po 1 Wytrzymałości i broniący muszą Wycofać się lub wykonać Zdeterminowaną Obronę. Niemiecki gracz wybiera Wycofanie. W ramach jednej redukcji usuwa oddział 2-3, a drugi z oddziałów Wycofuje o 2 hekсы i przykrywa znaczkiem dezorganizacji Disrupted. Brytyjczycy też muszą przyjąć jedną redukcję, a ponieważ mieli Przewagę Pancerną, to zredukowany musi zostać oddział czołgów z GSA (miał wytrzymałość 1, więc jest eliminowany). Reszta atakujących może przesunąć się o dwa hekсы. Zwróć uwagę, że Pościg Po Walce z jednej wrogiej SK bezpośrednio do drugiej jest możliwy tylko jeśli pierwszym heksem Pościgu będzie ten opuszczony przez broniących.

WALKA H: Bonus Defensywny = 2. GSA to kanadyjska 3. Dywizja plus oddział czołgów jako jeden dodatkowy. Wszyscy atakujący mają siły zmniejszone o połowę z powodu atakowania przez podrzędną rzekę. Relacja sił 12 do 7 = 1-1. Atakujący otrzymuje Przesunięcie dzięki wsparciu morskemu, czyli ostatecznie jest to 2-1. Oddział przeciwpancerny broniących (działa 88 mm) niweluje Przewagę Pancerną

atakującego. Na kostce wypada 4, czyli wynikiem walki jest DR. Aby uniknąć Wycofania, niemiecki gracz próbuje Zdeterminowanej Obrony, a jako Oddział Prowadzący wskazuje działa 88 mm. Działa te mają wartość pancerną większą o 1 niż atakujący, więc taki MOD (+1) otrzymują jako korzystny. Niemiecki gracz wyrzuca na kostce 5, co razem z MOD+1 daje 6. Wynik z Tabeli Zdeterminowanej Obrony to EX. Prowadzący Oddział Niemców traci 1 wytrzymałość i niemiecki gracz może wybrać amerykański oddział z GSA, który ma przyjąć redukcję – wybiera już zredukowaną brygadę piechoty, zatem jej żeton jest przenoszony na pole piechoty kadrowej na karcie „In Britain”, a piechota kadrowa ustawiana jest na mapie w miejsce piechoty. Dzięki udanej Zdeterminowanej Obronie Niemcy nie muszą się Wycofywać.

Możliwości wykonania Pościgów:



Ruch Aliantów i walki na plaży Sword i w sektorze 6. Dywizji Powietrznodesantowej

W tym sektorze aliancki gracz będzie dążyć do możliwie najszybszego wzmocnienia pozycji 6. Dywizji Powietrznodesantowej.

WALKA I: Stos trzech oddziałów Kolejnej Fali atakuje niemiecki punkt umocniony na plaży Sword. Siła atakujących jest zmniejszona o połowę, ponieważ dopiero wylądowali na plaży. Relacja sił wynosi 8 do 2 = 4-1. Przewaga Pancerna jest niedostępna przeciw punktom umocnionym. Wynik rzutu to 6 = DI, Pościg 2. Punkt umocniony jest eliminowany i atakujący wchodzi na opuszczony heks (dalej nie ma miejsca aby przesunąć się na drugi heks Pościgu).

WALKA J: Do GSA aliancki gracz wybiera 1. Brygadę Służb Specjalnych (ISS) i dołącza oddział czołgów. Oddział z 3. Dywizji oraz czołgi pod znaczkiem Regroup asystują (z powodu znaczka ich siły są zmniejszone w połowę). Relacja sił wynosi 14 do 10 = 1-1. Żadna ze stron nie ma większej Klasy Pancerniej, więc nie ma Przewagi Pancerniej. Wynik rzutu to 3, = A1/DR. Grający Aliantami do redukcji wybiera swój oddział czołgów z GSA. Niemcy muszą albo się Wycofać, albo zdecydować na Zdeterminowaną Obronę. Niemiecki gracz wybiera to drugie, aby uniknąć Wycofania. Jako Oddział Prowadzący wskazuje punkt umocniony i wyrzuca 2 w Tabeli Zdeterminowanej Obrony, w kolumnie „PU/miasto”. Wynik to „brak efektu”, więc broniący się stos musi się Wycofać, a ponieważ nie może, to punkt umocniony jest eliminowany. Oddział grenadierów wykonuje jednoheksowe Wycofanie (wg 13.3) do miasta Épron. Alianckie oddziały bez znaczka przegrupowania mogą wykonać Pościg o dwa hekсы, a te z przegrupowaniem tylko o jeden heks.

KOMENTARZ AUTORA

Chciałem stworzyć grę na jeden arkusz mapy, zajmującą mało miejsca na stole i z systemem znanym z wcześniejszej *Ardennes '44* – tak powstała *Normandy '44*. Dostosowałem skalę czasu na jedną turę na dzień i zmniejszyłem skalę mapy. Gracze znający *Ardennes '44* będą mogli dostrzec podobieństwa, ale różnic jest na tyle dużo, że właściwie są to dwa odmienne systemy. Poniżej jest kilka komentarzy na temat niektórych mechanik.

ZDETERMINOWANA OBRONA: Była użyta w grze *The Caucasus Campaign* i doszedłem do wniosku, że tu, gdzie mamy niemieckich spadochroniarzy pośród żywoptotów bocage i grenadierów pancernych w Caen, też się sprawdzi. Niemiecki gracz ma szansę użyć swoich lepszych oddziałów i punktów uzupełnień, aby spowołnić Aliantów, ale z drugiej strony nie posiada wystarczającej ilości oddziałów o jakości +1, a punkty uzupełnień są na tyle ograniczone, że nie zdoła zabezpieczyć wszystkich lokacji.

DYWIZJE ALIANTÓW: Dostałem dużo zapytań dlaczego wszystkie alianckie dywizje są takie same. W historii przecież jedne dywizje były bardziej skuteczne niż inne, mimo że z pewnością nie były to tak duże różnice, jak w przypadku niemieckich dywizji obrony wybrzeża w porównaniu do elitarnych. W składach niemieckich dywizji obrony wybrzeża byli starsi żołnierze lub cierpiący na różne kontuzje i takie oddziały miały małą przydatność w walce. Niemieckie elitarne formacje natomiast radziły sobie znacznie lepiej niż przeciętna niemiecka dywizja z linii frontu. Z drugiej strony wszystkie alianckie dywizje radziły sobie mniej więcej tak samo, gdy ich straty zostały uzupełnione żołnierzami ze składów zastępczych.

DZIAŁA PLOT 88 mm: Cztery niemieckie mobilne oddziały dział plot 88mm występujące w grze były kontrolowane przez Luftwaffe i podczas alianckiej inwazji Niemcy nie używali ich na pierwszej linii. Okazały się jednak bardzo przydatne w powstrzymaniu alianckich czołgów, gdy te zdołały przedrzeć się przez front jak podczas Operacji Goodwood. Pierwotnie dla tych dział istniały zasady, wg których nie mogły wchodzić do SKw, a gdy znalazły się obok oddziału nieprzyjaciela, to niemiecki gracz musiał je przestawiać. Okazały się one jednak zbyt skomplikowane i za bardzo przedłużające rozgrywkę. Uznałem, że nie będzie dużą przesadą dać możliwość niemieckiemu graczowi, aby mógł swobodnie używać tych dział, w tym do walki bezpośredniej.

SZTUCZNE PORTY MULBERRY: Niektórzy gracze chcieli, aby burze uszkadzały porty Mulberry. Ogromny sztorm, który rozpułtał się 19 czerwca, zniszczył amerykański port Mulberry, ale wkrótce Alianci odkryli, że równie szybko można rozładować statki, doprowadzając LST bezpośrednio do plaży. Więc wpływ utraty Mulberry był minimalny. W grze największy efekt burzy to uniemożliwianie rozładunku zaopatrzenia i żołnierzy. Gdyby burze miały większy wpływ, miałyby zbyt dramatyczny wpływ na równowagę rozgrywki.

POSIŁKI ALIANTÓW: Data lądowania alianckiej dywizji we Francji była zupełnie inna niż data przystąpienia takiej dywizji do walk. Dywizja potrzebowała około trzech dni na wylądowanie, zorganizowanie się, znalezienie sprzętu i wejście na linię frontu. Niektórym zabierało to więcej czasu, ale przyjąłem tę liczbę trzech dni jako wytyczną. Aliancki gracz

może sprowadzić na każdą plażę jeden pułk lub brygadę, a wtedy po trzech dniach cała dywizja będzie w komplecie.

DZIAŁA WERFER: Dzięki temu, że te działa strzelają raz na turę i nie zużywają zaopatrzenia, grający Niemcami będzie je czym prędzej wysyłał na pierwsze linie, co jest zgodne z moim założeniem. Te oddziały były bardzo efektywne w obronie przed alianckimi atakami, ale Niemcy często wykorzystywali je również w ataku.

CHERBOURG: Podczas testów wyszło nam, że ustawienie kilku dobrych oddziałów w mieście Cherbourg powodowało, że Niemcy mieli duże szanse utrzymać miasto pod kontrolą. Wtedy zacząłem się zastanawiać, czy zasady Zdeterminowanej Obrony i Desperackiej Obrony działają tak jak powinny, aż przypomniałem sobie o dwumiesięcznej obronie Stalingradu w ciężkich warunkach zimowych. Historycznie Niemcy stracili Cherbourg, ponieważ mieli w nim zbyt mało żołnierzy, a ci, którzy bronili miasta, byli niskiej jakości.

LIMIT KADR ALIANTÓW: W grach testowych bez tych limitów Brytyjczycy i Kanadyjczycy szturmowali na miasto Caen raz za razem, nie zważając na straty. Stąd został dodany ten limit, również aby rozgrywka była bliższa historii. Z limitu wyłączone są oddziały kanadyjskie, więc gracz może przeznaczyć jedną kanadyjską dywizję do takich zadań.

JABOS: Zasady dotyczące tych samolotów są wzięte prosto z *Ardennes '44*. Mają sprawiać, aby Niemcy byli bardziej ostrożni podczas atakowania przy bezchmurnej pogodzie. W testach niektórzy nie atakowali wtedy wcale, ale uważam, że czasem warto zaryzykować, jeśli jest szansa wyeliminować stos alianckich oddziałów. Najgorsze, co może spotkać wtedy Niemców, to A1.

WOLNY PROGRES: Grający Aliantami czasami może odnieść wrażenie, że jego postępy w zdobywaniu terenu są bardzo wolne. Warto zwrócić uwagę, że na mapie oznaczona jest historyczna linia frontu z 27 czerwca, która pokazuje, że progres Aliantów w rzeczywistości nie był szybki.

30. BRYGADA SZYBKKA: Ponieważ niemiecka linia obrony przy mieście Bayeux staje się wątła już w drugiej turze, zaleca się od razu w turze 1 przesunąć w ten rejon dwa niemieckie oddziały cyklistów znajdujące się na zachodzie przy Coutances. Pogoda w turze 1 jest pochmurna i oddziały te mają PPR zwiększoną do 6 PR.

RUCH I WALKA REZERW: Dla Aliantów jest to kluczowa taktyka w zdobywaniu więcej niż jednego heksu żywoptotów bocage w Pościgach. Gdy broniący Wycofa się o jeden heks, oddziały oznaczone jako Rezerwa mogą zaatakować go ponownie w Fazie Walki Rezerw i zmusić do dalszego Wycofania (a zdezorganizowane oddziały nie mogą wykonywać Zdeterminowanej Obrony).

PRZESUNIĘCIA: Nie ma limitu ilości Przesunięć, jakie może osiągnąć atakujący. Przed turą 17 Alianci mogą uzyskać do 6 w jednym ataku: wsparcie lotnictwa, morskie, Przewaga Pancerna, jakość i 2x wsparcie artylerii. Od tury 17 do wsparcia lotnictwa mogą używać już 2 żetonów lotnictwa, więc w sumie będzie to do 7 Przesunięć w tabeli walki.

~ Mark Simonitch

INDEKS

Baterie obrony nabrzeża	25.3	Posiłki	6.0	Uzupełnienia	6.0
Bombardowanie Cherbourg z morza	19.2	<i>Alianckie posiłki</i>	6.5	<i>Gromadzenie pkt. uzupełnień (max 19)</i> ..	6.1, 6.4
Bronięcy z 1 poz. wytrzymałości	12.4.9	Opóźnione lądowanie	20.5	<i>Wspólnota Narodów</i>	6.2.3, 6.2.7
Brygady Służb Specjalnych	6.3, 17.5	Kolejna Fala lądowania	20.5	<i>Zniszczone / rozwiązane dywizje</i>	6.2.2
Czołgi DD (pływające)	20.3.2, 20.3.5	Utrata oddz. inżynieryjnego	6.5.3	<i>Oddziały odesłane do Anglii</i>	21.2
Ciężarówki (Niemcy)	9.8.6, 9.8.7, 20.4	Kupowanie zaopatrzenia	5.3, 6.5.1	<i>Ograniczenia dla Niemców</i>	6.2.3, 6.4
Desperacka Obrona	12.5	Lądowanie na plaży	6.5.2	<i>Oddziały nieodbudowywalne</i>	6.3
Dezorganizacja i regeneracja	13.6	Utrata portu Mulberry	6.5.3, 21.1.3	<i>Rodzaje uzupełnień</i>	2.3.3, 6.2.6 (i Tabele)
Dywizje powietrznodesantowe Aliantów		Wpływ pogody	4.3, 6.5.1	Walka	10.0
<i>Evakuacja dywizji</i>	22.2	<i>Niemieckie posiłki</i>	6.6, 6.7	<i>Pościg Po Walce</i>	14.0, 20.3.6
<i>Piechota spadochronowa</i>	20.2.4, 20.2.5	Porty Mulberry	5.3, 6.5.3, 21.1, 23.3	<i>Długość Pościgu</i>	6.5.2, 13.4, 14.1
<i>Uzupełnienia</i>	6.0	Punkty umocnione	16.2	<i>Teren a Pościg</i>	14.4
<i>Rozproszenie Scattered</i>	20.2	<i>Czy mają Bonus Defensywny</i>	11.2	<i>Limit wielkości sił w walce</i>	10.4
Działa Werfer	17.3	<i>Jak wpływa na nie Izolacja</i>	18.5	<i>Inwazja</i>	20.3
Evakuacja	21.2	Punkty zaopatrzenia	5.0	<i>Główne Siły Atakujące GSA</i>	10.3
Evakuacja dywiz. powietrznodes	22.2	<i>Gromadzenie pkt. zaopatrzenia</i>	5.1	<i>Możesz dodać 1 oddział do GSA</i>	10.3.1
Fortyfikacje (w tym punkty umocnione).....	16.0	<i>Cherbourg (artyleria Cotentin)</i>	5.2, 17.4	<i>Grupy bojowe</i>	10.3.2
Groble	9.11	<i>Wpływ portów Mulberry</i>	5.3, 21.1.3	<i>Limity relacji sił</i>	10.6
Jabos (samoloty Aliantów w obronie)	19.1.3	<i>Kupowanie zaopatrzenia (Alianci)</i>	5.3, 6.5.1	<i>Modyfikatory</i>	11.0
Jakość oddziału	2.3.1	<i>Wpływ pogody (Alianci)</i>	4.3	<i>Wsparcie lotnicze</i>	19.1
<i>Korzyści w ataku</i>	11.5	Rangersi	6.3, 17.5, 20.3.4, 21.2	<i>Posiłki Aliantów</i>	6.5.2, 11.1
<i>Korzyści w obronie (Zdeterminowanej).....</i>	<i>12.4.5</i>	Redukcja punktów posiłków	6.5.3	<i>Przewaga Pancerna</i>	11.4
<i>Ograniczenia dla niem. posiłków</i>	6.4.2	Regroup (przegrupowanie)	6.5.2, 20.5.2	<i>Wsparcie artyler.</i>	4.3, 11.6, 17.2, 17.3, 17.4
<i>MOD przy Wyniszczeniu w Izolacji</i>	18.5.2	Regeneracja (z dezorganizacji)	13.6	<i>Bombardowanie Cherbourg z morza...</i>	19.2.5
Kadry i pola dostępności kadr	2.3.5, 17.9, 23.3	Rejon obrony Cherbourg	16.3	<i>Linia obrony rejonu Cherbourg</i>	16.3
Kolejna Fala (lądowań)	20.5	REPL - uzupełnienia	6.0	<i>Bonus Defensywny</i>	11.2
Linia graniczna alianckich armii	22.1	Ruch	9.0	<i>Dzielenie – reszty z dzielenia</i>	10.4, 11.1
Lotniska (Carpicquet)	11.7	<i>Przewaga Aliantów w powietrzu</i>	9.7	<i>Szczyty wzgórz</i>	11.8
Mobilizacja (niem. dyw. 243 i 709)	6.7	<i>Oddziały cyklistów</i>	9.9	<i>Wsparcie morskie</i>	19.2
Oddziały	2.3	<i>Mosty i groble</i>	9.3, 9.11	<i>Brak zaopatrzenia</i>	18.4
<i>Pancerne</i>	6.4.1, 11.4, 12.4.6, 19.1.4	<i>Wyjście poza mapę (niedozwolone)</i>	9.2	<i>Ruch Strategiczny</i>	9.8.4
<i>Kolorystyka</i>	2.3.4	<i>Efekty wrogich Stref Kontroli</i>	8.2, 8.3	<i>Efekty terenów</i>	11.0 i TET
<i>Sylwetkowe</i>	2.3.6	<i>Ruch Rezerw</i>	15.2	<i>Przesunięcie od czołgów Tiger</i>	11.9
<i>Rozmiar</i>	2.3.2	<i>Oddziały z ograniczeniami w ruchu</i>	17.6	<i>Przesunięcie dzięki jakości</i>	11.5
<i>Wytrzymałość</i>	2.3.5	21. DPanc w turze 1	20.4	<i>Przesunięcia to przymus</i>	12.2.1
<i>Rodzaje</i>	2.3.3	Oddziały „Ost” w turze 1	17.1, 20.4	<i>Działa Werfer</i>	17.3
Oddziały cyklistów	9.9	Ciężarówki w turze 1	9.8.7, 20.4	<i>Procedura wykonywania walk</i>	10.5
Oddziały duże (3-poziomowe)	2.3.5	<i>Ruch Strategiczny</i>	9.8, 20.4	<i>Walka Rezerw</i>	15.3
Oddziały kanadyjskie	2.3.4, 6.2.3, 6.2.7, 23.3	<i>Ruch Taktyczny</i>	9.10	<i>Wyniki</i>	12.0
Oddziały obrony rejonu Cherbourg	17.6.2	<i>Wpływ terenu na ruch</i>	9.3 - 9.6	<i>Przenoszenie oddziałów do Rezerwy</i>	12.1
Oddziały „Ost”	6.3, 17.1, 20.4	Ruch Ciężarówkami (Niemcy)	9.8.6, 9.8.7	<i>Wycyfywanie</i>	12.6, 13.0, 16.3
Oddz. przeciwpanc	2.3.3, 11.4.3, 12.4.6, 19.1.5	Ruch Strategiczny	9.8	<i>Wybór oddziału do redukcji</i>	12.2
Oddziały inżynieryjne	17.8	Scattered – rozproszenie spadochroniarzy	20.2	Walka i ruch Rezerw	15.0
Oddziały Sylwetkowe	2.3.3, 2.3.6	Siła podana w nawiasach	10.7	<i>Oznaczanie oddziałów jako Rezerwy...</i>	12.1, 15.1
<i>Jak wpływają na Bonus Defensywny</i>	11.2	Stos oddziałów	7.0	Wsparcie lotnicze	19.0
<i>Jak wpływają na stos</i>	7.1	Strefy Kontroli SK	8.0	<i>Ofensywne</i>	9.1.2
<i>Mogą być celem Ostrzału</i>	2.3.6, 19.1.4	<i>Jak działają przez linię obr Cherbourg</i>	16.3	<i>Defensywne (Jabos)</i>	9.1.3
<i>Jakość</i>	2.3.1	<i>Inne efekty</i>	8.4	<i>Ostrzał</i>	9.1.4
Otwieranie i zamykanie plaż	21.1.1, 21.1.4	<i>Ograniczenia w Pościgu Po Walce</i>	14.3	Wsparcie morskie	19.2
Plaże i przyczółki	17.8, 21.1	<i>Wpływ na linię zaopatrzenia</i>	18.3	Wycyfywanie i dezorganizacja	13.0
Pogoda	4.0	<i>Wycyfywanie</i>	13.1-13.3	<i>Linia obrony rejonu Cherbourg</i>	16.3
<i>Pogoda w scenariuszu „Cherbourg”</i>	S3.2	<i>Linie SK</i>	8.5	<i>Dezorganizacja i regeneracja</i>	13.6
<i>Wpływ</i>	4.3	<i>Wpływ SK na ruch</i>	8.2, 8.3	<i>Wycyfywanie jednoheksowe</i>	13.3
na wsparcie lotnicze	19.1	Sztaby i artyleria Cotentin	17.2, 17.4	<i>Atakujący z jednym poz. wytrzymałości</i>	12.6
na wsparcie od artylerii	4.3	<i>Izolacja / Wyniszczenie</i>	18.5	<i>Stos oddziałów</i>	7.2, 13.1.5
na ruch	9.7, 9.9, 15.2	<i>Posiłki</i>	6.2.6	<i>Redukcja wytrzymałości i eliminacja</i>	13.2
na wsparcie morskie	19.2	Tura z inwazją (tura 1)	20.0	<i>Wycyfywanie niemożliwe do wykonania</i>	13.4
na zaopatrzenie i posiłki	5.2, 5.3, 6.5.1	<i>Opóźnienie lądowania</i>	20.5	<i>Wyniszczenie w Izolacji</i>	18.5
na działa Werfer	17.3	<i>Kolejna Fala lądowania</i>	20.5	<i>Linia zaopatrzenia</i>	18.3
Historyczna albo losowa	25.1, 25.2	<i>Ograniczenia ruchu Niemców</i>	20.4	<i>Kary za brak zaopatrzenia</i>	18.4
Pogoda w turze 1	4.1	<i>Rangersi</i>	20.3.4	<i>Wymogi / Faza Zaopatrzenia</i>	6.2.3, 18.1
Pogoda w turze 2	4.2	Ulepszone Pozycje	16.1	<i>Źródła zaopatrzenia</i>	18.2
				<i>Wyniszczenie punktu umocnionego</i>	18.5.3
				<i>Zdeterminowana Obrona ZO</i>	12.4, 16.1.1
				Zwycięstwo automatyczne	23.0

TABELE

TABELE DOTYCZĄCE INWAZJI					
SZTURM NA PLAŻE (20.3)					
Rzut	Omaha	Pozostałe	Utah		
1	A1* –	A2/D1 Pościg 1	EX Pościg 1		
2	A2/D1 Pościg 1	EX Pościg 1	A1/D1 Pościg 1		
3	EX Pościg 1	A1/D1 Pościg 1	A1/D1 Pościg 1		
4	A1/D1 Pościg 1	A1/D1 Pościg 1	A1/D1 Pościg 2		
5	A1/D1 Pościg 1	A1/D1 Pościg 2	D1 Pościg 2		
6	A1/D1 Pościg 2	D1 Pościg 2	D1 Pościg 2		
* Szturmujący Alianci ponoszą redukcję wytrzymałości i rzucają ponownie, a ewentualny końcowy wynik „Pościg 2” należy zamienić na „Pościg 1” (20.3.6).					
Czołgi DD (20.3.5)		Rozproszenie Scattered (20.2)			
Rzut	Wynik	Rzut	Dw.82	Dw.101	Dw.6
1-3	-1 wytrzym.	1	S2	S2	S1
4-6	brak efektu	2	S2	S1	S1
		3	S1	S1	S
		4	S1	S	-
		5	S	-	-
		6	-	-	-
Rzut	Wynik	MOD +1 dla oddz. piechoty szybowcowej			
1-3	Pochmurna-2				
4-6	Pochmurna-3				
Pogoda w turze 2 (4.2)		Objaśnienie wyników:			
W turze 1 pogoda jest pochmurna-2 bez rzutu. W turze 2 pogoda jest określana wg powyżej tabeli i będzie pochmurna-2 albo pochmurna-3.		S = rozproszony Scattered S1 = rozproszony Scattered i traci 1 poz. wytrzymałości (uzupełnienia Repl powietrznodesantowe przesun o jedno pole) S2 = rozproszony Scattered i traci 2 poz. wytrzymałości (uzupełnienia Repl powietrznodesantowe przesun o jedno pole)			

WPLYW POGODY (4.3)	
Bezchmurna	<ul style="list-style-type: none"> Niemieckie Zmechanizowane mają PPR zmniejszoną o 2 PR, a koszt ruchu po głównej drodze rośnie dla nich do 0,5 PR za heks (9.7). Gracz niemiecki przed wykonaniem ataku musi wpraw rzucić w tabeli samolotów Jabos (19.1.3).
Pochmurna	<ul style="list-style-type: none"> Koszt ruchu po głównej drodze dla niemieckich Zmechanizowanych rośnie do 0,5 PR za heks (9.7). Oddziały cyklistów używające tylko dróg mają PPR zwiększoną do 6 PR (9.9).
Burzowa	<ul style="list-style-type: none"> Alianci nie otrzymują punktów zaopatrzenia, uzupełnień ani lotniczego czy morskiego wsparcia. Nie można zaczynać budowy nowych Ulepszonych Pozycji (16.1.2). Atakujący w jednej walce może skorzystać tylko z jednego Przesunięcia kolumny w TWW zapewnianego przez artylerię, w tym działa Werfer (17.2, 17.3). Czołgi Tygrys i Pantera mogą otrzymywać uzupełnienia (6.4.1).

RODZAJ ODDZIAŁU (2.3.3)	Bonus Defens.	Rodzaj uzupełnień	Zasady specjalne
Piechota	Tak		-
Piech. zmotoryz.	Tak		-
Rozpoznawczy	Tak		-
Sztaby 86	Tak		17.2, 17.4
Inżynieryjne	Tak		17.8, 21.1
Powietrznodes. i szybowcowa	Tak	20.2	20.2, 22.2
Rangers/komandosi	Tak	niedost.	17.5, 20.3.4
Garnizon	Tak		-
Oddziały Ost	Tak	niedost.	17.1
Cyklści	Tak		9.9
Grenadierzy panc.	Tak		-
Ochrona	Tak		-
Punkty umocnione	Nie	niedost.	11.2, 16.2
Działa Werfer	Tak		17.3
Fallschirmjäger	Tak		-
Działa plot 88	Nie	niedost.	6.3, 17.7, 19.1.4
Inne oddziały Sylwetkowe	Nie		2.3.6, 6.4, 7.1, 9.3, 11.2, 11.4.3, 19.1.4
Pancerne	Tak		9.3, 11.4

SKRÓTOWY SCHEMAT ROZGRYWKI

A. Faza początkowa

- Określ pogodę (4.0)
- Budowa portów Mulbery (21.1)
- Uzupełnij pkt. zaopatrzenia (17.2) i uzupełnienia (6.1)
- Przygotuj zaopatrzone sztaby (17.2) i działa werfer (17.3)

B. Tura niemieckiego gracza

- Niemiecka faza uzupełnień
- Niemiecka faza ruchu
- Niemiecka faza walki
- Niemiecka faza ruchu rezerw (15.2)
- Niemiecka faza walki rezerw (15.3)
- Niemiecka faza regeneracji
- Niemiecka faza zaopatrzenia
 - Sprawdź dostępy do zaopatrzenia (18.1)
 - Rzuć na Wyniszczenie w izolacji (18.5)
 - Usuń nieobsadzone Ulepszone Pozycje (16.1.5)

C. Tura alianckiego gracza

D. Faza końcowa

- Alianci mogą Ewakuować dywizję powietrznodesant. (22.2)
- Sprawdzenie automatycznego zwycięstwa (23.0)

Tabela Efektów Terenu (TET)						
Rodzaj terenu	Koszt w PR		Wpływ na walkę	Przewaga Pancerna atakujących możliwa?	Inne uwagi	
	Niezmec	Zmec				
Czysty	1	1	-	Tak	-	
Zróżnicowany (Mixed)	1	1	Bonus Defens +2 siły ‡	Tak	-	
Żywopłaty bocage	1	1	Bonus Defens +3 siły ‡	Tak	zatrzymuje Wycofanie (13.3)	
Las	1	2	Bonus Defens +3 siły ‡	Nie	zatrzymuje Wycofanie (13.3)	
Małe miasto (Town)	InnyT	InnyT	Bonus Defens +4 siły ‡	Tak	zatrzymuje Wycofanie (13.3)	
Duże miasto (City)	1	1	Bonus Defens +5 siły ‡	Nie	zatrzymuje Wycofanie (13.3)	
Szczyt wzgórza	-	-	1 w lewo i Bonus Defens ‡	Tak	-	
Heks z wylaną rzeką	2 i stop	NDZW	(Atak/2 i 1 Przes. w lewo)*	Nie ^C	-	
Mokradła	NDZW	NDZW	Niedostępne	Niedostępne	-	
Droga podrzędna	1/2	1/2	-	InnyT	-	
Droga główna	1/2	1/3 ^B	-	InnyT	zobacz 9.7 dla Niemców	
Lotnisko	InnyT	InnyT	-	InnyT	-	
TEREN NA KRAWĘDZI HEKSU						
Rzeka podrzędna	BE	+1	Atak/2	Tak	-	
Rzeka główna	+1 ^A	+1 ^A	Atak/2 i 1 Przes. w lewo*	Nie	-	
Wylana rzeka (krawędź heksu)	+1 ^A	NDZW	Atak/2 i 1 Przes. w lewo*	Nie	-	
Grobla	+0	+0	Atak/2 i 1 Przes. w lewo*	Nie	traktuj jak most na wylanej rzece	
Nieprzekraczalna niebieska	NDZW	NDZW	Niedostępne	Niedostępne	brak SK po drugiej stronie	
Lotnisko Carpiquet (krawędź)	BE	BE	Atak/2	Tak	-	
Linia obr. rejonu Cherbourg	BE	BE	Atakujący Alianci/2	Nie	-	
INNE MODYFIKATORY						
Ulepszona Poz. lub pkt. umoc.	InnyT	InnyT	-	Nie ^T	zatrzymuje Wycofanie (13.3)	
Wyjście z wrogiej SK	+1	+1	-	-	-	
Wejście do wrogiej SK	+0	+0	-	-	-	
Atakujący bez zaopatrzenia	-	-	Atak/2	Tak	-	
NDZW = ruch na heks lub przez krawędź heksu niedozwolony, chyba że jest wzdłuż drogi.			* Przesunięcie kolumny w lewo w TWW jest tylko gdy wszystkie atakujące oddziały atakują przez krawędź heksu z główną lub wylaną rzeką, lub z heksu z wylaną rzeką.			
InnyT = użyj Innego Terenu z heksu.			UWAGI			
BE = Brak Efektu.			A = Oddział musi zacząć ruch przy krawędzi heksu z wylaną lub główną rzeką, aby mógł przez nią przejść.			
Atak/2 = Podziel siłę atakującego przez 2.			B = Niemieckie oddziały Zmechanizowane płacą 0,5 PR za ruch po drodze głównej, gdy pogoda jest bezchmurna lub pochmurna.			
1 Przes. w lewo = Przesunięcie o 1 kolumnę w lewo w TWW.			C = Dotyczy ataku z oraz na taki teren.			
() = Atakujący nie ma siły zmniejszonej o połowę ani nie ma karnego Przesunięcia 1 w lewo gdy atakuje na heks z wylaną rzeką. Ma takie kary tylko gdy atakuje z heksu z wylaną rzeką.			T = Czołgi Tiger zapewniają Przesunięcie w lasach, dużych miastach oraz przeciw Ulepszonym Pozycjom przeciwnika.			
‡ = Ograniczenia dot. Bonusu Defensywnego są w 11.2.						

Tabela pogody

Rzut	Pogoda	Niemcy				Amerykanie		Anglicy		Kanad.	Alianci		
		*Ulep. Pozycje	Pkt. zaop.	Uzupeł piech	Uzupeł panc	Uzupeł piech	Uzupeł panc	Uzupeł piech	Uzupeł panc	Uzupeł piech	Wspar. lotnicze	Wspar. morskie	Pkt. zaopat.
1	Burzowa	-	3	-	1 ^{PT}	1	-	-	-	WN	-	-	Nie
2	Pochmurna	2	2	-	1	1	-	1	-	-	-	2/2	Tak
3	Pochmurna	2	2	1	-	1	-	1	-	-	1/1	2/2	Tak
4	Bezchmurna	1	1	1	-	1	1	-	1	-	2/2	2/2	Tak
5	Bezchmurna	1	1	1 ⁽⁰⁾	-	1	1	1	-	-	3/3	2/2	Tak
6	Bezchmurna	1	1	1 ⁽⁻¹⁾	-	-	1	-	1	1	3/3	2/2	Tak

* Przed turą 5 (10 czerwca) nie można budować żadnych Ulepszonych Pozycji.

PT = Jeśli uzupełnienie użyte natychmiast, można je wykorzystać do przywrócenia wytrzymałości czołgów Pantera lub Tygrys.

(0) = Musi zostać użyte na oddziale o jakości 0 lub -1, w przeciwnym razie przepada niewykorzystane.

(-1) = Musi zostać użyte na oddziale o jakości -1, w przeciwnym razie przepada niewykorzystane.

WN = Aliancki gracz może wybrać czy chce 1 uzupełnienie piechotne dla Anglików czy Kanadyjczyków.

Tabela Wyników Walki (TWW) rozdział 12

rzut	Relacja sił (atakujący – broniący)									rzut
	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1+	
1	A1	A1	A1	A1	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1	1
2	A1	A1	A1	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1	D1	2
3	A1	A1	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1	D1	D1	3
4	A1	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1	D1	D1	A1/D2	4
5	A1/DR	EX	DR	DR	A1/D1	D1	D1	A1/D2	DH	5
6	EX	DR	DR	A1/D1	D1	D1	A1/D2	DH	DH	6

DH = Broniący tracą połowę sumy poziomów wytrzymałości (zaokrąglając w górę), muszą się Wycofać o 4 heksy i stają się zdezorg. (13.6). Atakujący gracz może wykonać Pościg Po Walce lub oznaczyć atakujących jako Rezerwę (może wybrać jedno albo drugie dla każdego atakującego oddziału osobno).

A1/D2 = Atakujący oddział z GSA traci 1 poz. wytrzymałości, a broniący ogólnie tracą 2 poz. Wyboru oddziału do otrzymania strat dokonuje przeciwnik. Jeśli broniący mieli tylko 1 poziom wytrzymałości, to atakujący są bez strat. Broniący muszą się Wycofać o 4 heksy oraz stają się zdezorganizowani. Atakujący gracz może wykonać Pościg lub oznaczyć atakujących jako Rezerwę (może wybrać jedno albo drugie dla każdego atakującego osobno).

D1 = Jeden z broniących się traci 1 poziom wytrzymałości. Broniące się oddziały muszą się Wycofać (13.1) albo wykonać Zdeterm.

Obronę (12.4). Jeśli broniący Wycofają się, to dodatkowo stają się zdezorg. a atakujący mogą wykonać Pościg.

DR = Broniący Wycofują się albo wykonują Zdeterminowaną Obronę. Jeśli Wycofają się, to dodatkowo stają się zdezorg. a atakujący mogą wykonać Pościg.

A1/D1 = Po jednym oddziale z obu stron traci 1 poz. Wytrzymałości (u atakujących strata musi być z GSA). Wszelkie pozostałe po walce broniące się oddziały muszą albo Wycofać się, albo wykonać Zdeterminowaną Obronę. Jeśli broniący Wycofają się, to dodatkowo stają się zdezorg. a atakujący mogą wykonać Pościg.

EX = Po jednym oddziale z obu stron traci 1 poz. Wytrzymałości i u obu stron oddział do poniesienia straty wybiera przeciwnik, ale wśród atakujących przeciwnik musi wskazać oddział z GSA. Nie ma Wycofywania się.

Jeśli broniący mieli tylko 1 poziom wytrzymałości (który teraz utracili), wtedy atakujący kwalifikują się do Ograniczonego Pościgu (14.1). Zwykły Pościg w dowolnym kierunku jest zabroniony.

A1/DR = Atakujący z GSA traci 1 poz. wytrzymałości. Broniący muszą albo Wycofać się, albo wykonać Zdeterminowaną Obronę. Jeśli broniący Wycofają się, to dodatkowo stają się zdezorg. a atakujący mogą wykonać Pościg.

A1 = Atakujący z GSA traci 1 poziom wytrzymałości. Nie ma Wycofania ani Pościgu Po Walce.

Limit 18 pkt. siły (10.4):

Suma sił atakujących nie może być większa niż 18. To samo dotyczy broniących i dla nich uwzględnia się ewentualny Bonus Defensywny do siły (11.2). Punkty siły ponad 18 przepadają, nie liczą się.

Tabela Zdeterminowanej Obrony (12.4)

Rzut	Wylana rzeka lub czysty		Ulepszona Pozycja	Punkt umocn. lub duże miasto
	Pozostałe			
≤ 1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
3	-	-	-	● -1
4	-	-	● -1	● EX
5	-1	● -1	● EX	● EX
6	● EX	● EX	● AL*	● AL
7+	● AL	● AL	● AL	● AL

MOD (12.4.5):

- +/- Jakość oddziału Prowadzącego albo +1 za lepszą klasę pancerną w porównaniu do atakującego.
- +1 Wsparcie w obronie (12.4.7).

Wyjaśnienie wyników:

- Wycofanie z wyniku walki zostaje anulowane.
- 1 Oddział Prowadzący broniących traci 1 poz. wytrzymałości.
- EX Oddział Prowadzący broniących i dowolny atakujący z GSA (wybór broniących) tracą po 1 wytrzymałości.
- AL Dowolny atakujący oddział (wybór atakujących) traci 1 poz. wytrzymałości. Nie musi być z GSA.
- * Ulepszona Pozycja z broniącego się heksu zostaje zniszczona.

Przesunięcia kolumn w TWW

W prawo/lewo dla atakującego/broniącego:

- 1 Jakość oddziału (11.5)
- 1 Przewaga Pancerna (11.4)
- 1 Czołgi Tygrys (11.9)

W prawo na korzyść atakującego:

- 1-2 Ofensywne wsparcie lotnicze (19.1.2)
- 1 Wsparcie morskie (19.2)
- 1 Broniący używają Ruchu Strategicznego
- 1-2 Od artylerii ze sztabu (11.6)

W lewo na korzyść broniącego:

- 1 Wszystkie oddziały z GSA atakują przez główną rzekę, wylaną rzekę lub z heksu z wylaną rzeką.
- 1 Broniący są na heksie z szczytem wzgórz.
- 1-3 Wg tabeli Jabos (tylko przy bezchmurnej pogodzie).

Siła atakującego oddziału jest **zmniejszona o połowę** gdy:

- * Nie należy do GSA (10.3)
- * Atakuje przez linię obrony rejonu Cherbourga, krawędź heksu lotniska Carpiquet, z wylaną rzeką, przez rzekę lub z heksu z wylaną rzeką.
- * Jest oznaczony brakiem zaopatrzenia (18.4).
- * Jest alianckimi posiłkami i lądował w trwającej turze (w tym wszystkie oddziały z Kolejnej Fali). (Oddziały muszą się przegrupować po lądowaniu, oznacz je znacznikiem Regroup).

Jabos (w obronie)

rzut	wynik
1	-
2	-
3	-
4	1
5	2
6	3

Wynik to Przesunięcia w TWW w lewo.

Ostrzał (Alianci)

rzut	wynik
1-5	-
6	1

MODy:

- 1 gdy cel ma oddział plot (19.1.4).
- +1 gdy cel używa Ruchu Strategicznego.

Wynik „1” oznacza, że cel, którym musi być Sylwetkowy oddział Pancerny, traci 1 poz. wytrzymałości.