

Salerno '43



INSTRUKCJA

Living Rules — August 2022

SPIS TREŚCI

1. Wprowadzenie	2	18. Przyczółki, porty i transport morski	18
2. Zawartość	2	19. Jednostki specjalne	19
3. Sekwencja rozgrywki	3	20. Uzupelnienia	19
4. Stosy	4	21. Posiłki i strefy wejścia	20
5. Ruch lądowy	4	22. Faza pogody	21
6. Strefy kontroli	5	23. Punkty zwycięstwa i automatyczne zwycięstwo	21
7. Linie ZOC	6	24. Zasady specjalne 1 tury	22
8. Walka	7	25. Zasady opcjonalne	22
9. Modyfikatory walki	8	S1. Avalanche	23
10. Wyniki walk	10	S2. Kampania	23
11. Zdeterminowana obrona	10	Wskazówki dotyczące gry	24
12. Odwroty	12	Komentarz autora	25
13. Dezorganizacja i reorganizacja	13	Schemat organizacyjny wojsk	26
14. Pościg	14	Bibliografia	26
15. Przełamanie	14	Przykładowa rozgrywka	27
16. Zaopatrzenie i izolacja	16	Twórcy gry	31
17. Jednostki wsparcia artyleryjskiego (ASU)	17	Indeks	32

1.0 WPROWADZENIE

Salerno '43 to gra obejmująca inwazję na południowe Włochy we wrześniu 1943 roku. Jeden gracz kontroluje siły niemieckie, drugi siły alianckie. Każdy gracz próbuje przejąć i utrzymać cele terytorialne oraz zniszczyć przeciwne siły wroga.

Skróty używane w instrukcji:

1/2 Eff: Połowa efektywności	MA: Zdolność ruchu
ASU: Jednostka wsparcia art.	MP: Punkty ruchu
BH: Przyczółek	NA: Nie dotyczy
CRT: Tabela rezultatów walki	OOS: Bez zaopatrzenia
CW: Commonwealth (Wspólnota Narodów)	SP: Punkt zaopatrzenia
DD: Zdeterminowana obrona	TEC: Tabela efektów terenu
DS: Obrońca rozproszony	TM: Ruch taktyczny
EZOC: Wroga strefa kontroli	TQ: Jakość jednostki
LOS: Linia zaopatrzenia	VP: Punkt zwycięstwa
LP: Punkty lądowania	ZOC: Strefa kontroli

2.0 ZAWARTOŚĆ

2.1 Spis

Kompletna gra *Salerno '43* zawiera:

- 1 Mapę
- 1 Arkusz żetonów
- Tę instrukcję
- Jedną sześciocienną kość
- 2 karty rozstawienia początkowego i posiłków
- 2 identyczne karty pomocy CRT/TEC

2.2 Mapa

(2.2.1) Skala i teren: Każdy heks reprezentuje obszar o średniej odległości 3,8 km. Sprawdź tabelę efektów terenu (TEC) by poznać wszystkie rodzaje terenu i jego wpływ na ruch i walkę.

(2.2.2) Góry: Góry są bokami heksów — nie terenem na heksie. Aby zostać uznanym za bok heksu z górami, cały bok heksu musi być nimi pokryty. W przypadku przybrzeżnych boków heksów cała część lądowa boku heksu musi być górzysta. Traktuj pełny heks z górami jako heks ze wzgórzami otoczony z sześciu stron bokami heksów z górami.

(2.2.3) Klasyfikacja terenu heksów: Na heksach, na których znajdują się zarówno tereny czyste, jak i wzgórza, teren pośrodku heksa określa, jaki teren jest używany w TEC.

2.3 Elementy gry

(2.3.1) Typy: Występują dwa typy elementów w grze:

- **JEDNOSTKI BOJOWE:** Każda jednostka z siłą obrony, w tym jednostki przyczółkowe, jednostki o zmiennej sile i ASU.
- **ZNACZNIKI:** To po prostu pomoce do gry i wskaźniki stanu.

(2.3.2) Jak odczytywać informacje na żetonach jednostek

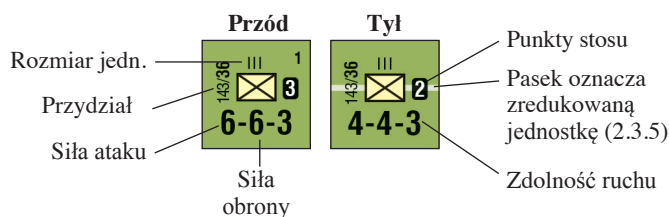
Siła ataku: Siła jednostki podczas ataku.

Siła obrony: Siła jednostki podczas obrony.

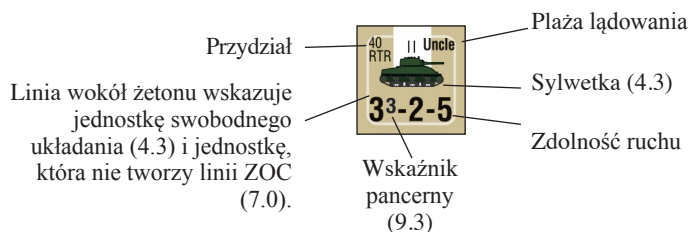
Zdolność ruchu (MA): Jest to maksymalna liczba punktów ruchu (MP) jakie jednostka może wydać na ruch i nadal zaatakować w fazie walki.

Przydział: Rzeczywista nazwa lub numer jednostki. Pogrubione liczby reprezentują numer formacji, głównie dywizję.

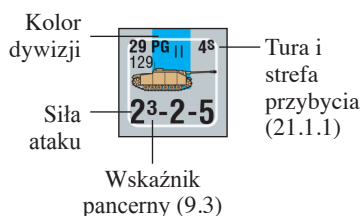
Przykładowa jednostka piechoty



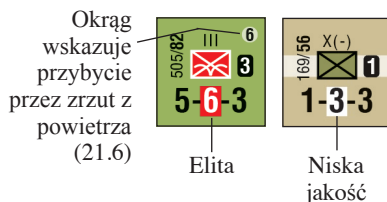
Przykładowa jednostka z sylwetką czołgu



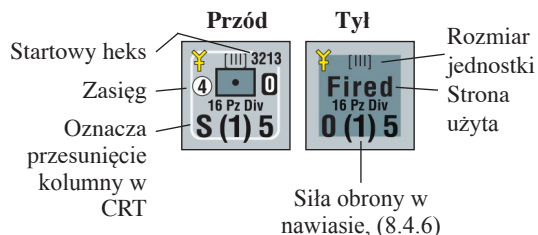
Przykładowa jednostka pojazdu



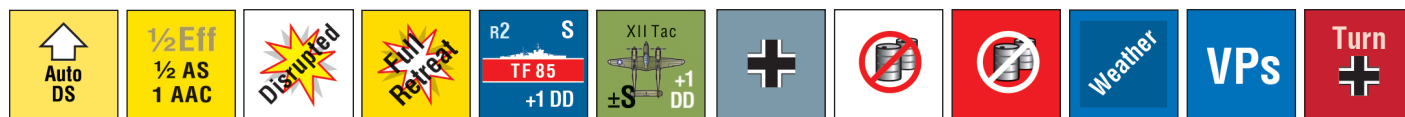
Wskaźnik TQ (2.3.2)



Przykładowa jednostka wsparcia art. (ASU) (17.0)



Przykład znaczników



Automatyczne rozbitcie (8.7), Połowa efektywności (5.7), Dezorganizacja obrońcy (13.2), Rozbitcie obrońcy (13.3), Wsparcie morskie (9.6), Wsparcie powietrzne (9.4), Kontrola (16.3.4), Bez zaopatrzenia (16.1), Izolacja (16.5), Pogoda (22.1), Punkty zwycięstwa (23.1), Tura gry

Jakość jednostki (TQ): Wskazuje to na wyszkolenie jednostki i aktualną efektywność. Wszystkie jednostki z siłą obrony w czerwonym prostokącie są elitarne. Te z siłą obrony w białym prostokącie to albo jednostki niskiej jakości, albo normalne jednostki o zmniejszonej efektywności. Wszystkie inne jednostki są normalne. To rozróżnienie używa się przy:

- Przewadze elitarniej (9.7)
- Modyfikatorze do reorganizacji (13.5)
- Modyfikatorze do zdeterminowanej obrony (11.2.4).

Rozmiar jednostki:

II = Batalion III = Pułk X = Brygada XX = Dywizja
XXX = Korpus XXXX = Armia

Istnieje szereg pułków i brygad, które mają wydzielony batalion. Są one oznaczone znakiem minus obok rozmiaru jednostki III(-), X(-).

(2.3.3) Podsumowanie typów jednostek: Wszystkie jednostki są zmechanizowane lub niezmechanizowane. Jest to istotne przy określeniu kosztu wejścia na dany heks.

Niezmechanizowane	Zmechanizowane
Piechota†	ASU*
Spadochroniarze†	Nebelwerfer (ASU)*
Piech. szybowcowa†	Piech. zmech./Grenad. panc.†
Saperzy†	Piechota zmotoryzowana†
Komandosi/Rangersi†	Rozpoznawcze (zwiad)*
Przyczółek	Czołgi/Pancerne*
Garnizon ze zmienną siłą	Sherman*
	M10*
	Pz IV*
	Sturmgeschütz*

†=**Typ piechoty:** Jednostki te mają podwojoną siłę obrony, gdy bronią się w miastach, na bagnach i wzgórzach, mogą przechodzić przez boki heksów z górami (5.6).

*=**Typ pojazdu:** Jednostki pancerne, rozpoznawcze i ASU są zbiorczo nazywane jednostkami pojazdów. Ich siła ognia i główna funkcjonalność jest zapewniana przez pojazdy, więc mają ograniczenia w poruszaniu się (5.5, 5.6, 22.4) i ZOC (6.1).

Jednostki rozpoznawcze: Jednostki te są jednostkami typu pojazdu, ale ich siła obrony jest podwojona podczas obrony na bagnach, wzgórzach i w mieście.

= **Jednostki pancerne:** Jednostki pancerne mogą zapewnić lub anulować przewagę pancerną (9.3). Te wszystkie jednostki posiadają wskaźnik pancerny.

(2.3.4) Barwy oddziałów: Kolor tła określa jego narodowość lub formację.

Jednostki Aliantów

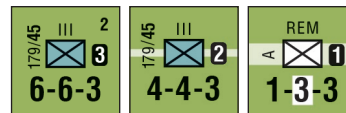
	zielony	Amerykanie
	khaki	Brytyjczycy*
	brązowy	Kanadyjczycy*

Jednostki niemieckie

	szary	Heer
	jasnoniebieski	Luftwaffe

*Jednostki brytyjskie i kanadyjskie są częścią CW.

(2.3.5) Poziomy: Jednostki mają 1, 2 lub 3 poziomy sprawności bojowej. 3-poziomowe jednostki są oznaczone cienkim paskiem na odwrocie ich żetonu (jednostki na ich ostatnim poziomie są oznaczone znacznie grubszym paskiem). Kiedy 3-poziomowa jednostka traci drugi poziom sprawności bojowej może być zastąpiona żetonem REM (10.6) zgodnym z jej typem, który oznacza resztki tej jednostki.



Trzy stopnie amerykańskiego 179 pułku 45 dywizji.

3.0 SEKWENCJA ROZGRYWKI

Salerno '43 rozgrywane jest w turach gry. Tura gry składa się z dwóch tur graczy. Każda tura gracza jest podzielona na kilka faz, opisanych poniżej.

UWAGA: Tura 1 jest inna i rozpoczyna się Inwazją Aliantów (patrz zasada 24.0).

A. FAZA POGODY

1. Rzuć na pogodę (22.1)
2. Przygotuj znaczniki wsparcia powietrznego i morskiego (22.2)
3. Dostosuj punkty zaopatrzenia (22.3)

B. TURA GRACZA NIEMIECKIEGO

1. Faza przygotowań

Gracz niemiecki może w dowolnej kolejności:

- Użyć SP aby przygotować pełnosprawne ASU (17.5). 71 Nebelwerfer jest odwracany za darmo, jeśli aktualnie posiada zaopatrzenie (19.1).
- Odbudować niemieckie jednostki używając uzupełnień (20.0).
- Położyć niemieckie posiłki na dowolnych przyjaznych wejściach (21.1).
- Umieścić alianckie jednostki w polach desantu (21.1.1) i wykonać desanty z powietrza (21.6) — *tylko tura gracza alianckiego.*

2. Faza ruchu

Gracz niemiecki może w dowolnej kolejności:

- Poruszyć niektóre, żadne lub wszystkie swoje jednostki (5.0).
- Przeprowadzić transport morski (18.4) — *tylko tura gracza alianckiego.*
- Przeprowadzić Auto DS (8.7)*.
- Dobrowolnie wprowadzić jednostki w stan rozbitcia (13.3.4).

**Pościg dla tych jednostek odbywa się na końcu fazy walki.*

3. Faza walki

Gracz niemiecki może w dowolnej kolejności atakować wrogie jednostki (8.0) lub przeprowadzić próbę wycofania się z walki (25.1). Następnie wykonuje pościg wszystkimi jednostkami oznaczonymi Auto DS (8.7.2).

4. Faza reorganizacji

- Wszystkie zdezorganizowane lub rozbite niemieckie jednostki, które nie są w EZOC automatycznie reorganizują się. Te które znajdują się w EZOC muszą rzucić kością na odtworzenie zdolności bojowej (13.5).
- Wszystkie znaczniki uzupełnień (20.4), „½ Eff” (5.7) i ciężarówek, (5.8) są usuwane z mapy.

5. Faza zaopatrzenia

- Sprawdź zaopatrzenie wszystkich niemieckich jednostek (16.1)

- Rzuć na wyniszczenie izolacją dla wszystkich jednostek niemieckich, które są odcięte i sąsiadują z wrogiem (16.5).
- Wydaj SP by przygotować pełnosprawne ASU (17.5).

Jednostki ASU (oprócz Nebelwerfera) można odwrócić dwa razy podczas tury gry, podczas fazy przygotowań i fazy zaopatrzenia.

C. TURA GRACZA ALIANCKIEGO

Identyczna jak tura gracza niemieckiego, z wyjątkiem zamiany słowa niemiecki na aliancki.

D. FAZA SPRAWDZANIA ZWYCIĘSTWA

Automatyczne zwycięstwo jest sprawdzane w tym momencie (23.2) lub zwycięstwo sprawdza się po ostatniej turze scenariusza (S1.2 lub S2.4).

4.0 STOSY

4.1 Limit stosu

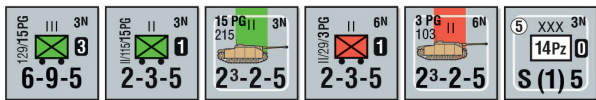
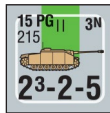
Stos oznacza umieszczenie więcej niż jednego żetonu na heksie. Limit stosu dla każdej ze stron to **6 punktów stosu**. Znaczniki nie wliczają się do limitu stosu i może być ich dowolna liczba na heksie.

4.2 Punkty stosu

Wartość punktów stosu większości jednostek jest oznaczona liczbą od 0 do 3 w czarnym polu. Na heksie może być ułożona dowolna liczba jednostek o wartości stosu równej 0.

4.3 Jednostki z sylwetką czołgów

Jedna jednostka z sylwetką czołgu (ikona czołgu) może przebywać za darmo na każdym heksie, wszystkie inne jednostki z sylwetką czołgu na tym heksie liczą się jako 1 punkt stosu.



PRZYKŁAD: Pokazana jest wartość punktów stosu każdej jednostki, ich suma wynosi 6. Pierwsza jednostka z sylwetką czołgu jest umieszczona w stosie za darmo.

4.4 Ograniczenia stosu

Limit stosu może być przekroczony jedynie podczas ruchu, odwrotu lub pościgu. Limit stosu musi być dokładnie obserwowany przez rozgrywającego gracza podczas zakończenia faz ruchu i walki oraz przed każdym jego przelaniem i atakiem Auto DS (8.7). Rozgrywający gracz musi zapewnić zgodność limitu stosu na heksach z przekroczonym limitem poprzez eliminację niektórych jednostek, tak by go zachować.

5.0 RUCH LĄDOWY

5.1 Podstawy

Każda jednostka posiada zdolność ruchu (MA), która jest podstawową ilością punktów ruchu (MP), które mogą być wydawane podczas fazy ruchu. Wejście na jakikolwiek heks posiada określony koszt MP określony w TEC. Ruch może przeprowadzać pojedyncza jednostka lub stos. Jeśli jednostki poruszają się jako stos, korzystają z ruchu najwolniejszej jednostki. Stos może zostawiać jednostki w trakcie ruchu. By rozpocząć ruch kolejnej jednostki/stosu trzeba zakończyć poprzedni ruch. Jednostka lub stos nie może podczas ruchu wejść na heks zajmowany przez jednostki przeciwnika.

5.2 Ruch po drogach

Jednostka, która porusza się po drodze, może skorzystać z obniżonego kosztu MP drogi. Za każdym razem, gdy droga przecina rzekę, zakłada się istnienie mostu. Koszt ruchu po drogach może być używany podczas wchodzenia i wychodzenia z EZOC (6.2). Jednostki mogą łączyć ruch drogowy i terenowy w tym samym ruchu. Patrz zasada S2.3.4 dla ruchu drogowego Aliantów w sektorze 8 Armii.

5.3 Ruch wydłużony

Jednostki mogą użyć ruchu wydłużonego, aby zwiększyć swoją MA o 3 MP. Jednostki korzystające z ruchu wydłużonego nie mogą wejść do EZOC. Jednostka rozpoczynająca swój ruch w EZOC może użyć ruchu wydłużonego, jeśli pierwszy heks na który wejdzie nie będzie w EZOC.

5.4 Ruch taktyczny

Ruch taktyczny nie używa MA lub MP, ale pozwala jednostce ruszyć się o 1 lub 2 heksy. Jednostka używająca ruchu taktycznego może atakować w fazie walki. Jednostki korzystające z ruchu taktycznego muszą się stosować do wszystkich innych zasad normalnego ruchu, a w szczególności:

- Muszą zatrzymać się wchodząc do EZOC (6.2).
- Nie mogą przekraczać linii ZOC (7.0).
- Nie mogą przechodzić przez niegrywalne boki heksów.

Ta zasada ma tylko ułatwić rozgrywkę — nie ma potrzeby liczenia MP, jeśli zamierzasz po prostu przesunąć jednostkę o dwa heksy.

5.5 Wpływ rzek na ruch

- Jednostki piechoty (2.3.3) płacą +1 MP aby przekroczyć rzekę bez mostu.
- Jednostki pojazdów mogą przechodzić przez rzeki bez mostu używając ruchu taktycznego (podczas tury bez deszczu – patrz 22.4), jeśli rozpoczynają ruch sąsiadując z nią, a ich pierwszym heksem na który wejdą jest heks po drugiej stronie rzeki. Takie jednostki mają problemy po przeprawie – umieść znacznik „½ Eff” na jednostce lub stosie (5.7).

5.6 Górskie boki heksów

Góry to **boki heksów** (2.2.2) – nie heksy. Wpływają następująco na ruch:

- Jednostki piechoty mogą przejść przez góry bez drogi używając ruchu taktycznego, jeśli rozpoczynają ruch sąsiadując z nimi, a ich pierwszym heksem na który wejdą jest heks po drugiej stronie gór. Takie jednostki mają problemy po przeprawie — umieść znacznik „½ Eff” na jednostce lub stosie (5.7).
- Jednostki pojazdów mogą przekraczać góry tylko po drogach lub przez przełęcze.

5.7 Znaczniki połowy efektywności

$\frac{1}{2}$ Eff
 $\frac{1}{2}$ AS
 1 AAC

Te znaczniki służą do wskazywania jednostek, które zostały zdeorganizowane lub rozproszone w wyniku ruchu lub zrzutu z powietrza (21.6.1). Umieść ten znacznik natychmiast na dowolnej jednostce, która wykona jedną z poniższych czynności:

- Używa transportu morskiego (w tym posiłki przybywające drogą morską). Wyjątek: Rangersi i komandosi nie otrzymują tego znacznika, gdy używają transportu morskiego.
- Przekracza bok heksu z górami bez użycia drogi lub przełęczy (podczas ruchu lub pościgu).
- Jednostki pojazdów pokonują rzekę bez mostu.

EFEKTY: Siła ataku jednostki jest zmniejszona o połowę (zaokrąglona w górę) i może wykonywać pościg maksymalnie 1 heks. Jednostka nie może podejmować żadnych dobrowolnych działań, które spowodowałyby, że w tej samej turze zdobędzie dwa znaczniki „ $\frac{1}{2}$ Eff” (np. przechodzi przez jeden bok heksu z górami, a potem ściga przez drugi w fazie walki). **Co więcej, znacznik zabrania jednostce atakować przez górskie boki heksów, a pojazdom atakować przez rzeki.**

USUNIĘCIE: Znaczniki „ $\frac{1}{2}$ Eff” są usuwane w fazie reorganizacji. **UWAGA:** Nie ma potrzeby umieszczania znacznika, jeśli jednostka nie kończy ruchu sąsiadując z wrogią jednostką.

5.8 Znaczniki ciężarówek

5 MPs

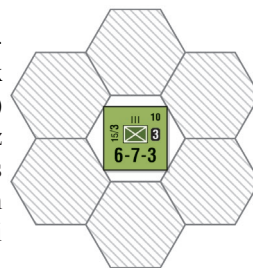
Maksymalnie dwie niemieckie niezmechanizowane jednostki posiadające zaopatrzenie (sprawdzone w tym momencie) mogą użyć znaczników ciężarówek, aby poruszać się jako jednostki zmechanizowane z MA równym 5. Jeśli nie korzystają z ruchu wydłużonego, mogą poruszyć się w sąsiedztwie wrogiej jednostki. Znajdując się pod znacznikiem ciężarówki, mają siłę ataku równą 0. Wszystkie

znaczniki ciężarówki są usuwane podczas fazy odzyskiwania, więc nigdy nie są obecne podczas tury Aliantów.

6.0 STREFY KONTROLI

6.1 Główne zasady

Sześć heksów otaczających heks zajmowany przez jedną lub więcej **jednostek bojowych** tworzą strefę kontroli (ZOC) tych jednostek. ZOC jednostek innych niż pojazdy rozciągają się na sąsiedni heks przez wszystkie boki heksów z wyjątkiem takich, które na całej swojej długości posiadają morze. ZOC jednostek pojazdów są identyczne, z wyjątkiem tego, że rozciągają się tylko przez górskie boki heksów posiadające drogi lub przełęcze.



Wszystkie jednostki bojowe posiadają ZOC, w tym jednostki wolnostojące (4.3), jednostki przyczółka i ASU.

6.2 ZOC i ruch

Wszystkie jednostki muszą się zatrzymać po wejściu we wrogią strefę kontroli (EZOC). Wejście w EZOC nie kosztuje żadnych dodatkowych punktów ruchu, natomiast koszt wyjścia z EZOC to +2 MP. Jednostka rozpoczynająca ruch w EZOC może wejść bezpośrednio w inną EZOC i zatrzymać się, tak długo jak nie przekroczy lub nie wejdzie we wrogią linię ZOC (7.0).

6.3 Inne efekty ZOC

- EZOC i odwroty: zobacz 12.2.
- EZOC i pościg: zobacz 14.4.
- EZOC i linie zaopatrzenia: zobacz 16.3.



PRZYKŁADY: Jednostki A przybywają jako posiłki używając ruchu taktycznego, nie więcej niż 3 punkty lądowania na BH. Jednostka B przemieszcza się z EZOC do EZOC więc musi się zatrzymać. Jednostka C używa ruchu wydłużonego (+3), aby poruszyć się o 6 MP, pokazany jest koszt każdego heksu i rzeki bez mostu. Ruch wydłużony jest dozwolony, ponieważ jednostka nie wchodzi w EZOC. Jednostka D jest zmechanizowana więc płaci tylko $\frac{1}{2}$ MP gdy porusza się po

drodze drugorzędnej i $\frac{1}{3}$ MP po drodze głównej. Jednostka E przechodzi przez bok heksu z górami używając ruchu taktycznego, więc otrzymuje znacznik „ $\frac{1}{2}$ Eff”. Jednostka F wchodzi na Górę Soprano i musi się zatrzymać — jednostka może przekroczyć tylko jeden górski bok heksu w każdej fazie ruchu. Jednostki A i F powinny otrzymać znacznik „ $\frac{1}{2}$ Eff” tak jak jednostka E, ale nie otrzymują, ponieważ nie kończą ruchu obok jednostek wroga.

7.0 LINIE ZOC

7.1 Jak stworzyć linię ZOC

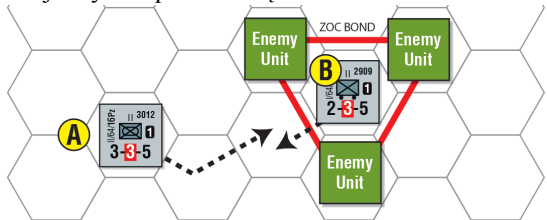
Każda pełnosprawna (13.1.1) jednostka bojowa bez białego obrysu wokół swojego żetonu, może utworzyć linię ZOC. Kiedy dwie takie jednostki (lub stopy) są oddalone od siebie o dwa hekсы (z jednym wolnym heksem między nimi), tworzą między sobą linię, na którą żadna jednostka wroga nie może wejść ani jej przekroczyć. Ze względu na ułożenie hekсов występują dwa rodzaje linii ZOC - linia heksu i linia boku heksu (patrz na ilustracje poniżej). Jednostki wolnostojące (4.3) mają ZOC, ale nie mogą tworzyć linii ZOC.

7.2 Efekty linii ZOC

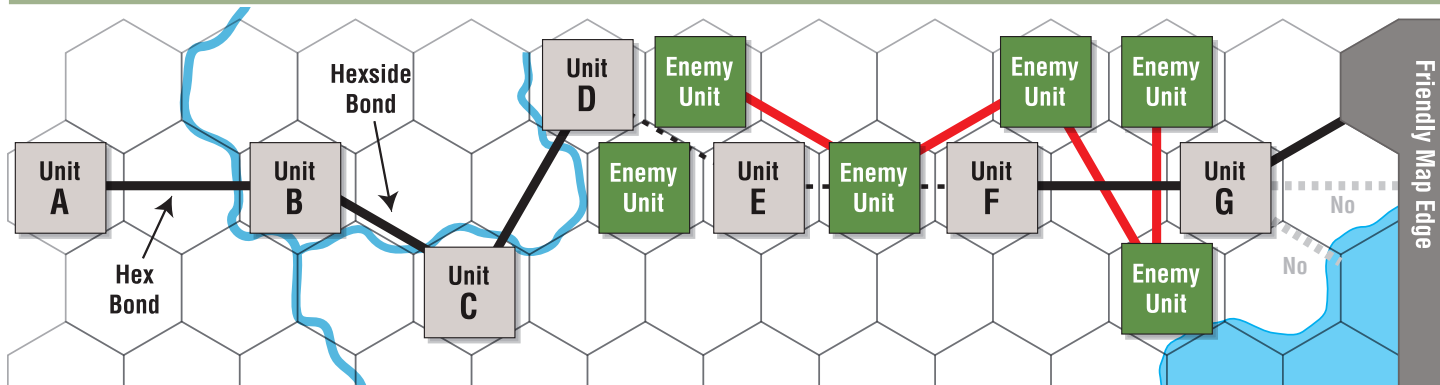
- Jednostki nie mogą wejść na linię heksu lub przejść linii boku heksu podczas fazy ruchu.
- Jednostki zmuszone do odwrotu na linię heksu lub przez linię boku heksu są eliminowane.
- Jednostka nie może prowadzić pościgu na wrogą linię heksu lub przez wrogą linię boku heksu, chyba że wchodzi ona na heks zajmowany przez obrońcę.
- Zaopatrzenie nigdy nie może być poprowadzone na wrogą linię heksu lub przez wrogą linię boku heksu.

7.3 Przerwanie linii ZOC

Linia boku heksu zostaje przerywana, gdy jednostki wroga znajdują się po obu stronach linii boku heksu (tak jak pomiędzy jednostkami D i E na rysunku na dole strony). Linia heksu zostaje przerywana, gdy na heksem, na którym ma być utworzona, znajduje się jednostka wroga (tak jak między jednostkami E i F). Linia jest przerywana jak tylko spełnione są te warunki.



PRZYKŁAD: Jednostka A porusza się w sąsiedztwo jednostki B, przerywając w ten sposób wrogą linię ZOC. Jednostka B może teraz wejść na heks jednostki A.



PRZYKŁADY LINII ZOC: Czarne linie oznaczają przyjazne linie ZOC, czerwone wrogie linie ZOC, cienkie linie przerywane oznaczają przerywane linie ZOC. Nie ma linii boku heksu pomiędzy jednostkami D i E - została przerywana; podobnie linia heksu pomiędzy jednostkami E i F. Linia ZOC pomiędzy jednostkami C

7.4 Przecinające się linie ZOC

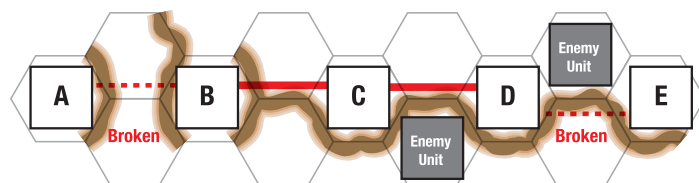
Jeśli obaj gracze mają przecinające się linie ZOC, żaden z graczy nie może przekroczyć linii ZOC przeciwnika póki nie zostanie ona przerwana (jak przy oddziałach F i G).

7.5 Linie ZOC ze strefami wejścia

Jednostka może utworzyć linię ZOC boku heksu (ale nie linię heksu) z przyjazną strefą wejścia (21.2). Linie ZOC z wrogą strefą wejścia lub neutralną krawędzią mapy są niedozwolone.

7.6 Linie ZOC i teren

(7.6.1) Górskie boki hekсов: Jednostki nie mogą tworzyć linii ZOC przez dwa boki hekсов z górami bez dróg. Przy określaniu czy bok heksu z górą przechodzi przez linię ZOC, przesunij linię ZOC boku heksu na jedną ze stron tej góry, ale *nie* może być ona przesunięta na heks zajmowany przez przeciwnika. Jednostki pojazdów nie mogą tworzyć linii ZOC przez jakikolwiek górski bok heksu, chyba że posiada on drogę (przełęcz górską bez drogi jest niewystarczająca).



Przykłady: Linia A-B jest przerywana, ponieważ przecina dwa górskie boki hekсов. B-C przecina tylko jeden górski bok hekсов. C-D nie przecina żadnych gór. Linia D-E jest przerywana, ponieważ musi zostać przesunięta na heks, który nie jest zajęty przez wrogą jednostkę - w wyniku tego linia ZOC przechodzi przez dwa górskie boki hekсов.

(7.6.2) Wybrzeże: Linie ZOC nie mogą być tworzone z wybrzeżem.

(7.6.3) Rzeki: Linie ZOC mogą być tworzone przez dwa boki hekсов z małymi rzekami.

W tej grze nie ma dużych rzek, ale pojawią się w kolejnej części serii.

i D nie jest przerywana przez dwa boki hekсов małych rzek (7.6.3). Jednostki F i G nadal mają linię ZOC, mimo że przecinają je wrogie linie ZOC. Jednostka G ma linię boku heksu z przyjazną strefą wejścia, ale nie ma linii boku heksu z linią brzegową, jak w niektórych innych grach w tym systemie.

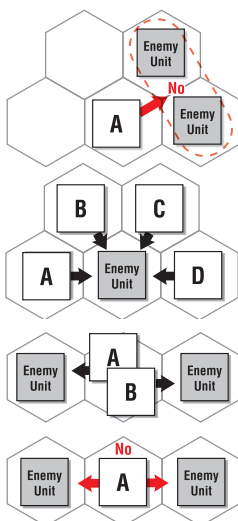
8.0 WALKA

8.1 Podstawy

Podczas fazy walki gracz rozgrywający może atakować sąsiednie wrogie jednostki bojowe. Atakowanie jest dobrowolne. Żadna jednostka nie może zaatakować więcej niż raz na fazę walki (wyjątek: przełamanie - 15.0). Niektóre jednostki w stosie mogą zaatakować, podczas gdy inne nie zaatakuje lub zaatakuje w innym kierunku. Wszystkie broniące się jednostki na heksie muszą być atakowane tak jak jedna połączona siła obrony. Nie trzeba deklarować wcześniej ataków i można je wykonywać w dowolnej kolejności. Jednostka nie może atakować heksu lub przez bok heksu, który byłby dla niej niedostępny w fazie ruchu.

8.2 Walka wieloheksowa

- Można atakować tylko jeden heks w każdej walce.
- Broniący się oddział lub stos może być zaatakowany z maksymalnie 6 sąsiadujących heksów.
- Oddziały z tego samego heksu mogą atakować kilka różnych heksów dopóki są to osobne ataki.
- Żaden oddział nie może podzielić swojej siły ataku by zaatakować dwa heksy jednocześnie.



8.3 Przebieg walki

Stosuj te kroki dla każdej walki:

KROK 1: Porównaj łączną siłę ataku jednostek atakujących z całkowitą siłą obrony jednostek broniących się i określ stosunek sił (atakujący do obrońcy). Zaokrąglij go w dół, aby był zgodny z jedną z kolumn ilorazu sił znajdujących się w tabeli rezultatów walki (CRT).

Przykład: 7 do 2 da stosunek 3-1, 9 do 4 da 2-1, 6 do 4 = 1-1 i 5 do 6 = 1-2.

KROK 2: Gracze określają, czy zachodzi przesunięcie kolumny w CRT przez przewagę pancerną (9.3), elitarną (9.7) lub deszcz (22.4).

Atakujący musi następnie zadeklarować wsparcie powietrzne (9.4), artyleryjskie (9.5) i/lub wsparcie morskie (9.6). Następnie obrońca deklaruje defensywne wsparcie powietrzne (jeśli takie istnieje). Więcej szczegółów w rozdziale 9.2.

KROK 3: Jeśli broniący się heks zawiera jednostkę o zmiennej sile, jej siła jest teraz określana (19.3).

KROK 4: Po odpowiednim przesunięciu kolumny rzuć sześciocienną kostką. Użyj odpowiedniej kolumny w CRT, odnajdź wynik rzutu kostką i wprowadź rezultat walki. Gracze natychmiast usuwają wszelkie stracone poziomy (10.2) i, jeśli to konieczne, przeprowadzają zdeteterminowaną obronę (11.0) lub odwrót (12.0). Jednostki, które się wycofują, są oznaczane jako zdeorganizowane lub rozbite (13.0).

KROK 5: Jeśli obrońca został wyeliminowany lub wycofał się, atakujący może wykonać pościg (14.0). Przełamanie (15.0) może nastąpić podczas pościgu.

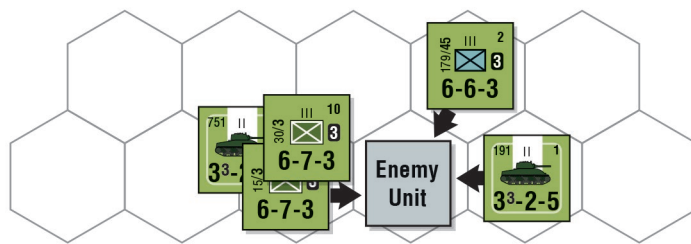
8.4 Główne siły szturmowe

(8.4.1) Ogólnie: W każdym ataku atakujący musi zadeklarować jedną **jednostkę lub jedną** formację jako główną siłę szturmową. Główne siły szturmowe atakują z pełną siłą, wszystkie inne jednostki atakują z połową siły (zaokrąglaj ułamki w górę).

Jednostki, które nie są częścią głównych sił szturmowych, zapewniają wsparcie ogniowe lub napierają na flanki.

(8.4.2) Definicja formacji: Formacje są zwykle dywizjami, ale są dwa wyjątki: trzy bataliony amerykańskich rangersów tworzą formację o nazwie *Darby's Rangers*. Dwa brytyjskie bataliony komandosów tworzą formację zwaną *Brygadą Komandosów*. Te dwie formacje traktowane są jak dywizja.

(8.4.3) Jeden dodatek: W przypadku gracza alianckiego dowolna jednostka pancerna z sylwetką czołgu lub dowolny batalion dowolnego typu może chwilowo dołączyć do głównych sił szturmowych, po prostu tworząc stos z tymi jednostkami. Dla gracza niemieckiego może to być dowolna jednostka, dowolnej wielkości. Gdy jest z nimi w stosie, może być uważana za część głównych sił szturmowych i jest liczona z pełną siłą. Jednostka może być samodzielna (8.4.4) lub z innej formacji.



PRZYKŁAD: 3 dywizja z dołączonym batalionem czołgów to główne siły szturmowe i atakują z pełną siłą, podczas gdy pozostałe dwie jednostki atakują z połową siły - całkowita siła ataku wynosi 20.

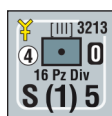
(8.4.4) Jednostki samodzielne: Większość jednostek samodzielnych jest oznaczona białym paskiem lub białym polem typu jednostki. Są dwa wyjątki: 2/509 Batalion Spadochronowy i jednostki BH. Jednostki samodzielne nie są częścią żadnej formacji, ale mogą być przyłączone.

(8.4.5) Limit sił: Zarówno obrońca, jak i atakujący mogą użyć maksymalnie 20 punktów siły w danej walce. Wszystkie punkty siły powyżej tej wartości są ignorowane. Limit ten obowiązuje po podwojeniu i zmniejszeniu o połowę.

PRZYKŁAD 1: Dwie 5-7-3 broniące się jednostki na wzgórzu miałyby zmodyfikowaną siłę 20, a nie 28.

PRZYKŁAD 2: Atak z siłą bojową 24 przez góry zostałby zmniejszony o połowę do 12 — nie ograniczaj się do 20, by potem zmniejszać o połowę.

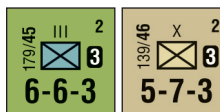
Gdy obrońca ma siłę bojową 11 na heksie, najlepsze, co może uzyskać atakujący, to 1-1 przed przesunięciem kolumny.



(8.4.6) Jednostki z nawiasami: Siła obrony tych jednostek jest używana tylko wtedy, gdy są jedyną jednostką na heksie. Jeśli na heksie jest kilka takich jednostek, używa się siły obrony tylko jednej z nich.

Gdy jednostka jest ułożona w stos z innymi jednostkami, jednostka nie może zostać wybrana do straty poziomu, dopóki wszystkie inne jednostki broniące się nie zostaną wyeliminowane.

8.5 Ograniczenia alianckiej koordynacji



(8.5.1) USA i Commonwealth: Jednostki amerykańskie nie mogą brać udziału w ataku z jednostkami Commonwealthu i vice versa. Jeśli są ułożone razem w stosie, mogą bronić się razem bez szkody. Jednostki USA i CW mogą tworzyć ze sobą linie ZOC.

(8.5.2) 5 i 8 Armia: Jednostki 5 i 8 Armii nigdy nie mogą brać udziału w tym samym ataku.

8.6 Minimalny i maksymalny stosunek sił

(8.6.1) Ogólnie: Najniższy stosunek sił to 1-3. Bitwę przy stosunku 8-1 lub 9-1 przeprowadza się jako 7-1. Bitwa o stosunku 10-1 lub większym natychmiast uzyskuje rezultat DS.

(8.6.2) Przesunięcie kolumny: Przy przesuwaniu kolumny 7-1 załóż że kolumny 8-1, 9-1, itd. istnieją. Zastosuj minimalne i maksymalne ograniczenia po obliczeniu całkowitego efektu przesunięcia kolumny na korzyść atakującego jak i obrońcy.

PRZYKŁAD: Stosunek 8-1 z przesunięciem w lewo za wsparcie powietrzne wyniesie 7-1 nie 6-1. Stosunek 7-1 z jednym przesunięciem w prawo wyniesie wciąż 7-1.

8.7 Auto DS

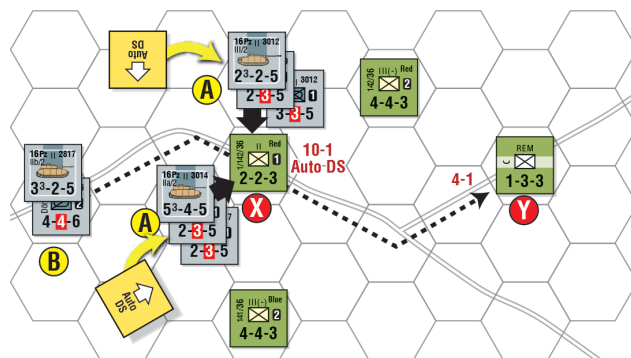


(8.7.1) Procedura: Jednostki broniące się mogą otrzymać wynik automatycznego rozbitcia obrony (Auto DS) podczas fazy ruchu, gdy aktywny gracz ma wystarczająco dużo jednostek sąsiadujących z

heksom obrony, aby otrzymać stosunek sił 10-1. Obowiązują ograniczenia głównych sił szturmowych (8.4) i alianckiej koordynacji (8.5). Można używać przewag pancernych i elitarnych (9.3 i 9.7), ale nie można używać wsparć powietrznych, morskich ani artyleryjskich (które są przydzielane tylko w fazie walki). W tym momencie aktywny gracz może zadeklarować Auto DS na heksie. Broniące się jednostki natychmiast otrzymują wynik DS, a wszystkie jednostki, które przeżyły, są wycofywane o 4 heksy przez obrońcę, przestrzegając wytycznych dotyczących odwrotu (12.1.3). Wszystkie jednostki, które umożliwiły utworzenie stosunku sił 10-1, są oznaczone znacznikami „Auto DS” - nie mogą się ruszyć dalej w tej fazie ruchu ani brać udziału w zwykłej walce w nadchodzącej fazie walki.

(8.7.2) Pościg: Podczas fazy walki, oddziały oznaczone znacznikiem Auto DS mogą **po wszystkich** walkach, próbach wycofania się z walki wykonać pościg o maksymalnym zasięgu (14.2), w tym momencie znaczniki te są usuwane. Jak w normalnej walce, tylko jeden stos oznaczony znacznikiem „Auto DS” może dokonać przełamania (15.4).

Ważne: Znaczniki „Auto DS” kładzie się wyłącznie w fazie ruchu, nigdy w fazie walki.



PRZYKŁAD: Podczas niemieckiej fazy ruchu gracz niemiecki przesuwa sześć jednostek pokazanych powyżej, sąsiadujących z batalionem amerykańskim. Ponieważ szanse wynoszą 16 do 2 przy dwóch przesunięciach (pancernych i elitarnych), stosunek sił wynosi 10-1. Batalion USA zostaje natychmiast wyeliminowany. Sześć niemieckich jednostek jest oznaczonych znacznikami Auto DS. Stos B może teraz przesunąć się w dół drogi i w fazie walki wykonać atak na 4-1 (7 do 3 z dwoma przesunięciami) przeciwko heksowi Y.

9.0 MODYFIKATORY WALKI

9.1 Dzielenie na pół i podwajanie

Jednostka nigdy nie może zostać podzielona na pół lub podwojona więcej niż raz. Dzieli się zawsze siły pojedynczych oddziałów (nigdy stosu) i zaokrągla ułamki do następnej wyższej liczby całkowitej. Jeśli jednostka jest jednocześnie dzielona na połowę i podwajana (tj. zdeorganizowana jednostka broniąca się na heksie miasta), jednostka powraca do wydrukowanej siły. Siły jednostek są zmniejszane o połowę z następujących powodów:

- Pojazdy (2.3.3) atakują przez rzekę (9.8)
- Dowolna jednostka atakuje przez góry (9.8)
- Atakujący posiada znacznik „1/2 Eff” (5.7)
- Atakujący posiada znacznik „Bez zaopatrzenia” (16.4)
- Zdeorganizowana jednostka podczas obrony (13.2)

9.2 Podsumowanie przesunięć kolumn w CRT

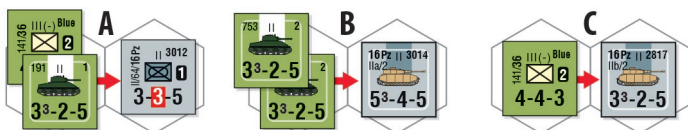
Przesunięcie w prawo w CRT	Przesunięcie w lewo w CRT
Przew. panc. atakującego (9.3.1)	Przew. panc. obrońcy (9.3.2)
Wsparcie powietrzne (9.4)	Wsp. pow. w obronie (9.4)
Wsparcie dywizyjnej art. (9.5.1)	Deszcz (22.4)
Wsp. korpusu lub morskie (9.5.2)	
Przewaga elitarna (9.7)	

- W każdym ataku nie można użyć więcej niż jednego wsparcia dywizyjnego i jednego wsparcia korpusu (9.5).
- Maksymalna liczba przesunięć atakującego to pięć: przewaga pancerna, wsparcie powietrzne, dywizyjne ASU, korpusne ASU i elitarne. Wsparcie morskie jest uważane za formę wsparcia korpusu, więc atakujący gracz nigdy nie może używać jednocześnie znacznika wsparcia morskiego i korpusnego ASU.
- Jednostka lotnicza CW i wsparcie morskie mogą wspierać tylko atak CW (w tym ataki 8 Armii), a jednostka lotnicza USA i wsparcie morskie mogą wspierać tylko atak USA. Jeśli zostaną użyte podczas obrony, musi być przynajmniej jedna jednostka tej narodowości na broniącym się heksie.

9.3 Przewaga pancerna

(9.3.1) Przesunięcie atakującego: Jeśli teren, na to pozwala (9.3.3), atakujący zyskuje przesunięcie kolumny w prawo w CRT, jeśli w swoich głównych siłach szturmowych ma jednostkę pancerną, a obrońca nie ma żadnych jednostek pancernych na heksie lub ma jednostki pancerne, ale wszystkie mają niższy wskaźnik pancerny niż najwyższy wskaźnik pancerny wśród atakujących jednostek. Do porównania używaj tylko najlepszych wskaźników pancernych każdej strony; nie sumuj ich.

(9.3.2) Przesunięcie obrońcy: Atakujący otrzymuje przesunięcie kolumny w lewo, jeśli w swoich głównych siłach szturmowych nie ma jednostki pancernej, a obrońca *taką ma*, lub oboje mają uczestniczące jednostki pancerne, ale wskaźnik pancerny atakującego jest niższy niż obrońców. Do porównania używaj tylko najlepszych wskaźników pancernych każdej strony; nie sumuj ich.

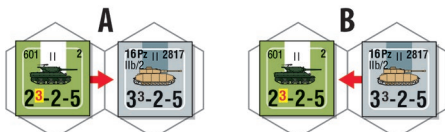


PRZYKŁADY: Gracz aliancki atakuje na czystym terenie. W przykładzie A atakujący zdobędzie przewagę pancerną, w B żadna ze stron jej nie zdobędzie, a w C obrońca otrzyma przewagę pancerną.

(9.3.3) Przewaga pancerna i teren: Żaden z graczy nie może zdobyć przewagi pancernej, jeśli obrońca znajduje się na heksie w całości pokrytym górami, wzgórzami, bagnami lub w mieście. Jednostki pancerne atakujące przez rzekę lub górski bok heksu nie mogą zostać użyte do uzyskania przewagi pancernej, ale ich obecność jest wystarczająca, aby być może uniemożliwić obrońcy uzyskanie przewagi pancernej (9.3.2).

(9.3.4) Bataliony niszczycieli czołgów: Jednostki czołgów z czerwonym wskaźnikiem pancernym na żółtym polu gdy atakują mają zmniejszony wskaźnik pancerny o 1.

Jednostki te są używane głównie do celów przeciwpancernych.



PRZYKŁAD: W punkcie A niemiecki obrońca uzyskałby przewagę pancerną, w punkcie B żaden z graczy nie zyskałby tej przewagi.

9.4 Wsparcie powietrzne

Każda strona może użyć maksymalnie jednej dostępnej jednostki lotniczej na walkę. Nie ma ograniczeń zasięgu. Jednostki lotnicze USA i CW mogą być używane tylko wtedy, gdy w tej walce bierze udział jednostka naziemna ich narodowości. Patrz przepis 22.2.2 dla ograniczeń dotyczących niemieckiej jednostki lotniczej. Po użyciu odwróć znacznik na UŻYTA stronę.

9.5 Wsparcie artyleryjskie

(9.5.1) Wsparcie dywizji: Przygotowana dywizyjna jednostka ASU, posiadająca w zasięgu broniące się jednostki (17.4), może być użyta przez atakującego, aby zapewnić przesunięcie jednej kolumny w prawo w CRT. W ataku musi brać udział co najmniej jedna jednostka z tej samej dywizji co ASU. Po użyciu odwróć ASU na UŻYTA stronę.

(9.5.2) Wsparcie korpusu: Przygotowana korpuśna jednostka ASU (lub znacznik marynarki wojennej), posiadająca w zasięgu broniące się jednostki, może być użyta przez atakującego, aby zapewnić przesunięcie jednej kolumny w prawo w CRT. Po użyciu odwróć ASU lub znacznik marynarki wojennej na UŻYTA stronę.

(9.5.3) Dwukrotne przesunięcie artyleryjskie: Atakujący może otrzymać maksymalnie dwa artyleryjskie przesunięcia kolumny w CRT, jeśli używa zarówno wsparcia dywizji, jak i korpusu.

9.6 Wsparcie morskie

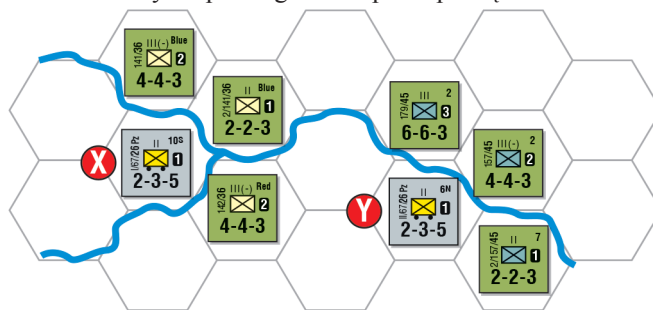
Gracz aliancki ma dwa znaczniki wsparcia morskiego - jeden amerykański i jeden CW. Jeśli są dostępne, każdy z nich może zostać użyty jednorazowo podczas tury gry. Docelowy heks (gdzie znajdują się broniące się jednostki) musi znajdować się w odległości 2 heksów od niegrywalnego obszaru morskiego (na przykład Salerno byłoby jednym heksem z tego obszaru). **Żadne wsparcie morskie nie jest dozwolone na północ od Campanella Point.** Wsparcie morskie jest traktowane tak samo jak ASU korpusu dla celów wsparcia artyleryjskiego - nigdy nie można użyć jednocześnie ASU korpusu, jak i jednostki morskiej w tej samej bitwie. Patrz także 19.4.

9.7 Przesunięcie elitarne

Jeśli atakujący ma jednostkę elitarną w swoich głównych siłach szturmowych, a obrońca nie ma żadnych jednostek elitarnych na bronionym heksie, to atakujący otrzymuje jedno przesunięcie kolumny w prawo w CRT. Przesunięcie elitarne nigdy nie może zostać zdobyte przez obrońcę.

9.8 Teren

- RZEKI:** Siła obrony zostaje podwojona, jeśli wszystkie jednostki atakują przez rzeki. Siła pojazdów (2.3.3) atakujących przez rzeki (z mostem lub bez) jest dzielona na pół (zaokrąglając w górę).
- WZGÓRZA, BAGNA I MIASTA:** Siła obrony wszystkich jednostek bojowych z wyjątkiem jednostek z sylwetką czołgu, ASU i jednostek o zmiennej sile jest podwojona na tych terenach.
- GÓRSKIE BOKI HEKSÓW:** Siła wszystkich jednostek bojowych jest dzielona na połowę, gdy atakują przez górskie boki heksów. Jednostki pancerne i zwiady (2.3.3) mogą atakować przez górskie boki heksów tylko po drogach lub przez przełęcz.



PRZYKŁADY: W X jednostki USA atakują przez rzekę, siła obrony niemieckiej jednostki jest podwojona, stosunek sił to 10 do 6 (1-1). W Y, ponieważ jedna jednostka nie atakuje przez rzekę, siła obrony nie jest podwojona, stosunek sił to 12 do 3 (4-1).

9.9 Inne modyfikatory bojowe

- DEZORGANIZACJA:** Siła obrony zmniejszona o połowę (13.2.1)
- ROZBICIE:** Siła obrony = 0 (13.3.2)
- BEZ ZAOPATRZENIA:** Siła ataku zmniejszona o połowę (16.4)
- DESZCZ:** Wszystkie walki są przesuwane jedną kolumnę w lewo w CRT (22.4)

10.0 WYNIKI WALK

10.1 Wyjaśnienie wyników walki

Słowa „atakujący” i „obrońca” odnoszą się tylko do jednostek biorących udział w danej walce, a nie do sytuacji strategicznej.

DS = OBROŃCA ROZBITY: obrońca traci jeden poziom - wybrana jednostka jest określana przez *atakującego*. Ocalali obrońcy muszą wycofać się 4 heksy i są rozbici - żadna zdeterminowana obrona (11.0) nie jest możliwa. Atakujący może ścigać do **4 heksów** swoimi jednostkami zmechanizowanymi i 2 heksy swoimi jednostkami niezmechanizowanymi.

DR4 = obrońca musi wycofać jednostki 4 heksy i oznaczyć znacznikiem rozbicia - żadna zdeterminowana obrona nie jest możliwa. Atakujący może ścigać do **3 heksów** swoimi jednostkami zmechanizowanymi i 2 heksy swoimi jednostkami niezmechanizowanymi.

D1 = obrońca traci jeden poziom. Ocalali obrońcy muszą albo wycofać się 3 heksy i zostać zdeorganizowani, albo przeprowadzić zdeterminowaną obronę. Atakujący może ścigać do **3 heksów** swoimi jednostkami zmechanizowanymi i 2 heksy swoimi jednostkami niezmechanizowanymi, jeśli obrońca się wycofa.

A1/D1 = obie strony tracą jeden poziom. Obrońcy, którzy przeżyli, muszą albo wycofać się 2 heksy i zostać zdeorganizowani, albo przeprowadzić zdeterminowaną obronę. Atakujący może ścigać 2 heksy, jeśli obrońca się wycofa.

A1/DR2 = atakujący traci jeden poziom. obrońca musi albo wycofać się 2 heksy i zostać zdeorganizowany, albo przeprowadzić zdeterminowaną obronę. Atakujący może ścigać 2 heksy, jeśli obrońca się wycofa.

DR2 = obrońca musi albo wycofać się 2 heksy i zostać zdeorganizowany, albo przeprowadzić zdeterminowaną obronę. Atakujący może ścigać 2 heksy, jeśli obrońca się wycofa.

DRX = obie strony tracą jeden poziom - wybrana jednostka jest określana przez *przeciwnika*. obrońca musi albo wycofać się 2 heksy i zostać zdeorganizowany, albo przeprowadzić zdeterminowaną obronę. Atakujący może ścigać 2 heksy, jeśli obrońca się wycofa.

Dis: obrońca jest zdeorganizowany. Bez odwrotu lub pościgu i bez strat poziomów. Jeśli jakieś broniące się jednostki zostały już zdeorganizowane, są rozbite i muszą wycofać się 2 heksy.

EX = wymiana: obie strony tracą jeden poziom - wybrana jednostka jest określana przez *przeciwnika*. Brak odwrotu dla obrońcy. Jeśli obrońca miał tylko jeden poziom, atakujący może wejść na opuszczony heks i zatrzymać się - Ograniczony pościg (14.2.2).

A1 = atakujący traci jeden poziom. Bez odwrotu i pościgu.

10.2 Wybór strat poziomów

(10.2.1) Kto wybiera: Gracz będący właścicielem wybiera jednostkę, która poniesie stratę poziomu, chyba, że **EX**, **DRX** lub **DS** zostaną wyrzucone. Kiedy te wyniki są wyrzucane, *przeciwny gracz* wybiera stratę poziomu.

(10.2.2) Wytyczne dotyczące straty poziomu: Straty poziomu muszą pochodzić od jednostek, które przyczyniły się do siły ataku lub obrony w bitwie, a dla atakującego były częścią głównych sił szturmowych. Jednostki z nawiasami (8.4.6) oraz jednostki, które nie uczestniczyły w ataku lub obronie, nie mogą zostać wybrane, dopóki wszystkie pozostałe jednostki uczestniczące nie zostaną wyeliminowane. Można wybrać dowolną jednostkę uczestniczącą, nie musi to być jednostka, która zapewniła przewagę pancerną lub

elitarną. Jeśli obie strony muszą usunąć poziom, obrońca wybiera pierwszy.

UWAGA: Jednostki ponad limit stosu oraz jednostki, które wycofały się na heks z poprzedniej bitwy, nie wnoszą nic do obrony heksu i nie mogą być wybrane.

10.3 Zaznaczanie straty poziomu

Odwroćcie jednostki na drugą stronę oznacza, że jednostka poniosła stratę poziomu. Jeśli jest to jednostka 1-poziomowa lub jednostka 2-poziomowa, która jest już odwrócona, jest ona eliminowana. Jednostka 3-poziomowa tworzy resztkę jednostki (10.4) na trzecim poziomie.

10.4 Resztki jednostek i ich pola

(10.4.1) Ogólnie: Gdy jednostka 3-poziomowa traci drugi poziom, może być zastąpiona resztką jednostki odpowiedniego typu. Umieść pułk lub brygadę na polu resztek jednostek wydrukowanym na mapie i umieść żeton REM na mapie, gdzie znajdowała się jednostka.

(10.4.2) Resztki jednostek nie są obowiązkowe: Gracze mogą zdecydować, że nie będą używać resztki jednostki i umieszczą 3-poziomą jednostkę bezpośrednio na polu jednostek wyeliminowanych. W takim przypadku uważa się, że jednostka straciła dwa poziomy. Ta opcja jest obowiązkowa, jeśli na polach resztek jednostek nie ma dostępnych żetonów REM.

(10.4.3) Eliminacja resztek jednostki: Jeśli resztką jednostki zostanie wyeliminowana, jednostka, którą reprezentowała, jest umieszczana w polu jednostek wyeliminowanych, a żeton REM jest odkładany z powrotem na pole resztek jednostek i może być ponownie wykorzystany przez inną jednostkę.



11.0 ZDETERMINOWANA OBRONA

11.1 Ogólnie

Korzystając z tabeli zdeterminowanej obrony, obrońca może próbować anulować część odwrotu z wyniku CRT, pod warunkiem, że przynajmniej jeden poziom przetrwał walkę, a wynik walki na to pozwala. Udany wynik w tej tabeli anuluje odwrot, dezorganizację i pościg.

11.2 Tabela zdeterminowanej obrony

(11.2.1) Procedura: Straty poziomów z CRT są wprowadzane przed rozstrzygnięciem DD. Jeśli w stosie obrońcy znajdują się dwie lub więcej jednostek, które przeżyły, obrońca wybiera jedną jako jednostkę prowadzącą (11.2.3). Jeśli jest tylko jedna kwalifikująca się jednostka, ona musi być jednostką prowadzącą. Teren heksu obrońcy określa kolumnę, która zostanie użyta w tabeli. Użyj kolumny „City” dla jednostek na heksach z miastami, kolumny „Clear” dla jednostek na czystym terenie bez miasteczek, a kolumny „Other” dla wszystkich innych heksów. Rzuć jedną sześciocienną kością i zastosuj wynik.


(11.2.2) Kolory tła w CRT: Jeśli kolor tła w CRT jest pomarańczowy , to obrońca otrzymuje -1DRM, jeśli przeprowadza DD. Jeśli kolor tła jest czerwony , to DD nie jest możliwa - nawet jeśli jest to zdesperowana obrona (11.5).

(11.2.3) Jednostki prowadzące: Jednostka prowadząca określa wszelkie możliwe DRM i będzie jednostką, która poniesie ewentualną stratę poziomów. Dowolna pełnosprawna jednostka bojowa (13.1.1) poza ASU (17.0), może być jednostką prowadzącą. DD nie jest możliwa, jeśli w stosie nie ma jednostek, które mogłyby być jednostką prowadzącą.

(11.2.4) Modyfikatory do rzutu kością (DRM):

+1 Jednostka prowadząca jest elitarna (2.3.2)

-1 Jednostka prowadząca jest niskiej jakości (2.3.2)

-1 Wynik w CRT jest na pomarańczowym tle .

+1 Wsparcie w obronie (11.3, 19.4).

O ile nie użyto znacznika pancernika Valiant/Warspite (19.4), maksymalnym modyfikatorem DD jest wsparcie w obronie (+1) plus jednostka elitarna (+1) = +2.

11.3 Wsparcie w obronie

Obróńca może użyć jednej jednostki lotniczej, morskiej lub ASU posiadającej zasięg, aby zmodyfikować rzut kostką. Jednostka lotnicza, ASU lub morska musi być tej samej narodowości co jednostka prowadząca. Jeśli używana jest jednostka dywizyjna ASU, co najmniej jedna jednostka z tej dywizji musi znajdować się na heksie (nie musi być to jednostka prowadząca). Obróńca musi zadeklarować wsparcie w obronie przed rzutem kością. Tylko przygotowane jednostki lotnicze, morskie i ASU mogą być użyte i nie więcej niż jedna może być użyta w każdej DD – maksymalny modyfikator wsparcia obronnego wynosi +1. Po użyciu jednostki lotniczej, morskiej lub ASU jest ona odwracana na UŻYTA stronę.

11.4 Wyjaśnienie wyników**(11.4.1) Lista wyników**

-/1 Jednostka prowadząca traci 1 poziom, DD nie udaje się

-/- Bez strat poziomów, DD nie udaje się

-/- P Bez strat poziomów, DD odnosi częściowy sukces (11.6.2)

-/- D Bez strat poziomów, opóźnienie (11.6.1)

-/1 H Jedn. prowadząca traci 1 poziom, obrońca utrzymuje pozycję

1*/1 H Obie strony tracą 1 poziom, stratę poziomu atakującego wybiera obrońca. Obrońca utrzymuje pozycję.

1/dis H Atakujący traci 1 poziom, jednostka prowadząca obrońcy zostaje zdezorganizowana, ale utrzymuje pozycję

(11.4.2) Jednopoziomowi obrońcy: Jeśli obrońca miał tylko jeden poziom i został on utracony w *udanej* DD, a na heksie nie ma teraz jednostek bojowych, atakujący otrzymuje ograniczony pościg (14.2.2).

(11.4.3) H lub D: Jeśli wynik daje możliwość wyboru (np. -/1H lub D), obrońca może wybrać jeden z nich.

(11.4.4) Nieudana DD: Jeśli wynikiem nie jest ani H (utrzymanie) ani P (częściowy sukces), to DD nie udaje się i jednostka lub stos muszą się wycofać, chyba że nie mają ścieżki odwrotu (11.5).

11.5 Zdesperowana obrona

(11.5.1) Ogólnie: Zdarza się tak, że broniące się jednostki nie mają ścieżki odwrotu i dlatego jest bardziej prawdopodobne, że będą dalej walczyć. Pozwala to obrońcy na kontynuowanie rzutów w tabeli DD (kosztem utraty jednego poziomu za każdą nieudaną próbę), aż uda się im utrzymać pozycję lub wszystkie broniące się jednostki zostaną wyeliminowane.

(11.5.2) Kwalifikowalność: Zdesperowana obrona jest dozwolona tylko wtedy, gdy broniący się stos kwalifikuje się do DD i ma zastosowanie jedno z poniższych:

- Jedna lub więcej jednostek zostanie wyeliminowanych, jeśli się wycofają (11.5.4), lub
- Zajmują heks portu lub przyczółka, a utrata tego heksu spowoduje, że jednostki te będą OOS na koniec ich odwrotu.

(11.5.3) Procedura: Zadeklaruj że jednostki są w zdesperowanej obronie i przeprowadź DD w normalny sposób. Jeśli jednak próba się nie powiedzie, zignoruj ją, zastosuj stratę poziomów w jednostce prowadzącej i spróbuj ponownie. Po każdej próbie można wybrać nową jednostkę prowadzącą. Jeśli konieczne są wielokrotne rzuty kostką, DRM dla wsparcia w obronie mają zastosowanie do każdego rzutu. Jeżeli wynikiem jest opóźnienie patrz (11.6.1), jeżeli częściowy sukces patrz (11.6.2)



PRZYKŁAD: Trzy jednostki brytyjskie po lewej bronią heksu wzgórza. Jednostki nie mają ścieżki odwrotu, a wynik CRT to D1.

Obróńca usuwa batalion 5H/46 jako stratę poziomu dla wyniku D1 i deklaruje DD. Wybiera elitarny batalion komandosów jako swoją jednostkę prowadzącą i używa kolumny „Other” w tabeli DD. Rzut kostką to 2, która jest zmodyfikowana do 3 dla jednostki elitarniej, co jest wynikiem niepowodzenia „-”. Eliminuje komandosów i teraz brygada (jedyna pozostała jednostka) jest jednostką prowadzącą. Ponieważ jest to zdesperowana obrona, może nadal rzucać. Wyrzuca 3, co jest kolejną porażką. Zmniejsza brygadę o jeden poziom i znów rzuca. Tym razem wyrzuca 5 = „-/1H” — Odwrót jest anulowany kosztem kolejnego poziomu brygady. Obrońca stracił w sumie cztery poziomy, więc na heksie pozostała tylko resztką jednostki 1-3-3.

(11.5.4) Pojazdy bez odwrotu: Jeśli niektóre jednostki mogą się wycofać, a inne nie, obrońca musi wycofać te, które mogą, a pozostałymi wykonać zdesperowaną obronę.

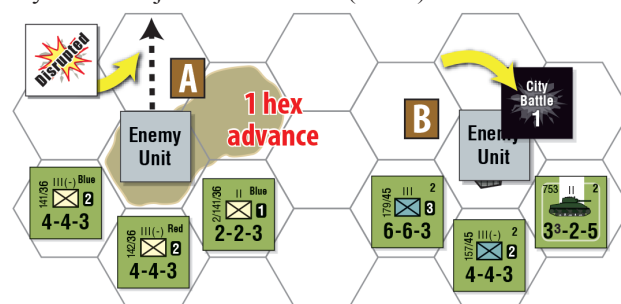
11.6 Opóźnienie i częściowy sukces

(11.6.1) Opóźnienie: Obrońca wycofuje się o 1-3 heksy (jego wybór) i zostaje zdezorganizowany. Atakujący otrzymuje ograniczony pościg (14.2.2). Jeśli obrońca zostanie wyeliminowany, gdyby się wycofał, potraktuj opóźnienie jako PORAŻKĘ – usuń jeden poziom i ponownie rzuć. Jeśli w tej samej zdesperowanej obronie wypadnie kolejne opóźnienie, potraktuj drugi wynik jak 1H.

JEŚLI OBROŃCA WYCOFUJE SIĘ O JEDEN HEKS: Przestrzegaj wszystkich zasad odwrotu — jednostka/stos nie może zakończyć odwrotu w EZOC, chyba że przyjazna jednostka, która się nie wycofała, zajmuje heks.

(11.6.2) Częściowy sukces/znacznik walki miejskiej:

Jeśli obrońca był na heksie miasta, umieść tam znacznik walki miejskiej na stronie z „1” i anuluj odwrót. Gdy na heksie miasta znajduje się znacznik walki miejskiej, wszystkie dalsze wyniki CZĘŚCIOWEGO SUKCESU na tym heksie należy traktować jako OPÓZNIENIE (11.6.1).



PRZYKŁAD: Na heksie A wynik częściowego sukcesu powoduje opóźnienie, obrońca wykonuje odwrót i zostaje zdezorganizowany; Jednostki alianckie mogą ścigać jeden heks w dowolnym kierunku. Na heksie B (miasto) wynik częściowego sukcesu dodaje znacznik walki miejskiej.

(11.6.3) Usuwanie znaczników walki miejskiej: Znaczniki te są usuwane, jeśli obrońca opuści heks miasta lub jeśli żadna jednostka wroga nie sąsiaduje z heksem miasta.

Jednostki w walkach miejskich nie dzielą już tego samego heksu, jak w Stalingradzie '42.

12.0 ODWROTY

12.1 Procedura odwrotu

(12.1.1) Długość odwrotu: Po wezwaniu do odwrotu przez wynik w CRT lub przez Auto DS, oddziały broniące się muszą opuścić swój heks i zostać wycofane przez ich właściciela. Liczba heksów jest określona przez wynik w CRT. Zobacz 12.1.5 Zatrzymanie odwrotu, aby dowiedzieć się, jak skrócić długość odwrotu.

(12.1.2) Stosy: Stos wycofujących się jednostek może podzielić się i wycofać na różne hekсы. Jednostki mogą wycofywać się przez przyjazne jednostki bez przeszkadzania jednostkom, które nie wycofują się.

(12.1.3) Kierunki i zasady odwrotów: Wszystkie odwroty muszą być zgodne z poniższymi wytycznymi. Wytyczne są wymienione w kolejności priorytetów (nr 1 ma pierwszeństwo przed nr 2 itd.).

1. Odwrot wykonuje się na heks niepowodujący eliminacji jednostki (12.2).
2. Jeśli to możliwe, każdy heks odwrotu powinien przesunąć wycofującą się jednostkę lub stos dalej od heksu zajmowanego przez jednostki podczas rozstrzygnięcia walki.
3. Pierwszy heks odwrotu może wejść na pusty heks w EZOC, o ile wycofująca się jednostka nie przekroczy ani nie wejdzie na wrogą linię ZOC. Wszystkie kolejne hekсы odwrotu muszą być wolne od wrogich ZOC. Przyjazne jednostki, które nie są częścią bieżącego odwrotu, w tym celu negują EZOC na swoim heksie.
4. Jeśli to możliwe, wycofaj się na heks, na którym jednostka będzie zaopatrywana (16.3).
5. Jeśli to możliwe, unikaj wycofywania się przez górskie boki heksów, chyba że przez drogę lub przełęcz.

(12.1.4) Nadmiarowy stos: Jednostki mogą zakończyć swój odwrot z przekroczonym limitem stosu. Jednakże, nadmiarowy stos musi być skorygowany przed końcem następnej fazy ruchu właściciela stosu, wtedy wszystkie jednostki przekraczające limit zostają wyeliminowane (4.4).

(12.1.5) Zatrzymanie odwrotu: Każdy odwrot, który wejdzie na heks przyjaźnie kontrolowanego miasta lub jakkolwiek aliancka jednostka, która wejdzie na heks z przyczółkiem (18.1.1) ma możliwość zatrzymania i zakończenia odwrotu bez dodatkowej kary (jednostka nadal jest zdezorganizowana lub rozbita zgodnie z wynikiem CRT).

12.2 Eliminacja z powodu odwrotu

Jednostki są eliminowane, jeśli się wycofają:

- Na heks zajęty przez jednostkę wroga.
- Przez lub na wrogą linię ZOC.
- Na dwa kolejne wolne hekсы w EZOC.
- Zatrzymując się w EZOC. Przyjazne jednostki, które nie wycofały się w bieżącej fazie, negują EZOC na zajmowanym przez nie heksie. Jednostka może wycofać się o jeden dodatkowy heks, jeśli uchroni ją to przed eliminacją, ale nie pozwala to przeżyć jednostce, która wycofała się przez dwa kolejne EZOC.
- Poza mapę, chyba że jest to przyjazna strefa wejścia (21.3.2).

(Wycofanie się do przyjaznej strefy wejścia automatycznie realizuje cały odwrot).

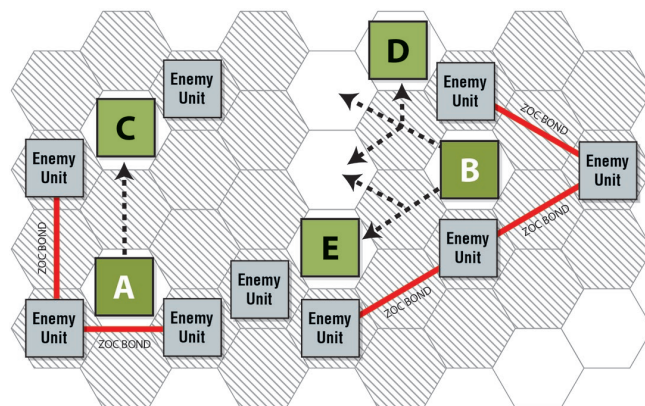
- Na heks lub przez bok heksu, na który w fazie ruchu nie wolno im wchodzić ani przechodzić.
- Z MA 0.
- Zobacz Odwrot i teren dla dodatkowych ograniczeń (12.3).

12.3 Odwrot i teren

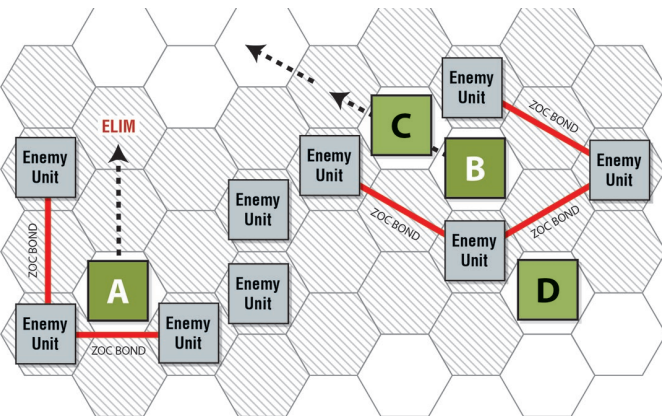
(12.3.1) Rzeki i odwrot: Jednostki pojazdów są eliminowane, jeśli wycofują się przez rzekę bez mostu. Rzeki nie mają wpływu na inne jednostki.

(12.3.2) Górskie boki heksów i odwrot: Jednostki pojazdów są eliminowane, jeśli wycofują się przez górski bok heksu, który nie posiada drogi lub przełęczy. Wszystkie inne jednostki są oznaczone znacznikiem „1/2 Eff”. Każda jednostka, która w jednym odwrocie jest zmuszona do wycofania się przez dwa górskie boki heksu bez dróg lub przełęczy jest eliminowana.

PRZYKŁADY ODWROTÓW



PRZYKŁAD #1: Zakreskowany heks oznacza EZOC. Jednostki A i B muszą wycofać się 2 hekсы. Jednostka A ma tylko jedną możliwą drogę odwrotu - na heks zawierający jednostkę C. Jest to dozwolone bo jednostka C anuluje EZOC na tym heksie dla zasady odwrotów. Jednostka B ma wybór czterech heksów do odwrotu dzięki przyjaznym jednostkom D i E.



PRZYKŁAD #2: Jednostki A i B muszą wycofać się o dwa hekсы. Jednostka A zostaje wyeliminowana, ponieważ wchodzi na dwa kolejne hekсы w EZOC. Jednostka B unika eliminacji, wycofując się przez jednostkę C, a następnie wycofując się o dodatkowy heks (zasada 12.2 kropka 4).

12.4 Eliminacja nie skraca pościgu

Jeśli obrońca został wyeliminowany atakujący nadal zachowuje pełną wartość pościgu.

12.5 Walka z wcześniej wycofanymi jednostkami

Jeśli jednostka lub stos wycofa się na heks zajęty przez przyjazne jednostki i ten heks zostanie zaatakowany (nie przy przełamaniu) w tej samej fazie walki, jednostki które już wycofały się nie dodają swojej siły obrony do siły obrońców, nie mogą być oddziałem prowadzącym, nie mogą być wybrane do straty poziomu a jeśli są zmuszone do ponownego odwrotu, są wyeliminowane. Ta zasada jest inna przy przełamaniach - patrz 15.3.

13.0 DEZORGANIZACJA I REORGANIZACJA

13.1 Pełnosprawność, dezorganizacja i rozbicie

(13.1.1) Podstawy: Jednostki bojowe są zawsze w jednym z trzech stanów: pełnosprawne, zdeorganizowane lub rozbite. Jednostka nie będąca ani zdeorganizowana ani rozbita jest określana jako jednostka pełnosprawna. Jednostki zdeorganizowane lub rozbite mogą być w stosie z jednostkami pełnosprawnymi i nie powodują utraty statusu pełnosprawności.

(13.1.2) Jak jednostki zostają zdeorganizowane:

Każda jednostka bojowa, która otrzyma wynik Dis w CRT lub wycofa się z powodu wyniku D1, A1/D1, DR2, A1/DR2 lub DRX, zostaje zdeorganizowana.

(13.1.3) Jak jednostki zostają rozbite:

- Każda jednostka, która otrzyma wynik DR4 lub DS w CRT zostaje rozbita.
- Zdeorganizowana jednostka, która zostaje ponownie zdeorganizowana zmienia swój stan ze zdeorganizowanego na rozbitą.
- Dobrowolnie (13.3.4)

13.2 Efekty dezorganizacji

(13.2.1) Zdeorganizowana jednostka:

- RUCH: Może używać jedynie ruchu taktycznego. Jeśli znajduje się w strefie wejścia nie może jej opuścić.
- LINIE ZOC: Posiada ZOC ale nie może utworzyć linii ZOC.
- WALKA: Nie może atakować. Jednostki zdeorganizowane mają siłę obrony dzieloną na połowę (zaokrąglając w górę) i nie mogą być wybrane na oddział prowadzący w DD (11.2.3).
- ASU: Nie może być odwrócone na gotową stronę.
- UZUPEŁNIENIA: Nie może otrzymać uzupełnień (20.0).

(13.2.2) Zachowane zdolności: Zdeorganizowane jednostki zachowują swoją ZOC i przewagę pancerną.

(13.2.3) Brak wpływu na inne jednostki: Inne jednostki wchodzące lub przechodzące przez zdeorganizowane przyjazne jednostki nie zostają zdeorganizowane.

13.3 Efekty rozbicia

(13.3.1) Korzyści z rozbicia: Rozbite jednostki mogą używać swojego całego MA i *używać ruchu wydłużonego*.

(13.3.2) Kary rozbicia: Rozbite jednostki otrzymują wszystkie kary dezorganizacji (poza karami za ruch) z dodatkowymi karami:

- BRAK ZOC: Rozbita jednostka nie posiada ZOC.

- EZOC: Może sąsiadować lub poruszać się w sąsiedztwie jednostek wroga tylko wtedy, gdy na sąsiadującym heksie znajdują się inne przyjazne jednostki bojowe, które nie są rozbite.
- RUCH: Nie mogą wejść do miasta kontrolowanego przez wroga. Nie spowalniają ruchu wroga (wyjątek: 13.3.3).
- AUTOMATYCZNY ODWRÓT: Jeśli wroga jednostka bojowa wchodzi, ściga lub wykonuje odwrót na heks sąsiadujący z dowolną rozbitą jednostką, która nie jest w stosie z przyjaznymi nierozbitymi jednostkami bojowymi, to rozbite jednostki muszą natychmiast zostać wycofane o 2 hekсы przez ich właściciela a ta wroga jednostka może wtedy kontynuować ruch/pościg/odwrót.
- ELIMINACJA: Każda jednostka (jednostki) w pełnym odwrócie jest eliminowana na początku każdej fazy ruchu lub walki, którą rozpoczyna w sąsiedztwie jednostki wroga, chyba że rozbita jednostka jest ułożona w stosie z przyjaznymi jednostkami bojowymi, które nie są rozbite.
- WALKA: Posiadają siłę obrony 0. Jeśli są w stosie z innymi oddziałami nie wnoszą nic do obrony (włączając w to przewagę pancerną i zdeterminowaną obronę).
- REORGANIZACJA: Reorganizacja trwa dłużej (13.4).
- KOLEJNE ODWROTY: Nie ma dodatkowej kary, jeśli rozbite oddziały wykonują kolejny odwrót.

Gdy jednostka bojowa wroga porusza się obok rozbitej jednostki trudno jest ją wyeliminować, ponieważ automatycznie wycofuje się o dwa hekсы.

(13.3.3) Zachowane zdolności: Nadal uniemożliwiają jednostkom wroga używanie ruchu wydłużonego do poruszania się w ich sąsiedztwie.

(13.3.4) Dobrowolne rozbicie: Podczas przyjaznej fazy ruchu gracz może rozbić dowolne ze swoich pełnosprawnych lub zdeorganizowanych jednostek, **które jeszcze się nie poruszyły**. Może to zrobić, aby zdeorganizowana jednostka mogła wykorzystać swoje pełne MA lub chce, aby jednostka automatycznie wycofała się, jeśli jednostka wroga porusza się w jej sąsiedztwie. Jednostki, które dobrowolnie zostaną rozbite, mogą wykorzystać swoje pełne MA w tej samej fazie ruchu. Jeśli zaczną sąsiadować z jednostką wroga, nie muszą płacić +2 MP za opuszczenie EZOC.

13.4 Faza reorganizacji

Podczas fazy reorganizacji wszystkie przyjazne zdeorganizowane i rozbite jednostki, które nie znajdują się w EZOC automatycznie reorganizują się - znaczniki dezorganizacji są usuwane a rozbicia odwracane na stronę dezorganizacji. Jeśli jednostka zdeorganizowana/rozbita znajduje się w EZOC reorganizacja jest uzależniona od wyniku rzutu kością w tabeli odtwarzania zdolności bojowej.

13.5 Tabela odtwarzania zdolności bojowej

Wynik rzutu	Rezultat
1-4	Jednostka pozostaje w obecnym stanie
5-6	Jednostka reorganizuje się o jeden poziom

MODYFIKATORY RZUTU:

- +2 Jednostka zajmuje przyczółek lub miasto
- +1 Jednostka jest elitarna
- 1 Jednostka jest niskiej jakości

Traktuj wynik rzutu mniejszy od 1 jako 1, a większy niż 6 jako 6.



14.0 POŚCIG

14.1 Podstawy

Jeśli obrońca zostanie wyeliminowany lub wycofa się, wszystkie jednostki bojowe, które brały udział w ataku (z wyłączeniem ASU które zapewniały przesunięcie kolumny) mogą wykonać pościg. Pościg nie używa MP, po prostu liczysz heksy. Na koniec każdego pościgu przestrzegaj limitu stosu.

14.2 Długość pościgu

(14.2.1) Ogólnie: Liczba heksów, o które jednostka może „ścigać”, jest określona przez wynik w CRT (tj. „Adv 4” pozwala na czteroheksowy pościg). Jednostki niezmechanizowane nie mogą jednak nigdy ścigać więcej niż dwa heksy.

(14.2.2) Ograniczony pościg: Dzieje się tak w wyniku opóźnienia lub gdy obrońca zostanie wyeliminowany w wyniku EX lub udanej DD - atakujący może zająć tylko opuszczony przez obrońcę heks.

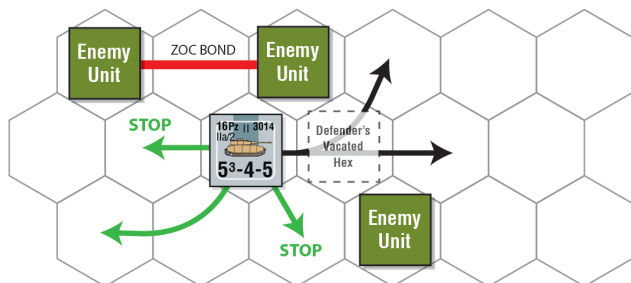
14.3 Pościg w dowolnym kierunku

Jednostki mogą prowadzić pościg w dowolnym kierunku bez konieczności wchodzenia na opuszczony przez obrońcę heks. Wyjątek: ograniczony pościg.

14.4 Pościg i EZOC

(14.4.1) EZOC: Żadna jednostka nie może przejść z jednego EZOC bezpośrednio do innego EZOC tej samej jednostki wroga, chyba że wchodzi lub wychodzi z opuszczonego heksu obrońcy. Jednostki muszą zatrzymać się po wejściu do EZOC (nawet jeśli hex zawiera przyjazną jednostkę) z jednym wyjątkiem: jednostki mogą ignorować EZOC w opuszczonym heksie obrońcy.

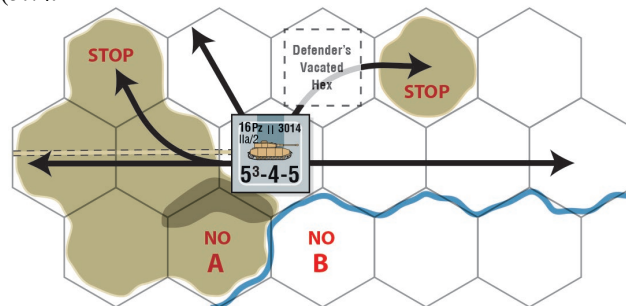
(14.4.2) Wrogie linie ZOC: Nigdy podczas pościgu nie można na nie wejść lub przez nie przejść z wyjątkiem wejścia na opuszczony przez obrońcę heks.



PRZYKŁAD: Jednostka pancerna może przesunąć się dwa heksy ignorując EZOC w opuszczonym heksie obrońcy. Pokazano zielone ścieżki, aby zademonstrować, że jednostki mogą poruszać się w dowolnym kierunku.

14.5 Pościg i teren

- Żadna jednostka nie może prowadzić pościgu na heks lub przez bok heksu zabroniony podczas zwykłego ruchu.
- RZEKI: Jednostki mogą przekroczyć rzekę bez mostu jedynie podczas pierwszego heksu ich pościgu jeśli zaatakowały heks na który wchodzi.
- WZGÓRZA: Jednostki muszą zatrzymać się i zakończyć pościg, jeśli wejdą na heks wzgórza, chyba że **wejdą i wyjdą drogą w takim przypadku wzgórza nie mają efektu, LUB wejdą drogą w takim przypadku mogą ścigać na drugie pole, ale muszą się zatrzymać.**
- GÓRSKIE BOKI HEKSÓW: Jednostki pojazdów nie mogą przekraczać górskich boków heksu, który nie posiada drogi lub przełęczy. Wszystkie inne jednostki mogą przejść tylko wtedy, gdy jest to pierwszy hex ich pościgu i zaatakowały hex na który wchodzi. Wszystkie jednostki przekraczające górski bok heksu otrzymują „1/2 Eff” - umieść znacznik „1/2 Eff” na jednostce (5.7).



PRZYKŁAD: Opcje pościgu jednostki pancernej są pokazane na czarno. Nie może ona wejść na heks A z powodu górskiego boku heksu. Nie może wejść na heks B, ponieważ jednostki nie mogą przekroczyć rzek bez mostu, chyba że zaatakowały przez nią.

15.0 PRZEŁAMANIE

15.1 Ogólnie

Każda walka, która osiąga pościg dwa lub więcej heksów, pozwala atakującemu na przeprowadzenie przełamania. Przełamanie pozwala jednostkom na przeprowadzenie ataku podczas ich pościgu. Przełamanie jest rozstrzygane jak normalna walka za pomocą CRT.

15.2 Procedura

(15.2.1) Sekwencja:

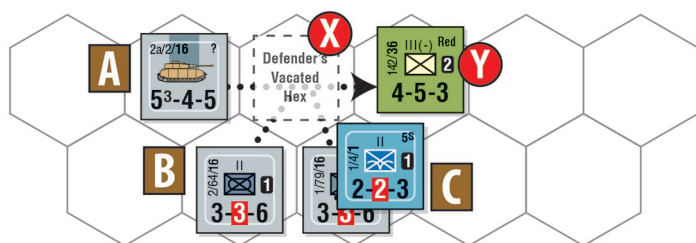
Krok 1: Określ który stos będzie grupą przełamującą (15.2.2). Jeśli grupa przełamująca będzie formowana na heksie opuszczonym przez obrońcę zrób to teraz (15.2.3).

Krok 2: Przeprowadź pościg grupą przełamującą i rozpatrz każdą walkę przełamującą która zajdzie. Główne siły szturmowe (8.4) i ograniczenia alianckiej koordynacji (8.5) nadal obowiązują. Jeśli przełamanie wyeliminuje lub zmusi obrońcę do odwrotu grupa przełamująca może wejść na opuszczony przez obrońcę heks i zatrzymać się lub pozostać na heksie z którego atakowała i zatrzymać się. Jeśli jednak przełamanie osiągnie wynik **DR4 lub DS** wówczas grupa przełamująca ma do wyboru te dwie powyższe opcje, ale nie musi się zatrzymywać - może kontynuować pościg (a nawet atakować ponownie) aż do osiągnięcia całej długości pościgu (14.2).

Krok 3: Przeprowadź pościg innymi jednostkami biorącymi udział w ataku, które nie były częścią grupy przełamującej. Te jednostki nie mogą przeprowadzić przełamania.

(15.2.2) Grupa przełamująca: W każdym ataku, tylko jeden stos może przeprowadzić przełamanie. Stos ten jest nazywany grupą przełamującą. Grupa przełamująca musi zakończyć cały swój pościg i wszystkie przełamania zanim inne oddziały biorące udział w ataku będą mogły ścigać. Każda jednostka, która brała udział w ataku (w tym jednostki nie wchodzące w skład głównych sił szturmowych) może być częścią grupy przełamującej.

(15.2.3) Formowanie grupy przełamującej: Grupa przełamująca może być sformowana na opuszczonym przez obrońcę heksie poprzez wejście na ten heks jednostek biorących udział w ataku (do limitu stosu). Ruch na ten opuszczony przez obrońcę heks kosztuje jeden heks długości pościgu.



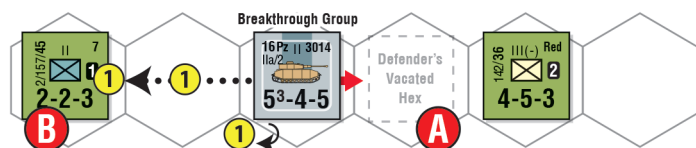
PRZYKŁAD: Cztery niemieckie jednostki na heksach A, B i C tworzą grupę przełamującą, wchodząc na opuszczony przez obrońcę heks. Drugi heks pościgu mogą wydać na przeprowadzenie walki przełamującej przeciwko heksowi Y. Jeśli się powiedzie, mogą wejść na heks Y i zatrzymać się.

(15.2.4) Koszt działania: Liczba heksów, które grupa przełamująca może ścigać, określa liczbę działań, które może wykonać. Koszt każdej akcji jest wyszczególniony poniżej:

Akcje	Koszt w heksach
Odmowa przejścia do opuszczonego heksu obrońcy (zmiana kierunku)*	1
Ruch o jeden heks	1
Przeprowadź walkę przełamującą z sąsiednim heksem	1**

*Koszt ten dotyczy tylko początkowego heksu obrońcy, a nie heksów zaatakowanych podczas walki przełamującej.

**Jeśli ten atak się powiedzie, przejście na opuszczony przez obrońcę heks jest bezpłatne.



PRZYKŁAD: Niemiecka jednostka pancerna uzyskała wynik „Advance 3” podczas ataku na jednostkę A. Zamiast wejść na heks opuszczony przez obrońcę zmienia kierunek i porusza się jeden heks, a potem przeprowadza walkę przełamującą z jednostką B (5 do 2 z przewagą pancerną = 3-1). Koszt każdej akcji jest pokazany. Jeśli atak przeciwko jednostce B odniesie sukces, jednostka pancerna przesuwa się za darmo na heks opuszczony przez jednostkę B.

(15.2.5) Brak dodatkowych heksów: Grupa przełamująca nigdy nie zdobywa dodatkowych heksów do swojej puli podczas przełamania - zawsze używa ilości heksów otrzymanych w pierwszym ataku.

PRZYKŁAD: Jeśli atak uzyska pościg o dwa heksy, grupa przełamująca może przesunąć się jeden heks, a następnie zaatakować. Zignoruj wszelkie wartości pościgu z tego drugiego ataku.

(15.2.6) Uprawnione cele: Walka przełamująca może dotyczyć każdej wrogiej jednostki, z którą grupa przełamująca weszła w sąsiedztwo (włączając te które właśnie zmusiła do odwrotu) z następującymi ograniczeniami:

- **TEREN:** Przełamanie nie jest możliwe na heks jeśli jednostka/i nie mogłaby legalnie wykonać pościgu na ten heks (14.5).
- **GÓRY I RZĘKI:** Przełamanie jest zabronione przez górskie boki heksów i rzeki, chyba że po drogach.

(15.2.7) Rozstrzygnięcie walki przełamującej: Oblicz stosunek sił i używaj CRT tak jak w każdej innej walce, z tym wyjątkiem, że atakujący nie może używać wsparcia powietrznego, morskiego i ASU. Obowiązują wszystkie pozostałe modyfikatory bojowe (w tym przewaga pancerna i przesunięcie elitarne).

(15.2.8) Nieudane przełamanie: Jeśli walka przełamująca nie wyeliminuje obrońcy lub nie zmusi obrońcy do odwrotu, wówczas grupa przełamująca musi zakończyć swój pościg.

(15.2.9) Dzielenie grupy przełamującej: Grupa przełamująca, gdy się porusza może zostawiać jednostki ze swojego stosu ale nie może przyłączać do siebie innych jednostek. Jednostki, które się odłączają muszą się zatrzymać i zakończyć pościg.

15.3 Walka przełamująca z wcześniej wycofanymi jednostkami

W przeciwieństwie do odwrotów w zwykłej walce (12.5), jednostki, które już się wycofały (obecnie są oznaczone jako zdeorganizowane), mogą bronić się (z połową siły) podczas walki przełamującej i nie są eliminowane, jeśli zostaną zmuszone do ponownego odwrotu. Jeśli heks obrońcy przekroczy limit stosu (12.1.4), wówczas wszystkie jednostki przekraczające limit stosu (wybór obrońcy) nie wnoszą nic do obrony.

15.4 Walka przełamująca i Auto DS

Każde Auto DS uzyskane w fazie ruchu może stworzyć tylko jedną grupę przełamującą.

Często pojedynczy Auto DS może wynikać z tego, że jednostki w 2-4 heksach otrzymują znaczniki Auto DS - należy uważać, aby z tych stosów powstała nie więcej niż jedna grupa przełamująca.

16.0 ZAOPATRZENIE I IZOLACJA

16.1 Faza zaopatrzenia



Jednostki są sprawdzane pod kątem zaopatrzenia podczas fazy zaopatrzenia aktywnego gracza. Jednostki zdolne do śledzenia linii zaopatrzenia (16.3) do źródła zaopatrzenia (16.2) „są zaopatrzone”. Jeśli jakkolwiek jednostka lub stos nie może utworzyć linii zaopatrzenia otrzymuje znacznik „Bez zaopatrzenia”. Jeśli jednostka została już nim oznaczona nie otrzymuje dodatkowych kar. Jeśli jakkolwiek przyjazna jednostka lub stos ze znacznikiem „Bez zaopatrzenia” może teraz śledzić linię zaopatrzenia, znacznik jest usuwany.

16.2 Źródła zaopatrzenia

(16.2.1) Niemieckie źródła zaopatrzenia: dwie północne strefy wejścia oraz wszelkie przyjazne południowe lub wschodnie strefy wejścia (21.2).

(16.2.2) Alianckie źródła zaopatrzenia: Każdy przyjazny kontrolowany przyczółek lub port. Począwszy od tury 11, heksy wejściowe na mapie południowej stają się źródłem zaopatrzenia, jak również heksy wejściowe na wschodniej krawędzi mapy, gdy tylko zostaną zdobyte (21.2.2). Aby przyjazny kontrolowany port był źródłem zaopatrzenia, musi zawierać aliancką jednostkę lub być wolny od EZOC.

16.3 Linia zaopatrzenia

(16.3.1) Ogólnie: Linia zaopatrzenia (LOS) jest ścieżką połączonych ze sobą heksów. Zaczyna się na heksie przyjaznej jednostki, biegnie przez część lądową (16.3.2) do drogi. Stamtąd jest wytyczana wzdłuż dróg do źródła zaopatrzenia. Część lądowa (jeśli istnieje) musi znajdować się zawsze przed częścią drogową (16.3.3). Część drogową nie jest obowiązkowa - część lądowa może prowadzić bezpośrednio do źródła zaopatrzenia.

(16.3.2) Lądowa część linii zaopatrzenia może mieć długość do **pięciu heksów**. Policz każdy heks bagien, na który wchodzi linia zaopatrzenia, jako **dwa heksy**, jeśli nie przebiega ona wzdłuż drogi. Może przemierzać wszystkie rodzaje terenu, ale ścieżka nie może:

- Przechodzić przez boki heksów całe pokryte morzem.
- Przechodzić przez górskie boki heksów, chyba że podąża wzdłuż drogi lub korzysta z przełęczy górskiej.

Jednostka na heksie całym pokrytym górami bez drogi jest zawsze bez zaopatrzenia.

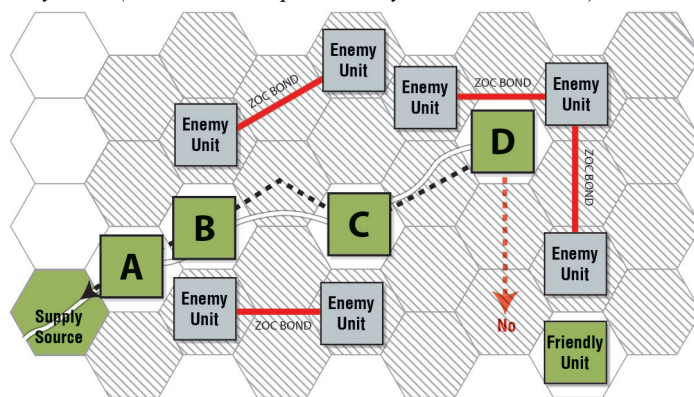
- Wejść na heks zajęty przez przeciwnika.
- Przekroczyć lub wejść na linię ZOC.
- Wejść dwa razy pod rząd w EZOC. Przyjazne jednostki negocjują EZOC na heksie który zajmują dla tej zasady.

(16.3.3) Część drogową linii zaopatrzenia może mieć dowolną długość, ale musi przebiegać ścieżką ciągłych heksów wzdłuż dróg. W żadnym momencie część drogową linii zaopatrzenia nie może:

- Wejść na heks zajęty przez wroga.
- Wejść w EZOC - Przyjazne jednostki negocjują EZOC na heksie który zajmują dla tej zasady.
- Wejść do *kontrolowanego przez wroga miasta* lub heks z VP (16.3.4).

(16.3.4) Znaczniki kontroli: Znaczniki kontroli są używane tylko dla heksów portów, miast i VP - ostatni gracz, który zajmuje lub przechodzi przez port, miasto lub hex z VP kontroluje go. LOS nie może być śledzona przez pusty kontrolowany przez wroga port, miasto lub heks z VP (załóżmy, że hex jest obsadzony przez wrogi garnizon niereprezentowany przez żeton). Wszystkie inne heksy wolne od ZOC są przyjazne dla obu graczy podczas śledzenia linii zaopatrzenia.

Nie ma wystarczającej liczby znaczników kontroli dla każdego portu, miasta i heksu z VP - po prostu użyj ich tam, gdzie kontrola nie jest oczywista (takich heksów powinno być bardzo niewiele).



PRZYKŁAD: Zakreskowane heksy oznaczają EZOC. Alianckie jednostki A, B, C i D posiadają zaopatrzenie. Ich linia zaopatrzenia nie przechodzi przez wrogie linie ZOC i nie wchodzi dwa razy z rzędu w EZOC.

16.4 Kary braku zaopatrzenia

Jednostka posiadająca znacznik „Bez zaopatrzenia” (biały lub czerwony) otrzymuje poniższe kary:

- RUCH: Jednostki zmechanizowane mogą używać jedynie ruchu taktycznego (5.4). Niezmechanizowane poruszają się normalnie.
- WALKA: Jej siła ataku jest zmniejszona o połowę (ułamki są zaokrąglane w górę, połowa 1 to nadal 1).
- POŚCIG: Ograniczony do dwóch heksów.
- PONOWNE ZAOPATRZENIE: ASU nie może być odwrócone na gotową stronę (17.5).
- UZUPEŁNIENIA: Nie może otrzymać uzupełnień (21.2).

POZOSTAŁE UMIEJĘTNOŚCI: Oddziały bez zaopatrzenia zachowują swoją pełną siłę obrony, ZOC, TQ i efekty pancerne.

16.5 Izolacja i wyniszczenie izolacją



(16.5.1) Definicja izolacji: Jednostka jest izolowana, jeżeli nie może śledzić linii komunikacyjnej (LOC). LOC jest identyczna z LOS, z wyjątkiem lądowej części ścieżki która może mieć *nieograniczoną długość* i może przecinać jeden sąsiadujący z jednostką górski bok heksu bez dróg/przełęczy. Oznacz czerwonym znacznikiem OOS jednostki, które są odizolowane.

(16.5.2) Wyniszczenie izolacją: Podczas każdej przyjaznej fazy zaopatrzenia wszystkie przyjazne jednostki bojowe (z wyjątkiem ASU), które są oznaczone czerwonym znacznikiem OOS i sąsiadują z jednostką bojową wroga, ulegają wyniszczeniu izolacją. Wyjątek: Jednostki nie rzucają kością na wyniszczenie izolacją w turze w której otrzymały czerwony znacznik OOS. ASU są odporne na wyniszczenie izolacją jeśli znajdują się w stosie lub mogą śledzić LOS (16.3) do przyjaznej jednostki, która nie jest ASU. Izolowane ASU są *natychmiast* eliminowane, jeśli nie mogą tego zrobić.

(16.5.3) Tabela wyniszczenia izolacją

Rzut kością	Wynik
1 - 4	Jednostka traci 1 poziom sprawności bojowej
5 - 6	Brak efektu

(16.5.4) Procedura: Rzuć kostką dla każdej odizolowanej jednostki bojowej, sąsiadującej z wrogą jednostką bojową i określ wynik używając tabeli wyniszczenia izolacją. Odizolowane jednostki bojowe, które *nie sąsiadują* z wrogimi jednostkami bojowymi nie muszą rzucać na wyniszczenie izolacją. Jeśli stos jest odizolowany, rzucaj dla każdej jednostki w stosie. Jednostka może stracić swój ostatni poziom poprzez wyniszczenie izolacją.

(16.5.5) Modyfikatory do rzutu

- +2 MIASTO lub korpuśne ASU: Jeśli jednostka może prześledzić LOS do co najmniej jednego przyjaznego kontrolowanego miasta lub do przyjaznego korpuśnego ASU. Te dwa warunki nie kumulują się.
- +1 Wszystkie alianckie jednostki podczas tur z bezchmurną pogodą (reprezentuje to możliwe zaopatrzenie z powietrza)

(16.5.6) Trwała eliminacja przez izolację: Jednostki wyeliminowane przez izolację nie mogą być uzupełniane. Umieść je w pudełku gry, a nie w polu jednostek wyeliminowanych (nadal są uważane za jednostki znajdujące się w tym polu dla celów VP).

17.0 JEDNOSTKI WSPARCIA ARTYLERYJSKIEGO (ASU)

17.1 ASU ogólnie

Dla przejrzystości zasad, sztaby korpusu, dywizji i Nebelwerfery będą wspólnie nazywane jednostkami wsparcia artyleryjskiego (ASU). Każde ASU na swojej gotowej stronie może zapewnić korzystne przesunięcie kolumn w CRT lub DRM przy DD. Po użyciu, ASU jest odwracane na UŻYTA stronę.

17.2 Właściwości

ASU są jednostkami bojowymi i mają następujące właściwości:

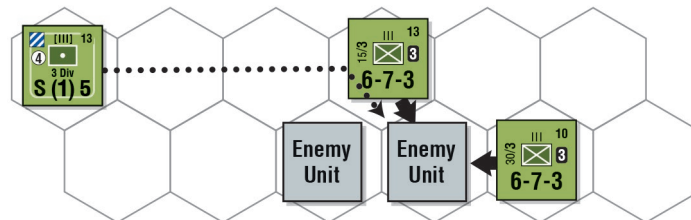
- STOSY: Nie posiadają punktów stosu - dowolna ich liczba może znajdować się na heksie.
- POZIOMY: Posiadają tylko jeden poziom sprawności bojowej.
- ZOC: Posiadają ZOC, ale nie mogą tworzyć linii ZOC.
- POŚCIG: *Nie mogą* ścigać po walce, **jeśli zapewniały wsparcie artyleryjskie w tej fazie walki.**
- UZUPEŁNIANIE: Jeśli zostaną wyeliminowane mogą być uzupełnione przez specjalne uzupełnienie. Po uzupełnieniu wracają do gry na UŻYTEJ stronie.
- KORPUŚNE ASU daje modyfikator w tabeli wyniszczenia izolacją (16.5.5).
- ASU nie mogą być jednostką prowadzącą w DD (11.2.3).
- Korpuśne lub dywizyjne ASU są miejscem wejścia dla jednostek przybywających z pola jednostek wyeliminowanych po otrzymaniu uzupełnienia (20.3.1).

17.3 Poruszanie ASU

ASU to jednostki pojazdów. ASU, które poruszają się tylko **jeden heks**, mogą zapewnić wsparcie artyleryjskie. ASU, które poruszają się więcej niż jeden heks, zostają dezorganizowane. Dezorganizacja prawdopodobnie zostanie usunięta w fazie reorganizacji, ale uniemożliwi ASU zapewnienie wsparcia artyleryjskiego w fazie walki.

17.4 Zasięg

Każde ASU ma wydrukowany na żetonie zasięg. Jest to maksymalna odległość (mierzona w heksach), od jakiej ASU może znajdować się od docelowego heksu. Zasięg można prześledzić na lub przez dowolny teren, w tym heksy zawierające jednostkę bojową wroga. Jeśli wspierasz atak lub DD, zasięg jest zawsze śledzony do heksu obrońcy.



PRZYKŁAD: Sztab 3 Dywizji posiada w zasięgu docelowy heks.

17.5 Strona gotowa i użyta

ASU mają tylko jeden poziom; rewers służy do wskazania, że jednostka wystrzeliła. ASU na ich użytej stronie już nie mogą zapewniać przesunięcia kolumny w walce lub DRM w DD. ASU mogą odwrócić się na stronę gotowości podczas przyjaznej fazy przygotowań lub zaopatrzenia, wydając punkty zaopatrzenia. Każdy punkt zaopatrzenia odwraca ASU. Tylko pełnosprawne ASU, które posiada zaopatrzenie w tym momencie, może zostać przygotowane.

17.6 Wsparcie artyleryjskie

(17.6.1) Ofensywne wsparcie artyleryjskie: Jedna jednostka artylerii zapewniająca wsparcie ofensywne daje atakującemu korzystne przesunięcie jednej kolumny w prawo w CRT. Gracze mogą zdobyć dwa przesunięcia, jeśli używają zarówno korpuśnego jak i dywizyjnego ASU.

Przesunięcie korpuśnego ASU reprezentuje artylerię korpusu, planowanie na poziomie korpusu i zasoby korpusu, które nie są wyraźnie reprezentowane w grze.

(17.6.2) Defensywne wsparcie artyleryjskie: Jedna jednostka ASU może zostać odwrócona, aby zapewnić +1 DRM do DD (11.3). Na rzut można użyć nie więcej niż jednej ASU.

(17.6.3) Ograniczenia wsparcia artyleryjskiego:

- Tylko przygotowane i pełnosprawne ASU, które posiada w zasięgu i nie jest oznaczone „1/2 Eff” może zapewniać wsparcie artyleryjskie. ASU może zapewniać wsparcie artyleryjskie dla własnego heksu. ASU może zapewniać przesunięcie artyleryjskie, nawet jeśli sąsiaduje z jednostką wroga lub jest ułożone w stos z jednostką otrzymującą uzupełnienia.
- Dywizyjne ASU mogą wspierać atak lub DD tylko wtedy, gdy w walce bierze udział jednostka z tej dywizji. ASU i Nebelwerfery na poziomie korpusu mogą wspierać każdą walkę z udziałem ich narodowości.

17.7 Artyleria w walce lądowej

ASU nie ma siły ataku, może zapewnić tylko wsparcie artyleryjskie (17.6) w ataku. Ich siła obrony jest w nawiasie, więc nie wnoszą nic do obrony heksu, chyba że są jedyną broniącą się jednostką (8.4.6). Jeżeli jedynymi jednostkami broniącymi się na heksie są dwa lub więcej ASU, można użyć tylko jednego z nich. ASU może zapewnić defensywne wsparcie artyleryjskie po tym jak zostanie zaatakowane, o ile nadal jest pełnosprawne i przygotowane.

18.0 PRZYZÓŁKI, PORTY I TRANSPORT MORSKI

18.1 Przyczółki



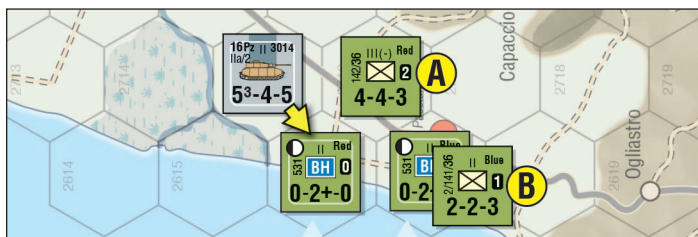
(18.1.1) Jednostki przyczółkowe: Wszystkie jednostki przyczółkowe (BH) przybywają w 1 turze wraz z atakującymi jednostkami alianckimi. Są umieszczane na heksie plaży i nie mogą się poruszać. Nie mają one żadnych punktów stosu. Ich obecność wskazuje, że plaża jest otwarta i może być wykorzystywana do zaopatrzenia i transportu morskiego.

(18.1.2) Źródło zaopatrzenia: Każdy przyczółek jest źródłem zaopatrzenia dla wszystkich alianckich jednostek.

(18.1.3) Przyczółki i walka: Jednostki BH są zawsze uważane za pełnosprawne i nie można ich zdeorganizować. Jednostka BH może być jednostką prowadzącą w DD. Jednostka BH jest eliminowana, jeśli poniesie stratę poziomu lub zostanie zmuszona do odwrotu. W przypadku wyeliminowania, jednostka BH nie może zostać odbudowana. Jest warta -1 VP w scenariuszu Avalanche (S1).

(18.1.4) Siła obrony na heksie z BH wynosi 2 plus wszystkie jednostki alianckie ułożone w stos z jednostką BH, plus POŁOWA siły obrony (zaokrąglone w dół) wszystkich *pełnosprawnych* jednostek alianckich, *nie będących BH*, które sąsiadują z tą jednostką BH i sąsiadują z co najmniej jedną jednostką niemiecką atakującą tą BH. Jednostki alianckie na sąsiednich heksach, które przyczyniły się do siły obrony, nie są dotknięte żadnymi niekorzystnymi skutkami dla heksu BH, nie mogą być wybrane do jakichkolwiek strat poziomów, nie zapewniają ani nie wpływają na przewagę pancerną i nie mogą zapewnić jednostki prowadzącej w DD.

Jednostki na sąsiednich heksach, które dodają siłę obrony do jednostki BH, mogą również bronić własnego heksu (z pełną siłą) w tej samej fazie walki. Niemiecki gracz atakujący oba heksy powinien najpierw zaatakować sąsiedni heks, aby spróbować wycofać lub zdeorganizować jednostki na tym heksie.



PRZYKŁAD: Jednostka A sąsiaduje zarówno z atakującą niemiecką jednostką, jak i jednostką BH, może dodać do walki 2 punkty siły obrony (połowa z 4). Jednostka B nie może. Stosunek sił wynosi 5 do 4 z przewagą pancerną 2-1.

18.2 Porty

(18.2.1) Ogólnie: Porty kontrolowane przez aliantów działają tak samo jak jednostka przyczółkowa, z wyjątkiem tego, że nie można ich wyeliminować. Gracz aliancki może korzystać z portu do transportu morskiego tylko wtedy, gdy był on *przyjaźnie* kontrolowany na początku alianckiej fazy ruchu.

(18.2.2) Sorrento i Torre Annunziata: Ze względu na miny morskie w Zatoce Neapolitańskiej te dwa porty nie mogą być wykorzystywane do żadnych celów (transportu lub zaopatrzenia). Ich wartość LP znajduje się w nawiasach, aby to wskazać.

18.3 Pole pływających rezerw

To pole służy do przechowywania jednostek alianckich czekających na lądowanie lub ewakuowanych. Nie ma ograniczeń co do liczby jednostek alianckich, które mogą znajdować się na tym polu.

18.4 Transport morski

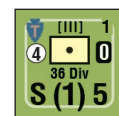
(18.4.1) Ogólnie: Tylko gracz aliancki może korzystać z transportu morskiego. Transport morski odbywa się w fazie ruchu alianckiego. Transport morski ma trzy zastosowania:

- Dla lądujących posiłków (21.1.2).
- Przeniesienie alianckiej jednostki z jednego przyczółka/portu do innego, przyjaźnie kontrolowanego przyczółka/portu lub z powrotem do jego pływającej rezerwy (18.4.5).



(18.4.2) Procedura transportu morskiego: Jednostki korzystające z transportu morskiego muszą być pełnosprawne i korzystać z ruchu taktycznego. Z wyjątkiem rangersów i komandosów, jednostki korzystające z transportu morskiego mają zmniejszoną o połowę siłę ataku i mają ograniczony pościg wynoszący 1 heks w turze, w której lądują. Umieść znacznik „1/2 Eff” (5.7) na takich jednostkach, aby to przypomnieć. Amerykańskie jednostki bojowe mogą używać przyczółków CW, a jednostki bojowe CW mogą używać amerykańskich przyczółków, jednak takie jednostki, gdy używają BH innej narodowości zostają zdeorganizowane, ale nie tracą połowy efektywności. Patrz także 21.1.2.

ASU mogą być używane do zapewnienia wsparcia ofensywnego w turze, w której lądują, **jeśli nie poruszają się po wylądowaniu**, a ich heks lądowania nie znajduje się w EZOC.



(18.4.3) Punkty lądowania: Transport morski jest mierzony w punktach lądowania (LP). Gracz aliancki może w każdej turze wylądować jednostkami o wartości 12 LP ze swojej pływającej rezerwy lub posiłków. Wartość punktów stosu jednostki określa, ile LP zużywa. Jednostki, które mogą przebywać w stosie za darmo mają 1 LP.

Wartość punktów stosu **Koszt LP**

0, 1	1
2	2
3	3

PRZYKŁAD: Wylądowanie batalionu czołgów (1 LP), plus ASU (1 LP), plus 1-3-3 resztki jednostki (1 LP) kosztowałoby 3 LP.

(18.4.4) Pojemność portu i BH: Pojemność portu to biała liczba obok symbolu portu. Jest to liczba LP, którą może wysłać lub otrzymać w każdej turze (nie obie). Wszystkie przyczółki mają pojemność 3. Pojemność Salerno zmniejsza się do 1, jeśli jednostka niemiecka znajduje się w odległości dwóch heksów od heksu miasta.

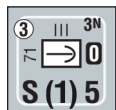


2-TUROWY TRANSPORT: 2 lub 3 LP pułk/brygada może wylądować w porcie o pojemności 1, ale zajmuje to dwie tury. Wskaż to, umieszczając jednostkę na morzu w pobliżu portu docelowego i oznacz ją znacznikiem 2-Turn Naval Transport. W następnej turze może wylądować normalnie. **Jeśli cel zostanie zajęty przez Niemców, zanim jednostka będzie mogła wylądować, umieszcza się ją w polu pływających rezerw i kończy swój ruch. Nie ma ograniczeń co do tego, ile razy aliancki gracz może wykonać 2-turowe transporty.**

(18.4.5) Ruch morski z lądu: Gracz aliancki może transportować pełnosprawne jednostki z jednego portu/BH do innego portu/BH lub z portu/BH z powrotem do swojej pływającej rezerwy. Obowiązują zasady przepustowości portu. Jednostki mogą startować w EZOC i nadal korzystać z ruchu morskiego. Ruch morski kosztuje jeden heks z ich 2-heksowej możliwości poruszenia się, więc drugi heks może być użyty przed lub po tym, jak jednostka porusza się po morzu. Ruch morski nigdy nie może wystąpić podczas odwrotu w trakcie fazy walki. Przez ruch morski z portu/BH do portu/BH mogą być użyte nie więcej niż 3 LP na turę.

19.0 JEDNOSTKI SPECJALNE

19.1 71 Pułk Nebelwerferów



Jednostka ta zapewnia przesunięcia artyleryjskie i wsparcie obronne w taki sam sposób jak sztab korpusu, ale nie wymaga punktu zaopatrzenia do przygotowania.

Za każdym razem, gdy zapewnia przesunięcie lub

DRM, odwróć ją na jej użytą stronę - może być używana tylko raz na turę. Pułk może zostać przygotowany za darmo w każdej niemieckiej fazie przygotowań, jeśli w tym momencie jest w stanie prześledzić linię zaopatrzenia.

19.2 Garnizon Torre Annunziata



Niemiecka jednostka, która rozpoczyna na heksie 2202 (Torre Annunziata) nie może się poruszyć, dopóki nie zostanie uwolniona. Zostaje uwolniona, jeśli jednostka aliancka zbliży się do niej na odległość trzech heksów lub w 3 turze, w zależności od tego, co nastąpi wcześniej. Po uwolnieniu działa normalnie.

19.3 Jednostki ze zmienną siłą

Jednostki te mają takie same właściwości jak jednostki bojowe (mają ZOC, mogą tworzyć linie ZOC itp.), ale mają następujące właściwości specjalne:

- Nie mogą brać udziału w ataku.
- SIŁA OBRONY:** Ich siła obrony jest nieznaną. Gdy broni się niemiecki gracz rzuca jedną kostką, aby określić ich siłę:

Wynik rzutu:	1	2	3	4	5	6
Siła obrony:	0	0	0	1	1	2

Jeśli wynik wynosi 0, jednostka jest natychmiast eliminowana. Jeśli była to jedyna jednostka broniąca się, potraktuj to jako wynik DS. Jeśli przetrwa walkę, nie zachowuje swojej wartości siły, zamiast tego rzuć ponownie za każdym razem, gdy weźmie udział w nowej walce.

- Nigdy nie mają podwajanej siły (gwiazdka obok ich siły obrony jest tego przypomnieniem).
- Może być wybrany do straty poziomu, jak każda inna jednostka.
- Może być jednostką prowadzącą w DD.
- Jednostki ze zmienną siłą o MA równej 0 **nie mogą się poruszać (nawet używając ciężarówki)** i są eliminowane, jeśli się wycofają.
- Dla celów Auto DS załóż, że wszystkie jednostki ze zmienną siłą mają siłę 2 podczas fazy ruchu aliantów.

19.4 Pancerniki Valiant i Warspite



Te dwa pancerniki są reprezentowane przez jeden znacznik. Zostały rzucone do zatoki Salerno, aby pomóc w powstrzymaniu niemieckiego kontrataku, ale nie miały wystarczającej ilości pocisków odłamkowoburzących, aby pozostać na dłużej.

Począwszy od 8 tury, gracz aliancki może wzmocnić użycie swojego znacznika wsparcia morskiego (CW lub USA) za pomocą znacznika Valiant i Warspite. W ten sposób dodaje dodatkowe +1 do DRM (w CRT lub DD). Gracz aliancki musi zadeklarować użycie znacznika przed rzuconiem kostką. DRM w CRT nie może być wyższy od 6. W tabeli DD nie może być wyższy od 7. Podczas korzystania ze znacznika Valiant i Warspite możliwe jest +3 w DD. Odwróć znacznik po pierwszym użyciu i usuń go z gry po użyciu go po raz drugi. Znacznik pozostaje przy alianckim graczem, dopóki nie użyje go dwukrotnie.

20.0 UZUPEŁNIENIA

20.1 Podstawy

(20.1.1) Ogólnie: Każde uzupełnienie pozwala odbudować zredukowanej jednostce bojowej jeden poziom sprawności bojowej lub wrócić jednostce z pola jednostek wyeliminowanych na jej najniższym poziomie. Uzupełnienia są otrzymywane i wykorzystywane podczas każdej własnej fazy przygotowań. Uzupełnienia są pokazane na torze tur. Gracze nie mogą zachować uzupełnień - niewykorzystane przepadają.

(20.1.2) Typy uzupełnień:

- Czołgowy/Pancerny:** Używany dla każdej jednostki pancernej.
- Piechoty:** Używany dla każdej jednostki piechoty, garnizonu, piechoty zmotoryzowanej lub grenadierów pancernych.
- Specjalne:** Używany dla komandosów, rangersów, spadochroniarzy, piechoty szybowcowej, ASU, rozpoznania i saperów. Mogą być również używane jako uzupełnienie piechoty.

20.2 Ograniczenia uzupełnień

- Aby jednostka na mapie otrzymała uzupełnienie musi:
 - ◇ posiadać zaopatrzenie (określane w tym momencie).
 - ◇ być pełnosprawna (13.1.1).
- Żadna jednostka nie może otrzymać więcej niż jednego uzupełnienia na turę.

20.3 Jednostki powracające z pola jednostek wyeliminowanych

(20.3.1) Możliwe lokacje: Jednostki, które wracają z pola jednostek wyeliminowanych należy umieścić w:

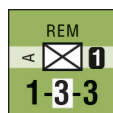
- Przyjaznej strefie wejścia - tylko jednostki niemieckie i 8 Armii.
- Pływającej rezerwie - tylko alianckie jednostki 5 Armii.
- Na heksie z przyjaznym KORPUŚNYM ASU lub heksie z ASU z tej samej dywizji co powracająca jednostka. Heks musi posiadać zaopatrzenie (określane w tym momencie).
- OGRANICZENIE:** Jednostki nie mogą być umieszczane na heksach sąsiadujących z jednostką bojową wroga, nawet jeśli heks zawiera inną przyjazną jednostkę bojową.

(20.3.2) Przekroczenie limitu stosu jest dozwolone w fazie przygotowań jednak musi być skorygowane do końca fazy ruchu właściciela.

(20.3.3) ASU powracające do gry w wyniku uzupełnień przybywa na swojej UŻYTEJ stronie.

(20.3.4) Jednostki 3-poziomowe: 3-poziomą jednostkę powracającą z pola jednostek wyeliminowanych umieść na polu resztki jednostki a żeton REM umieść na mapie zgodnie z powyższymi ograniczeniami.

(20.3.5) Resztki jednostki: Jeśli resztki jednostki otrzymają uzupełnienia odpowiedniego typu, wracają na swoje pole resztek (10.4) a jednostka, którą reprezentowały wraca na zredukowanej stronie.



Uważaj żeby 3-poziomowa jednostka i jej resztki nie znajdowały się jednocześnie w grze — na polu resztek zawsze powinna znajdować się jednostka którą reprezentują lub same resztki.

20.4 Znaczniki uzupełnień

Repl
1 Hex Max
No Combat

Oznacz znacznikiem uzupełnień każdą jednostkę, która otrzymała uzupełnienia (w tym te wracające z pola jednostek wyeliminowanych). Jednostka może poruszyć się w fazie ruchu maksymalnie o 1 heks i nie może przemieszczać się między strefami wejścia ani korzystać z transportu morskiego. Nie może atakować, ścigać ani wycofywać się z walki w fazie walki. Jednostka z tym znacznikiem uniemożliwia wykonanie WSZYSTKICH ataków z tego heksu - nie tylko ataku z jej udziałem, pamiętaj, na ASU ten efekt nie działa (17.6.3).

Ta zasada pozwala oddziałom pozostać na linii frontu i uzupełniać je tak długo jak nie prowadzą walki z tego heksu.

USUWANIE: Wszystkie znaczniki uzupełnień są usuwane podczas fazy reorganizacji.

21.0 POSIŁKI I STREFY WEJŚCIA

21.1 Posiłki

(21.1.1) Miejsca przybycia: Posiłki są umieszczane podczas fazy przygotowań aktywnego gracza. Alianckie posiłki 5 Armii są umieszczane na polu pływających rezerw. Posiłki 8 Armii i wszystkie jednostki niemieckie są umieszczane w strefie zgodnie z ich oznaczeniem wejścia: N = północna krawędź mapy (technicznie północno-zachodnia, ale ze względu na związość będzie określana jako północ), S = południowa krawędź mapy, E = wschodnia krawędź mapy. Niemieckie posiłki mogą przybyć do dowolnej strefy wejścia odpowiadającego ich oznaczeniu wejścia. Posiłki alianckiej 8 Armii muszą przybyć do stref wejścia określonych na karcie posiłków.

(21.1.2) Posiłki przybywające drogą morską: Jednostki alianckie w polu pływających rezerw (w tym posiłki 5 Armii, które właśnie przybyły) mogą wylądować w dowolnym przyjaznym kontrolowanym porcie/BH podczas fazy ruchu przy użyciu transportu morskiego (18.4). Jednostki muszą używać ruchu taktycznego podczas lądowania, pierwszy heks, na który wejdą to heks portu/BH. Jeśli heks lądowania znajduje się w EZOC, jednostka musi zatrzymać się na heksie lądowania. Limity stosów mogą zostać przekroczone w tym momencie, ale są egzekwowane pod koniec fazy ruchu.

(21.1.3) Posiłki z krawędzi mapy: Podczas fazy ruchu mogą wejść na mapę z pełnym MA (w tym ruchem wydłużonym) ze strefy wejścia, płacąc koszt terenu od pierwszego heksa na który wchodzi. Zamiast wchodzić na mapę, jednostka może pozostać w strefie wejścia lub przenieść się do sąsiedniej strefy wejścia.

21.2 Zdobywanie stref wejścia

(21.2.1) Ogólnie: Wszystkie strefy wejścia na krawędzi mapy są przyjazne dla niemieckiego gracza aż do przybycia 8 Armii podczas 11 tury. W tym czasie strefy wejścia S1-S3 stają się przyjazne dla gracza alianckiego, a wszystkie niemieckie jednostki pozostające w tych strefach są eliminowane. Strefa wejścia wzdłuż wschodniej krawędzi (E1-E5) staje się przyjazna dla gracza alianckiego, gdy tylko jednostka aliancka wejdzie do takiej strefy wejścia. Każda niemiecka jednostka (jednostki) w tej zdobytej strefie wejścia na wschodniej krawędzi mapy jest natychmiast eliminowana - nie jest konieczna żadna walka. Jednostki niemieckie nie mogą wejść do strefy wejścia ani używać jej jako źródła zaopatrzenia, gdy stanie

się ona przyjazna dla alianckiego gracza.

(21.2.2) Wschodnie strefy wejścia: Jedynymi jednostkami alianckimi, które mogą korzystać ze stref wejścia na wschodniej krawędzi mapy (E1-E5) są jednostki z 8 Armii.

(21.2.3) Północne strefy wejścia: N1 i N2 są zawsze przyjazne dla niemieckiego gracza, nawet jeśli jednostki alianckie wejdą na te obszary, aby spełnić warunki zwycięstwa (23.1.4). Jednostki niemieckie i alianckie mogą wspólnie przebywać w dwóch północnych strefach wejścia.

21.3 Właściwości stref wejściowych

(21.3.1) Limit stosu: Brak limitu stosu, z wyjątkiem jednostek atakujących na mapę (21.3.4).

(21.3.2) Ruch do i ze stref: Do strefy wejścia można wejść podczas ruchu, odwrotu lub pościgu. Podczas fazy ruchu koszt wejścia do strefy wejścia wynosi 1 MP (lub jeden heks w przypadku korzystania z ruchu taktycznego). Po wejściu jednostka musi się zatrzymać i nie może z niej wyjść aż do następnej tury. Koszt powrotu na mapę to zawsze koszt pierwszego heksu na który wchodzi jednostka opuszczająca strefę wejścia; w stosownych przypadkach jednostki mogą stosować koszty ruchu po drogach. Jednostki muszą być pełnosprawne, aby ponownie wejść na mapę.

(21.3.3) ZOC: ZOC nie rozciągają się do/ze stref wejścia. Jednostki mogą wejść na mapę bezpośrednio do EZOC, ale gdy wchodzi nie mogą przejść ani wejść na wrogą linię ZOC. Jednostka może utworzyć linię *boku heksu* (nie linię heksu) z *przyjazną* strefą wejścia.

(21.3.4) Walka i strefy wejścia: Jednostki nie mogą być atakowane w strefie wejścia. Jednostki, które rozpoczęły fazę ruchu w strefie wejścia i nie poruszyły się, mogą podczas przyjaznej fazy walki zaatakować jednostki wroga znajdujące się na mapie, które sąsiadują z tą strefą wejścia. Jednostki atakujące na mapę muszą przestrzegać limitu stosu (założmy, że heksy znajdują się w strefie wejścia). Jednostki atakujące na mapę mogą atakować w połączeniu z innymi jednostkami na mapie i korzystać z ASU i ofensywnego wsparcia powietrznego (jeśli jest dostępne). Jeśli obrońca zostanie wyeliminowany lub wycofa się, atakujący mogą wejść na mapę, ale nie są do tego zobowiązani. Jeśli atak nie wyeliminuje lub nie wycofa obrońców, jednostki pozostają w strefie wejścia. ASU w strefie wejścia mogą zapewniać wsparcie ofensywne i defensywne do walki na sąsiadujących z ich strefą wejścia heksach (tj. nie mogą używać pełnego zasięgu).

21.4 Wycofanie się poza mapę

Jednostka, która wycofuje się poza mapę do wrogiej strefy wejścia, zostaje wyeliminowana. Jednostka, która wycofuje się z mapy do przyjaznej strefy wejścia, jest umieszczana w tej strefie i zostaje zdeorganizowana lub rozbita (w zależności od przypadku).

21.5 Przemieszczanie się między strefami wejścia

W ramach poniższych ograniczeń jednostki mogą przenosić się z jednej strefy wejścia do sąsiedniej strefy wejścia, co kosztuje jednostkę całe jej MA. Tylko pełnosprawne jednostki mogą przemieszczać się między strefami wejścia. Nie ma ograniczeń, co do liczby jednostek, które mogą przemieszczać się między strefami wejścia. Jednostki nie mogą atakować na mapę ani zapewniać wsparcia artyleryjskiego w tej samej turze, w której poruszają do strefy wejścia lub między nimi. Następujące ograniczenia mają zastosowanie do przemieszczania się między strefami wejścia:

- Jedynymi jednostkami alianckimi, które mogą wejść do strefy wejścia na wschodniej krawędzi, są jednostki z 8 Armii (21.2.2).

- Tylko jednostki niemieckie mogą przemieszczać się między strefami N1 a N2.
- Przemieszczanie się między N2 i E5 jest zabronione.

21.6 Alianckie posiłki powietrznodesantowe



(21.6.1) Ogólnie: Trzy posiłki alianckie przybywają przez zrzuty z powietrza, jeden w 5 turze a dwa w 6. Ich przybycie

nie może zostać opóźnione. Pułki 504/82 i 505/82 mogą wylądować w dowolnym miejscu w odległości do 3 heksów od jednostki BH. Batalion 2/509 może wylądować w dowolnym miejscu w sektorze 5 Armii (historycznie wylądował w pobliżu Avellino). Lądują podczas fazy przygotowań Aliantów i mogą poruszać się w fazie ruchu. Mogą lądować w każdym rodzaju terenu, z wyjątkiem miast i bezheksowym obszarze całego morza. Nie mogą wylądować na zajęty przez wroga heksie lub heksie bezpośrednio między dwiema jednostkami wroga (wroga linia heksu). Rzuć jedną sześciocienną kostką dla każdej jednostki, aby sprawdzić, czy bezpiecznie ląduje:

Wynik rzutu	Rezultat
≤ -2	Jednostka wyeliminowana
0, -1	-1 poziom + dezorganizacja
1,2	Dezorganizacja
3,4	½ Eff
5,6	Udane lądowanie

(21.6.2) Modyfikator tabeli zrzutów: Zastosuj wymienione poniżej DRM. Modyfikatory kumulują się.

- 2 w przypadku lądowania na pełnym górskim heksie lub bagnach.
- 2 w przypadku lądowania w EZOC (więcej niż jeden EZOC nie ma dodatkowego efektu).

(21.6.3) Zaopatrzenie spadochroniarzy: Jednostki spadochroniarzy są zaopatrzone w turze, w której zostały zrzucone i nie sprawdzają zaopatrzenia w tej turze. W następnej turze, po zrzuceniu, normalnie sprawdzają zaopatrzenie.

(21.6.4) Zrzuty z powietrza i pogoda: Pogoda nie ma wpływu na zrzuty z powietrza.

22.0 FAZA POGODY

22.1 Tor i tabela pogody

Znacznik pogody zaczyna na polu A (pogoda bezchmurna) toru pogody. Rozpoczynając od 2 tury, podczas każdej fazy pogody, określ, czy znacznik pogody porusza się, rzucając jedną kostką i sprawdzając tabelę pogody znajdującą się pod torem pogody. Przesuń znacznik pogody w prawo zgodnie z wynikiem: 0, 1 lub 2 pola. Jeśli znacznik pogody przesunie się na prawo od pola F, wróci z powrotem do pola A (A jest po F).

22.2 Dostosowanie znaczników wsparcia lotniczego i morskiego

(22.2.1) Ogólnie: Pole na torze pogody, na którym znajduje się znacznik pogody, określa pogodę i dostępność znaczników lotniczych i morskich. Jeśli są dostępne, są odwracane na ich gotową stronę.

(22.2.2) Luftwaffe: Niemiecki znacznik wsparcia lotniczego jest dostępny, jeśli Alianci nie są w stanie korzystać z lotniska Monte

corvino (22.2.3), a znacznik pogody znajduje się na polu C.

(22.2.3) Lotnisko Montecorvino: Jeśli gracz aliancki kontroluje to lotnisko (heks 2811) i nie ma niemieckich jednostek bojowych w odległości 3 heksów od niego, to niemiecki gracz nie może otrzymać swojej jednostki lotniczej.

To lotnisko było używane do osłony alianckich myśliwców, jednak nie może być użyte, dopóki niemiecka linia nie zostanie odepchnięta na tyle, by ich artyleria nie przechwyciła lotniska.

22.3 Dostosowanie znaczników punktów zaopatrzenia

(22.3.1) Ogólnie: Tor pogody określa również liczbę punktów zaopatrzenia, które każdy gracz otrzymuje w danej turze. Zaznaczaj zgromadzone punkty zaopatrzenia za pomocą znaczników zaopatrzenia armii na torze ogólnym. Każdy gracz może zgromadzić maksymalnie 19 punktów zaopatrzenia.

(22.3.2) Port Salerno: Gdy Alianci zdobędą Salerno i w odległości dwóch heksów od miasta nie ma niemieckich jednostek, gracz aliancki otrzymuje 1 dodatkowy punkt zaopatrzenia jeśli w tabeli pogody jest wynik z gwiazdką.

22.4 Deszcz

W turach deszczowych obowiązują następujące zasady:

- Wszystkie walki zostają przesunięte jedną kolumnę w lewo w CRT.
- Pojazdy nie mogą poruszać się ani atakować przez rzeki bez mostów.

22.5 Bezchmurnie i pochmurnie

Bezchmurna i pochmurna pogoda nie ma efektów specjalnych z wyjątkiem modyfikatora bezchmurnej pogody w tabeli wyniszczenia izolacją.

23.0 PUNKTY ZWYCIĘSTWA I AUTOMATYCZNE ZWYCIĘSTWO

23.1 Punkty zwycięstwa (VP)

(23.1.1) Ogólnie: Tylko gracz aliancki zdobywa VP i zapisuje je na torze ogólnym. Punkty zwycięstwa są przyznawane za zdobycie heksów celów i stratę jednostek krytycznych (23.1.2). Każdy heksceł ma czerwone kółko z liczbą punktów zwycięstwa, jaką jest wart. Podczas fazy sprawdzania zwycięstwa, aby określić zwycięzcę liczy się tylko heksy z VP, które są kontrolowane przez Aliantów i posiadają LOS do kontrolowanego przez nich portu, przyczółka lub przyjaznej strefy wejścia.

(23.1.2) VP za jednostki krytyczne: Dostosuj znacznik punktów zwycięstwa Aliantów, jeśli którakolwiek z poniższych jednostek znajdzie się na polu jednostek wyeliminowanych. Te VP są tymczasowe i mogą zostać anulowane, jeśli jednostka otrzyma uzupełnienie i powróci do gry.

-1 VP za każdy aliancki *pułk* spadochroniarzy lub piechoty szybowcowej na *polu jednostek wyeliminowanych*. Żadne VP nie są odejmowane dla 1-pozomowego batalionu spadochroniarzy lub pułku na polach resztek jednostek.

-1 VP za każde alianckie ASU na polu jednostek wyeliminowanych.

+1 VP za każde niemieckie ASU na polu jednostek wyeliminowanych.

(23.1.3) Alianckie jednostki BH: Dla celów automatycznego zwycięstwa (23.2) i scenariusza Avalanche Alianci tracą 1 VP za

każdą wyeliminowaną jednostkę BH. Nie dotyczy to warunków zwycięstwa na koniec gry w kampanii (S2.4).

(23.1.4) VP za północną krawędź mapy: Gracz aliancki zdobywa 5 VP w momencie, gdy dwie lub więcej jego jednostek bojowych z 5 Armii, których łączna siła ataku wynosi 6 lub więcej, wchodzi do N1; i 4 VP, jeśli dwie lub więcej jednostek bojowych z 5 Armii, których łączna siła ataku wynosi 6 lub więcej, wejdzie do N2. Jednostki niemieckie w N1 lub N2 nie blokują jednostkom alianckim wejścia do tych stref wejścia. Zarówno jednostki alianckie, jak i niemieckie mogą współistnieć w dwóch strefach wejścia - walka jest zabroniona. Wejście Aliantów do północnej strefy wejścia nie pozbawia tej strefy bycia niemieckim źródłem zaopatrzenia. Podczas gdy jednostka aliancka znajduje się w strefie wejścia, jednostki niemieckie mogą opuścić tę strefę wejścia tylko na heks, który nie znajduje się w alianckim ZOC. Jednostki alianckie po wejściu do północnej strefy wejścia nigdy nie mogą jej opuścić. Punkty zwycięstwa za te strefy wejścia zdobywa się tylko wtedy, gdy aliancka linia zaopatrzenia może być wytyczona do danej strefy wejścia.

23.2 Automatyczne zwycięstwo

Aliancki gracz jest pod presją, aby szybko osiągnąć sukces, podczas gdy niemiecki gracz jest pod presją, aby utrzymać swoją pozycję tak długo, jak to możliwe. Począwszy od 4 tury, każde miejsce na torze tur ma punkt odniesienia (liczby w kolorowych paskach na dole), który wskazuje liczbę VP, jaką gracz aliancki powinien osiągnąć w tej turze. Jeśli gracz aliancki posiada **5 lub więcej VP** od punktu odniesienia lub osiągnie **20 lub więcej VP**, wygrywa automatycznie (w fazie sprawdzania zwycięstwa). Niemiecki gracz wygrywa automatycznie, jeśli gracz aliancki ma co najmniej 5 VP *za mało* niż liczba wymaganych VP na koniec dowolnej tury gry. Gra jest kontynuowana, dopóki żaden z graczy nie osiągnie automatycznego zwycięstwa.

24. ZASADY SPECJALNE 1 TURY

24.1 Sekwencja gry w 1 turze

W pierwszej turze gry następuje specjalna jednorazowa faza inwazji. Postępuj zgodnie z poniższą sekwencją dla 1 tury:

A. Faza inwazji: Gracz aliancki przeprowadza wszystkie walki inwazyjne (24.2) i ściga swoimi jednostkami jeden lub dwa heksy. Faza inwazji zastępuje fazę pogody.

B. Tura gracza niemieckiego: Potraktuj to jako normalną turę gracza niemieckiego z wyjątkiem ograniczenia ruchu z 24.3.

C. Tura gracza alianckiego: Traktuj to jako normalną turę gracza alianckiego z wyjątkami wymienionymi w 24.4.

24.2 Faza inwazji

(24.2.1) Procedura: Na *każdym* heksie lądowania na plaży, gracz aliancki do początkowego szturmu używa jednostek szturmowych z karty Allied At Start. Żadne stosunki sił nie są obliczane, zamiast tego użyj CRT inwazji.

(24.2.2) Wyniki w CRT: Wynik w CRT inwazji określa wszelkie straty poziomów i odległość jaką jednostki mogą ścigać. Straty poziomów mogą pochodzić od każdej jednostki alianckiej biorącej udział w tym ataku na plażę.

(24.2.3) Pościg: Atakujące jednostki alianckie mogą ścigać o 1-2 heksy, w zależności od wyniku w CRT inwazji. Pierwszy heks pościgu *musi znajdować się* w heksie plaży.

(24.2.4) Przelamanie: Jedyna walka przelamująca, która może

wystąpić, to atak jednej lub obu jednostek komandosów w Salerno (co jest wysoce zalecane!). Wszystkie przesunięcia kolumn są zabronione, z wyjątkiem przesunięcia elitarnego. Jednostka o zmiennej sile nie jest podwojona w obronie (19.3).

24.3 Ograniczenia ruchu niemieckiego w 1 turze

W 1 turze wszystkie niemieckie jednostki mają MA zmniejszone o połowę (zaokrąglone w górę). Ruch wydłużony i ruch taktyczny pozostają niezmienione.

PRZYKŁAD: Jednostka z MA 5 (zmniejszone o połowę do 3), która wykorzystuje ruch wydłużony (+3 MA), może poruszać się przy użyciu 6 MA.

24.4 1 tura gracza alianckiego

(24.4.1) Ogólnie: Gracz aliancki przeprowadza teraz swoją turę zgodnie z następującymi specjalnymi zasadami:

- Jednostki alianckie **mogą używać tylko ruchu taktycznego**.
- Alianckie posiłki w turze 1 to te w kolejnej fali.

(24.4.2) Kolejna fala: Jednostki w polach Follow-up wave lądują w fazie ruchu alianckiego jako posiłki i muszą używać ruchu taktycznego. Policznik przyczółek jako pierwszy heks z ich dwóch heksów ruchu. Wszystkie jednostki z kolejnej fali, które kończą swój ruch w sąsiedztwie jednostki niemieckiej, są oznaczone znacznikiem „1/2 Eff”.

(24.4.3) Plaża Sugar: Ta plaża w sektorze brytyjskim może być wykorzystywana do lądowania jednostek kolejnej fali (wartość 3 LP), ale jest ona uważana za zamkniętą pod koniec 1 tury. W tym czasie otwarte są tylko plaże Uncle i Roger.

Ponieważ chciałem uwzględnić tylko dwie brytyjskie jednostki BH, ta plaża została oddzielona od pozostałych dwóch.

25.0 ZASADY OPCJONALNE

25.1 Wycofanie się z walki

(25.1.1) Cel: Jest to sposób na wycofanie jednostek aktywnego gracza podczas własnej fazy walki.

(25.1.2) Tabela wycofania się z walki

Wynik rzutu	Rezultat
1 - 2	Nie
3	Tak (-1 poziom)
4 - 6	Tak

Traktuj wyniki mniejsze niż 1 jak 1, a większe od 6 jak 6.

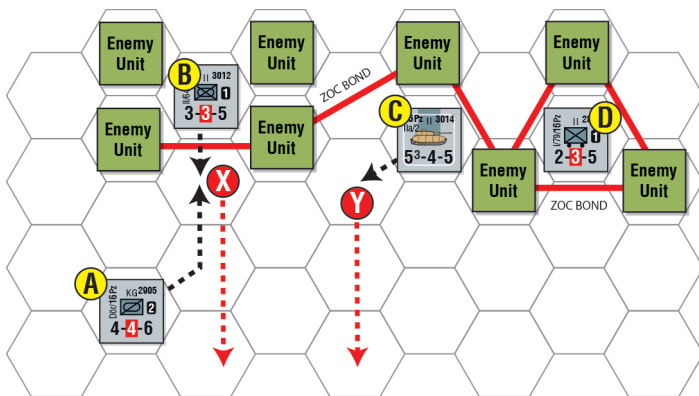
DRM: +1 dla jednostek zmechanizowanych. (Jeśli wycofuje się stos, modyfikator ten ma zastosowanie jeśli wszystkie jednostki w stosie są zmechanizowane).

(25.1.3) Procedura: Każda jednostka (w tym jednostki zdeorganizowane), która nie atakuje w fazie walki, może podjąć próbę wycofania się. Jednostka może zaatakować lub wycofać się - nie może wykonać obu tych rzeczy. Wycofanie się można rozpatrzyć w dowolnym momencie we własnej fazie walki - przed, w trakcie lub po wszystkich walkach. Aby rozpatrzyć tę próbę, użyj tabeli wycofania się z walki. Właściciel jednostki może rzucić raz na każdą jednostkę w stosie lub rzucić raz na cały stos (jego wybór). Aktywny gracz może zobaczyć wynik każdej próby przed podjęciem decyzji o przeprowadzeniu następnej próby wycofania.

(25.1.4) Wyjaśnienie rezultatów: „Nie” oznacza nieudane wycofanie i jednostka musi pozostać na swoim miejscu. „Tak” pozwala jednostce wycofać się o **1 lub 2 heksy**, ale zostaje ona

zdezorganizowana (lub rozbita jeśli już była zdezorganizowana). Przestrzegaj wszystkich zasad odwrotu, z wyjątkiem jednostki wycofującej się, która nie może wycofać się do EZOC, chyba że heks zawiera przyjazną jednostkę. Jeśli wynik brzmi „Tak -1”, jednostka lub stos przed wycofaniem się traci poziom sprawności bojowej (wybór gracza).

Jednostki wycofujące się z walki odzyskują siły w fazie reorganizacji tak jak każda inna jednostka.



PRZYKŁAD: *Próbując uwolnić jednostki B i C, niemiecki gracz przesuwa jednostkę A na heks X i przerywa wrogą linię EZOC, pozwalając jednostce B przenieść się na heks X. Jednostka C przesuwa się na heks Y. Podczas fazy walki wszystkie trzy jednostki (A, B i C) przeprowadzają próby wycofania się z walki, aby spróbować się wycofać. Jednostka D jest uwięziona przez wrogie linie ZOC i nie może się poruszać ani przeprowadzać próby wycofania się z walki.*

25.2 Jednostki rozpoznawcze

Zaatakowane jednostki rozpoznawcze, będące jedyną jednostką na heksie ignorują wymóg straty poziomu (ale nie sam odwrot) przy wyniku D1 lub DS. Wszystkie straty poziomów przy wynikach EX, DRX i A1/D1 są stosowane normalnie. Jednostki rozpoznawcze nie mogą prowadzić zdeterminowanej obrony w tej samej fazie walki, w której korzystają z tej zasady.

25.3 Ograniczone zaopatrzenie z portów

Zamiast pozwalać nieograniczonej liczbie jednostek na pobieranie zaopatrzenia z jednego małego portu, gracze mogą stosować następującą zasadę.

Jednostki alianckie, które nie są w stanie prześledzić linii zaopatrzenia do BH, mogą pobierać ograniczoną ilość zaopatrzenia z portu. Wartość punktów lądowania portu pomnożona przez dziesięć (x10) określa liczbę LP **wartości jednostek**, które port może dostarczyć. Na przykład Amalfi z wartością LP równą 1 może zaopatrywać całą dywizję — trzy pułki o pełnej sile i ASU (3+3+3+1=10). Każda jednostka, która nie jest w pełni zaopatrzona, jest oznaczana znacznikiem OOS.

SCENARIUSZE

S1. AVALANCHE

S1.1 Przygotowanie

- **Długość gry:** 8 tur. Rozpoczęcie w turze 1, zakończenie w fazie sprawdzania zwycięstwa w turze 8.
- **Rozstawienie początkowe:** Użyj karty *Campaign Game*. Gracz aliancki otrzymuje wszystkie cztery znaczniki wsparcia lotniczego i morskiego na swojej gotowej stronie.
- **Początkowe punkty zaopatrzenia:** Aliancka 5 Armia: 0, niemiecka 10 Armia: 3.
- **Znaczniki:** Umieść znacznik pogody na polu A na torze pogody. Umieść znacznik tury na turze 1, umieść znacznik fazy na fazie pogody. Odłóż pozostałe znaczniki na bok.

S1.2 Warunki zwycięstwa

Gracz aliancki wygrywa, jeśli pod koniec 8 tury posiada co najmniej 8 VP. Jeśli nie, wygrywa gracz niemiecki. W tym scenariuszu każda wyeliminowana jednostka przyczółka zmniejsza liczbę alianckich VP o jeden.

S1.3 Zasady specjalne

Zobacz zasady specjalne 1 tury (24.0).

S1.4 Zasady turniejowe

Jeśli grasz konkurencyjnie, rozpocznij grę w turze gracza niemieckiego z aliantami już na lądzie. Użyj tylnej strony karty Allied At Start dla tej zasady.

S2. KAMPANIA

S2.1 Przygotowanie

Takie same jak S1.1.

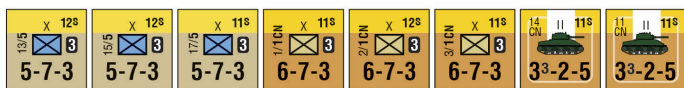
S2.2 Wycofanie 16 Dywizji Pancerniej

Na początku niemieckiej fazy przygotowań w **14 turze**, niemiecki gracz musi usunąć z gry niemieckie jednostki bojowe, których aktualna suma sił obrony wynosi lub przekracza 12. Wycofane jednostki nie są uważane za wyeliminowane i nie mogą powrócić w wyniku uzupełnień. Przy określaniu, które jednostki należy usunąć, pierwszeństwo należy przyznać jednostkom 16 Dywizji Pancerniej, które są obecnie zaopatrzone (określane w tym momencie). Jeśli nie ma wystarczającej liczby takich jednostek, niemiecki gracz musi usunąć te które spełniają ten warunek, a następnie wybrać resztę z innych niemieckich jednostek, które są zaopatrzone. ASU 16 Dywizji Pancerniej jest automatycznie usuwane i wlicza się do 12 punktów siły.

16 Dywizja Pancerna wycofała się w rejon Neapolu — w celu zabezpieczenia zapasów wojskowych, grabieży materiałów ekonomicznych i schwywania wykwalifikowanych pracowników. Następnie walczyła z powstaniem i zniszczyła wszystko, co mogła, opuszczając Neapol. Przygotowywała się do obrony sektora wzdłuż rzeki Volturno w pobliżu Caiazzo, ale 2 października została pospiesznie wysłana na Adriatyk po tym, jak Brytyjczycy zaatakowali Termoli.

S2.3 Jednostki 8 Armii

Jednostki 8 Armii są oznaczone żółtym paskiem na górze. Wszystkie jednostki alianckie bez żółtego paska są jednostkami 5 Armii.



(S2.3.1) Walka: Jednostki z 5 i 8 Armii nigdy nie mogą brać udziału w tym samym ataku. Mogą jednak znajdować się w tym samym stosie, bronić się razem i tworzyć linie ZOC.

(S2.3.2) Brak punktów zaopatrzenia: 8 Armia nie ma jednostek ASU, więc nie ma punktów zaopatrzenia dla tej armii.

(S2.3.3) Linia graniczna armii: Ta linia (od heksów 2425/2426 do 4100/4201) oddziela amerykańską 5 Armie od brytyjskiej 8 Armii. Nie więcej niż jedna jednostka z 8 Armii może zakończyć swój ruch poza linią graniczną armii - nie ma ograniczeń co do tego, jak daleko poza granicą może działać. Jeśli pod koniec alianckiej fazy ruchu po drugiej stronie linii znajduje się więcej niż jedna jednostka z 8 Armii, wszystkie jednostki 8 Armii oprócz jednej są eliminowane (wybór alianckiego gracza). Linia ta dotyczy *tylko* jednostek z 8 Armii - jednostki z 5 Armii mogą ignorować tę granicę.

5 Dywizja zatrzymała się w Auletto do 1 października, aby zabezpieczyć LOC przed warunkami atmosferycznymi i zorganizować następne natarcie. Ale Niemcy nie wiedzieli, że to zrobią, więc pozwoliliśmy im wyjść poza granice, aby zmusić Niemców do odwrotu zgodnie z harmonogramem.

(S2.3.4) Drogi w sektorze 8 Armii: Aby reprezentować długą linię zaopatrzenia z powrotem do Mesyny i niemiecką taktykę opóźniania, wszystkie drogi w sektorze 8 Armii kosztują 1 MP (zamiast 1/2 lub 1/3) dla wszystkich alianckich jednostek zmechanizowanych (USA i CW). Zasada ta nie ma zastosowania do jednostek niemieckich i nie ma wpływu na alianckie jednostki niezmechanizowane.

(S2.3.5) Heksy wejścia na wschodnią krawędź mapy: Tylko jednostki niemieckie i jednostki 8 Armii mogą korzystać ze stref wejścia na wschodnim brzegu mapy (21.2.2).

(S2.3.6) Brak resztek jednostek: Nie ma resztek jednostek dla jednostek 8 Armii, użyj zasady 10.4.2.

(S2.3.7) Usunięcie 8 Armii: Począwszy od 16 tury w każdej fazie zaopatrzenia gracza niemieckiego, może on oświadczyć, że porzuca sektor 8 Armii. Wtedy dzieją się następujące rzeczy: jednostki niemieckie nie mogą wchodzić do sektora 8 Armii do końca gry, jednostki niemieckie znajdujące się obecnie lub wchodzące do sektora 8 Armii są natychmiast eliminowane, a wszystkie strefy wejścia na wschodniej krawędzi przechodzą pod kontrolę aliantów. Usuń wszystkie jednostki 8 Armii z gry. Jednostki 5 Armii mogą nadal wchodzić do sektora 8 Armii. Umieść alianckie znaczniki kontroli w trzech heksach VP w sektorze 8 Armii (jeśli nie są już pod kontrolą aliantów).

Gracz niemiecki będzie chciał to zrobić pod koniec gry, kiedy broni tylko Avellino i północnej krawędzi mapy i nie dba już o obszar 8 Armii.

S2.4 Zwycięstwo

Gracz aliancki wygrywa, jeśli posiada co najmniej **20 VP** na koniec gry. Jeśli nie, to wygrywa gracz niemiecki. Wyłącznie dla celów zwycięstwa w końcowej fazie gry, gracz aliancki może liczyć hekсы z VP, które nadal są kontrolowane przez Niemców, ale obecnie są odizolowane (16.5.1). W tym momencie nie liczą VP za wyeliminowane jednostki BH.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE GRY

GRACZ ALIANCKI

1. RANGERSI: Użyj tych trzech elitarnych batalionów, aby utrzymać przełęcz Chiunzi.
2. KOMANDOSI: Jeśli to w ogóle możliwe, przenieś obie jednostki komandosów do Salerno w pierwszej turze.
3. PRZYCZÓŁKI: Pamiętaj, aby użyć ich specjalnej zdolności, aby uzyskać siłę obrony z sąsiednich heksów. Może to mieć kluczowe znaczenie w 1 turze.
4. BRYTYJSKIE PLAŻE: Wyślij 46 Dywizję w kierunku Salerno i 56 Dywizję w kierunku Battipaglie.
5. AMERYKAŃSKIE PLAŻE: Wyślij 36 Dywizję w kierunku Altavilla Silentina. Rozważ wysłanie 45 Dywizji na północ od rzeki Sele, aby pomóc Brytyjczykom.

6. KAMPANIA: Jeśli Niemcy spróbują utrzymać się na południu, wyślij kanadyjską dywizję przez wschodnie strefy wejścia, aby oskrzydlić ich linię. To powinno zmusić ich do odwrotu.

GRACZ NIEMIECKI

1. Największą szansę na osłabienie aliantów masz w turze 1, ale uważaj, aby nie zostać otoczonym.
2. Jeśli możesz zdobyć Salerno, zrób to. Powinieneś być w stanie utrzymać miasto do końca krótkiego scenariusza.
3. Jeśli nie możesz zdobyć Salerno, nękać rangersów i spróbuj zająć port Maiori.
4. Staraj się trzymać swoje dywizje razem dla zasady głównych sił szturmowych.
5. Nie pozwól graczowi alianckiemu zdobyć Battipaglie. Atakuj agresywnie w turach 5-7, aby nie mógł skoncentrować się na zdobyciu tego miasta.
6. KAMPANIA: W okolicach tury 9 rozpocznij odwrót na północ. Ze względu na to, że 8 Armia jest w stanie użyć heksów wschodniego wejścia, by cię przechytrzyć, utrzymanie linii na południe od Avellino jest prawie niemożliwe.
7. Krytyczny obszar twojej linii znajduje się na północy — być może będziesz musiał wysłać kilka jednostek z twoich południowych sił, aby tam pomogły. Powinieneś starać się powstrzymać Brytyjczyków tak długo, jak możesz.
8. Kontratak przy stosunku sił 2-1 lub 3-1 może być przydatny do kradzieży inicjatywy graczowi alianckiemu. Nawet dezorganizacja wroga może dać ci chwilę wytchnienia.
9. Użyj swoich mobilnych jednostek o zmiennej sile, aby zagrozić alianckim południowym flankom.

KOMENTARZ AUTORA

Pomysł na grę **Salerno '43** narodził się wraz z chęcią bliższego poznania historii włoskiej kampanii. Po wypróbowaniu map w różnych skalach, zdecydowałem się na tę samą, której użyłem w grze Normandy '44. Dzięki temu udało się ukazać wystarczającą szczegółowość włoskich gór i dolin, a co więcej możliwe stało się porównanie obu alianckich inwazji na planszach gier. Po wyczerpującym projekcie, jakim był Stalingrad '42, chciałem stworzyć mniejszą grę, taką którą mógłbym ukończyć w rozsądnym czasie. W rezultacie powstała dosyć kameralna gra i mam nadzieję, że dostarczy nieco rozrywki oraz posłuży jako lekcja historii z pierwszego miesiąca włoskiej kampanii. Poniżej spisałem kilka uwag i komentarzy odnośnie zasad.

Podobieństwa do innych moich gier z serii 19XX:

Podstawowe mechaniki z Salerno '43 bazują na tych ze Stalingradu '42 z dużą domieszką Normandy '44.

Znaczniki „1/2 Eff”

Celem wprowadzenia tej nowej zasady miało być uniemożliwienie ruchu poprzez więcej niż jeden bok heksu gór w trakcie jednej tury. Podczas testowania spostrzegłem, że będzie ona dobrze działać również dla jednostek poruszających się po morzu i pojazdów przekraczających rzeki bez mostów. Dodanie do zasad takiego nieco większego skomplikowania wydawało się tego warte. Zwróć uwagę, że znacznik „1/2 Eff” wpływa tylko na walkę, więc jeśli jednostka nie kończy ruchu sąsiadując z wrogiem, nie ma potrzeby używania tego znacznika.

Teren górski

Aby pomóc graczom zrozumieć zasady dotyczące sprawdzania obszarów wysokich gór na mapie, a dokładniej krawędzi tych obszarów, można o nich pomyśleć jak o dużych rzekach. Gdyby w grze były takie duże rzeki, wiele dotyczących ich zasad byłaby właśnie taka jak te dla gór. Przejście przez każdą linię gór kosztuje niemało punktów ruchu, zaś pojazdy mogą je przemierzać tylko na drogach lub przez przełęcze. Atak przez linię gór zmniejsza siłę atakujących o połowę.

Uzupełnienia

Każda ze stron otrzymuje dokładnie taką samą liczbę uzupełnień jednostek: po 18 poziomów jednostek. Jest to celowe, aby można było wyraźnie zobaczyć rzeczywisty stosunek sił z września 1943 roku.

Ograniczenie siły bojowej

W Salerno '43 maksymalna wartość siły uwzględnianej w ataku lub obronie wynosi 20 punktów siły. Zasada ta ma niewielki wpływ na atakującego, ponieważ bardzo trudno będzie mu uzyskać więcej. Ponieważ jest taki limit, to w przypadkach zmasowanego ataku łatwiej i szybciej można określić wartość siły i nie kombinować z liczeniem jednostek tylko po to, aby dobić do większego poziomu relacji sił atakujących do broniących - lepiej aby gracze skoncentrowali się na strategii, a nie próbach nadmiernej maksymalizacji wskaźników. Podobna zasada istnieje w Normandy '44 (górnym limit wynosi 18 punktów siły).

Dlaczego nie ma drogi z Amalfi wzdłuż wybrzeża?

Pominałem przybrzeżną drogę, która biegnie między miastami Amalfi i Sorrento, ponieważ niektórzy testerzy używali jej do dostarczania zaopatrzenia dla całych dywizji, by szybciej zająć nadbrzeżne tereny znajdujące się w zachodniej części mapy. Ta słynna malownicza droga, która biegnie wzdłuż klifów i przez tunele, nigdy nie zostałaby wykorzystana do zaopatrzenia choćby jednego pułku - była zbyt podatna na sabotaż i wysadzenie przez Niemców.

Jednostki przyczółków

Jednostka przyczółkowa oznaczona na żetonie jako BH (Beachhead) posiada specjalną zdolność podczas obrony: jeśli Niemcy atakujący na przyczółek BH są w sąsiedztwie również innych alianckich jednostek, to przyczółek może dodać siłę w obronie tych alianckich jednostek do swojej i użyć do walki w obronie. Dzięki temu przyczółki BH mają większą ochronę, a ponadto zasada ta odzwierciedla sytuację historyczną, gdy jednostki traktowały obronę przyczółków jako jeden z głównych priorytetów.

Nowe wyniki walki w CRT

W początkowych grach testowych okazało się, że jest dosyć duży odsetek eliminowanych jednostek, dlatego w tabeli znanej z poprzednich gier niektóre z wyników zostały zmienione na „dezorganizację”. Testowaliśmy również wynik narzucający „związanie w walce” (Engage), ale rezultaty nie były zbyt satysfakcjonujące. Dezorganizacja obrońcy natomiast uniemożliwia mu kontratak i może być uciążliwa, jeśli jednostka nie wydobrzeje w fazie reorganizacji.

Brak ciężarówek dla aliantów

Alianckie dywizje doświadczały problemów z dostarczaniem zaopatrzenia w głąb łąd z powodu braku dużego portu i złej jakości dróg w środkowych Włoszech. Zamiast komplikować zasady zaopatrzenia, po prostu zabrałem aliancom znaczniki ciężarówek i dodałem ograniczenie, iż wszystkie drogi w sektorze 8 Armii kosztują 1 MP.

8 Armia i wschodnia flanka

Brytyjska 8 Armia może wykorzystać wschodnie strefy wejścia aliantów do przejścia wzdłuż wschodniej krawędzi planszy w kierunku północnym, a Niemcy właściwie nie mają zbyt wiele możliwości skutecznego ich zatrzymania. Zadaniem dla niemieckiego gracza jest dostanie się na obszar przy północnej krawędzi mapy unikając angielskiej 8 Armii, tak aby nie narażać niemieckich jednostek na redukcje. Z kolei angielski gracz może użyć swojej 8 Armii choćby jedynie do zastraszenia Niemców, aby się cofnęli, i niekoniecznie musi planować walkę.

Linie zaopatrzenia i muły

Aby gra była bliższa rzeczywistości historycznej, linie zaopatrzenia nie mogą przechodzić przez krawędź gór inaczej niż wzdłuż drogi lub przełęczy. Natomiast w kolejnej mojej grze z tej serii (tytuł roboczy: The Gustav Line), zostaną dodane znaczniki mułów lub pewne abstrakcyjne zasady, dzięki którym możliwe będzie prowadzenie zaopatrzenia po zboczach gór i ku szczytom.

Jednostki ze zmienną siłą

Jednostki te pozwalają graczowi niemieckiemu wywierać niewielką presję na południowe skrzydło aliantów, bez konieczności angażowania tam żadnych lepszych jednostek. Są również dobrym sposobem na wprowadzenie do gry mgły wojny - aliancki gracz nie powinien wiedzieć, że w Salerno lub Avellino nie ma wojsk niemieckich. Jednostka mająca zmienną siłę, która zaczyna rozstawiona w pobliżu Sorrento, powinna wywierać presję na alianckiego gracza, aby pilnował portu Maiori w celu utrzymania zaopatrzenia dla swoich rangersów.

W pierwszej turze komandosi zazwyczaj atakują niemiecką jednostkę stacjonującą w Salerno i mającą zmienną siłę. Jest 50% szans, że będzie to 0 siły. Ogólnie szansa, iż komandosi zdobędą Salerno, jeśli zaatakują dwoma batalionami w pierwszej turze, wynosi 87%. Ale jeśli grupa bojowa Dörnemann dostanie się do Salerno w pierwszej turze, wtedy trudno będzie przez nich się przebić.

—Mark Simonitch

Schemat organizacyjny wojsk

ALIANCI



2 Pułk z 509 Batalionu Spadochronowego: Zrzucony w nocy za liniami niemieckimi w pobliżu Avellino, aby opóźnić niemieckie posiłki zmierzające na południe. Spadochroniarze wylądowali rozproszeni na znacznym obszarze, a ci, którzy się przegrupowali, zostali wkrótce zabici, schwytani lub zepchnięci na wzgórze. Wielu udało się powrócić do aliantów na linię frontu, ale dla mnie, gdy pierwszy raz się o tym dowiedziałem, sam pomysł poświęcenia elitarnego batalionu w tak ryzykownej misji wydał się bardzo dziwny. Niewiele napisano o tym incydencie, natomiast 509 stał się jednym z najlepszych batalionów powietrznodesantowych w amerykańskiej armii, był nadzwyczaj efektywny w trudnych misjach powietrznodesantowych przeprowadzanych w nocy.

Amerykańska 3 Dywizja Piechoty: Dobrze wyszkolona i dobrze kierowana przez generała dywizji Luciana K. Truscotta Jr. Posiadała duże doświadczenie jako weterani kampanii w Afryce Północnej i na Sycylii. Prawdopodobnie była najlepszą amerykańską dywizją piechoty w rejonie Morza Śródziemnego. W jej szeregach walczył Audie Murphy, żołnierz, który otrzymał najwięcej odznaczeń spośród wszystkich walczących na frontach II wojny światowej.



Amerykańska 34 Dywizja Piechoty: Wstępne plany zakładały jej lądowanie w Neapolu po zdobyciu miasta, ale z powodu trudności podczas inwazji podjęto decyzję o wylądowaniu na plażach Salerno. Do dywizji przydzielono japońsko-amerykański batalion „drugiej generacji” (100 Batalion). We wrześniu dywizja nie miała żadnych znaczących osiągnięć, ale ogólnie za służbę podczas wojny otrzymała najwięcej odznaczeń w amerykańskiej armii.

36 Dywizja Gwardii Narodowej Teksasu: Dobrze wyszkolona, posiadająca dobrych dowódców, lecz pechowa. Salerno było jej pierwszą misją bojową i wojska nieprzyjaciela, zaprawieni w boju Niemcy weterani, nie obesli się z nią zbyt łaskawie. Cztery miesiące później ponownie poniosła sromotną klęskę podczas przeprawy przez rzekę Rapido. Jako ciekawostkę odnośnie działania amerykańskiego systemu uzupełnień można przytoczyć, iż kiedy dywizję wysłano na front, prawie wszyscy jej żołnierze mieli teksańskie akcenty, lecz po 4-5 miesiącach przyjmowania kolejnych uzupełnień z różnych regionów Stanów Zjednoczonych formacja utraciła swój niepowtarzalny charakter.

45 Dywizja Gwardii Narodowej Oklahomy: Weterani z kampanii na Sycylii. Wraz z amerykańską 3 Dywizją stała się jedną z najbardziej doświadczonych dywizji desantowych aliantów w Europie. Odegrała wiodącą rolę w inwazji na Sycylię. W Salerno lądowała drugiego dnia po rozpoczęciu inwazji i miała stanowić wsparcie na przyczółku w Anzio. Potem była częścią sił inwazyjnych w południowej Francji. Bill Mauldin, który podczas wojny stworzył postaci Williego i Joe (komiksy czytane przez wielu anglojęzycznych żołnierzy), służył właśnie w 45 Dywizji.

Amerykańska 82 Dywizja Powietrznodesantowa: W grze nie posiada przydzielonej jednostki wsparcia artyleryjskiego (ASU), co ma symbolizować fakt, że została wprowadzona do walki w pośpiechu i niekompletna. Po udzieleniu wsparcia dla 36 Dywizji w zdobyciu Altavilli została na krótko umieszczona w rezerwie 5 Armii. Następnie używając łodzi jako środka transportu dotarła do Maiori, aby wzmocnić rangersów i pomóc Brytyjczykom w ich drodze do Neapolu.

Kanadyjska 1 Brygada Pancerna: 11 Pułk Pancerny wspierał brytyjską 5 Dywizję Piechoty, a 14 Pułk Pancerny kanadyjską 1 Dywizję Piechoty. 12 Pułk Pancerny skierował się w okolice Taranto, więc nie ma go w grze. (Pułki pancerne Brytyjskiej Wspólnoty Narodów w rzeczywistości były wielkości batalionu, więc ich żetony mają symbole batalionu).

Brytyjska 56 Dywizja Piechoty: Służyła w Iraku i Palestynie do kwietnia 1943r., kiedy przeniosła się do Tunezji, aby wziąć udział w końcowych etapach kampanii we Włoszech. Nie brała udziału w inwazji na Sycylię. Oddała swoją 168 Brygadę na rzecz słabszej 50 Dywizji, która straciła 150 Brygadę w bitwie pod Gazalą. Do operacji w Salerno, aby przywrócić jej pełną siłę dywizyjną, otrzymała 201 Brygadę Gwardii.

NIEMCY

15 Dywizja Grenadierów Pancernych: Utworzona na Sycylii z pozostałości po 15 Dywizji Pancerniej z Afrika Korps. Dwa pułki grenadierów z tej formacji (104 oraz 382) strzegły wybrzeża między Neapolem a Rzymem, a więc poza mapą, i w grze się nie pojawiają.

16 Dywizja Pancerna: Posiadała niemal pełny skład i pełną wartość bojową. Pierwszy batalion z pułku czołgów przebywał w Niemczech na szkoleniu z wykorzystaniem czołgów typu Pantera. Drugi batalion dysponował pełną siłą 87 czołgów, lecz brakowało mu doświadczenia. Batalion Sturmgeschütz (szturmowy) również był kompletny, z 37 działami szturmowymi. W grze przyjęto założenie, że jedna kompania z tego batalionu (jednostka rozpoznawcza 4-4-6) została oddelegowana do Kampfgruppe Dörmemann, więc zmniejszono siłę batalionu do wartości 2-2-5.

26 Dywizja Pancerna: W grze jednostki z tej dywizji przybywają jako posiłki zarówno z północnej, jak i południowej krawędzi mapy - nie jest to błąd. Dywizja miała dwa bataliony pancerne, z których jeden znajdował się we Francji i był wyposażony w czołgi typu Pantera, a drugi miał utrzymać Rzym. Tylko jedna kompania czołgów udała się na południe w okolice Salerno.

1 Dywizja Fallschirmjäger: Bataliony tej dywizji były rozrzucone po całych południowych Włoszech. Niektórzy zostali wysłani przeciw Brytyjczykom na wschodnim wybrzeżu, a inni przeciw Kanadyjczykom, więc tylko pięć batalionów bierze udział w tej grze.

3 Dywizja Grenadierów Pancernych: Tylko niewielka część tej dywizji znajdowała się pod Salerno. 103 Batalion Rozpoznawczy został wysłany do Neapolu i nigdy nie walczył na obszarze z gry. I/29 oddelegowano z Rzymu na południe w późnej fazie walk przedstawionych w grze, ale nigdy nie zdołał dotrzeć do obszaru z gry. III/29, cały 8 Pułk Grenadierów Pancernych i jedna kompania 103 Batalionu Pancernego przebywały na terenie Rzymu przez cały czas alianckiej inwazji.

71 Pułk Nebelwerfer: Posiadał tylko dwa bataliony: II i III. Wcześniej I i II zostały zniszczone w Tunezji, a wtedy IV przemianowano na II. Pułk posiadał również 22 Baterie dział Panzerwerfer zamontowaną na pojazdach półgąsienicowych.

Dywizja Pancerna Hermann Göring: Dywizja wciąż się odbudowywała po utracie kilku jednostek i kapitulacji w Tunezji. Brała udział w walkach na Sycylii, skąd wycofała się bez większych strat. We Włoszech strzegła wybrzeża na północ od Neapolu, a po lądowaniu aliantów większość jej sił przekierowano na południe, do Salerno.

- Fred Thomas i Mark Simonitch

Bibliografia

- Atkinson, R. (2007). *The Day of Battle: The War in Sicily and Italy, 1943–1944*.
- Blumenson, M. (1969). *Salerno to Cassino*.
- Graham, D. and Bidwell, S. (1986). *Tug of War: The Battle for Italy: 1943–45*.
- Headquarters Fifth Army (1944). *Fifth Army History: Part I, From Activation to the Fall of Naples*.
- Konstam, A. (2007). *Salerno 1943: The Allied Invasion of Italy*.
- Konstam, A. (2013). *Salerno 1943: The Allies Invade Southern Italy*.
- Molony, C. J. C. (1973). *The Mediterranean and Middle East, Volume V*.
- Morris, E. (1983). *Salerno: A Military Fiasco*.
- National Archives Collection of Foreign Records Seized, Record Group 242, Records of German Field Commands, Microfilm Publications **T312** rolls 85-87; **T314** rolls 540-541 and 1572; and **T315** rolls 173, 681, and 827.
- U.S. War Department Historical Division (1944). *Salerno: American Operations From the Beaches to the Volturno 9 September – 6 October 1943*.

PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA



TURA 1 (TURA INWAZJI)

Faza inwazji

Gra rozpoczyna się od fazy inwazji. Podczas tej fazy gracz aliancki rzuca jedną kostką za każdą plażę lądowania i sprawdza wynik w CRT inwazji. Rezultatem będzie strata poziomu stosu (zwykle żadna, ponieważ na plażach było mało wrogich sił) i pościg. Gracz aliancki może rozstrzygnąć walki w dowolnej kolejności, ale decyduje się na przeprowadzenie walk od północy na południe.

1. RANGERSI: Korzystając z kolumny Rangers and Commandos w tabeli, gracz aliancki rzuca 3, co pozwala rangersom wykonać pościg o dwa heksy. Pierwszy heks znajduje się w porcie Maiori, gdzie zostawiają jeden batalion, a drugi heks znajduje się w dolinie w kierunku przełęczy Chiunzi. We wczesnych turach głównym zadaniem batalionów rangersów jest utrzymanie przejść.

2. KOMANDOSI: Gracz aliancki rzuca 4, co pozwala komandosom na pościg o 2 heksy. Pierwszy heks znajduje się w porcie Vietri sul Mare, a drugi heks służy do przeprowadzenia walki przełamującej przeciwko jednostce o zmiennej sile w Salerno. Niemiecki gracz rzuca kostką, aby zobaczyć, jaka jest siła obrony jednostki. Rzuca 6, co oznacza, że jest to 2. Stosunek sił wynosi 4 do 2 z przesunięciem dla jednostek elitarnych (3-1). Jednostki o zmiennej sile nigdy nie

są podwajane w terenie. Korzystając z CRT, gracz aliancki rzuca jedną kostką i sprawdza kolumnę 3-1. Ponieważ jest to walka przełamująca, nie wolno mu korzystać ze wsparcia lotniczego ani morskiego. Rezultatem jest 3 = DR = obrońca wycofuje się o 2 heksy. Niemiecki gracz przeprowadza DD, używa kolumny City i stosuje -1 DRM dla swojej jednostki niskiej jakości. Wynikiem jest 2, co jest porażką - ponieważ jednostka ma 0 MA, jest eliminowana. Dwie jednostki komandosów wkraczają do Salerno.



Dwa bataliony komandosów atakują Salerno.

3. **PLAŻA UNCLE:** Jest to jedyna plaża, na której alianci napotkali jakikolwiek znaczący opór. Gracz aliancki korzysta z kolumny Uncle Beach w CRT inwazji i wyrzuca 3, co pozwala jednostkom ścigać tylko o jeden heks. Na szczęście nie ma strat poziomów.

4. **PLAŻA SUGAR:** Rzut 5 = pościg 2 heksy.

5. **PLAŻA ROGER:** Rzut 3 = pościg 2 heksy.



Sytuacja po wylądowaniu Brytyjczyków. Z pościgiem 1 heks, 128 brygada (A) musi się zatrzymać już po pierwszym heksie. 169 brygada (B) rusza w głąb lądu i zdobywa lotnisko. 167 brygada i batalion czołgów (C) przemieszczają się w głąb lądu.

PLAŻE AMERYKAŃSKIE

6. **PLAŻA RED:** Rzut 6 = pościg 2 heksy.

7. **PLAŻA BLUE:** Rzut 4 = pościg 2 heksy.

UWAGA: Daliśmy aliantom lepsze niż przeciętne lądowanie, aby pokazać niektóre opcje dostępne w 2-heksowym pościgu.



Sytuacja po wylądowaniu Amerykanów. 142 pułk (D) porusza się w głąb lądu, podczas gdy 141 pułk (E) zostawia batalion, aby pomóc w ochronie plaży i porusza się w głąb lądu tylko jedną jednostką.

JEDNOSTKI PRZYCZÓŁKÓW: Te cztery jednostki mają MA równy 0. Muszą zatrzymać się po wylądowaniu na plaży i zaznaczyć, że plaża jest teraz otwarta. Jeśli wycofają się z heksu lub zostaną wyeliminowane, plaża uważana jest za zamkniętą i

nie może być już używana do żadnych celów. Gracz aliancki musi strzec tych cennych jednostek.

To kończy fazę inwazji i od tego momentu gra przebiega zgodnie ze standardową sekwencją gry. Zauważ, że faza pogody przed inwazją została całkowicie pominięta.

Tura gracza niemieckiego

Niemiecka faza przygotowań

Ta faza zawsze składa się z trzech części, które można przeprowadzić w dowolnej kolejności: umieść posiłki w strefach wejścia, użyj uzupełnień i odwróć ASU za pomocą punktów zaopatrzenia.

POSIŁKI: Niemiecki gracz ma dwa posiłki. Umieszcza jednostkę północną w strefie wejścia N1, a jednostkę południową w strefie wejścia S2.

UZUPEŁNIENIA: Nie ma żadnego w tej turze.

ODWRÓCENIE ASU: W tej chwili na mapie jest tylko jedno niemieckie ASU i jest już przygotowane. Więc jest to pomijane.

Niemiecka faza ruchu

SPECJALNA ZASADA 1 TURZY: Niemieckie jednostki mają zmniejszone MA o połowę. Ruch wydłużony i ruch taktyczny pozostają niezmienione.

Niemiecki gracz może w tym momencie poruszać wszystkimi swoimi jednostkami na mapie. Istnieje wiele opcji, które może realizować - atakować brytyjskie plaże, atakować amerykańskie plaże, atakować obie plaże lub wycofać się. W tym przykładzie niemiecki gracz będzie walczył z Brytyjczykami i atakował amerykańskie plaże. Jest to ryzykowne posunięcie, ale pokaże kilka ważnych zasad.



Niemiecki ruch w sektorze Salerno

A) Batalion rozpoznawczy HG przybywa jako wsparcie z północy i zostaje przeniesiony do Nocera Inferiore. Kampfgruppe Dörnemann przesuwa się dwa heksy, aby zablokować drogę prowadzącą na północ.

B) Zamiast próbować powstrzymać całą brytyjską 46 dywizję, batalion 16Pz cofa się.

C) Batalion grenadierów pancernych w Battipagliei pozostaje na pozycji.

D i E) Batalion Sturmgeschütz i ASU 16 Dywizji Pancerniej spotykają się na heksie 3113. Ten heks sprawi, że ASU będzie posiadało zasięg, aby wesprzeć atak na G. Ponieważ poruszyło się tylko 1 heks, nie jest zdeorganizowane.

F) Batalion Fallschirmjäger w 1 turze otrzymuje znacznik ciężarówki i używa ruchu wydłużonego, dzięki czemu otrzymuje 6 MP (3+3=6). Dociera do Eboli.



Sytuacja po tym, jak wszystkie jednostki niemieckie się przesunęły.

G) Trzy pokazane jednostki ruszają do ataku na amerykański 142 pułk.

H) Ten batalion 79 Pułku Grenadierów Pancernych opuszcza południową flankę i przesuwa się w kierunku środkowej doliny. Chociaż utrzymanie południa przynosi korzyści, niemiecki gracz prawdopodobnie będzie potrzebował dodatkowej siły w środku. MA jednostki to 3 (połowa z 5) i 3 dodatkowe dla ruchu wydłużonego. Drogi drugorzędne kosztują 1/2 MP każda.

I) Jednostka o zmiennej sile porusza się do przodu, ale uważa, aby nie dostać się w zasięg ataku Amerykanów.

Niemiecka faza walk

J) Jest tylko jeden atak. Trzy niemieckie jednostki o sile ataku 10 przeciwko dwóm amerykańskim jednostkom o sile obrony 6, podstawowy stosunek sił wynosi 1-1, ale jest przesunięty o dwie kolumny na 3-1, ponieważ niemiecki gracz ma jednostki pancerne i elitarne uczestniczące w walce, a amerykański nie. Niemiecki gracz zdecydował się również na odwrócenie swojego ASU z

16 Dywizji Pancernej i otrzymuje kolejne przesunięcie kolumny - stosunek sił wynosi teraz 4-1.

Zdając sobie sprawę z niebezpieczeństwa ataku, gracz aliancki używa swojego znacznika amerykańskiego wsparcia powietrznego, aby zmniejszyć stosunek sił do 3-1. Rzut kostką wynosi 4 = DR2, obrońca musi albo się wycofać, albo wykonać zdeterminowaną obronę. Gracz aliancki ogłasza, że wykona DD i wybiera swój batalion 2-2-3 jako jednostkę prowadzącą. Ogłasza, że użyje swojego znacznika wsparcia amerykańskiej marynarki wojennej dla wsparcia w obronie (9.6 i 17.6.2), aby zapewnić +1 DRM. Rzuca na kolumnę Clear w tabeli DD i wyrzuca 2, która jest modyfikowana do 3 = Niepowodzenie. Jednostki alianckie muszą wycofać się dwa heksy przez wynik DR2 i są oznaczone jako zdeorganizowane.

Gracz aliancki wycofuje swoje jednostki do jednostki BH na plaży Red. Ta jednostka przyczółka pozwala jednostkom zatrzymać odwrót na heksie (12.1.5), ale nadal są one zdeorganizowane.

Alianckie jednostki lotnicze i morskie wracają na swoje pola i są odwracane na ich użytą stronę.

Pościg: Gracz niemiecki może teraz prowadzić pościg trzema jednostkami, które brały udział w ataku.

K) Niemiecki gracz wybiera tylko dwie jednostki do grupy przelamującej. Ich długość pościgu wynosi dwa heksy. Używają pierwszego heksu, aby wejść na opuszczony heks obrońcy i używają drugiego heksu do przeprowadzenia walki przelamującej z przyczółkiem. Siła obrony wynosi 5 (2 dla BH i 3 dla jednostek zdezorganizowanych, których siła obrony zmniejszona jest o połowę). Stosunek sił wynosi 7 do 5 z przesunięciami za przewagę pancerną i elitarną = 3-1. Wynik rzutu wynosi 1 = EX. Akceptowalny rzut dla niemieckiego gracza, ponieważ może on wybrać jednostkę BH, która przyznaje mu VP (jeśli gra w scenariusz Avalanche) i zamyka tę plażę. Gracz aliancki wybiera jednostkę pancerną dla niemieckiej straty poziomu i zostaje ona odwrócona na zredukowaną stronę. Brak odwrotu lub pościgu, więc grupa przelamująca kończy swój pościg. Druga niemiecka jednostka pancerna, która brała udział w ataku, wykonuje teraz pościg jeden heks na północ, aby chronić flankę. Na tym kończy się niemiecka faza walki.



Sytuacja bezpośrednio przed przelaniem.

Niemiecka faza reorganizacji

Wszystkie niemieckie jednostki są pełnosprawne, więc nie jest konieczne odtwarzanie zdolności bojowej. Znacznik ciężarówki zostaje usunięty.

Niemiecka faza zaopatrzenia

Gracz niemiecki wykorzystuje jeden ze zgromadzonych punktów zaopatrzenia i zaopatruje ASU 16 Dywizji Pancernej. Przesuwa swój znacznik punktu zaopatrzenia 10 Armii na torze zaopatrzenia o jedno pole i odwraca ASU z powrotem na przygotowaną stronę.

Tura Aliantów

Aliancka faza przygotowań

POSIŁKI: Posiłki alianckie w 1 turze to posiłki znajdujące się na polach kolejnej fali inwazji w pobliżu plaż - są to jedyne posiłki alianckie dozwolone w 1 turze. Począwszy od 2 tury, gracz aliancki może używać tych pól inwazji jako stref wejścia dla jednostek przybywających z pływającej rezerwy.

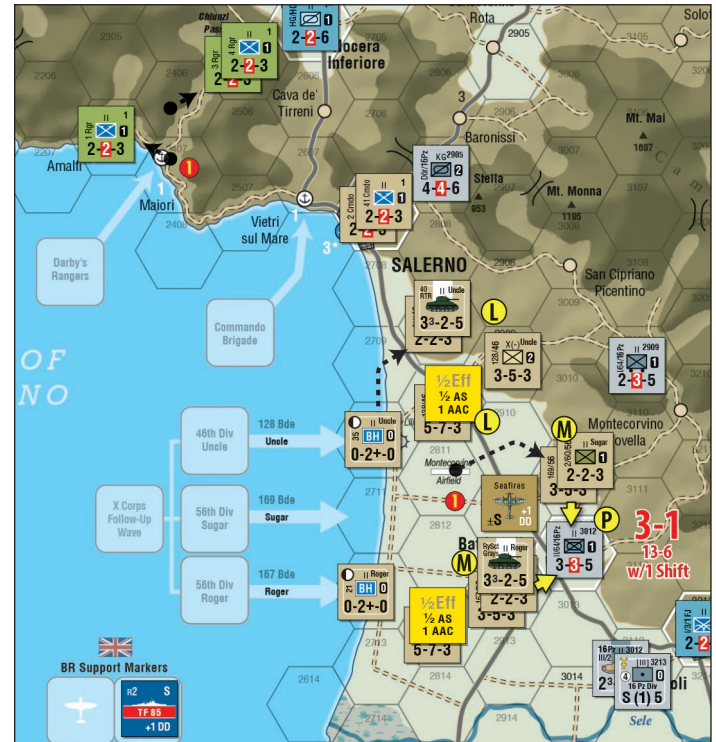
UZUPEŁNIENIA: Nie ma żadnego w tej turze.

ODWRÓCENIE ASU: Gracz aliancki nie ma punktów zaopatrzenia, więc ta faza jest pomijana.

Aliancka faza ruchu

SPECJALNA ZASADA 1 TURZY: Jednostki alianckie mogą używać tylko ruchu taktycznego. Wszystkie pozostałe zasady pozostają takie same.

Gracz aliancki wprowadza swoje jednostki kolejnej fali, pierwszy heks na który wchodzi, to heks przyczółka, a drugi, to heks w głębi lądu. Jednostki przybywające drogą morską muszą być oznaczone znacznikiem „1/2 Eff”. Obowiązuje pojemność lądowania 3 LP na jednostkę BH lub 1 LP na mniejszy port. Jednostki alianckie znajdujące się już na lądzie mogą korzystać tylko z ruchu taktycznego. Końcowe rozmieszczenie jednostek alianckich pokazane jest na poniższych ilustracjach.



Ruch aliantów i walki w sektorze brytyjskim.

L) 46 DYWIZJA: Jednostki przemieszczają się w głąb lądu. Ich zadaniem jest pomoc Salerno w walce z niemieckimi kontratakami.
M) 56 DYWIZJA: Podstawową misją tej dywizji jest zdobycie Battipagliei. Pięć jednostek tej dywizji zmierza w kierunku tego miasta.



Ruch aliantów i walki w sektorze amerykańskim.

N) Ponieważ jedna z jednostek BH została wyeliminowana, Amerykanin może wylądować tylko jednostkami o wartości 3 LP.

Może więc wprowadzić albo 143 pułk, albo ASU i dwa bataliony czołgów. Postanawia, że pułk wprowadzi później. Przybywające posiłki są oznaczone znacznikiem „1/2 Eff”. Amerykańskie jednostki wykorzystujące ruch taktyczny ruszają do ataku, aby odepchnąć Niemców.

O) 143 pułk pozostaje na morzu i może zostać przeniesiony z powrotem do pływającej rezerwy - może wejść w 2 turze. Zauważ, że gracz aliancki może wylądować amerykańskimi jednostkami na przyczółkach CW, ale zostaną one zdezorganizowane zamiast stracić połowę efektywności.

Aliancka faza walki

P) 56 Dywizja z dołączonym samodzielnym batalionem czołgów są główną siłą szturmową. Stosunek sił wynosi 13 do 6 = 2-1. Gracz aliancki używa swojego znacznika wsparcia powietrznego CW, aby uzyskać 3-1. Wynik rzutu kością wynosi 3 = DR. Niemiecki gracz deklaruje DD ze swoją elitarną jednostką i wspiera ją pobliskim ASU. Połączony modyfikator to +2 DRM. Wynik rzutu to 3, który jest modyfikowany do 5 = A1 Hold lub P. Niemiecki gracz może albo umieścić znacznik walki miejskiej 1 na heksie, albo stracić poziom i utrzymać swoją pozycję. Postanawia odwrócić jednostkę i utrzymać Battipaglia.

Q) 36 Dywizja jest główną siłą szturmową i atakuje z pełną siłą. Bataliony czołgów i niszczycieli czołgów, które właśnie wylądowały i zostały oznaczone znacznikami „1/2 Eff”, mają zmniejszoną o połowę siłę ataku. Stosunek sił wynosi 9 do 5 = 1-1 z przesunięciem dla ASU 2-1. Rzut kością wynosi 6 = A1/D1. Niemieccy obrońcy tracą jeden poziom i wycofują się 2 heksy - niemiecki gracz decyduje się nie wykonywać DD. Jednostki amerykańskie ponoszą stratę poziomu, a te, które nie są oznaczone znacznikami „1/2 Eff”, mogą ściągać do dwóch heksów, podczas gdy te ze znacznikiem „1/2 Eff” mogą ściągać tylko o jeden hex. 36 Dywizja ASU jest odwracana na swoją użytą stronę.



Sytuacja w sektorze brytyjskim po fazach walki i reorganizacji.

Aliancka faza reorganizacji

Dwie zdezorganizowane amerykańskie jednostki automatycznie zbierają się, ponieważ nie sąsiadują z jednostką wroga. Wszystkie znaczniki „1/2 Eff” są usuwane.



Sytuacja w sektorze amerykańskim po odroście, pościgu i reorganizacji.

Aliancka faza zaopatrzenia

Wszystkie jednostki alianckie posiadają zaopatrzenie za pośrednictwem swoich BH i portów, więc nie umieszcza się znaczników braku zaopatrzenia. Gracz aliancki nie ma zgromadzonych punktów zaopatrzenia, więc nie może odwrócić żadnego ze swoich ASU.

Na tym kończy się 1 tura. Zatrzymamy się tutaj z aliantami mocno trzymającymi się na lądzie. Jednak nagromadzenie niemieckich posiłków wkrótce wyprzedzi posiłki alianckie i niemiecki gracz powinien być w stanie przeprowadzić kilka kontrataków w turach 3 lub 4.

Twórcy gry

GAME DESIGN: Mark Simonitch

DEVELOPER: Christian Diedler

ADVISORY BOARD: Jim Lauffenburger, Henrik Reschreiter, and Fred Thomas

ORDER OF BATTLE: Fred Thomas and Mark Simonitch

MAP AND COUNTER ART: Mark Simonitch

PLAYTESTING: Gene Buksa, Krzysztof Chadaj, Leonardo Ciccarello, John Clarke, John Collis,

Christian Diedler, Doran Ingalls, Jim Lauffenburger, John Nolan, and Henrik Reschreiter

PROOFREADING: Jim McFetridge, Fred Thomas, Leonardo A. Ciccarello, and David Wilkinson

PRODUCTION COORDINATION: Tony Curtis PRODUCERS: Tony Curtis, Rodger B. MacGowan,

Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

TLUMACZENIE PL: stary gracz, episodic

KOREKTA PL: Leyas

INDEKS

71 Pułk Nebelwerferów	19.1	Jednostki z nawiasami	8.4.6	Resztki jednostek i ich pola.....	10.4, 20.3
8 Armia.....	S2.3	Jednostki z sylwetką czołgów	4.3	Rozbicie.....	13.1, 13.3
Aliancka koordynacja	8.5	Jednostki ze zmienną siłą	19.3	Ruch lądowy.....	5.0
Alianckie posiłki powietrznodes	21.6	Kary braku zaopatrzenia.....	16.4	Ruch morski z lądu	18.4.5
Auto DS	8.7	Limit sił	8.4.5	Ruch po drogach.....	5.2
Automatyczne zwycięstwo	23.2	Limit stosu.....	4.1	Ruch taktyczny	5.4
Bataliony niszczycieli czołgów	9.3.4	Linia zaopatrzenia	16.3	Ruch wydłużony.....	5.3
Częściowy sukces	11.6.2	Linia graniczna armii	S2.3.3	Rzeki i ruch	5.5
Definicja formacji.....	8.4.2	Linie ZOC	7.0, 14.4.2	Straty poziomów	10.2, 10.3
Deszcz.....	22.4	Lotnisko Montecorvino.....	22.2.3	Strefy kontroli (ZOC).....	6.0
Dezorganizacja	13.2	Min. i maks. stosunek sił.....	8.61	Strefy wejścia.....	7.5, 21.2 - 21.5
Dodatki	8.4.3	Modyfikatory terenu.....	9.8	Tabela odtwarzania zdolności boj.....	13.5
Drogi w sektorze 8 Armii.....	S2.3.4	Modyfikatory walki.....	9.0	Transport morski	18.4
Dzielenie na pół i podwajanie	9.1	Nadmiarowy stos.....	12.1.4, 20.3.2	Uzupełnienia.....	20.0
Faza inwazji.....	24.2	Odwroty.....	12.0	Walka.....	8.0
Faza pogody.....	22.0	Odwrot i teren.....	12.3	Wsparcie artyleryjskie.....	9.5, 17.6
Faza reorganizacji.....	13.4	Opóźnienie	11.6.1	Wsparcie morskie	9.6
Garnizon Torre Annuziata.....	19.2	Pancerniki Valiant i Warspite	19.4	Wsparcie powietrzne	9.4
Główne siły szturmowe.....	8.4	Pełnosprawność	13.1	Wsparcie w obronie.....	11.3
Górskie boki heksów	5.6, 12.3.2, 14.5	Pochmurna pogoda.....	22.5	Wycofanie 16 Dywizji Pancernejs.....	S2.2
Górskie boki heksów i odwrot.....	12.3.2	Pole pływających rezerw.....	18.3	Wycofanie się z walki.....	25.1
Góry	2.2.2	Porty	18.2, 18.4.4	Wyniki walk	10.0
Grupa przełamująca.....	15.2.2, 15.2.3	Posiłki	21.1	Zaopatrzenie	16.0
H lub D	11.4.3	Pościg	14.0	Zasięg.....	17.4
Izolacja i wyniszczenie izolacją	16.5	Poziomy	2.3.5	Zatrzymanie odwrotu.....	12.1.5
Jakość jednostki.....	2.3.2	Przełamanie	15.0	Zdesperowana obrona	11.5
Jednostka prowadząca	11.2.3	Przesunięcie elitarne.....	9.7	Zdeterminowana obrona	11.0
Jednostki 3-poziomowe	20.3.4	Przewaga pancerna	9.3	Znacznik walki miejskiej	11.6.2
Jedn. pojazdów	2.3.3, 9.8, 11.5.4, 22.4	Przyczółki.....	18.1.1, 18.4.4, 23.1.3	Znaczniki ciężarówek.....	5.8
Jednostki rozpoznawcze	25.2	Punkty lądowania	18.4.3	Znaczniki kontroli	16.3.4
Jednostki samodzielne	8.4.4	Punkty stosu	4.2	Znaczniki połowy efektywności.....	5.7
Jednostki wsp. art. (ASU).....	17.0, 20.3.3	Punkty zwycięstwa	23.1	Źródła zaopatrzenia	16.2



GMT Games, LLC

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

© 2021 GMT Games, LLC