

[* według wskazówek zegara od lewego górnego rogu *]

Name /Nazwa/

Cost /Koszt/

Potężniejsze jednostki mają wyższą wartość punktową.

Year /Rok/

Attacks /Ataki/

vs. Soldiers /Przeciw Żołnierzom/

Liczba kostek ataku, którymi ta jednostka rzuca atakując Żołnierzy. Jednostka ma wartość dla bliskiego zasięgu (na tym samym heksie lub 1 heks), średniego zasięgu (2–4 heksy) oraz dalekiego zasięgu (5-8 heksów). Każda kostka ataku, na której wypadnie 4 lub więcej to jeden sukces.

vs. Vehicles /Przeciw Pojazdom/

Tak samo jak Atak Przeciw Żołnierzom, ale używany w atakach przeciw Pojazdom.

Sketch /Szkiec/

Flavor Text /Notka/

Niektóre karty statystyk zawierają krótkie opisy historii jednostki lub jej charakterystykę techniczną. Te informacje zamieszczone są pod zdolnościami specjalnymi jednostki.

Set Icon /Ikona Dodatku/

Collector Number /Numer Kolekcyjny/

Rarity Symbol /Symbol Rzadkości/

● = częsta, ◆ = nieczęsta, ☆ = rzadka

Special Abilities /Zdolności Specjalne/

(Jeśli Są) Specjalne siły i słabości.

Defense /Obrona/

Liczba sukcesów, jaką musi wyrzucić atakujący, aby trafić tę jednostkę. Niektóre Pojazdy posiadają dwie wartości obrony oddzielone przez ukośnik—pierwsza liczba (obrona przednia) dotyczy ataków z przodu, a druga (obrona tylnia) dotyczy pozostałych ataków.

Speed /Szybkość/

Ilość heksów przez które może ruszyć się ta jednostka. Ponieważ jednostka może się ruszyć w fazie ruchu i wybrać kolejny ruch w fazie ataku, może więc ona ruszyć się na odległość podwojonej wartości Szybkości w jednej turze.

Type /Typ/

Nationality /Kraj/

[Spód figurki]

Kraj

Ikona dodatku

Numer Kolekcyjny

Rzadkość

Koszt

Nazwa

USA, Kanada, Azja, Pacyfik i Ameryka Łacińska:
www.wizards.com/customerservice
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
USA
Tel: 1-800-324-6496 (wewnątrz USA)
1-206-624-0933 (poza USA)
Fax: 1-425-204-5818

Wielka Brytania, Irlandia i Afryka Południowa:
Wizards of the Coast, Inc.
Dział Obsługi Klienta
PO Box 43
Caswell Way
Newport NP19 4YD
WIELKA BRYTANIA
Tel: + 800 22 427276
Fax: +44 1633 282693
Email: wizards@hasbro.co.uk

Wszystkie Inne Kraje Europejskie:
Wizards of the Coast
p/a Hasbro Belgia
1 Hofveld 6D
B-1702 Groot-Bijgaarden
BELGIA
Tel: +32.70.233.277
Fax: +32.2.464.09.59
Email: custserv@hasbro.co.uk

wiek 12+

Axis & Allies™ Miniatures

Kolekcyjna
Gra
Figurkowa

ZASADY ZAAWANSOWANE

Axis & Allies™ Miniatures

Zawartość Zestawu Początkowego

Instrukcja Quick Start Guide

1 losowa rzadka pomalowana plastikowa figurka

11 pomalowanych plastikowych figurek

(M4A1 Sherman, 6-Pounder Antitank Gun, Panzer IV Ausf. G, PAK 38 Antitank Gun, „Red Devil”

Captain, SS-Hauptsturmführer, M1 Garand Rifle, Bazooka, Vickers Machine-Gun Team, Mauser Kar 98k,
MG 42 Machine-Gun Team)

12 kart statystyk, po jednej dla każdej figurki

4 sekcje Mapy Bitwy

instrukcja Zasady Zaawansowane

Znaczniki trafień

8 sześciociennych kostek

Twórcy

Projekt i Rozwój Gry: Richard Baker (prowadzący projekt), Paul Barclay, Aaron Forsythe, Devin Low
i Jonathan Tweet, z dodatkowa pomocą Nate Heiss, Mons Johnson, Ryan Miller, Matt Place i Steve
Warner

Dodatkowi Testerzy Gry: Scott Larabee, David Noonan, Ian Richards, Steve Schubert, Steve Winter
i Justin Webb

Zapis Zasad: Richard Baker i Jonathan Tweet

Prowadzenie R&D: Andrew Finch (kierownik) i Paul Barclay

Edycja: Justin Webb

Notki Kart: Richard Baker

Kierownictwo Artystyczne: Robert Rapier (druk) i Brian Dumas (rzeźby)

Ilustracje: Christopher Moeller (grafiki opakowań), Llangdon Foss i Raven Mimura

Projekt Graficzny: Leon Cortez i Keven Smith

Kartografia: Lee Moyer

Zarządzanie Marką: Linda Cox, Rachel Kirkman i Kyle Murray

Produkcja: Teresa Newby, Yenvik Zhong, Chas DeLong i Bob Carrasca

USA, Kanada, Azja Pacyfik i Ameryka Łacińska

Wizards of the Coast, Inc.

P.O. Box 707

Renton WA 98057-0707

U.S.A.

Pytania? 1-800-324-6496

Europejska Siedziba Główna

Wizards of the Coast, Belgia

't Hofveld 6D

B-1702 Groot-Bijgaarden

Belgia

+32.70.233.277

©2005 Wizards of the Coast, Inc., P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707, U.S.A. **WYPRODUKOWANO**

W CHINACH. Axis & Allies i jej logo są znakami markowymi Hasbro, Inc. w USA i innych krajach.

Wszystkie prawa zastrzeżone. © oznacza Reg. U.S. Pat. & TM Office. Dla Europy: Hasbro Consumer Services
Ltd., Caswell Way, Newport NP9 0YH, Wielka Brytania. Zachowaj ten adres na przyszłość.

Odwiedź strony: www.wizards.com

www.isa.pl

Spis treści

Wstęp	4
Zasady Gier Figurkowych	4
Przygotowanie Bitwy	4
Jak Wygrać	7
Jednostki	8
Jak Odczytywać Kartę Statystyk	8
Tworzenie Armii	10
Porządek Gry	11
Faza Inicjatywy	11
Fazy Ruchu	11
Fazy Ataku	11
Faza Ofiar	12
Akcje Wielokrotne	12
Ruch i Położenie	13
Szybkość i Ruch	13
Kumulacja Jednostek	13
Teren i Ruch	13
Ustawienie Pojazdów	14
Atak i Obrona	15
Zasięg i Kostki Ataku	15
Test Ataku	16
Osłona z Terenu Obronnego	18
Zasięg Wzroku	19
Efekty Ataku	20
Zakłócony	20
Uszkodzony	20
Zniszczony	20
Ogień Defensywny	21
Prowokowanie Ognia Defensywnego	21
Ataki Ognia Defensywnego	22
Teren	23
Teren o Podwójnym Koszcie	23
Test Ruchu	23
Teren Nieprzekraczalny	24
Drogi	24
Osłona	24
Typy Terenu	25
Zdolności Specjalne	26
Zasady Zdolności Specjalnych	26
Zdolności Przywódcze	26
Scenariusze	27
Scenariusz Podstawowy	27
Scenariusz Ataku	27
Budowanie Twoich Własnych Scenariuszy	28
Historyczne Limity Armii	28
Ograniczenie Roku	28
Słowniczek	29

WSTĘP

Między 1939 a 1945, największa i najokropniejsza z prowadzonych dotychczas wojen oswładnęła całym światem. Od pustyń Afryki po dżungle Filipin, od lodowych wód Morza Barentsa po upalne wyspy Południowego Pacyfiku, miliony żołnierzy walczyły pod flagami tuzinów różnych krajów. Historie o heroizmie, męstwie, determinacji i prostej wojskowej odwadze żołnierzy walczących w II Wojnie Światowej, po sześćdziesięciu latach od zamknięcia ostatnich działań, nadal inspirują. To są zasady dla szybkiej, pełnej akcji i rywalizacji gry **Axis & Allies™ Miniatures**, która pozwala ci na przeprowadzenie desperackich i zażartych bitew na twoim własnym stole.

W grze **Axis & Allies Miniatures** obejmujesz dowodzenie nad potężnymi czołgami i odważnymi żołnierzami oraz sprawdzasz swoje własne zdolności, w celu zmienienia przebiegu wojny. Będziesz potrzebował umiejętności, śmiałości i odrobiny szczęścia, żeby osiągnąć zwycięstwo. Czy zaufasz zaawansowanym technicznie pojazdom i uzbrojeniu niemieckiego Wehrmachtu? Czy poprowadzisz armię amerykańskich i radzieckich czołgów i żołnierzy, polegając na ilości, żeby przewyciężyć jakość? Co by się stało, gdyby japońskie oddziały czołgów starły się w bitwie z brytyjskimi działami przeciwpancernymi i piechotą? Wszystko zależy od ciebie.

Możesz korzystać z gry **Axis & Allies Miniatures** na trzy sposoby:

- Gry używającej opartych na współzawodnictwie zasad **Axis & Allies Miniatures** opisanych w tej instrukcji.
- Odtworzenia historycznych bitew i sprawdzenia czy mógłbyś je wygrać, gdybyś był dowódcą.
- Zebrać szczegółowe i wiernie historycznie czasom walk II Wojny Światowej pojazdy, żołnierzy i ciężkie działa reprezentowane przez pomalowane plastikowe figurki. Sprzedawane osobno Zestawy Dodatkowe **Axis & Allies Miniatures**, dostarczają więcej figurek do gry i kolekcjonowania.

ZASADY GRY FIGURKOWEJ

II Wojna Światowa toczyła się pomiędzy siłami państw Osi —Niemiec, Japonii, Włoch i innych zrzeszonych krajów – a siłami Aliantów, składających się głównie ze Stanów Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii wraz z jej dominiami, Francji i Związku Radzieckiego. Ta instrukcja prezentuje zasady do szybkich, taktycznych bitew figurkowych (nazywanych również scenariuszami) dziejących się w realiach II Wojny Światowej. W bitwie figurkowej, armia Osi i armia Aliantów walczą przeciwko sobie. Zwycięzcą zostaje gracz, którego armia przejmie kontrolę nad celem bitwy lub zniszczy większość armii wroga. Inne scenariusze są opisane w sekcji Scenariusze na stronie 27.

Przygotowanie Bitwy

Ten zestaw początkowy zawiera figurki, kostki, karty statystyk i cztery dwustronne sekcje mapy. Każdy laminowany arkusz pokryty jest siatką 2-calowych heksagonów (lub heksów). Aby zacząć grać w **Axis & Allies Miniatures**, będziesz musiał wykonać kolejno:

- 1. Stworzyć Armię.** Jeden z graczy tworzy 100-punktową armię Aliantów. Drugi tworzy 100-punktową armię Osi.
- 2. Wybrać Układ Mapy Bitwy.** Rzuć kostką i ułóż swoje sekcje mapy tak, aby pasowały do odpowiedniego diagramu mapy bitwy. Umieść żeton celu na heksie wskazanym przez diagram. Różne konfiguracje pokazane są poniżej i na następnej stronie.

- 3. Rzuć Monetą.** Zwycięzca decyduje czy chce być pierwszym czy drugim graczem.
- 4. Rozstawienie Pierwszego Gracza.** Pierwszy gracz wybiera jeden z końców mapy bitwy i rozstawia tam swoją armię. Możesz rozstawić swoje jednostki w dowolnym miejscu w odległości do pięciu heksów od twojego końca mapy (pół-heksy się nie liczą). Możesz rozstawić swoje jednostki na trudnym terenie, ale nie możesz ich rozstawić na heksach, na które nie mogą wejść, jak na przykład Pojazdy na heksach bagna.
- 5. Rozstawienie Drugiego Gracza.** Teraz drugi gracz rozstawia swoją armię po drugiej stronie mapy bitwy.
- 6. Zaczynj Grać!** Po prostu wykonuj działania z sekcji Porządek Gry na stronie 11.

Pół-heksy na bokach i końcach mapy bitwy są całkowicie nieprzekraczalne. Nie możesz rozstawić się na pół-heksie lub się na niego ruszyć. (Całe heksy utworzone przez dwa stykające się pół-heksy sąsiadujących sekcji mapy są traktowane jak normalne heksy; możesz normalnie rozstawić się i ruszać na nie swoje jednostki.) Nie możesz ruszyć jednostek poza zewnętrzne krawędzie mapy—nie ma drogi prowadzącej poza bitwy.

DOG-1		CHARLIE-1
ABLE-1		BAKER-2
KONFIGURACJA 1: POŁOWA I POŁOWA		

DOG-2	CHARLIE-1
BAKER-2	ABLE-2
KONFIGURACJA 2: WALKA NOŻOWNICZA	

DOG-2	CHARLIE-2	<input type="checkbox"/>
BAKER-1	ABLE-1	<input type="checkbox"/>
KONFIGURACJA 3: WYŻYNA		

CHARLIE-2	DOG-2	
BAKER-2	ABLE-2	
KONFIGURACJA 5: WZGÓRZE 107		

BAKER-2	ABLE-2	
DOG-1	CHARLIE-1	
KONFIGURACJA 4: WALKA O MIASTO		

BAKER-1	ABLE-1	
CHARLIE-2	DOG-2	
KONFIGURACJA 6: NIEBIOŚA TYGRYSÓW		

Wybór Armii

W bitwie **Axis & Allies Miniatures**, jeden z graczy jest graczem Osi a drugi graczem Aliantów. Kiedy tworzysz armię jakiegokolwiek kraju, tylko jednostki państw Osi mogą należeć do armii Osi.

Oś: Niemcy /symbol Niemiec/, Japonia /symbol Japonii/, Włochy /symbol Włoch/ lub inne państwa Osi.

Alianci: Stany Zjednoczone /symbol US/, Wielka Brytania /symbol UK/, Związek Radziecki /symbol ZSRR/, Francja /symbol Francji/ lub inne państwa Aliantów.

Jeśli ty i twój przeciwnik nie możecie zgodzić się, który z was będzie grał jaką armią, rzuć monetą. Zwycięzca wybiera.

Jak wygrać

Gracz, kontrolujący cel pod koniec 7 tury, wygrywa grę.

Pilnuj kolejności tur. Kontrolujesz cel, jeśli jesteś jedynym graczem posiadającym sąsiadującą z nim jednostkę.

Jeśli żaden z graczy nie wygrał w 7 turze, gracze dalej. Na końcu każdej z tur, sprawdź czy któryś z graczy kontroluje cel. Gracz kontrolujący cel na końcu tury, wygrywa grę.

Jeśli żaden z graczy nie wygrał na końcu 10 tury, policz wartość punktową jednostek na mapie bitwy. Gracz, którego jednostki są warte więcej punktów, jest zwycięzcą.

Jeśli nadal jest remis, grajcie do momentu, w którym na końcu tury jeden z graczy będzie kontrolował cel lub posiadał armię o większej wartości punktowej.

Możesz również użyć zasad **Axis & Allies Miniatures**, żeby rozegrać kilka różnych scenariuszy. Wiele z nich posiada charakterystyczne cele lub punktację. Na przykład, możesz mieć za zadanie przesunięcie wszystkich twoich jednostek ze strony mapy bitwy należącej do wroga, podczas gdy twój przeciwnik próbuje cię przed tym powstrzymać. Patrz Scenariusze na stronie 27.

JEDNOSTKI

Każda figurka reprezentuje jednostkę walczącą podczas II Wojny Światowej. Te zasady odnoszą się do wszystkich figurek jako „jednostek”. Każda jednostka posiada odpowiadającą jej kartę statystyk, na której zamieszczone są jej statystyki używane w grze.

Jak Odczytywać Kartę Statystyk

Spójrz na przykładową kartę statystyk pokazaną poniżej.

Kraj	
Nazwa	Koszt
Typ	Rok
Szybkość	Atak Przeciw Żołnierzom
Obrona	Atak Przeciw Pojazdom
Zdolności Specjalne	
Notka	
Ikona Dodatku / Numer Kolekcjonerski / Rzadkość	
Ikona Dodatku	Kraj
Numer Kolekcjonerski	Koszt
Rzadkość	Nazwa

Dopasuj nazwę na każdej karcie statystyk do nazwy na podstawie figurki.

Kraj

Każda jednostka należy do określonego kraju Osi lub Aliantów. Symbol kraju wskazuje, z którego państwa pochodzi jednostka.

ALIANCI

/symbol Francji/ = **Francja**
 /symbol ZSRR/ = **Związek Radziecki**
 /symbol UK/ = **Wielka Brytania**
 /symbol US/ = **Stany Zjednoczone**

OŚ

/symbol Niemiec/ = **Niemcy**
 /symbol Włoch/ = **Włochy**
 /symbol Japonii/ = **Japonia**

Również kolor każdej karty statystyk wskazuje, dla której strony może walczyć dana jednostka—jednostki Osi mają szare karty statystyk; Alianci mają zielone karty statystyk.

Type /Typ/

Określa podstawowy typ jednostki (*Soldier /Żołnierz/* lub *Vehicle /Pojazd/*), który wpływa na odporność jednostki na ataki i jej działania na trudnym terenie. Niektóre jednostki mają również dodatkowe określenia wskazujące na szczególnie podtyp jednostki. Na przykład, Panzer IV Ausf. G jest Pojazdem—Tank */Czołg/*, podczas gdy 6-Pounder Antitank Gun jest Żołnierzem—Artyleria */Artyleria/*.

Year /Rok/

Rok, od którego ta jednostka była ogólnodostępna. W niektórych scenariuszach, możesz używać tylko tych jednostek, które były dostępne w określonym roku lub wcześniej (patrz Scenariusze na stronie 27).

Cost /Koszt/

Ilość punktów, które musisz zapłacić, aby dodać tę jednostkę do twojej armii. Standardowa armia składa się z jednostek o wartości do 100 punktów.

Speed /Szybkość/

Liczba heksów, przez które może ruszyć się ta jednostka. Ponieważ jednostka może się ruszyć w fazie ruchu i wybrać kolejny ruch w fazie ataku, może więc ona ruszyć się na odległość podwojonej wartości Szybkości w jednej turze.

Defense /Obrona/

Liczba sukcesów, jaką musi wyrzucić atakujący, aby trafić tę jednostkę. Niektóre Pojazdy posiadają dwie wartości obrony oddzielone przez ukośnik—pierwsza liczba (obrona przednia) dotyczy ataków z przodu, a druga (obrona tylnia) dotyczy pozostałych ataków.

Attack vs. Soldiers /Atak Przeciw Żołnierzom/

Ilość kostek ataku, które wykorzystuje ta jednostka podczas ataku przeciwko Żołnierzom. Jednostka posiada wartość dla bliskiego zasięgu (na tym samym heksie lub 1 heks), średniego zasięgu (2–4 heksy) i dalekiego zasięgu (5–8 heksów). Każda kostka ataku, na której wypadnie 4 lub więcej to jeden sukces.

Attack vs. Vehicles /Atak Przeciw Pojazdom/

Tak jak Atak Przeciw Żołnierzom, ale używany do ataków przeciwko Pojazdom.

Special Abilities /Zdolności Specjalne/

Specjalne ataki, cechy, ograniczenia lub zdolności przywódcze, które posiada jednostka. (patrz Zdolności Specjalne na stronie 26).

Flavor Text /Notka/

Niektóre karty statystyk zawierają krótkie opisy historii jednostki lub jej charakterystykę techniczną. Te informacje zamieszczone są pod zdolnościami specjalnymi jednostki.

Set Icon/Collector Number/Rarity Symbol / Ikona Dodatku/Numer Kolekcyjerski/Rzadkość/

Ikona mówi ci, do którego dodatku należy ta figurka, jak na przykład Wydanie Podstawowe.

Numer kolekcyjerski wskazuje na miejsce figurki w danym dodatku, jak również na ilość wszystkich figurek, które ten dodatek zawiera.

Symbol rzadkości określa jak trudna do znalezienia jest ta figurka. Istnieją trzy poziomy trudności zdobycia: częsta ●, nieczęsta ◆ i rzadka ☆.

Skala

Gra *Axis & Allies Miniatures* używa następujących skal.

Figurki: 15mm lub 1/120.

Pojazdy: Każda figurka Pojazdu reprezentuje 1 pojazd.

Żołnierze: Każda figurka Żołnierza reprezentuje zazwyczaj kilku żołnierzy.

Mapa: 1 heks to około 100m, lub około 1/2000.

Tura: 1 tura to mniej więcej 1 minuta.

Tworzenie Armii

W bitwie, jeden z graczy buduje armię Osi, a drugi armię Aliantów. Możesz wydać do 100 punktów na budowę twojej armii. Każda jednostka ma koszt zaznaczony na jej podstawie i karcie statystyk. Twoja armia nie może składać się z więcej niż 15 jednostek.

Kolor karty statystyk wskazuje na to, czy należy ona do Osi czy Aliantów—jednostki Osi mają szare karty statystyk, a jednostki Aliantów zielone.

Przykładowa Armia (Alianci)

M4A1 Sherman	21
6-Pounder Antitank Gun	9
„Red Devil” Captain	7
Bazooka	4
M1 Garand Rifle	4
Vickers Machine-Gun Team	8
KV-1	32
M3 Stuart	15
Suma	100 punktów

Etykieta Tworzenia Armii: Twórz swoją armię w tajemnicy, używając kart statystyk. Nie pokazuj jeszcze, których jednostek będziesz używał; po prostu przygotuj karty statystyk i trzymaj je w ręce. Ujawniasz swoją armię, kiedy ją rozstawiasz. Jeśli rozstawiasz się jako drugi, nie możesz zmienić składu twojej armii w odpowiedzi na rozstawienie i wybór jednostek twojego przeciwnika.

Różne jednostki wnoszą do armii różne siły i słabości. Działa przeciwpancerne są bardzo skuteczne przeciwko czołgom, ale słabo spisują się przeciwko wrogiej piechocie i nie są za bardzo mobilne. Strzelcy są nieskuteczni przeciwko wrogiemu pancerniowi, ale są tani i liczni, oraz mogą być bardzo użyteczni przy utrzymywaniu trudnego terenu lub zajmowaniu celu bitwy. Czołgi są szybkie i silne, ale są drogie i potrzebują otwartego terenu by móc działać z pełną skutecznością. Możesz preferować zbalansowaną armię dobrze łączącą typy jednostek lub możesz ryzykować grę armią, która jest silna w jednym typie jednostek, ale słaba w innych.

KOLEJNOŚĆ GRY

Gra *Axis & Allies Miniatures* jest rozgrywana w **turach**. Podczas każdej tury, gracze wypełniają kolejno poszczególne **fazy** gry.

- A. Faza inicjatywy (obaj gracze)
- B. Faza ruchu pierwszego gracza
- C. Faza ruchu drugiego gracza
- D. Faza ataku pierwszego gracza
- E. Faza ataku drugiego gracza
- F. Faza ofiar (obaj gracze)
- G. Koniec tury

Faza Inicjatywy

Na początku każdej tury, obaj gracze wykonują test inicjatywy, żeby ustalić, kto będzie pierwszym, a kto drugim graczem w tej turze. Rzuć dwoma kostkami i zsumuj ich wyniki, następnie dodaj do nich najwyższą premię do inicjatywy dowolnego dowódcy z twojej armii.

(Zakłócenia dowódcy się nie liczą.) Gracz, z najwyższym rezultatem, wygrywa test inicjatywy. Jeśli nie posiadasz dowódcy w twojej armii lub wszyscy twoi dowódcy są zakłócenie, dodajesz zero. Jeśli ty i twój przeciwnik uzyskacie ten sam rezultat, gracz z wyższą premią do inicjatywy wygrywa. Jeśli macie tę samą premię do inicjatywy, wykonajcie test jeszcze raz.

Pierwszy i Drugi Gracz: Jeśli wygrałeś test inicjatywy, wybierasz czy będziesz pierwszym czy drugim graczem w tej turze. Czasami lepiej jest być drugim, ponieważ możesz zobaczyć, gdzie ruszy się twój przeciwnik i zareagować na ten ruch, ale czasem będziesz uważał za korzystne granie jako pierwszy.

Ataki i obrażenia są zadawane jednocześnie obu stronom w fazie ofiar, więc rozpoczynanie nie oznacza, że będziesz mógł strzelać do jednostek twojego przeciwnika, zanim będą miały one możliwość odpowiedzi ogniem.

Fazy Ruchu

W twojej fazie ruchu, możesz ruszyć wybrane, wszystkie lub żadną z twoich jednostek, po jednej naraz. Każda jednostka może ruszyć się o tyle heksów ile wynosi jej szybkość (patrz Ruch i Położenie na stronie 13).

Fazy Ataku

W twojej fazie ataku, możesz aktywować wybrane, wszystkie lub żadną z twoich jednostek. Każda jednostka może się albo ruszyć, tak samo jak w fazie ruchu, albo zaatakować jednostkę wroga (patrz Atak i Obrona na stronie 15).

Zdobywanie Trafień: Jeśli zdobędziesz trafienia na jednostce wroga, umieść na niej zakryte znaczniki trafienia, aby zaznaczyć zdobyte trafienia. Pierwszym znacznikiem trafienia umieszczanym na jednostce podczas fazy ataku przeciwnika jest znacznik *Disrupted*. Drugim znacznikiem trafienia umieszczanym na Pojeździe jest znacznik *Damaged*. Drugim znacznikiem trafienia umieszczanym na Żołnierzu lub uszkodzonym Pojeździe jest znacznik *Destroyed*. Trzecim znacznikiem trafienia umieszczanym na Pojeździe jest znacznik *Destroyed*. Kiedy jednostka otrzyma znacznik *Destroyed*, dalsze znaczniki trafienia są niepotrzebne. Trafienia sumują się w ten sam sposób, nawet gdy zostaną zdobyte przez więcej niż jednego atakującego.

Aczkolwiek, efekty trafień nie są rozpatrywane aż do fazy ofiar. Umieszczaj nowe znaczniki trafienia zakryte i odwracaj je podczas fazy ofiar (patrz poniżej). Na przykład, jeśli pierwszy gracz, podczas swojej fazy ataku, zdobędzie wystarczająco dużo trafień, żeby zniszczyć czołg drugiego gracza, czołg ten nadal może działać normalnie podczas fazy ataku drugiego gracza. Właściwie, czołg nie jest zniszczony i zdejmowany z planszy aż do fazy ofiar.

Faza Ofiar

W fazie ofiar obaj gracze rozpatrują efekty obrażeń zadanych przez wrogi ostrzał w fazach ataku. Wykonaj poniższe kroki podanej kolejności.

1. Usuń odsłonięte znaczniki Disrupted. Nie usuwaj odsłoniętych znaczników Damaged.
2. Odwróć nowe znaczniki trafień.
3. Jeśli jednostka ma znacznik Destroyed, zostaje zniszczona. Usuń ją z mapy bitwy.
4. Jeśli pojazd ma jeden znacznik Damaged, zostaje on uszkodzony (patrz Atak i Obrona na stronie 15).
5. Jeśli jednostka ma znacznik Disrupted, zostaje ona zakłócona (patrz Atak i Obrona na stronie 15).

Akcje Wielokrotne

Jeśli więcej niż jedna rzecz dzieje się w tym samym momencie, aktywny gracz decyduje, w jakiej kolejności zostaną one rozpatrzone. Na przykład, możesz aktywować twoje jednostki w dowolnej wybranej przez siebie kolejności.

RUCH I POŁOŻENIE

Heksy na mapie bitwy wyznaczają położenie każdej twojej jednostki oraz regulują ruch. Siła ognia jest ważna, ale większość bitew jest wygrywana lub przegrywana przez manewrowanie—strona, która umieści swoje jednostki na silnych pozycjach i tak używa terenu, żeby wykorzystać jego wszystkie zalety, ma wielką przewagę we wszystkich walkach.

Szybkość i ruch

Jednostka może się ruszyć przez tyle heksów, ile wynosi jej szybkość. Na przykład, czołg M4A1 Sherman o szybkości 4 może ruszyć się do 4 heksów podczas fazy ruchu i do następnych czterech heksów w fazie ataku. Aczkolwiek, jeśli rusza się on przez trudny teren, nie może ruszyć się tak daleko (patrz Teren na stronie 23).

Kumulacja Jednostek

Jednostka może zakończyć swój ruch na heksie, jeśli znajduje się tam dla niej miejsce.

Kumulacja z Przyjaznymi Jednostkami: Możesz mieć tylko dwie przyjazne jednostki na jednym heksie i nie więcej niż jedna z nich może być Pojazdem.

Kumulacja z Wrogimi Jednostkami: Heks może pomieścić do dwóch jednostek z każdej armii. Tylko jedna z tych czterech jednostek może być Pojazdem.

Kumulacja Podczas Ruchu: Limit kumulacji dotyczy tylko końca ruchu każdej jednostki. Innymi słowy, możesz zignorować ten limit podczas ruchu jednostki i ruszać się przez zajęte heksy pod warunkiem, że skończysz ruch na heksie, który nie jest zapełniony.

Łamanie Zasad Kumulacji: Twoja jednostka nie może zostać zmuszona do zatrzymania się na heksie, jeśli złamałaby tym samym limit kumulacji. Na przykład, jeśli twój Pojazd zostanie zakłócony przez ogień defensywny zanim będzie mógł się ruszyć z heksu zawierającego drugi Pojazd, zatrzymanie na tym heksie złamałoby zasadę kumulacji. W takim przypadku, odtwórz drogę jednostki i zatrzymaj ją na ostatnim heksie, na którym może się ona poprawnie zatrzymać.

Teren i Ruch

Pola walki nie są jednolitymi obszarami pustego, otwartego terenu. Wzgórza, miasteczka, bagna, strumienie i lasy przecinają pole bitwy, będąc znaczącymi przeszkodami dla ruchu jednostek (patrz Teren na stronie 23).

Ustawienie Pojazdów

Na koniec ruchu Pojazdu, ustaw go tak, żeby jego przód był skierowany wzdłuż jednej z sześciu krawędzi heksu.

Obrona Przednia i Tylnia: Jeśli Pojazd ma dwie wartości obrony, obrona przednia Pojazdu dotyczy ataków z przodu. Przy pozostałych atakach rozpatruje się obronę tylną.

Ruch Przez Zero Heksów: Jednostka może zmienić ustawienie w czasie ruchu. Nie musi przy tym wykonywać ruchu z jednego heksu na drugi.

Ustawienie i Zakłócenie: Zakłócona jednostka nie może zmienić ustawienia.

Ustawienie i Atakowanie: Jeśli jednostka wykonuje atak zamiast ruchu w fazie ataku, nie może zmienić ustawienia w tej fazie.

Ustawienie i Powstrzymany Ruch: Jeśli coś powstrzymuje ruch Pojazdu, jak na przykład nieudany test ruchu w terenie, Pojazd kończy swój ruch skierowany w stronę heksu, na który chciał wjechać.

Ogień Defensywny: Ustawienie może być ważny podczas ruchu, kiedy Pojazd prowokuje ogień defensywny (patrz Ogień Defensywny na stronie 21).

ATAK I OBRONA

W twojej fazie ataku, twoje jednostki mogą strzelać do wrogich celów za pomocą karabinów maszynowych, dział przeciwpancernych, moździerz, miotaczy ognia lub jakichkolwiek innych broni, w które akurat będą wyposażone. Możesz również zyskać możliwość prowadzenia ostrzałów podczas fazy ruchu lub ataku drugiego gracza, jeśli wrogie jednostki prowokują ogień defensywny twoich jednostek (patrz Ogień Defensywny na stronie 21).

Kiedy atakujesz, pamiętaj o tych zasadach:

- **Zasięg i Kostki Ataku:** Policz heksy od atakującego do celu. Sprawdź na karcie statystyk atakującego iloma kostkami ataku będziesz rzucał przeciwko celowi tego typu (Żołnierz lub Pojazd) w takim zasięgu.
- **Test Ataku:** Rzuć twoimi kostkami ataku. Każdy wynik 4 lub wyżej to jeden sukces. Jeśli suma sukcesów jest równa lub większa niż obrona celu, zdobyłeś jedno lub więcej trafień.
- **Zasięg Wzroku:** Strzelająca jednostka musi mieć cel ataku w nie zablokowanym zasięgu wzroku. Jeśli linia pomiędzy środkiem heksu atakującego i środkiem heksu celu przebiega przez heks z terenem blokującym zasięg wzroku, atakujący nie może zaatakować tego celu.
- **Test Osłony:** Jeśli cel znajduje się na trudnym terenie, broniący się gracz może wykonać test osłony, próbując ograniczyć efekt twojego ataku. Więcej informacji o testach osłony znajdziesz na stronie 23 w sekcji Teren.

Możesz strzelać do wrogiej jednostki znajdującej się w zasięgu, tak długo jak ją widzisz i masz wartość ataku przeciwko niej. Jeśli w zasięgu znajduje się kilka wrogich jednostek, możesz wybrać, który z celów atakuje twoja jednostka—nie musisz strzelać do najbliższego wroga. Możesz strzelać, zarówno przez wrogie, jak i twoje własne jednostki, bez kar do rzutów.

Dwa Cele Na Tym Samym Heksie: Jeśli dwie wrogie jednostki znajdują się na tym samym heksie, możesz wybrać, do której z nich chcesz strzelać.

Zasięg i Kostki Ataku

Jednostki w grze **Axis & Allies Miniatures** posiadają wartości ataku, które obrazują ich skuteczność przeciw Żołnierzom i przeciw Pojazdom. Typ atakowanej jednostki określa, której wartości ataku twojej jednostki będziesz używał. Wartości ataku zmieniają się również wraz z zasięgiem; dla większości jednostek, ataki w bliskim zasięgu są bardziej celne i mają większą szansę na przebicie pancerza celu, toteż ilość kostek ataku jest większa dla ataków w bliskim zasięgu, niż dla ataków w dalekim zasięgu.

Licząc heksy od atakującego do celu, policz heks, na którym znajduje się cel, ale nie licz heksu, na którym stoi atakująca jednostka. Istnieją trzy zasięgi.

Bliski Zasięg: 0 (na tym samym heksie) lub 1 heks

Średni Zasięg: 2–4 heksy

Daleki Zasięg: 5–8 heksów

Test Ataku

Żeby wykonać atak jednostką, rzuć tyłoma kostkami, ile wynosi jej wartość ataku przeciw celowi. Każda kostka, na której wypadnie 4 lub więcej liczy się jako jeden sukces.

Zakłócenia i Uszkodzeni Atakujący: Jeśli atakująca jednostka jest zakłócona lub uszkodzona, otrzymuje ona karę -1 do rzutów ataku. Tylko wyniki 5 i 6 liczą się jako sukcesy. Jeśli atakujący jest zarówno zakłócony jak i uszkodzony, kara nadal wynosi tylko -1.

Sukcesy: Porównaj liczbę sukcesów, które wyrzuciłeś z obroną celu.

- Jeśli suma sukcesów jest mniejsza niż obrona celu, pułujesz.
- Jeśli suma sukcesów jest równa obronie twojego celu, zdobywasz jedno trafienie.
- Jeśli suma sukcesów jest większa niż obrona twojego celu, zdobywasz dwa trafienia.
- Jeśli suma sukcesów jest równa lub wyższa niż podwojona obrona twojego celu, zdobywasz trzy trafienia.

Sukcesy

Suma Sukcesów Ataku	Trafienia
Mniejsza niż obrona wroga	Zero
Równa obroni wroga	1 trafienie
Większa niż obrona wroga	2 trafienia
Dwa razy większa niż obrona wroga	3 trafienia

Trafienia: Jeśli zdobędziesz trafienia przeciwko wrogiej jednostce podczas twojej fazy ataku, umieść zakryte znaczniki trafień obok niej.

- Pierwszym znacznikiem trafienia, otrzymywanym przez każdą jednostkę twojego przeciwnika, podczas twojej fazy ataku jest zakryty znacznik Disrupted.
- Drugim znacznikiem trafienia, otrzymywanym przez Żołnierza, jest zakryty znacznik Destroyed.
- Drugim znacznikiem trafienia, otrzymywanym przez Pojazd, jest zakryty znacznik Damaged.
- Trzecim znacznikiem trafienia, otrzymywanym przez Pojazd, jest zakryty znacznik Destroyed.

Kiedy jednostka otrzyma znacznik Destroyed, dalsze znaczniki trafienia są niepotrzebne.

Trafienia sumują się w ten sam sposób, nawet gdy zostaną zdobyte przez więcej niż jednego atakującego.

Trafienia

Trafienia Zdobyte na Jednostce Wroga Podczas Twojej Fazy Ataku	Zakryte Znaczniki Trafień na Pojazdach	Zakryte Znaczniki Trafień na Żołnierzach
Pierwsze trafienie	znacznik Disrupted	znacznik Disrupted
Drugie trafienie	znacznik Damaged	znacznik Destroyed
Trzecie trafienie	znacznik Destroyed	—

PRZYKŁAD ATAKU

Sherman					
	1				
		2			
			3		Zakryty znacznik Damaged
				4	
					Panzer
					Zakryty znacznik Disrupted

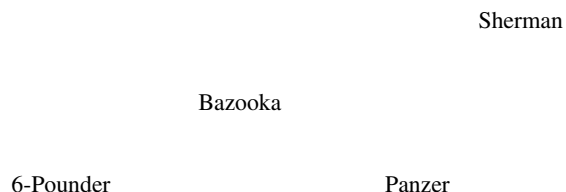
Sherman strzela do Panzera. Odległość do Panzera to 4 heksy—średni zasięg. Wartość ataku Shermana w średnim zasięgu przeciwko Pojazdowi to 11 kostek.

Gracz Aliantów rzuca 11 kostkami i wypada na nich 6, 6, 6, 5, 4, 4, 3, 3, 3, 1, 1. Gracz Aliantów wyrzucił 6 sukcesów podczas testu ataku. Ten strzał porównuje się z obroną przednią Panzera, której wartość to 5.

Ponieważ 6 sukcesów przewyższa 5 obrony, gracz Aliantów zdobywa dwa trafienia i umieszcza zakryte znaczniki trafienia Disrupted i Damaged obok Panzera. W fazie ofiar, te znaczniki trafień zostaną odwrócone i zadziała efekt zakłócenia i uszkodzenia.

Ustawienie Pojazdu: Jeśli cel posiada dwie wartości obrony, użyj pierwszej wartości (obrona przednia) wykonując atak przeciw przodowi pojazdu; w innym przypadku użyj drugiej wartości (obrona tylnia). Przód Pojazdu musi być skierowany wzdłuż jednej ze ścian heksu, na którym się znajduje. Ataki przeciwko Pojazdom, znajdującym się na tym samym heksie, wykonywane są przeciw obronie tylnej jednostki, tak samo jak ataki wykonywane z heksów sąsiadujących bezpośrednio z prawej lub lewej strony Pojazdu. Patrz diagram Ustawienia poniżej.

USTAWIENIE



Pojazdy z dwoma wartościami obrony mają „ustawienie.”

Atakujący znajdujący się na zacienionych heksach, tacy jak Sherman, wykonują ataki przeciwko obronie przedniej Panzera— pierwszej wartości.

Atakujący znajdujący się na nie zacienionych heksach, tacy jak 6-Pounder i Bazooka, wykonują ataki przeciwko obronie tylnej Panzera—drugiej wartości.

Oslona z Terenu Obronnego

Jeśli cel znajduje się na heksie miasta, lasu, wzgórza lub bagna, broniący się gracz może wykonać test osłony, próbując ograniczyć efekt ataku. Więcej informacji o testach osłony znajdziesz w sekcji Osłona na stronie 24.

Zasięg Wzroku

Jednostka może zaatakować wroga jednostkę, tylko kiedy ma ją w zasięgu wzroku. Jednostki, które widzą się nawzajem, mają się w zasięgu wzroku.

Określanie Zasięgu Wzroku: Aby określić czy dwie jednostki mają się w zasięgu wzroku, wyobraź sobie linię od punktu znajdującego się na środku heksu atakującej jednostki do punktu znajdującego się na środku heksu celu. Jeśli możesz poprowadzić linię nie przechodzącą przez jakąkolwiek część heksu miasta, wzgórza lub lasu, jednostka widzi cel i może zaatakować. Jeśli ta linia biegnie dokładnie wzdłuż krawędzi heksu zawierającego teren blokujący zasięg wzroku, ten heks nie blokuje zasięgu wzroku.

Heksy Atakującego i Celu: Określając zasięg wzroku, zignoruj teren na heksach atakującego i celu.

ZASIĘG WZROKU

MG-42 Machine-Gun

PAK 38

Panzer

Bazooka

„Red Devil”
Captain

M1 Grand Rifle

Sherman

**W Zasięgu Wzroku
Poza Zasięgiem Wzroku**

Zasięg Wzroku pomiędzy dwoma jednostkami jest zablokowany, jeśli między nimi znajduje się heks wzgórza, lasu lub miasta. Wyobraź sobie "linię wzroku" pomiędzy środkami heksów obu jednostek. Jeśli ta linia przechodzi przez heks wzgórza, lasu lub miasta, zasięg wzroku jest zablokowany. Heks, na którym znajduje się atakująca jednostka i heks, na którym znajduje się cel, nie blokują zasięgu wzroku. Jeśli "linia wzroku" dotyka heksu blokującego zasięg wzroku, ale nie przechodzi przez niego, ten heks nie blokuje zasięgu wzroku.

Oddział MG-42 Machine-Gun ma w zasięgu wzroku Bazookę i M1 Garand Rifle. Aczkolwiek, wzgórza blokują mu zasięg wzroku do "Red Devil" Captain i Shermana.

PAK 38 ma w zasięgu wzroku "Red Devil" Captain, ale heksy wzgórz blokują mu zasięg wzroku do Shermana i Bazooki.

Panzer ma w zasięgu wzroku Bazookę i M1 Garand Rifle, ale nie Shermana i "Red Devil" Captain.

Zasięg wzroku działa w obie strony.

EFEKTY ATAKU

Na początku fazy ofiar, odwróć wszystkie znaczniki trafień, które zostały umieszczone na twoich jednostkach.

Zakłócenie

Jednostka z odkrytym znacznikiem Disrupted jest „zakłócona”—spanikowana, przygwożdżona do ziemi, zdezorganizowana, lub po prostu niezadowolona.

Zakłócone jednostka:

- otrzymuje karę –1 do każdej kostki ataku;
- otrzymuje karę –1 do obrony;
- nie może się ruszyć; oraz
- nie może wykonywać ataków ognia defensywnego.

Opanowanie się: Jednostka z odkrytym znacznikiem Disrupted dochodzi do siebie po byciu zakłóconą na początku następczej fazy ofiar. Innymi słowy, zakłócenie normalnie trwa 1 pełną turę.

Uszkodzony

Pojazd, który otrzyma dwa jednoczesne trafienia podczas fazy ataku, dostaje zakryty znacznik Disrupted i zakryty znacznik Damaged.

Kiedy znaczniki trafień zostają odwrócone podczas fazy ataku, Pojazd z odsłoniętym znacznikiem Damaged zostaje „uszkodzony”. Uszkodzone Pojazdy nadal działają, ale już nie tak dobrze.

Uszkodzony Pojazd:

- otrzymuje karę –1 do każdej kostki ataku;
- otrzymuje karę –1 do obrony; oraz
- otrzymuje karę –1 do szybkości.

Jeśli uszkodzony Pojazd ma otrzymać następny znacznik Damaged, dostaje zamiast niego znacznik Destroyed.

Żołnierze nie otrzymują znaczników Damaged—zamiast tego przy dwóch jednoczesnych trafieniach otrzymują znacznik Destroyed.

Zakłócony i Uszkodzony: Pojazd, który jest jednocześnie zakłócony i uszkodzony, otrzymuje każdą karę tylko raz. Ma karę –1 do każdej kostki ataku i do obrony.

Zniszczony

Żołnierz, który otrzyma dwa lub więcej jednoczesnych trafień, dostaje znacznik Destroyed.

Pojazd, który otrzyma trzy lub więcej jednoczesnych trafień, dostaje znacznik Destroyed.

Jeśli uszkodzony Pojazd ma otrzymać następny znacznik Damaged, dostaje zamiast niego znacznik Destroyed.

Kiedy znaczniki trafień zostają odwrócone podczas fazy ofiar, usuń z mapy bitwy wszystkie jednostki z znacznikami Destroyed.

OGIEŃ DEFENSYWNY

Niebezpieczne jest podchodzenie zbyt blisko do wrogich jednostek lub próbowanie ruchu koło nich, jak gdyby ich tam nie było. Ogień defensywny jest specjalnym atakiem, który jednostka może wykonać, kiedy wróg rusza się na lub przez jej heks. Udany atak ognia defensywnego zakłóca cel.

Prowokowanie Ognia Defensywnego

Jednostka prowokuje ogień defensywny, kiedy rusza się z jednego heksu sąsiadującego z wrogią jednostką na inny heks sąsiadujący z tą samą wrogią jednostką. Heks, zajmowany przez tę jednostkę, liczy się jako z nią sąsiadujący.

Żołnierze i Pojazdy: Żołnierze nie prowokują ognia defensywnego od Pojazdów. Mogą się ruszać koło wrogiego czołgu lub nawet wejść na jego heks bez dawania mu możliwości do przeprowadzenia ostrzału. Żołnierze potrafią wykorzystać martwe punkty wrogich Pojazdów, aby bezpiecznie ruszać się wokół nich, ale wrody Żołnierze widzą ich doskonale.

Ograniczenia Ognia Defensywnego: Dana jednostka może wykonać tylko jeden atak ognia defensywnego na fazę. Na przykład, amerykański oddział wyrzutni rakiet strzela defensywnie do niemieckiego czołgu w fazie ruchu gracza Osi, ale kiedy drugi niemiecki czołg ruszy się na heks oddziału wyrzutni rakiet w tej samej fazie ruchu, oddział ten nie może ponownie użyć ognia defensywnego—strzelał on defensywnie w tej fazie. Podczas fazy ataku gracza Osi, oddział wyrzutni rakiet będzie mógł użyć ognia defensywnego jeszcze raz.

Opcjonalny Ogień Defensywny: Nie musisz używać ognia defensywnego, jeśli nie chcesz. Na przykład, jeśli przeciwnik rusza słabą jednostką, żeby sprowokować ogień defensywny od jednej z twoich jednostek, możesz wybrać „wstrzymaj ogień” i pozwolić słabej jednostce przejść, w celu wykorzystania ognia defensywnego przeciwko bardziej niebezpiecznemu wrogowi ruszającemu się później w tej fazie.

Wielokrotny Ogień Defensywny: Jeśli więcej niż jedna jednostka ma możliwość wykorzystania ognia defensywnego, możesz zaatakować jedną jednostką, zanim zdecydujesz czy inne jednostki również zaatakują.

OGIEŃ DEFENSYWNY

1)

2)

Sherman

PAK 38

PAK 38

Sherman

Jednostka prowokuje ogień defensywny, kiedy rusza się z heksu sąsiadującego z wroga jednostką na inny heks sąsiadujący z tą samą wrogą jednostką. Atakująca jednostka może wykonać atak przeciwko ruszającej się jednostce dowolnie na pierwszym lub drugim heksie. Atak ognia defensywnego natychmiast powstrzymuje i zakłóca cel, jeśli liczba sukcesów równa się lub przewyższa jego obronę.

1) Sherman prowokuje ogień defensywny od PAK 38, kiedy rusza się z jednego sąsiadującego z działem heksu na drugi. Gracz Osi może wybrać atak Shermanem na dowolny(z tych dwóch) heks. Ponieważ Sherman musi być skierowany w stronę, w którą się rusza, atak na pierwszy heks byłby skierowany przeciwko pancerniowi przedniemu, a atak na drugi heks byłby skierowany przeciwko jego tylniemu pancerniowi. W obu przypadkach, Sherman może wykonać test osłony, w celu zignorowania ataku ognia defensywnego. Gracz Osi decyduje nie wykonywać strzału i zachować atak ognia defensywnego PAK 38 na później w tej fazie.

2) Sherman obraca się i rusza na następny heks. Znowu prowokuje ogień defensywny, ponieważ rusza się z jednego sąsiadującego z PAK 38 heksu na drugi sąsiadujące z nim heks. Gracz Osi wybiera otwarcie ognia, kiedy Sherman rusza się z heksu z miastem, więc PAK 38 może wykonać strzał na tylni pancierz bez osłony. PAK 38 rzuca 11 kostkami ataku przeciwko Pojazdowi na bliskim zasięgu. Jeśli gracz Osi wyrzuci przynajmniej 4 sukcesy (wyrównując tylnią obronę Shermana), Sherman zostanie natychmiast zatrzymany i zakłócony.

Ataki Ognia Defensywnego

Atak ognia defensywnego jest jak normalny atak, z wyjątkiem tego, że najlepszym wynikiem jest zakłócenie i ten efekt jest rozpatrywany od razu, a nie w fazie ofiar.

Heks Celu: Jednostka może wykonać atak ognia defensywnego przeciw ruszającej się jednostce. Może wybrać atak na heks, z którego cel rozpoczyna ruch lub na heks, na który się rusza. Na przykład, jeśli wroga jednostka zaczęła ruch na heksie terenu otwartego obok ciebie i rusza się na heks z lasem koło ciebie, wybierasz czy wykonasz atak ognia defensywnego, kiedy wroga jednostka jest na heksie otwartego terenu czy na heksie z lasem.

Ustawienie Pojazdu: Jeśli jednostką prowokującą ogień defensywny jest pojazd, obróć go tak, by był ustawiony w kierunku heksu, na który się ruszał lub odwrócony tyłem do heksu, z którego się ruszał. Użyj tego ustawienia do określenia czy ataki ognia defensywnego wykonywane będą przeciw jego przedniej czy tylnej obronie.

Ogień Defensywny Powoduje Natychmiastowe Zakłócenie: Jeśli atak ognia defensywnego zdobędzie sumę sukcesów równą lub większą niż obrona celu, cel kończy swój ruch na heksie, który w danej chwili zajmuje i jest natychmiast zakłócony. Umieść odkryty znacznik Disrupted na jednostce. Odkryte znaczniki Disrupted są usuwane na początku następnego fazy ofiar.

Wielokrotny Ogień Defensywny: Jeśli cel prowokuje ogień defensywny od więcej niż jednej jednostki, wtedy więcej niż jedna jednostka może zaatakować. Aczkolwiek, wielokrotne zakłócenie, nie sumuje swoich efektów. Jeśli więcej niż jeden znacznik Disrupted jest umieszczony na jednostce, wszystkie są usuwane na początku następnego fazy ofiar. Jeśli więcej niż jedna jednostka może wykonać atak ognia defensywnego, wszystkie jednostki, które strzelają w ruszającą się jednostkę, kiedy znajduje się ona na pierwszym heksie, atakują jako pierwsze. Następnie wszystkie jednostki strzelające do jednostki, kiedy znajduje się ona na drugim heksie, wykonują swoje ataki.

Oslona Przeciwko Ogniom Defensywnemu: Jeśli cel znajduje się na terenie defensywny i powiedzie się mu test osłony, efekt tego ataku ognia defensywnego jest anulowany.

TEREN

Wykorzystanie ukształtowania terenu bitwy jest jedną z najstarszych i najefektywniejszych dróg do zapewnienia sobie zwycięstwa. Elementy terenu wpływają na pole bitwy **Axis & Allies Miniatures** na trzy znaczące sposoby: blokują zasięg wzroku, utrudniają ruch i zapewniają ochronę jednostkom ukrytym w tym terenie.

Niektóre typy terenu, jak wzgórze, strumienie, bagna, lasu i stawy utrudniają ruch po polu bitwy. Podsumowanie efektów terenu znajdziesz w sekcji Efekty Terenu na stronie 25.

Teren o Podwojonym Koszcie

Kiedy Pojazd rusza się na heks wzgórze lub lasu, liczy się on jak dwa heksy ruchu. Jeśli Pojazdowi został już tylko 1 heks ruchu w tej fazie, nie może on ruszyć się na heks wzgórze lub lasu.

Minimalny Ruch: Pojazd o szybkości 1 ruszający się w fazie ruchu może ruszyć się na heks wzgórze lub lasu, nawet jeśli normalnie liczy się go jak dwa heksy. Pojazd nie może skorzystać z tego wyjątku w fazie ataku. Ruszając się na heks lasu, Pojazd musi zdać test ruchu (patrz poniżej).

Test Ruchu

Jednostka nie może przekroczyć strumienia bez zdania testu ruchu. W ten sam sposób, pojazd nie może ruszyć się na heks lasu bez zdania testu ruchu. Jeśli wyrzucisz 4 lub więcej w jego teście ruchu, rusza się on normalnie. Jeśli wyrzucisz 3 lub mniej, zatrzymuje się on na heksie, z którego próbował się ruszyć.

Wielokrotne Testy Ruchu: Jeśli ruch na heks wymaga dwóch testów ruchu, jednostka musi zdać oba. Pojazd przekraczający strumień na heks lasu musi zdać dwa testy ruchu. Porażka w jednym z nich, zatrzymuje jednostkę na heksie, z którego próbowała się ruszyć.

Testy Ruchu i Ogień Defensywny: Nieudana próba ruchu z heksu nie prowokuje ognia defensywnego, nawet jeśli udany ruch by go prowokował.

Teren Nieprzekraczalny

Pojazdy nie mogą ruszyć się na bagna i stawy. Żołnierze nie mogą ruszyć się na stawy.

Drogi

Jeśli jednostka rusza się drogą, każdy heks liczy się jako jeden heks, nawet jeśli zawiera teren o podwójnym koszcie. Jednostka nie musi wykonywać testu ruchu, kiedy porusza się drogą, nawet jeśli przekracza strumień lub rusza się do lasu. Jednostka poruszająca się drogą może ruszyć się na heks terenu nieprzekraczalnego. Może się ona ruszyć z heksu terenu nieprzekraczalnego tylko po drodze.

Premia za Drogę: W każdej fazie, pierwszy heks drogi, po którym rusza się Pojazd, jest za darmo. Nie liczy się go do liczby heksów, przez które Pojazd może się ruszyć.

Oslona

Kiedy atakujesz wroga jednostkę znajdującą się na terenie obronnym, broniący się gracz może wykonać test osłony, próbując ograniczyć efekt twojego ataku.

Wykonywanie Testu Osłony: Kiedy atakujesz jednostkę znajdującą się na heksie lasu, wzgórza, bagna (tylko Żołnierze) lub miasta, broniący się gracz może wykonać test osłony. Jeśli go zda, efekt twojego ataku zostaje zmniejszony do zakłócenia. Aby zdać test osłony, broniący się gracz musi wyrzucić 4 lub więcej, jeśli celem jest Żołnierz, i 5 lub więcej, jeśli celem jest pojazd. Każda jednostka atakowana na terenie obronnym wykonuje oddzielny test osłony, za każdym razem, gdy jest atakowana.

Efekt Testu Osłony: Jeśli przeciwnik zda test osłony, efekt twojego ataku jest zmniejszony do zakłócenia. Jeśli wyrzucisz sumę sukcesów równą lub wyższą niż obrona celu, umieść zakryty znacznik Disrupted na jednostce. Jeśli jednostka ma już zakryty znacznik Disrupted, nie dokładaj następnego.

Cel na Tym Samym Heksie: Jeśli atakowana jednostka znajduje się na tym samym heksie co cel, cel otrzymuje karę -1 do testu osłony.

Oslona i Ogień Defensywny: Udany test osłony przeciwko ogniewi defensywnemu anuluje atak, zamiast zmniejszania jego efektu do zakłócenia.

Drogi: Drogi nie wpływają na osłonę.

Typy Terenu

Pola bitwy w grze **Axis & Allies Miniatures** zawierają tereny zwykłe, lasy, wzgórza, miasta, bagna, stawy, strumienie i drogi.

Teren Zwykły

Heksy Terenu Zwykłego reprezentują pola, łąki, równiny lub podobnie otwarte przestrzenie. Teren Zwykły nie ma wpływu na ruch i zasięg wzroku, ale też nie zapewnia osłony.

Lasy

Heksy Lasu zawierają gaje, sady, skupiska krzewów i pola wysokich traw.

Wzgórza

Heksy Wzgórz zawierają pagórki, uskoki, skaliste lub kamieniste zbocza i inny zasadniczo trudny teren.

Bagna

Ten typ terenu składa się z terenów podmokłych, mokradeł, bagien i innych błotnistych obszarów.

Drogi

Drogi mogą być ubite, żwirowe lub brukowane.

Miasta

Dowolne skupiska budynków mogą być przedstawione jako heksy miasta, od gospodarstw rolnych do małowniczych francuskich i niemieckich wiosek.

Strumienie

Strumienie na mapie reprezentują znaczące przeszkody dla ruchu, małe rzeki, które mają 30 lub 40 stóp szerokości i 3 do 5 stóp głębokości.

Stawy

Te heksy reprezentują stawy lub jeziora wystarczająco głębokie, by uniemożliwić przejście wszystkim, którzy nie są na łódce.

Efekty Terenu

Teren	Ruch Pojazdu	Ruch Żołnierza	Czy Pojazd ma osłonę?	Czy Żołnierz ma osłonę?	Czy blokuje Zasięg Wzroku?
Zwykły	Normalny	Normalny	Nie	Nie	Nie
Wzgórza	Podwójny koszt	Normalny	Na rzucie 5 lub więcej	Na rzucie 4 lub więcej	Tak
Las	Podwójny koszt, musi wyrzucić 4 lub więcej, aby wjechać	Normalny	Na rzucie 5 lub więcej	Na rzucie 4 lub więcej	Tak
Miasto	Normalny	Normalny	Na rzucie 5 lub więcej	Na rzucie 4 lub więcej	Tak
Bagno	Nie może wjechać	Normalny	-	Na rzucie 4 lub więcej	Nie
Staw	Nie może wjechać	Nie może wejść	-	-	Nie
Strumień	Musi wyrzucić 4 lub więcej, aby przekroczyć	Musi wyrzucić 4 lub więcej, aby przekroczyć	Nie	Nie	Nie
Droga	Normalny jeśli rusza się po drodze, premia +1 za drogę raz na fazę	Normalny	Tak jak teren bazowy	Tak jak teren bazowy	Tak jak teren bazowy

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Wiele jednostek ma zdolności specjalne.

Zasady Zdolności Specjalnych

Opis większości zdolności specjalnych jest zamieszczony na kartach statystyk. Te, które wymagają dłuższego wyjaśnienia, są opisane w słowniczku na końcu tego podręcznika.

Kostki Ataku: Kiedy zdolność specjalna daje premię lub karę do „każdej kostki ataku”, premie lub kara dotyczy każdej rzucanej kostki. Na przykład, test ataku o wynikach 4, 4, 3, 1 (dwa sukcesy) staje się 5, 5, 4, 2 (trzy sukcesy), jeśli jednostka dostaje premię +1 do każdej kostki ataku.

Negatywne Zdolności Specjalne: Niektóre zdolności specjalne są bardziej wadami niż zaletami.

Zdolności Przebijają Zasady: Kiedy zdolność specjalna i ogólna zasada przeczą sobie nawzajem, obowiązuje działanie zdolności specjalnej.

„Nie może” Przebija „Może”: Czasami, jedna zdolność pozwala na coś jednostce, kiedy inna tego zakazuje. Kiedy dojdzie do takiej sytuacji, zdolność, która zakazuje wykonania akcji, „wygrywa”.

Niektóre zdolności specjalne zakazują wykonywania akcji pozwalając jednostce ignorować osłonę, znaczniki trafień lub innych efektów. Jeśli atak ignoruje osłonę, broniąca się jednostka nie może wykonać testu osłony.

Na przykład, zdolność Bombardment /*Bombardowanie*/ sIG 33's brzmi „ataki tej jednostki ignorują osłonę” (oznacza to, że jednostki przez nią atakowane nie mogą wykonywać testów osłony), podczas gdy zdolność Forest Camouflage /*Leśny Kamuflaż*/ Type 95 Ha-Go brzmi „Kiedy ta jednostka znajduje się na heksie lasu, automatycznie zdaje ona testy osłony przeciwko atakom na daleki zasięg.” W tym przypadku, jeśli sIG 33 atakuje na daleki zasięg Ha-Go znajdujący się heksie lasu, Ha-Go nie może wykonać testu osłony, mimo że zdolność Forest Camouflage /*Leśny Kamuflaż*/ pozwala jej na to.

Akcje Premiowe lub Dodatkowe: Niektóre zdolności specjalne pozwalają jednostce na wykonywanie dodatkowych ataków, ruch przez premiowe heksy lub wykonywanie innych premiowych akcji. Wykonuj wszystkie takie akcje jako część aktywacji tej jednostki. Nie możesz zachować tych premiowych akcji, żeby użyć ich w innej części tury.

Zdolności Specjalne o Tej Samej Nazwie Nie Sumują Się: Na przykład, jeśli dwaj dowódcy ze zdolnością przywódczą Tally-Ho! /*Naprzód Marsz!*/ mogą obaj dać premię do szybkości jednego Żołnierza, użyj premii tylko jednego dowódcy zamiast obu.

Zdolności Przywódcze

Zdolności przywódcze są typem zdolności specjalnych. Zazwyczaj wpływają one na innych Żołnierzy, jak również na posiadającego je dowódcę.

Zdolności Przywódcze Wpływają na Dowódców: Zdolność przywódcza wpływa na innych dowódców, tak samo jak na jednostki nie będące dowódcami. Zdolności przywódcze mogą wpływać na posiadającego je dowódcę.

Zdolności Przywódcze i Zakłócenie: Zdolności przywódcze zakłóconego dowódcy nie działają.

SCENARIUSZE

Kiedy grasz w grę **Axis & Allies Miniatures**, ty i twój przeciwnik wybieracie jeden z następujących scenariuszy. Możecie również grać dowolnymi armiami, mapami i warunkami zwycięstwa, na które ty i twój przeciwnik się zgodzicie.

Scenariusz Podstawowy

Jest to domyślny scenariusz bitwy. Budujesz armię i walczysz przeciwko drugiemu graczowi, który buduje własną armię.

Armie: W bitwie, jeden gracz buduje armię Osi, a drugi gracz buduje armię Aliantów. Możesz wydać do 100 punktów na budowę twojej armii. Każda jednostka ma koszt zamieszczony na jej podstawie i karcie statystyk. Twoja armia nie może składać się z więcej niż 15 jednostek.

Kolor każdej karty statystyk jednostki wskazuje na to, do której strony należy—jednostki Osi mają szare karty statystyk; Alianci mają zielone karty statystyk.

Mapa Bitwy: Rzuć kostką i ułóż sekcje mapy według odpowiadającej wynikowi konfiguracji mapy bitwy (patrz strony 5 i 6).

Rozstawienie: Rzuć monetą. Zwycięzca decyduje czy będzie pierwszym czy drugim graczem.

Pierwszy gracz wybiera jeden z końców mapy bitwy i rozstawia tam swoją armię. Możesz rozstawić swoje jednostki w dowolnym miejscu w odległości do pięciu heksów od twojego końca mapy (pół-heksy się nie liczą). Możesz rozstawić swoje jednostki na trudnym terenie, ale nie możesz ich rozstawić na heksach, na które nie mogą się one ruszyć, jak na przykład Pojazdy na heksach bagna. Następnie drugi gracz rozstawia swoją armię na drugim końcu mapy.

Zacznij grać! Po prostu wykonuj działania z sekcji Porządek Gry na stronie 11.

Na końcu 7 tury gracz, który kontroluje cel wygrywa grę.

Pilnuj kolejności tur. Kontrolujesz cel, jeśli jesteś jedynym graczem posiadającym sąsiadującą z nim jednostkę.

Jeśli żaden z graczy nie wygrał w 7 turze, gracie dalej. Na końcu każdej z tur, sprawdź czy któryś z graczy kontroluje cel. Gracz kontrolujący cel na końcu tury, wygrywa grę.

Jeśli żaden z graczy nie wygrał na końcu 10 tury, policz wartość punktową jednostek na mapie bitwy. Gracz, którego jednostki są warte więcej punktów jest zwycięzcą.

Jeśli nadal jest remis, gracze dopóki na końcu tury jeden z graczy będzie kontrolował cel lub posiadał armię o większej wartości punktowej.

Scenariusz Ataku

Ten scenariusz odtwarza typowy atak, w którym obrońca ma mniej jednostek niż atakujący, ale nie musi zajmować terytorium—wszystko co musi zrobić obrońca to zyskać na czasie.

Armie: Zdecydujcie, który z graczy będzie atakującym, a który obrońcą. Atakujący buduje armię składającą się z jednostek wartych do 120 punktów. Obrońca gra przeciwną stroną i buduje armię składającą się z jednostek wartych 80 punktów. Obie armie mają standardowe ograniczenie 15 jednostek.

Mapa Bitwy: obrońca wybiera konfigurację mapy bitwy (patrz strony 5 i 6). obrońca wybiera również jeden heks, który będzie heksem celu. Ten heks nie może sąsiadować z krawędzią mapy lub być pół-heksem. Umieść żeton celu na tym heksie.

Rozstawienie: obrońca wybiera, na którym końcu mapy będzie się bronił i pierwszy rozstawia swoje jednostki. obrońca rozstawia jednostki w dowolnym miejscu na dwóch sekcjach mapy na jego połowie mapy bitwy. Następnie, atakujący rozstawia jednostki w odległości do pięciu heksów od jego końca mapy (pół-heksy się nie liczą). Możesz rozstawić swoje jednostki na trudnym terenie, ale nie na heksach, na które nie mogą się ruszyć, jak na przykład Pojazdy na heksach bagien.

Zwycięstwo: atakujący wygrywa, jeśli na końcu 10 tury kontroluje cel.

Tworzenie Twoich Własnych Scenariuszy

Możesz sam tworzyć scenariusze, które odtworzą konkretne kampanie lub potyczki. Na przykład, możesz napisać scenariusz, w którym Związek Radziecki zmierzy się z Japonią, oparty na radzieckiej inwazji na Mandżurię w roku 1945. Możesz też zaprojektować scenariusz dziejący się w 1941 roku w Afryce Północnej przeciwstawiający sobie wojska Wielkiej Brytanii przeciwko wojskom Niemiec i Włoch.

Historyczne Limity Armii

Podczas projektowania scenariuszy, możesz wybrać czy zastosujesz w nich historyczne ograniczenia armii. Historycznie, jednostki niemieckie i japońskie nigdy wspólnie nie działały. Podobnie, jednostki z Wielkiej Brytanii nigdy nie walczyły ramię w ramię z jednostkami radzieckimi. Jeśli chcesz przestrzegać historycznych ograniczeń armii, dołącz następujące ograniczenia do budowania armii.

- Jednostki niemieckie i japońskie nie mogą należeć do tej samej armii.
- Jednostki radzieckie nie mogą tworzyć armii z jednostkami z innych krajów.
- Jednostki japońskie nie mogą tworzyć armii z jednostkami z innych krajów.
- Jednostki ze Stanów Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii i Francji mogą należeć do tej samej armii.

Ograniczenie Roku

Możesz również ograniczyć konstruowanie armii, poprzez określenie roku twojego scenariusza. Na przykład, jeśli wybierzesz rok 1942, wtedy dozwolone będą tylko jednostki, które powstały przed 1942 rokiem.

SŁOWNICZEK

Ten słowniczek wyjaśnia terminy występujące w grze oraz kluczowe zdolności specjalne pojawiające się na kartach statystyk. **sąsiadujący /adjacent/:** Znajdujący się na heksie obok lub na tym samym heksie.

Alianci /Allies/: Jednostki walczące w armii Aliantów (zazwyczaj z Stanów Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii, Francji lub Związku Radzieckiego).

działo przeciwpancerne /antitank gun/: Działo holowane o dużej prędkości wylotowej, zaprojektowane do zwalczania opancerzonych pojazdów bojowych.

armia /army/: Grupa jednostek walczących dla jednego gracza.

działo szturmowe /assault gun/: Pojazd opancerzony z zamontowaną haubicą ognia bezpośredniego zaprojektowany do zwalczania wrogich umocnień, bunkrów, zasieków, i innych fortyfikacji.

atak /attack/: Jednostka może zaatakować wroga jednostkę w fazie ataku lub za pomocą ognia defensywnego. Kiedy atakujesz, rzucaś tyłoma kostkami ile wynosi wartość ataku jednostki przeciwko odpowiedniemu typowi celu na danym zasięgu. Wyniki 4 lub więcej są sukcesami. Jeśli suma wyrzuconych sukcesów jest równa lub większa od obrony celu, udało ci się zdobyć trafienia.

wartość ataku /attack value/: Liczba kostek, którymi rzuca jednostka, kiedy strzela do wrogiej jednostki. Wartości ataku dzielą się na Przeciw Pojazdom i Przeciw Żołnierzom oraz na zasięg bliski, średni i daleki.

Oś /Axis/: Jednostki walczące w armii Osi (zazwyczaj z Niemiec, Włoch lub Japonii).

mapa bitwy /battle map/: Obszar gry, na którym rozgrywana jest bitwa. Mapa bitwy składa się z 4 sekcji mapy.

Wybuch (zdolność specjalna) /Blast (special ability): Kiedy jednostka, posiadająca tę zdolność, atakuje, wykonuje oddzielny atak przeciwko każdej jednostce znajdującej się na heksie celu. Przyjazne jednostki na tym heksie również stają się celami ataku. Jeśli cele znajdują się na terenie obronnym, obrońca wykonuje testy osłony osobno dla każdego z nich. Jednostka z tą zdolnością używa jej również podczas ataków ognia defensywnego.

Wysadzenie Mostu (zdolność specjalna) /Bridge Demolition (special ability): Zamiast wykonywania ataku lub ruchu w fazie ataku, jednostka posiadająca tę zdolność może próbować zniszczyć most znajdujący się na zajmowanym przez nią heksie. Jeśli most zostanie zniszczony, jednostki muszą wykonywać test ataku, żeby przekroczyć strumień, na którym stał. Droga jest uważana za „zniszczoną” w tym punkcie.

zdolność przywódcza /commander ability/: Specjalna premia lub zaleta przypisana dowódcy. Niektóre zdolności przywódcze mają ograniczony zasięg.

Te same premie ze zdolności przywódczych nigdy się nie sumują. Pojedyncza jednostka może korzystać z dowolnej liczby efektów zdolności przywódczych naraz, ale jeśli więcej niż jedna z nich daje premię do tej samej statystyki, tylko najwyższa premia jest brana pod uwagę.

Zdolności przywódcze dowódcy nie działają, jeśli dowódca jest zakłócony.

osłona /cover/: Jednostka znajdująca się na heksie terenu obronnego, ma osłonę. Kiedy atakujesz jednostkę mającą osłonę, obrońca może wykonać test, próbując ograniczyć efekt twojego ataku.

test osłony /cover roll/: Test wykonywany przez atakowaną jednostkę znajdującą się na terenie obronnym. Jeśli broniący się gracz wykona udany test osłony, zwykły atak jest ograniczany do zakłócenia, a atak ognia defensywnego jest anulowany.

Pojazdy zdają na wyniku 5 lub wyższym a Żołnierze na 4 lub wyższym. Jeśli atakująca jednostka znajduje się na tym samym heksie co cel, otrzymuje on karę –1 do testu osłony.

uszkodzony /damaged/: pojazd, który otrzyma dwa jednoczesne trafienia, otrzymuje zakryty znacznik Damaged oraz zakryty znacznik Disrupted. Kiedy znaczniki trafień zostają odwrócone podczas fazy ofiar, Pojazd z odkrytym znacznikiem Damaged zostaje „uszkodzony”.

Szybkość i obrona (przednia i tylna) uszkodzonego Pojazdu spadają o 1. Uszkodzony Pojazd otrzymuje karę –1 do każdej kostki ataku. Jeśli uszkodzony Pojazd ma otrzymać następny znacznik Damaged, dostaje zamiast niego znacznik Destroyed.

Kary do ataku i obrony z zakłócenia i uszkodzenia nie sumują się. Pojazd, który jest zarówno zakłócony jak i uszkodzony, wciąż posiada karę do kostek ataku i obrony równą tylko –1.

Żołnierze nie mogą być uszkodzeni—zamiast tego dwa jednoczesne trafienia oznaczają zakryty znacznik Destroyed.

obrona /defense/: Odporność jednostki na ataki. Jeśli suma sukcesów zdobytych przez atakującą jednostkę jest równa obronie broniącej się jednostki, otrzymuje ona jedno trafienie i zazwyczaj dostaje znacznik Disrupted.

Jeśli suma zdobytych sukcesów jest większa niż obrona celu, jednostka otrzymuje dwa trafienia. Dwa trafienia zazwyczaj oznaczają zakryty znacznik Damaged dla Pojazdu, zakryty znacznik Destroyed dla Żołnierza, lub zakryty znacznik Destroyed dla uszkodzonego Pojazdu.

Jeśli suma zdobytych sukcesów jest równa lub większa niż podwojona obrona jednostki, otrzymuje ona trzy trafienia i dostaje zakryty znacznik Destroyed.

Niektóre Pojazdy posiadają dwie wartości obrony oddzielone ukośnikiem (/). Pierwsza liczba jest obroną przednią Pojazdu, a druga jest jego obroną tylnią.

ogień defensywny /defensive fire/: Darmowy, natychmiastowy atak, który prowokuje jednostka ruszając się z jednego sąsiadującego z wrogiem heksu na drugi sąsiadujący z nim heks. Efekty ognia defensywnego są rozpatrywane natychmiast.

Jeśli jednostka zostanie trafiona w ataku ognia defensywnego, dostaje odkryty znacznik Disrupted, którego efekt rozpatrywany jest natychmiast. Jeśli ruch prowokuje więcej niż jeden atak ognia defensywnego, określ wyniki ataków po kolei.

Atakujący mogą atakować ruszającą się jednostkę zanim lub po tym jak ruszy się z pierwszego heksu lub po tym jak ruszy się na drugi heks. Jeśli więcej niż jedna jednostka może wykonać atak ognia defensywnego, jednostki atakujące ruszającą się jednostkę, kiedy znajduje się na swoim początkowym heksie, atakują jako pierwsze. Jeśli ruszająca się jednostka zostanie zatrzymana na swoim początkowym heksie, na przykład przez zakłócenie, wtedy wrogowie nie mogą zaatakować jej na następnym heksie—ona na niego nie dotrze.

Żołnierze nie prowokują ataków ognia defensywnego Pojazdów.

teren obronny /defensive terrain/: Teren dający osłonę, czyli lasy, wzgórza, bagna i miasta. Jednostka, która jest atakowana, gdy znajduje się na terenie obronnym, może wykonać test osłony, próbując ograniczyć efekt ataku do zakłócenia lub anulować go całkowicie, jeśli jest to atak ognia defensywnego.

zniszczony /destroyed/: Pojazd, który otrzymał trzy lub więcej jednoczesnych trafień otrzymuje znacznik Destroyed. Żołnierz, który otrzymał dwa lub więcej jednoczesnych trafień otrzymuje znacznik Destroyed. Jeśli uszkodzony Pojazd ma otrzymać następny znacznik Damaged, dostaje zamiast niego znacznik Destroyed.

Kiedy znaczniki trafień są odwracane podczas fazy ofiar, usuń z mapy bitwy wszystkie jednostki ze znacznikami Destroyed.

zakłócony /disrupted/: Pierwszy znacznik trafienia, który otrzymuje jednostka podczas fazy ataku przeciwnika jest zakrytym znacznikiem Disrupted. Znaczniki trafień są odwracane podczas fazy ofiar. Jeśli jednostka zostanie trafiona w ataku ognia defensywnego podczas swojej fazy ruchu, otrzymuje odkryty znacznik Disrupted. Jeśli jednostka ma odkryty znacznik Disrupted, jest uważana za zakłóconą.

Zakłócona jednostka jest przygwożdżona do ziemi, zagubiona lub ogólnie zdezorientowana wskutek ostrzału nieprzyjaciela.

Zakłócone jednostki nie mogą się ruszać, otrzymują karę –1 do każdej kostki ataku oraz karę –1 do obrony.

Kary do kostek ataku i obrony nie sumują się z efektami uszkodzenia. Zakłócenie kończy się na początku następnej fazy ofiar.

teren o podwójnym koszcie /double-cost terrain/: Teren, który jest trudno przekroczyć Pojazdom, jak na przykład lasy i wzgórza. Kiedy Pojazd rusza się na heks wzgórza lub lasu, liczy się to jako dwa heksy ruchu. (Jeśli Pojazd próbuje ruszyć się na heks lasu, musi również wykonać test ruchu.)

wroga /enemy/: W armii przeciwnika.

ustawienie /facing/: Pojazd z dwoma wartościami obrony ma „przód” i ”tył.” Ataki z dowolnego przedniego kierunku Pojazdu wykonywane są przeciwko jego przedniej obronie. Ataki z tyłu Pojazdu, z bezpośredniej jego prawej lub lewej strony lub z tego samego heksu, wykonywane są przeciwko jego tylnej obronie.

przyjazna /friendly/: W twojej armii.

keks /hex/: Sześciokątne pole na mapie bitwy.

trafienie /hit/: Udany atak oznacza jedno lub więcej trafień w jednostkę. Znaczniki trafień są umieszczane zakryte koło trafionej jednostki, a następnie odwracane podczas fazy ofiar. Aczkolwiek, trafienia z ognia defensywnego są rozpatrywane natychmiast.

znaczniki trafień /hit counters/: Tekturowe znaczniki, które oznaczają zakłócenie, uszkodzenie i zniszczenie. Normalnie, pierwszym znacznikiem trafienia, który otrzymuje jednostka w fazie ataku jest znacznik Disrupted. Drugim jest znacznik Destroyed (dla Żołnierzy) lub znacznik Damaged (dla Pojazdów). Trzecim jest znacznik Destroyed (tylko Pojazdy).

zignoruj /ignore/: Niektóre zdolności specjalne pozwalają jednostce na zignorowanie osłony, znaczników trafień lub innych efektów. Jeśli atak ignoruje osłonę, broniącą się jednostka nie może wykonać testu obrony. Jeśli jednostka ignoruje znaczniki trafień, traktuj jej znaczniki trafień, jakby ich tam nie było.

natychmiast /immediate/: Efekt natychmiastowy rozpatrywany jest od razu. Natychmiastowe wyniki walki nie czekają do fazy ofiar, ich efekt działa od razu.

Ogień defensywny jest rozpatrywany natychmiast. Trafienia, od więcej niż jednej jednostki wykonujących atak ognia defensywnego w tym samym momencie, nie są jednoczesne.

test inicjatywy /initiative roll/: Rzut kostkami, wykonywany na początku tury, w celu określenia, kto będzie w niej pierwszym a kto drugim graczem. Każdy gracz rzuca dwoma kostkami i dodaje do wyniku najwyższą premię do inicjatywy dowolnego dowódcy z jego lub jej armii. Najwyższy rezultat wygrywa—remisy wygrywa armia posiadająca dowódcę o lepszej premii do inicjatywy (przerzuc wszystkie następnie remisy). Gracz, który zdobędzie inicjatywę, decyduje, który z graczy będzie pierwszym graczem w tej turze.

zasięg wzroku /line of sight/: Jednostka może zaatakować wroga jednostkę tylko wtedy, gdy ma ją w zasięgu wzroku. Dwie jednostki widza się nawzajem, jeśli pomiędzy środkami ich heksów nie przechodzi przez żaden heks miasta, wzgórza lub lasu. Jeśli ta linia biegnie dokładnie wzdłuż krawędzi heksu, który blokowałby zasięg wzroku, ten heks nie blokuje zasięgu wzroku. Zignoruj heksy atakującego i celu.

test ruchu /movement roll/: Każda jednostka próbująca przekroczyć strumień i Pojazdy (ale nie Żołnierze) próbujące ruszyć się na heks lasu, musi zdać test ruchu, by to zrobić. Test ruchu jest rzutem jedną kostką; jeśli wynik wynosi 4 lub więcej, jednostka zdaje test. Jeśli jednostka nie zda testu, nie udaje jej się ruszyć na heks lub przekroczyć strumienia i zatrzymuje się na heksie, z którego się ruszała.

faza /phase/: Jeden krok lub segment tury. Tura dzieli się na fazę inicjatywy, fazy ruchu, fazę ataku i fazę ofiar.

premia za drogę /road bonus/: W każdej fazie, pierwszy heks drogi, po którym rusza się Pojazd, jest za darmo. Nie liczy się go do liczby heksów, przez które jednostka może się ruszyć.

trafienia jednoczesne /simultaneous hits/: Wszystkie trafienia z jednego ataku i wszystkie trafienia spowodowane przez normalne ataki w fazie ataku są równoczesne. Trafienia z ognia defensywnego nie są równoczesne.

Na przykład, dwie wrogi jednostki strzelają do twojego żołnierza podczas fazy ataku twojego przeciwnika. Pierwszy wroga jednostka zdobywa jedno trafienie, więc umieszczasz zakryty znacznik Disrupted obok twojego Żołnierza. Druga wroga jednostka również atakuje twojego Żołnierza. Twój Żołnierz nie otrzymuje jeszcze kary –1 do obrony za bycie zakłóconym, ponieważ dwa ataku są uważane za równoczesne. Jeśli drugi atakujący również zdobędzie trafienie, będzie to drugie równoczesne trafienie, które otrzyma twój Żołnierz. Drugim znacznikiem trafienia jest zakryty znacznik Destroyed, tak jakby twój dwa trafienia pochodziły z pojedynczego ataku. Podczas fazy ofiar, twoja jednostka zostanie zniszczona.

Żołnierz /Soldier/: Jednostka składająca się głównie z pieszych żołnierzy, również wyposażonych w taką broń jak haubica lub działko przeciwpancerne. W tekście zasad, taka jednostka jest nazywana „Żołnierzem” nawet jeśli reprezentuje wielu żołnierzy.

limit kumulacji /stacking limit/: Na każdym heksie może znajdować się do dwóch jednostek z każdej armii. Tylko jedna z tych czterech jednostek może być Pojazdem.

podtyp /subtype/: Określenie będące częścią typu jednostki, takie jak Tank /Czołg/ w Vehicle – Tank /Pojazd–Czołg/.

czołg /tank/: Opancerzony pojazd bojowy, zazwyczaj uzbrojony w armatę i jeden lub więcej karabinów maszynowych.

niszczyciel czołgów /tank destroyer/: Opancerzony pojazd bojowy, zazwyczaj uzbrojony w działko przeciwpancerne o dużej prędkości wylotowej. Niszczyciele czołgów są często słabiej opancerzone, ale szybsze od czołgów

transport (zdolność specjalna) /transport (special ability/: Pojazd posiadający tę zdolność może przewozić Żołnierza.

Żołnierz znajdujący się na tym samym heksie co ten Pojazd może wykorzystać swój ruch w fazie ruchu, żeby wejść na jego „pokład”, a Żołnierz zaczynający swoją fazę ruchu na pokładzie może wykorzystać swój ruch w fazie ruchu do „zejścia” z niego. Na przykład, w jednej turze, Pojazd transportowy może ruszyć się na heks Żołnierza i Żołnierz może wejść na jego pokład. W następnej turze, Pojazd może się ruszyć, a następnie Żołnierz może go opuścić. Kiedy jednostka Żołnierz jest na pokładzie, nie może się ruszać, strzelać ani się bronić—całkowicie polega na wiozącym ją Pojeździe.

Jeśli Pojazd transportowy zostanie zniszczony, wszyscy Żołnierze na nim się znajdujący, również są zniszczeni. Jeśli Pojazd transportowy zostanie zakłócony lub uszkodzony, wszyscy Żołnierze na nim się znajdujący, są nienaruszeni.

Możesz zacząć grę z Żołnierzem załadowanym na Pojeździe transportowym.

Żołnierz w Pojeździe transportowym nie liczy się do limitu kumulacji jednostek. Jeśli opuszczenie Pojazdu łamie limit kumulacji jednostek, twój przeciwnik wybiera miejsce, na które wyjdzie Żołnierz nie mieszczący się na najbliższych heksach.

Pojazdy transportowe nie mogą przewozić Żołnierzy o podtypie „Artillery /Artyleria/”

typ /type/: Podstawowa cecha jednostki, wskazująca na to, czy jednostka jest uważana za Żołnierza czy Pojazd. Typ jednostki określa czy jednostki przeciwnika strzelają do niej używając wartości ataku Przeciw Żołnierzom czy Przeciw Pojazdom.

jednostka /unit/: Pojazd, oddział, grupa lub pojedynczy żołnierz reprezentowany przez jedną figurkę.

Pojazd /Vehicle/: Jednostka składająca się z jednego pojazdu, takiego jak jeep, półciężarówka lub czołg oraz jego załogi.

Chcesz wiedzieć więcej? Zadzwoń (0-22) 846 79 25

Konieczniesz zjrzyj na: www.isa.pl

aby dowiedzieć się więcej o swoich ulubionych grach i najnowszych dodatkach.

Dystrybucja na terenie Polski:

ISA Sp. z o.o.