ACES & ARMOR

W grze Aces & Armor dowodzisz swoją armią w wielkiej ofensywie II wojny światowej, aby zapewnić zwycięstwo Niemcom lub aliantom (Stanom Zjednoczonym i Związkowi Radzieckiemu). Dowódź swoimi oddziałami w bitwie i przejmuj zakłady produkcyjne, aby zdominować pole bitwy.

Gracze dwóch niemieckich frakcji grają razem przeciwko graczom Stanów Zjednoczonych i Związku Radzieckiego. Przy tylko 2 graczach, jeden gracz gra jedną z dwóch niemieckich frakcji, a drugi Stanami Zjednoczonymi lub Związkiem Radzieckim, i używasz tylko połowy planszy (albo połowy mapy pokazującej numery startowe 1-6, albo połowy pokazującej 7-12). Twoja drużyna wygrywa, jeśli 6 z 10 fabryk jest zajętych przez twoją drużynę (lub 4 z 5 w grach dwuosobowych).

Jednostki: Każdy gracz zaczyna z 6 różnymi typami jednostek. Frakcje są asymetryczne, więc każda z nich ma inne jednostki. Kiedy grasz po raz pierwszy, zalecamy rozpoczęcie od umieszczenia swoich figurek na matach jednostek, aby dowiedzieć się, która figurka odpowiada któremu polu jednostki na macie.

Jednostki są podzielone na 4 rodzaje broni: Piechota, Czołgi, Artyleria i Samoloty.

Liczba graczy

4 graczy: Każdy gracz używa 1 zestawu jednostek swojej frakcji (6 jednostek na gracza) lub 2 zestawów w przypadku dłuższej rozgrywki.

3 graczy: Jak wyżej, ale jeden gracz gra dwiema sprzymierzonymi frakcjami.

Rywalizacja 2 graczy: Każdy gracz wybiera wrogą frakcję. Używaj tylko połowy mapy (planszy): rozdawaj tylko żetony startowe z numerami 1-6 (lub 7-12) i tylko fabryki po tej stronie planszy mogą być podbijane. Każdy gracz zaczyna z 1 zestawem jednostek swojej frakcji (6 jednostek na gracza) lub 2 zestawami w przypadku dłuższej rozgrywki.

Kooperacja 2 graczy: Dwaj gracze wybierają po jednej sojuszniczej frakcji i zaczynają z 1 zestawem jednostek swojej frakcji (6 jednostek na gracza). Wybierz losową wrogą frakcję dla Automy i każ mu zacząć z 2 zestawami jednostek tej frakcji. Możesz użyć połowy mapy, jak wskazano powyżej, lub całej mapy.

Solo (1 gracz): Wybierz frakcję i rozpocznij z 1 zestawem jednostek (lub 2 w przypadku dłuższej gry). Wybierz losową frakcję przeciwnika dla Automy z 1 zestawem jednostek (lub 2 w przypadku dłuższej gry). Użyj tylko połowy mapy, jak wskazano powyżej.

Uwaga: Jeśli jesteś doświadczonym graczem, wypróbuj różne konfiguracje startowe, np. niech każdy gracz zaczyna z 1 pełnym zestawem jednostek oraz 4 jednostkami (wybranymi w tajemnicy) z drugiego zestawu.

Na odwrocie tego podręcznika znajduje się również pomocny przegląd zasad ("Skrócona instrukcja"), a na stronie "jak grać" na stronie *aces-and-armor.com* (bezpośredni link do filmu w kodzie QR po prawej stronie).

Obsługa klienta: Czegoś brakuje lub coś jest uszkodzone? Skontaktuj się z nami pod adresem info@pkb-games.com. Listę komponentów gry, najczęściej zadawane pytania dotyczące zasad itp. znajdziesz na stronie *aces-and-armor*.com.

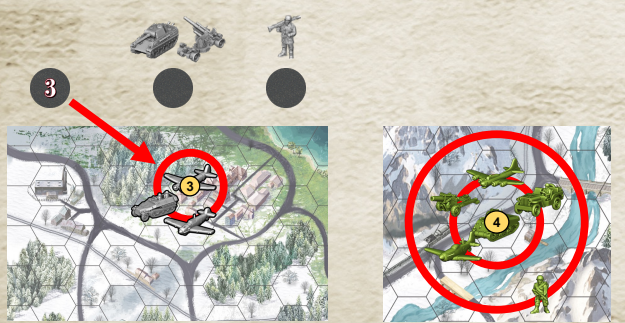
Przygotowanie do gry

Gracze powinni być rozmieszczeni przy stole w taki sposób, aby dwóch sojuszników nie siedziało obok siebie (kolejność siedzenia np. frakcja Niemcy 1- Stany Zjednoczone - frakcja Niemcy 2 - Związek Radziecki). Każdy gracz bierze swoją matę jednostek i umieszcza ją przed sobą. Każdy gracz umieszcza przed sobą 1 zestaw jednostek swojej frakcji (6 jednostek na gracza) - lub 2 zestawy w przypadku dłuższej rozgrywki (12 jednostek na gracza).

Potasuj 12 ponumerowanych szarych żetonów (6, jeśli grasz tylko z połową mapy) i rozdaj je zakryte graczom (po 3 na gracza). Gracze nie mogą jeszcze patrzeć na swoje żetony. Następnie każdy gracz rozdziela swoje jednostki pomiędzy 3 zakryte żetony. Gracz może rozdzielić swoje jednostki w dowolny sposób, np. rozdzielić je równomiernie lub umieścić wszystkie jednostki na jednym żetonie, a pozostałe pozostawić puste.

Stany Zjednoczone i Niemcy rozdzieliły swoje jednostki. Jednostki na każdym żetonie reprezentują armię.

Teraz każdy gracz rzuca jedną kością. Gracz z najwyższą liczbą zaczyna umieszczać swoje jednostki na mapie. W tym celu odwraca jeden ze swoich szarych żetonów i umieszcza jednostki przypisane do tego żetonu (jedną armię) na obszarze planszy odpowiadającym numerowi na żetonie. Aby to zrobić, najpierw umieść jedną jednostkę bezpośrednio na numerze na planszy, a pozostałe jednostki w okręgu wokół niej. Jeśli którykolwiek z heksów wokół liczby jest wodą, gracz może umieścić na nim jednostki, ale nie musi tego robić.



Jeśli wszystkie sąsiadujące heksy wokół numeru są zapełnione (lub heksy z wodą, na których nie chcesz umieszczać jednostki), zacznij zapełniać heksy wokół nich (w drugim "okręgu").

Teraz kolej na następnego gracza (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). On również odwraca 1 ze swoich 3 żetonów i umieszcza jednostki na planszy. Postępuj tak, aż każdy gracz odwróci swoje 3 żetony i umieści swoje jednostki na planszy. Teraz rozpoczyna się właściwa rozgrywka.

Sekwencja gry

Kości są teraz ponownie rzucane, aby sprawdzić, kto będzie pierwszy. Gracz z najwyższą liczbą rozpoczyna swoją turę. Każda tura jest podzielona na 4 fazy. Pierwszy gracz wykonuje swoją turę we wszystkich 4 fazach, a następnie kolejni gracze wykonują swoje tury jeden po drugim (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

Fazy obrotu:

1. Przenieś oddziały
2. Deklaruj ataki
3. Walka
4. Transakcje pieniężne: zbieraj pieniądze, naprawiaj jednostki, kupuj jednostki.

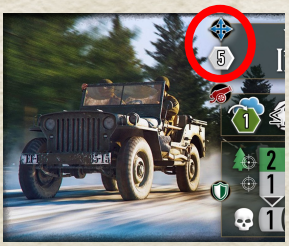
Funkcja specjalna w pierwszej rundzie:

- **4 graczy:** Aby gracz rozpoczynający nie miał zbyt dużej przewagi, wykonuje swoją pierwszą turę tylko 1 (dowolnie wybraną) ze swoich 3 armii. Drugi gracz również wykonuje swoją pierwszą turę z tylko 1 armią, trzeci gracz z 2 armiami, a czwarty gracz ze wszystkimi 3 armiami. Począwszy od drugiej tury, każdy gracz może użyć wszystkich swoich jednostek w każdej turze.
  [1 - 1 - 2 - 3]
- **2 graczy:** Jeśli grasz na 2 graczy, pierwszy gracz wykonuje swoją pierwszą turę tylko 1 (dowolnie wybraną) ze swoich 3 armii, a następnie drugi gracz wykonuje swoją pierwszą turę tylko 2 ze swoich armii. W drugiej rundzie pierwszy gracz wykonuje swoją turę pozostałymi 2 armiami, a następnie drugi gracz wszystkimi 3 armiami. Począwszy od trzeciej rundy, każdy gracz może wykonać swoją turę wszystkimi swoimi jednostkami.
  [1 - 2 , 2 - 3]

Faza tury 1: Ruch

W fazie ruchu aktywny gracz może przemieszczać swoje jednostki (jedną po drugiej). Jeśli chce, może zdecydować się nie ruszać niektórych jednostek.

Każdy typ urządzenia ma indywidualną prędkość. Jest ona wskazana na macie jednostki. Na przykład piechota mobilna (prędkość 5) jest szybsza od zwykłej piechoty (prędkość 3).



To, jak daleko jednostka może się poruszyć, zależy nie tylko od jej prędkości, ale także od heksu terenu, na który się porusza. Na przykład, przemieszczenie się na standardowy teren zużywa 1 punkt ruchu, ale przemieszczenie się na drogę zużywa tylko 0,5 punktu ruchu. Mobilna piechota o prędkości 5 może poruszyć się o 5 heksów na standardowym terenie, ale o 10 heksów na drodze. Liczy się tylko heks docelowy, tj. miejsce, do którego chcesz się udać, a nie miejsce, w którym się znajdujesz.

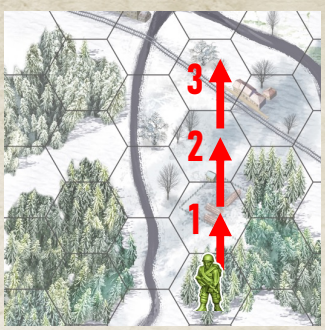
Przejście na standardowy heks terenu wymaga 1 punktu ruchu. Kratery, pojedyncze drzewa, kamienie, domy, okopy itp. na mapie są tylko dekoracją, a teren nadal liczy się jako teren standardowy.

Poruszenie się na heks leśny wymaga 1,5 punktu ruchu. Tylko gęsty las iglasty liczy się jako teren leśny, a nie heksy z np. pojedynczym drzewem ozdobnym.

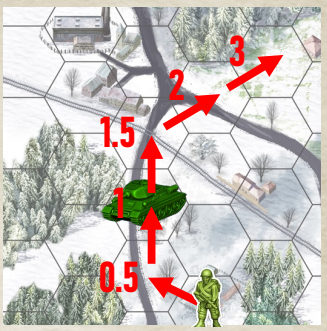
Poruszenie się na heks z drogą lub mostem wymaga 0,5 punktu prędkości. Nie musisz poruszać się wzdłuż drogi, ale możesz także poruszyć się w poprzek drogi. Dopóki na polu, na które się przemieszczasz, znajduje się droga, przemieszczenie się na to pole kosztuje tylko 0,5 punktu (niezależnie od tego, skąd na nie wjeżdżasz).

Jednostki piechoty (piechota, piechota mobilna, piechota zmechanizowana) mogą przekraczać rzeki i jeziora. Przemieszczenie się na heks z wodą kosztuje pełną turę ruchu, niezależnie od prędkości jednostki. Gdy jednostka znajduje się na wodzie, nie może atakować ani bronić się (strzelać do tyłu).

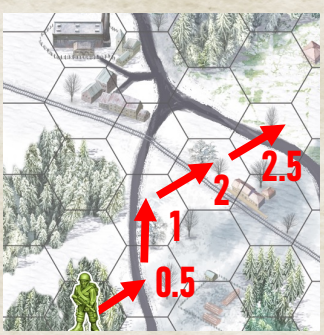
Przykłady ruchu piechoty (punkty ruchu: 3), licząc zużyte punkty ruchu za każdy ruch



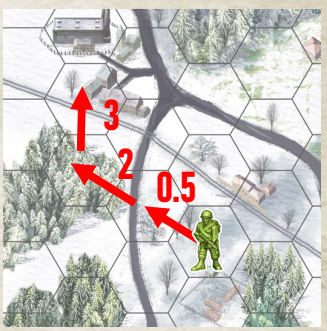
Na standardowym terenie



Przez drogę nad jednostką sojuszniczą



Droga i standardowy teren. Jednostka postanawia się tam zatrzymać.



Przez drogę i las

Do rzeki (tylko piechota)

Komentarze

- Jednostki powietrzne, oczywiście, nie podlegają wpływowi terenu podczas lotu. Każdy heks kosztuje 1 punkt ruchu.
- Każda jednostka musi wykonać swój ruch jednocześnie. Nie możesz przesunąć innej jednostki w międzyczasie, a następnie wznowić ruchu.
- Jednostki nie muszą wyczerpać swoich punktów ruchu (tj. jeśli jednostka może poruszyć się o 3 heksy, może poruszyć się tylko o 2 heksy, jeśli chcesz).
- Możesz poruszać się przez/nad przyjaznymi lub sojuszniczymi jednostkami, ale nie przez/nad wrogimi jednostkami lub wrogimi/neutralnymi fabrykami (dotyczy to również jednostek powietrznych).
- Każdy heks ma tylko jeden typ terenu i jest to najbardziej oczywisty z przedstawionych na ilustracji. Na przykład, jeśli na heksie znajduje się droga, ale także kilka drzew, heks jest uważany za drogę, a nie za las.

Fabryki

Fabryki są ważne w grze jako warunek zwycięstwa, ponieważ mogą produkować nowe jednostki i naprawiać istniejące. Na początku gry wszystkie fabryki są neutralne. Jeśli masz trudności z dostrzeżeniem fabryk na mapie, umieść żetony fabryk na planszy, aby je wyróżnić.

Zajmowanie fabryki
Tylko piechota (piechota, piechota mobilna, piechota zmechanizowana) może poruszyć się na neutralny lub wrogi heks fabryki. Mogą to zrobić nawet jeśli na polu fabryki znajduje się wroga jednostka. Jeśli jednostka piechoty poruszy się na neutralną lub wrogą fabrykę, zajmie ją (i utworzy zakłady produkcyjne). Ruch na neutralną/wrogą fabrykę w celu jej zajęcia zajmie pełną turę ruchu piechoty. Oznacza to, że piechota musi rozpocząć swoją turę ruchu już na heksie sąsiadującym z fabryką, aby móc ją zająć. Kiedy piechota zajmuje fabrykę, nie może atakować w tej turze.

Kiedy zajmujesz fabrykę, jeśli znajduje się w niej wroga jednostka, usuń ją z gry. Jeśli w fabryce znajduje się żeton flagi przeciwnika, usuń go. Umieść swój żeton flagi na fabryce. Fabryka pozostaje twoja, dopóki nie zostanie zajęta przez wrogą jednostkę piechoty, która zastąpi twój żeton flagi swoim.

- Tylko piechota
- Pełny obrót ruchu
- Umieść żeton flagi w fabryce
- Usuń wrogą jednostkę z fabryki

Poruszanie się po zajętym heksie fabryki
Gdy zajmiesz fabrykę, wszystkie twoje jednostki mogą się do niej przemieścić (nie tylko piechota), np. w celu naprawy. Przemieszczenie się do jednej z zajętych fabryk kosztuje 1 punkt ruchu, tak jak w przypadku standardowego terenu.

Jednostki wewnątrz fabryk
Jednostki w fabryce są traktowane jak jednostki na każdym innym heksie. Mogą atakować, wspierać atak i być atakowane. W danym momencie w fabryce może znajdować się tylko 1 jednostka.

Bądź świadomy

Fabryki nie mogą być bronione przed wrogą piechotą z jej wnętrza. Piechota wroga może wkroczyć na pole fabryki i zająć ją, nawet jeśli w fabryce znajduje się jedna z twoich jednostek. Twoja jednostka zostanie natychmiast zniszczona. Aby obronić fabrykę, musisz powstrzymać wrogą piechotę przed dotarciem do fabryki.

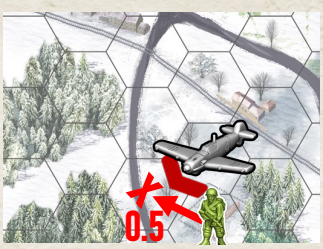
Jednostki przechwytujące

Kiedy jednostka porusza się na wolny heks sąsiadujący z wrogą jednostką, która może ją legalnie zaatakować, gracz kontrolujący tę wrogą jednostkę może zdecydować się na przechwycenie poruszającej się jednostki. Gracz przechwytujący umieszcza znacznik strzałki pomiędzy jednostkami, a przechwycona jednostka musi zatrzymać ruch. W następnej turze gracza przechwytującego jego jednostka nie może się poruszyć i musi zaatakować przechwyconą jednostkę. Następnie usuń znacznik.

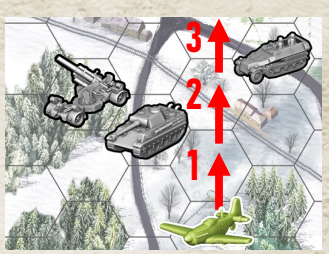
Każda jednostka może przechwycić tylko jedną wrogą jednostkę na rundę.

Aby przechwycić jednostkę, jednostka przechwytująca musi być w stanie zaatakować jednostkę w Zasięgu 1. Aby przechwycić statek powietrzny, jednostka przechwytująca musi być w stanie zaatakować statek powietrzny, zgodnie z symbolem chmury na mapie jednostki:
1 lub 1

Kiedy jednostka porusza się nad sojuszniczą jednostką, nie może zostać przechwycona na polu, na którym znajduje się już jednostka. Może zostać przechwycona tylko na wolnym polu, na którym może się zatrzymać.

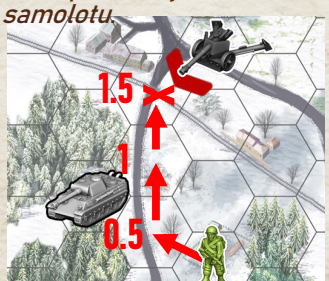


Samolot od razu przechwytuje piechotę.



Żadna z jednostek nie może przechwycić samolotu.

Piechota przechwytuje samolot. Mogła zdecydować się na przechwycenie go heks wcześniej.



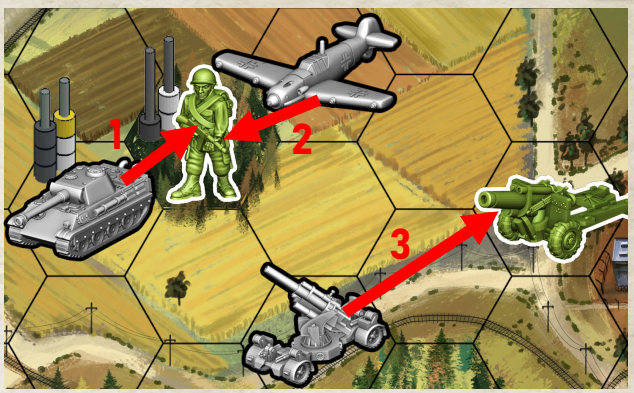
Niemiecki czołg zdecydował się nie przechwytywać amerykańskiej piechoty, ale drugi niemiecki gracz zdecydował się przechwycić go artylerią.

Faza tury 2: Deklaruj ataki

Po zakończeniu ruchów (zajmowanie fabryk również wlicza się do fazy ruchu), deklarowane są wszystkie ataki. Wszystkie jednostki, które chcą zaatakować, są wymieniane w kolejności ataków i deklarowane, którą jednostkę wroga powinny zaatakować. W następnej fazie ("Walka") wszystkie wymienione jednostki muszą zaatakować określone cele dokładnie w tej kolejności. (Nie przejmuj się tym zbytnio. Zazwyczaj kolejność ma znaczenie tylko wtedy, gdy kilka jednostek atakuje tę samą jednostkę wroga. Chodzi tylko o to, byś nie mógł spontanicznie zmienić zdania, jeśli walka potoczy się inaczej, niż się spodziewałeś).
Przykład: Jeśli atakująca jednostka została już zniszczona, kolejny atak spełznie na niczym. Cel nie może zostać zmieniony.

To, kto może atakować kogo, zależy od zasięgu. Zasięg 1 oznacza, że jednostka może atakować tylko wrogów w sąsiednim heksie (walka wręcz). Na przykład haubica ma zasięg 2-5. Oznacza to, że może atakować wrogie jednostki znajdujące się w odległości od 2 do 5 heksów. Nie może atakować w walce wręcz, ponieważ nie może atakować w zasięgu 1.

Tylko jednostki z symbolem chmury na zasięgu mogą atakować jednostki powietrzne (lub strzelać do nich w walce wręcz), np. jednostki 8.8 Flak, piechota i inne jednostki powietrzne.



Przykład: Najpierw niemiecki czołg atakuje amerykańską piechotę, następnie w drugiej kolejności niemiecki samolot atakuje amerykańską piechotę, a w trzeciej kolejności niemiecka artyleria atakuje amerykańską artylerię.

Figurki mają dołączone dwa przezroczyste patyczki do śledzenia obrażeń (szare znaczniki) i doświadczenia bojowego (białe, żółte i czerwone znaczniki). Będziemy ich potrzebować w następnej fazie („Walka"). Wszystkie jednostki rozpoczynają grę bez żadnych znaczników.

Faza tury 3: Walka

Po zadeklarowaniu wszystkich ataków można rozpocząć walkę. Walka zawsze odbywa się jako walka 1 na 1 w ogłoszonej kolejności. Jeśli kilka twoich jednostek atakuje wrogą jednostkę, robią to jedna po drugiej, a nie jednocześnie.

1. Ogłoś atak.
Rozpocznij w kolejności ataków zadeklarowanych w poprzedniej fazie.

W przykładzie na poprzedniej stronie pierwsza bitwa wyglądałaby następująco: "Ten niemiecki czołg atakuje tę amerykańską piechotę".

★

2. Określ, czy obrońca może oddać strzał. Odstrzał jest możliwy tylko w walce w zwarciu (tj. w zasięgu 1) i tylko wtedy, gdy jednostka broniąca się może walczyć z jednostką atakującą w walce w zwarciu. Np. czołg nie może oddać strzału w kierunku samolotu, ponieważ nie może atakować jednostek powietrznych. Haubica nie może oddać strzału, ponieważ ma zasięg 2-5, a więc nie może atakować w zasięgu 1.
Uwaga: Jeśli zostaniesz zaatakowany przez kilka jednostek, obrońca będzie strzelał do każdej z nich (~~może legalnie atakować~~).

W przykładzie: W pierwszej bitwie amerykańska piechota będzie strzelać do niemieckiego czołgu. W drugiej bitwie amerykańska piechota będzie strzelać do niemieckiego myśliwca. W trzeciej bitwie amerykańska haubica nie może oddać strzału w kierunku niemieckiej 8.8 Flak, ponieważ oddanie strzału jest możliwe tylko w walce w zwarciu (zasięg 1), a 8.8 Flak atakuje na większym dystansie.

★

3. Określ liczbę kości.
Atakujący i obrońca (jeśli mogą strzelać) określają liczbę kości walki. Liczba kości zależy od aktualnych obrażeń zadawanych przez walczące jednostki.

← *Znaczniki uszkodzeń*

← *Odpowiadająca liczba kości*

★

4. Kości bonusowe dla jednostek wspierających
Jeśli atakujesz jednostkę na sąsiednim heksie, otrzymujesz dodatkowo następujące kości bonusowe:

Atakowanie jednostki naziemnej: Otrzymujesz 2 czerwone kości, jeśli 2 z twoich jednostek (Piechota, Czołg, Artyleria, Samolot) mają atakowaną jednostkę w swoim zasięgu ataku. Otrzymujesz 3 czerwone kości, jeśli 3 z twoich jednostek mają atakowaną jednostkę w zasięgu ataku.

Uwaga: Ponieważ piechota, czołgi i samoloty mają zasięg ataku równy 1, oznacza to, że jednostki te muszą sąsiadować z atakowaną jednostką, aby otrzymać premię. W przypadku artylerii wystarczy, że cel znajduje się w zasięgu artylerii.

Tło historyczne

"Broń połączona" to podejście do działań wojennych, którego celem jest integracja różnych rodzajów broni wojskowej w celu osiągnięcia wzajemnie uzupełniających się efektów. Np. czołgi mogą rozwinąć swój pełny potencjał tylko przy wsparciu piechoty, artylerii i lotnictwa.

Atakowanie samolotu: Jeśli twój samolot atakuje wrogi samolot, otrzymujesz 2 dodatkowe czerwone kości, jeśli inny twój samolot sąsiaduje z atakowanym celem. Jeśli sąsiadują ze sobą dwa lub więcej twoich samolotów, otrzymujesz 3 czerwone kości.

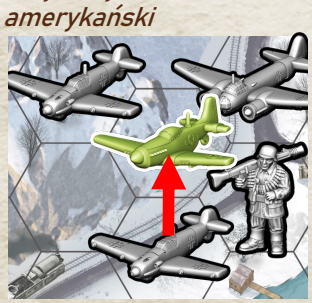
Uwaga: Jednostki wspierające ataki naziemne i powietrzne nie muszą faktycznie atakować wrogich jednostek. Wystarczy, że będą tam, aby im zagrozić. Mogą nie atakować lub zaatakować inną jednostkę.

Przykłady: Atak na amerykańską piechotę

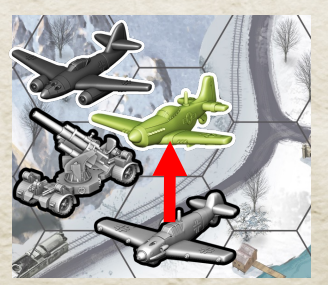
Czołg otrzymuje wsparcie piechoty i artylerii, więc +3 czerwone kości. Artyleria (8.8 Flak) ma zasięg 2-3, więc amerykańska piechota jest w jej zasięgu.

Samolot atakuje jednostkę naziemną. Otrzymuje wsparcie od czołgów, więc +2 czerwone kości. Nie ma znaczenia, ile czołgów zapewnia wsparcie. Liczą się tylko twoje własne jednostki, więc artyleria (Pak 40) sojuszniczego gracza niemieckiego nie może zapewnić wsparcia.

Przykłady: Niemiecki samolot atakuje samolot amerykański



+3 czerwone kości dzięki 2 samolotom pomocniczym.

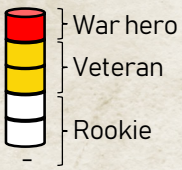


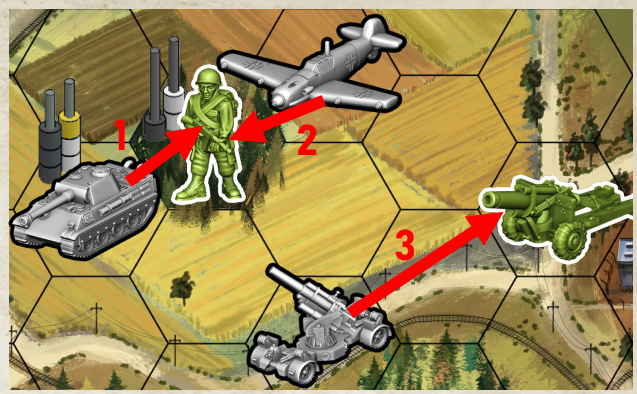
Brak czerwonych kości. Sojuszniczy samolot się nie liczy.

5. Rzuć kośćmi i określ trafienia
Teraz atakujący i obrońca (jeśli mogą strzelać) rzucają określoną liczbą kości w tym samym czasie.

Liczba trafień zadanych przez jednostkę jest następnie określana na podstawie maty jednostki. Liczba trafień zależy od doświadczenia bojowego posiadanego przez jednostkę. Na początku gry wszystkie jednostki zaczynają bez żadnego doświadczenia. W trakcie gry mogą zdobywać punkty doświadczenia bojowego. Przy 0, 1 lub 2 punktach doświadczenia jednostka jest "żółtodziobem" (biały), przy 3 lub 4 punktach doświadczenia "weteranem" (żółty), a od 5 punktów doświadczenia "bohaterem wojennym" (czerwony). W oparciu o doświadczenie bojowe, mata jednostki pokazuje, która kość trafiła.

Experience:





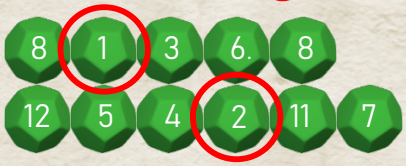
W naszym przykładzie czołg jest weteranem (żółty znacznik) i atakuje początkującą piechotę (biały znacznik).

Niemiecki czołg (weteran) trafia z każdą kością pokazującą 8 lub mniej (≤ 8).

→ *5 trafień*

Zauważ, że w naszym przykładzie niemiecki czołg otrzymał 3 dodatkowe czerwone kości dzięki wsparciu artylerii i samolotów.

Piechota USA (Żółtodziób) trafia z każdą kością pokazującą 2 lub mniej (≤ 2).



→ *2 trafienia*

★

5. Określ obrażenia
Teraz określ, ile punktów obrażeń otrzyma druga jednostka w wyniku otrzymanych trafień. Ponieważ różne jednostki mają różne poziomy pancerza, wymagają mniejszej lub większej liczby trafień, aby otrzymać obrażenia. Odczytaj z tabeli na karcie jednostki, ile trafień (⌖) jest wymaganych, aby zadać określoną ilość obrażeń (💀).

Ponieważ obrońca może wykorzystać teren do okopania się, jeśli zostanie zaatakowany, obrońca otrzymuje premię terenową, gdy stoi w lesie. W tym przypadku odczytaj z zielonej linii w tabeli (🌲). Ta premia nie dotyczy atakującego, niezależnie od terenu, na którym stoi.

Czołg otrzymuje 2 trafienia od Piechoty. W rezultacie otrzymuje 1 uszkodzenie (2 uszkodzenia wymagałyby 4 trafień).

Piechota otrzymuje 5 trafień od Czołgu. Ponieważ stoi jako obrońca w lesie, otrzymuje 2 obrażenia (na innym terenie otrzymałaby 3 obrażenia). Potrzeba co najmniej 6 trafień, aby zadać 3 obrażenia broniącej się w lesie piechocie.

7. Dodaj znaczniki obrażeń
Teraz punkty obrażeń zostaną rozdzielone. Za każdy otrzymany punkt uszkodzeń jednostka otrzymuje szary znacznik. Jednostka zostaje zniszczona, gdy tylko otrzyma 6 uszkodzeń.

8. Dodaj znaczniki doświadczenia bojowego
Następnie przyznawane są punkty doświadczenia. Jeśli jednostka uszkodziła wrogą jednostkę w tej walce, otrzymuje 1 punkt doświadczenia. Jeśli jednostka zniszczyła wrogą jednostkę, otrzymuje 2 punkty doświadczenia (łącznie).

- Uszkodzona jednostka wroga: +1 doświadczenia
- Zniszczono wrogą jednostkę: +2 doświadczenia

Ta walka jest już zakończona, a następna walka jest na linii.

W naszym przykładzie w następnej walce niemiecki samolot zaatakuje amerykańską piechotę. Piechota ma już 3 znaczniki uszkodzeń. Myśliwce zaatakowałyby przy wsparciu czołgów i artylerii (+3 czerwone kości). Piechota miałaby lepszy pancerz do obrony, ponieważ znajduje się w lesie, tak jak w poprzedniej walce.

Czołg otrzymał obrażenia i otrzymuje 1 dodatkowy szary znacznik obrażeń. Uszkodził wrogą jednostkę w tej walce i w związku z tym otrzymuje 1 dodatkowe doświadczenie bojowe (kolejny żółty znacznik; piąty znacznik będzie czerwony).

Piechota otrzymuje 2 szare znaczniki uszkodzeń i 1 doświadczenie bojowe. Po dwóch białych znacznikach jest to pierwszy żółty znacznik dla piechoty.

Zauważ, że atakowanie i strzelanie do tyłu odbywa się jednocześnie, więc obie jednostki otrzymują swoje znaczniki w tym samym czasie.

★

Zalecenia dotyczące przyspieszenia gry:

- Atakujący i obrońca powinni zawsze rzucać kośćmi w tym samym czasie, a nie jeden po drugim.
- Odpowiedni gracz sojuszniczy powinien zająć się określeniem punktów obrażeń/doświadczenia i umieścić je na jednostce gracza partnerskiego. W ten sposób partner gracza może od razu przejść do następnej bitwy.
  W tym celu walczący gracz powinien po prostu powiedzieć partnerowi swojego przeciwnika, ile punktów obrażeń otrzymał, np. "Czołg otrzymał 5 obrażeń". Partner może następnie odczytać tabelę, aby określić obrażenia i przypisać znaczniki obrażeń i doświadczenia.

Faza tury 4: Transakcje pieniężne

Zbieraj pieniądze

Na koniec swojej tury aktywny gracz otrzymuje 1 za każdą ze swoich zajętych fabryk.

Gracz może w dowolnym momencie przekazać całość lub część swoich pieniędzy sojusznikowi, ale za każdą transakcję 1 trafia do banku. Na przykład, jeśli chcesz dać swojemu sojusznikowi 4 , otrzyma on 3 , a 1 trafi do banku (tj. 1 zostanie usunięty z gry).

Napraw uszkodzone jednostki

Możesz naprawiać uszkodzone jednostki, jeśli znajdują się one w jednej z zajętych przez Ciebie fabryk. Aby zainicjować naprawę, zagraj zryczałtowany koszt naprawy 2 i umieść odpowiednie monety pod jednostką na heksie fabryki. Na początku swojej następnej tury usuń 2 (trafią one do banku) i usuń do 3 znaczników uszkodzeń z jednostki.

Przykład: Gracz USA ma 2 zajęte fabryki i otrzymuje 2 na koniec swojej tury.

Zakup nowych jednostek

Wreszcie, nowe jednostki mogą zostać zakupione po kosztach wskazanych na macie jednostek.

Po zakupie umieść każdą wyprodukowaną jednostkę w jednej ze swoich pustych zajętych fabryk.
Uwaga: W danym momencie na każdym polu fabryki może znajdować się tylko 1 jednostka. Tak więc, aby wyprodukować jednostkę, potrzebujesz zajętej fabryki bez żadnej jednostki na heksie fabryki, aby móc umieścić tam wyprodukowaną jednostkę.

Zalecamy, aby na jednego gracza przypadały nie więcej niż 4 jednostki tego samego typu (np. czołg Tiger). Jeśli nie masz wystarczającej liczby figurek, użyj kartonowego żetonu jako zastępstwa do czasu, aż figurka tego typu jednostki stanie się dostępna (ponieważ zostanie zniszczona).

Wskazówki

- Planując swoje tury, upewnij się, że masz nie tylko wystarczająco dużo pieniędzy, ale także wystarczająco dużo pustych fabryk, w których możesz umieścić swoje jednostki.
- Nie umieszczaj nowo wyprodukowanych jednostek w fabryce, w której wroga piechota znajduje się na heksie sąsiadującym z fabryką. Piechota wroga może zająć twoją fabrykę i tym samym zniszczyć twoją jednostkę w fabryce.

Koniec tury: Tura dobiegła końca i nadeszła kolej następnego gracza.

Zwycięstwo

Drużyna wygrywa, gdy zajmie 6 fabryk (4, jeśli gra tylko na połowie mapy) lub gdy przeciwnicy nie mają już żadnych jednostek.
Aby skrócić czas gry, możesz również ustawić warunek zwycięstwa na 5 zajętych fabryk (3, jeśli grasz tylko na połowie mapy).

Baw się dobrze! W przypadku pytań dotyczących zasad, wskazówek i sztuczek itp. odwiedź stronę *http://aces-and-armor.com.*

Różne

Stoper: Zalecamy korzystanie z klepsydry, aby ograniczyć tury do 5 minut na ukończenie "Fazy 1 - Ruch" i "Fazy 2 - Ataki imienne". Dzięki temu gra będzie szybsza i bardziej ekscytująca.

Gra bez kości: Jeśli wolisz grać bez kości, możesz skorzystać z systemu Automa, aby jednostki zadawały stałą liczbę trafień, również dla ludzkich graczy (patrz zasady solo).

Katiusza może zaatakować dowolny heks (również pusty) w zasięgu 2-4 heksów i trafi ten heks oraz 6 sąsiadujących z nim heksów. Rzuć kośćmi ataku tylko raz i zadaj trafienia wszystkim jednostkom naziemnym (nie samolotom) na tych 7 heksach. Zauważ, że w ten sposób trafione zostaną także twoje własne jednostki i jednostki twojego partnera na tych heksach. Jeśli Katiusza zniszczyła jedną lub więcej jednostek, otrzymuje 2 doświadczenia bojowe. W przeciwnym razie, jeśli uszkodziła jedną lub więcej jednostek, otrzyma tylko 1 doświadczenie bojowe.
Gra solo: Katiusza uderzy z najwyższym priorytetem ataku. Będzie przy tym celować w pole, w którym może dodatkowo uszkodzić najwięcej wrogich jednostek.

B-17 Latająca Forteca nie może atakować samolotów, ale może strzelać, gdy zostanie zaatakowana przez samolot. Ponieważ nie może atakować jednostek powietrznych, nie zapewni również wsparcia bojowego dla ataków powietrznych (ale może zapewnić wsparcie bojowe dla ataków na jednostki naziemne).

Wskazówki

Poszczególne frakcje są asymetryczne. Poniżej znajdziesz przegląd ich mocnych stron:

- **Stany Zjednoczone:** Bombowiec B-17 jest szczególnie silny przeciwko jednostkom naziemnym, a haubica łączy duży zasięg z dużą siłą ognia.
- **Związek Radziecki:** Katiusza jest szybka i może trafić wiele jednostek jednocześnie. Zwłaszcza w pierwszej turze może być w stanie zniszczyć całą armię wroga naraz. Sowieci przodują w późnej fazie gry ze względu na niższy koszt jednostkowy czołgów.
- **Niemcy 1:** Tygrys jest czołgiem najwyższej klasy, ale jego wymiana jest kosztowna. Me 262, pierwszy operacyjny myśliwiec odrzutowy, dominuje w walce powietrznej.
- **Niemcy 2:** Flak 8.8 jest wszechstronny i może atakować zarówno z powietrza, jak i z ziemi. Piechota zmechanizowana łączy pancerz czołgu ze zdolnością piechoty do zdobywania fabryk - ale nie ma obrony przeciwlotniczej.

Zastrzeżenie historyczne: Ta gra planszowa jest fikcją, przeznaczoną wyłącznie do celów rozrywkowych. Przedstawione wydarzenia, jednostki i scenariusze nie mają na celu gloryfikacji ani trywializacji prawdziwych wydarzeń II wojny światowej, a zwłaszcza okrucieństw popełnionych w tym czasie. Zdajemy sobie sprawę, że II wojna światowa była okresem ogromnego cierpienia i strat, i głęboko szanujemy wspomnienia wszystkich dotkniętych nią osób. Podobnie jak w przypadku filmów, książek i innych mediów, ufamy, że gracze potrafią odróżnić fikcyjne elementy tej gry od surowych realiów historycznych. Zachęcamy graczy do podejścia do tematu z wrażliwością i świadomością.

Opcjonalnie: Misje

Zamiast grać w potyczkę, możesz zagrać w jedną z poniższych misji, które proponują różne wyzwania.

Atak rakietowy V2

Niemcy opracowali tajną broń! Terroryzują nasze miasta rakietami dalekiego zasięgu. Musisz znaleźć wyrzutnię i zniszczyć ją, zanim zniszczy nasze fabryki. Masz do dyspozycji całe nasze lotnictwo.

Graj z 2 zestawami jednostek na gracza, ale gracze niemieccy zaczynają bez bombowców (bez Ju 87 i Ju 88), a gracze alianccy tylko z 1 czołgiem i 1 artylerią na gracza. Wybierz jednego gracza niemieckiego, który kontroluje wyrzutnię rakiet V2.
Podczas przygotowania do gry, po tym jak wszyscy gracze umieszczą swoje jednostki, niemiecki gracz kontrolujący wyrzutnię rakiet V2 wypełnia wszystkie puste heksy, na których mógłby legalnie umieścić kolejne jednostki, 12 szarymi żetonami startowymi i 1 szarym żetonem V2 (zakrytym), tj. wypełnia "okręgi" żetonami startowymi. Żeton z V2 to tajna pozycja wyrzutni rakiet V2, którą znają tylko gracze niemieccy.
Dopóki wyrzutnia rakiet V2 nie zostanie odkryta, jednostki nie mogą zakończyć swojej tury na heksie z szarym żetonem (ale jednostki niemieckie mogą poruszać się przez te heksy). Jeśli jednostka aliancka (amerykańska/sowiecka) poruszy się na heks sąsiadujący z szarym żetonem, odwróć znacznik. Jeśli wskazuje on wyrzutnię rakiet V2, usuń wszystkie pozostałe szare żetony.
Wyrzutnia rakiet V2 (odkryta lub ukryta) może zaatakować jedną fabrykę raz na rundę w swojej turze. Rzuć 1 kością ataku. Fabryka zostaje zniszczona, jeśli na kości wypadnie liczba większa niż 3. Jednostki wewnątrz fabryki zostają zniszczone. Oznacz zniszczone fabryki czerwonymi kulkami. V2 nie może się poruszać. Po wykryciu może otrzymać obrażenia zgodnie z poniższą tabelą. Śledź uszkodzenia, umieszczając znaczniki uszkodzeń na żetonie V2.

Misja niemiecka: Zniszcz 5 fabryk z rakietami V2 zanim wyrzutnia zostanie odnaleziona i zniszczona lub zajmij 5 fabryk.

Misja Aliantów: Znajdź i zniszcz wyrzutnię V2, zanim zniszczy ona 5 fabryk lub zajmij 5 fabryk.

Nieprzewidywalna pogoda

Dobry generał potrafi walczyć w każdych warunkach pogodowych. Wykorzystaj nieprzewidywalność na swoją korzyść.

Pogoda będzie się zmieniać co 3 tury (nie rundy!). Rzuć kością i ustaw pogodę zgodnie z poniższą listą. Umieść znacznik początkowy na tym arkuszu, aby zapamiętać rzut kością (np. 1). Umieść znaczniki uszkodzeń na tym arkuszu, aby liczyć tury.

1-2: **Normalna pogoda**
3-4: **Mróz:** Wodne heksy liczą się jako standardowy teren
5-6: **Błoto:** Wolniejszy ruch (droga: 1; standard: 1,5; las: 2)
7-8: **Suchość:** Szybszy ruch na standardowym terenie (0,5)
9-10: **Szturm:** Zasięg artylerii jest zmniejszony o 1
11-12: **Mgła:** Jednostki nie mogą zostać przechwycone.

★

Bitwa o wybrzuszenie

Bitwa o wybrzuszenie była śmiałym niemieckim atakiem w kierunku wybrzeża, mającym na celu odcięcie aliantów od belgijskiego portu w Antwerpii i podzielenie linii alianckich. Posunięcie to mogło potencjalnie okrążyć i zniszczyć główne siły alianckie.

W tej misji użyj mapy zimowej. Gracze niemieccy rozpoczynają z 3 fabrykami na dole mapy, podzielonymi między dwóch graczy niemieckich według ich uznania. Gracze alianccy rozpoczynają z 4 fabrykami w górnej części mapy na zaśnieżonym terenie wokół wybrzeża (nie na wyspie u góry). Alianci otrzymują żetony startowe z górnej połowy mapy (żetony 1, 2, 3, 7, 8, 9), a Niemcy z dolnej połowy (żetony 4, 5, 6, 10, 11, 12). Żetony są rozdawane jak zwykle rewersami do dołu.

Misja: Niemcy wygrywają, jeśli uda im się dotrzeć do brzegu morza jednym ze swoich czołgów. W przeciwnym razie wygrywają Alianci.

★

Góry

Użyj gór jako dodatkowego typu terenu. Górskie heksy kosztują 1,5 punktu ruchu i nie mogą na nie wjeżdżać czołgi. Artyleria na górach dodaje +2 do zasięgu ataku.

Konfiguracja

Gra solo jest skonfigurowana jak gra dla 2 graczy. Wybierz, którą frakcję będziesz kontrolować, a która będzie kontrolowana przez Automa. Dodaj oddziały Automa w zależności od wybranego poziomu trudności:

- **Proste:** bez dodatków.
- **Standard:** 1 dodatkowa artyleria
- **Twardy:** 1 dodatkowa artyleria + 1 dodatkowa regularna piechota
- **Overkill:** 1 dodatkowy czołg + 1 dodatkowa piechota specjalna (piechota mobilna/techniczna)

Rozmieść 6 żetonów lokacji startowych, tak jak w standardowej grze 2-osobowej, i naprzemiennie rozmieszczaj jednostki między sobą a Automą. Aby określić, ile i jakiego typu jednostek należy rozmieścić na każdym z 3 zakrytych żetonów lokacji Automy, najpierw włóż wszystkie żetony jednostek wojskowych tej frakcji do nieprzezroczystego kubka lub torby. Kiedy odwrócisz pierwszy żeton lokacji startowej Automy, wyciągnij 2 (lub 4, jeśli grasz z dwoma zestawami figurek) żetony z kubka. Umieść figurkę odpowiadającą pierwszemu żetonowi na numerze startowym, a kolejne zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od góry. W ten sam sposób postępuj z drugim żetonem lokalizacji startowej. Dla trzeciego żetonu lokacji startowej wyciągnij z kubka wszystkie pozostałe żetony jednostek wojskowych. Rozpocznij grę zgodnie z zasadą [1 - 2 , 2 - 3] opisaną na stronie 1.

Priorytety akcji (ruch/atak)

Każda z jednostek Automy porusza się/atakuje. Zacznij od piechoty, następnie artylerii, samolotów i wreszcie czołgów. Postępuj zgodnie z tabelą "Priorytet akcji". Staraj się działać zgodnie z kolejnością najwyższych priorytetów: Postaraj się najpierw wykonać priorytet "1". Jeśli nie jest to możliwe, przejdź do priorytetu "2", następnie "3" itd. aż będziesz w stanie wykonać rozkaz.

Zazwyczaj istnieje wiele opcji wykonania tego rozkazu. Wybierz heks, na który chcesz się przemieścić, w oparciu o priorytety ruchu i jednostkę, którą chcesz zaatakować, w oparciu o priorytety ataku. Ponownie, spróbuj spełnić najwyższy priorytet (a). Jeśli nie jest to możliwe, dodaj lub przejdź do (b), (c) itd., aż będziesz w stanie spełnić priorytet. Jeśli rozkaz jest nadal niejednoznaczny lub niejasny, dokonaj losowego wyboru.

Zakup jednostek

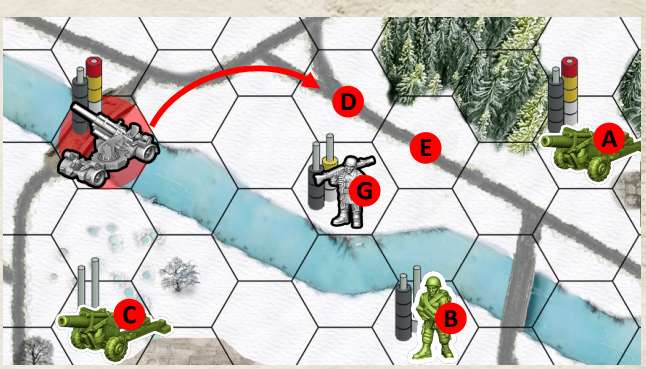
Na koniec tury Automa otrzyma monety ze swoich fabryk i wyda je na nowe jednostki. Jeśli Automa ma mniej niż 2 piechoty, kupi **piechotę specjalną**. W przeciwnym razie kupi **czołg** (jeśli ma już 4 czołgi i zdecydowałeś się ograniczyć liczbę jednostek do 4 każdego typu, kupi artylerię, a następnie losową jednostkę).

Umieszczając zakupioną jednostkę, wybierz (a) fabrykę, do której wroga piechota może dotrzeć w swojej następnej turze lub (b) fabrykę, która znajduje się najbliżej wrogiej jednostki. Jeśli kilka fabryk znajduje się w tej samej odległości od wrogiej jednostki, wybierz tę, która znajduje się najbliżej, a następnie tę, która znajduje się najbliżej drugiej, trzeciej itd. wrogiej jednostki.

Przykłady

Przykład: Priorytet akcji dla niemieckiego czołgu

- Priorytet 1 może zostać spełniony. Jest wystarczająco dużo wrogów, do których czołg może dotrzeć.
- Priorytet ataku a nie może zostać osiągnięty: Jednostka Ⓐ nie może zostać osiągnięta. Jednostka Ⓑ nie może zostać zniszczona, ponieważ wymagałoby to 7 trafień, a czołg zada tylko 6 trafień.
- Priorytet ataku b nie może zostać osiągnięty. W zasięgu czołgu nie ma fabryki z sąsiadującą piechotą.
- Priorytet ataku c może zostać spełniony. Zarówno Ⓒ, jak i Ⓓ nie mogą strzelać (ponieważ haubice nie mogą walczyć w zasięgu 1).
- Pomiędzy tymi dwoma opcjami wybierz Ⓓ jako cel (na godzinę), ponieważ ta haubica ma większe doświadczenie.
- Ruch: Czołg może zaatakować ten cel z heksów Ⓔ i Ⓕ. Żaden z nich nie jest lasem (zgodnie z priorytetem ruchu c), ale Ⓔ jest najbliżej twojej następnej jednostki Ⓖ (zgodnie z f), więc czołg porusza się tam.



Przykład: Priorytet akcji dla niemieckiej artylerii (8.8 Flak)

- Priorytet 1 może zostać spełniony. Jest wystarczająco dużo wrogów, których może dosięgnąć artyleria.
- Priorytet ataku a może zostać spełniony. Artyleria zada 4 trafienia, co wystarczy do zniszczenia jednostek Ⓐ lub Ⓑ. Aby wybrać między Ⓐ a Ⓑ, sprawdzamy h i wybieramy Ⓐ jako cel, ponieważ ma on większe doświadczenie.
- Ruch: Ten cel może być osiągnięty z heksów Ⓓ i Ⓔ. Artyleria przemieści się na heks Ⓓ zgodnie z priorytetem ruchu d, ponieważ ten heks znajduje się najdalej od następnej wrogiej jednostki.

PRIORYTETY AUTOMATYCZNEGO DZIAŁANIA

Uwaga: W poniższych akcjach "ty" odnosi się do Automy, a "wróg" do ludzkiego gracza. Jeśli nie zaznaczono inaczej, odległości "najbliżej"/"najdalej" są mierzone w zużytych punktach ruchu, a nie w heksach (np. las liczy się jako 1,5). Jeśli masz kilka jednostek tego samego typu (np. 2 haubice), przesuń najpierw tę, która może wykonać akcję o wyższym priorytecie.

I. Piechota (najpierw piechota regularna, potem piechota specjalna)

1. Podbij fabrykę (jeśli żadna wroga piechota nie sąsiaduje z fabryką).
2. Przemieść się na heks sąsiadujący z neutralną/wrogą fabryką (jeśli do tej fabryki nie przylega już inna twoja piechota, chyba że do tej fabryki przylega również wroga piechota).
3. Przesuń się w kierunku neutralnej/wrogiej fabryki, aby w swojej następnej turze ruchu dotrzeć do sąsiadującego z nią heksu.
4. Zbliż się do wroga i zaatakuj go zgodnie z priorytetem ataku a, a następnie b.
5. Przesuń się w kierunku najbliższej neutralnej/wrogiej fabryki. Jeśli to możliwe, wybierz heks i zaatakuj zgodnie z priorytetem ataku a, a następnie b. W przeciwnym razie nie atakuj.
6. Postępuj zgodnie z priorytetami akcji Tank.

II. Artyleria, samoloty i czołgi (w tej kolejności)

1. Przesuń się w zasięg i zaatakuj wroga (wybierz wroga według priorytetów ataku).
2. Podejdź jak najbliżej celu o najwyższym priorytecie.

Priorytety ruchu

Jeśli istnieje kilka heksów, z których możesz w równym stopniu wypełnić priorytet rozkazu, przenieś się na heks...

a. [Tylko piechota] najdalej od następnej wrogiej jednostki.
b. [Tylko artyleria] na drodze lub obok niej
c. [Tylko piechota i czołgi] w lesie
d. [Tylko artyleria] najdalej (liczba heksów) od następnego wroga
e. [Tylko artyleria] zbliż się (liczba heksów) do następnej jednostki.
f. najbliżej (w punktach ruchu) twojej następnej jednostki
g. najbliżej twojej pierwotnej pozycji (tj. miejsca, z którego jednostka przybyła) w punktach ruchu, a następnie w heksach

Priorytety ataku

Wybierz cel, który możesz uszkodzić w następujący sposób:

a. Jednostka wroga, którą możesz zniszczyć tym atakiem
b. Piechota wroga sąsiadująca z neutralną/twoją fabryką
c. Jednostka wroga, która nie może oddać strzału
d. [Tylko myśliwce] Bombowiec wroga
e. Piechota wroga, która może dotrzeć do neutralnej/twojej fabryki w swojej następnej turze.
f. Piechota wroga na wrogiej fabryce, do której twoja piechota może dotrzeć w następnej turze.
g. Jednostka, która została już zaatakowana przez inną jednostkę w tej turze (wsparcie ogniowe).
h. [Jeśli wróg nie może strzelać] najbardziej doświadczona jednostka wroga
i. Jednostka wroga o najniższej wartości ataku
j. Najdroższa jednostka wroga
k. Najmniej doświadczona jednostka wroga

Walka

W przeciwieństwie do ludzkiego gracza, Automa nie ma fazy "Deklarowania ataków". Każda jednostka atakuje zaraz po ruchu. Jednostki Automa nigdy nie otrzymują czerwonych kości bonusowych. Zamiast rzucać kośćmi, jednostki Automa zadają stałą liczbę trafień, zależną od ich obrażeń i doświadczenia:

0-2 obrażenia:
- Trafienia zgodne z wartością ataku jednostki (np. 2 dla zwykłej piechoty).
- +2 trafienia za każdy poziom doświadczenia (weteran/żółty i bohater wojenny/czerwony).

3-5 obrażeń:
- Trafienia zgodnie z połową (zaokrągloną w górę) wartości ataku jednostki (np. 3 dla haubicy).
- +1 trafienie za każdy poziom doświadczenia

Granie w trybie współpracy

Tryb kooperacji działa tak samo jak tryb solo. Podziel swoje jednostki między dwóch graczy. Użyj figurek sojuszników dla jednego gracza (np. jeden gracz USA, drugi Sowieci), aby można było ich odróżnić. Podczas przygotowania każdy gracz otrzymuje 1 zakryty żeton startowy tylko dla swoich jednostek. Trzeci zakryty żeton startowy może być współdzielony i obaj gracze mogą umieszczać na nim jednostki. Fabryki i monety są wspólne.

SZYBKA ODNIESIENIE

Przenieś jednostki

- Zakończ naprawę: Jeśli pod jednostką znajdują się monety, usuń je oraz maksymalnie 3 znaczniki uszkodzeń z jednostki.
- Przemieść swoje jednostki (pamiętaj, że wróg może je przechwycić).

Declare attacks → Combat

Transakcje pieniężne

- Zbierz 1 za każdą zajętą fabrykę.
- Kup jednostki i umieść je w jednej ze swoich pustych fabryk.
- Rozpocznij naprawę: Umieść 2 pod urządzeniem w fabryce, aby rozpocząć naprawę.

Przenieś jednostki

Liczy się tylko heks docelowy

- 1 — Standardowy teren
- 0.5 — Droga
- 1.5 — Las
- pełny obrót — Rzeka. Tylko piechota
- 1 — Twoja fabryka

Occupy Factory

- Tylko piechota
- Pełny obrót ruchu
- Umieść swój żeton flagi w fabryce
- Usuń wrogą jednostkę z fabryki

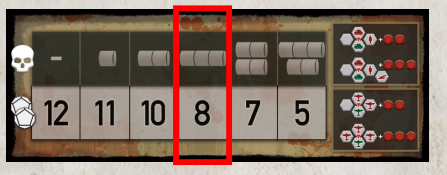
Jednostka przechwytująca

- Wroga jednostka może przechwycić sąsiednią jednostkę, którą może legalnie zaatakować podczas swojego ruchu.
- Urządzenie musi się zatrzymać
- Przechwytująca jednostka wroga nie może się poruszyć w następnej turze i musi zaatakować przechwyconą jednostkę.

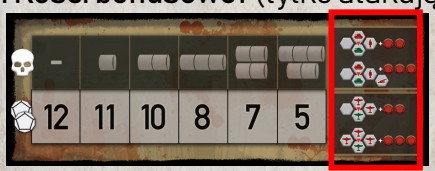
Walka

Atakujący i obrońca rzucają kośćmi jednocześnie.

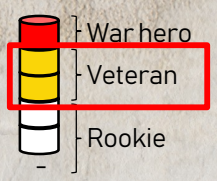
1. **Obrażenia → Liczba kości**



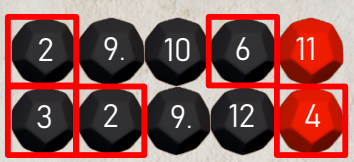
2. **Kości bonusowe?** (tylko atakujący)



3. **Doświadczenie → Prawdopodobieństwo trafienia**

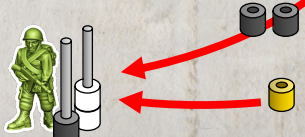


4. **Rzuć kostką → Liczba trafień**



5. **Trafienia → Obrażenia** (premia terenowa tylko dla obrońcy)

6. **Dodaj znaczniki**



Doświadczenie bojowe:

- Uszkodzona jednostka wroga: +1 doświadczenia
- Zniszczono wrogą jednostkę: +2 doświadczenia