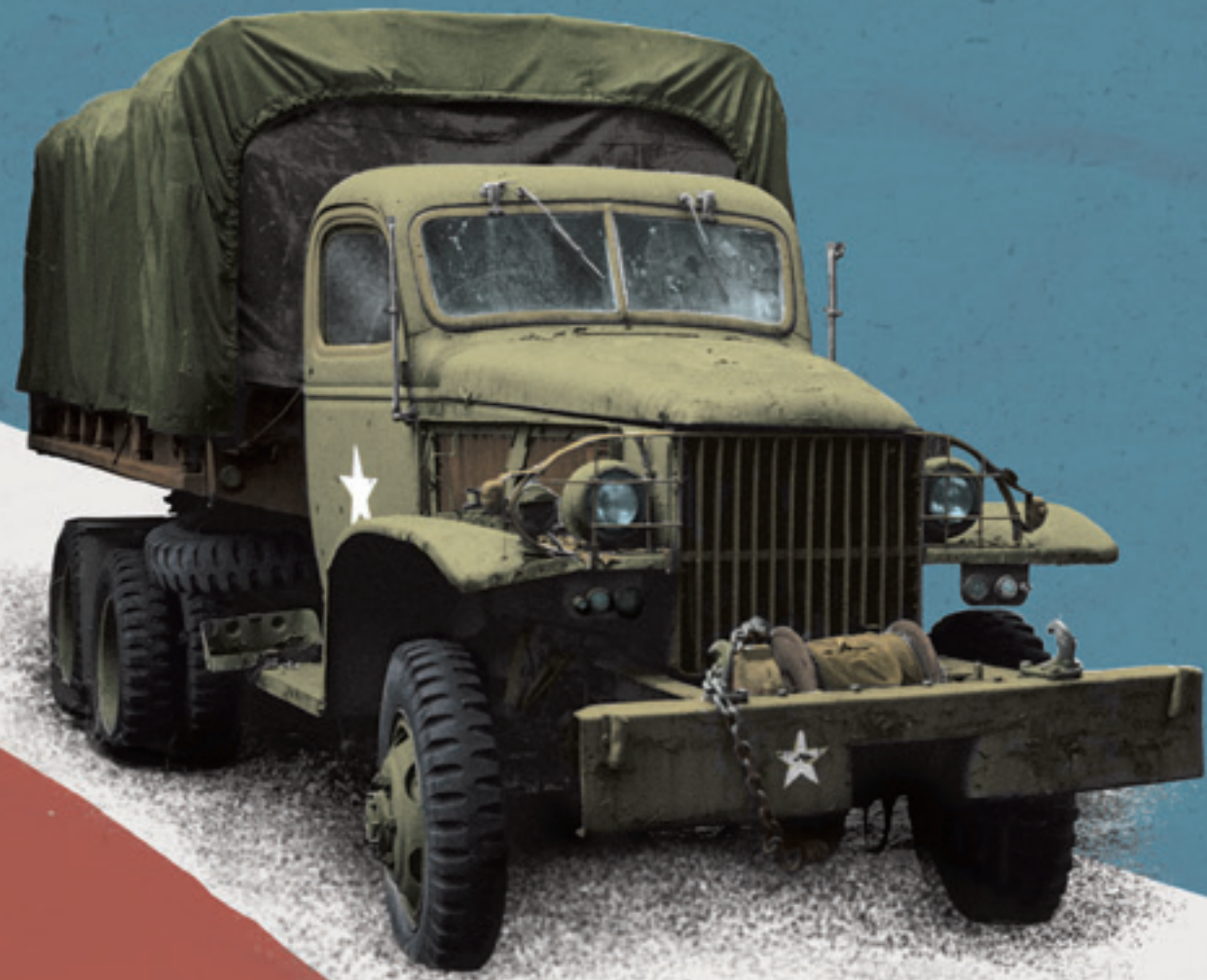


★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 1944 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

# RACE TO THE RHINE

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

# INSTRUKCJA



## 1. WPROWADZENIE *„Jeśli wygram, to niepowstrzymany! Jeśli przegram, to martwy”*

Podczas rozgrywki gracze wcielają się w role dowódców alianckich armii, które jesienią 1944 r. ścigają pobitych Niemców przez północną Francję i kraje Beneluksu. Wygra ten, który pierwszy przekroczy rzekę Ren i zakończy II wojnę światową przed Bożym Narodzeniem 1944 r. Czasu jest niewiele – Niemcy organizują opór i okazja na odniesienie szybkiego zwycięstwa nie potrwa długo.

Najważniejszym czynnikiem zbliżającym do zwycięstwa jest prawidłowa logistyka. Armie nie ruszą się bez paliwa, nie pokonają wroga bez amunicji i nie utrzymają żołnierzy w szeregach bez prowiantu. Dowódcy muszą zatem zaplanować sposób zaopatrywania swoich jednostek w sytuacji, gdy ilość zasobów i liczba dostępnych kolumn transportowych jest ograniczona.

Gracz prowadzi swoje natarcie w wydzielonej części frontu, ale ma wiele możliwości, by utrudniać działania swoim konkurentom, by zakończyć wyścig przed nimi. Może ubiegać ich w pozyskiwaniu zaopatrzenia, zajmować leżące na styku frontów kluczowe miasta oraz konkurować o dostęp do kolumn transportowych, zasobów i wojsk spadochronowych.

Dowodzenie każdą z trzech alianckich armii stawia przed grającym zupełnie inne wyzwania. Bernard Law Montgomery musi zdecydować, czy stać go na szybkie zwycięstwo, czy też powinien skupić się na wyzwolaniu leżących nad kanałem La Manche portów, by poprawić swoje zaopatrzenie. Omar Nelson Bradley zaczyna wyścig najbliżej Renu i ma przewagę logistyczną, ale szybko ją utraci, jeśli zbyt długo będzie zwlekał z marszem do przodu. Z kolei wojska George’a Smitha Pattona poruszają się najszybciej, ale mają braki amunicji – czy mimo to pchnie on swe korpusy do ataku?

## 2. KOMPONENTY GRY

*„Armia to drużyna. Żyje, śpi, je i walczy jak drużyna. To całe gadanie o indywidualności to bzdety”.*

W pudełku gry, poza niniejszą instrukcją, znajdują się:

- plansza;
- 3 karty dowódców (Montgomery, Patton i Bradley);
- drewniane bloczki korpusów: 4 czerwone, 3 białe, 3 niebieskie;
- 10 kart korpusów: 4 czerwone, 3 białe i 3 niebieskie;
- 66 kart pościgu (trzy talie graczy po 22 karty);
- 24 karty oporu;
- 3 karty pomocy graczy (w dwóch zestawach – polskim i angielskim);
- drewniane pionki: 32 ciężarówki, 35 pionków paliwa, 30 pionków amunicji, 25 pionków prowiantu;
- kartonowe znaczniki: 120 znaczników gracza (40 czerwonych, 40 białych i 40 niebieskich), 25 znaczników oporu, 20 medali, 4 znaczniki wojsk spadochronowych, 3 znaczniki wsparcia lotniczego, 1 znacznik Ostendy, 1 znacznik pogody;
- arkusz naklejek (10) na bloczki korpusów;
- 3 czarne kostki sześciennne (tzw. k6, wykorzystywane tylko w grze solo);
- woreczki strunowe na komponenty gry.

Przed przystąpieniem do pierwszej rozgrywki starannie naklej naklejki na bloczki – po jednej na każdy z nich, zwracając uwagę, by kolor ramki naklejki odpowiadał kolorowi bloczka.



*Gra została wyprodukowana z najwyższą dbałością o jakość i kompletność jej komponentów. Jeśli zawartość pudełka jest uszkodzona lub niekompletna, proszę skontaktuj się z wydawnictwem, by otrzymać brakujący element lub zamiennik.*

## ★ PLANSZA ★

Plansza przedstawia teren, na którym toczy się akcja gry.

**Objaśnienie pól, symboli i torów znajdujących się na planszy:**

**1 Zwykłe pola** – owalne pola w kolorach czerwonym, białym i niebieskim – oznaczone kolorami graczy. Gracz może wejść własnym korpusem wyłącznie na pole, które jest w jego kolorze gracza albo w kolorze czarnym.

**2 Pola wspólne** – owalne pola w dwóch kolorach – tak jak zwykłe pola, ale dostępne dla korpusów graczy w oznaczonych kolorach.

**3 Pola zwycięstwa** – owalne pola w kolorze czarnym – pola zwycięstwa automatycznego (znajdują się za Renem).

**4 Symbol oporu** – po wejściu korpusem na pole zawierające taki symbol (flagę) gracz zawsze odkrywa kartę z talii oporu.

**5 Pola zwycięstwa z symbolem oporu** – na przylegające do nich pola gracz zaczyna dokładać znaczniki oporu. Düsseldorf jest polem zwycięstwa z symbolem oporu, został wyróżniony graficznie ze względu na zasady dotyczące okrążania.

**6 Pola z symbolem fortyfikacji** – jeśli gracz nie kontroluje tego pola, to z karty korpusu należy odrzucić 1 pionek amunicji przed wejściem na pole.

**7 Główne bazy zaopatrzenia** – pola w kształcie dużej gwiazdy, na które gracz może wystawić zaopatrzenie podczas akcji pobrania zaopatrzenia.

**8 Pola startowe** – pola zawierające oznaczenie korpusu, który rozpoczyna tam grę.





**9 Pola z symbolem wysuniętej bazy zaopatrzenia** – pola, na które gracz może wystawić zaopatrzenie podczas akcji pobrania zaopatrzenia, jeśli je kontroluje.

**10 Pola z symbolem medalu** – po zdobyciu kontroli nad takim polem gracz otrzymuje znacznik medalu.

**11 Pola blokady Antwerpii** – oznaczone symbolem **A**, gracz musi kontrolować wszystkie 4 takie pola, by odblokować Antwerpię (patrz zasady specjalne).

**12 Strzałka** – połączenie (droga) pomiędzy polami, dostępne dla gracza w danym kolorze. Pola sąsiadują ze sobą, jeśli są połączone strzałką (o dowolnym kolorze i kierunku). Na strzałkach umieszcza się ciężarówki podczas wykonywania akcji transport zaopatrzenia.

**13 Strzałka podwójna** – działa tak jak pojedyncza strzałka, ale dostępna dla graczy w oznaczonych kolorach.

**14 Strzałka czarna** – połączenie między polami niedostępne dla graczy. Ma znaczenie tylko podczas reakcji niemieckiej i okrążania.

**15 Tor możliwości logistycznych** – ten tor pokazuje możliwości logistyczne graczy w danym momencie gry. Wartości w wierszach oznaczają:

- „Truck draw” - ile maksymalnie ciężarówek gracz może pobrać z Toru dostępnych ciężarówek do swoich zasobów w akcji **pobranie ciężarówek**;

- „Truck placement” – ile maksymalnie ciężarówek gracz może umieścić na planszy ze swoich zasobów, korzystając z akcji **transport zaopatrzenia**;

- „Player’s limit” - ile maksymalnie ciężarówek gracz

może mieć w swoich zasobach, w danym momencie gry;

- „Total # of trucks in play” – liczba ciężarówek, która jest w danym momencie w grze (łącznie w zasobach graczy, na Torze dostępnych ciężarówek i umieszczonych na planszy).

Ponadto na Torze możliwości logistycznych oznacza się za pomocą znaczników graczy aktualny poziom możliwości logistycznych każdego z graczy, tzn. kolumnę, której wartości go w danym momencie obowiązują.

**16 Tor zapasów** – na Torze zapasów umieszcza się pionki paliwa, amunicji i prowiantu w liczbie właściwej ze względu na liczbę graczy. Pionki te umieszcza się od prawej strony Toru.

Pozostałe pionki zaopatrzenia umieszcza się obok planszy, tworzą one pulę pionków zaopatrzenia **23**.

**17 Tor kolejności tur** – gracze oznaczają kolejność wykonywanych tur poprzez umieszczenie na Torze kolejności tur własnych znaczników graczy.

**18 Tor dostępnych ciężarówek** – gracze dobierają z tego pola ciężarówki podczas akcji pobierania ciężarówek. Podczas Fazy logistyki umieszcza się w tym miejscu wszystkie ciężarówki znajdujące się na planszy.

**19 Tor wojsk spadochronowych.**

**20 Tor pogody** – gracze oznaczają na nim aktualną pogodę (patrz pkt 15).

**21 Ostenda i 22 Antwerpia.**

**23** Pula pionków zaopatrzenia, **24** pula znaczników oporu, **25** talia kart oporu, **26** miejsce przy stole i zasoby gracza czerwonego, **27** miejsce przy stole i zasoby gracza białego, **28** miejsce przy stole i zasoby gracza niebieskiego, **29** pula medali, **30** karty pościgu.

### ★ KARTY ★

Każdy gracz używa podczas rozgrywki swoich kart dowódcy, korpusów oraz talii kart pościgu – są one oznaczone kolorami graczy: Bradley, Montgomery, Patton. Ponadto każdy gracz otrzymuje kartę pomocy.

Talia kart oporu jest wspólna dla wszystkich graczy.

#### Karty korpusów

Na karcie korpusu oznacza się ilość oraz rodzaj pionków zaopatrzenia, które ten korpus posiada. Karty korpusów graczy (3 graczy białego i niebieskiego oraz 4 graczy czerwonego) posiadają te same numery i oznaczenia, co należące do nich blocki korpusów.

Na każdej karcie korpusu znajduje się po 6 miejsc na pionki i jest to maksymalna liczba pionków zaopatrzenia, jaką może posiadać korpus.

Niektóre pola na pionki posiadają symbole zasobów początkowych. Ma to znaczenie tylko podczas przygotowania do rozgrywki.

#### Karty dowódców

Każdy gracz posiada po jednej karcie dowódcy w swoim kolorze. Na awersie karty znajduje się oznaczenie jego dodatkowej akcji albo umiejętności.

#### Karty pościgu

Każdy gracz posiada własną talię, składającą się z 22 kart pościgu. Karty te przedstawiają różne zdarzenia, które napotykają korpusy gracza w trakcie pościgu w kierunku Renu.



Używa się ich podczas ruchu korpusu, gdy korpus wchodzi na pole niekontrolowane przez gracza i nieoznaczone znacznikiem oporu ani symbolem oporu.

#### Karty oporu

Karty te przedstawiają zorganizowany opór wroga, na który mogą napotkać gracze podczas ich marszu w kierunku Renu. Używa się ich podczas ruchu korpusu, gdy wchodzi on na pole niekontrolowane przez gracza, oznaczone znacznikiem oporu, bądź symbolem oporu.

Talia kart oporu jest wspólna dla wszystkich graczy.

#### Karty pomocy

Każdy gracz dysponuje kartą pomocy. Na jej awersie opisano przebieg tury gracza, a na jej rewersie przebieg fazy logistyki.

### ★ ZNACZNIKI ★

Występujące w grze znaczniki służą graczom do oznaczania istotnych zdarzeń przedstawionych w zasadach gry.

#### Znaczniki gracza

Znaczniki gracza służą do oznaczania pól na planszy, nad którymi kontrolę zdobywa gracz w wyniku ruchu swoich korpusów. Pole oznaczone takim znacznikiem uważa się za kontrolowane przez gracza. Ponadto znaczników tych używa się do oznaczenia kolejności graczy na Torze kolejności tur oraz poziomu logistycznego graczy na Torze możliwości logistycznych.

Niektóre pola na planszy oznaczone są symbolami graczy. Są to pola startowe (np. Paris) oraz pola znajdujące się na przyciemnionym obszarze planszy (np. Dreux). Uważa się je za stale kontrolowane przez gracza w ich kolorze.

#### Znaczniki oporu

Znaczniki oporu służą do oznaczania pól na planszy, na których opór wroga przybrał na sile.

Ponadto służą one odmierzaniu czasu rozgrywki – w rundzie, w której ich pula się wyczerpie, gra zostaje zakończona.

Niektóre pola na planszy oznaczone są wydrukowanymi symbolami oporu.

Na rewersie niektórych znaczników oporu znajdują się cyfry, używane podczas gry w wariacie solo. W grze dla 2 i 3 graczy używa się takich znaczników tak samo jak pozostałych znaczników oporu.

#### Medale

Medale służą do oznaczania zasług poszczególnych dowódców. Gracze zdobywają medale za zajmowanie pól oznaczonych symbolami medali. Ponadto mogą je otrzymać w razie zrealizowania zdarzenia wynikającego z wylosowanej karty pościgu w trakcie ruchu korpusu.

Niektóre karty z talii oporu również są oznaczone medalami. Medale te traktuje się tak samo jak medale na znacznikach – tzn. jeśli gracz zdobędzie taką kartę, to nie otrzymuje już dodatkowego znacznika medalu.

#### Znaczniki wsparcia lotniczego

Każdy gracz dysponuje jednym znacznikiem wsparcia lotniczego w swoim kolorze. Używa się ich podczas wykonywania akcji wsparcia lotniczego.



#### Znaczniki wojsk spadochronowych

W grze znajdują się 4 znaczniki wojsk spadochronowych. Są one wspólne dla wszystkich graczy. Używa się ich podczas wykonywania akcji desant spadochronowy.

#### Znacznik Ostendy

Znacznik Ostendy służy do zaznaczenia jednorazowej możliwości wykorzystania tego pola jako wysuniętej bazy zaopatrzenia.

#### Znacznik pogody

Znacznik pogody służy do oznaczania aktualnej pogody.

### ★ Pionki ★

**Ciężarówki** – są wykorzystywane podczas akcji transport zaopatrzenia.

Pionki zaopatrzenia:

**paliwo** – jest wykorzystywane w trakcie ruchu korpusu i czasami w trakcie walki;

**amunicja** – jest wykorzystywana w trakcie walki i czasami w trakcie ruchu korpusu;

**prowiand** – jest wykorzystywany w trakcie fazy logistyki i czasami w trakcie ruchu korpusu.



### 3. CEL GRY

*„Pewnie, że chcemy wracać do domu. Wszyscy chcemy końca tej wojny. Zanim cała zasługa przypadnie w udziale chłopcom z piechoty morskiej.”*

Celem gry jest przekroczenie Renu – wygra ten z graczy, którego korpus jako pierwszy zdobędzie kontrolę nad polem zwycięstwa. Osiągnie wtedy tzw. zwycięstwo natychmiastowe, którego warunkiem koniecznym jest posiadanie nieprzerwanej linii pól oznaczonych własnymi znacznikami gracza idącej od własnej głównej bazy zaopatrzenia aż do pola zwycięstwa włącznie.

Jeśli zwycięstwo natychmiastowe nie zajdzie, wygrywa ten z graczy, który na koniec gry posiada najwięcej medali. Warunki zakończenia gry znajdują się w dalszej części instrukcji.

### 4. PRZYGOTOWANIE DO GRY

*„Istnieje tylko jeden rodzaj dyscypliny – dyscyplina całkowita.”*

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze wybierają (lub losują) swoje role: Montgomery (dalej po prostu Monty), Patton i Bradley.

Każdy gracz zajmuje miejsce przy stole, tak by biały gracz (Bradley) siedział u podstawy planszy, gracz czerwony (Monty) po jego lewej stronie, a gracz niebieski (Patton) po prawej. Następnie umieszcza przed sobą kartę dowódcy, kartę pomocy oraz karty korpusów w swoim kolorze, awersami do góry. Na kartach korpusów umieszcza odpowiednią liczbę pionków zaopatrzenia z puli pionków zaopatrzenia, zgodnie z rysunkami na danej karcie korpusu.

Obok kart gracz umieszcza swoje znaczniki gracza, znacznik wsparcia lotniczego oraz 6 ciężarówek.

Wszystkie komponenty gracza i należąca do niego przestrzeń przed planszą nazywa się zbiorczo zasobami gracza – tylko on może nimi dysponować.

Każdy gracz tasuje swoją talię pościgu i kładzie ją zakrytą w zasięgu ręki (koszulkami do góry). Obok zachowuje trochę wolnego miejsca, na które będzie odrzucał karty z tej talii – w ten sposób powstanie stos kart odrzuconych gracza.

Talię oporu należy przetasować i umieścić po nieużywanej stronie planszy.

Obok należy położyć znaczniki oporu w ilości zależnej od liczby graczy:

- 25 w grze dla 3 graczy,
- 18 w grze dla 2 graczy,
- w grze solo gracz nie tworzy tej puli.

Pozostałe znaczniki oporu należy odłożyć do pudełka, nie biorą one udziału w dalszej rozgrywce (wyjątek: gra solo).

Bloczki korpusów graczy należy umieścić w pozycji poziomej, naklejką do góry, na właściwych polach startowych.

Na Torze dostępnych ciężarówek należy umieścić 6 ciężarówek. Pozostałe ciężarówki, a także znaczniki medali umieszcza się obok planszy.

Na Torze zapasów należy umieścić pionki zaopatrzenia w ilości właściwej dla liczby graczy.

Przykład: *W grze dla 2 graczy należy umieścić po 6 pionków paliwa, amunicji i prowiantu na Torze zapasów – pola w kolumnie oznaczonej trzema sylwetkami graczy pozostają puste.*

Każdy gracz oznacza na Torze możliwości logistycznych swój aktualny poziom możliwości logistycznych. Monty oraz Patton umieszczają swoje znaczniki na poziomie 1, Bradley na poziomie 2 (co wynika ze zdolności specjalnej tego dowódcy, patrz pkt 13).

Znaczniki wojsk spadochronowych należy umieścić na Torze wojsk spadochronowych.

Obok pola Ostenda należy umieścić znacznik Ostendy.

Jeśli gracze używają w rozgrywce zasady opcjonalnej Pogoda (patrz pkt 15), to na polu pogody należy umieścić znacznik pogody, słoneczną stroną do góry.

Kostki sześcienne wykorzystuje się wyłącznie w grze solo.

Na koniec gracze losują w dowolny wybrany przez siebie sposób kolejność wykonywania tur podczas rundy gry. Po wylosowaniu oznaczają ją na Torze kolejności tur za pomocą znaczników graczy.

Przykład: *Wylosowana kolejność tur graczy to biały, czerwony i niebieski. Gracz biały kładzie swój znacznik gracza na polu z nr 1, czerwony – nr 2, a niebieski – nr 3.*

W grze dla dwóch graczy pola należące do trzeciego dowódcy (również jego pola wspólne) uważa się za kontrolowane przez niego – tzn. gracz, który z nim sąsiaduje, nie może wykonać na nie ruchu i zdobyć nad nimi kontroli. By gracze pamiętali o tej zasadzie, mogą umieścić na tych polach znaczniki nie grającego gracza.

Wyjątek: *Pola wspólne należące do Bradleya w grze Monty przeciwko Pattonowi nie są kontrolowane przez niegrającego Bradleya – gracze mogą wykonać na nie ruch i zdobyć nad nimi kontrolę.*

*Zalecamy, by w pierwszych rozgrywkach dla dwóch graczy wybierać sąsiadujące kolory.*

## 5. PRZEBIEG GRY

Przed przystąpieniem do pierwszej pełnej rozgrywki warto rozegrać partię szkoleniową, by opanować najpierw podstawowe mechanizmy gry.

W rozgrywce szkoleniowej nie używaj zasad z punktów 11, 12, 13 i 15 (w tym celu zostały one oznaczone „\*”).

Podczas pierwszej lektury zasad po prostu pomiń wyżej wymienione punkty, jak również punkt 17, ponieważ dotyczy on wyłącznie gry solo.

Gra przebiega w rundach. W każdej rundzie każdy z graczy wykonuje swoją turę, według kolejności oznaczonej na Torze kolejności tur.

Tura gracza składa się zasadniczo z **2 akcji**. W swojej turze gracz może wybierać spośród sześciu różnych rodzajów akcji:

- ★ pobranie zaopatrzenia (patrz: pkt 6),
- ★ pobranie ciężarówek (patrz: pkt 7),
- ★ transport zaopatrzenia (patrz: pkt 8),
- ★ ruch korpusu (patrz: pkt 10),
- ★ wsparcie lotnicze (patrz: pkt 11),
- ★ desant spadochronowy (patrz: pkt 12).



W swojej turze gracz może też wykonać jedną dodatkową akcję wynikającą z karty Resistance oraz jedną dodatkową akcję wynikającą z karty Recon. Ponadto gracz może wykonać dodatkową akcję (akcje) wynikającą z jego karty dowódcy (Bradley, Patton) lub wykorzystać jej umiejętność w trakcie realizacji innej akcji (Monty) (patrz pkt 13).

Gracz wykonuje akcje w dowolnej kolejności. Wykonując akcję, gracz musi wykonać ją od początku do końca, zanim rozpocznie wykonywanie kolejnej akcji.

Przykład: *Gracz nie może wykonać akcji wsparcie lotnicze podczas ruchu swojego korpusu, np. po jego drugim, a przed trzecim ruchem, gdyż jest to osobna akcja.*

Przebieg tury gracza może zostać tymczasowo przerwany przez Fazę logistyki, wspólną dla wszystkich graczy (patrz pkt 9). Po jej wykonaniu gra powraca do swojego przebiegu.

Tura gracza kończy się reakcją niemiecką (patrz pkt 14).

Po zakończeniu tury gracza następuje tura kolejnego gracza itd. aż do zakończenia rundy, po której rozpoczyna się nowa runda itd., aż do zakończenia rozgrywki.

Przykład: *Patton wykonuje swoją turę. Rozpoczyna akcją pobranie zaopatrzenia. Następnie używa karty dowódcy, by wykonać dodatkową akcję – ruch korpusem. Potem wykonuje swoją drugą akcję – transport zaopatrzenia. Gdyby gracz miał w swoich zasobach kartę Resistance lub Recon, mógłby również je wykorzystać, by wykonać dzięki nim dalsze dodatkowe akcje. Następnie Patton wykonuje reakcję niemiecką – a po niej swoją turę rozpoczyna kolejny gracz.*

*„Moi żołnierze mogą zjeść swoje paski, ale moje czołgi potrzebują paliwa.”*

## 6. POBRANIE ZAOPATRZENIA

Gracz może dostawić pionki zaopatrzenia na pole swojej **głównej bazy zaopatrzenia** albo do oznaczonej jego znacznikiem gracza **wysuniętej bazy zaopatrzenia**.

Na pole głównej bazy zaopatrzenia gracz może dostawić:

- zestaw zaopatrzenia składający się z 1 paliwa, 1 amunicji i 1 prowiantu (te pionki pobiera się z **puli pionków zaopatrzenia**)

ALBO

- pobrany z **Toru zapasów** zestaw specjalny – 3 pionki zaopatrzenia tego samego rodzaju.

Do wysuniętej bazy zaopatrzenia gracz może dostawić wyłącznie zestaw zaopatrzenia składający się z 1 paliwa, 1 amunicji i 1 prowiantu. Te pionki pobiera się z **puli pionków zaopatrzenia**.

Ilość zestawów specjalnych na Torze zaopatrzenia jest ograniczona, gracze mogą je pobierać, dopóki są pionki na Torze zaopatrzenia. Z kolei ilość zestawów podstawowych (po 1 pionku amunicji, paliwa i prowiantu) ogranicza tylko liczba pionków w puli pionków zaopatrzenia.

Łączna liczba pionków zaopatrzenia w grze jest celowo ograniczona; jeśli dany zasób jest niedostępny w puli, gracze nie mogą go pobierać.

W głównej bazie zaopatrzenia może znajdować się **nie więcej niż 9 pionków** zaopatrzenia, na pozostałych polach **nie więcej niż 6**. Do limitu tego nie wlicza się pionków zaopatrzenia znajdujących się na kartach korpusów. Jeśli limit liczby pionków zaopatrzenia na polu miałby zostać przekroczony, gracz, który kontroluje dane pole, decyduje, które pionki zaopatrzenia odrzuca do puli pionków zaopatrzenia, by ich liczba na polu nie przekraczała limitu.

Każda wysunięta baza zaopatrzenia może być wykorzystana do pobrania zaopatrzenia **tylko jeden raz w trakcie tury**.

Wyjątek: *Ostenda może zostać wykorzystana do pobrania zaopatrzenia tylko raz w trakcie rozgrywki (posiada ona specjalny żeton, który jest odrzucany do pudełka gry po wykonaniu takiej akcji).*

Przykład: *Monty wykonuje swoją turę. W pierwszej akcji pobiera 3 pionki amunicji do swojej głównej bazy zaopatrzenia. Gracz bierze 3 pionki amunicji z Toru zaopatrzenia i przenosi je do Lisieux ①. W drugiej akcji pobiera zestaw 1 amunicji, 1 paliwo i 1 prowiant do Dieppe ② – może wystawić tam zaopatrzenie, ponieważ znajduje się tam jego znacznik gracza. Gracz bierze 3 różne pionki zaopatrzenia z puli pionków zaopatrzenia i umieszcza je w Dieppe.*



## 7. POBRANIE CIĘŻARÓWEK

Gracz dobiera z Toru dostępnych ciężarówek do swoich zasobów ciężarówki w liczbie nie większej niż wskazana na Torze możliwości logistycznych w wierszu „Truck draw” odpowiadającemu poziomowi logistycznemu gracza.

Po dobraniu ciężarówek gracz nie może mieć więcej ciężarówek w swoich zasobach, niż wynika z jego poziomu możliwości logistycznych (liczba wskazana na Torze możliwości logistycznych w wierszu „Player’s limit” odpowiadającą poziomowi logistycznemu gracza).

Przykład: *Monty jest na 1 poziomie możliwości logistycznych, ma w swoich zasobach jeszcze 4 ciężarówki. Zgodnie z Torem, maksymalnie może dobrać 6 ciężarówek, ale w tym przypadku po dobraniu 6 ciężarówek Monty przekroczyłby limit 9, jakie może mieć w zasobach. Oznacza to, że Monty może dobrać maksymalnie 5 ciężarówek.*

Jeśli w wyniku tej akcji na Torze dostępnych ciężarówek nie zostanie już żadna ciężarówka, akcja pobrania ciężarówek kończy się i gracz wykonują natychmiast fazę logistyki (patrz pkt 9).

Przykład: *Na Torze dostępnych ciężarówek pozostały 2 ciężarówki. Gracz wykonuje akcję pobrania ciężarówek. Jego poziom możliwości logistycznych pozwala mu wziąć 6 ciężarówek, ale gracz bierze tylko 2, ponieważ nie ma ich już więcej na Torze dostępnych ciężarówek. Następnie wszyscy gracze wykonują fazę logistyki, która przerywa normalny bieg tury.*

*Alternatywnie, gdyby gracz nie chciał wywołać fazy logistyki, to mógłby wziąć tylko 1 ciężarówkę z Toru dostępnych ciężarówek.*

## 8. TRANSPORT ZAOPATRZENIA

Ciężarówki ustawia się na strzałkach łączących kontrolowane przez gracza pola. Dzięki temu może on jednorazowo przetransportować zaopatrzenie pomiędzy tymi polami. Transport zaopatrzenia ma miejsce wyłącznie w momencie wystawiania ciężarówki na planszę – gracz nie może dokonywać go za pomocą ciężarówek umieszczonych na planszy w poprzednich akcjach.

Każda wystawiona ciężarówka przewozi na kolejne pole do 5 pionków zaopatrzenia. Ich transport może biec tylko w jedną stronę (tzn. z jednego pola na drugie pole, a nie w obie strony między tymi polami).

Kierunek wskazywany przez strzałkę nie ma znaczenia dla kierunku transportu zaopatrzenia – można go wykonać w kierunku zgodnym ze strzałką albo w kierunku przeciwnym.

Gracz wystawia na planszę ciężarówkę ze swoich zasobów. Może wystawić na planszę ciężarówkę w liczbie nie większej niż pokazana na Torze możliwości logistycznych w wierszu „Truck placement”, w kolumnie wskazanej przez znacznik gracza.

Przykład: *W Lisieux znajdują się 3 pionki amunicji i 3 pionki paliwa, a w Brionne 1 pionek prowiantu. Monty wykonuje akcję transport zaopatrzenia. Znajduje się na 1 poziomie możliwości logistycznych, więc może w tej akcji wystawić na planszę do 2 ciężarówek. Pierwszą z nich wystawia na strzałce między miastami Lisieux i Brionne ①, a następnie z miasta Lisieux przenosi do miasta Brionne 3 pionki amunicji i 2 pionki paliwa ②. Drugą ciężarówkę wystawia między miastami Brionne i Rouen ③, a następnie przenosi z miasta Brionne do Rouen 2 pionki amunicji, 1 paliwa i 1 prowiantu ④.*



Gracz może wystawić ciężarówki wyłącznie na połączeniach oznaczonych strzałką w jego kolorze, pomiędzy polami będącymi pod jego kontrolą.

Gracz nie może ustawić ciężarówki na strzałce, jeżeli znajduje się już na niej inna ciężarówka.

Jeśli pionki zaopatrzenia znajdują się na polu, na którym stoi korpus, gracz może umieścić je na karcie tego korpusu. Takie przemieszczenie można wykonać w dowolnym momencie tury i nie jest ono traktowane jako akcja. Gracz może również umieścić na polu, na którym stoi korpus, pionki zaopatrzenia z karty tego korpusu, by np. przetransportować je gdzieś indziej za pomocą akcji transport zaopatrzenia lub po prostu porzucić po drodze.

Pionki zaopatrzenia mogą znajdować się wyłącznie na polach kontrolowanych przez graczy.

W razie usunięcia znacznika gracza z pola, na którym znajdują się pionki zaopatrzenia, należy odrzucić je do puli pionków zaopatrzenia.

## 9. FAZA LOGISTYKI

*„Obowiązki związane z zaopatrzeniem spadają w równej mierze na tego, co daje, jak na tego, co bierze.”*

Gdy w wyniku akcji pobrania ciężarówek wyczerpie się pula dostępnych ciężarówek na Torze dostępnych ciężarówek, należy natychmiast wykonać fazę logistyki. Faza logistyki tymczasowo przerywa bieg gry i wykonują ją jednocześnie wszyscy gracze (nie ma znaczenia, który gracz ją wywołał akcją pobrania ciężarówek). Po wykonaniu wszystkich czynności należących do tej fazy, przywraca się normalny bieg gry.

W Fазie logistyki:

★ gracze przesuwają swoje znaczniki na Torze możliwości logistycznych na następane pole o wyższej wartości;

★ gracze odrzucają z karty każdego swojego korpusu 1 pionek prowiantu. Jeśli dany korpus nie może tego zrobić, zostaje on unieruchomiony (należy to zaznaczyć przez odwrócenie jego bloczka naklejką do dołu).

Unieruchomiony korpus nie może być poruszany, dopóki gracz nie dowiezie na pole, na którym się on znajduje pionka prowiantu. W takim wypadku, po odrzuceniu tego pionka, gracz odwraca bloczek z powrotem naklejką do góry. Zużycie prowiantu następuje automatycznie – oznacza to, że gracz nie może przewieźć przez to pole pionka prowiantu, nie uruchamiając korpusu.

Przykład: *Bradley ma na planszy 3 korpusy. W V ma 2 pionki prowiantu, w XIX 1 pionek prowiantu, a VII korpus nie ma na swojej karcie pionków prowiantu.*



Po fazie logistyki w V korpusie pozostaje 1 pionek prowiantu, w XIX nie ma ich wcale, a VII zostaje odwrócony naklejką do dołu ① i do momentu dostarczenia mu pionka prowiantu nie może być przez gracza poruszany. Jeśli na polu VII korpusu znajdzie się pionek prowiantu, korpus ten automatycznie zostanie odwrócony naklejką do góry, a pionek prowiantu odrzucony do puli pionków zaopatrzenia;

★ gracze ściągają z planszy wszystkie znajdujące się na strzałkach ciężarówki i umieszczają je na Torze dostępnych ciężarówek;

★ po osiągnięciu poziomu 3 na Torze możliwości logistycznych przez pierwszego z graczy, na Torze dostępnych ciężarówek należy dołożyć dwie dodatkowe ciężarówki oraz jeszcze dwie za każdego gracza biorącego udział w rozgrywce. Osiągnięcie poziomu 3 przez pozostałych graczy nie ma wpływu na liczbę dostępnych ciężarówek.

Przykład: *W grze dla 3 graczy, po osiągnięciu przez pierwszego gracza 3 poziomu na Torze możliwości logistycznych, na Torze dostępnych ciężarówek należy dodać 8 ciężarówek, które zostały odłożone obok planszy podczas przygotowania do rozgrywki;*

★ gracze uzupełniają pionki na Torze zapasów, tak by znalazła się tam ich liczba zgodna z liczbą graczy rozgrywających partię. Pionki bierze się z puli pionków zaopatrzenia – jeśli ich tam zabraknie, uzupełnia się Tor zapasów tylko na tyle, na ile jest to możliwe.

Przykład: *Na Torze zapasów leży 0 pionków paliwa, 3 pionki amunicji i 3 pionki prowiantu. W fazie logistyki w partii dwuosobowej należy w takiej sytuacji uzupełnić ten Tor o 6 paliwa oraz 3 amunicji i 3 prowiantu;*

★ gracze odwracają awersem do góry wszystkie karty dowódców.

Po zakończeniu powyższych czynności przywracany jest normalny bieg gry.

## 10. RUCH KORPUSU

*“Nigdy nie musiałem ‘przegrupowywać’ swoich wojsk, a to przegrupowania stanowią główne źródło rozrywki w brytyjskiej armii”.*

Gracz może ruszyć się własnym korpusem – aby wykonać ruch, odrzuca do puli pionków zaopatrzenia 1 pionek paliwa z karty tego korpusu.

W danej turze gracz może ruszyć dany korpus tylko jeden raz. Ograniczenie to dotyczy również dodatkowej akcji pochodzącej z kart Resistance oraz dodatkowej akcji z karty dowódcy Pattona.

Przykład: *Patton poruszył już w tej turze XII korpus za pomocą akcji ruch korpusu. Nie może go ruszyć ponownie w tej turze, nawet przy użyciu akcji dodatkowej z karty Resistance albo z karty dowódcy.*

Gracz może przesunąć poruszony korpus maksymalnie o 3 pola, przemieszczając go wzdłuż strzałek w swoim kolorze. Korpus może wchodzić na pola w swoim oraz w czarnym kolorze.

Kierunek wskazywany przez strzałkę nie ma znaczenia dla poruszania się korpusu. Ruch można wykonywać w kierunku zgodnym ze strzałką, jak i w kierunku przeciwnym.

Korpus nie może wchodzić na pola zajęte przez inne korpusy (własne lub innych graczy) lub znaczniki kontroli innych graczy, ani też przez nie przechodzić.

Na pola wspólne (np. Amiens, Luxembourg) może wejść korpus każdego z graczy, w których kolorze jest to pole i prowadząca do niego strzałka. Gdy któryś z nich umieści na takim polu swój znacznik gracza, pole to staje się niedostępne dla drugiego gracza.



Jeśli korpus wszedł na pole, na którym znajdują się pionki zaopatrzenia, może umieścić je na swojej karcie. Korpus może też porzucać na polach, przez które przechodzi (i na których stoi), pionki zaopatrzenia ze swojej karty. Działanie to nie wymaga poświęcenia na nie ruchu korpusu.

Wejście na pole z symbolem fortyfikacji, na którym nie ma znacznika gracza, wymaga wydania 1 amunicji z karty korpusu, o czym przypomina stosowne oznaczenie na mapie.



Natychmiast po wejściu na pole nie będące pod kontrolą gracza korpus zatrzymuje się. Gracz odsłania wtedy wierzchnią kartę z odpowiedniej talii:

★ własnej talii pościgu – dla pól, które nie są oznaczone **znacznikiem oporu** ani **symbolem oporu**

ALBO

★ wspólnej czarnej talii oporu – dla pól z **symbolem oporu** (np. Le Havre, Remagen) lub pól zawierających **znacznik oporu**.

Ruch korpusu po polach kontrolowanych przez gracza nie powoduje odsłonięcia żadnej karty.

Następnie rozstrzygany jest efekt odsłoniętej karty:

★ karta Les Boches oznacza, że korpus przerywa ruch i zatrzymuje się na tym polu. Korpus może kontynuować ruch, jeśli gracz odrzuci z jego karty korpusu 1 pionek paliwa;

★ karta wrogiej dywizji oznacza, że korpus musi stoczyć z nią walkę (patrz niżej). Korpus może kontynuować ruch, jeśli wygra walkę, a gracz odrzuci z jego karty korpusu 1 pionek paliwa;

★ wszystkie inne karty nie mają wpływu na dalsze poruszanie się korpusu – ten może kontynuować ruch bez konieczności wydawania kolejnego pionka paliwa z własnej karty korpusu.

Jeśli karta zawiera jakiś efekt, z którego gracz chce skorzystać, to musi on to zrobić przed kontynuacją ruchu korpusem bądź przed wykonaniem kolejnej akcji, jeśli korpus dotarł już na ostatnie pole swojego ruchu.

Następnie gracz odrzuca tę kartę na swój stos kart odrzuconych. Jeśli karta nie zawiera efektu, zostaje od razu odrzucona na stos kart odrzuconych gracza.

Wyjątek: *Karty Resistance oraz Recon, jeśli są oznaczone symbolem dłoni, gracz może*

zatrzymać w swoich zasobach, by wykorzystać je jako dodatkowe akcje w tej albo w kolejnych turach.

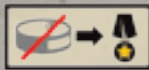
Jeśli natomiast karty te nie są oznaczone symbolami dłoni, gracz musi skorzystać z nich jeszcze w tej samej turze, ale po zakończeniu akcji ruchu korpusu – tzn. nie może przerwać nimi akcji ruchu tego korpusu, lecz używa ich po jej zakończeniu.

Jeżeli po rozstrzygnięciu efektu odsłoniętej karty gracz zajął pole, na które wszedł korpus (tzn. nie przegrał walki i nie musiał go wycofać), to umieszcza na nim swój znacznik gracza.

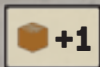
Wszystkie pionki zaopatrzenia wykorzystane w trakcie ruchu korpusu należy odłożyć do puli pionków zaopatrzenia.

Pionki zaopatrzenia pozyskane dzięki kartom pościgu bierze się z puli pionków zaopatrzenia. Jeśli w puli pionków zaopatrzenia nie ma pionka tego rodzaju, możliwość pozyskania pionka przepada.

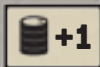
#### Karty pościgu i ich efekty:



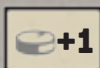
**Starving civilians** – gracz może otrzymać medal, jeśli odrzuci z karty poruszającego korpusu 1 pionek prowiantu. Korzyść wynikająca z tej karty jest jednorazowa i nie może zostać wykorzystana później. Niezależnie od decyzji gracza, należy ją następnie odłożyć na stos kart odrzuconych gracza.



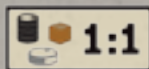
**Captured stock** – gracz umieszcza na zajęтым właśnie polu 1 pionek amunicji pobrany z puli pionków zaopatrzenia. Następnie należy odłożyć tę kartę na stos kart odrzuconych gracza.



**Captured supplies** – gracz umieszcza na zajęтым właśnie polu 1 pionek paliwa pobrany z puli pionków zaopatrzenia. Następnie należy odłożyć tę kartę na stos kart odrzuconych gracza.



**Vive la liberation** – gracz umieszcza na zajęтым właśnie polu 1 pionek prowiantu pobrany z puli pionków zaopatrzenia. Następnie należy odłożyć tę kartę na stos kart odrzuconych gracza.



**Black market** – gracz może odrzucić z karty poruszającego się korpusu 1 pionek zaopatrzenia, by otrzymać 1 inny pionek zaopatrzenia z puli pionków zaopatrzenia. Niezależnie od decyzji gracza należy następnie odłożyć tę kartę na stos kart odrzuconych gracza – korzyść wynikająca z tej karty jest jednorazowa i nie może zostać wykorzystana później.



**Resistance** – gracz może wykonać w bieżącej turze dodatkową akcję. Korzyść wynikająca z karty jest jednorazowa i nie może zostać wykorzystana po zakończeniu tury gracza. Niezależnie od decyzji gracza należy następnie odłożyć tę kartę na stos kart odrzuconych gracza.



Jeśli na karcie Resistance znajduje się symbol dłoni, to gracz może zachować tę kartę w swoich zasobach i wykorzystać ją później - w tej albo dowolnej innej własnej turze. Dopiero po wykorzystaniu możliwości z tej karty gracz odkłada ją na stos kart odrzuconych.

W trakcie tury gracz może zagrać tylko jedną kartę Resistance.

**Recon** – gracz może sprawdzić wierzchnią kartę w talii pościgu albo talii oporu. Sprawdzenie to jest traktowane jako wykonanie dodatkowej akcji.



Na karcie Recon znajduje się symbol dłoni, co oznacza, że gracz może zachować tę kartę w swoich zasobach i wykorzystać ją w tej albo dowolnej innej własnej turze. Dopiero po wykorzystaniu możliwości z tej karty gracz odkłada ją na stos kart odrzuconych.

W trakcie tury gracz może zagrać tylko jedną kartę Recon.



**Les Boches** – ruch korpusu kończy się, chyba, że gracz odrzuci z karty tego korpusu 1 pionek paliwa. W takiej sytuacji gracz może kontynuować ruch korpusu wg normalnych zasad. Niezależnie od decyzji gracza należy następnie odłożyć tę kartę na stos kart odrzuconych gracza.



**Wroga dywizja** – należy stoczyć walkę. By wygrać walkę z dywizją z talii pościgu, gracz musi odrzucić 1 pionek amunicji z karty korpusu, który ją toczy. Po pokonaniu przeciwnika, kontynuacja ruchu wymaga odrzucenia 1 pionka paliwa.

**Pozostałe karty** – gdy w wyniku wejścia korpusu na pole zostanie odsłonięta inna karta niż wyżej wymienione, nic się nie dzieje (poza możliwą zmianą pogody, patrz pkt 15).

Przykład: XII korpus Pattona stoi w Troyes. Na karcie korpusu znajdują się 3 pionki paliwa i 1 pionek prowiantu. Gracz w swojej akcji rusza ten korpus, odrzucając z jego karty pionek paliwa ①.



W pierwszym ruchu wchodzi do Vitry ②, odsłaniając wierzchnią kartę swojej talii pościgu: Black market ③.

Gracz decyduje, że zamienia 1 pionek prowiantu na 1 pionek amunicji ④, ponieważ obawia się, że w dalszym ruchu natrafi na wroga dywizję i nie będzie miał amunicji, by ją pokonać. W związku z tym odrzuca do puli pionków zaopatrzenia 1 pionek prowiantu z karty XII korpusu i umieszcza na jego miejsce 1 pionek amunicji wzięty z tej puli. Gracz umieszcza w Vitry swój znacznik gracza ⑤, a następnie odkłada kartę Black market na swój stos kart odrzuconych i może kontynuować ruch.



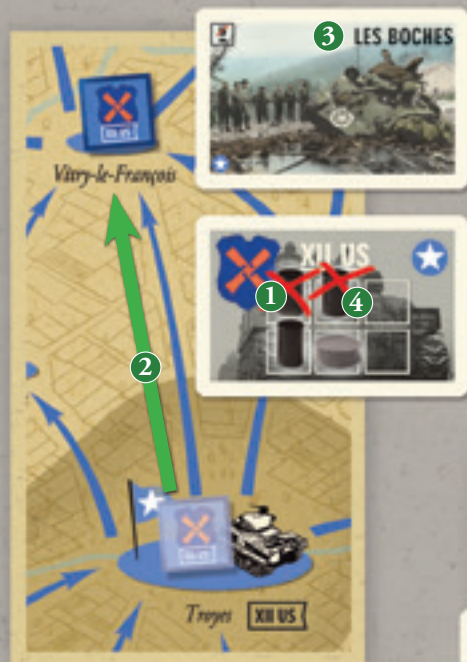
Następnie XII korpus wykonuje ruch do Chalons ⑥, a gracz odsłania wierzchnią kartę z talii pościgu: Starving civilians. Niestety na karcie korpusu nie ma ani jednego pionka prowiantu, więc gracz nie może wykorzystać okazji z karty Starving civilians ⑦ i odkłada ją na swój stos kart odrzuconych, a następnie umieszcza w Chalons swój znacznik gracza ⑧.







W ostatnim ruchu korpusu wkracza on do Reims 9, by ubiec w tym miejscu Bradleya, który również może wyzwolić to miasto. Odślonięta karta z talii pościgu to Resistance. Na karcie widnieje symbol dłoni, więc gracz umieszcza ją w swoich zasobach, gdyż w tej turze nie chce wykonywać dodatkowej akcji 10. W którejś ze swoich kolejnych tur będzie mógł odrzucić tę kartę, by wykonać o 1 akcję więcej. Ponadto gracz umieszcza w Reims swój znacznik gracza, co oznacza, że zdobywa 1 medal za wyzwolenie Reims – bierze go z puli medali i umieszcza w swojej puli gracza 11. Po wykonaniu ruchu na karcie korpusu znajdują się 2 pionki paliwa i 1 pionek amunicji.

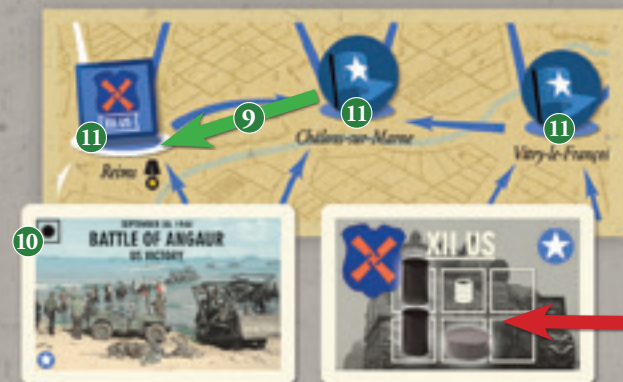


◀ Przykład 2: Tak jak w przykładzie powyżej 1, ale po wejściu do Vitry 2 odślonięta karta pościgu to: Les Boches 3. By kontynuować ruch gracz musi odrzucić z karty korpusu 1 pionek paliwa. Gracz chce zająć Reims przed Bradleyem, w związku z czym poświęca 1 pionek paliwa 4 i może kontynuować wykonywanie ruchu.

▼ W Chalons 5 odślonięta karta pościgu to: Captured supplies 6. Gracz umieszcza na polu Chalons 1 pionek paliwa 7 i od razu przemieszcza go na kartę korpusu 8.



▼ W trzecim ruchu XII korpus wkracza do Reims 9, odślonięta karta to: Battle of Angaur – brak efektu 10.



◀ Gracz umieszcza swoje znaczniki gracza w Vitry, Chalons i Reims 11 oraz zdobywa medal za wyzwolenie tego ostatniego miasta 12.

Po wykonaniu ruchu na karcie korpusu znajdują się 2 pionki paliwa i 1 pionek prowiantu.

## Karty oporu i ich efekty

Wroga dywizja – należy stoczyć walkę. By wygrać walkę z wroga dywizją, gracz musi odrzucić 2 pionki amunicji z karty walczącego korpusu.

Wroga dywizja elitarna – należy stoczyć walkę. By wygrać walkę z wroga dywizją elitarną, gracz musi odrzucić 3 pionki amunicji z karty walczącego korpusu.

Wroga dywizja pancerna – należy stoczyć walkę. By wygrać walkę z wroga dywizją pancerną, gracz musi odrzucić 2 pionki amunicji oraz 1 pionek paliwa z karty walczącego korpusu.



## WALKA

W przypadku walki korpus musi poświęcić z własnej karty korpusu ilość paliwa lub amunicji wskazaną na karcie dywizji, którą odślonięto po wejściu na pole.

Gracz wygrywa walkę, jeśli odrzuci z karty korpusu do puli pionków zaopatrzenia wskazaną liczbę pionków zaopatrzenia. Oznacza to, że zabiera kartę pokonanej dywizji i umieszcza ją w swoich zasobach, a zwycięski korpus może kontynuować ruch, jeśli odrzuci do puli pionków zaopatrzenia 1 paliwo ze swojej karty (o ile nie było to jego 3, ostatnie pole w ruchu).

Jeśli wygrana walka była wynikiem wejścia korpusu na pole ze znacznikiem oporu, znacznik ten należy odrzucić do puli znaczników oporu znajdującej się obok planszy.

Przykład: XII korpus Pattona stoi w Thionville. Na karcie korpusu znajdują się: 2 pionki paliwa i 4 pionki amunicji.

Gracz w swojej akcji porusza ten korpus, odrzucając z jego karty pionek paliwa 1. Pierwszy ruch wykonuje na pole Luxembourg 2. Gracz odślania wierzchnią kartę w swojej talii pościgu: 711 Infanterie Div 3.

Gracz odrzuca z karty korpusu 1 pionek amunicji i wygrywa walkę 4. Kartę pokonanej dywizji umieszcza w swoich zasobach, a na pole Luxembourg kładzie swój znacznik gracza 5.

Wyzwolenie Luxembourga wynagrodzane jest medalem, w związku z czym gracz bierze 1 medal i umieszcza go w swoich zasobach 6.

Gdy korpus nie ma na swojej karcie pionków zaopatrzenia w wymaganej w walce ilości, mimo to zużywa tyle, ile posiadał (bo stoczył walkę, tyle że przegrana), a następnie wycofuje się na pole, z którego się poruszył, i kończy swój ruch. Kartę niemieckiej dywizji, która nie została pokonana, należy po walce wstawić z powrotem do talii, z której pochodzi.





Przykład: *cd. przykładu powyżej.* XII korpus przemieścił się dotychczas o 1 pole, więc może kontynuować ruch. By to zrobić gracz, odrzuca z jego karty 1 pionek paliwa (7) (musi to zrobić, ponieważ w poprzednim ruchu korpus stoczył walkę (4)) i wykonuje ruch do Trieru (8).

By wejść na pole Trier, oznaczone symbolem fortyfikacji, gracz odrzuca z karty korpusu 1 pionek amunicji (9).



Następnie gracz odsłania górną kartę z talii oporu, ponieważ na polu Trier znajduje się znacznik oporu (10). Odsłonięta karta to Panzer Brigade 105 (11).

Gracz odrzuca z karty korpusu dwa pionki amunicji, ale nie udaje mu się wygrać walki, ponieważ do pokonania tej karty potrzebny jest jeszcze 1 pionek paliwa, którego gracz nie ma na karcie XII korpusu (12).

Gracz przegrywa walkę i cofa korpus na pole Luxembourg (13). Na karcie korpusu nie ma już żadnych pionków zaopatrzenia (12).

Gracz poruszył korpus tylko o 2 pola, ale nie może kontynuować jego ruchu, ponieważ przegrał walkę. Niepokonana karta oporu zostaje z powrotem wtasowana do talii oporu.

*“Kompanie wartownicze przeznaczone do strzeżenia jeńców wojennych powinny się podczas działań wysuwać możliwie najdalej do przodu, by od razu przejmowały jeńców.”*

## OKRĄŻENIE

Gdy w wyniku umieszczenia na planszy znacznika gracza pole (lub grupa pól) nie będące pod kontrolą gracza pozbawione zostanie połączenia strzałkami w dowolnym kolorze z polem Düsseldorf (tzn. są od niego oddzielone znacznikami graczy), zostaje ono okrążone.

Okrążone puste pole, na którym nie ma znacznika oporu, przechodzi pod kontrolę gracza wskazanego przez kolor tego pola – należy na nim umieścić znacznik kontroli tego gracza. Puste pole wspólne przechodzi pod kontrolę gracza, który umieścił znacznik gracza, który spowodował okrążenie.

Okrążeniu nie podlegają pola oznaczone symbolem oporu lub zawierające znacznik oporu – pola takie nie mogą przejść pod kontrolę gracza poprzez okrążenie.

Efekt okrążenia sprawdza się jednorazowo dla danego pola, tylko i wyłącznie w momencie dołożenia znacznika kontroli gracza odcinającego połączenie tego pola z polem Düsseldorf.



Przykład: *W swojej akcji Patton rusza XII korpus, który zajmuje Brienne (1) i Chaumont (2). Po dostawieniu znacznika gracza do Chaumont (3) należy je również umieścić na polach Chatillon, Tonnerre, Auxerre i Bonny (4), ponieważ nie ma między nimi, nie przerwanej znacznikami kontroli graczy, drogi do pola Düsseldorf.*



## 11\*. WSPARCIE LOTNICZE

Gracz wybiera talię kart (własną talię pościgu albo wspólną talię oporu), której wierzchnią kartę chce podejrzeć. Po podejrzaniu jej wierzchniej karty (nie pokazuje jej innym graczom!) gracz odkłada ją z powrotem na wierzch tej talii, zakrytą. Następnie gracz kładzie na tej talii swój znacznik wsparcia lotniczego.

Jeśli na karcie, która została odsłonięta w trakcie ruchu korpusu, znajduje się żeton wsparcia lotniczego gracza, którego korpus wykonuje ten ruch, to jego korpus zużywa o 1 pionek amunicji mniej przy wkraczaniu na to pole – w sytuacji gdy jest to pole z symbolem fortyfikacji lub gdy dochodzi na nim do walki.

Umieszczony na talii kart pościgu albo oporu znacznik wsparcia lotniczego wraca do puli gracza po fazie logistyki lub po odsłonięciu karty, na której został położony – w tej sytuacji będzie on wspierał ewentualny ruch/walkę wyłącznie tego gracza, do którego należy.



Przykład: *Monty rozpoczyna swoją turę. Chce zająć Le Havre, ale obawia się, że jego I korpus ma za mało amunicji, by podjąć temu zadaniu (na karcie korpusu znajduje się 1 pionek prowiantu, 3 pionki paliwa i 2 pionki amunicji).*

*W związku z tym w pierwszej akcji wykonuje wsparcie lotnicze na talię oporu (1). Podgląda jej wierzchnią kartę: 275 Infanterie Div (2). Odkłada ją z powrotem na szczyt talii (zakrytą) i umieszcza na niej swój znacznik wsparcia lotniczego (3). By zdobyć Hawr, potrzeba 3 amunicji - 1 na znajdujące się w Le Havre fortyfikacje i 2 na dywizję z talii oporu. Dzięki wsparciu lotniczemu jest to wykonalne!*





Przykład: *cd. przykładu powyżej. Bradley nie kontynuuje ruchu V korpusu, ponieważ nie ma na jego karcie już amunicji. Kończy w ten sposób swoją drugą akcję, więc znacznik desantu w Köln zostaje odwrócony na ciemną stronę 9. Następnie wykonuje niemiecką reakcję, a potem swoje tury realizują pozostali gracze.*

*W swojej kolejnej turze, w pierwszej akcji, Bradley wykonuje akcję wsparcia lotniczego na talię oporu. Podgląda kartę i kładzie na niej swój znacznik wsparcia lotniczego 10.*

*W drugiej akcji rusza V korpus i wkracza do Köln 11. Karta oporu to 9 Panzer Div. 12, w związku z czym gracz wygrywa walkę, odrzucając z karty korpusu ostatni pionek paliwa 13. Brakujące 2 pionki amunicji gracz zyskuje dzięki znacznikowi wsparcia lotniczego znajdującemu się na karcie oporu i znacznikowi wojsk spadochronowych znajdującemu się w Köln 9.*

*Jeśli między Köln a Chartres znajduje się nieprzerwana linia znaczników kontroli białego gracza, to wygrywa on w tym momencie grę (zwycięstwo natychmiastowe).*

### 13\*. AKCJE I UMIEJĘTNOŚCI DOWÓDCÓW

Gracz może użyć dodatkowej akcji albo umiejętności swojego dowódcy w trakcie swojej tury. Wykorzystanie karty dowódcy to dodatkowe działanie powiązane z inną akcją (Monty) albo dodatkowa akcja (Bradley, Patton).

Po użyciu karty dowódcy należy odwrócić ją na drugą stronę (awersem – symbolem akcji – do dołu), aby zaznaczyć, że nie można z niej skorzystać ponownie aż do fazy logistyki.

Karta dowódcy jest odwracana awersem do góry podczas fazy logistyki.



**Bradley** – jego dodatkowa akcja to akcja wsparcia lotniczego.

Przykład: *W swojej turze Bradley chce zdobyć Prüm, gdzie znajduje się znacznik oporu. W pierwszej akcji dostarcza zaopatrzenie stojącemu w Bastogne VII korpusowi. Potem, jako dodatkową akcję, wykonuje wsparcie lotnicze ze swojej karty dowódcy na talię kart oporu, podglądając jej wierzchnią kartę i umieszczając na niej swój znacznik wsparcia lotniczego. Obraca przy tym swoją kartę dowódcy symbolem akcji do dołu. Następnie, w swojej drugiej akcji, porusza VII korpus do Prüm.*

	1	2	3	4
6	6	8		
2	3	4		
9	9	12		
12	18	24	16	24
	32			

Ponadto Bradley zaczyna rozgrywkę z wyższym o 1 poziomem możliwości logistycznych niż pozostali gracze. Przykład: *Na początku gry Monty i Patton znajdują się na 1 poziomie możliwości logistycznych 1, a Bradley na 2 2. Po pierwszej fazie logistyki Bradley wejdzie na poziom 3 3, a Monty i Patton na 2 4.*

Ta umiejętność Bradleya działa cały czas, ale 3 poziom możliwości logistycznych jest poziomem maksymalnym również dla Bradleya. Jego przewaga nad pozostałymi dowódcami jest więc tymczasowa.



**Monty** – jego umiejętność to możliwość dostawienia 2 dodatkowych pionków zaopatrzenia podczas akcji pobrania zaopatrzenia.



Przykład: *cd. przykładu z pkt 11. Monty wykonał już dwie akcje, ale dysponuje w swoich zasobach kartą Resistance (z symbolem dłoni), którą zdobył we wcześniejszej turze, i decyduje się teraz z niej skorzystać 1. Odkłada więc tę kartę na swój stos kart odrzuconych i wykonuje trzecią akcję w turze – pobranie zaopatrzenia. Dokłada do właśnie wyzwolonego Le Havre zestaw zaopatrzenia 1 amunicji, 1 paliwa i 1 prowiantu 2 i dodatkowo odwraca swoją kartę dowódcy, by dołożyć tam jeszcze 2 pionki – 2 amunicji 3! Dzięki temu w Le Havre Monty dysponuje 3 pionkami amunicji, 1 pionkiem paliwa i 1 pionkiem prowiantu w mieście oraz 2 pionkami amunicji i 2 pionkami paliwa w stojącym tam I korpusie 4.*



**Patton** – jego dodatkowa akcja to akcja ruchu korpusu. Gracz wciąż jednak musi pamiętać, że dany korpus może tylko jeden raz w trakcie tury wykonać akcję ruchu korpusu.

Przykład: *Patton wykonuje pierwszą akcję – pobranie zaopatrzenia, potem rusza XV korpus dzięki dodatkowej akcji dowódcy (co zaznacza obróceniem karty dowódcy awersem do dołu), następnie w drugiej akcji pobiera ciężarówkę i wywołuje w ten sposób fazę logistyki, w trakcie której jego karta dowódcy jest z powrotem odwracana awersem do góry! Po wykonaniu fazy logistyki gracz używa karty Recon i wykonuje akcję z tej karty, by podejrzeć górną kartę z talii oporu, by na końcu swojej tury ruszyć XII korpus dzięki dodatkowej akcji swojego dowódcy i zaatakować pole ze znacznikiem oporu, ponieważ dzięki rozpoznaniu wie, że wygra tę walkę. Gracz wykonał więc w swojej turze nie 2, ale 5 akcji, przy mądrym wykorzystaniu swoich możliwości. Oczywiście po ruchu XII korpusu znów odwraca kartę dowódcy awersem do dołu.*

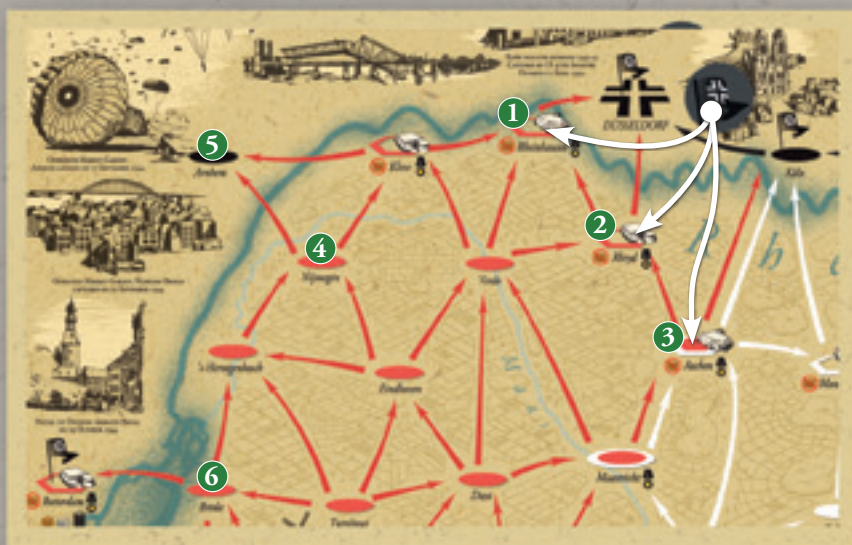
### 14. REAKCJA NIEMIECKA

Turę gracza zawsze kończy tzw. reakcja niemiecka. Wykonując reakcję niemiecką, gracz musi albo dołożyć na planszę znacznik oporu, albo wykonać kontratak.

#### A. Dokładanie znaczników oporu

Gracz dokłada 1 znacznik oporu na planszę. Znacznik należy umieścić na polu sąsiadującym z polem zwycięstwa, z symbolem oporu lub z innym polem zawierającym już znacznik oporu oraz nie zajęтым przez żadne inne znaczniki (z wyjątkiem znacznika wojsk spadochronowych i znacznik Ostendy).

Przykład: *Patton jest pierwszym graczem i kończy swoją pierwszą turę. Teraz musi wykonać reakcję niemiecką. Pierwszy znacznik oporu może wstawić np. w Rheinhausen 1, Rheyd 2 albo Aachen 3, ale już nie w Nijmegen 4, Arnhem 5 ani Bredzie 6.*



Patton obawia się Monty'ego, więc umieszcza znacznik oporu w Antwerpen ①, ponieważ w Dienst znajduje się już znacznik oporu ②. W ten sposób zamyka Monty'emu najkrótszą drogę do Renu i utrudnia zajęcie Antwerpen. Ronse jest chronione przed kontratakami, ponieważ na sąsiednim polu stoi korpus ③. Alternatywnie, gdyby Patton nie chciał zmniejszać liczby znaczników oporu w puli, mógłby szukać okazji do kontrataku. W Bruxelles znajduje się znacznik czerwonego gracza, a jego korpus stoi w Gent, w związku z czym Patton może wykonać kontratak na Bruxelles ④. Patton ściąga z tego miasta znacznik kontroli czerwonego gracza, który wraca do jego puli. Czerwony gracz zwraca też medal, który otrzymał za Bruxelles ⑤.

## 15\*. ZASADY SPECJALNE

„Nie ma ustalonego rozwiązania każdej sytuacji taktycznej.”

### A. Antwerpia

Zasada ta zwiększa realizm rozgrywki.

Jeśli pole Antwerpen oraz wszystkie 4 pola oznaczone symbolem **A** znajdują się pod kontrolą gracza, to Antwerpen staje się główną bazą zaopatrzenia czerwonego gracza, a Lisieux traci ten status.

### B. Pogoda (zasada opcjonalna)

Zasada ta zwiększa losowość, ale i realizm rozgrywki.

Używana jest tylko za zgodą wszystkich graczy.

Za każdym razem, gdy podczas ruchu korpusu zostanie odsłonięta karta ze znaczkiem pogody, należy ustawić znacznik pogody znajdujący się na planszy na stronie, którą wskazuje karta.

Graczom nie wolno wykonywać akcji wsparcia lotnicze (**nie dotyczy to akcji z karty dowódcy Bradley**) oraz desant spadochronowy, gdy znacznik pogody znajduje się na stronie deszczowej. W chwili zmiany pogody na deszczową odkłada się do puli graczy umieszczone na taliach oporu lub pościgu znaczniki wsparcia lotniczego.



### C. Wspólna talia pościgu dla wszystkich graczy (zasada opcjonalna)

Zasada ta zwiększa losowość i utrudnia planowanie. Używana jest tylko za zgodą wszystkich graczy.

Zamiast odrębnych talii pościgu dla każdego gracza używa się jednej wspólnej talii pościgu zbudowanej z połączonych i przetasowanych wspólnie kart pościgu wszystkich graczy biorących udział w rozgrywce. Gracze korzystają ze wspólnego stosu kart odrzuconych.

### D. Podwyższony poziom trudności (zasada opcjonalna)

Zasada ta zwiększa poziom trudności gry i tworzy wyjątki w zasadach gry. Używana jest tylko za zgodą wszystkich graczy. Można też zastosować ją jako utrudnienie dla doświadczonego gracza w partii z początkującymi.

**Patton** - Podczas przygotowania do rozgrywki należy umieścić w Metz znacznik oporu. Gracze mogą dokładać znaczniki oporu w jego sąsiedztwie dopiero, gdy Metz zostanie połączony ciągiem znaczników oporu z polem zwycięstwa z symbolem oporu.

**Bradley** - Umiejętność specjalna Bradleya nie działa, zatem rozpoczyna on rozgrywkę na pierwszym poziomie możliwości logistycznych, tak jak pozostali gracze (jego akcja specjalna działa normalnie).

**Montgomery** - Białemu i niebieskiemu graczowi wolno wykonywać kontrataki z nie kontrolowanych przez czerwonego gracza pól Rotterdam, Vlissingen, Dunkerque, Calais i Boulogne, nawet jeśli są one odcięte od pola Düsseldorf. „Odzyskane” w ten sposób przez Niemców pola nie podlegają zasadom okrążania.

Umieszczenie znacznika oporu na pole zajęte przez znacznik wojsk spadochronowych nie skutkuje walką – ta może mieć miejsce tylko w trakcie ruchu korpusu.

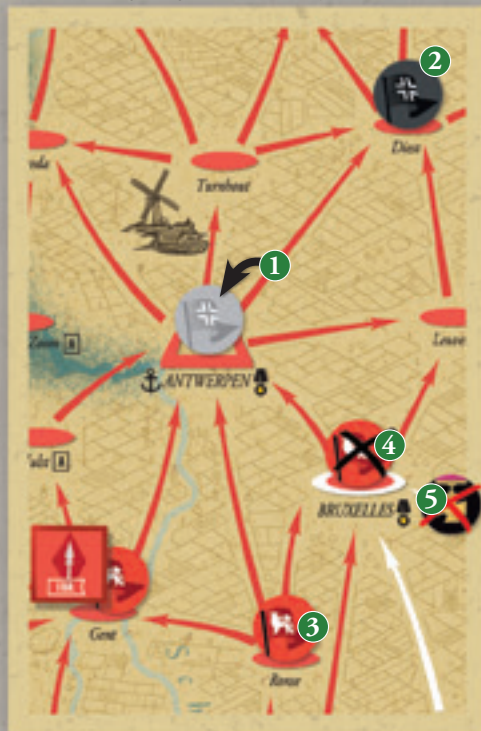
Jeśli gracz nie może dołożyć znacznika oporu, ponieważ nie ma na planszy pola, na którym można by go umieścić, znacznik oporu jest odrzucany do pudełka gry.

Jeżeli zostanie dołożony na planszę albo odrzucony do pudełka gry ostatni znacznik oporu z ich puli, runda jest dogrywana do końca, tzn. pozostali gracze mogą wykonać swoje tury, a następnie rozgrywka kończy się (nawet jeśli w wyniku ruchów dogrywających swoje tury graczy jakieś znaczniki oporu wróciły by do puli znaczników oporu).

### B. Kontratak

Gracz zamiast dokładać na planszę znacznik oporu, może zdjąć z niej jeden znacznik innego gracza (wyjątek: gra solo) – czyli wykonać kontratak. Pole, z którego w ramach kontrataku gracz usuwa znacznik innego gracza:

- nie może sąsiadować z główną bazą zaopatrzenia, polem startowym lub dowolnym korpusiem dowolnego gracza (ani być pod nim);
- musi sąsiadować (strzałką w dowolnym kolorze) z polem nie kontrolowanym przez żadnego z graczy bądź zajęтым przez znacznik oporu.



Nie można wykonywać kontrataków z pól, które nie mają połączenia strzałkami w dowolnym kolorze z polem Düsseldorf (tzn. są od niego oddzielone znacznikami graczy).

Kontratak skutkuje usunięciem znacznika gracza, który wraca do puli jego właściciela. Kontratak na pole z medalem oznacza konieczność zwrócenia medalu do puli medali (o ile to możliwe, bo np. gracz mógł wykorzystać wszystkie swoje medale podczas akcji desant spadochronowy).

◀ Przykład: Patton zakończył swoje akcje, wykonuje więc niemiecką reakcję. W puli znaczników oporu znajduje się jeszcze 11 znaczników.

## 16. KONIEC GRY

„Jestem żołnierzem. Walczę tam gdzie mi każą, wygrywam tam, gdzie walczę.”

Gra się kończy, gdy zostanie spełniony jeden z poniższych warunków:

★ gracz zwycięży automatycznie – tzn. jeden z jego korpusów przekroczy Ren (gracz wprowadzi swój korpus na pole zwycięstwa i umieści na nim swój znacznik gracza). Warunkiem koniecznym do zwycięstwa automatycznego jest posiadanie nieprzerwanej linii pól kontrolowanych przez gracza od pola zwycięstwa aż do jego głównej bazy zaopatrzenia;

★ na końcu rundy, w której został umieszczony na planszy (albo odrzucony do pudełka gry, jeśli umieszczenie na planszę nie było możliwe) ostatni znacznik oporu z puli znaczników oporu. Jeśli miało to miejsce w turze gracza pierwszego lub drugiego na Torze kolejności tur, wtedy pozostali gracze (gracz) dogrywają swoje tury (nie wystawiają już jednak znaczników oporu – nawet gdyby te znów znalazły się w puli w wyniku stoczonych walk, mogą normalnie kontratakować).

**W tej sytuacji partię wygrywa gracz, który posiada najwięcej medali,** chyba że któryś z dogrywających swoje tury graczy zdąży jeszcze osiągnąć automatyczne zwycięstwo.

Gracze zliczają medale – tzn. sumują te na znacznikach medali oraz na kartach pokonanych dywizji.

Każde pięć pionków amunicji na kartach tych pokonanych dywizji, które nie są oznaczone medalem, gracz wymienia na jeden medal.

Przykład: *Bradley ma w swoich zasobach gracza 4 znaczniki medali oraz 2 karty pokonanych dywizji oznaczone medalami i 5 kart pokonanych dywizji nie oznaczonych medalami. Bradley ma więc łącznie 7 medali, ponieważ liczba pionków amunicji na kartach pokonanych dywizji nie oznaczonych medalami wynosi 7, co daje mu 1 dodatkowy medal.*



W przypadku remisu zwycięzcą jest ten z remisujących graczy, który posiada w swoich zasobach więcej pokonanych dywizji. W przypadku dalszego remisu wygrywa ten z nich, który w tej partii później wykonywał swoje ruchy w rundzie.

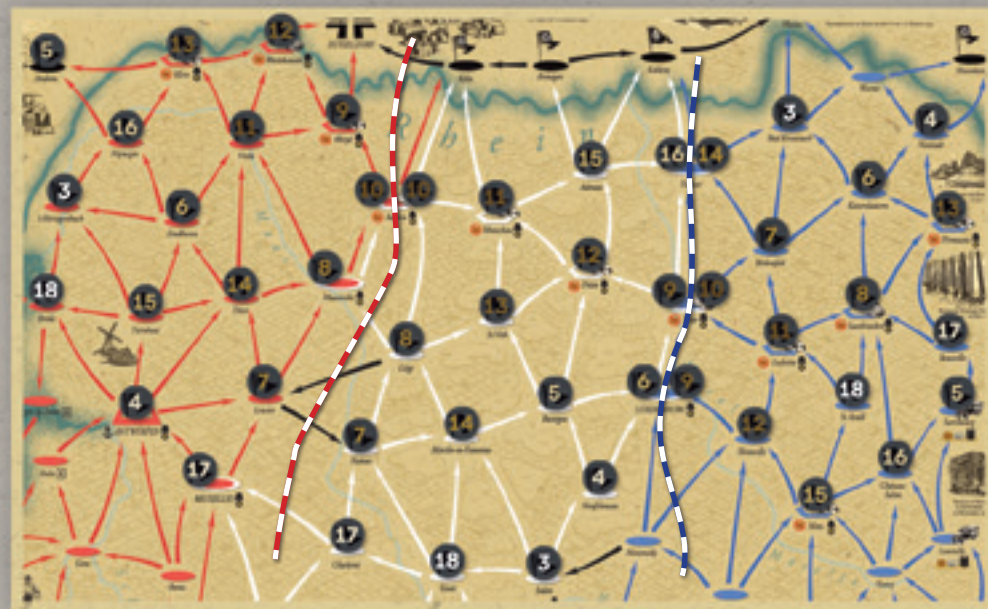
## 17. WARIANT SOLO

Gra solo toczy się według wszystkich normalnych reguł oprócz następujących zmian:

„Nie oceniam sukcesu człowieka po tym jak wysoko się wspiął, lecz jak wysoko odbił się od dna.”

### A. Przygotowanie

Przed grą, po wyborze koloru, którym będzie grał gracz, oprócz standardowego przygotowania opisanego w instrukcji należy rozłożyć znaczniki numeryczne (znajdujące się na rewersie niektórych znaczników oporu) zgodnie z poniższym schematem dla wybranego koloru gracza. Pozostałe znaczniki oporu należy odłożyć do pudełka, choć gracz może też użyć ich jako licznika rozegranych tur gry.



### B. Cel gracza

Celem wariantu solo jest automatyczne zwycięstwo osiągnięte w jak najmniejszej liczbie tur.

Jeżeli graczowi udało się uzyskać zwycięstwo automatyczne w danej liczbie tur, to w następnej grze solo tą samą armią gracz powinien postarać się poprawić wynik (wygrać w krótszym czasie).

W wypadku osiągnięcia tej samej liczby tur należy porównać ilość uzyskanych medali.

### C. Reakcja niemiecka

Po wykonaniu akcji gracza:

- ★ wszędzie gdzie tylko jest to możliwe, następują automatyczne kontrataki, a następnie
- ★ należy rzucić trzema kostkami k6 (tzw. 3k6), by określić, gdzie pojawi się znacznik oporu.

Znacznik oporu pojawia się na polu, którego numer odpowiada sumie wyników na trzech kostkach. Należy po prostu odwrócić znajdujący się na tym polu znacznik numeryczny na stronę oznaczoną symbolem znacznika oporu.

Jeśli wynik rzutu kostkami wskazuje zdjęty już z planszy albo obrócony na drugą stronę znacznik numeryczny, to:

- ★ dla zakresu 3-10 szukamy kolejnej, **wyższej**, będącej wciąż na planszy wartości, a jeżeli takiej nie ma, to szukamy kolejnej niższej wartości;
- ★ dla zakresu 11-18 szukamy kolejnej, **niższej**, będącej wciąż na planszy wartości, jeżeli takiej nie ma, to szukamy kolejnej wyższej wartości.

Przykład: *Poza planszą znajdują się już znaczniki numeryczne o wartościach: 8, 10, 12, 13, 14. Wynik 3k6 równy 14 oznaczałby umieszczenie znacznika oporu na polu z liczbą 11, zaś wynik równy 8 - na polu z liczbą 9.*

### D. Przesuwanie się frontu

Jeżeli w wyniku ruchu korpusu gracz przejmuje kontrolę nad polami zawierającymi znaczniki numeryczne, to po wykonaniu wszystkich swoich akcji – a przed reakcją niemiecką – musi przemieścić te znaczniki z zajętych pól.

Znaczniki te są umieszczane na najbliższym polu nie oznaczonym jeszcze znacznikiem oporu, leżącym na najkrótszej drodze prowadzącej od korpusu gracza do pola automatycznego zwycięstwa.

W przypadku gdy takich dróg jest więcej (posiadają one równą ilość pól prowa-

dzących do automatycznego zwycięstwa), znaczniki numeryczne należy rozłożyć tak, by różnica sum wartości znaczników jakie się znajdują na danym polu (zarówno starych, jak i dopiero co przemieszczonych) była jak najmniejsza.

Jeśli cała najkrótsza droga prowadząca do pola automatycznego zwycięstwa jest już zajęta przez znaczniki oporu, należy wybrać kolejną najkrótszą drogę prowadzącą do automatycznego zwycięstwa.

Jeśli na polu, na którym znajduje się kilka znaczników numerycznych, jeden z nich przekształca się w znacznik oporu, pozostałe znaczniki numeryczne opuszczają to pole wg powyższych zasad.



Przykład 1: w wyniku ruchu VII korpusu Bradleya zostają zajęte miasta Givet i Marche ① (tam kończy ruch). Po wykonaniu wszystkich akcji w tej turze gracz umieszcza w Liege znaczniki numeryczne o wartościach 18 i 14 ② – o ile nie jest jeszcze ono zajęte przez znacznik oporu. W przeciwnym wypadku umieszcza się je w Aachen. Jeśli również w Aachen jest już znacznik oporu, to znaczniki numeryczne należy umieścić w Bastogne.



Przykład 2: W wyniku ruchu VII korpusu Bradleya zostają zajęte miasta Givet, Marche i Bastogne ① (tam kończy ruch). Po wykonaniu wszystkich akcji w tej turze gracz umieszcza znaczniki numeryczne w St. Vith i Prüm, tak by uzyskać jak najbardziej zbliżone sumy wartości – w pierwszym mieście umieszcza żeton „18” ( $18+13=31$ ) ②, w drugim „14” i „5” ( $14+5+12=31$ ) ③.

Gdyby w tej turze drugi korpus gracza zakończył ruch w Marche, to znaczniki numeryczne należałoby umieścić w Liege, St. Vith i Prüm, tak by uzyskać jak najbardziej zbliżone sumy wartości – w pierwszym mieście żeton „18” ( $18+8=26$ ), w drugim „5” ( $5+13=18$ ), a w trzecim „14” ( $14+12=26$ ).

#### E. Pozostałe zasady

Gracz może cofnąć swoje ruchy o dowolną ilość akcji w turze w celu zmiany ruchu, o ile nie odkrył/rozpoznał w ich trakcie nowej karty pościgu/oporu.

Gracz może zignorować pierwszą albo drugą kartę Starving civilians. Gdy odsłoni trzecią, musi zamienić 1 pionek prowiantu (jeśli tylko ma ją w poruszonym korpusie) na medal.

Wszystkie pola wspólne gracz traktuje tak, jakby były wyłącznie w jego kolorze. Wyjątek: Na potrzeby wariantu solo rozgrywanego Bradleyem, Bruksela i Maastricht są wyłączone z pasa działań armii Bradleya (należy umieścić tam znaczniki Monty'ego).

W grze solo gracz nie może wykonać akcji desant spadochronowy.



Wszystkie cytaty powyżej pochodzą od George'a S. Pattona jr.

Źródła i polecana literatura:

Terry Brighton, *Gry wojenne*, Znak 2011.

Martin van Creveld, *Żywiąc wojnę. Logistyka od Wallensteina do Pattona*, Tetragon 2014.

Charles Whiting, *Bitwa o Wał Zachodni*, Bellona 2004.

Franciszek Skibiński, *O sztuce wojennej na północno-zachodnim teatrze działań wojennych 1944-1945*, Wydawnictwo MON 1977.

George S. Patton, *Wojna jak ją poznałem*, Wydawnictwo MON 1989.

Omar N. Bradley, *Żołnierska epopeja*, Wydawnictwo MON 1989.

Bernard L. Montgomery, *Od Normandii do Bałtyku*, Katowice 1948.

Dwight D. Eisenhower, *Krucjata w Europie*, Warszawa 1998.

Carlo d'Este, *Patton. Geniusz wojny*, Zys i ska 2002.

Friedrich von Mellethin, *Bitwy pancerne Wehrmachtu*, Armageddon 2011.

Alexander McKee, *Wyscig do Renu*, Magnum 2001.

Autorzy gry: Waldek Gumieny, Jaro Andruszkiewicz.

Rozwój gry: Michał Ozon, Witold Janik.

Grafika: Piotr Słaby.

Testy: www.planszowe.opole.pl, Ryszard „RAJ” Jeziorny, Tomasz „Aldarus” Sordyl, Mikołaj „Nico” Lenczewski, Grzegorz Bakera, RasTafari, Zwierz Piton, BoguszO, Śmigiel, Swiety\_1984, Jan Bażyński, Jan Madejski, Łukasz Kubacki, Gafik.

Specjalne podziękowania: Klema, BoguszO, Eric W. Martin, Tycjan, MoniQ, Russ Williams, Marcin Nietrzebka, WRS, www.znadplanszy.pl, www.gamesfanatic.pl.

Zdjęcia: domena publiczna.

# RACE TO THE RHINE

## Informacje ogólne

Kolejność tur graczy losowa, ale niezmienna w czasie rozgrywki.

Runda – pełne tury wszystkich graczy.

Tura gracza – 2 Akcje (A) spośród 6 możliwych oraz ewentualnie akcje dodatkowe:

- 1 akcja z karty Resistance,
- 1 akcja z karty Recon,
- akcja z karty dowódcy (jeśli aktywna),

a następnie

**REAKCJA NIEMIECKA** – albo dołożenie symbolu oporu albo kontratak niemiecki.

## AKCJE

### A1 Pobranie zaopatrzenia

#### do BAZY GŁÓWNEJ

Pobierz z Toru zapasów na planszy 3 takie same pionki albo z puli pionków zaopatrzenia 3 różne pionki. BAZA GŁÓWNA może zawierać **maksymalnie 9** pionków!

#### do BAZY WYSUNIĘTEJ

Pobierz z puli pionków zaopatrzenia 3 różne pionki. BAZA WYSUNIĘTA może zawierać maksymalnie 6 pionków i może być tylko raz wykorzystana w trakcie tury gracza jako miejsce pobrania zaopatrzenia!

### A2 Pobranie ciężarówek

Dobierz z Toru dostępnych ciężarówek do własnych zasobów ciężarówki w liczbie nieprzekraczającej wartości TRUCK DRAW z Toru możliwości logistycznych.

Nie możesz mieć w żadnym momencie więcej ciężarówek w swoich zasobach niż wartość LIMIT z Toru możliwości logistycznych.

**Zabranie ostatniej dostępnej ciężarówki oznacza natychmiastowe przerwanie rozgrywania tury gracza i rozegranie FAZY LOGISTYKI.**

### A3 Transport zaopatrzenia

Wystaw na wolnych strzałkach (w swoim kolorze) między kontrolowanymi przez siebie polami ciężarówki i przewieź **do 5 pionków zasobów** (ale tylko w jedną stronę na danej trasie) pomiędzy tymi polami.

Nie możesz wystawić więcej ciężarówek niż twój aktualny poziom TRUCK PLACEMENT z Toru możliwości logistycznych.

Zawsze możesz dowolnie przemieszczać znaczniki zasobów między kartą korpusu a polem na którym się ten korpus znajduje.

### A4 Ruch Korpusu

**Jeden raz w czasie tury**, kosztem 1 pionka paliwa z karty **danego** korpusu, wykonaj ruch maksymalnie o 3 pola w swoim bądź czarnym kolorze wzdłuż strzałek w swoim kolorze.

**Nie wolno** wchodzić na pole (ani przechodzić przez nie) z innym korpusem.

Pola wspólne (dwukolorowe) po zajęciu przez jednego z graczy stają się niedostępne dla drugiego gracza.

Wejście na pole z pionkami zaopatrzenia oznacza, że można je zabrać na kartę korpusu.

Korpus może zostawiać pionki zaopatrzenia z karty na polach przez które się przemieszcza.

Wejście na pole z fortyfikacjami wymaga odrzucenia z karty danego korpusu

1 pionka amunicji.

Wejście na puste pole wymaga pociągnięcia karty z talii POŚCIGU gracza.

Wejście na pole ze znacznikiem oporu albo symbolem oporu wymaga pociągnięcia karty oporu z talii OPORU (wspólnej dla wszystkich graczy).


### Znaczenie kart:

LES BOCHES – wymaga oddania 1 dodatkowego pionka paliwa, aby kontynuować ruch poza to pole.

WROGA DYWIZJA – p. WALKA. **Jeśli korpus wygra walkę**, może oddać 1 dodatkowy pionek paliwa, aby kontynuować ruch poza to pole.

INNE KARTY – bez wpływu na ruch.

Niektóre karty mają dodatkowe efekty natychmiastowe. Musisz z nich skorzystać od razu albo zrezygnować z tego efektu.

Niektóre karty mają znacznik zatrzymania karty , co pozwala zachować ją na później.

Po wykorzystaniu karta trafia na odpowiedni stos kart odrzuconych (za wyjątkiem niepokonanych WROGICH DYWIZJI).

## WALKA

**Musisz** odrzucić z karty korpusu zasoby wskazane na karcie WROGIEJ DYWIZJI.

Jeśli zasoby odpowiadają wskazanym na karcie, to zajmujesz pole, a kartę WROGIEJ DYWIZJI dodajesz do swoich zasobów.

Jeśli odrzucone pionki nie wystarczają na pokrycie wymagań wskazanych na karcie, to odrzucasz te pionki i kończysz RUCH. Kartę Wrogiej dywizji należy wtasować do odpowiedniej talii.

### A5 Wsparcie lotnicze

Możesz podglądać (skrycie) wierzchnią kartę z wybranej talii (własnej POŚCIGU albo wspólnej OPORU) i kładziesz na niej swój znacznik WSPARCIA LOTNICZEGO. W czasie rozstrzygania tej podglądniętej karty (w sytuacji twojego ruchu na pole z symbolem fortyfikacji lub twojej walki z jednostką z podglądanej karty) liczy się on jako 1 pionek amunicji. Znacznik wsparcia wraca po rozegraniu tej karty.

### A6 Desant spadochronowy

Pobierz do 3 znaczników wojsk spadochronowych płacąc za każdy znacznik medalem (może być z karty WROGIEJ DYWIZJI). Umieść je jasną stroną na polach niekontrolowanych przez graczy. Taki znacznik liczy się jak 1 pionek amunicji przy wejściu na to pole (jeśli jest na nim symbol fortyfikacji lub dochodzi na nim do walki). Na koniec tury gracza należy wszystkie umieszczone przez niego znaczniki ciemne usunąć z planszy, a jasne odwrócić na ciemną stronę.

### Akcje dodatkowe

Wykorzystywane są poza limitem dwóch akcji na turę. Można je wykonać po zakończeniu innej akcji:

1 akcja z karty Resistance,

1 akcja z karty Recon,

akcja z karty dowódcy (jeśli aktywna).

---

## Faza logistyki

★ każdy gracz awansuje o 1 pole na **Torze Możliwości Logistycznych**,

★ każdy gracz **musi odrzucić** 1 pionek prowiantu z karty każdego swojego korpusu.

Jeśli jest to niemożliwe, to korpus zostaje odwrócony i jest zatrzymany aż dotrze do niego prowiant. Zużycie 1 pionka prowiantu jest przymusowe, tzn. nie można przewieźć prowiantu przez pole z zatrzymanym korpusem i nie oddać 1 pionka prowiantu,

★ wszystkie ciężarówki zostają zdjęte z planszy i przeniesione na Tor dostępnych ciężarówek,

★ Po osiągnięciu przez któregokolwiek z graczy 3 poziomu możliwości logistycznych należy jednorazowo dodać na Tor dostępnych ciężarówek dodatkowe ciężarówki

(1 gracz – 4 ciężarówki, 2 graczy – 6, 3 graczy – 8),

★ Należy uzupełnić Tor zapasów,

★ Karty dowódców należy odwrócić na stronę aktywną.

---

## Reakcja niemiecka

Dołóż znacznik oporu **albo**

Wykonaj kontratak.

**Dołożenie znacznika oporu**

Wystaw znacznik oporu na pole sąsiadujące z polem zwycięstwa z symbolem oporu albo z polem ze znacznikiem oporu, które nie jest zajęte przez znaczniki graczy (znaczniki wojsk spadochronowych nie wykluczają dołożenia znacznika oporu).

**Dołożenie ostatniego znacznika oporu uruchamia procedurę kończenia rozgrywki.**

**Kontratak**

Zdejmij z planszy znacznik innego gracza, który spełnia wszystkie poniższe warunki:

★ nie sąsiaduje z BAZĄ GŁÓWNA,

★ nie sąsiaduje z polem startowym,

★ nie sąsiaduje z jakimkolwiek korpusem,

★ sąsiaduje (poprzez strzałkę) z innym wolnym polem lub polem z symbolem/znacznikiem oporu, które nie są w okrążeniu. Uwaga: Kontratak może oznaczać konieczność oddania medalu.