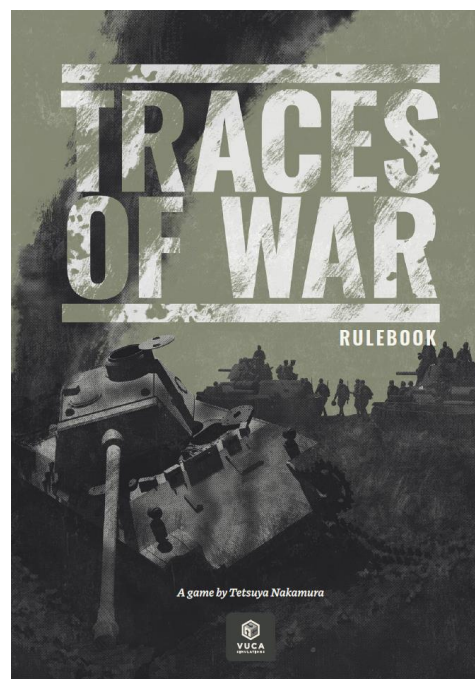


SPIS TREŚCI

SPIS TREŚCI	1
1.0 WSTĘP	2
1.1 Skala	2
1.2 Zawartość	2
1.3 Zaokrąglenie wyników	2
2.0 ELEMENTY UŻYWANE W GRZE	2
2.1 Mapa	2
2.2 Oddziały bojowe	2
2.3 Sztaby dowodzenia	3
2.4 Żetony rozkazów	4
2.5 Znaczniki	4
2.6 Arkusze pomocnicze	4
2.7 Tor dla rozgrywki jednoosobowej	5
3.0 PRZYGOTOWANIE GRY	5
4. PRZEBIEG ROZGRYWKI	5
4.1 Faza Luftwaffe	5
4.2 Faza wyboru Żetonów Dowodzenia	5
4.2.1 Wybór Żetonów przez Sowietów	6
4.2.2 Wybór Żetonów przez sojusz Osi	6
4.3 Faza Akcji	7
4.4 Faza Końca Tury	7
4.4.1 Określenie wygranej	7
4.4.2 Kolejna tura	7
5.0 STOS ODDZIAŁÓW NA HEKSIE	7
6.0 STREFA KONTROLI (SK)	8
7.0 WSPARCIE LUFTWAFFE	8
8.0 ZAOPATRZENIE	8
8.1 Określenie statusu zaopatrzenia	8
8.2 Wpływ zaopatrzenia na działanie oddziału	9
9.0 RUCH	9
9.1 Zwykły ruch	10
9.2 Ruch Strategiczny	10
9.3 Wpływ SK na ruch	10
9.4 Dobrowolne Przystawienie sztabu	10
10.0 WALKA	10
10.1 Rozstrzygnięcie walki	10
10.2 Relacja sił w walce	10
10.3 Określenie wyniku walki	12
10.4 Wycofanie	12
10.5 Pościg po walce	12
11.0 POSIŁKI	13
11.1 Sowieckie posiłki	13
11.2 Posiłki sojuszu Osi	13
12.0 ZASADY SPECJALNE	14
12.1 Pierwsza tura	14
12.2 Znacznik Supreme Command Order	14
12.3 Punkty Graniczne CP	14
13.0 WARUNKI WYGRANEJ	14
13.1 Automatyczna wygrana	14
13.2 Scenariusz „Wyścig do Dniepru” (4 tury)	14
13.3 Kampania „Traces of War” (8 tur)	15
14.0 ZASADY OPCJONALNE	15
14.1 Licytacja na Punkty Zwycięstwa	15
14.2 Zamiana sowieckich sztabów	15
15.0 KOMENTARZ HISTORYCZNY	16
ARKUSZE POMOCNICZE	18



© 2023

Traces of War jest produkowana i dystrybuowana przez VUCA Simulations, markę firmową należącą do Bruncken & Gebhardt GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Polska wersja instrukcji przygotowana i bezpłatnie upubliczniona za zgodą producenta.

Autorzy

Projekt gry

Tetsuya Nakamura

Produkcja

Patrick Gebhardt i Lennart Lindbäck

Projekt graficzny

Patrick Gebhardt

Grafiki i ilustracje

Pablo Bazerque

Wsparcie

Edgar Gallego

Hans Korting

1.0 WSTĘP

Traces of War to gra dla dwóch graczy symulująca intensywne walki między siłami Osi a Sowietami tuż po bitwie na łuku kurskim, w okresie od sierpnia 1943 do marca 1944 roku. Sowietci wyprowadzili wtedy potężną ofensywę, zaś Niemcy musieli bronić się w sposób wysoce mobilny. Czy Sowietom uda się wykonać przełom?

1.1 Skala

Jeden heks reprezentuje obszar o szerokości około 20 km. Każda tura reprezentuje okres około jednego miesiąca. Oddziały bojowe w przypadku Osi to dywizje, a u Sowietów są to korpusy.

1.2 Zawartość

- Dwa arkusze mapy o łącznej wielkości 20,7x28" (526 x 712mm).
- 303 żetony wielkości 5/8" (16mm) oraz 18 żetonów 3/4" (18mm), wszystkie z zaokrąglonymi rogami.
- Dwa arkusze kart pomocniczych dla graczy.
- Jedna planszетка do gry jednoosobowej.
- Jedna instrukcja.
- Jedna sześcienna kostka.

1.3 Zaokrąglanie wyników

Podczas dzielenia liczb na pół lub ćwiartki, część ułamkową zawsze należy **zaokrąglić w dół**.

Przykłady: Połowę z 3 (czyli 1,5) zaokrąglij w dół do 1. Jedną czwartą z 3 (0,75) zaokrąglij w dół do 0.

Gdy siła oddziałów znajdujących się na jednym stosie/heksie musi zostać podzielona na pół lub cztery, **wpierw należy policzyć sumę sił** tych oddziałów, a dzielenie wykonać na łącznej sumie.

2.0 ELEMENTY UŻYWANE W GRZE

Do gry przydatny będzie nieprzezroczysty kubek.

2.1 Mapa

Mapa przedstawia obszar, na którym toczyły się walki w historycznej kampanii. Jest pokryta heksagonalną siatką (heksami), która służy do ustawiania i ruchu oddziałów (żetonów). Ponadto na mapie znajdują się kolorowe oznaczenia wskazujące początkowe pozycje poszczególnych oddziałów.

Przy krawędziach mapy umieszczone są tory i pola pomocnicze:

- **Tor śledzenia tur** używany do oznaczenia trwającej tury gry. Zawiera też informację o ilości dostępnych losów dowodzenia Osi w każdej turze oraz oznaczenie wszelkich specjalnych zasad odnoszących się do danej tury.
- **Tor punktów zwycięstwa „VP” Sowietów i ilości punktów granicznych „CP”** kontrolowanych przez Sowietów.
- **Pola Luftwaffe** dla niemieckich znaczników lotnictwa Luftwaffe.

- **Pola losów dowodzenia Sowietów i Osi** są używane do składania nieaktywnych i już rozegranych losów dowodzenia.

Inne oznaczenia na planszy z mapą:

Heksy przełomu: Sowietci otrzymują Punkty Zwycięstwa za zajęcie takiego heksu osobno za każdy oddział, który będzie się na nim znajdował na końcu gry.

Heksy źródeł zaopatrzenia: Heksy z czerwonym źródłem zaopatrzenia są używane przez Sowietów, a te z niebieskim przez Niemców i pozostałe oddziały sojuszu Osi.

Mosty na krawędziach heksów: Rzeki płyną wzdłuż krawędzi heksów. Gdy przecina ją droga lub linia kolejowa, wtedy znajduje się tam most. Natomiast na każdej krawędzi heksu z rzeką, która dodatkowo nie jest przecięta przez drogą ani linię kolejową, należy uznać, że jest to krawędź heksu z rzeką bez mostu.

Heksy z punktami granicznymi CP: Heksy, których krawędzie są oznaczone czerwonym kolorem, to Punkty Graniczne CP (ang. Crossing Point). Ilość takich heksów CP będących pod kontrolą Sowietów ma wpływ na ilość punktów lotnictwa Luftwaffe, punktów negocjacji oraz dostępność losu OKH dla Osi, a także określa czy Sowietci mogą otrzymać swój żeton STAVKA.

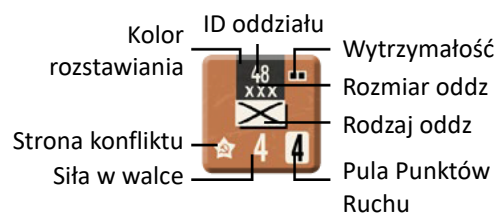
2.2 Oddziały bojowe

Oddziały bojowe reprezentują siły zbrojne, które uczestniczyły w rzeczywistej kampanii. Są oznaczone kolorami zależnie od narodowości:

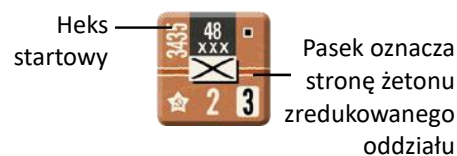
★ Siły Sowietów		# Siły Osi	
Sowieci	Sowiecka gwardia	Niemcy	Rumuni
			Węgrzy

Liczy i symbole na żetonach oddziałów:

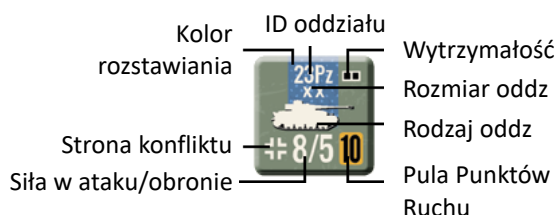
Oddziały niezmechanizowane



Strona żetonu ze zredukowaną siłą



Oddziały zmechanizowane



Pozostałe oznaczenia

Nr grupy posiłków Czarny to oddz. zamienny



Rozmiar	XX	Dywizja	XXX	Korpus armijny
Oddziały niezmech.		Piechota		Piechota góraska
		Kawaleria		Powietrznodes.
		Dywizja bezpieczeństwa		
Oddziały zmech.		Pancerne		
		Piechota zmechanizowana		

Rodzaj oddziału: Symbol rodzaju oddziału według dzisiejszych oznaczeń NATO, z tym że dla oddziałów pancernych dostępne są opcjonalne żetony z grafiką przedstawiającą czołgi.

ID oddziału: Historyczna nazwa oddziału, nie ma żadnego wpływu na rozgrywkę.

Kolor rozstawienia: Kolor ten ma ułatwić początkowe rozstawianie oddziałów. Oddziały o tym samym kolorze ustawia się w okolicach sztabu dowodzenia danego koloru. Nie ma wpływu na rozgrywkę.

Nr grupy posiłków: Cyfra ta na oddziałach sowieckich wskazuje przypisanie do grupy posiłków wchodzących na mapę podczas rozgrywki. Na oddziałach Osi zamiast cyfry są oznaczenia „AR”, „IR” lub „PR” – to skróty o angielskich nazw *Axis Minor*, *Infantry* oraz *Panzer Reinforcements*.

Siła w walce: Używana do rozstrzygnięcia walk. U oddziałów zmechanizowanych jest rozdzielona na siłę w ataku i siłę w obronie. Oddziały niezmechanizowane posiadają jedną wartość używaną zarówno w ataku, jak i obronie.

Puła Punktów Ruchu: Określa jak daleko może przemieścić się dany oddział i jest wyrażona w Punktach Ruchu (PR).

Wytrzymałość: Oznaczona za pomocą symboli kropek. Większość oddziałów bojowych posiada dwie takie kropki, Wytrzymałość 2. Wtedy ich żetony mają dwie strony: przednią z Wytrzymałością 2 i tylną, z paskiem oznaczającym zredukowaną stronę żetonu, z Wytrzymałością 1. Inne oddziały mają żeton z tylko jedną stroną i Wytrzymałością 1. Gdy oddział otrzymuje redukcję w walce, wtedy zależnie od ilości tych redukcji należy albo odwrócić jego żeton na zredukowaną stronę, albo usunąć z gry jako wyeliminowany (1 redukcja = redukcja Wytrzymałości o 1). Wszystkie oddziały na początku ustawiane na mapie oraz oddziały posiłków wchodzące w trakcie gry powinny mieć pełną Wytrzymałość.

Czarny kolor oddziału zamiennego: Gdy w lewym górnym rogu oddziału numer grupy posiłków jest na czarnym polu, wtedy jest to zamiennik. Oddział taki ustawia się na mapie w miejsce słabszego oddziału tego samego rodzaju.

2.3 Sztaby dowodzenia

Żeton sztabu reprezentuje sztab i pomniejsze oddziały bezpośrednio z nim powiązane. Sztab na mapie posiada Strefę Kontroli (SK) oraz porusza się, wykonuje pościg po walce, wycofuje i walczy tak jak zwykły oddział bojowy, z tym że ma kilka wyjątków:

- Na jednym heksie może znajdować się tylko jeden sztab. Jedynie podczas ruchu sztab może przejść przez heks, na którym jest ustawiony inny sztab.
- Jeśli zostanie wyeliminowany w walce lub miałby zostać oznaczony brakiem zaopatrzenia, wtedy należy go Przetawić.
- Aktywowany sztab można Przetawić dobrowolnie zamiast wykonywać nim zwykły ruch.

Przetawienie: Nowy heks dla sztabu musi spełniać poniższe kryteria:

- Musi być oddalony co najmniej o pięć heksów od swojego początkowego heksu.
 - Nie może być w Strefie Kontroli wroga (SKw).
 - Na nowym heksie sztab musi być w stanie poprowadzić linię do swojego źródła zaopatrzenia.
- Uwaga: Podczas rozgrywania scenariusza kampanii każde Przetawienie sztabu ma koszt w Punktach Zwycięstwa równy +2/-2 PZ.

Sztab dowodzenia

Oznaczenia na żetonie sztabu są podobne do tych z oddziałów bojowych, a dodatkowo:



Rodzaje sztabów		Sowiecki Front		Niemiecka Armia
				Niem. Armia Pancerna

★ Skrótowe nazwy dla sztabów Sowietów			
Vrnz	Woroneski	1stUKR	1. Front Ukraiński
SW	Płd.-Zach.	2ndUKR	2. Front Ukraiński
Step	Stepowy	3rdUKR	3. Front Ukraiński
Sth	Południowy	4thUKR	4. Front Ukraiński
⚡ Skrótowe nazwy dla sztabów Osi			
A	Armia	PzA	Armia Pancerna

Rodzaj sztabu: Nie ma wpływu na rozgrywkę, oznaczenie jest historyczne. Sztaby pancernej formacji w grze działają w taki sam sposób jak wszystkie inne.

Zasięg dowodzenia: Używany do określenia oddziałów, jakie może aktywować dany sztab dowodzenia. Zasięg ten jest wyrażony w ilości heksów. Nie może być prowadzony przez Zablockowane krawędzie heksów. Stan zaopatrzenia, wrogi oddziały ani Strefy Kontroli wrogich oddziałów nie mają wpływu na Zasięg Dowodzenia.



Zasięg Dowodzenia określ w chwili aktywacji sztabu. Aktywowane oddziały mogą następnie opuścić Zasięg Dowodzenia podczas swojego ruchu, wycofania lub pościgu po walce.

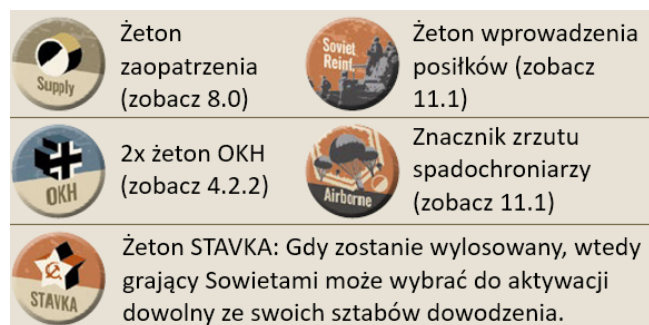
2.4 Żetony rozkazów

Żetony rozkazów ze sztabami służą do aktywacji konkretnych sztabów dowodzenia, co z kolei umożliwia **dowolnym** oddziałom znajdującym się w Zasięgu Dowodzenia takiego sztabu wykonać ruch i atak. W każdej turze w kubku do losowania obaj gracze umieszczają określoną ilość swoich Żetonów Rozkazów, z których następnie będą losować po jednym żetonie.

W grze znajduje się co najmniej jeden Żeton Dowodzenia dla każdego z dostępnych sztabów dowodzenia.



Pozostałe Żetony Dowodzenia, specyficzne dla określonych etapów rozgrywki lub wydarzeń, to:



2.5 Znaczniki

- Game Turn** **Znacznik tury:** Używaj go na Torze Tury do oznaczenia bieżącej tury rozgrywki
- 11 Victory Pts** **Znacznik ilości Punktów Zwycięstwa:** Używaj na Torze Pkt. Zwycięstwa i Pkt. Granicznych (VP & CP Track) do rejestrowania sumy Punktów Zwycięstwa zebranych przez Sowietów.
- CPs Controlled** **Znacznik ilości kontrolowanych Punktów Granicznych CP:** Używaj do rejestrowania na Torze Pkt. Zwycięstwa i Pkt. Granicznych (VP & CP Track) ilości Punktów Granicznych CP kontrolowanych przez Sowietów.
- Soviet Control** **Znacznik sowieckiej kontroli:** Używaj na mapie do oznaczania głównych miast i Punktów Granicznych CP kontrolowanych przez Sowietów.
- Out of Supply** **Znaczniki „brak zaopatrzenia” oraz „izolacja”:** Używaj na mapie na oddziałach, które nie mają linii zaopatrzenia. Szare to niemieckie, czerwone sowieckie.
- Off. AS 2 Shifts Right** **Żetony Luftwaffe:** Dostępne tylko dla grającego Osią i zawierają MOD w walkach ofensywnych „Off.AS” albo defensywnych „Def.AS”.
- Supreme Command Order** **Znaczniki rozkazu najwyższego dowództwa:** Używaj na mapie na heksach z określonymi głównymi miastami, które grający Osią musi utrzymać „za wszelką cenę”.

2.6 Arkusze pomocnicze

Są to pojedyncze, sztywne arkusze, zawierające tabele i opisy pomocne podczas gry.

- Tabela Efektów Terenu (TET) zawiera legendę mapy i wymienia wpływ poszczególnych rodzajów terenu na ruch i walkę.
- Tabela Walki jest używana do rozstrzygnięcia walk.
- Tabela Lotnictwa Luftwaffe wskazuje ilość dostępnych

znaczników Luftwaffe w zależności od ilości Punktów Granicznych CP kontrolowanych przez Sowietów.

- Tabela Negocjacji określa ilość Punktów Negocjacji (PN) dostępnych dla grającego Osią w zależności od ilości Punktów Granicznych CP kontrolowanych przez Sowietów.
- Tabela Kosztów w Pkt. Negocjacji określa ile PN musi wydać gający Osią na anulowanie Rozkazu Najwyższego Dowództwa lub wprowadzenie posiłków.
- Tabela Żetonu Dowództwa OKH wskazuje jak wiele oddziałów może aktywować grający Osią gdy zagra Żeton Dowództwa OKH. Cena ta jest zależna od ilości Punktów Granicznych CP kontrolowanych przez Sowietów.
- Tabela Dostępności Żetonu STAVKA służy do określenia czy w bieżącej turze grający Sowietami będzie mieć dostępny Żeton Dowodzenia STAVKA, co jest uzależnione od ilości Punktów Granicznych CP kontrolowanych przez Sowietów.

2.7 Tor dla rozgrywki jednoosobowej

W grze dostępna jest mniejsza planszетка zawierająca informacje i tory, które na mapie są rozmieszczone po przeciwległych stronach, z jednej strony mapy dla Sowietów, a z drugiej dla Osi. Dzięki niej dane te są dostępne w jednym miejscu, co powinno pomóc w rozgrywce jednoosobowej.

3.0 PRZYGOTOWANIE GRY

- Gracze wybierają stronę do gry i ustawiają na mapie swoje oddziały na oznaczonych heksach startowych lub według numerów heksów zapisanych na tylnych stronach żetonów, które mają pojawić się w grze już od początku. Sowietci dla swoich sztabów dowodzenia powinni użyć słabszych wersji „Front” (druga wersja to żetony sztabów z hasłem „Ukr” i sztaby te są bardziej efektywne).
- Zwróć uwagę, że są dwa alternatywne zestawy żetonów dla oddziałów pancernych. Jedne posiadają symbole NATO, drugie graficzne sylwetki czołgów. Do gry wybierz tylko jeden z nich.
- Znacznik Tury postaw na polu pierwszej tury na Torze Tur. Sowiecki żeton zrzutu spadochroniarzy „Airborne” postaw na polu 3. tury, żeton STAVKA na polu 5. tury, a niemieckie dwa żetony OKH na polu 2. tury.
- Wszystkie żetony Dowodzenia Sowietów złóż na polu nieaktywnych żetonów dowodzenia Sowietów: „Soviet Command Chit Pool – Inactive”.
- Wszystkie żetony Dowodzenia sojuszu Osi złóż na polu nieaktywnych żetonów dowodzenia Osi: „Axis Command Chit Pool – Inactive”.
- Niemieckie żetony Luftwaffe połóż na polu „Luftwaffe”.
- Zaopatrzenie: Na początku gry należy przyjąć, że wszystkie oddziały na mapie mają zaopatrzenie (8.0).
- Żetony Rozkazu Najwyższego Dowództwa „Supreme Command Order” połóż na mapie na następujących

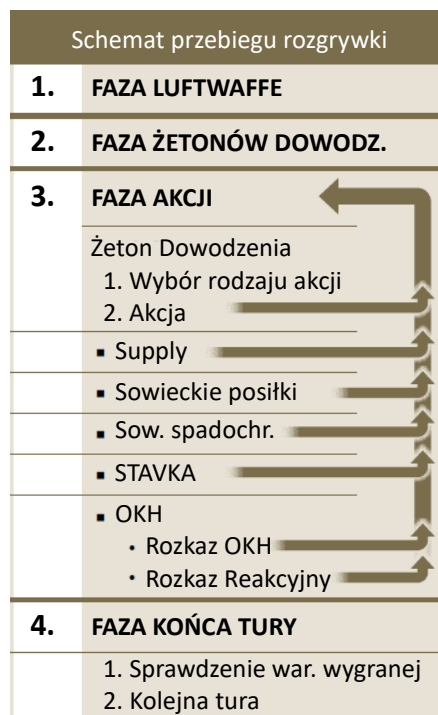
miastach: Kharkiv (2634), Kyiv (2918), Odesa (0218), Ternopil (2305), Stalino (1338), Dnipropetrovsk (1631).

- Grający Osią umieszcza trzy ze swoich oddziałów bezpieczeństwa po jednym na dowolnych heksach z głównymi miastami, wg swojego wyboru.
- Wszystkie oddziały posiłków należy umieścić na odpowiednich polach posiłków obok mapy.
- Wszystkie pozostałe żetony i znaczniki, takie jak żeton zaopatrzenia „Supply”, należy położyć gdzieś z boku; będą używane w późniejszych etapach rozgrywki.

4.0 PRZEBIEG ROZGRYWKI

Podane poniżej kolejne punkty określają jedną turę. Całą ich sekwencję należy powtarzać aż do ostatniej tury gry lub spełnienia określonych warunków wygranej (13.0).

W Fазie Akcji powtarza się wszystkie kolejne jej Segmenty dla każdego dobranego Żetonu Dowodzenia do momentu, gdy kubek z Żetonami będzie pusty.



4.1. Faza Luftwaffe

Grający sojuszem Osi (tylko on) sprawdza w Tabeli Luftwaffe ilość dostępnych znaczników Luftwaffe na bieżącą turę (może być zero).

4.2. Faza wyboru Żetonów Dowodzenia

Obaj gracze, w tajemnicy przed przeciwnikiem, wybierają Żetony Dowodzenia spośród dostępnych i wkładają je do jednego, wspólnego kubka do losowania. Grający Osią wyjątkowo **nie musi** wkładać Żetonów Dowodzenia do kubka, a część lub choćby wszystkie zachować na później i wtedy dodać je do kubka, w dowolnym momencie Fazy Akcji trwającej tury, zaś Żeton OKH może zagrać bezpośrednio z ręki jako Rozkaz Reakcyjny (4.2.2). Sowiecki gracz **musi**



umieścić w kubku do losowania wszystkie wybrane przez siebie Żetony Dowodzenia (wyjątek: specjalna dodatkowa aktywacja w 1. turze gry, patrz 12.1).

Pula Żetonów w kubku jest wspólna dla obu graczy i musi być tworzona od nowa (Żetony umieszczane w kubku) w każdej turze gry (8.0). Pozostałe Żetony należy odłożyć zakryte, tak aby przeciwnik nie poznał ich rodzaju, na odpowiednim polu „Inactive” – nie będą używane w trwającej turze gry.



- Żaden z graczy nigdy nie może sprawdzić zawartości kubka ani Żetonów odłożonych przez przeciwnika jako niewybrane / nieaktywne na polu „Inactive”.

4.2.1 Wybór Żetonów przez Sowieców

Pula Żetonów Dowodzenia Sowieców			
x2	x2	x2	x2
x1	x1 (od 3 tury)	x1 (od 5 tury)	

W każdej turze grający Sowiecami wybiera sześć Żetonów Dowodzenia spośród dostępnych. Cztery z nich muszą być żetonami sowieckich Frontów, po jednym na każdy Front. Jednak jeśli dostępny będzie żeton STAVKA, wtedy gracz może go wybrać zamiast jednego z przymusowych czterech. Pozostałe dwa Żetony Dowodzenia mogą być dowolne (Front, posiłki Reinforcement, spadochroniarze Airborne, STAVKA). Żeton Dowodzenia zrzutu spadochroniarzy „Airborne” (11.1) może zostać wybrany tylko podczas 3. tury i kolejnych.

Żeton STAVKA jest dostępny zależnie od numeru trwającej tury oraz bieżącej ilości Punktów Granicznych CP zdobytych przez Sowieców. Określa to Tabela Dostępności Żetonu STAVKA.

Przykłady:

W 5. turze gry żeton STAVKA jest dostępny dla sowieckiego gracza tylko jeśli Sowieci nie kontrolują żadnych Punktów Granicznych CP. Gdyby Sowieci kontrolowali wtedy jeden Punkt Graniczny CP, sowiecki gracz musiałby wybrać następujące Losy: 1x Voronezh (1st Ukrainian), 1x Steppe (2nd Ukr), 1x SWest (3rd Ukr), 1x South (4th Ukr) oraz dowolne dwa z pozostałych za wyjątkiem STAVKA (tego nie może wybrać).

W 6. turze gry żeton STAVKA jest dostępny dla sowieckiego gracza tylko jeśli Sowieci kontrolują nie więcej niż jeden Punkt Graniczny CP. Załóżmy, że Sowieci kontrolują jeden CP – wtedy żeton STAVKA jest dostępny i sowiecki gracz musi wybrać co najmniej 3 Losy dla trzech swoich różnych Frontów (np. 1x Voronezh, 1x SWest, 1x South), STAVKA (w zamian za jeden z wymaganych Frontów) oraz dwa inne Żetony. STAVKA generalnie

pozwała pominąć w aktywacji jeden z Frontów, aby skupić się na innych.

4.2.2 Wybór Żetonów przez sojusz Osi

Pula Żetonów Dowodzenia Osi		
x1	x1	x1
x1	x1 (od 2 tury)	

Grający Osią wybiera do kubka tyle Żetonów Dowodzenia, ile jest wskazane na torze tur dla bieżącej tury. Liczba ta jest z zakresu od trzech do pięciu.

Dwa żetony OKH stają się dostępne od 2. tury. Każdy z nich można zagrać na jeden z poniższych sposobów:

- Jeśli OKH zostanie dobrany z kubka, wtedy gracz ma dostępne wszystkie jego możliwości (patrz dalej).
- Jeśli gracz zatrzymał Los OKH w ręce i jeszcze nie dodał do kubka, wtedy może go zagrać bezpośrednio z ręki jako Rozkaz Reakcyjny. Wtedy OKH anuluje dopiero co dobrany Żeton Dowodzenia (anulowany żeton należy odłożyć z powrotem do kubka), a grający Osią może natychmiast aktywować jeden ze swoich sztabów dowodzenia albo wykonać tak zwany Rozkaz OKH (patrz dalej).

Wybór gracza	Sposób zagrania	
	Z kubka	Z ręki (rozkaz reakcyjny)
Aktywacja sztabu	✓	✓
Rozkaz OKH	✓	✓
Negocjacje z dowództwem	✓	✗

Gdy żeton OKH zostanie dobrany z kubka (a nie zagrany z ręki), wtedy grający Osią może rozegrać go na jeden z poniższych sposobów (i uwzględniając podane wcześniej wymogi):

- Aktywacja sztabu:** Gracz Osi może aktywować dowolny jeden ze swoich sztabów.
- Rozkaz OKH:** Gracz Osi może aktywować tyle oddziałów, na ile pozwala mu Tabela Rozkazu OKH. Liczba ta jest zależna od Punktów Przełamania CP kontrolowanych przez Sowieców. Do takiej aktywacji gracz może wskazać dowolne swoje oddziały rozmieszczone na mapie, zasięg dowodzenia do sztabów nie ma znaczenia.
- Negocjacje z najwyższym dowództwem:** Grający Osią otrzymuje tyle Punktów Negocjacji, na ile wskazuje Tabela Negocjacji. Liczba ta jest zależna od Punktów

Granicznych CP kontrolowanych przez Sowietów. Następnie Punkty Negocjacji może zamienić na sprowadzenie posiłków (11.2) lub zniesienie wymogu najwyższego dowództwa „Supreme Command Order” dotyczącego utrzymania jednego lub kilku miejsc na mapie (12.2). Koszty każdego z tych działań są podane w Tabeli Kosztów Negocjacyjnych.

4.3 Faza Akcji

Na początku tej fazy dobierany jest żeton z kubka i rozpatrywany. Po rozpatrzeniu (wykonaniu aktywacji, wprowadzeniu posiłków itp. zależnie od rodzaju żetonu) cykl jest powtarzany i dobierany jest kolejny żeton z kubka, aż kubek będzie pusty. Aktywnym graczem jest ten, do którego należy dobrany żeton, z **wyjątkiem żetonu zaopatrzenia „Supply”, który należy do obu graczy**.

Poniżej znajduje się opis możliwych akcji zależnych od rodzaju żetonu dobraneego z kubka:

1. Żeton aktywujący sztab dowodzenia

Żeton ten aktywuje jeden ze sztabów zapisany na żetonie. Gdy sztab zostanie aktywowany, **wszystkie** oddziały bojowe znajdujące się wtedy w jego zasięgu dowodzenia również stają się możliwe do aktywacji. Co więcej, grający sojuszem **Osi** (tylko on, nie Sowietci) **może aktywować inny sztab dowodzenia** znajdujący się w zasięgu tego dobraneego z kubka (ale wtedy ten drugi sztab nie może aktywować kolejnych oddziałów znajdujących się w jego zasięgu dowodzenia). Procedura aktywacji:

1.1 Wybór Trybu Aktywacji

Aktywny gracz wybiera jeden z dwóch trybów: Ruch-Walka albo Walka-Ruch.

1.2 Akcje

Aktywny gracz przeprowadza ruch i następnie walkę albo walkę i następnie ruch wszystkimi aktywowanymi oddziałami, zależnie od wybranego wcześniej Trybu Aktywacji. Ruch jest opisany w 9.0, walka w 10.0.

2. Żeton zaopatrzenia „Supply”

Obaj gracze muszą sprawdzić status zaopatrzenia swoich oddziałów (w tym sztabów), czy każdy z nich posiada linię zaopatrzenia do swojego źródła zaopatrzenia (8.1).

3. Żeton sowieckich posiłków „Reinforcements”

Sowieci otrzymują posiłki (11.1).

4. Znacznik sowieckich spadochroniarzy „Airborne”

Sowieci otrzymują posiłki oraz dodatkowo jeden oddział spadochroniarzy (11.1).

5. Żeton STAVKA

Sowiecki gracz może wskazać do aktywacji dowolny ze swoich sztabów dowodzenia (i wykonuje aktywację tak jak przy Losie Aktywującym z pkt. 1).

6. Żeton OKH

Grający Osią wybiera czy aktywować jeden ze swoich sztabów (i wykonać aktywację jak w pkt. 1), albo aktywować oddziały bezpośrednio (według Tabeli Rozkazu OKH), albo wykonać „negocjowanie z najwyższym dowództwem” w celu uzyskania Punktów Negocjacji, które następnie może

zamienić na sprowadzenie posiłków oraz/lub znieść wymóg najwyższego dowództwa „Supreme Command Order” z heksu/heksów na mapie (12.2).

7. Żeton OKH zagrany z ręki jako Rozkaz Reakcyjny

Jeśli na początku cyklu w Fazie Akcji grający Osią trzyma swój Los OKH w ręce, może go zagrać w celu anulowania dowolnego dobraneego losu innego niż zaopatrzenie „Supply” i zwrócenia go z powrotem do kubka. Następnie może albo aktywować jeden ze swoich sztabów dowodzenia (jak w pkt. 1 powyżej), albo bezpośrednio aktywować dowolne oddziały na mapie (w ilości określonej w Tabeli Rozkazu OKH).

Na końcu Fazy Akcji, gdy w kubku nie będzie już żadnych losów ani grający Osią nie będzie już mieć żadnych w ręce, wtedy wszystkie nieużyte znaczniki Luftwaffe należy odłożyć do puli dostępnych na polu „Luftwaffe Box”.

4.4 Faza Końca Tury

4.4.1 Określenie wygranej

Każdy scenariusz posiada własne warunki wygranej:

- Krótszy scenariusz *Wyścig do Dniepru* opisany w 13.2
- Kampania *Traces of War* opisana w 13.3.

4.4.2 Kolejna tura

Jeśli bieżąca tura nie jest ostatnią, znacznik tury należy przesunąć na kolejne pole na Torze Tur i rozpocząć nową turę rozgrywki.

5.0 STOS ODDZIAŁÓW NA HEKSIE

Stos to dwa lub więcej sojuszniczych oddziałów ustawionych na jednym heksie.

Limit wielkości stosu, czyli dozwolona ilość oddziałów zajmujących wspólnie ten sam heks, jest sprawdzany podczas rozstawiania posiłków na mapie oraz po zakończeniu ruchu jakiegokolwiek oddziału, wycofania lub natarcia po walce. Limit wielkości stosu nie musi być przestrzegany podczas wykonywania ruchu, a tylko na jego końcu.

- Jeden heks mogą zajmować maksymalnie dwa oddziały bojowe (o pełnej sile lub zredukowane) plus jeden sztab dowodzenia.
- Sojusznicy Niemców mogą tworzyć stosy razem z niemieckimi oddziałami.
- Żaden sztab dowodzenia nie może tworzyć stosu z innym sztabem. Jeśli na końcu ruchu lub walki sztab znajdzie się na heksie z innym sojuszniczym sztabem, wtedy musi zostać Przeniesiony (2.3).
- Oddziały sowieckie nigdy nie mogą znaleźć się na tym samym heksie co jakikolwiek wrogi oddział z sojuszu Osi.
- **Ważne:** Sowiecki znacznik zrzutu spadochroniarzy „Airborne” (sam znacznik, a nie żeton oddziału) nie jest uwzględniany w określaniu limitu wielkości stosu na heksie.

Przykłady określania linii zaopatrzenia



Oddział A (niemiecka 17Pz) – linia zaop. zablokowana przez Strefę Kontroli sowieckiego 9M i Blokujące krawędzie heksu.

Oddział B (niemiecka 15) – posiada linię zaop. przechodzącą poprzez oddział 46 i dalej przez oddział 223.

Oddział C (sowiecka 73) – linia zaop. zablokowana na heksie 0620 przez wrogie Strefy Kontroli.

Oddział D (sowiecka 66) – posiada linię zaop. przechodzącą poprzez oddział 23Tk i dalej poprzez oddział 9M. Linia zaopatrzenia idzie dalej przez rzekę, ponieważ umożliwia to znajdujący się na niej most.

6.0 STREFA KONTROLI (SK)

Wszystkie oddziały bojowe posiadają SK na sześciu otaczających je heksach. Sztaby dowodzenia również mają SK.

SK istnieje za krawędziami heksów nawet z główną rzeką. Jedynymi elementami, które blokują SK, są Zablokowane krawędzie heksów (na mapie oznaczone pomarańczowymi kropkami).

SK na jednym heksie, pochodzące od dwóch lub większej ilości oddziałów, mają taki sam efekt jak jedna SK.

SK ma wpływ na linie zaopatrzenia, ruch, wycofanie oraz rozstawianie posiłków wchodzących do gry – wpływ ten jest opisany w odpowiednich rozdziałach. SK nie ma żadnego wpływu na zasięg dowodzenia.

7.0 WSPARCIE LUFTWAFFE

Wsparcie lotnicze jest dostępne tylko dla gracza sojuszem Osi – zapewnia je niemiecka Luftwaffe. Ilość dostępnych znaczników Luftwaffe (ciągniętych losowo z puli Luftwaffe) zależy od ilości Punktów Postępu CP posiadanych przez Sowietów – im więcej CP mają Sowieci, tym bardziej aktywna jest niemiecka Luftwaffe (więcej znaczników dla gracza).



W Fazie Luftwaffe grający sojuszem Osi losowo dobiera odpowiednią ilość znaczników Luftwaffe spośród czterech z puli. Pule tworzą dwa znaczniki ofensywne i dwa defensywne. Znaczniki te układa się zakryte na polach Luftwaffe Box: wylosowane na polu „Available” (dostępne), a pozostałe można odłożyć na pole „Used” (zużyte) – w tym momencie żadnego z nich nie należy ujawniać Sowiecom.

Znaczniki te mogą być sprawdzane tylko przez gracza sojuszem Osi i może on ich użyć przed wykonaniem rzutu podczas rozstrzygnięcia walki (wtedy znacznik należy ujawnić dla przeciwnika).

Zużyty znacznik powraca do puli, można położyć go na polu „Used”. Na końcu Fazy Akcji wszelkie nieużyte znaczniki powracają do puli.

Znacznik ofensywny „Off AS” pozwala przesunąć rozstrzygnięcie danej walki o dwie kolumny w prawo w tabeli walki. Na przykład: z kolumny „2-1” do kolumny „4-1”. Znacznik defensywny „Def AS” pozwala pomniejszyć wyniki rzutu sowieckiego gracza podczas rozstrzygnięcia jego ataku o 2 punkty. Na przykład: gdy sowiecki gracz wyrzuci 4, znacznik zmniejsza ten wynik do 2. Zmodyfikowany wynik mniejszy niż 1 należy traktować jako 1.

8.0 ZAOPATRZENIE

Gdy w Fazie Akcji dobrany zostanie znacznik zaopatrzenia „Supply”, obaj gracze muszą sprawdzić status zaopatrzenia wszystkich swoich oddziałów.



8.1 Określenie statusu zaopatrzenia

Linie zaopatrzenia: Jedną linię zaopatrzenia tworzą kolejne sąsiadujące ze sobą heksy, od oddziału do sojuszniczego źródła zaopatrzenia. Istnienie takiej linii sprawdza się podczas określenia statusu zaopatrzenia (po dobraniu znacznika Supply) oraz rozstawiania posiłków wchodzących na mapę.

Nie ma żadnych ograniczeń odnośnie ilości heksów, przez jakie można poprowadzić linię zaopatrzenia. Linia taka nie może jednak przechodzić przez heks zajęty przez wroga, wrogą Strefę Kontroli SK (tę jednak mogą zanegować

sojusznicze oddziały lub sztaby dowodzenia, zajmujące heks z wrogią SK), przez krawędź heksu z główną rzeką bez mostu, Zablockowaną ani przez miasto kontrolowane przez wroga. Na początku gry wszystkie miasta są kontrolowane przez grającego Osią. Kontrola nad miastem zmienia się natychmiast gdy wejdzie lub przejdzie przez nie wrogi oddział.

Oddział posiada zaopatrzenie, jeśli możliwe jest poprowadzenie do niego linii zaopatrzenia, w przeciwnym razie należy na nim położyć znacznik braku zaopatrzenia „Out of Supply”. Jeśli jednak oddział już ma taki znacznik, wtedy należy go odwrócić na stronę „Isolated” i oddział ma status „Izolowanego”. Jeśli zaś już jest Izolowany, to nie ponosi żadnych dodatkowych konsekwencji braku zaopatrzenia.



Statusy „zaopatrzony”, „brak zaopatrzenia” oraz „izolowany” istnieją przez cały czas do momentu, gdy w kolejnej turze dobrany zostanie znacznik sprawdzenia zaopatrzenia Supply i gracz ponownie będą musieli sprawdzić istnienie linii zaopatrzenia dla swoich oddziałów. Gdy podczas sprawdzania statusu zaopatrzenia oddziału oznaczonego znacznikiem brakiem zaopatrzenia lub izolacją okaże się, że ma już linię zaopatrzenia, wtedy znacznik należy usunąć. **Uwaga:** Sztab dowodzenia, gdyby miał zostać oznaczony brakiem zaopatrzenia „Out of Supply”, zamiast tego musi zostać Przeniesiony (2.3).

Na początku gry należy przyjąć, że wszystkie oddziały rozmieszczone na mapie posiadają zaopatrzenie (nie rozmieszcza się żadnych znaczników braku zaopatrzenia).

8.2 Wpływ zaopatrzenia na działanie oddziału

Posiadający zaopatrzenie:

- Oddział działa w zwykły sposób.

Brak zaopatrzenia:

- Siła w ataku jest zredukowana o 2 (ale nie może być ujemna). Brak wpływu na siłę w obronie ani na pulę dostępnych Punktów Ruchu.

Izolowany:

- Siły w ataku i obronie są zredukowane o 2 (ale nie mogą być ujemne), a pula dostępnych Punktów Ruchu zmniejszona o połowę.

9.0 RUCH

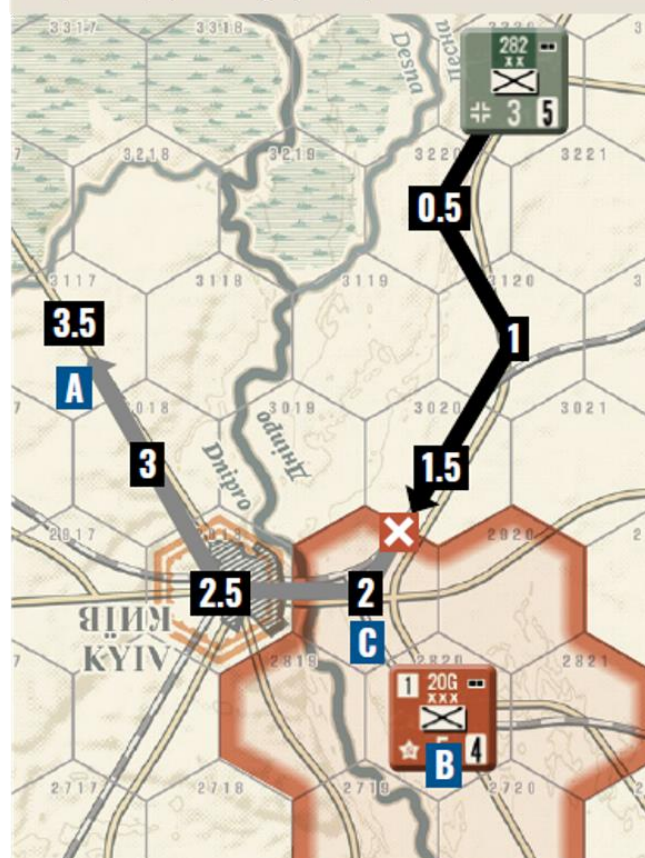
Aktywny gracz może wykonać ruch aktywowanym sztabem dowodzenia i wszystkimi oddziałami aktywowanymi przez ten sztab. Oddziały należy poruszać po jednym naraz: żaden nie może rozpocząć ruchu, jeśli bieżący nie zakończył swojego. Oddział nie może zakończyć ruchu na heksie, na którym zostałby przekroczony limit wielkości stosu oddziałów. Oddziały poruszają się za pomocą Zwykłego Ruchu lub Strategicznego Ruchu. Oddział nie może wyjść poza mapę ani przejść przez krawędź heksu oznaczoną jako Zablockowana (pomarańczowe kropki).

Przykład zwykłego ruchu



Niemiecka piechota posiada PRR = 5 PR. **Heks A:** 1PR za czysty teren, +2PR za wyjście z wrogiej SK oraz +2PR za wejście do wrogiej SK (zużywa wszystkie dostępne PR). **Heks B:** oddział nie może tu wejść gdyż niedozwolona jest próba przeprawy przez główną rzekę we wrogiej SK.

Przykład wpływu wrogiej Strefy Kontroli na ruch



Niemiecka piechota ma PRR = 5PR i mogłaby wydać 3,5PR na dojście do heksu A, używając Ruchu Strategicznego. Skoro heks B jest zajęty przez Sowieców, to Niemcy nie mogą dojść do A ani użyć Ruchu Strategicznego. Wydają 5PR na dojście do C: 3PR do heksu 3020 oraz 1PR za wejście na C i +2PR za wejście do wrogiej SK.

9.1 Zwykły ruch

W Segmencie Ruchu każdy z aktywowanych oddziałów może zużywać dostępne dla niego Punkty Ruchu (PR) w całości lub częściowo, lub nie poruszać się wcale. Nieużyte PR przepadają.

Aby móc przejść na sąsiedni heks, oddział musi pokryć koszty w PR za ten heks oraz za przekraczaną krawędź heksu (np. za przekroczenie rzeki). Koszty te są wskazane w Tabeli Efektów Terenu. Oddział nie może przejść na heks, jeśli posiada niewystarczającą ilość pozostałych PR do pokrycia kosztów takiego ruchu.

Rzeki: Aby przepłynąć się przez małą rzekę bez mostu, oddział musi wydać dodatkowo 1 PR oprócz zwykłego kosztu PR za wejście na heks po drugiej stronie rzeki. Aby przepłynąć się przez główną rzekę bez mostu, oddział musi rozpocząć ruch w sąsiedztwie rzeki i wydać wszystkie swoje PR i wtedy może wejść na heks po drugiej stronie rzeki.

Droga lub linia kolejowa: Oddział wydaje 1 PR za każdy heks, kiedy przemieszcza się wzdłuż drogi/kolei, niezależnie od terenu. Gdy na krawędzi heksów z drogą/koleją jest rzeka, wtedy należy przyjąć że znajduje się tam również most i podczas ruchu oddział opłaca koszty tylko ruchu wzdłuż drogi/kolei, a nie przez rzekę.

9.2 Ruch Strategiczny

Oddział korzystający z drogi, aby wejść na sąsiedni heks wzdłuż tej konkretnej drogi, wydaje tylko 0,5 PR zamiast normalnego kosztu, jeśli spełnione są następujące warunki:

- Oddział musi rozpocząć ruch na heksie zawierającym drogę i poruszać się wzdłuż tej drogi przez cały swój ruch.
- Oddział nie może rozpoczynać ruchu we wrogiej SK ani wchodzić do wrogiej SK podczas ruchu.

9.3 Wpływ SK na ruch

Wrogie Strefy Kontroli wpływają na ruch w następujący sposób:

Wejście lub opuszczenie heksu będącego we wrogiej SK kosztuje dodatkowe 2 PR. Koszty te kumulują się. Przekraczanie głównej rzeki jest niedozwolone, jeśli heksy po obu jej stronach (heks, na którym oddział zaczyna ruch, oraz docelowy po drugiej stronie rzeki) znajdują się w wrogich SK, nawet jeśli jest tam most i nawet jeśli na heksie docelowym znajduje się sojusznicy oddział.

Ruch na teren podmokły podlega pewnym specjalnym ograniczeniom:

Oddział musi rozpocząć ruch sąsiadując z heksiem zawierającym teren podmokły i zakończyć ruch, gdy tylko na niego wejdzie (jest to ruch o jeden heks). Ruch taki jest niedozwolony, jeśli oba heksy znajdują się we wrogich SK. Te specjalne ograniczenia nie mają zastosowania podczas ruchu na teren podmokły wzdłuż drogi.

9.4 Dobrowolne Przystawienie sztabu

Aktywowany sztab dowodzenia może wykonać Ruch Zwykły lub Ruch Strategiczny. Zamiast tego sztab może zostać dobrowolnie przystawiony na heks spełniający ograniczenia dotyczące Przystawienia z 2.3 (co powoduje też zmianę Punktów Zwycięstwa w scenariuszu kampanii).

10.0 WALKA

Podczas walki aktywny gracz nazywany jest Atakującym, a jego przeciwnik Broniącym. Aktywowany oddział może atakować tylko sąsiadujące oddziały wroga. Podczas jednej aktywacji jeden oddział może uczestniczyć tylko w jednej walce. Gdy na jednym heksie w stosie znajdują się dwa oddziały, każdy z nich może atakować dwa osobne heksy. Nieaktywowane oddziały nie mogą uczestniczyć w atakach, nawet jeśli sąsiadują z atakowanym heksem. Walka jest dobrowolna; aktywowane oddziały nie muszą atakować wroga.

W jednej aktywacji każdy jeden heks można zaatakować tylko raz. Oddziały znajdujące się na dwóch lub więcej heksach sąsiadujących z tym samym heksem mogą wykonać połączony atak; ich siły ataku są sumowane i rozstrzygnięta jest tylko jedna walka.

Jeśli na zaatakowanym heksie znajduje się kilka wrogich oddziałów, atakujący musi zaatakować je wszystkie. Ich siły w obronę należy dodać.

Oddział nie może atakować przez krawędź heksu oznaczoną na mapie jako Zablokowana.

10.1 Rozstrzygnięcie walki

Każda walka rozstrzygnięta jest osobno, według kolejności wybranej przez atakującego i zgodnie z poniższą procedurą:

1. Wskazanie atakujących i heksu będącego celem.
2. Policzenie sum siły atakujących i broniących oraz ilorazu atakujący/broniący.
3. Grający Osią może użyć wsparcia Luftwaffe (7.0).
4. Zastosowanie modyfikatorów, które powodują przesunięcie kolumny w Tabeli Walki.
5. Atakujący wykonuje rzut kością i wynik rzutu modyfikuje o odpowiednie MOD.
6. Zastosowanie wyniku z Tabeli Walki.

10.2 Relacja sił w walce

Siły ataku i obrony: Aby rozstrzygnąć walkę, w pierwszej kolejności należy dodać siły w ataku oddziałów Atakującego, a następnie siły w obronie oddziałów Broniącego. Na wartości tych sił, zapisane na żetonach oddziałów, mogą mieć wpływ następujące czynniki:

- Oddziały atakujące przez rzekę (z mostem lub bez mostu) mają wartości siły zmniejszone o połowę. Jeśli w danej walce biorą udział zarówno oddziały atakujące przez rzekę, jak i inne, wtedy zmniejszenie siły w ataku o połowę dotyczy tylko tych atakujących przez rzekę.

- Każdy oddział oznaczony brakiem zaopatrzenia „Out of Supply” ma siłę w ataku zmniejszoną o 2 (wynikowa siła nie może być mniejsza niż 0).
- Każdy oddział oznaczony jako izolowany „Isolated” ma siły w ataku i w obronie zmniejszone o 2 (wynikowe siły nie mogą być mniejsze niż 0).

Na siłę oddziału w walce może mieć wpływ również teren inny niż rzeki, według Tabeli Efektów Terenu. Wszystkie te efekty są kumulatywne, należy stosować je łącznie.

Gdy na heksie w stosie są dwa oddziały i ich siła musi zostać zmniejszona o połowę lub ćwiartkę, w pierwszej należy dodać bazowe wartości siły obu oddziałów, potem sumę tę podzielić na dwa lub cztery i ewentualnie zaokrąglić wynik w dół wykonać na końcu.

Relacja sił:

Suma siły w ataku podzielona przez sumę siły w obronie przeciwnika daje wynik oznaczający Relację Sił. Wszelkie części ułamkowe Relacji Sił należy zaokrąglić w dół tak, aby dopasować je do najbliższej kolumny w Tabeli Walki albo (jeśli Relacja jest większa niż 10-1) do najbliższej wartości całkowitej.

Przykłady: 15:5 oznacza Relację Sił 3-1. 26:9 to Relacja 2-1. 12:7 to 1.5-1. 18:13 oznacza Relację 1-1. 25:2 to 10-1.

Przesunięcia Relacji Sił:

Niektóre rodzaje terenów zajmowane przez Broniące się oddziały zapewniają im korzystne przesunięcia w Relacji Sił (szczegóły w Tabeli Efektów Terenu).

Gdy grający Osią użyje do walki znacznik ofensywnego wsparcia Luftwaffe „Off AS”, wtedy otrzymuje korzystne dla siebie przesunięcie Relacji Sił o dwie kolumny w prawo w Tabeli Walki (np. 2-1 jest zamieniane na 4-1).

Gdyby ostateczna Relacja była większa niż 10-1, wtedy walkę należy rozpatrzyć w kolumnie „10+”.

Wszelkie zmiany w Relacji Sił są kumulatywne, należy stosować je łącznie.

Przykłady: „Trudny teren” z „miastem” zapewnia Broniącym się przesunięcie o dwie kolumny w lewo w Tabeli Walki – wtedy atak z początkową Relacją 3-1 należy zredukować do 1.5-1 (przesunięcie o jedną kolumnę do „2-1” i o drugą kolumnę do 1.5-1). Atak z Relacją Sił 12-1 musiałby zostać zredukowany do 8-1.

Jeśli po zmodyfikowaniu z powodu terenu (przed ewentualnym zwiększeniem o dwie kolumny po użyciu przez grającego Osią znacznika ofensywnego wsparcia Luftwaffe) Relacji Sił

Przykład walki



Grający Sowietami deklaruje atak na heks 1731 sąsiadujący z czterema sowieckimi oddziałami, zawierający niemiecki oddział A.

Do ataku wybiera wszystkie cztery oddziały B, C, D i E, które są na dwóch stosach na heksach 1732 i 1832.

Zaczyna od policzenia sumy sił atakujących i broniących:



Atakujący w sumie ma 20 pkt. siły, a broniący 3, czyli relacja sił wynosi 6,67 do 1,00, a po zaokrągleniu w dół 6-1 (na razie bez żadnych przesunięć). Grający Osią mógłby użyć znacznika wsparcia Luftwaffe „Def AS”, który jest defensywnym i zapewnia MOD -2, lecz go nie posiada. Heks 1731 to małe miasto, które daje broniącym jedno przesunięcie na ich korzyść (w lewo). Zatem w tabeli walki zostanie użyta kolumna 5-1.

DIE	5:1	6:1
1	R	R
2	R	RR
3	RR	RR
4	RR	RR
5	RRR	RRR
6	RRR	RRR

Grający Sowietami rzuca kostką i sprawdza wynik w tabeli walki. Na kostce wypada 5 oczek, co oznacza wynik 1RR. Broniący się oddział A traci 1 poziom wytrzymałości (jego żeton należy odwrócić na tylną, zredukowaną stronę) i dodatkowo musi wycofać się o 2 heksy, unikając wrogich SK.



Oddział A wycofuje się o 2 heksy na 1630. W ten sposób nie przybliży się do źródła zaopatrzenia, ale to jedyna ścieżka, na której uniknie wrogich SK. Heks 1731 został zwolniony i Sowietci mogą teraz wykonać Pościg, zajmując go oddziałami B i C. Oddział C jest zmechanizowany, więc dla niego dostępny jest Pościg o 2 heksy – gracz jednak woli zostawić go z oddziałem B. Oddziały E i D również miały dostępny Pościg po walce, ale grający Sowietami decyduje się zostawić je na 1732 (oddział D nie może ścigać z powodu limitu wielkości stosu, a E mógłby wykonać Pościg o 2 heksy, ale woli pozostać na miejscu).

byłaby mniejsza niż 1-1, wtedy atak jest niemożliwy do wykonania. Natomiast jeśli Relacja byłaby większa niż 10-1, wtedy walkę rozstrzyga się w kolumnie „10+”.

Jeśli całkowita suma sił w obronie Broniących się oddziałów zostanie zredukowana do 0 z powodu zaokrągleń lub efektów braku zaopatrzenia/izolacji, wtedy walkę rozstrzyga się w kolumnie „10+” niezależnie od jakiegokolwiek terenu, który mógłby zapewnić korzystne przesunięcie Relacji dla Broniących.

10.3 Określenie wyniku walki

Gdy gracze określą ostateczną Relację Sił i kolumnę z Tabeli Walki, Atakujący rzuca jedną kością i odczytuje wynik w Tabeli (wynik rzutu jest w wierszach). Jeśli grający Osią użyje znacznika defensywnego wsparcia Luftwaffe „Def AS”, wtedy wynik rzutu należy zmniejszyć o dwa. Zmodyfikowany wynik mniejszy niż jeden należy traktować jako jeden.

Redukcja Wytrzymałości oddziałów:

Redukcję taką wykonuje się albo poprzez odwrócenie żetonu oddziału z pełną siłą na tylną stronę ze zredukowaną siłą, albo poprzez eliminację już zredukowanego oddziału lub oddziału posiadającej tylko jeden poziom Wytrzymałości. Gracz będący właścicielem sam decyduje które z jego oddziałów uczestniczących w danej walce mają zostać zredukowane. Oddziały wyeliminowane należy usunąć z gry. Sztab dowodzenia, w razie gdyby miał zostać wyeliminowany, zamiast tego należy Przenieść.

Przykład: Jeśli dwa dwupoziomowe oddziały zajmujące jeden heks otrzymają 2 redukcje, wtedy grającymi nimi gracz może albo usunąć jeden z nich, albo oba zredukować (odwracając ich żetony na zredukowane strony).

10.4 Wycofanie

Oddziały, dla których Tabela Walki nakazuje zastosować efekt „R” (ang. Retreat), należy wycofać o jeden heks; w przypadku wyniku „RR” o dwa heksy. Wycofywania nie należy traktować jak zwykły ruch, oddział nie wydaje Punktów Ruchu. Oddziały będące w stosie (na jednym wspólnym heksie) zmuszone do wycofania można wycofać wspólnie lub można je rozdzielić i wycofać na różne heksy.

Ograniczenia dotyczące wycofania:

Oddział należy wycofywać w taki sposób, aby w miarę możliwości unikał wrogich Stref Kontroli SK (i dzięki temu unikała też redukcji). Jeśli jednak musi wycofać się do wrogiej SK (nawet jeśli taki heks zajmuje sojusznik), wtedy **każdy** taki oddział musi ponieść **dotatkową** redukcję.

Jeśli mający do wyboru kilka ścieżek wycofujący się oddział na każdej miałaby dodatkowo ponieść tę samą ilość redukcji (z powodu wycofania do wrogich SK), wtedy do wyboru jednej z nich należy kierować się poniższymi kryteriami (spełnić możliwie najwięcej z poniższych):

1. Wycofanie na heksy przybliżające do sojuszniczego źródła zaopatrzenia.

2. Tak aby ostatni heks wycofania nie spowodował przekroczenia limitu wielkości stosu.

Jeśli oba te kryteria nie mogą zostać spełnione razem, wtedy ważniejsze jest pierwsze z nich.

Limit wielkości stosu oddziałów

Jeśli na ostatnim heksie po wycofaniu limit wielkości stosu (5.0) miałby zostać przekroczony, oddział musi wycofać się dalej o jeszcze jeden heks, stosując się do podanych wcześniej ograniczeń. Jeśli na tym kolejnym heksie limit wielkości stosu również miałby zostać przekroczony, wtedy musi wycofać o kolejny heks itd.

Teren

Małe rzeki nie mają wpływu na wycofywanie. Duże rzeki mają następujące wpływy:

Wycofanie przez dużą rzekę bez mostu jest możliwe tylko jeśli oddział rozpoczął wycofanie z heksu przyległego do dużej rzeki (duża rzeka na krawędzi tego heksu).

Wycofanie przez dużą rzekę jest niemożliwe jeśli heksy po obu stronach dużej rzeki (heks, z którego oddział się wycofuje, oraz heks sąsiedni po drugiej stronie dużej rzeki) są we wrogiej SK (nawet jeśli heksy te byłyby zajmowane przez inne sojusznicze oddziały).

Oddziały zmuszone do wycofania poza krawędź mapy, na heks zajmowany przez oddział przeciwnika lub przez Zablokowaną krawędź heksu są eliminowane.

10.5 Pościg po walce

Jeśli w wyniku walki zaatakowany heks zostanie opuszczony (broniące się oddziały wycofają się lub zostaną wyeliminowane), atakujące oddziały mogą przesunąć się o jeden albo dwa heksy:

- Niezmechanizowane oddziały bojowe o jeden heks.
- Zmechanizowane oddziały bojowe o jeden lub dwa heksy (nawet jeśli Broniący wycofali się tylko o jeden heks).
- Sztab dowodzenia może przesunąć się razem z atakującymi oddziałami, z którymi znajduje się w stosie.

Pościg po walce jest dobrowolny; Atakujący może je wykonać częścią lub wszystkimi atakującymi, lub nie wykonywać wcale. Nie należy traktować go jak zwykły ruch. Atakujący, którzy przesuwać się podczas natarcia po walce, nie wydają PR i ignorują wszelkie wrogie SK.

Podczas natarcia pierwszym heksem, na jaki przesuną się atakujący, musi być ten, który był celem ich pierwotnego ataku. Drugi heks może być dowolny, z tym że nie można wchodzić na heks zajęty przez wroga, poza mapę ani przez Zablokowaną krawędź heksu. Zmechanizowane oddziały, które brały udział w tej samej walce, jako drugi heks natarcia mogą wybrać różne heksy.

Główne rzeki: Zmechanizowany oddział, który przesunął się podczas pościgu po walce przez krawędź heksu z główną rzeką bez mostu, musi zatrzymać się i nie może przesunąć się na drugi heks. Zmechanizowany oddział nie może

przesunąć się na drugi heks podczas natarcia, jeśli jest on za główną rzeką bez mostu.

Podsumowując, zabronione jest natarcie:

- poza mapę,
- przez Zablockowaną krawędź heksu,
- przez główną rzekę bez mostu, gdy jest to drugi heks przesunięcia podczas natarcia po walce,
- gdy na końcowym heksie natarcia przekroczony zostałby limit wielkości stosu oddziałów na jednym heksie.

11.0 POSIŁKI



Obie strony otrzymują posiłki na różne sposoby.

Sowieci otrzymują posiłki kiedy z kubka zostanie wylosowany sowiecki żeton posiłków „Soviet Reinf.” lub żeton rzutu spadochroniarzy „Airborne”. Os otrzymuje posiłki, zagrywając żeton OKH w funkcji „negocjacji z najwyższym dowództwem”.

Oddziały bojowe i sztaby dowodzenia wchodzące do gry jako posiłki należy umieszczać na dowolnym heksie linii kolejowej, z którego można wytyczyć ciągłą trasę kolejową do przyjaznego źródła zaopatrzenia tak, aby nie przechodziła przez wrogie SK (nawet jeśli taki heks byłby zajmowany przez sojuszniczy oddział), ani wrogie oddziały (w tym sztaby dowodzenia), ani przez kontrolowany przez wroga heks z głównym miastem.

Posiłków nie można umieścić na heksie, na którym zostałby przekroczony limit wielkości stosu. Można je umieszczać na heksach poza zasięgiem dowodzenia przyjaznych sztabów. Jeszcze raz dla zaznaczenia: sojusznicze oddziały zajmujące heksy na linii kolejowej, która miałyby służyć do umieszczenia posiłków, nie negują żadnych wrogich SK na zajmowanych heksach w celu określenia możliwości użycia tej linii do wejścia posiłków.

11.1 Sowieckie posiłki

Zwykły żeton wprowadzający posiłki:

Posiłki przybywają w określonej kolejności. Kolejność ta jest oznaczona przez czarną liczbę na białym polu w lewej górnej części żetonów jednostek posiłkowych.

Uwaga: Ta liczba nie oznacza tury przybycia posiłków!

Przykłady:



Oddział posiłkowy dostępny gdy żeton wejścia posiłków zostanie wylosowany po raz pierwszy.



Oddział posiłkowy dostępny gdy żeton wejścia posiłków zostanie wylosowany po raz szósty.

Oddziały zamienników:

Na żetonie tych oddziałów w lewym górnym rogu liczba oznaczająca kolejność przybycia jest zapisana białą czcionką na czarnym polu. Są one dostępne na takich samych zasadach jak posiłki, z tym że umieszczając je na mapie gracz ustawia je w miejsce jednego z oddziałów tego samego rodzaju, jaki posiada dany zamiennik. Zamiennik taki można zastosować w dowolnym miejscu na mapie, lecz nie na oddziale będącym bez zaopatrzenia „Out of Supply” ani izolowanym „Isolated”. Zamieniany oddział należy usunąć z gry.

Przykład:

Zamiennik dostępny gdy żeton posiłków zostanie wylosowany po raz czwarty. Zamienia na mapie jeden z oddziałów tego samego rodzaju (wg ikonki rodzaju oddziału na żetonie).



Posiłki ze znacznika rzutu spadochroniarzy Airborne:

Gdy z kubka zostanie dobrany znacznik rzutu sowieckich spadochroniarzy „Airborne”, Sowieci otrzymują posiłki z aktualnej kolejności wejścia posiłków w taki sam sposób, jak dobrany zostałby zwykły los wprowadzający posiłki. Dodatkowo los ten staje się znacznikiem, który sowiecki gracz powinien umieścić na dowolnym heksie na mapie, nie dalej niż **8 heksów** od sowieckiego oddziału posiadającego zaopatrzenie (nieoznaczonego znacznikiem braku zaopatrzenia ani izolacji), oraz wraz z nim na tym samym heksie ustawia sowiecki oddział spadochroniarzy „18G”.



Znacznik rzutu spadochroniarzy na mapie:

- nie ma żadnego wpływu na limit stosu
- jest traktowany jako źródło zaopatrzenia Sowieców (lecz nie podczas wchodzenia posiłków!)
- jest niszczone/usuwany z mapy, jeśli na jego heks wejdzie dowolny wrogi oddział bojowy
- nie może być przestawiany
- liczy się jako Punkt Graniczny CP (po ułożeniu na mapie od razu należy naliczyć +1 punkt na torze tur i punktów CP), nawet jeśli później zostanie zniszczony.

11.2 Posiłki sojuszu Osi

Grający Osią otrzymuje posiłki gdy użyje Losu OKH jako „negocjacji z najwyższym dowództwem” i uzyskane Punkty Negocjacyjne wyda według Tabeli Kosztów Negocjacji.

TABELA KOSZTÓW W PUNKTACH NEGOCJACJI

Zniesienie Rozkazu Najwyższego Dowództwa	3 pkt.
Otrzymanie posiłków pancernych	2 pkt.
Otrzymanie posiłków pieszych	1 pkt
Otrzymanie posiłków z sojuszników Niemców	0,5 pkt.

12.0 ZASADY SPECJALNE

12.1 Pierwsza tura

W pierwszej turze po Fazie Luftwaffe, zanim zacznie się Faza Wyboru Żetonów Dowodzenia, grający Sowieci wybiera jeden ze swoich sztabów i oddziały w zasięgu dowodzenia tego sztabu. Następnie może nimi wykonać atak (ale nie ruch).

Po zakończeniu tej dodatkowej fazy rozpoczyna się Faza Wyboru Żetonów Dowodzenia i dalsza gra jest kontynuowana według standardowego układu.

Należy przyjąć, że na początku gry wszystkie oddziały posiadają zaopatrzenie.

12.2 Znacznik Supreme Command Order

Oddziały w głównych miastach oznaczonych rozkazem najwyższego dowództwa (znacznikiem „Supreme Command Order”) ignorują wycofanie „R” i „RR” z wyników walki w następujący sposób:

- „R” – należy zamienić na utratę 1 poziomu,
- „RR” – należy zamienić na utratę 2 poziomów.

Gdy żeton OKH jest dobrany z kubka (a nie zagrany z ręki) i grający Osią decyduje się użyć go do „negocjacji z najwyższym dowództwem”, wtedy używając 3 Punkty Negocjacji może zdjąć z jednego głównego miasta znacznik „Supreme Command Order” (jest usuwany z gry).

Jeśli heks posiadający znacznik rozkazu najwyższego dowództwa „Supreme Command Order” znalazłby się w trakcie gry pod kontrolą Sowieców, wtedy Sowieci natychmiast i automatycznie wygrywają i gra się kończy.

12.3 Punkty Graniczne CP

Na mapie wzdłuż rzeki Dniepr jest sześć lokacji oznaczonych jako Punkty Graniczne CP (Crossing Points). Zależnie jak wiele z nich jest pod kontrolą Sowieców, określają one:

- ilość żetonów wsparcia Luftwaffe dla Osi,
- ilość Punktów Negocjacyjnych dla Osi,
- ilość oddziałów Osi dostępnych do aktywacji po zagranii Losu OKH jako Rozkazu OKH,
- czy w grze pojawi się żeton STAVKA.

■ **Uwaga!** Poza sześcioma Punktami Granicznymi CP oznaczonymi na mapie jest też siódmy – sowiecki znacznik zrzutu spadochroniarzy „Airborne”. Gdy pojawi się w grze i zostanie ustawiony na mapie, wtedy liczy się jako Punkt Graniczny CP kontrolowany przez Sowieców już do końca gry, nawet jeśli przeciwnik go zniszczy.

Na początku gry wszystkie Punkty Graniczne CP są kontrolowane przez grającego sojuszem Osi. Gracz sowiecki przejmuje kontrolę nad Punktem Granicznym CP, jeśli spełnione zostanie jedno z poniższych:

- Na heks z Punktem Granicznym CP wejdzie sowiecki oddział.

- sowiecki oddział będzie znajdował się w odległości do 2 heksów od niezajętego, kontrolowanego przez Oś, heksu z Punktem Granicznym CP.

■ **Wyjątek:** Sowieci przejmują kontrolę nad Punktami Granicznymi CP na heksach 1826 i 1827 tylko jeśli na obu tych heksach oraz na heksie z miejscowością Kremenchuk (1926) nie ma żadnych oddziałów Osi lub jeśli na każdym z trzech heksów będzie znajdował się sowiecki oddział.



Gdy Sowici po raz pierwszy przejmą kontrolę nad danym Punktem Granicznym CP, należy przyjąć, że posiadają ją już **do końca gry**, nawet jeśli heks zostanie opuszczony przez sowieckie oddziały lub zajęty przez przeciwnika. Dotyczy to również Punktu Granicznego CP utworzonego przez sowiecki żeton zrzutu spadochroniarzy „Airborne” – choćby został zniszczony przez przeciwnika i usunięty z mapy, do końca gry wciąż liczy się jako Punkt Graniczny CP należący do Sowieców.

Podczas tur 7 i 8 należy przyjąć, że wszelkie Punkty Graniczne CP, które nie zostały jeszcze przejęte przez Sowieców, a w danej chwili ich heksy nie są zajmowane przez żadne oddziały Osi, przechodzą pod kontrolę Sowieców niezależnie od obecności sowieckich oddziałów.

13.0 WARUNKI WYGRANEJ

13.1 Automatyczna wygrana

Gdy heks z głównym miastem i znacznikiem rozkazu najwyższego dowództwa „Supreme Command Order” znajdzie się pod kontrolą Sowieców, wtedy grający nimi gracz natychmiast ogłasza zwycięstwo i gra się kończy.

13.2 Scenariusz „Wyścig do Dniepru” (4 tury)

Na końcu 4. tury wygraną określa się na podstawie ilości Punktów Zwycięstwa (PZ). W tym scenariuszu Punkty te może zdobywać tylko grający Sowieci.

- Wygrana Sowieców: 50 PZ lub więcej.
- Wygrana Osi: mniej niż 50 PZ u Sowieców.

Grający Sowietami zdobywa PZ za następujące osiągnięcia:

Za każdy Punkt Graniczny CP kontrolowany przez Sowietów (nie ze znacznika spadochroniarzy „Airborne”).	5 PZ
Za każdy zmechanizowany oddział na zachód od Dniepru, posiadający linię zaopatrzeniową.	1 PZ
Za każdy niezmechanizowany oddział na zachód od Dniepru, posiadający linię zaopatrzeniową.	½ PZ
Za każdy zmechanizowany oddział na zachód od Dniepru, nieposiadający linii zaopatrzeniowej.	½ PZ
Za każdy niezmechanizowany oddział na zachód od Dniepru nieposiadający linii zaopatrzeniowej.	¼ PZ

13.3 Kampania „Traces of War” (8 tur)

Grający Sowietami wygrywa gdy na końcu dowolnej tury będzie posiadać 65 lub więcej Punktów Zwycięstwa.

Grający sojuszem Osi wygrywa gdy powyższy warunek wygranej Sowietów nie zostanie spełniony do końca 8. tury.

Kontrolowanie głównego miasta.	8 PZ
Za każdy zniszczony niemiecki oddz. pancerny	2 PZ
Za każdy zniszczony niemiecki oddz. niepancerny	1 PZ
Za każdy zniszczony oddział węgierski/rumuński	0 PZ
Za każde Przeważenie niemieckiego sztabu	2 PZ
Za każde Przeważenie sowieckiego sztabu	-2 PZ
Za każdy sowiecki oddział zajmujący heks oznaczony jako Przełom	5 PZ

Jeśli na końcu gry oddział nie posiada linii zaopatrzenia, należy go traktować jako wyeliminowany.

14.0 ZASADY OPCJONALNE

14.1 Licytacja na Punkty Zwycięstwa

Obaj gracze deklarują ilość Punktów Zwycięstwa, jaką grając Sowietami będą potrzebować do wygranej. Ten kto zadeklaruje większą, będzie grać Sowietami i będzie potrzebować do wygranej podaną przez siebie ilość punktów lub większą, a jeśli zdobędzie mniej, wygra jego przeciwnik.

14.2 Zamiana sowieckich sztabów

Na początku 4. tury podstawowe żetony sowieckich sztabów można zamienić na ich wersje „ukraińskiego frontu”, mające większą siłę w walce i większe Pule Punktów Ruchu.

15.0 KOMENTARZ HISTORYCZNY

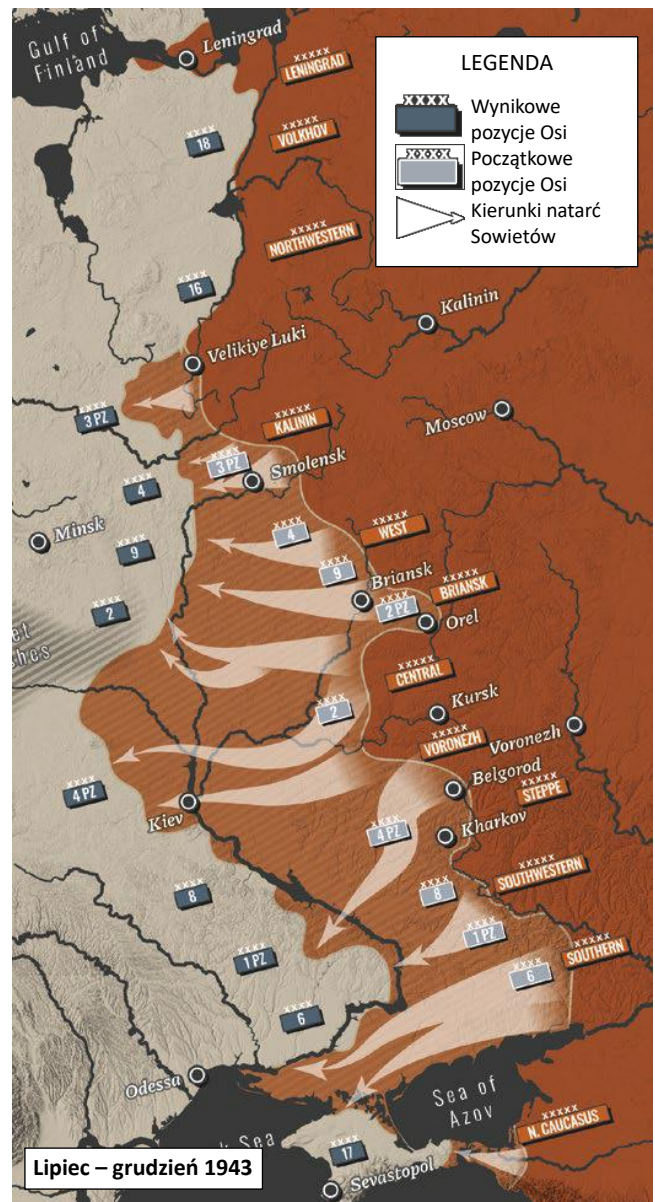
Niemiecki front wschodni od lipca 1943 do marca 1944

Bezpośrednio po bitwie pod Kurskiem sowieckie Fronty Południowo-Zachodni i Południowy w dniu 17 lipca 1943 r. rozpoczęły ofensywę przeciwko niemieckiej Grupie Armii Południe nad Dońcem w pobliżu Isjum i nad rzeką Mius. Po tym jak Wehrmacht został zmuszony do przesunięcia silnych sił ze wschodu na południe z powodu lądowania aliantów na Sycylii pod koniec lipca, sowiecka główna ofensywa rozszerzyła się na niemal cały front wschodni między Morzem Azowskim a górnym Dnieprem. Decydujące znaczenie miał wyższy potencjał radzieckiego uzbrojenia, w tym przewaga liczebna 8400 sowieckich czołgów przeciw 2300 niemieckim, oraz dostępność rezerw. Ponadto siła bojowa niemieckich dywizji piechoty z powodu zabitych i rannych była wtedy już zredukowana o około połowę.

Dzięki dużemu wsparciu artylerii Sowieci przedarli się przez pozycje niemieckie na wszystkich odcinkach frontu. Pod koniec sierpnia Wehrmacht musiał opuścić Charków. W ciągu kilku tygodni Armia Czerwona odbiła ważne gospodarczo Zagłębie Donieckie i zlikwidowała silnie ufortyfikowany niemiecki przyczółek zwany „Kubańskim” na Półwyspie Tamańskim. Szybko posuwający się naprzód Sowieci w południowej części wschodniego frontu do listopada zdołali odrzucić Niemców aż 250 kilometrów na zachód. 6 listopada wyzwolili Kijów, stolicę Ukrainy okupowaną przez wojska niemieckie od września 1941 r. Na obszarze między miastami Homel a Saprozse pierwsze oddziały sowieckie zdołały przeprawić się przez Dniepr i zajęły pozycje po jego zachodniej stronie.

Na południe od Wielkich Łuk (Velikiye Luki), na skrzyżowaniu niemieckich Grup Armii Północ i Środek, Armia Czerwona wycięła głęboką wyrwę, którą mogła wykorzystać do decydującego natarcia na zachód w ofensywie zimowej 1943/44. W listopadzie 1943 r. plakaty upamiętniające 20. rocznicę nieudanego puczu hitlerowskiego nadal głosiły ludności niemieckiej ostateczne zwycięstwo Rzeszy Niemieckiej hasłami nakazującymi zachować wytrwałość. Jednak wraz z masowym atakiem pod Kijowem w kierunku Żytomierza 24 grudnia 1943 r. rozpoczęła się sowiecka ofensywa zimowa przeciwko Grupie Armii Południe dowodzonej przez Ericha von Mansteina, w wyniku której Sowieci znacznie przesunęli się w kierunku zachodnim. W ciągu następnego kilku dni ofensywa objęła całą południową część frontu wschodniego. Niemieckim wojskom przeciw Armii Czerwonej nacierającej silnymi formacjami czołgów udawało się bronić swoje pozycje tylko przez krótki czas.

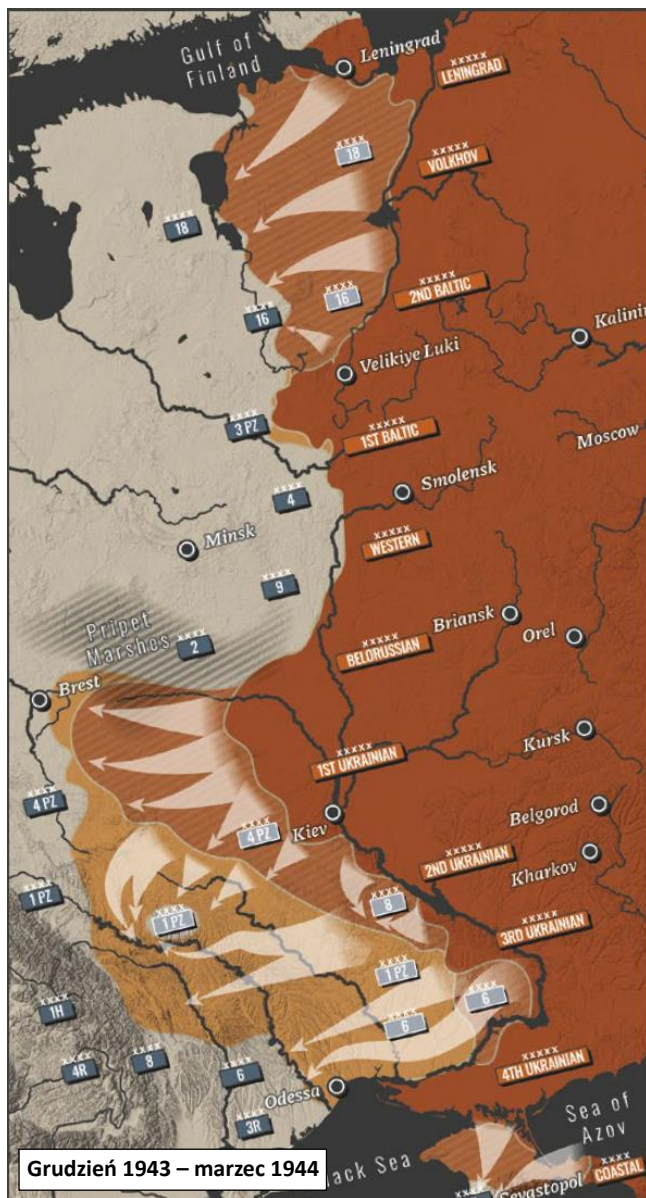
Na początku stycznia 1944 r. Sowieci przekroczyli starą międzywojenną granicę Polski na Wołyniu do Kowla i Łucka. 11 lutego zajęli węzeł komunikacyjny Szepetówka na zachód od Kijowa. Wbili w ten sposób ponad 300-kilometrowy klin między niemieckie Grupy Armii „Południe” i „Środek”, na południe od bagien Prypeci. Wykonując manewr okrążający na południe w kierunku Winnicy i Humania, Armia Czerwona 28 stycznia 1943 r. uwięziła dwa niemieckie korpusy stojące w pobliżu Czerkas. To, co nastąpiło później, było prawdopodobnie największą operacją ucieczki przeprowadzoną podczas II wojny światowej. Podobnie jak w Stalingradzie, otoczonych zostało około 220.000 ludzi nieprzyjaciela. Manstein jednak zaskakującym manewrem zdołał uratować prawie wszystkich z okrążenia i przedrzeć się na zachód. Nazistowska propaganda celebrowała ucieczkę lekko uzbrojonych i całkowicie wyczerpanych żołnierzy jako bohaterski czyn i dowód niezłomnego niemieckiego ducha walki. Została jednak podjęta wbrew wyraźnym rozkazom Adolfa Hitlera, który kierował się mottem „utrzymaj albo zgiń” i odrzucał wszelkie odwroty,



nawet w całkowicie beznadziejnych sytuacjach. Wraz Dyrektywą Führera nr 11 nastąpił rozpad tej „sztywnej” obrony. Ponadto rozkaz ten w rzeczywistości oznaczał niebezpieczną strategię prowadzenia szeroko zakrojonych walk na dwóch wielkich frontach. Hitler zakładał, że do lata 1944 roku front na wschodzie zdoła się co najmniej utrzymać, zaś priorytet w zaopatrzeniu i posiłkach należało w całości przeznaczyć na zachód Europy, gdzie groziła inwazja Aliantów. Ukraina miała zostać odbita w następnej kolejności dywizjami, które stałyby się wtedy dostępne. Ale pozbawiając formacje na froncie wschodnim mobilności, dyktator wyצרował ogromną katastrofę.

Po taktycznym wycofaniu przez Mansteina niemieckich jednostek na dolnym łuku frontu na Dnieprze, którym również groziło okrążenie, ponownie doszło do gorących sporów z Hitlerem o strategię operacyjną.

30 marca 1944, gdy sowiecka wiosenna ofensywa wciąż trwała, Adolf Hitler odwołał popularnego dowódcę armii niemieckiej Ericha von Mansteina za „brak wytrwałości”. Feldmarszałek został odznaczony specjalnym medalem „Eichenlaub zum Ritterkreuz” (Dębowy Krzyż Kawalerski), następnie został przeniesiony do „Rezerwy Führera” i do końca wojny już nie otrzymał nowego dowództwa.



Grudzień 1943 – marzec 1944

Podczas zimowej ofensywy na skrajnej północy linia frontu przesunęła się na zachód o 200 kilometrów, po tym jak pozostawała praktycznie niezmienną przez poprzednie dwa lata. Radziecka ofensywa przeciwko Grupie Armii Północ dowodzonej przez feldmarszałka Georga von Küchlera rozpoczęła się 14 stycznia 1944 r., a po zdobyciu Nowogrodu 20 stycznia Sowieci tydzień później uwolnili Leningrad, który był oblegany przez niemiecką 16. Armię od września 1941 r.

Jednak do czasu sowieckiej ofensywy letniej w 1944 r., znanej jako „operacja Bagration”, Niemcom udało się ponownie ustabilizować front na linii Narwa-Psków-Witebsk aż do dolnej części rzeki Berezyny.

Należy również zauważyć, że straty niemieckie na froncie wschodnim od lipca 1943 r. niebotycznie wzrosły i utrzymywały się na tym wysokim poziomie już do końca wojny.

O Erichu von Mansteinie:

Do dziś uważany jest za genialnego dowódcę armii i jednocześnie symbol twierdzenia, zgodnie z którym Wehrmacht, liczący 18 milionów członków, miał nie być zamieszany w motywowane ideologicznie zbrodnie wojenne. Manstein to dowódca, który poprowadził niemieckie oddziały pancerne przez kraje bałtyckie aż do Leningradu.

W tym miejscu należy odnieść się do odpowiedzialności osoby kierującej armią za zbrodnie wojenne. Wbrew jego twierdzeniom we wspomnieniach „Verlorene Siege”, „że nie stosował się do „rozkażu o komisarzach” on sam ani jego żołnierze”, już w pierwszych tygodniach po rozpoczęciu Unternehmen Barbarossa w rejonie dowodzenia Mansteina doszło do „rozstrzelania sowieckich komisarzy oraz działań antyżydowskich”.

W październiku 1941 r. Manstein otrzymał „rozkaz Reichenau”, który wzywał żołnierzy Wehrmachtu do likwidowania ludności sowieckiej – zwłaszcza żydowskiej – i uprawomocnił je. Manstein jako głównodowodzący 11. Armii wydał 20 listopada 1941 r. niemal identyczny. Oto co w nim zapisał dla swoich żołnierzy:

„System żydowsko-bolszewicki musi zostać raz na zawsze wykorzeniony. Nigdy więcej nie może wkroczyć w naszą europejską przestrzeń życiową. Zatem zadaniem niemieckiego żołnierza jest nie tylko zniszczenie potęgi militarnej tego systemu. Działa on również jako mściciel za wszystkie okrucieństwa wyrządzone jemu i narodowi niemieckiemu. Żołnierz musi mieć zrozumienie konieczności wyegzekwowania surowej pokuty nad Żydostwem, duchowym nosicielem bolszewickiego terroru. Jest to również konieczne, aby zdusić w zarodku wszystkie powstania, z których większość jest wszczynana przez Żydów”.

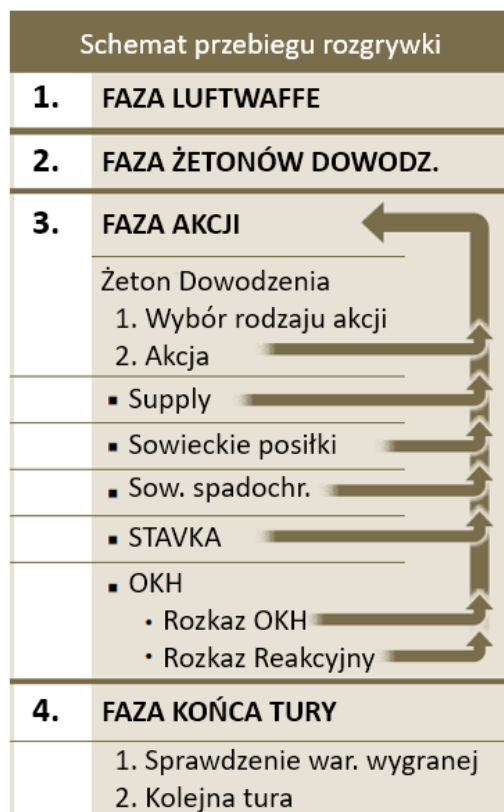
Na podstawie tak niezależnie sformułowanego rozkazu nie może być mowy o niestosowaniu się do „rozkażu Reichenau”. Około 600 członków SS Einsatzgruppe D rozstrzelało co najmniej 33.000 Żydów podczas masakry w Symferopolu. Dochodziło też do wielu innych masowych mordów w okresie, gdy Manstein kierował AOK 11. Na podstawie źródeł uważa się, że Manstein wiedział, aprobował i wspierał te działania.

Po wojnie Manstein pracował nad mitem czystego Wehrmachtu, najpierw w alianckich procesach nad zbrodniami wojennymi, potem przede wszystkim w swoich wspomnieniach wojennych, które ukazały się w 1955 roku pod wymownym tytułem „Verlorene Siege” (niem. *Przeegrane wygrane*). Namalował w nim autoportret apolitycznego profesjonalisty, który nic nie wiedział o zbrodniach i wykonywał jedynie swój żołnierski obowiązek. Fikcja ścisłego oddzielenia wojska od polityki pozwoliła mu, jak twierdzi, skoncentrować się na walkach z Armią Czerwoną. Manstein skupił się na osiągnięciach militarnych, zwycięstwach w koniecznej wojnie z arcywrogiem sowieckim, ostatecznie utraconym tylko z powodu nieustannej ingerencji wojskowego dyletanta Hitlera i jego sprzecznych rozkazów.

Manstein był z pewnością genialnym strategiem, ale ukrywał swoją rolę w zbrodniach wojennych i Holokauście oraz stylizował się na zwykłego żołnierza.



ARKUSZE POMOCNICZE



Wyjątkowa pierwsza tura

Grający Sowietami: Zanim zacznie się faza wyboru Żetonów Dowodzenia, aktywuj jeden wybrany sztab i wszystkie oddziały w jego zasięgu. Następnie mogą one wykonać atak (nie ruch). Dalej rozgrywka przebiega w standardowy sposób.

1. Faza Luftwaffe

Grający Osią sprawdza w Tabeli Luftwaffe ilość dostępnych znaczników Luftwaffe na bieżącą turę (może być zero).

2. Faza wyboru Żetonów Dowodzenia

Obaj gracze, w tajemnicy przed przeciwnikiem, wybierają swoje Żetony Dowodzenia.

Grający Sowietami: wybierz 6 żetonów w każdej turze.

!! Przynajmniej 4 żetony dowodzenia muszą być żetonami różnych Frontów, STAVKA może zastąpić jeden z nich.

!! Sprawdź czy żeton STAVKA jest dostępny w tabeli dostępności żetonu STAVKA.

Grający Osią: wybierz tyle żetonów, ile wskazano na polu aktualnej tury na Torze Rejestrowania Tur.

Napełnij kubek:

1. Włóż żeton sprawdzenia zaopatrzenia „Supply”.

2. **Grający Sowietami:** Włóż wszystkie wybrane żetony.

3. **Grający Osią:** Włóż dowolną ilość żetonów spośród wybranych, resztę możesz zatrzymać „na ręce” i dodać później, w dowolnym momencie Fazy Akcji.

4. Pozostałe, niewybrane żetony ułóżcie zakryte na swoich polach „Inactive Command Chit” na planszy (nie będą używane w trwającej turze).

3. Faza akcji

Z kubka należy losowo wybrać jeden Żeton Dowodzenia. Ten gracz, do którego należy żeton, będzie aktywnym.

➤ **Żeton sztabu:** Aktywuje dany sztab i wszystkie oddziały bojowe w jego zasięgu dowodzenia.

Sztab Osi może aktywować inny sztab w zasięgu (ale ten inny sztab nie może aktywować kolejnych oddziałów w jego zasięgu).

Procedura aktywacji:

1. **Wybór trybu aktywacji:** Ruch-Walka albo Walka-Ruch.

2. **Akcje:** Wykonaj ruch/walkę wszystkimi aktywowanymi oddziałami, zgodnie z wybranym trybem aktywacji.

➤ **Żeton Supply:** obaj gracze sprawdzają zaopatrzenie.

➤ **Sowieckie posiłki „Reinforcements”.**

➤ Sowieccy spadochroniarze **Airborne** (11.1).

➤ **STAVKA:** Grający Sowietami wybiera do aktywacji dowolny sztab (i aktywuje w zwykły sposób).

➤ **OKH:** Grający Osią wybiera czy użyje go do aktywacji sztabu, jako Rozkaz OKH czy do negocjacji z najwyższym dowództwem (i wprowadzenia posiłków).

Żeton OKH można zagrać:

1. **Z kubka:** Dostępne wszystkie 3 sposoby użycia.

2. **Z ręki:** jako reakcja. Wylosowany przed chwilą żeton należy odłożyć z powrotem do kubka (chyba że jest to Supply), a następnie zagrać OKH w sposób 1 albo 2 (nie można w sposób 3).

Sposoby użycia żetonu OKH:

1. **Aktywacja sztabu:** Gracz Osi może aktywować dowolny jeden ze swoich sztabów.

2. **Rozkaz OKH:** Gracz Osi może aktywować tyle oddziałów, na ile pozwala mu Tabela Rozkazu OKH.

3. **Negocjacje z najwyższym dowództwem (nie dostępne gdy żeton OKH jest zagrany z ręki):** Grający Osią otrzymuje tyle Punktów Negocjacji, ile wskazuje Tabela Negocjacji. Punkty Negocjacji może zamienić na sprowadzenie posiłków (11.2) oraz/lub zniesienie wymogu najwyższego dowództwa „Supreme Command Order” (12.2). Koszty każdego z tych działań są podane w Tabeli Kosztów Negocjacyjnych.

Zakończenie aktywacji

Gdy kubek do losowania jest pusty, nastaje faza końca tury. Wszelkie nieużyte żetony Luftwaffe wracają na pole dostępnych żetonów Luftwaffe.

4. Faza końca tury

1. Sprawdzenie warunków wygranej.

▪ 13.2 „Wyścig do Dniepru” (4 tury)

▪ 13.3 Kampania „Traces of War” (8 tur)

2. Przesunięcie znacznika tury na pole kolejnej tury.

Zasięg dowodzenia: Jest w heksach, nie może przechodzić przez Zabłokowane krawędzie heksów ani jeziora/morze. Wrogie oddziały nie mają na niego żadnego wpływu.

Automatyczna wygrana: Od razu gdy Sowietci wejdą na heks ze znacznikiem Supreme Command Order, gra się kończy i wygrywa grający Sowietami.

Kontrolowanie miasta: Na początku wszystkie miasta są pod kontrolą Osi. Zmiana kontroli następuje po wejściu oddziału na heks z miastem.

Tabela walki

Rzut	1:1	1,5:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	8:1	9:1	10+
1	A2	A1	A1	--	--	R	R	RR	RR	1RR	1RR
2	A1	A1	--	--	R	R	RR	RR	1RR	1RR	2RR
3	A1	--	--	R	R	RR	RR	1RR	1RR	2RR	2RR
4	--	--	R	R	RR	RR	1RR	1RR	2RR	2RR	3RR
5	--	R	R	RR	RR	1RR	1RR	2RR	2RR	3RR	3RR
6	R	R	RR	RR	1RR	1RR	2RR	2RR	3RR	3RR	4RR

Dostępne Punkty Negocjacji, żeton Luftwaffe i ilości oddziałów aktywowane przez żeton OKH

Punkty CP pod kontrolą Sowietów	Punkty Negocjacji ilość otrzymanych Punktów Negoc.	Wsparcie Luftwaffe ilość dostępnych żetonów Luftwaffe	Żeton OKH ilość oddz. dostępnych do aktywacji
0	3 pkt.	brak	6 oddziałów
1-2	4 pkt.	1 żeton Luftwaffe	7 oddziałów
3-4	4,5 pkt.	2 żetony Luftwaffe	8 oddziałów
5-6	5 pkt.	3 żetony Luftwaffe	9 oddziałów
7	5,5 pkt.	4 żetony Luftwaffe	10 oddziałów

Koszty w Punktach Negocjacji

Akcja	Koszt
Usunięcie Supreme Com. Order	3 PN
Posiłki pancerne	2 PN
Posiłki piechoty	1 PN
Posiłki osi nie-niemieckie	0,5 PN

Zaokrąglanie wyników liczenia

Zaokrąglaj w dół. W przypadku walki – dopiero na sumie sił.

Heksy przełomu

Są w zachodniej i południowej części mapy. Grający Sowietami otrzymuje PZ za każdy oddział, który zajmuje taki heks.

Dostępność żetonu STAVKA

Bieżąca tura	Wymagana ilość pkt. CP pod kontrolą Sowietów
5	0
6	0-1
7	0-3
8	0-5

Strefy Kontroli (SK)

Ma je każdy oddział na 6 otaczających go heksach.

SK **istnieją** też za główną rzeką.

SK **nie istnieją** tylko na heksach ze zbiornikami wodnymi ani za Zablokowaną krawędzią heksów.

SK **wpływa na**: linie zaopatrzenia, ruch, wycofanie i rozstawianie wchodzących posiłków.

Tabela efektów terenu

Rodzaj terenu	Koszt w PR	Wpływ na walkę
Czysty	1	brak
Trudny	1	Przesunięcie o 1 kolumnę
Bagna	Wszystkie PR*	Przesunięcie o 1 kolumnę
Główne miasto	1	Przesunięcie o 2 kolumny
Miasto	1	Przesunięcie o 1 kolumnę
Miasto na trudnym	1	Przesunięcie o 2 kolumny
Wybrzeże	Możliwe ruch i walka	
Zablokowana krawędź	Niemożliwy ruch ani walka	
Droga	1	brak
	Ruch Strateg: 0,5	
Linia kolejowa	1	brak
Główna rzeka	Wszystkie PR* ‡	Siły atakujących zmniejszone o pół nawet przy ataku wzdłuż mostu
Mała rzeka	+1 PR ‡	
Heks przełomu	1	brak
Punkt graniczny CP	1	brak
Źródło zaopatrzenia	1	Brak

* Oddział musi zaczynać ruch przy heksie bagien lub krawędzi heksu z główną rzeką bez mostu oraz musi zakończyć ruch po wejściu na taki teren lub przez taką krawędź heksu.

Taki ruch jest niedozwolony, jeśli oba heksy, zajmowany i docelowy, są we wrogich SK.

Te specjalne ograniczenia nie mają zastosowania, jeśli oddział wchodzi na bagna lub przez rzekę wzdłuż drogi.

‡ Podane tu koszty dotyczą rzek bez mostów.

8.0 ZAOPATRZENIE

Linia zaopatrzenia: seria heksów od oddziału do źródła zaopatrzenia. Nie może przechodzić przez:

- heks zajęty przez wroga, wrogą SK (chyba że zajęta przez sojusznicy oddział) ani duże miasto kontrolowane przez wroga,
- główną rzekę bez mostu,
- krawędź heksu oznaczoną jako zablokowana.

Zaopatrzenie sprawdza się po wylosowaniu żetonu **Supply**. Oddział:

- ✓ **Posiada zaopatrzenie** gdy ma linię zaopatrzenia. Usuń z takiego oddz. znaczki braku zaopatrzenia i izolacji.
- ⊗ **Nie ma zaopatrzenia** gdy nie ma linii zaopatrzenia. Oznacz go brakiem zaopatrzenia. a jeśli już jest, to odwróć na stronę z izolacją. Ponadto:
 - ⊗ **Brak zaopatrzenia:** siła w ataku -2 (nie może być ujemna)
 - ⊗ **Izolacja:** siła w ataku i obronie -2 (nie mogą być ujemne), PPR zmniejszona o połowę.

Sztab bez zaopatrzenia: nie oznacza się go znacznikiem, a zamiast tego sztab należy Przetawić.

9.0 RUCH

Oddziały poruszają się po jednym. Trzeba zakończyć ruch jednego oddziału, aby móc rozpocząć innym. Pamiętaj, że na początku aktywacji musisz określić czy w pierwszej wykonasz ruch, czy walkę.

Oddziały w Izolacji: PPR zmniejszona o połowę.

Zwykły ruch: Wg kosztów w Tabeli Efektów Terenu.

Ruch Strategiczny: Ruch wzdłuż drogi = 0,5 PR jeśli oddział

- zaczyna na drodze i porusza się tylko wzdłuż niej,
- w żadnym momencie ruchu, w tym na początku, nie znajduje się we wrogiej SK.

Dobrowolne Przetawienie sztabu: Aktywowany sztab można Przetawić (te same ograniczenia i utrata PZ jak przy wymuszonym Przetawieniu sztabu).

Wpływ SK na ruch:

- Wejście albo wyjście z każdej SK: +2 PR

- Ruch przez główną rzekę: Niedozwolony (nawet po moście) gdy heksy po obu stronach rzeki są we wrogiej SK.
- Ruch na bagna: Niedozwolony gdy oba heksy są we wrogiej SK (ale można wzdłuż drogi).

Poza mapę: Nie można poruszyć się, wycofać ani ścigać.

10.0 WALKA

Aktywowane oddziały mogą (nie muszą) zaatakować sąsiednie oddziały przeciwnika. Pamiętaj, że na początku aktywacji musisz określić czy w pierwszej wykonasz ruch, czy walkę. Walki są rozstrzygane po jednej naraz w kolejności wybranej przez atakującego i wg poniższej procedury:

1. Określ heks atakowany i kto będzie go atakować.

Oddział nie może atakować przez Zablokowaną krawędź heksu. Aktywowany oddział może wziąć udział w tylko jednej walce na aktywację. W jednej aktywacji dany heks może być celem tylko jednego ataku. Stos dwóch oddziałów może rozdzielić atak i każdy z oddziałów może atakować inny heks.

2. Policz relację sił.

Oddziały z różnych heksów mogą połączyć swoją siłę w ataku na ten sam heks. Rozstrzyga się wtedy jedną walkę i siły atakujących sumuje się. Dla broniących sumuje się sumę sił oddziałów zajmujących heks będący celem atakujących.

Modyfikatory sił:

- **Rzeka (nawet z mostem):** siła każdego oddziału atakującego przez rzekę jest zmniejszona o połowę.
- **Brak zaopatrzenia:** siła ataku każdego oddziału z brakiem zaopatrzenia jest zmniejszona o 2 pkt. (nie może być jednak mniejsza niż 0).
- **Izolacja:** siła ataku i obrony każdego oddziału z w Izolacji jest zmniejszona o 2 pkt. (nie mogą być jednak mniejsze niż 0).

Relacja sił: suma sił atakujących / suma sił broniących.

3. Przesunięcie kolumny w tabeli walki.

Uwaga: Jeśli suma sił broniących się oddział wynosi 0, to walka musi być rozstrzygnięta w kolumnie „10+” i nie stosuje się żadnych przesunięć kolumny.

Przesunięcie: określa je tabela efektów terenu i teren z broniącego się heksu oraz/lub krawędzi heksu. Może być tylko na korzyść broniących się (czyli są to przesunięcia w lewo) i może być więcej niż jeden czynnik pozwalający na przesunięcie (efekty są kumulatywne).

Jeśli po zastosowaniu ewentualnych przesunięć walka miałaby zostać rozstrzygnięta w kolumnie niższej od 1-1, to atak jest przerywany i nie może się odbyć.

4. Grający Osią może użyć znaczników Luftwaffe:

- W ataku: Off AS daje 2 przesunięcia w prawo.
- W obronie: Def AS daje MOD -2.

5. Atakujący rzuca jedną kostką w tabeli walki i do wyniku rzutu dodaje wszelkie MOD. Następnie gracze rozstrzygają wynik podany w tabeli.

Dla oddziałów na heksie głównego miasta ze znacznikiem Supreme Command Order wynik walki nakazujący Wycofanie zmienia się na redukcję wytrzymałości o 1.

Właściciel oddziałów sam przydziela im redukcję:

- Oddział w pełni sprawny odwraca się na tylną stronę, a zredukowany jest eliminowany.

Wycofanie

Oddziały razem zajmujące stos mogą wycofać się na różne heksy. Każdy oddział, który podczas wycofywania wejdzie do wrogiej SK, dodatkowo jest redukowany. Oddziały należy wycofywać tak, aby unikały wrogich SK. Jeśli wtedy wciąż jest kilka ścieżek wycofania do wyboru, wtedy należy kierować się poniższymi kryteriami:

1. Wycofanie na heksy przybliżające do sojuszniczego źródła zaopatrzenia.
2. Tak aby ostatni heks Wycofania nie spowodował przekroczenia limitu wielkości stosu.

W razie remisu ważniejsze jest pierwsze z powyższych.

Limit wielkości stosu: Jeśli na ostatnim heksie wycofania przekroczony będzie limit wielkości stosu, to należy je kontynuować do momentu, aż nie będzie przekroczenia.

Teren:

Wycofywanie przez główną rzekę:

- Niedozwolone gdy heksy po obu stronach rzeki są we wrogiej SK.
- Jeśli brak mostu, możliwe tylko gdy oddział zaczyna na heksie sąsiednim przy rzece.

Oddziały zmuszone do wycofania poza mapę, na wrogie oddziały lub przez zablokowaną krawędź heksu są eliminowane.

6. POŚCIG PO WALCE

Gdy po walce zaatakowany heks stanie się pusty, atakujące oddziały mogą wykonać pościg, ignorując wrogie SK:

- Oddziały niezmechanizowane: o 1 heks.
- Oddziały zmechanizowane: o 2 heksy.
- Sztaby: razem z atakującym oddziałem, z którym są razem na jednym stosie.

W pościgu pierwszy heks musi być tym, który został zwolniony przez broniących. Drugi heks dowolny.

Ograniczenia:

- Nie można wykonywać Pościgu poza mapę ani przez zablokowaną krawędź heksu.
- *Przez krawędź heksu z główną rzeką:* tylko jeśli jest to pierwszy heks i trzeba zakończyć Pościg na nim.
- Na końcu Pościgu żaden ze ścigających stosów nie może przekraczać limitu wielkości stosu.

11.0 POSIŁKI

Posiłki umieszcza się na heksie linii kolejowej tak, aby miały linię zaopatrzenia po tej linii kolejowej do źródła zaopatrzenia, wolną od wrogich SK, wrogich oddziałów i głównych miast kontrolowanych przez przeciwnika.

11.1 Posiłki Sowietów

Posiłki przybywają grupami wg określonej kolejności.

A. Oddział jest posiłkowy gdy na jego żetonie liczba oznaczająca kolejność przybycia jest na białym polu.

B. Oddział jest zamiennikiem gdy na jego żetonie liczba oznaczająca kolejność przybycia jest na czarnym polu. Jest ustawiany w miejsce oddziału tego samego rodzaju, jaki posiada dany zamiennik (zmieniony oddział nie może być bez zaopatrzenia ani izolowany).

Znacznik zrztu spadochroniarzy Airborne:

Po dobraniu go z kubka rozmieść sowieckie posiłki w standardowy sposób. Dodatkowo znacznik ten jest źródłem zaopatrzenia i należy go ustawić na mapie, jak również sowiecki oddział „18G” wraz z nim, w promieniu 8 heksów od zaopatrzonego oddziału Sowietów.

Znacznik zrztu spadochroniarzy na mapie:

- jest traktowany jako źródło zaopatrzenia Sowietów (lecz nie podczas wchodzenia posiłków!).
- jest niszczone/usuwany z mapy, jeśli na jego heks wejdzie dowolny wrogi oddział bojowy.
- liczy się jako Punkt Graniczny CP (po ułożeniu na mapie od razu należy naliczyć +1 punkt na torze tur i punktów CP), nawet jeśli później zostanie zniszczony.

11.2 Posiłki Osi

Dostępne po zagranie żetonu OKH w funkcji Negocjacji z Najwyższym Dowództwem. Posiłki kupuje się Punktami Negocjacji.

7.0 WSPARCIE LOTNICZE LUFTWAFFE

Dostępność: w każdej turze. Znaczniki losuje grający Niemcami w Fazie Luftwaffe, w ilości wg tabeli „Dostępne Punkty Negocjacji, żetony Luftwaffe...”



Użycie: Grający Osią może je użyć w dowolnej walce, zanim wykonany zostanie rzut rozstrzygający. Po użyciu i nieużyte na końcu tury znaczniki wracają do puli dostępnych. W walce zapewniają:

- W ataku: Off AS daje 2 przesunięcia w prawo.
- W obronie: Def AS daje MOD -2.

11.2 Znacznik Supreme Command Order

Dla oddziałów na heksie głównego miasta z Supreme Command Order wynik walki nakazujący Wycofanie zmienia się na redukcję wytrzymałości o 1.



Gdy żeton OKH jest dobrany z kubka i grający Osią decyduje się użyć go do „negocjacji z najwyższym dowództwem”, wtedy za każde 3 Punkty Negocjacji może zdjąć z jednego głównego miasta znacznik „Supreme Command Order”.

Jeśli heks posiadający Supreme Command Order znalazłby się pod kontrolą Sowietów, wtedy Sowietci natychmiast automatycznie wygrywają i gra się kończy.

12.3 Punkty graniczne CP

Punkt graniczny CP jest pod kontrolą Sowietów gdy:

- wejdą na heks z CP lub
- będą w promieniu 2 heksów od heksu z CP niezajętego przez oddział wroga.



Wyjątek: Dwa CP na heksach 1826 i 1827 wymagają dodatkowo kontroli nad heksem 1926.

Gdy Sowietci raz zdobędą kontrolę nad CP, to istnieje ona już do końca gry. Dotyczy to również CP ze znacznika zrztu Airborne, który może być zniszczony przez wroga.

Podczas tur 7 i 8 należy przyjąć, że wszelkie CP, które nie zostały jeszcze przejęte przez Sowietów, a w danej chwili ich heksy nie są zajmowane przez żadne oddziały Osi, przechodzą pod kontrolę Sowietów.

Ilość CP pod kontrolą Sowietów określa:

- ilość żetonów wsparcia Luftwaffe dla Osi,
- ilość Punktów Negocjacyjnych dla Osi,
- ilość oddziałów Osi dostępnych do aktywacji po zagranie Losu OKH jako Rozkazu OKH,
- czy w grze pojawi się żeton STAVKA.

Przestawienie sztabu

Sztab jest Przestawiany gdy:

- (walka): zostanie zniszczony.
- (zaopatrzenie): przy sprawdzaniu nie będzie mieć linii zaopatrzenia.
- (ruch): zamiast poruszać, gracz może go Przestawić.



Heks docelowy musi być oddalony o co najmniej 5 heksów od początkowego, nie może być we wrogiej SK i musi posiadać linię zaopatrzenia.

W scenariuszu kampanii każde Przestawienie sztabu kosztuje +/- 2 Punkty Zwycięstwa.