



JEDNOSTKI

8

STRZELCY KONNI



PIECHOTA



- Liczba figurek w jednostce: 4.
- Rozkazy wydaje się jak jednostkom piechoty.
- Ruch o 0-3 pola i atak.
- Może *przejść pole* po wykonaniu udanego ataku z bliska, a następnie wykonać *najazd* (zgodnie z zasadami najazdu pancernego).





JEDNOSTKI

30

UŁAMI



PIECHOTA



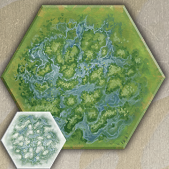
- Liczba figurek w jednostce: 4.
- Ruch o 0–3 pola i atak.
- Może **przejąć pole** po wykonaniu udanego ataku z bliska, a następnie wykonać **najazd** (zgodnie z zasadami najazdu pancernego).
- Może zignorować 1 symbol flagi.
- Może się wycofać o 1–2 pola za każdy symbol flagi.





TEREN
28

BAGNA



- Nieprzekraczalny dla jednostek artylerii.
- Jednostka opuszczająca pole bagna musi się zatrzymać na sąsiadującym polu. Nadal może jednak wykonać przejście pola.
- Jednostka pancerna nie może atakować w turze, w której **weszła na pole bagna albo je opuściła**. Jednostka pancerna może **przejść pole** po zaatakowaniu jednostki na polu bagna, ale nie może wykonać **najazdu pancernego**.



AKCJE

3

ATAK Z POWIETRZA/NALOT



Atak z powietrza

- Gdy gracz może wykonywać ataki powietrzne, może zagrywać kartę *Rozpoznanie* jako kartę *Wsparcie z powietrza* (wybierz grupę maksymalnie 4 sąsiadujących ze sobą wrogich jednostek i wykonaj osobny rzut 1 albo 2 kośćmi ataku na każdą z nich, ignorując ochronę zapewnianą przez teren; nie można ignorować symboli flag; liczba kości zależy od przewagi powietrznej).
- Atak z powietrza musi objąć co najmniej 1 pole w strefie wskazanej przez kartę *Rozpoznanie*.

Nalot

- Gracz kontrolujący państwa Osi może wykonywać ataki z powietrza, gdy zagrywa kartę *Rozpoznanie*.
- Całkowity ruch jednostki pancерnej aliantów może wynieść maksymalnie 2 pola.



AKCJE
23

ZNACZNIKI WYJŚCIA



- Znaczniki ze strzałkami skierowanymi w stronę graczy wskazują konkretne pola na linii bazowej, przez które jednostka może opuścić planszę i zdobyć medal.
- Para znaczników ze strzałkami skierowanymi na boki wskazuje zakres pól na linii bazowej, przez które jednostka może opuścić planszę i zdobyć medal. Dotyczy to też pól, na których znajdują się znaczniki wyjścia.
- Jednostka musi faktycznie opuścić planszę. Nie wystarczy samo wejście na pole wyjścia.
- Gdy jednostce uda się w ten sposób opuścić planszę, kontrolujący ją gracz umieszcza 1 z figurek tej jednostki na polu medalu po swojej stronie planszy.

ARMIA CZERWONA



Radziecki komisarz polityczny

- Nie możesz zagrywać kart dowodzenia bezpośrednio z ręki. Najpierw musisz ją położyć pod żetonem komisarza i przygotować w ten sposób na przyszłą turę.
- W swojej turze zagrywasz kartę dowodzenia, która już znajduje się pod żetonem komisarza.
- Wyjątkiem są karty *Rozpoznanie*, *Kontratak* i *Zasadzka* – możesz je zagrywać z ręki.