



Game Design by Chad Jensen

## TABLE OF CONTENTS

Introduction.....	2	8 Stacking .....	7	O21 Move.....	14
Game Scale .....	2	9 Initiative .....	8	O22 Recover.....	14
Contents.....	2	10 Line of Sight (LOS).....	8	O23 Rout.....	14
Glossary .....	2	11 Weapons .....	9	<b>Actions (A24)</b> .....	<b>15</b>
Components.....	3	12 Radios .....	10	<i>listed alphabetically A25–A41</i> .....	<i>15</i>
1 The Fate Cards .....	3	13 Suppression .....	10	<b>Events (E42)</b> .....	<b>18</b>
2 The Maps .....	4	<b>Orders (O14)</b> .....	<b>10</b>	<i>listed alphabetically E43–E77</i> .....	<i>18</i>
3 The Units.....	4	O15 Pass (discard).....	10	<b>Terrain (T78)</b> .....	<b>20</b>
4 The Track Display .....	5	O16 Advance.....	10	<i>listed alphabetically T79–T99</i> .....	<i>21</i>
<b>Core Rules</b> .....	<b>6</b>	O17 Artillery Denied.....	11	<b>Fortifications (F100)</b> .....	<b>23</b>
5 Sequence of Play .....	6	O18 Artillery Request.....	11	<i>listed alphabetically F101–F106</i> .....	<i>23</i>
6 Game Time .....	6	O19 Command Confusion.....	12	<b>Credits</b> .....	<b>23</b>
7 Victory Conditions.....	6	O20 Fire .....	12	<b>Index</b> .....	<i>back cover</i>



GMT Games, LLC  
 P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
 www.GMTGames.com

# COMBAT COMMANDER

## INTRODUCTION

**Combat Commander** е серия от *card-driven board games* презентирани тактически пехотни сражения по време на Втората Световна Война. В основното издание един от играчите поема ролята на Остта (Германия), а другия на Съюзниците (Русия или САЩ). Дватама противници по време на ходовете си играят по една или повече **Fate** – карти от техните ръце, за да активират своите единици на бойното поле за изпълнението на различни военни цели. Играчите се опитват да постигнат победа, придвижвайки бойните си **Units** по картата, атакувайки врага и изпълнявайки толкова **Objectives** колкото е повече възможно. Определянето на кой играч е победил или паднал се определя от специфичните за сценария *objective chits*, унищожените вражески **Units** и от преминалите през вражеския край на картата негови **Units**. Всяка мерна единица в играта за **Time** се подразделя на различен брой от **Turns**. Във всеки **Turn** последователността на отиграване е плаваща и се определя от **Orders** – дадени по време на хода от активния играч (който е на ход) и от друга страна чрез **Actions** – които могат да бъдат осъществени и от двамата играчи (т.е. не само играча който е на ход) в зависимост от картите, които имат в ръка. **Events** – които биват добри или лоши, спрямо гледната точка за двете страни, случват се на различни и непредсказуеми интервали от време и допринасят за внасянето на мъничко реалистичен хаос и неочакваност, нарушавайки понякога „перфектните“ планове на играчите.

## GAME SCALE

Всеки хекс на картата в *Combat Commander* е голям около 30 метра приблизително. Всеки завършен игрови търн репрезентира определено игрово време, което е по-скоро абстрактно понятие, но в повечето случаи се съотнася до няколко (5-10) минути реално време. Единиците в играта биват единични – **Leader**, групи от по 5 войника – **Team** и от 10 войника – **Squad**. Освен войници има и различни оръжия и помощни средства, представени със собствени каунтери.

## CONTENTS

**Combat Commander: Europe includes:**

- six back-printed 17" x 22" game maps (twelve maps total)
- 352 large (5/8") die-cut counters
- 280 small (1/2") die-cut counters
- 220 cards
- one 24-page Rulebook
- one 24-page Playbook
- one Track Display
- four double-sided player aid sheets



Letters/Numbers found within brackets – such as [O16.4] – will indicate to the reader an important reference to another rule. Rules preceded by an "O" are for Orders; "A" Actions; "E" Events; "T" Terrain; and "F" Fortifications.

## GLOSSARY

**Action** – Действието изписано под снимката на всяка **Fate** карта (или отгоре в частност при „**Fire**” **Order/Action**). Екшъните могат да бъдат изигравани и от неактивния играч (който не е на ход в този търн). [A24]

**Activate** – Единиците обикновено могат да бъдат активирани само с един **Order** на търн.

**Active** – Играчът който в момента е на ход, както и всяка негова единица или маркер.

**Adjacent** – Два хекса които споделят една обща страна се наричат *adjacent* един към друг. Единици или маркери, намиращи се в тези хексове са съответно също *adjacent*.

**Break / Broken** – Каунтер **Unit**, **Weapon** или **Radio** който е обрънат на обратната си страна е „*broken*” (счупен). **Weapon/Radio** не може да бъде използвано докато е счупено. Счупените **Units** могат да извършват повечето си умения, но с намалена ефективност. Здравите единици или други елементи (*piece*) когато понасят демидж се обръщат на счупената си страна, счупени вече единици когато поемат отново демидж биват елиминирани. [3.2]

**Command** – Една от петте базови статистики характерна само за Лидер единиците. **Command** статистиката презентира колко добре Лидерът има умение да контролира и ръководи подчинените му около него в бойните действия. [3.3.1]

**Cover** – Число което характеризира възможността за прикритие по различните терени. Най-високият кавър се прибавя към морала на всяка единица намираща се в съответния хекс. Ако има няколко кавър стойности в един хекс - те не се събират, а се взема само стойността на най-високия такъв, т.е. нямат кумулативен ефект. [178.3]

**Die Roll** – Шест странните два „зара” долу вдясно на всяка Фейт карта. Никога не се играе дай рол от ръката, а винаги се тегли най-горната карта от Фейт дека, отчитайки от изтеглената карта само дай рол а евентуално случило се събитие (*event*). [1.9]

**Enemy** – Единица, Оръжие или Радио под вражески контрол. Хекс окупиран от вражеска единица. Обжектив хекс [2.3] под вражески контрол и не съдържащ приятелска единица. Фортификационните съоръжения (обекти) никога не се таксуват като вражески (*enemy*).

**Event** – Случайни събития, които се намират на фейт картите точно под **Action** частта. Събитията никога не се случват/изиграват от ръката карти. Те са непредвидени и за двете страни и се случват само при теглене от фейт дека при **Event! Trigger**. [1.9.1.1]

**[FP] - Firepower** – Една от петте базови статистики, която характеризира огневата мощ на единицата, т.е. колко демидж нанася. [3.1.1]

**Friendly** – Единица, Оръжие или Радио под твой контрол. Хекс окупиран от твои единици. Обжектив хекс [2.3] под твой контрол и не съдържащ вражески единици. Фортификационните съоръжения никога не се таксуват „приятелски”.

**Hindrance** – Терен който афектира провеждана атака през този хекс – никога **ВЪВ** или **от** него (с изключение на **Smoke**). Хиндранса не е кумулативен. [10.3]

**Inactive** – Играчът който не е на ход през този търн, както и неговите единици и маркери. Ако се налага нещо да се направи едновременно – неактивния играч го прави пръв.

**[LOS] - Line of Sight** – определя се чрез прекарване на линия между центровете на двата хекса. [10]

**Marker** – Каунтер без войник на него.

**MG** – **Machine Gun**.

**Morale** – Една от петте базови статистики. Показва колко може да издържи единицата под вражески натиск преди да се счупи. [3.1.4]

**[MP] - Movement Point** – Една от петте базови статистики. [3.1.3]

**[OB] - Order of Battle**

**Obstacle** – Всяко препятствие по терена, което блокира **LOS** през него; никога **в** него или **от** него. [10.2]

**[OP] - Opportunity Fire**. Възможността да се даде заповед за **Fire Action** за непрекъснатата стрелба по движещ се враг. [A33]

**Order** – Заповед - най-отгоре на всяка фейт карта. Може да бъде употребена само когато е на ход съответния играч. [O14]

**Ordnance** – Всеки **Weapon** с бяла линия през статистиките му. Първо трябва да се уцели посочения таргет преди да нанесе демиджа си. Не може да бъде част от **Fire Group**; не може да прави **[OP] Opportunity Fire**; и не може да бъде бфнат от Лидер. [O20.2]

**Piece** – **Unit**, **Weapon**, **Radio** или **Fortification**.

**Posture** – **Attacker**, **Defender** или **Recon**. Определя **hand size** [1.1]

**Random Hex** – Долу ляво на всяка фейт карта, служи за определяне на **Snipers** и **Events**. Служи също за определяне дали счупено оръжие е поправено или окончателно е във от употреба. [1.8]

**Range** – Една от петте базови статистики. [3.1.2]

**SR** – **Spotting Round marker**. [O18.2.1]

**(die) Trigger** – Ефект свързан с (*triggered by*) наличния дай ролс. [1.9.1]

**Turn** – Един играч издава една или повече **Orders** или дискартва нула или повече фейт карти от ръката си. [5]

**Unit** – Каунтер с един или повече войници. [3]

**[VP] - Victory Point** [7]

**Weapon** – Всеки каунтер с оръжие на него, като лека или тежка картечница или минохвъргачка. За разлика от други маркери, оръжията винаги имат **FP** и **Range**. [11]

**IMPORTANT:** In *Combat Commander*, the motto “a rule means exactly what it says” should be the order of the day. In other words, as quoted from another fine game, *Totaler Krieg!*: “Do not infer or imagine more to a rule than is stated in it. When in doubt, interpret strictly”.

**Example A:** The “Walking Wounded” Event [E76] states “Return one eliminated unit to play...”. It doesn’t say “friendly eliminated unit”; so if your opponent had the only eliminated unit(s) when you drew this Event, you would have to choose one of his to return to the map.

**Example B:** The rule for the “Jammed!” die trigger [I.9.1.2] says to break all firing Weapons. That’s it. It doesn’t say that the fire attack is then cancelled, so it isn’t.

Having said that, however, these rules cannot possibly hope to cover the myriad situations that may arise during game play—so in those instances when an odd-ball situation surfaces, a healthy dose of common sense coupled with an existing rule or two should suffice to see you through.

Throughout this book you will see numerous shaded boxes such as this one. These boxes are filled with clarifications, play hints, design notes, and other assorted wisdom in order to help ease you along.

To play your first game, you need only read the *Components*, *Core Rules* and *Order* sections that follow, as well as rule A33 concerning *Opportunity Fire*. Then set up the Example of Play (in the *Playbook*) and follow it through to conclusion in order to get a feel for the basic flow of the game. The latter portion of this booklet – entries for *Actions*, *Events*, *Terrain* and *Fortifications* – can be quickly glossed over and then referred to in more detail as the need arises during game play.



## COMPONENTS

### 1. The Fate Cards

“A thing appears random only through the incompleteness of our knowledge.”

—Baruch Spinoza

Има три дека от фейт карти - за всяка нация по един. Декът от 72 карти е сърцето и душата на играта. Нито една заповед, екшън или друго действие може да се извърши без да е иницирано от фейт картите.

**IMPORTANT:** The Initiative card [9] as well as the three cheat cards included in the game are **not** Fate cards and thus will **never** be considered as being part of a player’s hand.

Further, whenever a rule refers to a “card” without an identifier, it will always be in reference to a Fate card—never the Initiative card or a cheat card (which will always be identified as such).

#### 1.0 Golden Rule

Някои ефекти от картите влизат в конфликт понякога с правилата. В такива случаи картата винаги е с преимущество.

#### 1.1 Hand Size

Всеки играч има строго определена големина на ръката в зависимост от неговата роля (*Posture*) в сценария:

**Attack** – 6 карти

**Recon** – 5 карти

**Defend** – 4 карти

Играч не може да надвишава позволения брой карти в края на хода си, когато и съответно допълва ръката си ако е изразходил карти.

#### 1.2 Card Knowledge

Картите в ръката не се показват на противника. Картите в дековете са *face-down* и са неизвестни и за двете страни. Картите в дискард-пайловете са достъпни за преглед и от двете страни.

#### 1.3 Revealing Cards

Винаги когато играта казва да разкриеш карта по време на *Event trigger* – най-горната карта от фейт дека ти се взема и се обръща с лицето нагоре за да се види и от двамата, след което отива в дискард-пайла.

#### 1.4 Reshuffle

Когато се случи *Game Time Advance* [6.1.2], един от играчите ще бъде инструктиран от играта да събере и разбърка двата си кард-пайла и да оформи нов фейт-кард дек.

#### 1.5 Orders

Заповедите се намират най-отгоре на картите и се издават само по време на хода на играча и не могат да бъдат издавани на ход повече заповеди отколкото указва *Order Capability* [5.1]

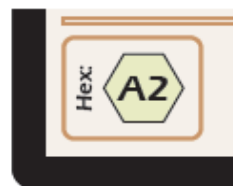
#### 1.6 Actions

Екшъните са поместени точно под снимката на картите с някои изключения като например (*Opportunity*) *Fire* [A33] където се намира отгоре, тъй като *Fire* може да бъде изигран или като заповед в собствения ход или като екшън в противниковия. След изпълнението на екшъна, картата отива в дискарда.

#### 1.7 Events

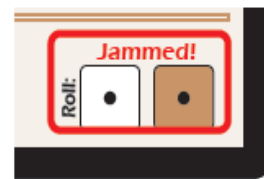
Събитията са поместени под Екшън частта на всяка карта. Събитията никога не се случват/изиграват от ръката карти. Те са непредвидени и за двете страни и се случват само при теглене карта от фейт дека за определяне на дай ролл и ако се случи *Event! Trigger*. [I.9.1.1]

#### 1.8 Random Hexes



Това е в зелено оцветен хекс, намиращ се в долния ляв ъгъл на всяка карта. Определя се при *Snipers* [I.9.1.3], при други Събития изискващи определяне на рандъм хекс, както и при чек за Счупено Оръжие [I.1.4]. Тегли се най-горната карта от съответния фейт дек и след отчитане на рандъм хекса се дискардва.

#### 1.9 Die Rolls



Това е изображение на резултат от два шестстенни зара в долния десен ъгъл на всяка карта. В *Combat Commander* не се използват реални зарове, винаги когато се казва, че трябва да се направи дай рол се има предвид да се изтегли най-горната карта на фейт дека и да се отчете само този елемент от картата. Обикновено двата зара се събират за крайния рол, изключение е само процедурата за *Targeting Roll* където двата зара не се събират, а се умножават числата им. [O20.2.3]

### 1.9.1 Die Triggers

Някои дай ролове са обградени от дебела червена линия и има в червено дума като **Event!**, **Jammed!**, **Sniper!** или **Time!** – те се наричат „triggers”. Тези четири тригера незабавно, но за кратко паузират нормалния ход на играта, за да бъдат приложени ефектите им, след което отново се продължава играта от там където е била преди да се случи тригера.

**ВАЖНО:** всеки различен от Тайм тригер, който се случва на последната карта от фейт дека се прилага след като Тайм-маркера напредне с едно на Тайм-трака. [6.1.2]

**ВАЖНО:** всеки рол, който е направен докато се прилага тригер, не може да доведе сам по себе си до нов тригер, т.е. игнорира се частта която (ако) съдържа нов тригер.

*In other words, any die roll made during a die trigger must ignore any Jammed!, Event!, Sniper! or Time! trigger associated with it.*

**ВАЖНО:** всеки от четирите тригера, обяснени по-долу, винаги се прилага в неговата цялост преди дай рола, който го е отключил, да се приложи за конкретната си цел. С други думи – дай рола се поставя на пауза, респективно и действието за което е бил изтеглен, докато не се приложи цялостно тригера на него.

*EXAMPLE: A broken unit with 6 Morale has a Rout roll made for it. The roll is “7-Event.” That unit will have to Retreat 1 hex but not until after resolving the Event. Even if the Event were “Medic” and that very same unit was rallied, it must still perform its pending Retreat (albeit unbroken).*

#### 1.9.1.1 Event! Trigger

*“The reason the American Army does so well in wartime is that war is chaos, and the American Army practices it on a daily basis.”*  
—from a post-war debriefing of a German General

Винаги когато играч тегли карта за дай рол и се случи тригер **Event!** нормалната игра се паузира за да се приложи незабавно събитието: играчът тегли най-горната карта от фейт дека си и прочита на глас от картата само частта **Event** и незабавно се преминава към изпълнението на текста, следвайки буквалното му значение и игнорирайки всички останали елементи от картата. [E43-E77]

#### 1.9.1.2 Jammed! Trigger

Винаги когато играч прави **Fire Attack Roll** [O20.3.3] (само за **Fire Attack**, а не за нещо друго) и изтеглената карта от дека за рол е с надпис за тригер **Jammed!** – всички оръжия (**Weapons**) участващи в тази атака се счупват [I1.4]

Забележете че **Raddios** [I2] и **Mines** [F103] не са **Weapons**.

#### 1.9.1.3 Sniper! Trigger

Винаги когато играч отключи тригер **Sniper!** играта спира за момент своя ход, тегли се най-горната карта от дека и се показва на масата рандъм хекса, който е означен на картата. Същият играч трябва да счупи един **Unit** в този хекс без значение дали е вражески или свой, той е длъжен. Ако в същия хекс няма единица, тогава по избор в някой от аджейсънт хексовете на избрания хекс трябва да посочи единица по негов избор. Ако и в тези 6 хекса няма единици - тогава нищо не се случва.

Извод: тригера **Sniper!** не е задължително да е в крайна сметка в полза на играча отключил тригера.

*In CC, a Sniper! result represents a lot more than just a patient man with a scoped rifle: this mechanism is also used to represent combat occurrences such as friendly fire, panic, shell shock, snake bite, despair, dehydration, fatigue, a stray shell, dirt-in-the-eye, etc.*

#### 1.9.1.4 Time! Trigger

Винаги когато при дай рол се отключи този тригер **Time!**, играта спира на пауза, за да се приложи **Time Marker Advance** – процедурата [6.1.2]

## 2. The Maps

### 2.1 The Battlefield

Картата (мап-а) на бойното поле е покрита от хексагонален грид и представлява абстрактна скала, в която един хекс е с големина около 30 метра. Всеки хекс съдържа:

- Графично изобразена спецификата на терена [T79-T99], който оказва многофакторно влияние.
- Бялата точка на центъра на хекса, която служи за определяне на **Line of Sight** [I10] между два хекса.
- Уникална буквено-цифрена идентификация за всеки хекс.

### 2.2 Map Border

**2.2.1** – Горе в дясно всеки мап има мап-номер, който идентифицира и служи при определянето на нужния мап за различните сценарий.

**2.2.2** – В долния ляв ъгъл на всеки мап има шест-странен «компас» съвпадащ с ориентацията на хексагоналния грид на мап-а. Този компас се използва за определянето на посоките, което е нужно при сетъпа на сценария и за определяне на рандъм посока при артилерийски удар [O18.2.2], както и за някои други събития като посока на разнасяне на пожара и др.

*On the compass, 1 points to the “top” of the map; 4 to the bottom; 2 and 3 to the right side; and 5 and 6 to the left side.*

**2.2.3** – Двата срещуположни ъгъла на всеки мап съдържат **Artillery Boxes** където се поставят **Radio marker** [I2].

## 2.3 Objectives

*“In whatever position you find yourself determine first your objective.”*

—Ferdinand Foch

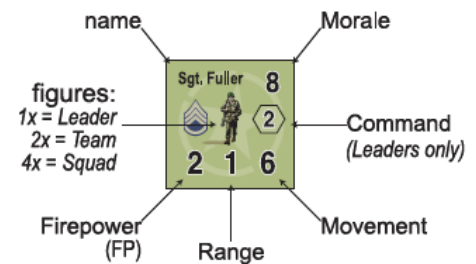


Всеки мап съдържа 5 **Objectives** – цифри в червени кръгчета. Контрола на обдъектив локациите носи определени **VPs** което се определя на края на играта [7.3.1], стойността им се определя от **Objective chits**, които са изтеглени в игра [7.3.2].

## 3. The Units

*“The infantry doesn’t change. We’re the only arm of the military where the weapon is the man himself.”*

—Major General C. T. Shortis



**Име / Ранг** – служи за идентифициране на единиците. Лидерите имат военен чин и инсигния.

**Фигури** – всички единици са илюстрирани с фигури на войници, Лидерите са представени с единична фигура; 2 фигури презентира „Team”(5 войника реално); 4 фигури – „Squad”(10 войника).

### 3.1 Unit Stats

*“Morale is the state of mind. It is steadfastness and courage and hope. It is confidence and zeal and loyalty. It is elan, esprit de corps and determination.”*

—George C. Marshall

Единиците винаги имат число в горния десен ъгъл и три числа над долната си страна на каунтера, дори понякога стойностите на едно или повече да е «0». Лидерите само имат едно допълнително число по средата на дясната страна оградено в хексагон.

**3.1.1 Firepower (FP)** – Това е първото число по долната страна на каунтера и показва базовата сила в **Melee** [O16.4] и когато открива огън по вражески единици [O20 & A33].

**3.1.2 Range** – Това е второто число на долната страна на каунтера, което показва до колко хекса единицата може да обстрелва вражеските такива [O20 & A33].

**3.1.3 Movement** – Това е третото число по долната страна и показва колко точки за движение има единицата [O21].

**3.1.4 Morale** – Това е числото горе в дясно, което показва каква е базовата сила (устойчивост) на единицата когато е под вражески обстрел или когато се опитва да проведе възстановяване - **Recover** [O22] или отстъпление - **Rout** [O23]. Стойността на морала директно се модифицира винаги (прибавя се) от стойността на прикритието **Cover** [T78.3] на хекса, който е окупирала единицата.

**3.1.5 Command** – Това е число оградено с хексагон по средата на дясната страна на каунтерите само на лидерите. **Command** статистиката презентира колко добре Лидерът има умение да контролира и ръководи подчинените му около него в бойните действия. **Command** служи, за да се активират допълнителни единици за **Orders** и **Op Fire** [3.3.1.1], както и да бъдат подобрени базовите статистики на единиците и оръжията, които са стакнати с Лидера [3.3.1.2 & 3.3.1.3].

### 3.1.6 Boxed Stats –



На някои единици **FP**, **Range** и **Movement** са оградени в квадрат (*boxed*). С изключение на боксед **FP** – даващо +1 **strength** в **Melee** [O16.4], боксед стойностите означават, че единицата има някои допълнителни възможности за извършване на екшъни, които единици без боксед не могат да правят [A26, A39 and A40].



### 3.2 Broken Units

**3.2.1 Broken / Unbroken** – Единиците имат две страни и винаги започват с **Unbroken** страната си обикновено (по сценарии). Когато претърпи хит, се обръща на **Broken** страната си – с червен бар от горната страна на каунтера и морал с бяла цифра.

**3.2.2 Attached Markers** - Единица преминаваща от здрава в счупена и обратно си запазва всички маркери като **Suppressed**, **Veteran** и **Weapon**.

**3.2.3 Attached Weapons** – Счупена единица не може да стреля с атакнатия към нея **Weapon**. Оръжието не се чупи или възстановява самостоятелно – това го прави контролиращата го единица.

**3.2.4 Elimination** – Всяка счупена веднъж единица ако поеме следващ хит бива елиминирана. Противникът получава

**VP** стойността за единицата [7.1] след което тя се поставя на **Casualty Track** [4.2]

**3.2.5 Rallying** – Когато счупена единица е провела успешно възстановяване “**Rally**” – се обръща на здравата си страна. Това обикновено става чрез успешен дай рол при **Recover Order** [O22] или при различни **Events**.

### 3.3 Leaders

#### 3.3.1 Command

**3.3.1.1 Command Radius** – Обикновено чрез **Order** [O14.1] или **Op Fire Action** [A33.2] се активира само един **Unit**. Когато обаче активираната единица е Лидер той има способността да предаде същата заповед на всички останали не-лидер-единици, намиращи се на отстояние толкова хекса колкото му е командния радиус (**Command**).

*A Leader with “2” Command can activate friendly units up to two hexes away—even across impassable terrain or past an enemy unit. A “1” Command Leader can activate friendly units in or adjacent to its own hex. A Leader with “0” Command can activate units in its own hex.*

**3.3.1.2 Unit Command** – Стойността **Command** на Лидера се прибавя директно към **FP**, **Range**, **Movement** и **Morale** на всички свои **Squads** и **Teams** (само) -дотогава докогато се намират в един хекс с Лидера, дори когато Лидера не е активиран. Този ефект е **кумулятивен** когато два или повече Лидера са в един хекс. От тук се разбира, че Лидера не афектира никога сам себе си, както и друг Лидер.

**3.3.1.3 Weapon Command** - Стойността **Command** на Лидера се прибавя директно към **FP** и **Range** на всеки приятелски **Weapon без бял бар на каунтера**, който е носен от не-Лидер единица и докато се намира в един хекс с Лидера, дори когато Лидера не е активиран. Този ефект, подобно на горния, е също кумулативен при повече Лидери в хекса.

*So a Mortar, for example, can't have its stats affected by a Leader stacked with it; and a machine gun being carried by a Leader won't have its stats increased.*

## 4. The Track Display

*The Track Display is the reception point for many of the game's functions. It is home to various tracks and such that players will utilize throughout a scenario. Its sections are outlined below, as well as in rule 6.*

### 4.1 Victory Track

#### 4.1.1 VP Marker

**VP** маркерът се поставя на **Victory Track**-а според указанията на сценария (ако няма такива се поставя на нула) и се движи напред – назад по трака, по посока на един играч или обратна на него в зависимост дали и колко виктори точки печели или губи. Обратната страна на **VP** – маркера се използва за означаване на точки над 20.



#### 4.1.2 Attack Total Marker –



Този маркер се използва само като помощно средство за временен запис на силата на провеждана **Fire Attack / Mine Attack / Artillery Impact / Melee Total**. Особено полезен е този маркер когато например играча в защита тегли **Fire Defense Rolls** и се интерпретира от тригер в този момент.

### 4.2 Casualty Track



*“The cemeteries are filled with indispensable men.”*

—Charles de Gaulle

Всеки сценарий съдържа инструкция къде играчите да поставят на трака съответните си сърендър-маркери. **Casualty Track**-а има горен и долен ред и всеки съответства на една от воюващите страни. Всеки път когато не-Лидер единица бива елиминирана (както и оръжието ако носи) се поставя на **Casualty Track**-а. Оръжията се поставят в *large central box*. Единиците се поставят по една на всяко номерирано място на съответния ред за страната на трака по ред от малко към голямо число. По този начин когато един играч постави своя елиминирана единица на мястото на трака където е неговия сърендър-маркер – той автоматично губи играта. [6.3].

### 4.3 Miscellaneous



**4.3.1 OB Display** – заема долната лява част на трак дисплея. Всяка националност има собствен маркер, за да отбелязва на **OB Display**-а качеството на единиците си (**Elite**, **Line** or **Green**) и броя на позволените **Orders** (от 1 до 6).

**4.3.2 Scenario Date** – Всеки сценарий има дата-година, сложете маркера за година на съответното място на дисплея.

**4.3.3 Objective Box** – Сложи изтеглените **Objective Chits** тук [7.3.2]. Всеки играч слага своите секретни обджективи в секцията, която е по-близка до него. Всички отворени обджективи се слагат в централната секция.

**4.3.4 Data Boxes** – Седемте **Data Boxes** най-долу на трак дисплея позволяват на играчите бърз достъп до някои специални правила свързани с различни фортификационни съоръжения и оръжия.

## 5. Sequence of Play

Играта започва с играча, който е определен по сценарий и той започва своя първи Търн. Когато свърши, той си допълва ръката до неговия *Hand Size* [1.1] – и другият играч идва на ред и започва своя първи Търн. Така се продължава като алтернативно играчите се редуват в търнове докато не се стигне до *Sudden Death Roll* или друго събитие, което слага край на играта [6.3].

Един Търн се състои от следното, което прави по избор играча:

- Да издаде една или повече *Orders* изигравайки карти от ръката си [O14];  
или
- Дискардва карти по негов избор от ръката си [O15].

### 5.1 Order Capability – В *Combat Commander* не може да се издаде заповед без да се изиграе карта от ръката.

Максимум броя заповеди, които могат да се дадат на Търн, са посочени и за двамата играчи на техните страни на *OB Display*-а или са определени от сценария. Заповедта се изпълнява веднага след като бъде дадена и след това играча решава за следващата. Видовете заповеди са обяснени отделно [O16-O23].

**5.2 Action Capability** – Подобно на заповедите (в.ж. горе) и Екшъните не могат да се правят без да бъде изиграна карта от ръка. Екшън може да бъде изигран и по време на противниковия ход, стига да е налице карта със съответния екшън и условията за неговото изпълнение да са също налични. Екшъните са обяснени подробно на [A25-A41].

**5.3 Discard Capability** – Ако играчът реши да не издава заповеди на този Търн, той може да дискардне карти [O15], които смята че не са му нужни. Максималният брой карти, които мож да дискардне са упоменати в *aid sheet*-а на нацията която командва.

**5.4 Hand Refill** – В края на неговия Търн играчът допълва ръката си до своя *Hand Size* [1.1] теглейки карти от върха на дека си. *Hand Refill* процедурата може да бъде временно прекъсната от *Time Marker Advancement* [6.1.2] - ако последната карта от фейт-дека е била изтеглена преди това – в този случай се решаваша, оформя се новия фейт-дек и тогава се допълва ръката с карти.

## 6. Game Time

*“Time is everything; five minutes makes the difference between victory and defeat.”*

—Horatio Nelson

### 6.1 Time Marker



#### 6.1.1 Placement

Всеки сценарий посочва къде да се постави на трак дисплея маркера *Time* (обикновено на нула).

**6.1.2 Advancement Time** – *Time* маркерът напредва с едно поле на тайм трака при:

- Винаги когато **Time!** тригер е ролнат или
- Винаги когато се обърне за рол или изтегли последната карта от дека – се процедира точно както и при горното (*Time* – тригер).

Тайм маркерът може да напредне само с едно поле – Никога с две! – дори при случая при който последната карта от дека се обръща за дай рол и на нея има Тайм – тригер.

Веднага след като Тайм маркера напредне, играта се пазира и се правят следните стъпки:

- 1) Играчът задействал (само той) Тайм маркера, решаваша двата карт-пайла за да оформи нов фейт – карт дек;
- 2) Играчът задействал Тайм маркера прави *Sudden Death Roll* ако са налице условията [6.2.2].  
Тогава ако играта не приключва със *Sudden Death*, се продължава със следващите четири процедури в този ред:

- 3) *Defender*-ът (само) получава **1 VP**
- 4) Махат се всички *Smoke* маркери от мап-а
- 5) Ако има една или повече единици на Тайм трака на мястото, което сега е достигнал Тайм-маркера, играчът или играчите взема тези единици и ги поставя на някои хекс или хексове по протежение на ръба на мап-а от неговата част на полето. Инактивния играч прави това пръв. Тези единици се включват отново в бойните действия като подкрепления и всичките идват като здрави такива (*unbroken*). Съблюдава се стайкинг лимита. *Reinforcement Radio* (ако има такава) се поставя в *Artillery Box*.
- 6) И двамата играчи могат да изиграят екшъна *“Dig In”* [A32].

След като са изпълнени стриктно шестте процедури в цялостност и последователност, играта продължава отново от този момент, където е била пазирана.

### 6.2 Sudden Death Marker



#### 6.2.1 Placement

Всеки сценарий дава указание на коя позиция на *Time Track*-а следва да бъде поставен *Sudden Death* – маркера в сетъпа.

**6.2.2 Procedure** – Винаги когато Тайм маркера напредне и стъпи в позицията на *Sudden Death Marker*-а или е в позиция след него, играчът задвижил Тайм маркера трябва да направи дай рол (тегли се след като е шъфълнат и направен новия фейт дек). Ако резултатът е по-нисък от цифрата на Тайм трака, която заема Тайм маркера (не *Sudden Death Marker*-а), играта приключва в този момент [6.3 below]. Ако ли резултатът е равен или по-голям, играта си продължава нормалния ход.

### 6.3 Game End –

В *Combat Commander* една игра може да приключи поради четири причини:

- 1) Играч е принуден да постави своя единица (елиминирана) на *Casualty Track*-а на позицията където е неговия *Surrender marker*;
- 2) Последната останала единица на играч на мап-а е елиминирана;
- 3) Последната останала единица на играч на мап-а доброволно излиза от мап-а [7.2.1];
- 4) *Sudden Death Roll*-а [6.2.2] е по-нисък от номера на Тайм маркера.

**6.3.1** – Ако се е случила ситуация 1) или 2) от горните, този играч автоматично и незабавно е загубил играта, независимо от неговите *VP* сбор. Ако и двамата едновременно губят играта по същия начин, играчът който държи *Initiative card* нарушава патовата ситуация с това и е победител [9.2].

**6.3.2** – Ако се е случила третата или четвъртата ситуация и първите две не са се случили, играчите трябва да разкрият своите секретни *Objective chits* и да отчетат сумарните си *VP* и приложат върху *VP* трак-маркера. Този играч от чиято страна е *VP*-маркера след нулата – той е победител. Ако *VP*-маркера е в позиция нула – печели този играч който държи *Card* за инициатива.

## 7. Victory Conditions

*“I want to tear out the pages of my diary where I wrote about the collapse of my will. But let them stay there as a lesson in life that it's wrong to jump to conclusions just because things aren't going so well.”*

—Nikolai Moskvín,  
after the Soviet victory at Stalingrad

Обикновено играчът който печели играта е и с повече *VP* от противника си към края на играта [6.3]. Виктори точки се печелят по три начина:

- Унищожаване на вражески единици;
- Излизане на свои единици през вражеския край на бойното поле;
- Контрол на *mapboard Objectives*.

## Elimination Victory Points

Когато е елиминирана вражеска единица поради някаква причина (вкл. Случайно събитие) – опонентът получава съответните VP за това:

- Squad - струва 2 VP;
- Team - струва 1 VP;
- Leader - струва 1 VP + 1 VP за всяка точка Command на неговата здрава страна;
- Hero - струва 0 VP

Тези стойности ги има и на *Player aid sheet* за лесна справка по време на играта.

## 7.2 Exit Victory Points

Всеки мап има лява и дясна страна през които не могат да влизат или излизат единици за разлика от краищата към играчите.

Доброволното (умишлено) излизане на свои единици от вражеския край на мапа чрез *Move* [O21] или *Advance* [O16] носи VP, докато обратното – излизане на свои единици през своя край на мап-а, принудени чрез *Retreat* по време на *Rout Order* [O23] води до загуба на VP.

### 7.2.1 Voluntary Exit

Излизането с *Advancing* или *Moving* на единици през противниковия край на мап-а изисква 1 точка за движение (MP) още (когато единицата е в граничния хекс). Играчът който е направил това получава веднага съответните VP [7.1]. След това излезлите единици собственикът им ги слага където пожелае на Тайм трака, но на поле след Тайм маркера. Единиците винаги се поставят като здрави на Тайм трака, дори да са били счупени на излизане, запазват си Оръжието ако носят такова и за него същото важи – ако е било счупено – вече не е. Губят се *Suppressed marker* и *Veteran marker*.

За да е по-лесно разбирането защо е така, приемете, че това са напълно нови сили, идващи като подкрепление.

### 7.2.2 Involuntary Exit

*Retreating unit* [O23.3] могат да бъдат принудени да напуснат мап-а през своята си страна – в такъв случай се приема, че те са елиминирани и се поставят като такива на *Casualty track*-а, след като опонента е получил полагащите му се за това VP [7.1]. Ако е имало оръжия се поставят в съответната секция за оръжия на *Casualty track*-а, както се губят и всички атачнати маркери.

## 7.3 Objective Victory Points

Всеки от петте Обджектива на всеки мап може да струва една или повече виктори точки (VP) в зависимост от това какви *Objective Chits* са изтеглени в игра. Иначе Обджективите като виктори точки имат стойност нула, ако не е в игра изтеглен съответния *Objective Chits*.

### 7.3.1 Control of Objectives



Двойностранный контролни маркери служат за индикация за това коя страна към

момента контролира Обджективите по мап-а [2.3].

По време на инициалния сетъп често пъти сценария дава указания кой Обджектив от коя страна е контролиран. В някои случаи се започва играта с Обджективи които са под ничий контрол и на тях няма такива маркери. Когато една от страните стъпи в обджектив хекс със своя единица и в края на хода си в хекса няма противникова такава, съответния играч флипча контролния маркер на страната съответстваща на неговата, а ако няма такъв от преди това – поставя свой.

#### 7.3.1.1 Building Objectives

Обджектив локализиран в сграда/постройка се приема, че се има предвид като обджектив цялата сграда. В този смисъл, за да се поеме контрола тук – трябва да бъде освободена от вражески единици цялата сграда, включително ако има участъци от нея които излизат извън границите на хекса, където е обджектива.

### 7.3.2 Objective Chits

В играта има 22 *Objective markers* - или "chits". Обикновено обджектив читовете се теглят на рандъм и те прибавят допълнителна част към условията за победа в сценария. Обикновено детерминират кои Обджективи по картата са важни за съответната страна и съответно колко виктори точки ще им донесат ако придобият/запазят контрола върху им [2.3]. Всеки обджектив чит има «затворена» страна и «отворена» която е секретна защото уточнява виктори условията и се вижда само от собственика. Има няколко варианта на тези читове:



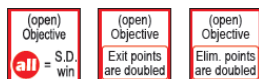
Показвайки този Обджектив X – той струва Y VPs за неговия контролиращ играч. Тези стойности са кумулативни с другите *Obj.chits*. Ако всичките три Обджектив чит #3 са в игра (C, G and K), Обджектив 3 ще струва 6 VPs общо (1+2+3). Идеята е че се е покачила по този начин тактичката стойност на тази локация (Обджектив).

Някои други Обджектив читс имат следното:



Това означава че петте Обджектива на картата струват Y виктори точки всеки. Тези стойности са кумулативни с другите Обдж.читс.

Други три Обдж.читс. имат следното:



Което означава:

- непосредствено преди всеки *SuddenDeath Roll* [6.2.2], ако един играч контролира всичките пет Обджектива, този играч автоматично печели играта независимо от текущите суми на VP;
- VPs за излизане през противниковия край [7.2.1] се дублират и за двете страни;
- VPs за елиминирани на вражески единици [7.1] се дублират и за двете страни.

Така някои Обджективи може да се окажат не особено ценни, но до самия край на играта ти не знаеш дали обджектив, който не е ценен за твоята страна се оказва изключително ценен за вражеската и контрола му накрая ще донесе повече виктори точки от очакваното. Тези правила са добра симулация на реалните тактически планове и борба за контрол на важните локации на бойното поле.

### 7.3.3 Open & Secret Objectives

Отворените Обдж.читс както и секретните такива, които са били разкрити (отворени) по време на играта [E67] – се слагат с отворената си страна (*face up*) в центъра на *Objective Box*. *Secret Objective chits* трябва да се държат *face down* в *Objective Box*-а като само играча им притежател има право секретно да поглежда, ако се налага.

Забележете, че няколко Обдж.читс нямат „секретна“ страна – когато бъдат изтеглени веднага се поставят *face up* в *Objective Box*-а. *Open Objectives* дават възнаградението си от виктори точки веднага по време на играта, докато секретните такива обичайно си дават наградата в края на играта, когато се разкриват (рядко по-рано). *Whenever an open Objective changes ownership on the map, remember to first subtract its value from its former controller before adding its value to the new controller's victory points—in this manner, an Objective worth 4 VPs would cause an eight point swing when it changes hands.*

## 8. Stacking

Слагането на повече от една единица или маркер в един и същи хекс се нарича "stacking".

*CC's oversized hexes allow counters to sit side by side within it. Even though these pieces may not physically be "stacked" upon one another, they are considered to be "stacked together" for game purposes.*

### 8.1 Marker Stacking

Stacking ограниченията се прилагат за всички маркери веднага след поставянето. Няма лимит за броя на маркери, които могат да заемат един хекс с изключение на следното:

#### 8.1.1 Unit Markers

Всяка единица в игра може да има максимум по един маркер от този вид стакнат с нея:

- *Suppressed*
- *Veteran*
- *Weapon* (всяка единица може да носи всеки *Weapon*, но по един)

#### 8.1.2 Radios

Само едно радио може да бъде стакнато в *Artillery Boxes* – т.е. по едно на страна. (*The first such Radio takes precedence.*)

#### 8.1.3 Fortifications

Само един Фортификационен маркер може да се намира в един хекс. (*The first such Fortification takes precedence.*)

*So if the Shellholes Event instructed you to place a Foxholes marker into a hex already containing Wire, those Foxholes would not be placed.*

**8.1.4 Smoke** - Само един *Smoke* маркер може да присъства в хекс. Този който е с най-голям *Hindrance* е с предимство.

**8.1.4 Blaze** - Само един *Blaze* маркер може да присъства в хекс. Докато има такъв маркер в хекса, нито един маркер от горе- изброените или единица могат да присъстват в хекса.

**8.2 Unit Stacking** - Броят на приятелските единици, които могат да присъстват в хекс се определя от броя фигурки на каунтерите (войничета) – **максималният брой е до седем включително**. При осем и повече фигурки в един хекс имаме **овърстакинг**. *Unit stacking limits* се прилага в края на всеки ход на играча. В този момент играчът е длъжен да приведе във всеки хекс броя на войниците си в съответствие с това изискване.

Във всеки овърстакнат хекс играчът може да избере да проведе само до един свободен (*free*) *Deploy Event* [E52] преди да се премине към елиминация на единици поради овърстакинг.

*Example: Due to a Retreat, the Axis player finds that he has two broken German Squads in a single hex at the end of the Allied player's Turn. He first opts to Deploy one of them into two (broken) Teams. He then eliminates one of those Teams. No further units need be eliminated as there are now only six soldier icons remaining in the hex, bringing it within stacking limits.*

*You are generally free to violate stacking limits during a Turn – in order to Advance extra units into a Melee situation, for example – but must figure out a way to remedy the situation by the end of the Turn or face cardboard calamity.*

## 9. Initiative

Когато се играе предварително генериран сценарий, се посочва на коя страна ще принадлежи Инициатива картата. Ако се играе на рандъм генериран сценарий, числото за Инициатива се определя от закупените за неговата страна *OB*: в този случай играчът с по-висок показател за инициатива ще започне с тази карта.

**ВАЖНО:** Картата за Инициатива никога не е част от ржката на играча и не се взима предвид когато се определя неговия *hand size limit*.

### 9.1 Re-Roll

По всяко време на играта играчът който притежава Картата Инициатива може да избере да отмени всички ефекти от

последния дай рол, включително и тригер асоцииран с този рол. Но трябва да вземе решение си преди да бъде приложен ефекта от тригера. Когато това се случи – Играчът собственик на картата отменя дай рол – той връчва картата на другия играч и вече тя е в негов контрол. По-късно или скоро или в рамките дори на същия дай рол, новият ѝ собственик може да реши да я употреби по същия начин и понякога така се стига до серии на размяна на картата, за което няма ограничение.

### 9.2 Tie Game

Когато сценарий приключва с равенство – “0” *VPs* след *Sudden Death* или двамата играчи *Surrendering* едновременно – играчът който държи Картата Инициатива е победител.

*The Initiative card thus acts as a sort of balancing mechanism to temper those wild strings of luck inherent in any game with cards or dice. Initiative will generally pass back and forth between the two players as the fortunes of war play out, though this isn't mandatory—it is possible, however unlikely, that a player could refrain from using it throughout an entire game.*

## 10. Line of Sight (LOS)

### 10.1 LOS Checks

Като цяло за да може една единица да открие огън по друга единица в друг хекс - трябва да я вижда. Проверката за видимост (*LOS*) се прави като се прекара линия между центъра на хекса на стрелящата единица и центъра на хекса на таргета. Ако тази линия влезе в съприкосновение с обект на терена – препятствие за зрителния лъч (*Obstacle*) или препятствие намаляващо добрата видимост (*Hindrance*) то съответно *LOS* е **blocked** [10.2] или **hindered** [10.3]. Такава проверка може да се прави по всяко време и от двамата играчи. **Всеки обстакъл или хиндранс (например стена на сграда, жив плет, храсти и др.), който е във или част от него е във хекса от който се стреля или в който е целта, не повлияват на *LOS*.**

*So a Wall hexside that is not one of the six sides of the sighter's or target's hex blocks LOS between them, even if the LOS is traced exactly along the Wall's hexspine.*

***LOS* е винаги реципрочна: ако единица А вижда единица В, то и единица В вижда единица А.**

#### 10.1.1 Units & LOS

Единиците приятелски или вражески - не блокират или намаляват *LOS* по какъвто и да е начин.

### 10.2 Obstacles & LOS

Всеки терен [T79-T99] със символ “☉” в неговата *LOS* колона в таблицата за терени (*Terrain Chart*) се нарича с термина “*Obstacle*”. Единица в един хекс не може да види друга единица в друг хекс ако *LOS* е блокиран от обстакъл.

#### 10.2.1 Blaze Obstacles

*Blaze* маркерът [T79] се приема, че изпълва цялостно пространството на хекса, който заема. Следователно хекс който съдържа този маркер е обстакъл за *LOS*.

### 10.3 Hindrances & LOS

Някои обекти по терена са твърде рехави и недостатъчно плътни за да блокират напълно видимостта – те се наричат “*Hindrance*”. Хиндранса пречи и намалява ефикасността на прицелната стрелба по таргета, но не блокира *LOS* и съответно възможността за откриване на огън по враг.

#### 10.3.1 Targeting & Hindrances

Всяка процедура по *Accuracy* [O18.2.2] или *Targeting* [O20.2] със *LOS* преминаваща през съответен Хиндранс – намалява неговия рол със стойност, която е посочена в *Terrain Chart*-а в колоната *LOS*. Ако *Radio/Weapon* удря, всяко последващо *Artillery Impact/Fire Attack Roll* ще бъде незасегнато от Хиндранса.

*The hindrance was already taken into account by lessening the chances of hitting the intended target in the first place.*

#### 10.3.2 Fire Attacks & Hindrances

Всяка *non-Ordnance Fire Attack* [O20.3] с преминаваща *LOS* през Хиндранс ще намали *FP* със стойност, която е посочена на *LOS* колоната в *Terrain Chart*-а.

**10.3.2.1 Minimum Firepower – Fire Attack** която е редуцирана до нула и по-малко вследствие преминаване на атаката през Хиндранс – не може да бъде осъществена. За да бъде направен *Fire Attack Roll* е нужно *FP* да бъде поне едно, така че само екшън който може да повиши *FP* до едно или повече (ако има такава възможност), може да разреши атаката.

#### 10.3.3 Hindrance Modifiers –

Хиндранса няма кумулативен ефект: този с най-голяма стойност Хиндранс се отчита единствено и освен това той не се увеличава ако между стрелящия хекс и целта има повече от един такива Хиндранси.

*A Squad Fires at a Team three hexes away. Both hexes between them contain Brush. The Team's total FP is reduced by -3 for one Brush Hindrance, not -6 for both. If one of the two intervening hexes also contained a “4” Smoke marker, the FP would be reduced by -4 instead for the Smoke. If both intervening hexes contained “4” Smoke markers, the modifier would still only be -4.*

#### 10.3.4 Smoke Hindrances –

*Smoke marker* [T94] се приема, че изпълва целия хекс. С други думи ако *LOS* преминава през този хекс, дори частично или по ръба – той повлиява на *LOS* създавайки Хиндранс.

*The physical placement of a Smoke/Blaze marker within a hex is unimportant: these are “inherent” terrain, and are considered to affect the entire hex – including all six hexsides – as long as they remain.*

Освен това *Smoke* Хиндранса повлиява и *LOS* която влиза или излиза от хекса, а не само преминаващите през хекс *LOS*, както други Хиндранси, като отпечатаните на мап-а например.

*Continuing the example from [10.3.3], if the Squad's hex contained a "5" Smoke marker, its FP would be reduced by -5 instead.*

## 11. Weapons



### 11.1 Effects

Както единиците така и оръжията имат *FP* и *Range* – някои са боксед (оградени в квадратчета), някои в червено с негативен модифайър, както в примера по-горе: -1 към мувмента на единицата, която носи оръжието. Винаги когато единицата е активирана [O14.1] е активирано и оръжието, което тя носи. Само здрави и несупресирани [13] единици могат да стрелят с оръжието, което носят и могат да го направят това самостоятелно или като част от *Fire Group* [O20.3.1].

### 11.2 Portage –

Всяка единица може да носи по едно определено оръжие, чийто каунтер се поставя върху единицата. Има *nation's Support Table* която указва коя единица от коя нация какво оръжие може да носи.

### 11.3 Removal & Transfer –

Оръжие може да бъде трансферирано от една единица на друга с разход от 1 *MP* по време на *Move Order* [O21.1.1]. Оръжие може да бъде по всяко време захвърлено от единицата която го носи по решение на играча. Ако единицата е елиминирана или излиза от мап-а – оръжието върви с нея. Ако единица с оръжие прави процедура *Squad Deploys* [E52] – оръжието по избор на играча преминава в един от новосформираните *Team*.

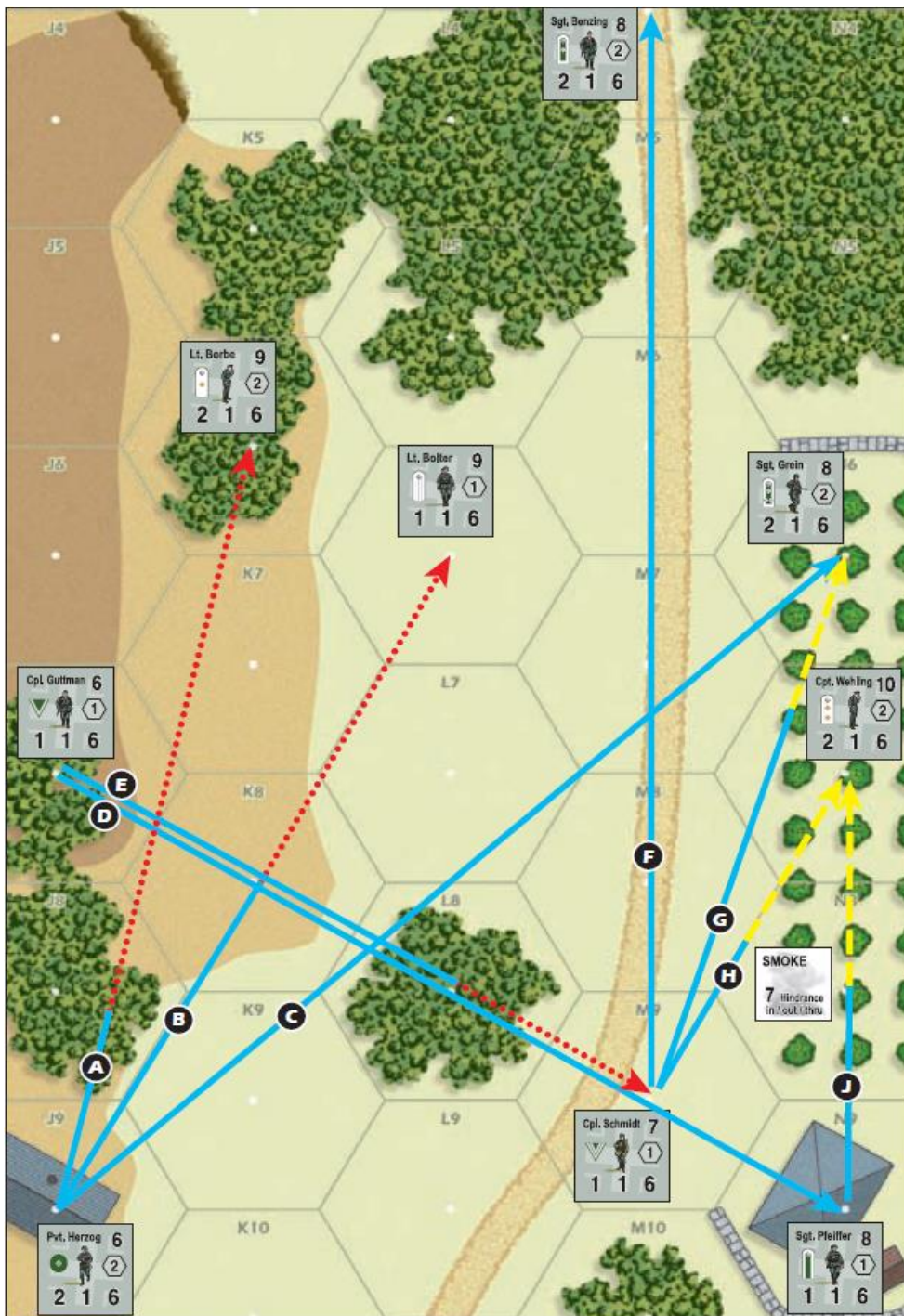
### 11.4 Broken Weapons –

Когато оръжие се счупи - се обръща на счупената страна. Счупено оръжие ако се счупи пак – се елиминира. Винаги когато играч проверява за рандъм хекс [1.8] (включително *Sniper!* или друг такъв ивент) – хекс номера се сравнява с всяко счупено оръжие, което е в играта. Това се прави преди ефекта от ивента да се приложи.

- Ако номерът на хекса попада във *Weapon's "Fix" range* – каунтерът на оръжието се обръща веднага на неговата здрава страна и то е готово за незабавна употреба.

- Ако номерът на хекса попада във *Weapon's "Elim" range* – оръжието е непоправимо счупено – елиминира се от играта и се поставя на "Weapon" частта на *Casualty Track*-а.

- При всички останали случаи оръжието си остава счупено.



## Examples of Line of Sight (LOS):

- A**—Herzog in J9 cannot see Borbe in K6 past the intervening Woods at the same elevation.
- B**—Herzog cannot see down to Bolter in L6 past the intervening Hill that is at the same elevation as Herzog [T88.3.2]; if Herzog was on a Level 2 Hill Crest, however, the LOS would be open, as he would then be *higher* than the intervening Hill obstacle.
- C**—Herzog can see Grein in N6 over the lower-elevation Woods obstacle [T88.4].
- D,E**—Guttman in J7 cannot see down to Schmidt in M9 due to the Woods creating one blind hex [T88.4.1]. He *can* see Pfeiffer one hex further away in N9, however.
- F**—Schmidt can see Benzing in M4 because the LOS travels exactly along the road depiction as it passes by the Woods obstacle in hex M5 [10.2 and T93].
- G**—Schmidt can see Grein; any Attack between the two hexes, however, would suffer a -2 penalty for the intervening Orchard hindrance in hex N7 [10.3.1 & 10.3.2].
- H**—Schmidt can see Wehling in N7, albeit with a 7 Hindrance due to the Smoke [10.3.4]; if a Wall existed along the M8/N8 hexside, the LOS would be blocked instead [10.1 gray box].
- J**—Pfeiffer can see Wehling. Any Fire Attacks made between their two hexes would suffer a -7 Hindrance for the Smoke; *not* -9 for both the Smoke and Orchard [10.3.3].

**11.5 Ordnance** – Това са оръжия (като двете по-долу) с бяла лента (бар) върху статистиките им и за тях е в сила следното:

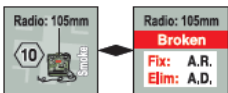
- Първо трябва да се направи *Targeting* преди *Fire Attack Roll* [O20.2];
- Не могат да участват във *Fire Group* [O20.3.1];
- Не могат да бъдат използвани за провеждане на *Opportunity Fire* [A33].



**11.6 Specialized Weapons** – Огнехвъргачката или коктейла Молотов автоматично свалят на целта *Cover*-а [T78.3] на нула без възможност за модификации.

Експлозивната чанта (*Satchel Charge*) или коктейла Молотов са за еднократна употреба оръжия и след направен *Fire Attack Roll* [O20.3] каунтерите им се елиминират от играта.

## 12. Radios



Маркер репрезентиращ *off-map* артилерийска батарея. Всяка има *FP* между 8 и 13. Ако играчът придобие радио, то се поставя в *Artillery Box* от неговата страна. Само едно радио може да има играч, то не се таксува като *Weapon*. Правила за употреба на радиото: [O17 & O18].

## 13. Suppression

### 13.1 Placement



Маркерът за супресия може да бъде поставен на единица при: *Cover* [E51], *Interdiction* [E60] или *Suppressing Fire* [E75]

или *Events*, или при “*tie*” резултат по време на *Fire Defense* [O20.3.4], *Rally* [O22.3] или *Rout* [O23.2] *Roll*.

**13.2 Effects** – Единица с маркер за супресия има: *-IFP*, *-IRange*, *-IMovement* and *-IMorale*. **Command не се влияе от супресия.** Оръжията като такива не могат да бъдат супресирани, но пък единиците които ги носят не могат да стрелят с тях ако бъдат супресирани.

*The “Ø Wpn” in the upper left corner of a Suppressed marker is there as a reminder.*

### 13.3 Removal

*Suppressed marker* може да се махне от единица само с *Recover Order* или при излизане от мап-а или при елиминация. Супресирани *Squad* който прави *Deploys* [E52] – трансферира маркера за супресия и респективно статуса на само един от новосформираните *Teams*.

## ORDERS

“Do, or do not. There is no try.” —Yoda



## 014. General Rules

**014.1 Activation** – За да се издаде Заповед - активния играч разкрива съответната карта от ръката си и декларира заповедта, след което я поставя в дискард-купчината. Ако заповедта е за активация, се обявява единицата - изискването е да не е била активирана преди това в рамките на този ход за изпълнение на Заповед. Ако е активиран Лидер по същия способ, той може чрез своя *Command* да активира всички не-Лидер единици, които са му в командния радиус (горното изискване е в сила) - по избор на играча кои да бъдат. Преди изпълнението на заповедта се идентифицират единиците, които ще бъдат активирани.

**ВАЖНО:** Нито една Заповед не може да бъде издадена без активния играч да изиграе карта от ръката си и тази Заповед да се намира отгоре изписана на картата.

**014.2** – Обявена Заповед трябва да се приложи цялостно и до край преди да бъде обявена следващата такава и преди да бъде сложен край на този търн.

*You can't activate two units to Move, move one, play a Rout Order on your opponent to get an enemy unit out of the way, then come back and move the other unit.*

**014.3** – Произволен брой екшъни могат да бъдат обявени и от двамата играчи през фазата на *Order*, стига условията за тези екшъни да са налице. Няма ограничение и за броя *Events*, които могат да се случат.

*If you activated a Leader and a Squad to Move, the Squad could move first and play one or more Smoke Grenade Actions before the Leader begins moving.*

**014.4** – Веднъж Заповедта издадена, най-малко една от активираните единици трябва да се заеме с изпълнението ѝ.

*If a Move Order is given, at least one activated unit must physically cross a hexside into another hex—you couldn't give a Move Order for the sole purpose of playing an Assault Fire Action, for example.*

## 015. Pass (Discard)

Ако играчът реши да не издава заповеди през неговия търн, може да дискардне толкова карти от ръката си колкото му позволява неговия *nationality's Discard Limit* (as shown on the player aid sheet).

*The various Orders are described in detail, below, and are listed in alphabetical order for ease of reference.*

## 016. Advance

*“My center is giving way, my right is in retreat; situation excellent. I shall attack.”*

—Ferdinand Foch

**016.1 Procedure** – Единица активирана с тази Заповед, може да влезе в кой и да е аджейсънт на нея хекс, където обаче трябва да спре. Това може да го направи дори ако хексът-дестинация е окупиран от вражески сили.

*This is the best way in which to enter into Melee with opposing units.*

Точките за движение и цената за движение по терена се игнорират при Адванс. В допълнение инактивния играч не може да приложи екшъна *Op Fire* [A33] срещу авансващи вражески единици. Така че авансващите войници напредват само с един хекс, но го правят внимателно и съсредоточено, трудно забележимо за противника и не са подложени на обстрел.

**016.2 Abilities** – Авансваща единица може да:

- Влезе във вражески хекс;
- Да излезе през вражеския ръб на мап-а;
- Да прекоси *Cliff hexside* [T83] ако не носи оръжие.

**016.3 Restriction** – Авансваща единица не може:

- Да влезе в недостижим хекс [T79; T98];
- Да влезе или излезе от *Major Bridge hex* [T80.1] през каквото и да е друго освен *Road/Rail hexsides*;
- Да излезе отляво, отдясно или от своя край на мап-а.

### 016.4 Melee –

В края на която и да е Заповед или дай тригер, която/който предизвиква оказването на поне две враждуващи единици в един хекс – произтича *Melee* схватка в този хекс. Ако в повече от един хекс към този момент произтича меле схватка, активния играч избира реда в който ще се разрешат.

#### 016.4.1 Melee Strength –

След като и двамата играчи са изиграли и разрешили всички *Ambush Actions* [A25], всеки прибавя настоящия *FP* на всяка налична своя единица в меле хекса (но без *Weapons*) и след това прибавя +1 за всяка своя единица която е с боксед *FP*, за да се получи крайния “*Melee FP*”.

Ако по време на *Ambush Actions*, едната или и двете страни са останали без единици в хекса – Мелето приключва на този етап без следващ ефект.

## O16.4.2 Melee Roll

Инактивния играч прави дай рол и го прибавя към неговия *Melee FP* за да получи “*Melee Total*” и тогава активния играч прави същото.

*The rolls – while ostensibly simultaneous – are staggered in order to facilitate die triggers and possible use of the Initiative card after each one.*

Ако поради включил се тригер по време на меле рола, една или двете страни са останали без единици в хекса – меле процедурата приключва на този етап.

## O16.4.3 Melee Result

Страната с по-малък *Melee Total* – губи всичките си единици в меле хекса. В случай на равенство – и двете страни си губят единиците с изключение на случаите когато единият от играчите започва меле в *Bunker* [F101] или *Pillbox* [F104] - тогава другата страна е елиминирана.

*It can sometimes be advantageous to overstack when advancing into a Melee situation in order to have a better chance of winning it (or as Ambush Insurance™) even though you will likely lose one or more of those units to overstacking at the end of the Turn.*

## O17. Artillery Denied

Когато *Artillery Denied Order* е издаден, играчът така просто чути *Radio*-то [12] на противника. Ако е било вече счупено – се елиминира, но не се поставя на *Casualty Track*-а се връща в каунтер микса.

Не се активира нищо с тази заповед, но се изисква естествено врагът да има радио, за да бъде издадена тази заповед.

*Keep in mind, as well, that a radio doesn't 'break' per se—an eliminated or broken radio more likely represents the unwillingness of the battery commander far behind the lines to support your battle at this particular point in time: other sectors of the front (off-map) may have a more pressing need and thus are getting their fire missions resolved first.*

## O18. Artillery Request

*“Artillerymen believe the world consists of two types of people: Other artillerymen and targets.”*

Когато *Artillery Request Order* е даден, този играч трябва да избере да направи едно от двете: “*Battery Access*” или “*Fire for Effect*”. *Battery Access* може да бъде даден само ако има счупено радио в игра.

*Fire for Effect* може да бъде даден само ако има едновременно здраво радио и здрав Лидер, който още не е бил активиран в този търн.

## O18.1 Battery Access

Ако е избран *Battery Access* - активният играч фиксира счупеното си радио и обръща каунтера му на здравата страна и радиото е готово за незабавна употреба.

*Similar to the Artillery Denied action, nothing is activated when choosing this option – the active player just needs to have a broken Radio in play. This means that if the active player had a second Artillery Request in his hand, he could use it as his next Order and choose Fire For Effect.*

## O18.2 Fire For Effect

В този случай активния играч активира един от неговите здрави Лидери, който ще бъде “*Spotter*” за предстоящата бомбардировка. Следва процедура в три последователни стъпки:

- 1) *Spotting*
- 2) *Accuracy*
- 3) *Impact*

Всяка от тях е обяснена детайлно по-долу.

*An Artillery Request represents a Leader calling for a “Fire For Effect” in order to bring down several hexes worth of bombardment. A Radio operator is considered to be spending the time in between Artillery Request Orders requesting, observing and correcting spotting rounds.*

### O18.2.1 Spotting



Първо се поставя *Spotting Round (SR)* в хекс към който Лидера-спотер има *LOS* и този хекс ще бъде центъра на бомбардировката.

Този хекс може да бъде и *impassable* - като *Blaze* или *Water Barrier*.

### O18.2.1 Smoke Rounds

Повечето радиа имат способността да хвърлят *Smoke* в хекс-таргета вместо да правят *Impact Rolls*. Това го може всяко радио с думичката “*Smoke*” отдясно на радио-иллюстрацията. Ако активният играч желае да направи това – той обявява на глас това свое решение, преди да прави изчисленията за прецизност на артилерийския изстрел (*Accuracy*).

### O18.2.2 Accuracy

Веднъж след като е определен *SR* се прави *Targeting Roll* [O20.2.3] взимайки предвид разстоянието между спотера и таргет-хекса (*SR*), както и Хиндранс ефекта, ако има такъв.

**O18.2.2.1 Hit** - Ако *Targeting Roll*-а осигурява „хит” – артилерийския изстрел е прецизен.

Разкрий горната карта от фейт дека и игнорирай всичко освен двата зара (това не е рол и няма тригер). Използвайки хекс-компаса на мап-а, всеки зар ще даде посока в която артилерийския огън блуждае: *SR* се движи с един хекс в посоката на белия зар, след което един хекс в посоката на цветния зар.

*Yes, this could bring the SR right back into the same hex—good shot!*

**O18.2.2.2 Miss** - Ако *Targeting Roll*-а е „мис” - артилерията е неточна.

Разкрий горната карта от фейт дека и игнорирай всичко освен двата зара (това не е рол и няма тригер). Използвайки хекс-компаса на мап-а, първо белия зар ще даде посоката в която артилерийския огън се е отклонил, а цветния - разстоянието в хексове.

*Yes, this could bring the SR right back on top of your own troops—bad shot!*

**O18.2.2.3 Off-Map** - Ако *SR* излезе извън картата, дори с един хекс само – няма ефект от артилерията и процедурата приключва. Предвид 7-хексната blast area на артилерията (в.ж. по-долу) *SR* маркера може да се окаже и върху *impassable* хекс - като *Blaze* или *Water Barrier*.

**O18.2.3 Impact** - Хексът в който *SR* се е локализиран след процедурата *Hit* (в.ж. по-горе) е центърът на артилерийския удар и освен него засяга всички 6 аджејсът хекса – т.нар. blast area. Играчът определя реда в който ще бъдат ударени седемте хекса, макар че за всеки се прави само по един *Impact Roll*.

**O18.2.3.1 Smoke Barrage** – Ако още по време на Спотинг фазата, акт. Играч е обявил гласно “*Smoke*” – се поставят седем рандъм *Smoke*-маркера в седемта хекса, маха се *SR*-маркера и с това приключва процедурата.

**O18.2.3.2 Artillery Barrage** – Ако това не е *Smoke Barrage* – за всеки хекс в blast area, който съдържа поне една единица или *Fortification*, ще се направи отделен *Artillery Impact Roll*.

*Artillery Impact Roll* следва същите правила и рестрикции както *Fire Attack Roll* [O20.3.3 and O20.3.4], но поради това, че *Radios* не са *Weapons*, “*Jammed!*” тригера не може да счупи радиото.

### O18.2.3.3 vs. Fortifications –

*Artillery box* на *Track Display*-а – съдържа “*Fortification Vulnerability*” – число за всяко радио *FP*. Ако *Artillery Impact Roll* е точно равен на *Fortification Vulnerability* числото на това радио *FP* – тогава всяко *Fortification* в този хекс е разрушено, преди някоя единица в него да прави своя *Fire Defense Rolls*.

*Also note that most Fortifications (Foxholes, for instance) have a +1 modifier to their Cover when targeted by artillery.*

## O19. Command Confusion

*“Never interrupt your enemy when he is making a mistake.” —Napoleon Bonaparte*

Тази карта не може да бъде изиграна като Order.

## O20. Fire

### O20.1 Suspected Targets

За издаване на Fire Order трябва поне една от активираните единици (или нейния Weapon) да има LOS и Range към вражеска единица.

*You can activate Leader A to fire, who then activates Squad B. This is legal if Squad B is the only one of the two with both LOS and Range to an enemy unit. You could also activate a 2-Range Team to fire even if the nearest enemy unit is three or more hexes away if that Team was carrying a Weapon capable of firing at that enemy unit.*

### O20.2 Ordnance & Targeting



All Ordnance Weapons [11.5] must first secure a hit against the targeted hex before making a Fire Attack Roll against it.

*All other Weapons – and all units – need not perform a Targeting Roll and proceed directly to the next step [O20.3] when firing.*

След като е определено разстоянието до цета и е в Range, се прави Targeting Roll, за да се види дали Weapon-а удря целта и ако го прави следва Fire Attack Roll [O20.3.3] и след това се нанася Weapon's FP.

*And remember that stats within a white band are never modified by a friendly Leader's Command number [3.3.1.3].*

#### O20.2.1 Smoke Rounds

Някои Оръжия имат способност да хвърлят димни гранати (Smoke-markers) в прицелния хекс. Тези оръжия имат думичката “Smoke” от дясната страна и слагат само Smoke-markers вместо да правят нормална Fire Attack Roll. Ordnance позволява да бъде прицелен всеки хекс, който е в рейндж, дори да няма вражески единици в него, като в случая целта е да изстреля там димни гранати. Активният играч трябва да обяви това намерение гласно и обявявайки прицелния хекс, преди да прави Targeting Roll. След като това е направено и Targeting Roll-а е успешен – просто се поставя на рандъм изтеглен Smoke-marker в хекс-таргета и с това процедурата приключва.

#### O20.2.2 Targeting Range

Определя се рейнджа до таргет хекса, като не се брои хекса в който е стрелящата единица, а таргет хекса се брои. Ако този рейндж е по-голям от отпечатения такъв върху каунтера – целта е извън рейндж.

*Note that Mortars also have a minimum range at which they can fire. For example, the Russian Light Mortar has a Range of “2-14”, so it can't fire at an adjacent hex.*

#### O20.2.3 Targeting Roll

*“Nothing in life is so exhilarating as to be shot at without result.” —Winston Churchill*

След като веднъж рейнджа е определен, активния играч прави дай рол, но вместо да събира двете числа тук **двете числа се умножават**. Ако числото е по-голямо от стойността на рейнджа – има хит, в обратния случай няма хит и процедурата спира тук.

*So a Targeting Roll of 1·6 (total of “6”) misses at range 6 or more, and will hit if the range is 5 or less. A Targeting Roll of 6·6 is “36” and will hit anything, while a roll of 1·1 is “1” and will miss everything.*

#### Targeting & Hindrances – Targeting Rolls

винаги е модифициран от съответния Хиндранс, който е по пътя на прицела [10.3.1].

*Ordnance firing at a target 5 hexes away with one or more Brush hexes in between (Hindrance of -3) would need to physically roll 9 or more to hit instead of 6+.*

### O20.3 Fire Attack

*“It is even better to act quickly and err than to hesitate until the time of action is past.”*

—Karl von Clausewitz

Всяка единица/оръжие, която е активирана със Заповед Огън, може да възпроизведе изстрел по вражеска такава стига да има LOS и Range, като може да го направи това **самостоятелно или като част от Fire Group**. С изключение на firing Smoke [O20.2.1] в хекса който е атакуван трябва да има поне една вражеска единица.

**ВАЖНО:** Единица (своя или вражеска), намираща се на пътя на стрелбата (LOS минава през хекса ѝ) не е засегната, нито оказва влияние.

**И така, Fire Power се модифицира от Command и Hindrances, която заедно с Fire Attack Roll правят крайния Attack Total.**

**Тогава всяка единица в атакувания хекс взема стойността на своя Morale, който се модифицира от Command и Cover, прибавя се към Fire Defense Roll, за да се получи крайния Defense Total.**

**Ако Attack Total-а бие като стойност Defense Total-а – тази единица се чупи. Ако е равенство: движещи се (moving) единици се чупят, а не-движещи се – получават Suppressed marker. Всеки друг резултат няма ефект.**

*This is how we make moving a bit more dangerous than remaining stationary: if the active player's Moving units are being shot at via Opportunity Fire [A33], they will break on a tied result rather than just becoming Suppressed.*

#### O20.3.1 Fire Groups

Две или повече активирани единици/оръжия (or pieces) могат да стрелят заедно, обединявайки си огневата мощ във Fire Group. Всяка единица участваща във Fire Group трябва да има едновременно LOS към таргета и да ѝ е в рейндж, за да се пристъпи към Fire Attack Roll. Нещо повече, ако единиците от Fire Group заемат повече от един хекс, то всяка една трябва да е аджейсънт на поне една друга единица от Fire Group – така се формира т.нар. **fire chain**.

##### O20.3.1.1 Ordnance

Оръжия с бяла лента през стата си – никога не могат да бъдат част от Fire Group, те винаги стрелят самостоятелно.

*Fire Groups are never mandatory—pieces that could form a Fire Group may choose to fire separately or to form smaller Fire Groups, at the owning player's discretion. A unit and its Weapon may even fire separately and at the same or different hexes.*

##### O20.3.1.2 Group FP

Тоталния FP на Fire Group-ата е X+Y където X е FP на една стреляща единица (базата за Fire Group-ата) и Y е „+1” за друга стреляща единица (виж „C” на примерната схема на следващата страница).

#### O20.3.2 Attack Hindrances

Ако LOS на non-Ordnance стреляща единица е възпрепятстван от Хиндранс – то FP се редуцира от Хиндранса с най-голямата стойност. Ако след модификацията от Хиндранса, стойността на FP падне на нула или по-ниско – такъв изстрел не може да бъде произведен. Тогава единицата която се опитва да стреля може да си избере друг таргет по който да си осъществи заповедта за огън.

*Keep in mind that Actions such as Crossfire [A30] or Marksmanship [A37] can increase a Fire Attack's strength to greater than 0, thus allowing a hindered shot to occur.*

#### O20.3.3 Fire Attack Roll

Веднъж след като е определен FP, играча който стреля прави дай рол (Fire Attack Roll) и го прибавя към FP за да получи “Attack Total”.

##### O20.3.3.1 Jammed! Trigger

Ако при Fire Attack Roll има тригер **Jammed!** – всички стрелящи Weapons се чупят. Това не отменя атаката, нито по друг начин намаля нейната ефективност освен с факта, че този тригер се намира на изключително ниски като стойност зарове :-P

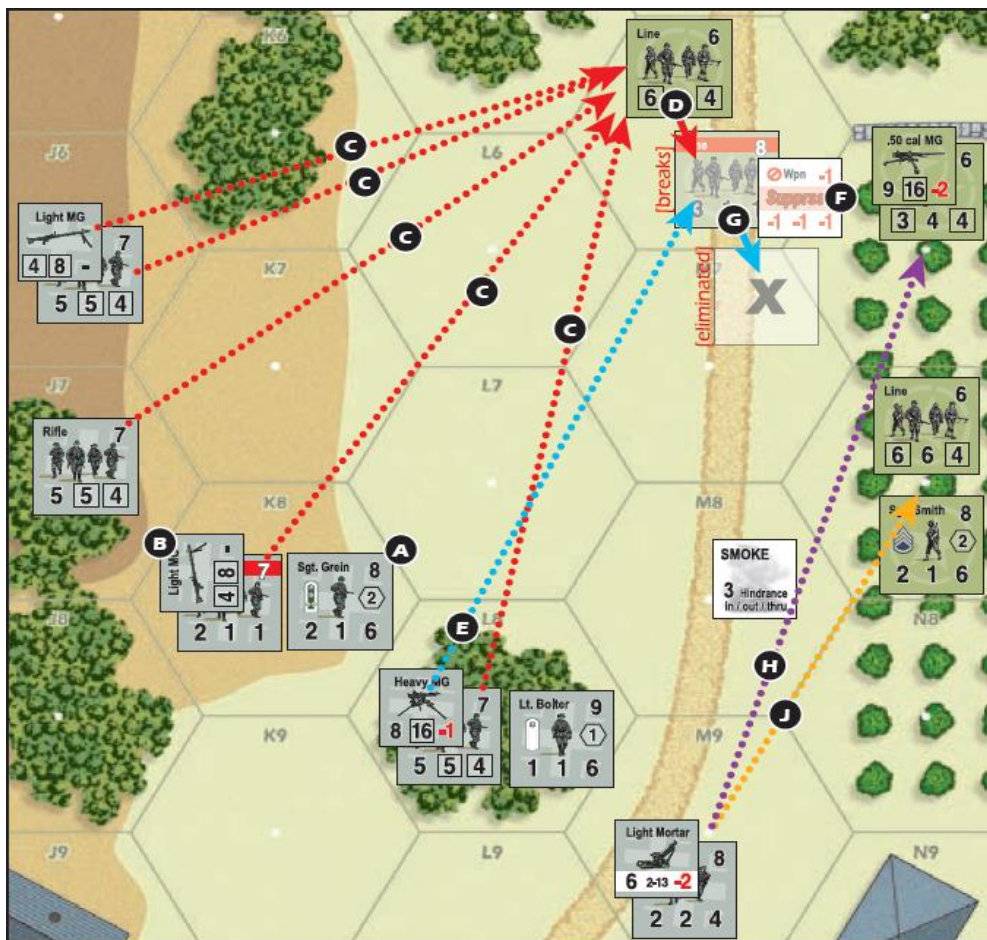
### O20.3.4 Fire Defense Roll

Играчът който се защитава прави *Fire Defense Roll* за всяка своя единица, която се намира в атакувания хекс, по ред по който си сам определи. Това трябва да се направи преди да бъде обявена следващата атака, дори да е пак насочена към същия хекс.

*Since a broken Leader has a Command of 0, you generally want to roll Defense for a Leader last (in case it breaks) in order for the other units in the hex to gain the Morale boost from his Command.*

Единиците, които са под обстрел - техния *Morale* се модифицира едновременно от *Cover* и *Command* и крайната сума се прибавя към *Fire Defense Roll* за да се получи "Defense Total":

- Ако *Defense Total* е по-малък от *Attack Total* – тази единица се чупи;
- Ако *Defense Total* е равен на *Attack Total* – тази единица получава *Suppressed* marker, с изключение на случая когато тази единица е в движение – тогава се чупи;
- Ако *Defense Total* е по-голям от *Attack Total* – нищо не се случва.



### Fire Attack example:

**A**—The Axis player announces a **Fire Order** activating Sgt. Grein in hex K8. Grein then activates the Team and four Squads within his Command Radius. The Weapons are “activated” along with their controlling units [11.1]. Grein can’t activate Lt. Bolter [3.3.1.1].

**B**—The Light MG in K8 can’t fire, as it is manned by a broken unit [11.1]. The broken Squad *can* fire up to 3 hexes away, however, due to Grein’s Command [3.3.1.2].

**C**—A Fire Group is formed [O20.3.1] targeting hex M6 containing a US Squad. The German player decides to use the Rifle Squad in L8 as the base (6FP due to Bolter’s Command). To this is added +1 for each of the Squads in K8, J7 and J6, and the LMG in J6 [O20.3.1.2]. Grein doesn’t have enough Range to reach the target hex himself and the Mortar, being Ordnance, can’t participate in a Fire Group. Finally, +1 is added because at least one unit is firing downhill [T88.2] for a total of 11FP. This number is added to a Fire Attack Roll [O20.3.3] of **4•1** for an Attack Total of 16 (place the Attack Total marker in either space of the Victory Track labeled “16”).

**D**—The US Squad in the targeted hex must now make a Fire Defense Roll [O20.3.4] vs the 16 Attack Total. Its Morale is 5 (base 6; -1 Cover for Open Ground containing a Road [T93]). This number is added to a die roll of **6•4** for a Defense Total of 15: a good roll but not quite enough to beat the Axis player’s total, and the American squad breaks [O20.3.4, first bullet].

**E**—The Axis player elects to have the Heavy MG make the next shot alone, firing at the same hex with the (now broken) US

Squad. The MG has 9FP (8; +1 due to Bolter’s Command). The Axis player plays a **Sustained Fire** Action [A41] for +2FP, then another one [A24.1] for another +2FP. To this is added a Fire Attack Roll of **1•6**—**Event!** for an Attack Total of 20, which is marked by placing the Attack Total marker in either “20” space of the Victory Track.

**F**—Play now pauses in order for the Event to resolve [1.9.1.1]: the Axis player reveals his next Fate Card and gets the **Interdiction** Event [E60], allowing him to place a Suppressed marker [13] on the broken Squad he is firing at!

**G**—Play resumes. The targeted Squad’s Morale is now 6 (8; -1 Road; -1 Suppressed) to which the Allied player adds a Fire Defense Roll of **1•2** for a Defense Total of only 9, eliminating it [3.2.4]. It is placed on the Casualty Track [4.2] and the Axis player gains 2 VPs [7.1].

**H**—The Mortar now fires at the US Team in N6. Being Ordnance [O20.2], it must first secure a hit before making a Fire Attack Roll. The distance to the target is 3 hexes so the Targeting Roll [O20.2.3] must be greater than 3, but the roll will be modified by -3 due to the intervening Smoke [10.3.1 and 10.3.4]. The Targeting Roll is **6•1** (“6” [O20.2.3]), modified down to 3, so the shot barely misses and no Fire Attack Roll is allowed. This shot would have hit had there been no Smoke (or only a “1” or “2” Smoke) in the way.

**J**—Finally, the only enemy-occupied hex within both Range and LOS of the activated German Team is hex N7 but, because the Smoke reduces its 2FP to -1FP [10.3.2], the attack cannot be made [10.3.2.1] without help from Actions.

## O21. Move

Единица активирана със Заповед *Move* се движи по картата изразходвайки *MP* за всеки хекс според цената му за движение по неговия терен. Единица може да изразходва максимум толкова точки за движение колкото има на каунтера си, модифицирано от *Command* и стъпване в *Road hex*.

### O21.1 Movement Costs

Всеки тип терен има съответната цена за движение по него, изнесено в таблица. В някои случаи цената може да се повиши, ако има препятствие за преодоляване като ограда, стена или има елевация и единицата се изкачва.

ВАЖНО: Единица не може да влезе в хекс, ако няма налични (не са ѝ останали) толкова *MP* колкото е цената за придвижване по терена на въпросния хекс + модифиърите (ако има такива).

*Units without enough MPs to move even one hex – perhaps they are broken or carrying a heavy Weapon – will have to wait for an Advance (or Rout!) Order to get going.*

#### O21.1.1 Weapon Transfer

По всяко време на изпълнение на Заповед *Move*, активирана единица може да прехвърли *Weapon* на друга единица, с която се намира в момента в един хекс, за цена *1 MP*. Единицата приемник не е нужно да бъде активирана, но не може веднага да започне употреба на оръжието.

### O21.2 Moving Together

Придвижването на една единица трябва да бъде извършено до край, преди да се пристъпи към движението на друга единица. Единственото изключение е ако две или повече единици са активирани заедно в един хекс и целият им път предвижда да бъдат заедно.

*Those units will therefore always end their movement in the same hex, and the unit with the smallest modified Movement number will determine how far the group as a whole can travel. If one of these units breaks along the way, it will usually stop the entire group dead in its tracks.*

### O21.3 Opportunity Fire & Movement

Инактивния играч може да използва *Op Fire* [A33] срещу движещите се единици на активния играч всеки път когато влязат в нов хекс.

(Виж примера за *Op Fire* на страница 16).

### O21.4 Movement Restrictions

Движеща се единица не може да:

- Влезе в хекс окупиран от вражеска единица;
- Влезе в недостижим хекс [T79; T98];
- Да пресече *Cliff hexside* [T83];
- Влезе или излезе от *Major Bridge* хекс през нещо друго освен *Road/Rail* хексове [T80.1];
- Да излезе от ляво, от дясно или от своя край на мап-а

*Exiting a unit off the enemy board edge, however, will gain you victory points [7.2.1].*

## O21.5 Movement Etiquette

Всеки път когато активния играч движи единица или група единици в нов хекс, на глас обявява сборната цена която плаща в *MP* за влизането в този хекс, след което паузира за секунда-две. Така дава на инактивния играч кратко време през което да вземе решение дали да обяви *Op Fire* в този хекс или ако е *Defender* да обяви *Mines* или *Wire Actions*.

В такъв случай инактивния играч казва на глас «*Stop*» и обявява екшъна, който е решил да изиграе.

*Moving players may want to get in the habit of asking “Actions?” after each hex entered; or maybe just pausing to make brief eye contact with the opponent.*

## O21.6 Timing & Movement

След всяко *MP* похарчване (влизане в нов хекс), инактивния играч трябва да изиграе всички свои екшъни, които желае, преди активния играч да започне да играе своя първи такъв.

*So if the moving player wanted to play a “Smoke Grenades” or “Assault Fire” Action after entering a new hex, the inactive player would always be allowed to play a “Mines” or “Wire” Action first, and/or get to perform an Op Fire into that hex.*

## O22. Recover

*“I don’t measure a man’s success by how high he climbs but how high he bounces when he hits bottom.”*

—George S. Patton

### O22.1 Activation

Когато бъде издаден *Recover Order* този играч избира сам себе си да бъде „активиран“, като изискването е да има в игра поне една негова счупена и/или супресната единица и тази единица да не е била активирана преди това в този ход с *Recover* или *Rout Order*.

ВАЖНО: Счупена/супресната единица не се активира по време на *Recover Order*, а само играча сам за себе си.

*Thus no more than one Recover could be played per Turn, as the player will have already been activated. Also, a unit affected by a Recover Order could be activated for that player’s next Order, or vice versa.*

## O22.2 Recover Procedure

Първо играчът маха всички *Suppressed markers* от своите единици. След това прави *Rally Roll* за всяка своя единица, която е била счупена по времето когато е била издадена заповедта за рековър.

Единици, които са се счупили от *Events* по време на изпълнение на *Recover Order* не могат да направят *Rally Roll* в този търн.

Ако активния играч има повече от една счупена единица, той избира реда в който ще бъдат рековърнати.

### O22.3 Rally Roll

При тази процедура най-важният стат е Морала, който пък се модифира от *Command* и *Cover* и може да има три варианта на протичане:

- Ако рола е по-нисък от Морала – единицата се възстановява;
- Ако рола е равен на настоящия Морал – единицата си остава счупена, но се и супресва;
- Ако Рола е по-висок от Морала, няма ефект и единицата си остава счупена.

*So for a broken unit with a current Morale of 7 – having already taken into account any Command and/or Cover modifiers – a Rally Roll of 5 would cause it to Rally; a Rally Roll of 7 would simply Suppress it; and a Rally Roll of 9 would have no effect.*

*You usually want to roll for your broken Leaders first—if they Rally, their increased Command will make Rallying more likely for other broken units in the same hex.*

## O23. Rout

*“They’ve got us surrounded again, the poor bastards.”*

—Creighton W. Abrams

### O23.1 Activation

Когато *Rout Order* е обявен играчът избира кой играч да бъде активиран (противникът или самия себе си), като е необходимо активираният играч да има поне една счупена единица и този играч да не е бил активиран в този търн за *Recover* или *Rout Order*.

ВАЖНО: Счупената единица не е активирана за *Rout Order* в този смисъл, а само самият играч за себе си.

*Thus no more than two Rout Orders could be played per Turn—one targeting each player. Also, a friendly unit that just had a Rout Roll made for it could be activated for that player’s next Order, or vice versa.*

## O23.2 Rout Roll

Активният играч – този който е обявил *Rout Order* – прави рол за всяка счупена единица (счупена по времето когато е издаден *Order-a*) принадлежаща на играча, който е избран да бъде активиран за *Rout*. Така че единица счупена от събитие след като е издадена заповедта – не подлежи на *Rout*. Ако избраният играч има повече от една счупени единици, активния играч избира реда в който ще бъдат засегнати.

*Rout Roll* може да има три ефекта върху счупените единици:

- Ако рола е по-нисък от Морала – няма ефект и единицата си остава там където е била;
- Ако рола е равен на Морала – се супресва, ако не е била;
- Ако рола е по-висок от Морала – единицата трябва да “*Retreat*” с толкова хекса колкото е разликата.

*So for a broken unit with a current Morale of 7 – having already taken into account any Command and/or Cover modifiers – a Rout Roll of 9 means a Retreat of two hexes; a Rout Roll of 7 would simply Suppress it; and a Rout Roll of 5 would have no effect.*

## O23.3 Retreating

Ако *Rout Roll* е по-висок от Морала – единицата трябва да *Retreat* с толкова хекса колкото е разликата. Играчът собственик на единицата – винаги той ретрийтва (избира пътя за отстъпление). Условието е, че всеки следващ хекс на отстъпление трябва да е по-близо до приятелския край на картата от изходящия хекс. Ако премине този край – единицата е елиминирана.

**O23.3.1 Terrain** – При тази процедура се игнорират точките за движение и цената на терена.

**O23.3.2 Opportunity Fire** – Не се прави по отстъпващи единици.

**O23.3.3 Wire** – Игнорира се.

**O23.3.4 Mines** – Мините действат (на влизане - излизане) както нормално.

**O23.3.5 Elimination** – Ретрийтващи единици са елиминирани ако:

- Ако напуснат мап-а през своя край;
- Ако влязат в хекс окупиран от вражеска единица (предават се);
- Ако трябва да влязат в импасабъл хекс [T79; T98];
- Ако трябва да пресекат *Cliff hexside* [T83].

## ACTIONS

*“There are no absolute rules of conduct, either in peace or war. Everything depends on circumstances.”*  
—Leon Trotsky

### ACTION ASSAULT FIRE

Make one Fire Attack with any number of your units/Weapons with boxed Firepower that are currently activated to Move.

## A24. General Rules

**A24.1** – Екшън може да бъде обявен и от двамата играчи по всяко време чрез фейт карта от ръката и налични условия за изпълнението на този екшън. Множество екшъни може да бъдат извършени в отговор на една и съща ситуация, като ефектите от последователни екшъни се натрупват.

**A24.2 Timing** – Ако и двамата играчи искат по едно и също време да направят екшън/и (вкл. *Op Fire*) инактивния играч е с предимство и трябва да си направи екшъните (дори ако има повече от един) преди активния да започне първия си екшън.

**A24.3 Activation** – С единственото изключение за *Op Fire* [A33] екшъна който афектира дадена единица не я активира по начина по който го прави *Order-a* (т.е. „свободна“ е за *Order*). Обратно – единица която вече е била активирана с *Order/Op Fire Action*, може да бъде използвана за произволен брой (с изкл на *Op Fire*) екшъни.

*Except for A33 Opportunity Fire, the following rules for individual Actions [A25–A41] need not be read and memorized your first time through the rules: most Actions are self-explanatory on the cards themselves. So this section can be safely ignored until the need arises for a clarification during actual game play. Actions are listed in alphabetical order for ease of reference.*

## A25. Ambush

*Ambush* може да бъде изигран само преди да се направи дай рол за Мелее. Инактивния играч трябва да си изиграе всичките амбуши които желае за това мелее преди активния да започне своя първи такъв.

**Effect** – Оponentът трябва да си избере един от юнитите, участващи в мелето и да го счупи.

**ВАЖНО:** Всички амбуш-ефекти се рисолват преди да се изчисли *Melee FP*.

*Note that both players can announce Ambush Actions. Note also that it is possible for both sides to be entirely eliminated via Ambush before the Melee Rolls would otherwise have been made.*

## A26. Assault Fire

*“In a man-to-man fight, the winner is he who has one more round in his magazine.”*

—Erwin Rommel

*Assault Fire* може да се изиграе само ако поне една единица в момента е активирана за движение и тя и/или оръжието ѝ имат едновременно:

- *Boxed FP* и
- Вражеска единица която е в рейндж и има *LOS* за изстрел.

**Effect** – Всеки *Assault Fire* екшън позволява единична *Fire Attack* да бъде направена. Може да се формира *Fire Group* от някои или от всичките се движещи единици и/или техните Оръжия, които имат *boxed FP*. Всички останали правила си важат като при нормална *Fire Attack-a* [O20].

*Note that you may announce an Assault Fire Action before, during, or after any physical movement has been carried out—the firing pieces need only be activated to Move to utilize the Action.*

**A27. Bore Sighting** – Може да бъде изигран само от Дефендъра (по сценарии) и непосредствено преди теглене на *Fire Attack Roll* включващ *Weapon* който ще стреля и има **на каунтера си FP поне «5»** преди каквито и да е модифайъри.

**Effect** – Увеличава *Fire Attack's FP* със +2

**A28. Command Confusion** – Тази карта не може да бъде изиграна за екшън ☹

**A29. Concealment** – Може да бъде изигран непосредствено само преди играч да направи *Defense Roll*.

**Effect** – Определя се *Cover-a* на таргетния хекс и се намаля *Fire Attack Total* с тази стойност. Ако играча който стреля използва *Spray Fire* [A40], може да бъде използвана *Cover*–стойността на един от двата хекса. Всички *Cover* модифайъри като *Roads* [T93] или *Mortar* атакуваща единици във *Foxholes* [F102] – се отчитат при изчисленията за ефекта.

*Yes, Concealment is used after the targeted player knows the attack total. Maybe the firer only thought he saw gun flashes between those trees...*

**A30. Crossfire** – Може да бъде изигран само непосредствено преди *Fire Attack Roll* и само когато се стреля по една или повече движещи се единици.

**Effect** – Увеличава *Fire Attack's FP* със +2.

**A31. Demolitions** – Демолишън може да се изиграе само когато опонента пасува, за да дискардне една или повече карти. (не се брои принудителния дискард при *Event* [E57 and E61])

**Effect** – Елиминира се един Фортификейшън в хекс където има приятелски единици.

**A32. Dig In** – Може да се изиграе само в края на *Game Time Advancement* [6.1.2] процедурата.

**Effect** – Поставяш *Foxholes marker* [F102] в хекс с твоя единица. Хексът не може да бъде във вода или ако има вече *Blaze marker* или друго фортификационно съоръжение.

### A33. Fire (Opportunity Fire)

*“No plan of battle ever survives contact with the enemy.”*

—Heinz Guderian



#### A33.1 Prerequisite

*Fire Action* може да се изиграе само по време на *Move Order* на врага и само непосредствено след изразходването на една или повече точки движение за влизане в хекса. Това се нарича “*Op Fire*”.

*Note that Fire Actions are listed across the top of any Fate card that has one, in the same position as for a Fire Order. As a reminder of its dual capability, the word “Fire” will, when appearing along the top of a Fate card, always be preceded by the words “Order/Action”.*

#### A33.2 Op Fire Procedure

Когато активния играч движи своите единици от един хекс в друг и обявява на глас точките движение които харчи, в този момент другия играч може да каже «Стоп» и може да направи следните две неща или едно от тях:

- Играе *Fire Action* от ръката си и активира една или повече единици да стрелят по въпросния хекс; **и/или**
- Да направи една *Fire Attack* срещу този хекс с която/които и да е от единиците си, които са активирани с *Op Fire* във всяка точка (хекс) по време на същия *Move Order*.

След като всичките *Fire Attack* са направени или са изчерпани, активния играч продължава със своя *Move Order*.

#### A33.3 Op Fire Exceptions

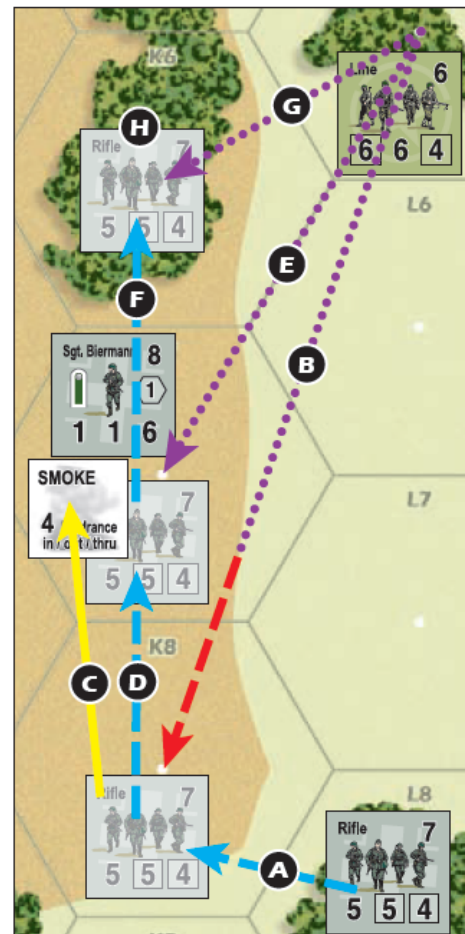
Единиците (и техните Оръжия), които са активирани за *Op Fire* следват нормалните правила за *Fire Order* [O20] с три важни изключения:

- 1) *Ordnance Weapon* [11.5] не може да участва в *Op Fire*, за разлика от единицата, която го носи.
- 2) Няма ограничение да се стреля само веднъж по един хекс. Заповедта важи за активираните единици по време на целия *Move Order* (за този само) на вражеските единици.
- 3) Не повече от една *Fire Attack* може да направи инактивния играч на едно влизане в хекс на активния такъв.

*A unit entering a Stream expends 3 MPs to do so, but this is only one expenditure (albeit a large one). So moving into a hex – however costly – is always a single expenditure of X MPs and can draw one Op Fire attack against it. If another unit later moved into that Stream hex in the same Move Order, it could be the target of another Op Fire attack—even by the same op-firing unit(s).*

### Movement / Opportunity Fire example:

- A—The Axis player announces a **Move Order** activating the German Rifle Squad in hex L8. He Moves it into K8 and announces “two” (1MP for Open Ground; +1 moving uphill [T88.1]).
- B—The Allied player has a **Fire Order/Action** in hand but (correctly) surmises that LOS to K8 is blocked by the Crest Line in K7 [T88.3.2] so he declines Opportunity Fire [A33]. “Go ahead.”
- C—Axis player plays a **Smoke Grenades Action** [A39] and announces that he will place it in hex K7. He randomly draws a “4” Smoke marker and places it there.
- D—Axis player announces “three” (1MP for Open Ground; +2 already spent) as he continues the Rifle Squad’s movement into K7.
- E—Allied player says “Wait!” and plays the **Fire Action** [A33.1] from his hand, activating the American Squad in L5. Unfortunately, its FP firing into K7 is only 1 (6; -1 uphill; -4 Smoke). This FP is added to a roll of **6•5**, however, for a Fire Attack Total of 12. The shot affects *both* units in the target hex [O20.3.4], not just the moving unit. The Axis player makes a Fire Defense Roll for his 8-Morale Squad (7; +1 for Biermann’s Command)—rolling **6•2**—then his 8-Morale Leader—rolling **1•5**; both units are unaffected and there are no die triggers.
- F—The Rifle Squad’s Movement is now 5 due to Biermann’s Command [3.3.1.2], so the Axis player announces “five” to enter K6 (2MP for Woods; +3 already spent).
- G—Allied player says “Wait” and immediately declares a subsequent shot with his Line Squad [A33.3] into K6, adding *two Grenade Actions* [A34] from his hand. This gives him 9FP (6; +4 Grenades; -1 uphill). He then rolls a **1•3**, which gives him an Attack Total of 13. The Rifle Squad adds its Morale of 9 (7; +2 Woods) to a roll of **6•3** and easily passes.
- H—Having left Biermann’s hex, the Rifle Squad’s Movement becomes 4 again and, since it has already spent 5 MP, is now done for the Turn barring any further Actions.
- NOTE**—If a second **Move Order** was then announced by the Axis player activating Sergeant Biermann, the US Squad in L5 could *not* fire at him as he moved [see A33.2, second bullet, and the first gray box of A33.3].



**A34. Hand Grenades** – Ръчните гранати могат да се използват непосредствено само преди *Fire Attack Roll* и само ако поне една своя единица стреля по аджейсът хекс.

**Effect** – Увеличава *Fire Attack's FP* със +2

*In the case of a multi-hex Fire Group, only one of those hexes need be adjacent to the targeted hex.*

### A35. Hidden (name)

ВАЖНО: Следващите 5 „Hidden” Actions могат да се използват само от *Defender* по сценарии, никога от *Attack* или *Recon* играч

**A35.1 Hidden Entrenchments** – Могат да се изиграят точно преди да се прави *Defense Roll*. Афектираният хекс не трябва да е във вода или постройка (*Building*), нито да има каквото и да е фортификационно съоръжение.

**Effect** – Постави *Foxholes marker* там.

**A35.2 Hidden Mines** – Могат да бъдат изиграни непосредствено преди вражески единици да *Move* или *Advance* (без *Retreat*) към даден хекс. Този хекс не може да е във вода и не трябва да има фортификации.

**Effect** – Постави *Mines marker* [F103] там. След това Дефендъра прави *Mine Attack* [F103.2] срещу всяка от тези *moving/advancing* единици.

Всяка единица, която се е намирала там преди това – не е засегната от тази инициална минна атака, но при излизане от хекса – вече ще бъде засегната.

**A35.3 Hidden Pillbox** – Може да бъде изигран само ако атаката е насочена към *Objective hex* и само ако *Pillbox*-ът не е вече в игра. Не може хекса да е във вода и да има друга фортификация.

**Effect** – Постави *Pillbox marker* там.

**A35.4 Hidden Unit** – Може да се изиграе само когато опонента пасува, за да дискардне една или повече карти. (не се брои принудителния дискард при *Event* [E57 and E61])

**Effect** – Дефендърът прави следните стъпки в посочения ред:

- 1) Прави рол според неговата *nation's Support Table*.
- 2) От колоната отговаряща на рола избира *non-Radio item* (безплатно), отговарящо на сценария според годината.
- 3) Поставя избраната единица (с Оръжието, ако има) в хекс който: е в рамките на началната сетъп ареа; и не съдържа единица и от двете страни; и има *Cover* поне 1 (едно).

### A35.5 Hidden Wire

*“!\*&#^\$% wire.”* —*anonymous playtester*

Може да бъде изигран непосредствено преди вражески единици да *Move* или *Advance* (без *Retreat*) към даден хекс. Този хекс не може да е във вода и не трябва да има фортификации.

**Effect** – Постави *Wire marker* [F106] там.

### A36. Light Wounds

*“Medic !”*

*Light Wounds* може да бъде изиграно инстантно когато свой *Squad* – здрав или вече счупен, получи хит.

*Light Wounds can only be used on a Squad that is breaking, not one that is being eliminated outright—like via the KIA Event or as a result of a lost Melee.*

**Effect** – Губиш 1 VP. След това вместо *Squad*-а да бъде счупен или елиминиран (ако преди това е бил вече счупен), върни го обратно в каунтермикса и го смеси с единици от същото качество (*Green, Line, Elite*), изтегли каунтер и го постави обратно в хекса. Ако преди това *Squad*-а е бил счупен, новия каунтер също идва на счупената си страна. Ако е имал *Weapon, Suppressed, Veteran* – *markers* – си ги запазва, както и активейшън статуса който е имал до този момент от търна.

### A37. Marksmanship

*“Untutored courage is useless in the face of educated bullets.”*

—*George S. Patton*

Може да се изиграе точно преди да се прави *Fire Attack Roll*. Атаката трябва да включва *Squad* или *Team* от посочената националност.

**Effect** – Увеличава *Fire Attack's FP* със +2

### A38. No Quarter

Може да бъде изиграно в приключването на Мелее от Германския играч, ако противникът е руснак или от Руския играч без значение на опонента му. *No Quarter* може да се приложи само ако играчът има поне една единица оцеляла в мелето.

**Effect** – Печелиш 2 VP.

### A39. Smoke Grenades

Може да бъде изиграно само от единица с *boxed Movement* и докато единицата е активирана за движение.

**Effect** – Изтегли един *Smoke marker* на рандъм и го постави на аджейсът хекс (да не е във вода и да няма *Blaze marker*).

*And remember that two or more Smoke markers won't stack together; so after placing Smoke into Smoke, only the marker with the largest Hindrance will remain.*

### A40. Spray Fire

Може да бъде изигран точно преди *Fire Attack Roll*. Всичките стрелящи единици/оръжия трябва да имат *boxed Range*.

Двата таргетни хекса трябва да:

- Бъдат в реиндж на всичките стрелящи;
- Да са аджейсът един на друг;
- Да съдържат вражески единици.

LOS трябва да имат всички стрелящи към и двата хекса.

*Note that Spray Fire is not cumulative: It reads “2 hexes” not “an additional hex”.*

**Effect** – *Fire* атаката засяга двата хекса едновременно и само един *Fire Attack Roll* се прави и за двата хекса въпреки че всяка единица си прави самостоятелен дефенс рол въз основа на тази атака.

*You may want to think of the two adjacent hexes as one big hex that just happens to have two LOS dots, possibly with different Cover affecting different defending units.*

### A41. Sustained Fire

Може да бъде изигран точно преди *Fire Attack Roll* в случаите когато стреля поне една *MG* или *Mortar*.

**Effect** – Увеличава *Fire Attack's FP* със +2 но ако при *Fire Attack Roll* се падне “*doubles*” – една стреляща *MG* или *Mortar* се чупи – по избор на играча, ако е повече от една.

*Be careful with this one—Sustained Fire's drawback is cumulative with other Sustained Fires and/or with Jammed!, which could cause a Weapon to break then immediately break again, eliminating it outright.*

## EVENTS

“Once again, it was a tactical situation which was beyond my capacity to envisage, but which just had to be accepted since it was there—along with all the other unexpected and apparently impossible situations which had confronted us throughout the campaign and which were dealt with or avoided on the spur of the moment.”

—Major Robert Crisp, Brazen Chariots

### EVENT Shellholes

Place Foxholes in a random hex.

## E42. General Rules

Събитията (Events) са случайни и никога не се играят от ръка, а само при рол. Играта се паузира и събитието се прилага незабавно.

ВАЖНО:

- Игнорира се събитие или част от него, ако условията за изпълнението му е невъзможно да бъдат удовлетворени в настоящата игра.
- Ако Събитието съдържа няколко действия – се извършват в реда указан от Събитието.
- Дай тригерите се игнорират по време на дай роловете теглени за изпълнението на Събитие.

The following rules for individual Events [E43–E77] need not be read your first time through the rules. Most Events are self-explanatory on the Fate cards themselves, so this section can be safely ignored until the need arises for a clarification during actual game play.

The various Events are described in detail, below, and are listed in alphabetical order for ease of reference.

## E43. Air Support

“Airplanes are interesting toys, but of no military value.”

—Ferdinand Foch

При това Събитие, играча на който рол се е случило определя *Random Hex* [1.8]: Ако този хекс съдържа единици – той определя дали да бъде счупена поне **една или всичките**. Ако няма в този хекс, се гледат шестте му аджейсънт хекса и ако има повече от един съдържащ единици – същия играч избира кой хекс да бъде засегнат. Задължен е да счупи поне една единица дори да се оказва според обстоятелствата, че това е негова единица.

## E44. Battle Harden

Когато това се случи, играчът избира една от единиците си без Ветеран маркер и поставя такъв.

### E44.1 Veteran Marker



**Effect** – Единица с този маркер има +1 FP, +1 Range, +1 Movement и +1 Morale. Command не се повлиява от Veteran status.

**Removal** – Ветеран маркера остава на единицата докато не бъде елиминирана или излезе от мап-а. Veteran Squad който прави Deploys [E25] трансферира своя Veteran status само на един от двата replacing Teams.

## E45. Battlefield Integrity

Когато това се случи играчът брои на Casualty Track-а колко вражески единици има към момента – колкото е броя им – толкова VP получава.

## E46. Blaze

Когато това се случи играчът определя Random hex, ако не е във вода и няма вече Blaze marker - поставя на рандъм такъв маркер. Премахва всички Smoke и Fortifications markers от този хекс. Всяка единица в този хекса трябва да бъде преместена от собственика ѝ в аджейсънт хекс, който не е импасабъл (инактивния плейър първо), ако няма такава възможност – единицата е елиминирана.

## E47. Booby Trap

“Do not touch anything unnecessarily. Beware of pretty girls in dance halls and parks who may be spies, as well as bicycles, revolvers, uniforms, arms, dead horses, and men lying on roads—they are not there accidentally.”

—Soviet infantry manual, circa mid-1930's

Играчът предизвикал ивента определя Рандъм хекс и ако не е във вода, няма Blaze или фортификации – поставя там Mines marker.

Units already in the hex will not be affected by the Mines unless and until they Move/Advance/Retreat out of it.

## E48. Breeze

Когато това се случи премахни всички Smoke markers от мап-а. След това постави Blaze marker [10.2.1] във всеки не-воден хекс и да е едновременно аджейсънт към съществуващия Blaze marker и по посоката на вятъра спрямо него. Посоката на вятъра се определя от числото на ивента като число от 1 до 6 кореспондиращо с числата на компаса на мап-а. Всяка единица, намираща се в хекс където се е разпространил огъня, трябва да бъде преместена от собственика ѝ веднага в аджейсънт хекс, който не е импасабъл - в противен случай единицата е елиминирана.

## E49. Command & Control

Когато това се случи играчът брои колко Objectives [2.3] към момента контролира и получава толкова VP.

## E50. Commissar

Когато това се случи играчът-руснак трябва да избере една от своите счупени единици и да направи рол за нея:

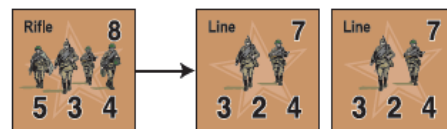
- Ако рола е по-голям от Морала ѝ – е елиминирана.
- Ако рола е по-малък или равен на Морала ѝ – се възстановява.

## E51. Cower (треперя от страх)

Когато това се случи играчът трябва да постави Suppressed marker на всеки от своите Squads без един, които се намират във от командния радиус на Лидерите си.

## E52. Deploy

“Listen up! I need five volunteers.”



### E52.1

Когато това се случи активния играч избира един свой Squad на мап-а и ако има такъв го маха от мап-а, връща го в каунтермикса и го риплейсва с два Teams от същото качество (Green, Line or Elite as that player's OB).

### E52.2

Тези Тимове влизат счупени ако и Скуад-а преди това е бил счупен. Ако е имал преди това Weapon, маркери за Suppressed и/или Veteran – само един от тимовете приема маркер. Всъщност разбирането е че това е същата единица, но разделена на две и активити статуса се запазва такъв и за двата Тима, какъвто е бил до момента на Скуад-а и както и всички останали пасиви и активни към този момент.

Turning one Squad into two Teams gives you a bit more flexibility in movement, stacking, and garrisoning Objectives—and can also increase your net FP when part of a larger Fire Group. The drawback is usually weaker stats, the loss of boxed stats, and – because there are two where once there was one – they become harder to control without a friendly Leader nearby.

## E53. Dust

*"I couldn't see my hand in front of my face. Lucky for me, the enemy couldn't see my hand in front of my face, either."*

—Private Adamson

Когато това се случи играчът избира Рандъм хекс и ако не е вода и не съдържа *Blaze marker*, избира рандъм *Smoke marker* и го поставя там.

## E54. Elan

Когато това се случи играчът предизвикал ивента мести *Surrender marker*-а в следващото с по-голям номер поле от неговата страна на *Casualty Track*-а.

## E55. Entrench

Играчът може да постави *Foxholes marker* в който и да е зает от свои войски хекс, който не съдържа фортификационно съоръжение и не е във вода, разбира се.

## E56. Field Promotion



*"The officers of the Italian Army are not qualified for the job."*

—Count Galeazzo Ciano

Когато това се случи (*if not already on the map*), играчът може да си постави *nation's "Private"* (the one with "6" Morale and "2" Command) в хекс където има поне една негова счупена единица [3.2].

## E57. Fog of War

Когато това се случи, всеки играч избира на рандъм една карта от ръката на опонента и се дискардват двете карти.

## E58. Hero

Играчът може да постави *Hero unit* [E58.1] във *friendly hex* (ако вече не му се е случвало такова събитие). След това може да възстанови (*Rally* [3.2.5]) една своя счупена единица в този хекс.

## E58.1 Heroes



Героите са Лидери всъщност, но с две изключения:

- Героят никога не печели виктори точки при излизане от мап-а, както и противникът не печели точки при елиминацията на тази единица. Излезлият от игра Герой никога не се поставя на *Casualty Track*-а, а се връща в каунтермикса.
- Героят може да бъде активиран с *Order* повече от един път в рамките на един търн.

*Heroes enjoy running full speed up an open road towards an Objective hex. They also love to charge machine gun nests in order to take them out in close combat. Other useful tasks for Heroes will no doubt be discovered by the player well-versed in Hollywood war movies.*

## E59. Infiltration

Когато това събитие се случи, играчът прави следните стъпки:

- 1) Прави рол на неговата *nation's Support Table*;
- 2) От колоната намира съвпадащото число с рол-а и избира един **non-Radio item-at no cost** – това е достъпно според годината на сценария;
- 3) Определя **Random hex**;
- 4) Поставя избраната единица (с нейното оръжие, ако има) **във или аджейсът на определения по-горе хекс**. Стакинг лимита трябва да се съблюдава и също не може да се постави в импасъбъл хекс.

## E60. Interdiction

*"Mussolini is quite humiliated because our troops have not moved a step forward. Even today they have not succeeded in advancing and have halted in front of the first French fortification which put up some resistance."*

—Count Galeazzo Ciano

Когато това събитие се случи, играчът трябва да избере една единица (своя или вражеска, счупена или здрава), която заема хекс с *Cover<1* (по-малко от единица) и да сложи *Suppressed marker* на нея.

## E61. Interrogation

Когато това се случи другият играч - опонент на играча предизвикал събитието, си сваля картите в ръката и играчът предизвикал събитието си избира една негова карта и я слага в дискард пайла му.

## E62. KIA

Когато това се случи, играчът трябва да избере една счупена единица (своя или чужда) и да я елиминира.

## E63. Malfunction



*"Every regiment had already lost 500 men to frostbite ... the machine guns were no longer able to fire."*

—Heinz Guderian

Когато това се случи, играчът трябва да определи рандъм хекс. Най-близкото до този хекс здраво оръжие (свое или вражеско) – се чупи. Ако има две на еднакво разстояние, играчът предизвикал събитието определя кое да се чупи.

## E64. Medic!

Когато това се случи играчът избира една счупена единица (своя или чужда) и трябва да я възстанови (*Rally* [3.2.5]).

## E65. Mission Objective

Когато това се случи играчът тегли (*secret*) един *Objective chit* на рандъм.

*This new Objective chit does not replace any existing Objective chit – it is used in conjunction with them – and may be kept secret from the opponent unless it is one that has no "(secret)" side.*

## E66. Prisoners of War

*"We shall show mercy, but we shall not ask for it."*

—Winston Churchill

Когато това се случи играчът трябва да избере една своя счупена единица която е аджейсът към вражеска единица или в един и същи хекс с нея и да я елиминира.

*If it somehow wasn't a good idea before, try to keep your broken units far away from enemy units.*

## E67. Reconnaissance

Когато това се случи опонентът трябва да избере и да разкрие един от своите *secret Objective chit* (ако има такъв) и който остава отворен за оставащата игра. В момента в който *secret Objective chit* става *open Objective chit* – съответните виктори точки се начисляват на страната, контролираща в момента обжективна (ако има такава).

## E68. Reinforcements

Когато това се случи играчът прави следните стъпки:

- 1) Прави рол на неговата *nation's Support Table*;
- 2) От колоната намира съвпадащото число с рол-а и избира един *item-at no cost* – това е достъпно според годината на сценария;
- 3) Ако е избрано *Radio* се поставя в *Artillery Box* (ако е празно). Ако е единица (с оръжието, ако има такава) се поставя по избор в хекс който е по приятелския ръб на мап-а (не може в импасабъл хекс). Стакинг лимита се съблюдава.

## E69. Rubble

Когато това се случи играчът определя рандъм хекс и ако не е във вода и няма *Blaze* или *Fortification markers* се поставя един *Wire marker*.

## E70. Sappers

Когато това се случи играчът може да премахне по избор от картата или един *Mines marker* или един *Wire marker*.

## E71. Scrounge

Когато това се случи играчът определя един елиминиран *Weapon* (свой или вражески) от *Casualty Track*-а и го връща в игра давайки го на една своя единица без *Weapon*.

## E72. Shell Shock

Когато това се случи играчът определя рандъм хекс. Най-близката до него единица (своя или вражеска) се чуши. В случай на равенство – играчът решава коя.

## E73. Shellholes

Когато това се случи играчът определя рандъм хекс. Ако този хекс не е във вода и няма *Blaze* или *Fortification markers* се поставя един *Foxholes marker*.

## E74. Strategic Objective

Когато това се случи, един *Objective chit* се тегли на рандъм и се поставя отворен в централната секция на обжективния бокс.

*This new Objective chit does not replace an existing Objective chit—it is used in conjunction with them. And if this new chit references one or more mapboard Objectives, remember to award those victory points to the Objectives' current controller right away.*

## E75. Suppressing Fire



Когато това се случи играчът може да постави *Suppressiom marker* на една вражеска единица, която няма такъв. Избраната единица трябва да е едновременно в *Range* и *LOS* на поне едно несчупено *MGs*, носено от своя здрава и несупресирана единица.

## E76. Walking Wounded

Когато това се случи играчът прави следните стъпки:

- 1) Избира една елиминирана единица от кежуълти трака (своя или чужда);
- 2) Определя рандъм хекс;
- 3) Поставя избраната единица в счупен статус в този хекс или аджейсът на него. Стакинг лимита се спазва, не може да се постави в импасабъл хекс.

## E77. White Phosphorus

Когато това се случи играчът може да изтегли рандъм *Smoke marker* и да го постави в аджейсът хекс на негов *unbroken Squads* (само). Избраният хекс не може да е във вода и не може да съдържа *Blaze marker*. След като това се направи, играч който контролира поне една единица в този хекс трябва да избере една своя такава и да я чуши.

## TERRAIN

*"The roads that were nice and red and thick on the map turned out to be tracks."*

—Gerd von Rundstedt

## T78. General Rules

*Your first time through the rules, you really only need to read the four sections that follow for Types, Movement, Cover and LOS. The many Hill rules, as well as those for the other individual terrain types [T79–T99], can then be referred to as needed depending on which map is in use for a particular scenario.*

### T78.1 Types & Features

Всеки хекс на всяка карта в *Combat Commander* е определен какъв "тип терен" съдържа. Типът терен на хекса е този който преобладава в него, било например то горист, сграда или хралсталаци. Някои хексове също така съдържат терен, който може да окаже ефект върху стрелбата или придвижването като например *Cliff*, *Fence*, *Wall* или *Hedge*. *Roads*, *Railroads* и *Trails* може също да заемат хекс и обикновено модифицират движението на единиците. *Smoke* и *Blaze* маркери също така функционират и като терен до известна степен. Терен "тип-овете" са показани на *Terrain Chart*, където подреждането е в йерархичен ред – т.е. ако един хекс съдържа два типове терен – този който е по-отгоре в чарта взема предимство.

*So for example a Major Bridge over a Stream is a "Major Bridge hex" for all purposes, not a "Stream hex" (and thus not a Water hex, either). This also means that a hex is an "Open Ground hex" only if it contains none of the terrain types shown above it (those with their text on a green background)—it could contain any of the terrain features shown below it (those on a tan background) and still be an "Open Ground hex", albeit with some sort of modification.*

### T78.2 Move Costs

Всеки терен си има «цена» за придвижване, която се изразява в точките за движение, които дадена единица трябва да изразходва влизайки в хекса.

### T78.3 Cover

Всеки терен се характеризира с "*Cover*" – под формата на цяло число, което може да има и негативна стойност. Винаги *Cover* модифицира директно *Morale* на всяка единица в този хекс. *Cover* никога не е кумулативен, така че винаги се избира един (с най-голямата стойност) *Cover* ако има няколко такива в хекса.

Пример: *Team* с *Morale 7* се намира в хекс *Brush* => с модификацията от ковъра на хекса ще стане морала **8 (7+1)**. Ако вражеска единица обстрелва нашия тим през *Wall* страната на хекса – можем да изберем вместо ковър +1 да имаме ковър +2 от стената (т.е. нашия тим използва стената за да се прикрива от обстрела). Ако в този хекс имаше и *Foxholes marker* тогава можеше да изберем неговия ковър +3 и така нашия тим щеше да има морал **10**.

## T78.4 LOS

Всеки терен спрямо *LOS* се определя като *Obstacle*, *Hindrance* или *Clear*:

- Obstacle* – блокира на същото ниво (като надморска височина) *LOS*. *Obstacle* обикновено прави зад него един *Blind Hex* [T88.4.1] за наблюдател намиращ се по-високо.
- Hindrance* редуцира *FP* когато е на същото ниво стрелба преминаваща през него.
- Clear* терен няма ефект върху *LOS*.

*The various types of terrain are described in detail, below, and are listed in alphabetical order for ease of reference. The information that follows is also shown graphically on the Terrain Chart located on one side of the player aid sheet.*

## T79. Blaze

**MOVE COST:** Impassable

**COVER:** Impassable

**LOS:** Obstacle (at all levels)

## T80. Bridge

**MOVE COST:** (в.ж. по-долу)

**COVER:** 2 но забележете че *Road* [T93]

обикновено сваля общия ковър до 1

**LOS:** 1 *Hindrance*

### T80.1 Major Bridge

Големия мост се определя като едно цяло, което обхваща един или повече хекса, с малки части излизащи от него в двата

най-крайни хекса (*non-Bridge hexes*).

**MOVE COST:** *Impassable*; или 1 ако се придвижвате в точно определената посока на *Road/Railway*. Също така единицата може да напусне моста само през двете съответно крайни *Road/Railway* страни на хексовете.

### T80.2 Minor Bridge

Малкия мост се определя като мост който се намира изцяло в рамките на един единствен хекс.

**MOVE COST:** 1 ако се придвижвате в точно определената посока на *Road/Railway*. Ако се придвижвате в друга посока на хекса (ако е възможно) се плаща цената за движение спрямо типа терен.

## T81. Brush

**MOVE COST:** 2

**COVER:** 1

**LOS:** 3 *Hindrance*

## T82. Building

**MOVE COST:** 2

**COVER:** 3

**LOS:** *Obstacle*; creates one *Blind Hex* [T88.4.1]

**Building Objectives** – Ако *mapboard*

*Objective* [2.3] заема хекс в сграда и тази сграда заема два или повече хекса,

*Objective*-ът се приема че е цялата сграда и съответно всеки хекс, който заема тя, не само хекса където е обектив номера.

## T83. Cliff

**MOVE COST:** *Impassable*;

**CLIMBING:** a unit without a *Weapon* may *Advance* [O16] across a *Cliff* hexside.

**COVER:** none

**LOS:** *Clear*

## T84. Fence

**MOVE COST:** +1 when crossing.

**COVER:** none

**LOS:** 1 *Hindrance*; or *Clear* if the *Fence* is one of the six hexsides of the sighting or target hex.

## T85. Field

**MOVE COST:** 1

**COVER:** 0

**LOS:** 1 *Hindrance*

## T86. Gully

**MOVE COST:** 2

**COVER:** 1; though a unit in a *Gully* cannot be seen except from an adjacent hex or a hex at a higher elevation [T88], and vice versa.

**LOS:** *Clear*

## T87. Hedge

**MOVE COST:** +1 когато го пресича единица

**COVER:** няма; или 1 ако стрелбата по единицата пресича (*LOS*) *Hedge*-то; няма ковър ако обстрела е от минохвъргачка или артилерия.

**LOS:** *Obstacle*; или *Clear* ако *Hedge* е една от шесте страни на стрелящия или таргетния хекс.

## T88. Hills

(Поради относително по-сложните правила се препоръчва на начинаещите играчи да избират мапове без хълмове и денивелации на терена като цяло за първите няколко игри.)

Стандартният тъмножълт открит терен-хекс в *Combat Commander* се приема, че е на ниво "0" или на "нивото на земята". *Hills* може да бъде ниво 1 (жълтеникаво-кафяво), 2 (светло кафяво), 3 (средно кафяво) или 4 (тъмно кафяво). Ето защо единица на *Hill* е над единица намираща се в хекс на нивото на земята или на друго възвишение, което е на по-ниско ниво от него. Хълм-хекса е като всеки друг терен-хекс с изключение на някои допълнителни правила по-долу.

### T88.1 Uphill Movement

Движеща се нагоре единица (изкачваща се) трябва да похарчи +1 точки движение, когато влиза в хекс, който е с една елевация по-високо от хекса от който излиза единицата.

Пример: Единица се движи от хекс *Hill level 1* съдържащ *Woods* към хекс *Hill level 2*, също съдържащ *Woods* -> единицата трябва да похарчи 3 точки за движение (2 за *Woods* и 1 за изкачването). В обратния случай, ако единицата слизаше (*downhill*), щеше да й струва само 2 точки движение.

### T88.2 Height Advantage

*Fire Attack* търпи редуциране от -1 *FP* ако таргет хекса се намира по-високо от която и да е от стрелящите по него единици. И обратно *Fire Attack* има +1 *FP* ако таргет хекса се намира по-ниско от която и да е от стрелящите по него единици.

## T88.3 Hills & LOS

### T88.3.1 Military Crest Lines

Хекс в който има повече от един терен-левел се нарича "*Crest*"-хекс. Левела в който се намира централната му точка е левела и на хекса като цяло. Във всеки Крест-хекс физическия ръб на по-високия левел възвишение (*Hill*) се нарича "*Crest Line*".

### T88.3.2 Vertical LOS

Единица може да проследи *LOS* само до Крест-хекса откъдето започва възвишението нагоре. По същия начин единица която е на *Hill* може да проследи *LOS* до хекс на по-ниска височина само ако *LOS* никога не преминава през *Crest Line* на равна или по-голяма височина в интервенирания (през който минава *LOS*) хекс.

Така че единица *A* на *Hill*-хекс може да види единица *B* на по-нисък хекс само ако за *LOS* от единица *A* са изпълнени и двете условия: пресича Крест-линия преди да пресече страна на хекс; и не пресича отново Крест-линия на същата или по-висока елевация.

### T88.3.3 Hills as "Obstacles"

*Hill* сам по себе си е препятствие и блокира *LOS* между два хекса на по-нисък левел.

Единица на *Hill level 2* може да види през друг (интервениран) *Hill level 2* към трети таргет *Hill* само ако е на *level 2*, 3 или 4. Ако интервенирания *Hill* беше *level 3*, таргет-хекса трябваше да е на *level 4*, за да може да бъде видян (или да бъде поне на *level 4 Crest*).

### T88.4 Hills & Obstacles

*LOS* към или от *Hill*-хекс е блокирана само ако очевидно докосва някоя част от изобразено на мап-а препятствие ако е на същата или по-висока елевация от този *Hill*-хекс. С други думи, *LOS* към или от *Hill*-хекс не е блокирана от *Obstacles* ако той се намира на по-ниска височина (с изключение на *Blind Hexes* в.ж. по-долу). Единица на *level 1 Hill* може да види през (над т.е.) интервенирана постройка намираща се на *level 0* друга единица на по-далече намираща се на *level 1 Hill*. Ако постройката също беше на *Hill*, при всички случаи *LOS* щеше да бъде блокирана. *Blaze marker* винаги блокира *LOS* без значение какви са елевациите на сайтър и таргет хексовете. Обяснението е че пламъците и пушечите създават плътно препятствие за зрителния лъч на достатъчно голяма височина.

### T88.4.1 Blind Hexes

Единица на *Hill* може да види във *Woods* или *Building* хекс както нормално, но няма да може да види следващия хекс зад него ако той е на същата или по-ниска височина от *Woods / Building* хекса.

С други думи казано - по-ниско стоящи *Woods* или *Building* правят един хекс сяпла зона зад тях за наблюдател на по-голяма височина.

Единица на левел 1 *Hill* може да види на левел 0 хекс със сграда и зад него хексовете с изключение само на хекса точно зад сградата. И обратно – единица на левел 1 *Hill* може да види през интервениращ левел 1 хекс със сграда единица която е на левел 2 или по-високо освен ако тази сграда не е първия интервениран хекс по този *LOS*.

### T88.5 Hills & Hindrances

Който и да е мап-борд Хиндранс терен на по-ниска височина не повлиява *LOS* към или от *Hill* хекс. Хиндранс на *Hill* ще повлияе *LOS* между два други *Hill* хексове само ако са на същата елевация. *Smoke marker* в този случай винаги ще повлияе *LOS* независимо от елевацията на гледания и таргет хекса (създава се димен стълб във височина).

*Забележете че всичките тези правила се градят на предпоставката, че в Combat Commander всяка Hill височина е на по-високо от всеки мап-борд Обстакъл и всеки мап-борд Обстакъл е по-висок от който и да е мап-борд Хиндранс.*

### T89. Marsh

MOVE COST: 3

COVER: 0

LOS: 1 Hindrance

WATER TERRAIN: Не може каквото и да е оръжие да стреля от Marsh hex. Не може Blaze, Smoke или Fortifications от каквото и да е вид да заема в Marsh hex.

### T90. Open Ground

MOVE COST: 1

COVER: 0

LOS: Clear

### T91. Orchard

MOVE COST: 1

COVER: 1

LOS: 2 Hindrance

### T92. Railway

**MOVE COST:** 1 ако единицата върви в посоката на релсите (това се отчита когато единицата влиза в този хекс); във всички останали случаи зависи от типа терен.

**COVER:** зависи от типа терен на хекса.

**LOS:** 1 Hindrance; или Clear ако *LOS* преминава директно по посока на релсите.

### T93. Road

**MOVE COST:** 1 ако единицата върви в посоката на пътя (това се отчита когато единицата влиза в този хекс); във всички останали случаи зависи от типа терен.

Единицата взима +1 към нейните *Movement points* когато влиза в хекс съдържащ път, във всяка точка по време на нейния *Move Order*. Този бонус приключва с края на този *Move Order*.

Ако единицата продължава движението си и следващия хекс отново съдържа път – не се ползва с този бонус.

Не е нужно, за да се възползва единицата от бонуса път да влезе в хекса (съдържащ път) по неговата посока, съгласете се че пресичането на път е също улесняващо и бързо за пехотата.

(\* Позволил съм си известно мое разбиране и тълкуване на правилата тук. Препоръчвам да имате винаги под ръка и оригиналния английски рул.)

**COVER:** няма; както и *Cover*-ът от който и да е Фортификаейшън или терен тип се редуцира с единица, ако хексът съдържа път.

*So a Building hex with a Road going through it has a Cover of 2 (3 for the Building; modified by -1 for the Road).*

*A German Squad with a printed Morale of 7 in an Open Ground hex containing a Road will be at "-1" Cover and therefore have 6 Morale for all purposes. If Foxholes [F102] were later placed in that hex, it would have a Morale of 9 (7; +3 Foxholes; -1 Road).*

**LOS:** Clear ако *LOS* преминава директно по посока на пътя; във всички останали случаи зависи от типа терен в хекса, респективно Хиндранс или Обстакълс.

### T94. Smoke

**NOTE:** Before beginning play, all the Smoke/Blaze markers should be placed into an opaque cup so that they may be drawn at random when called for during play.

**MOVE COST:** Depends on other terrain in the hex.

**COVER:** Depends on other terrain in the hex.

**LOS:** 1-10 Hindrance into or out of or through [10.3.4].

*The actual Hindrance value of Smoke is printed on the individual markers.*

### T95. Stream

MOVE COST: 3

COVER: -1

LOS: Clear

WATER TERRAIN: No Weapon of any kind may fire from a Stream hex. No Blaze, Smoke or Fortification of any kind may ever occupy a Stream hex.

### T96. Trail

**MOVE COST:** 1 if traveling along the Trail depiction (that is, the moving unit crossed a Trail hexside as it entered the hex); otherwise depends on the other terrain in the hex.

**COVER:** Depends on other terrain in the hex.

**LOS:** Depends on other terrain in the hex.

### T97. Wall

**MOVE COST:** +1 when crossing.

**COVER:** none; or 2 if a Fire Attack crossed the Wall as it entered the target hex (not applicable when firing Mortars or Artillery).

**LOS:** Obstacle; or Clear if the Wall is one of the six hexsides of the sighting or target hex.

### T98. Water Barrier

**MOVE COST:** Impassable

**COVER:** Impassable

**LOS:** Clear

**IMPASSABLE WATER TERRAIN:** No unit, Blaze, Smoke or Fortification marker of any kind may ever occupy a Water Barrier hex.

### T99. Woods

**MOVE COST:** 2

**COVER:** 2

**LOS:** Obstacle; creates one Blind Hex [T88.4.1]

**AIRBURSTS:** The Fire Attack Total of any Mortar or Artillery attack against a Woods hex is always increased by 2.

*So a 6-FP Mortar that fires into a Woods hex and makes a Fire Attack Roll of 7 would have an Attack Total of 15 instead of 13.*

*Shells fired at a high altitude – such as from mortars and distant artillery batteries – had a tendency to explode in the treetops. When this happened, the troops below would be subject to flying splinters and tree branches in addition to the shell blast that was not muffled by contact with the earth.*

# FORTIFICATIONS

*"He who defends everything defends nothing."*

—Frederick II

## F100. General Rules

*The following sections [F101–F106] need not be read and memorized your first time through the rules: They can be safely ignored until a Fortification actually enters play—players can then simply look up the rules for that particular marker.*

**F100.1 Acquisition** – В играта има 6 вида фортификационни съоръжения: *Foxholes, Trenches, Mines, Wire, Bunkers* и *Pillbox*. Обикновено се включват в играта в началото чрез сценария или по-късно от различни събития и екшъни.

**F100.2 Removal** – Фортификациите могат да бъдат елиминирани по време на играта чрез различни събития, екшъни ("Demolitions") или артилерийски удари.

**F100.3 Stacking** – Не повече от един фортификационен маркер може да присъства на един хекс. Първият форт. маркер поставен в хекса има предимство. Също не може да има такъв във *Water hex* (i.e. *Marsh, Stream or Water Barrier with no Bridge*).

*The various Fortifications are described in detail, below, and are listed in alphabetical order for ease of reference. A condensed version of the following information can also be found on the Track Display for ease of reference during play.*

## F101. Bunker



Бункерът дава на единиците в този хекс **Cover 6** (7 срещу *Mortars* и *Artillery*). Както обикновено този **Cover** не е кумулативен с други кавъри на хекса. По време на меле схватка - страната която е владеела бункера преди мелето печели при равенство на *Melee totals*.

## F102. Foxholes



A *Foxholes* marker gives the hex it occupies an alternate **Cover** of "3" ("4" instead vs *Mortars* and *Artillery*). As usual, this is not cumulative with other **Cover** in the hex.

## F103. Mines

### F103.1 General Rules



Минното поле атакува всяка единица (своя или чужда), която прави *Moves, Advances* или *Retreats* във или от този хекс. Единици движещи се заедно правят индивидуален рол. С други думи всяка единица която влиза или излиза от хекс съдържащ маркера за минно поле - е атакувана от мините и прави рол само за нея си. Единица която се намира в хекса без да прави движение не е засегната към момента от мините, дори да има друга единица (своя или чужда) която извършва движение от или във хекса и съответно е атакувана.

## F103.2 Mine Attack

Силата на атаката на минното поле е 6 FP освен ако сценария няма специални указания като *Minefield capability* (7 или 8 FP). Кавъра за минната атака автоматично пада на нула и не може да бъде модифициран по никакъв начин. *Mine Attack Roll* следва същите правила както и *Fire Attack Roll* с изключение на това че само движещите се, напредващите или отстъпващите единици правят *Fire Defense Roll*, като съответния рол се прави от съответната страна. ВАЖНО: Единица която от здрава става счупена от минното поле, все пак завършва своето движение, т.е. войниците са преминали през минното поле, но с цената на жертви.

## F104. Pillbox



A *Pillbox* gives the hex it occupies an alternate **Cover** of "5" ("6" instead vs *Mortars* and *Artillery*). As usual, this is not cumulative with other **Cover** in the hex.

During *Melee*, the side that was the last sole occupant of a *Pillbox* hex wins if the *Melee totals* are tied.

## F105. Trench

### F105.1 General Rules



A *Trench* marker gives the hex it occupies an alternate **Cover** of "4" ("5" instead vs *Mortars* and *Artillery*). As usual, this is not cumulative with other **Cover** in the hex.

### F105.2 Trenches & Movement

Единица движеща се от един хекс съдържащ Тренч към аджейсът хекс, съдържащ Тренч, Бункер или Пилбокс (както и обратното) изразходва само 1 МР за да се придвижи, игнорирайки вида терен в двата хекса (ИЗКЛЮЧЕНИЕ: *Cliff hexsides T83*, който не може да бъде преминал по време на *Move Order*). Това се прилага включително ако единицата се изкачва по нанагорнище и нормално това би трябвало да увеличи цената за движение. Освен това тази единица не може да бъде прихваната от врага с *Op Fire*.

## F106. Wire

### F106.1 General Rules



A *Wire* marker sharing a hex with one or more units affects those units by reducing their FP,

Range and *Morale* numbers by -1 each. *Command* is unaffected by *Wire*.

### F106.2 Wire & Movement

A moving unit loses *all* its remaining MP's immediately after entering or exiting a hex containing *Wire*.

*So if a unit begins its Move in a Wire hex it must stop moving in the first hex entered—even if that hex contains a Road or Leader. If it moves into a Wire hex, its movement will also automatically cease there.*

Units can *Advance* or *Retreat* into and out of a *Wire* hex normally, as MP's are not utilized during these activities.

## F106.3 Wire & Fire Attacks

Units in a hex containing *Wire* cannot form a *Fire Group* [O20.3.1] with pieces outside the hex.

No *Weapon* may be fired from a *Wire* hex.

## CREDITS

GAME DESIGNER — CHAD JENSEN

DEVELOPMENT — CHAD & KAI JENSEN

SERIES DEVELOPER — JOHN A FOLEY

ART DIRECTOR — RODGER MACGOWAN

BOX ART & PACKAGING DESIGN — RODGER MACGOWAN

CARDS — MARK SIMONITCH AND CHAD JENSEN

COUNTERS — LEE BRIMMICOMBE-WOOD AND CHAD JENSEN

MAPS — LELAND MYRICK AND CHAD JENSEN

RULES & PLAYER AIDS — CHAD JENSEN

PROOF-READING — RICK YOUNG, TROY NICHOLS, DAVID FRISTROM, JEFF PAUL, JERRY TRESMAN, RICHARD WAGONER, JAKE THORNTON, KRIS ADAMSON AND JOE KELLER

PLAY TESTERS — MARK BEYAK, ALEX OSTROUMOV, KRIS ADAMSON, SAMUEL FARINATO, DUSTY DIVINE, JOE WHITE, JOHN ZRIMC, TROY NICHOLS, JORDAN NICHOLS, DEREK NICHOLS, STEVE "SAL" SALKOVICS AND MARTIN SCOTT

PRODUCTION COORDINATOR — TONY CURTIS

PRODUCERS — GENE BILLINGSLEY, TONY CURTIS, ANDY LEWIS, RODGER MACGOWAN AND MARK SIMONITCH

# INDEX

- Action Listings**..... pp 15-17
- Actions ..... glossary; 1.6; A24  
 capability .....5.2  
 during Orders.....O14.3  
 min. Firepower .....10.3.2.1; O20.3.2 box  
 movement timing.....O21.6  
 Opportunity Fire.....A33
- Advance..... O16
- Artillery  
 boxes.....2.2.3  
 Denied .....O17  
 Request.....O18  
 Accuracy.....O18.2.2  
 Impact.....O18.2.3  
 Spotting.....O18.2.1
- Blaze .....8.1.5; 10.2.1; T79  
 creation of .....E46  
 spreading .....E48
- Broken  
 Radios.....O17; O18.1  
 units .....3.2  
 Weapons.....11.4
- Bunker ..... F101; Track Display
- Cards..... 1  
 discarding .....5.3; O15  
 drawing.....5.4  
 hand size (Posture) .....1.1
- Casualty Track .....4.2
- Command .....3.1.5; 3.3.1  
 Radius.....3.3.1.1  
 and units .....3.3.1.2  
 and Weapons.....3.3.1.3
- Command Confusion .....O19; A28
- Compass.....2.2.2
- Cover.....T78.3
- crest line.....T88.3.1
- Die rolls.....1.9  
 Artillery Accuracy.....O18.2.2  
 Artillery Impact.....O18.2.3  
 cancellation of (re-roll).....9.1  
 Fire Attack .....O20.3.3  
 Fire Defense .....O20.3.4  
 Melee .....O16.4.2  
 Rally .....O22.3  
 Rout.....O23.2  
 Sudden Death .....6.2.2  
 Targeting.....O20.2.3
- Event Listings**..... pp 18-20
- Events..... glossary; 1.7; E42  
 Event! trigger.....1.9.1.1
- Exiting the Map.....7.2  
 involuntarily .....7.2.2; O23.3.5  
 voluntarily.....7.2.1; O16.2; O21.4
- Fire.....O20  
 Activation.....O20.1  
 Fire Attack .....O20.3  
 Fire Defense .....O20.3.4  
 Fire Groups.....O20.3.1  
 Opportunity Fire.....A33  
 Ordnance Targeting .....O20.2
- Firepower (FP)  
 on Radio .....12  
 on unit .....3.1.1  
 on Weapon.....11.1
- Flamethrower .....11.6; Track Display
- Fortification Listings**..... p 23
- Foxholes ..... F102; Track Display  
 placement .....A32; A35.1; E55; E73
- Hand size.....1.1; 5.4
- Game End .....6.3
- Heroes .....E58.1  
 creation of.....E58
- Hills .....T88  
 and blind hexes.....T88.4.1
- Hindrances .....10.3  
 and Fire Attacks.....O20.3.2  
 and Hills .....T88.5  
 and Targeting.....O20.2.3
- Initiative .....9  
 and re-rolling.....9.1  
 and a tied game.....9.2
- Jammed! trigger .....1.9.1.2; O20.3.3.1  
 NA during Artillery Impact .....O18.2.3.2  
 NA during Mine Attack .....1.9.1.2 box  
 NA during Targeting.....1.9.1.2
- Leaders .....3.3  
 Leader Table .....Playbook
- Line of Sight (LOS).....10
- Maps.....2
- Melee.....O16.4
- Mines..... F103; Track Display  
 placement .....A35.2; E47  
 and Retreating .....O23.3.4
- Morale .....3.1.4
- Move.....O21  
 and Op Fire.....O21.3  
 and Trenches.....F105.2  
 and Weapon transfer .....O21.1.1  
 and Wire .....F106.2  
 as a stack.....O21.2  
 costs .....O21.1; Terrain Chart
- Movement number  
 on unit.....3.1.3  
 on Weapon.....11.1
- Objectives .....2.3  
 chits .....7.3.2  
 multi-hex buildings .....7.3.1.1  
 VP value.....7.3
- Obstacles .....10.2  
 and Hills .....T88.4
- Opportunity Fire .....A33  
 NA vs. Advancing units .....O16.1  
 NA vs. Retreating units .....O23.3.2
- Order Listings**..... pp 10-15
- Order of Battle (OB) ..... glossary  
 Display.....4.3.1  
 Fortification .....Playbook  
 Support .....Player Aids  
 Unit.....Player Aids
- Orders..... glossary; 1.5; O14  
 Capability .....5.1
- Ordnance ..... *see Weapons*
- Pillbox ..... F104; Track Display  
 placement .....A35.3
- Posture..... glossary; 1.1
- Radios .....12  
 placement .....2.2.3; 8.1.2  
 usage.....O17; O18; Track Display
- Rally .....3.2.5
- Random Hex ..... glossary; 1.8  
 and broken Weapons.....11.4  
 and Snipers .....1.9.1.3
- Range  
 and Targeting.....O20.2.2  
 on unit.....3.1.2  
 on Weapon.....11.1
- Recover .....O22
- Reinforcing units.....6.1.2 step #5
- Retreating .....O23.3
- Revealing cards .....1.3
- Rout.....O23
- Satchel Charge .....11.6; Track Display
- Sequence of Play.....5
- Smoke .....8.1.4; 10.3.4; T94  
 creation of .....A39; E53; E77  
 Rounds.....O18.2.1.1; O18.2.3.1; O20.2.1
- Sniper! trigger .....1.9.1.3
- Spotting Round (SR)..... glossary; O18.2.1
- Stacking .....8
- Sudden Death.....6.2; 6.3.2
- Suppressed .....13  
 placement .....O20.3.4; O22.3; O23.2;  
 .....E51; E60; E75  
 removal .....13.3; O22.2
- Surrender.....4.2; 6.3.1
- Targeting.....O20.2
- Terrain Listings**..... pp 20-22; chart
- Time (and the Time Track).....6  
 Time Advance.....6.1.2  
 Time! trigger.....1.9.1.4
- Track Display .....4
- Trench ..... F105; Track Display  
 and Movement.....F105.2
- Turn ..... glossary; 1.1; 1.5
- Units..... glossary; 3  
 broken.....3.2  
 Heroes.....E58.1  
 Leaders .....3.3  
 stacking.....8.2  
 stats.....3.1; Track Display
- Veteran.....E44.1
- Victory Points (VP).....7  
 via Elimination .....7.1  
 via Exiting .....7.2  
 via Objectives .....7.3
- Victory Track .....4.1
- Weapons .....11  
 broken.....1.8; 11.4  
 and Cliffs .....T83  
 elimination of .....4.2; 11.3  
 NA in Melee .....O16.4.1
- Ordnance ..... glossary; 11.5  
 and Command.....3.3.1.3  
 and Fire Groups .....O20.3.1.1  
 and Hindrances .....10.3.1  
 NA during Op Fire.....A33.3  
 and Targeting.....O20.2  
 stacking & portage .....8.1.1; 11.2  
 on Suppressed units .....11.1; 13.2  
 transfer of .....O21.1.1  
 and Water Terrain .....T89; T95
- Wire ..... F106; Track Display  
 and Movement.....F106.2  
 placement .....A35.5; E69  
 and Retreating .....O23.3.3

