

# Stand at Mortain

By Paul Rohrbaugh

Zasady gry (stan na 9/26/2006)

Tłumaczenie: Łukasz Jeszke ([p-3@wp.eu](mailto:p-3@wp.eu) – zgłoś błąd)

**PRZYGOTOWANIE:** Rozmieść wszystkie jednostki amerykańskie (kolor jasnozielony) - oprócz jednostek CCA/B/R – gdziekolwiek ale nie na wschodnich heksach. Jednostki CCA/B/R mogą zostać wprowadzone do gry w drugiej kolejce albo później, rozmieszczone wzdłuż zachodniego brzegu mapy wtedy, gdy gracz po stronie amerykańskiej zdecyduje się je aktywować. Umieść wszystkie jednostki niemieckie (kolor czarny i ciemnozielony) wzdłuż wschodniego brzegu mapy. Te jednostki wchodzi do gry w pierwszej turze albo później kiedy Niemcy zdecydują, żeby je aktywować. Maksymalnie dwie sojusznicze jednostki naziemne mogą zostać położone na jednym heksie. Jednostka 102 Tiger może być/działać dowolnie z każdą inną niemiecką jednostką. Niemieckie i amerykańskie jednostki naziemne nie mogą stać razem.

**POCZĄTEK TURY:** Gracze tasują talię kart (zawierającą jedną kartę Joker). Gracz strony niemieckiej ciągnie kartę. Jeżeli jest czarna może spasować lub aktywować jednostki (także te poprzednio aktywowane) równe połowie liczby na karcie (zaokrąglonej w górę). Asy mają wartość równą "1". Czarne figury umożliwiają aktywację jednej jednostki albo jednego zbioru jednostek. Jeżeli zostaje wyciągnięta czerwona karta to gracz strony amerykańskiej może spasować lub aktywować jednostki w ten sam sposób. Aktywowana jednostka naziemna może:

a) Ruszyć się o jeden heks **ALBO**

b) Nie ruszać się ale zamiast tego wystrzelić.

Gra nie ma stref kontroli. Kolejka kończy się, kiedy zostanie wyjęty Joker (w czasie aktywacji lub walki) albo wtedy, gdy wszystkie karty zostaną ciągnięte (nieważnym jest, co nastąpi najpierw, nie zwracamy jednak uwagi na Jokera jeśli został wyjęty zanim obaj gracze mieli szansę choć raz aktywować jednostki).

**WALKA:** Walka nie jest obowiązkowa. Wszystkie jednostki naziemne mogą wystrzelić na odległość do dwóch heksów albo – jeśli są na wzgórzu – trzech heksów. Jednostki mogą strzelać do wioski, miasta, wzgórza i lasu ale nie mogą strzelać przez te pola. Użyj liczbę anty-czołgową danej jednostki (*Anti-Tank*) (AT) kontra liczbę czołgów (*Tanks*), liczbę przeciwpiechotną danej jednostki (*Anti-Infantry*) (AI) kontra liczbę dział (*Guns*) i/lub piechoty (*Infantry*). Wskaż dowolną liczbę strzelających jednostek i pojedynczą jednostkę – cel. Gracz atakujący ciągnie kartę (jakikolwiek

kolor/znak może być użyty przez obu graczy do rozwiązania starcia). Odejmij jeden od liczby na karcie jeśli wszystkie strzelające jednostki i cel sąsiadują ze sobą. Odejmij również jeden jeżeli jednostka 102 Tiger prowadzi atak AT. Dodaj modyfikator związany z terenem. Jeśli wyciągnięta karta plus całkowita liczba wszystkich modyfikatorów jest mniejsza lub równa sumie liczb AT lub AI wszystkich strzelających jednostek wtedy obróć na drugą stronę jednostkę atakowaną. W innym przypadku spudłowałeś. Dotychczas obrócone jednostki są eliminowane. Wymień karty z figurami albo przyjmij, że spudłowałeś (wybór należy do gracza strzelającego). Po rozwiązaniu starcia powróć do ciągnięcia kart aby aktywować jednostki.

**US AIR/OFF BOARD ARTILLERY (OBA) MARKERS (Amerykańska artyleria powietrzna spoza planszy OBA markery):** Tylko jeden z markerów (jednego typu) amerykańskich możliwy jest na turę. Wyciągnięcie czerwonego, nieparzystego numeru karty lub waleta oznacza, iż marker powietrzny (*Air*) może zostać użyty zamiast aktywacji jednostek naziemnych. Każda inna czerwona karta, że OBA marker może być użyty zamiast aktywacji jednostek naziemnych. Markery *Air* oraz OBA mogą namierzać każdą wrogą jednostkę lub zbiór jednostek. OBA marker może prowadzić atak AT oraz AI z siłą trzech punktów. Marker *Air* może albo:

a) prowadzić atak AT lub AI z siłą równą 4 **ALBO**  
b) narzucić dodatkowy modyfikator +1 do walki na wszystkie wrogie jednostki na atakowanym heksie oraz wszystkich przylegających heksach aż do końca kolejki.

**DŁUGOŚĆ GRY:** Gra trwa 6 tur (przetasowań talii kart).

**ZWYCIĘZCA:** Strona niemiecka wygrywa, gdy do końca 6 tury pięć jednostek wydobędzie się z zachodniego brzegu mapy albo, gdy żadna amerykańska jednostka nie pozostanie w grze. W przeciwnym wypadku wygrywa strona amerykańska.

Copyright © 2006 LPS

Please visit us at [www.atomagazine.com](http://www.atomagazine.com)

