

FLAMES OF WAR **Skrót zasad gry**



FAZA RUCHU – MOVEMENT PHASE

W tej fazie gracz może poruszać swoje oddziały. Ruchy wykonuje się po kolei plutonami, przemieszczając wszystkie jednostki należące do jednego zanim przejdzie się do następnego.

Każda jednostka może przebyć w jednej turze określony dystans, który zależy od jej rodzaju (piechota, czołgi, kawaleria itp.) oraz typu terenu.

Jeżeli jednostka przechodzi przez kilka rodzajów terenu, bierze się pod uwagę jedynie dystans dozwolony dla najtrudniejszego z nich. Może zajść sytuacja, że jednostka wkroczy na obszar, w którym dozwolony ruch jest mniejszy niż wcześniej przebyty – wówczas zatrzymuje się na jego krawędzi. Gracz może kontynuować jej ruch dopiero w swojej następnej turze.

Zasięgi ruchu

Typ jednostki	po drodze	na przelaj	w terenie ciężkim
Pojazdy gąsienicowe	12 cali/30cm	12 cali/30cm	8 cali/30cm
Pojazdy półgąsienicowe i jeepy	16 cali/40cm	12 cali/30cm	4 cale/10cm
Pojazdy kołowe	16 cali/40cm	8 cali/20cm	4 cale/10cm
Powozy, taczanki	10 cali/25cm	8 cali/20cm	4 cale/10cm
Furmanki	6 cali/15cm	6 cali/15cm	4 cali/10cm
Piechota	6 cali/15cm	6 cali/15cm	6 cali/15cm
Kawaleria	10 cali/25cm	10 cali/25cm	10 cali/25cm
Działa przenośne	6 cali/15cm	6 cali/15cm	6 cali/15cm
Średnie i ciężkie działa	2 cale/5cm	2 cale/5cm	2 cale/5cm
Działa stacjonarne	Mogą być tylko holowane		



FLAMES OF WAR

Skrót zasad gry

Przemieszczanie jednostek:

Poszczególne jednostki w plutonie przemieszczają się niezależnie od siebie, każda z nich może poruszyć się w innym kierunku, lub pozostać w miejscu. Żadna z jednostek nie jest ograniczona do ruchu w kierunku, w którym była pierwotnie zwrócona, zaś po wykonaniu ruchu gracz może ją obrócić w dowolną stronę. Ruch nie musi odbywać się po linii prostej, jednostka może skrócić dowolną ilość razy. Aby określić przebyty dystans mierzy się rzeczywistą odległość, którą przebyła, a nie odległość w linii prostej między punktem początkowym a końcowym. Jednostki jednego gracza nie przeszkadzają sobie wzajemnie podczas ruchu i mogą się przenikać, nie można ich jednak stawiać tak, żeby ich podstawki nachodziły na siebie po zakończeniu ruchu. Pojazdy mogą swobodnie się mijać tylko jeśli przestrzeń między nimi jest na tyle szeroka, że poruszany pojazd fizycznie mieści się między nimi. Zasięg ruchu mierzy się od frontu jednostki do punktu, do którego chce ona dotrzeć. Piechota i działa nie mogą podejść bliżej niż 2 cale/5cm do widzianego przeciwnika. Pojazdy mogą "przejeżdżać" przez wrogie pojazdy. Pojazdy nie mogą przemieścić się bliżej niż 2 cale/5cm do widocznej piechoty lub dział przeciwnika.

Ruch szybki

Jest to forma ruchu pozwalająca oddziałom przebyć znacznie większy dystans niż zazwyczaj. Wiąże się z nim jednak pewne ryzyko: jednostki korzystające z szybkiego ruchu są bardziej narażone na ogień nieprzyjaciela. Jednostki, które wykonują ruch szybki mogą przebyć dystans dwukrotnie większy niż normalnie. Ruch ten musi odbywać się po prostej, najkrótszą drogą do celu, zmiana kierunku jest możliwa tylko, jeśli tak prowadzi droga, albo jeżeli prostą drogę blokują przeszkody. Po zakończeniu ruchu jednostki zwraca się w kierunku ruchu. Jeżeli jakkolwiek jednostka w plutonie wykonała ruch szybki to cały pluton jest traktowany tak, jakby go wykonywał. Jednostki, które korzystają z ruchu szybkiego nie mogą:

- wejść na teren ciężki
- zbliżyć się na 8 cali/20cm do wrogich jednostek
- strzelać
- przeprowadzać szturmów
- wykorzystywać zdolności jednostek zwiadu: oderwanie się od przeciwnika

Budynki:

Wewnątrz budynku może schronić się tyle jednostek ile się fizycznie zmieści, by nie nachodziły na siebie podstawkami. Jeżeli budynek jest na tyle mały, że nie mieści się w nim żadna podstawka, uznaje się, że może on pomieścić tylko jedną.

Budynki traktowane są jako teren bardzo trudny, w związku z czym nie można wykonywać w nich szybkiego ruchu.

Przejścia są to miejsca, przez które można dostać się do budynku i przez które można prowadzić ostrzał z wewnątrz. Do przejść zaliczają się np. drzwi, okna i wyrwy w ścianach. Przez pojedyncze przejście może normalnie przejść lub strzelać tylko jedna jednostka, jeżeli jednak jest

Jest to bezpłatny materiał udostępniany wyłącznie klientom obu firm. Materiał ten jest chroniony prawem autorskim, jakiegokolwiek jego powielanie, kopiowanie, sprzedawanie lub używanie dla celów komercyjnych bez wiedzy i zgody firm Wargamer oraz Graal jest zabronione i będzie skutkowało wyciągnięciem prawnych konsekwencji.



FLAMES OF WAR

Skrót zasad gry

ono szerokie, może z niego korzystać tyle jednostek ile się w nim fizycznie mieści w całości. Piechota może wejść do budynku tylko przez takie przejścia jak drzwi i okna, żeby dostać się do środka musi rozpocząć ruch stykając się z jednym z nich, lub być w stanie dojść do takiego przejścia, z którym, na początku fazy ruchu, stykała się sprzymierzona jednostka. Piechota może wyjść z budynku tylko przez takie przejścia jak drzwi i okna, zasięg ruchu mierzy się wówczas od miejsca z którego dana jednostka opuszcza budynek. Kawaleria nie może wejść do budynków dopóki nie zsiądzie z koni. Spośród pojazdów jedynie gąsienicowe, w pełni opancerzone mogą wjeżdżać do wnętrza budynków. Nie jest wymagane, by istniało przejście, gdyż po prostu przebijają się przez jego ściany. W wyniku tego nie powstaje jednak nowe przejście, gdyż uznaje się, że spadające fragmenty murów i stropów zasypują powstały otwór i nie można z niego później skorzystać. Wjazd pojazdu do budynku traktowany jest jako przemieszczanie się przez teren bardzo trudny. Działa przenośne mogą zajmować lub opuszczać budynki tak jak piechota, zaś pozostałe działa mogą być rozstawione na parterze budynku w fazie rozstawiania, ale nie mogą do nich wjeżdżać ani wyjeżdżać podczas gry.

Ruch przez teren ciężki:

Za każdym razem, gdy pojazd chce przejechać przez teren ciężki musi zdać test zakopania się. Gracz rzuca kością za każdy taki pojazd: wynik 2 lub więcej oznacza, że może jechać dalej bez problemu, jeżeli jednak wypadnie 1 oczko pojazd zakopuje się na przeszkodzie i nie może się poruszać dopóki nie zostanie z niej uwolniony. Pojazd musi wykonać test zakopania się za każdym razem, gdy wjeżdża lub zaczyna ruch na terenie ciężkim.

- pojazdy gąsienicowe mogą próbować przejechać przez teren bardzo trudny; w tym celu muszą jednak zdać test umiejętności, jeżeli pojazd go zda może jechać dalej, jeżeli mu się to nie powiedzie – zakopał się.
- lekkie, średnie i ciężkie działa muszą zdawać test zakopania się tak samo jak pojazdy podczas przechodzenia przez teren ciężki.
- piechota, kawaleria i działa przenośne nigdy nie muszą zdawać testu zakopania się (niezależnie od rodzaju terenu, w jakim się znajdują)

Zakopanie się (bogging down):

Pojazdy i działa, które zakopały się nie mogą walczyć dopóki nie zostaną uwolnione. Pojazdy, które zakopały się kończą swój ruch w punkcie, w którym nie zdały testu. Pasażerowie mogą wysiąść z zakopanego pojazdu na początku swojej następnej fazy ruchu. W fazie wstępnej wykonaj test umiejętności dla każdego pojazdu lub działa które zakopało się, jeżeli test jest udany to pojazd wraca do punktu gdzie był przed zakopaniem się na przeszkodzie, jeżeli nie to można próbować w kolejnych turach. Uwolniony z przeszkody pojazd może funkcjonować normalnie przez resztę tury.

Pojazdy holujące (recovery vehicle):

Pojazdy holujące mogą odholowywać inne pojazdy, które zakopały się, są zepsute albo zniszczone. Aby to zrobić, pojazd musi zakończyć ruch obok celu, przy czym sam nie może być zakopany ani mieć wstrząśniętej załogi. Zamiast oddać strzał przesun oba pojazdy do 4

Jest to bezpłatny materiał udostępniany wyłącznie klientom obu firm. Materiał ten jest chroniony prawem autorskim, jakiegokolwiek jego powielanie, kopiowanie, sprzedawanie lub używanie dla celów komercyjnych bez wiedzy i zgody firm Wargamer oraz Graal jest zabronione i będzie skutkowało wyciągnięciem prawnych konsekwencji.



FLAMES OF WAR

Skrót zasad gry

cale/10cm, wykonując w terenie ciężkim test zakopania się dla pojazdu holującego. Jeżeli test był udany, holowany pojazd lub działo jest wolny od końca fazy strzelania. Żaden z tych pojazdów nie może w tej turze strzelać ani wykonywać szturmów. Każdy pojazd, który nie jest zakopany ani ze wstrząśniętą załogą, może samemu spróbować odholować taki sam lub mniejszy pojazd (lub działo) jak pojazd holując. Musi jednak wykonać wówczas test umiejętności zamiast testu zakopania się. Jeżeli test się uda - holowany pojazd zostaje uwolniony.

Transport:

Pojazd transportowy może przewozić piechotę i działa przenośne, może też holować inne działa. Jeden pojazd może przewozić tylko jednostki ze swojego plutonu. Każda taka jednostka powinna mieć przydzielony pojazd, który ją transportuje; jeżeli zostanie on zniszczony - pasażerów rozdziela się równo pomiędzy pozostałe pojazdy transportowe plutonu. Pojazdy transportowe nie mają ograniczenia pojemności, mogą przewozić więcej jednostek niż na początku starcia jeżeli na skutek strat część plutonu straci swoje pojazdy. Jednostki niezależne mogą korzystać z dowolnego transportu z dowolnego plutonu.

Aby załadować pojazd piechotą najpierw wykonuje się nim ruch, a następnie przemieszcza piechotę, by znalazła się w przedziale transportowym pojazdu. Kolejność ta jest istotna: po załadunku pasażerów transport nie może się dalej poruszyć w tej samej turze i jest traktowany jako poruszony, nawet jeżeli w rzeczywistości to nie nastąpiło.

Pasażerowie mogą wysiadać z pojazdów na początku swojej fazy ruchu, zanim się one poruszą. Następnie przemieszczają się normalnie licząc odległość od przedziału transportowego pojazdu. Po wyładunku pasażerów pojazd transportowy traktowany jest jako poruszony.

Holowane działa są podczepiane do i odłączane od pojazdów na tej samej zasadzie, co piechota, z tym, że każdy pojazd może holować tylko jedno działo. Po odłączeniu od pojazdu działo pozostaje w miejscu, w którym zostało odłączone i wykonuje ewentualny ruch od tego punktu. Działa holowane przez pojazdy nie muszą zdawać oddzielnych testów zakopania się. Do holowanych dział nie można strzelać, jest to możliwe jedynie do pojazdów, które je holują. Jeżeli przy ostrzale artyleryjskim jedynym celem znajdującym się pod znacznikiem jest holowane działo, to nie zostaje trafione. Jeep holujący działo może jechać jedynie z prędkością nie większą niż 6 cali/15cm. Gracz może zdecydować na końcu fazy ruchu, że odsyła pusty pojazd transportowy na tyły - usuwa go wówczas ze stołu i gry (pojazd taki nie liczy się jako zniszczony ale nie może powrócić do gry). Jednostki kawalerii mogą zsiąść z koni na początku fazy ruchu (konia są automatycznie odsyłane na tyły).

Pluton transportowy:

Funkcjonuje jako oddzielny pluton, Jednostki takiego plutonu nie mogą być przydzielone do innych plutonów. Pluton transportowy może przewozić kilka innych plutonów na raz. Każdy pojazd może przewozić do 5. jednostek piechoty i/lub dział przenośnych. W miejsce jednej z jednostek piechoty może też holować działo.

Jest to bezpłatny materiał udostępniany wyłącznie klientom obu firm. Materiał ten jest chroniony prawem autorskim, jakiegokolwiek jego powielanie, kopiowanie, sprzedawanie lub używanie dla celów komercyjnych bez wiedzy i zgody firm Wargamer oraz Graal jest zabronione i będzie skutkowało wyciągnięciem prawnych konsekwencji.



FLAMES OF WAR **Skrót zasad gry**

Piechota jadąca na czołgach

Na każdym czołgu może jechać do 3. jednostek piechoty lub dział przenośnych. Wsiadanie i zsiadanie z czołgów odbywa się w taki sam sposób jak w przypadku pojazdów transportowych. Czołgi wyposażone w miotacze ognia nie mogą przewozić piechoty

Opuszczenie pola bitwy:

Jednostki mogą dobrowolnie opuścić pole bitwy wychodząc przez jedną z krawędzi stołu – jeżeli nastąpiło to w ich strefie rozstawienia przestają się liczyć jako część swoich plutonów. Jeżeli opuszczają pole bitwy przez inną krawędź traktowane są jako zniszczone. Pluton, który w całości opuści pole bitwy nie liczy się już do siły bojowej kompanii.

FAZA STRZELANIA - SHOOTNIG STEP

W fazie strzelania gracz po kolei strzela swoimi plutonami. Nie mogą tego robić jedynie te plutony, które korzystały wcześniej w tej samej turze z szybkiego ruchu.

1. Zasada ogólna

Gracz wybiera pluton który będzie strzelał i przeprowadza odpowiednią procedurę dla wszystkich jednostek należących do niego, które mają strzelać. Następnie, przechodzi się do kolejnego plutonu i tak dalej, aż wszystkie plutony, które miały strzelać zrobią to.

2. Wybór celu

Dzielenie ognia:

Pluton nie musi strzelać do tylko jednego wrogiego plutonu, można podzielić ogień pomiędzy różne plutony wroga. W tym celu gracz deklaruje przed rozpoczęciem ostrzału, które z jego jednostek będą strzelać do poszczególnych plutonów wroga. Jednostka lub pojazd posiadający kilka broni nie może podzielić ognia - musi strzelać do jednego plutonu wroga.

Strzelanie do izolowanych grup:

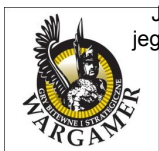
Jeżeli wrogi pluton jest rozproszony, w efekcie czego część jego jednostek nie znajduje się w zasięgu dowodzenia pozostałych i tworzy izolowane grupy, można strzelać do poszczególnych grup, tak jakby były osobnymi plutonami.

Jednostki niezależne:(Independent Teams)

Jeżeli ostrzeliwana jednostka jest sklasyfikowana jako niezależna i nie jest aktualnie dołączona do żadnego plutonu, musi, o ile jest to możliwe, połączyć się z innym plutonem. Pluton ten musi mieścić się w zasięgu dowodzenia i mieć przynajmniej jedną jednostkę tego samego typu (piechota, czołg) co ostrzeliwana. Jeżeli w zasięgu dowodzenia dostępna jest jedynie inna jednostka niezależna, to łączy się z nią, a ta z kolei z plutonem, który znajduje się w zasięgu dowodzenia od niej.

Ostrzał jest wykonywany przeciw takiemu połączonemu plutonowi. Niezależne jednostki

Jest to bezpłatny materiał udostępniany wyłącznie klientom obu firm. Materiał ten jest chroniony prawem autorskim, jakiegokolwiek jego powielanie, kopiowanie, sprzedawanie lub używanie dla celów komercyjnych bez wiedzy i zgody firm Wargamer oraz Graal jest zabronione i będzie skutkowało wyciągnięciem prawnych konsekwencji.



FLAMES OF WAR

Skrót zasad gry

pozostają połączone z plutonem do końca fazy strzelania.

Jeżeli niezależna jednostka znajduje się w zasięgu dowodzenia plutonu, który został wybrany jako cel ostrzału i nie jest dołączona do innego plutonu, to może się do niego przyłączyć teraz.

3. Procedura ostrzału

Sprawdź czy wybrany cel jest dozwolonym celem.

Cel może zostać ostrzelany, jeżeli spełnia następujące warunki:

- znajduje się w zasięgu broni
- znajduje się w polu widzenia
- znajduje się w polu ostrzału

Przynajmniej jedna jednostka w ostrzeliwywanym plutonie musi spełnić wszystkie powyższe warunki. Każda jednostka z ostrzeliwywanego plutonu, która nie spełnia któregoś z tych warunków nie może być celem ostrzału.

Zasięg: (Range)

Gracz sprawdza zasięg od każdej jednostki w strzelającym plutonie do plutonu będącego celem. Zasięg mierzymy od dowolnego punktu na podstawce (lub pojeździe), która strzela, do najbliższego punktu podstawki lub modelu jej celu. Nie można mierzyć zasięgów do (lub od) luf wystających poza obrys kadłuba lub podstawki.

Pole widzenia: (LOS)

Podstawka musi widzieć cel do którego chce strzelać. Cel jest widoczny, jeżeli można poprowadzić linię od dowolnego punktu podstawki jednostki strzelającej do dowolnego punktu celu, która nie przechodzi przez przeszkodę zasłaniającą widoczność. Jeżeli na tej linii znajdzie się jakakolwiek przeszkoda zasłaniająca cel (las, wzgórze, budynek itp.), to ten cel nie może zostać ostrzelany przez dany pluton i gracz musi poszukać dla niego inny. W przypadku pojazdów widoczność sprawdzamy od miejsca zainstalowania broni na modelu. Lufy wystające poza obrys kadłuba lub podstawki nie są brane pod uwagę przy określaniu, czy cel jest widoczny.

Strzelanie przez wrogie jednostki:

Wrogie jednostki nie blokują pola widzenia, dlatego można ostrzelać wrogie jednostki, które znajdują się za innymi jednostkami wroga.

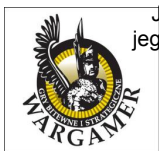
Strzelanie przez własne jednostki:

Nie można strzelać, jeżeli da się poprowadzić linii od jednostki do celu, która nie przechodziłaby przez inną, sprzymierzoną jednostkę.

Strzelanie ponad własnymi jednostkami:

Podstawka może strzelać do wroga jeżeli na linii ognia znajdują się sprzymierzone jednostki

Jest to bezpłatny materiał udostępniany wyłącznie klientom obu firm. Materiał ten jest chroniony prawem autorskim, jakiegokolwiek jego powielanie, kopiowanie, sprzedawanie lub używanie dla celów komercyjnych bez wiedzy i zgody firm Wargamer oraz Graal jest zabronione i będzie skutkowało wyciągnięciem prawnych konsekwencji.



FLAMES OF WAR

Skrót zasad gry

piechoty lub dział przenośnych, które nie ruszały się w tej turze i nie strzelają w tej fazie. Podstawka może też strzelać ponad innymi jednostkami, jeżeli cel znajduje się na innej wysokości niż strzelający, a linia ognia przebiega ponad głowami własnych żołnierzy

Strzelanie pomiędzy własnymi jednostkami:

Podstawka może prowadzić ogień pomiędzy dwoma sprzymierzonymi jednostkami, jeżeli są one oddalone od siebie przynajmniej o 1 cal/2,5 centymetra.

Strzelanie pomiędzy przeszkodami terenowymi:

Podstawka może prowadzić ogień pomiędzy dwoma przeszkodami terenowymi lub między przeszkodą terenową i własną jednostką, jeżeli są one oddalone od siebie przynajmniej o 1 cal/2,5 centymetra.

Pole ostrzału:

- broń piechoty, podobnie jak broń zainstalowana w wieży pojazdu oraz działa na obrotowej podstawie mogą prowadzić ogień w dowolnym kierunku
- broń pojazdowa zainstalowana w kadłubie oraz artyleria mogą prowadzić ostrzał tylko do celów znajdujących się w półkolu z przodu ich podstawki lub przodu pojazdu.
- Przed wykonaniem ostrzału należy obrócić wszystkie jednostki lub wieże pojazdów tak, żeby mierzyły w cel. Obrót wykonany wewnątrz pola widzenia nie liczy się jako ruch.

Jeżeli broń nie może zmienić kierunku, np. z powodu braku miejsca, to nie może prowadzić ostrzału.

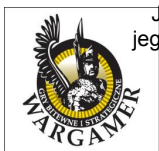
Ukrycie (conceal)

Jednostki przeciwnika zasłonięte przez teren przynajmniej w połowie są trudniejsze do trafienia (mają status "w ukryciu")

Przeszkody terenowe:

- Przeszkody takie jak płoty czy żywopłoty blokują linie wzroku, jeżeli są wyższe niż obie jednostki – ta, która strzela i ta, która jest celem.
- Niższe przeszkody nie blokują linii wzroku, ale jednostki znajdujące się za nimi są traktowane jako ukryte.
- Podstawka znajdująca się bezpośrednio przy przeszkodzie może prowadzić przez nią ogień (np. przez dziury w płocie) niezależnie od jej wysokości. Uważana jest wówczas za znajdującą się w ukryciu, ale te które są po drugiej stronie muru już nie.
- Wzgórza blokują linię wzroku do jednostek które są ukryte całkowicie za nimi. Jednostki, które znajdują się na stoku wzgórza by prowadzić ogień ponad nim i pozostają częściowo przez nie zasłonięte mają status "w ukryciu". Jednocześnie jednostki po drugiej stronie wzgórza nie są dla nich ukryte.
- Tereny obszarowe takie jak lasy blokują całkowicie pole widzenia jeżeli obie jednostki są niższe od przeszkody terenowej. Tereny obszarowe nie blokują linii wzroku, jeżeli są

Jest to bezpłatny materiał udostępniany wyłącznie klientom obu firm. Materiał ten jest chroniony prawem autorskim, jakiegokolwiek jego powielanie, kopiowanie, sprzedawanie lub używanie dla celów komercyjnych bez wiedzy i zgody firm Wargamer oraz Graal jest zabronione i będzie skutkowało wyciągnięciem prawnych konsekwencji.



FLAMES OF WAR

Skrót zasad gry

nizsze niż którakolwiek z jednostek, ale jednostki znajdujące się w nich lub za nimi otrzymują status "w ukryciu".

Aby jednostka mogła zostać uznana za ukrytą musi znajdować się przynajmniej częściowo w terenie dającym ukrycie (np. częściowo w lesie). Jeżeli znajduje się częściowo w nim a częściowo na zewnątrz, może bez przeszkód prowadzić ostrzał do zewnątrz tego terenu.

- Podstawka znajdująca się całkowicie wewnątrz terenu widzi jedynie na 6 cali/15cm, podobnie jednostka próbująca wypatrzeć wroga znajdującego się wewnątrz terenu obszarowego widzi tylko na 6 cali/15cm w głąb.

Obszar blokuje linię wzroku jednostkom znajdującym się po obu jego stronach, nawet jeżeli sam jest węższy niż 6 cali/15cm.

- piechota i działa przenośne są traktowane jako ukryte, jeżeli tylko nie ruszały się w danej turze, korzystają z tego przywileju nawet jeżeli znajdują się w odkrytym terenie.
- jednostki ukryte, które się nie ruszyły i nie strzelały w swojej turze, są uważana za przypadłe do ziemi.
- jednostki zwiadowcze liczą się jako przypadłe do ziemi jeżeli znajdują się w ukryciu, nie wykonywały szybkiego ruchu, nie strzelały i nie szturmowały w swojej turze.

Budynki:

- blokują całkowicie pole widzenia
- pole ostrzału jednostki znajdującej się w budynku obejmuje wszystkie cele w półkolu ograniczonym przez ścianę w której znajduje się przejście.
- jednostki, które mają przejście w polu widzenia, mają także w polu widzenia wszystkie jednostki w budynku.
- jednostki znajdujące się w budynku są zawsze ukryte, mają też twardą osłonę - o ile strzelający do nich nie znajdują się bezpośrednio przy przejściu.
- trafienie z broni mającej cechę "niszczyciel bunkrów" w jednostkę znajdującą w budynku zadaje automatyczne trafienie we wszystkie pozostałe jednostki, które w nim są.

4.

Ile kości:

- gracz rzuca jedną kością za każdy punkt szybkostrzelności (ROF) jednostki,
- jednostka, która ruszyła się w danej turze, ma szybkostrzelność zredukowaną do 1.
- ilość kości przy strzelaniu do jednostek wykonujących szybki ruch jest podwojona.
- pasażerowie nie mogą strzelać z wnętrza pojazdu

Jest to bezpłatny materiał udostępniany wyłącznie klientom obu firm. Materiał ten jest chroniony prawem autorskim, jakiegokolwiek jego powielanie, kopiowanie, sprzedawanie lub używanie dla celów komercyjnych bez wiedzy i zgody firm Wargamer oraz Graal jest zabronione i będzie skutkowało wyciągnięciem prawnych konsekwencji.



FLAMES OF WAR Skrót zasad gry

- kawaleria w siodle zawsze ma szybkostrzelność zredukowaną do 1., dodatkowo może strzelać tylko, jeśli się nie ruszyła albo gdy cel znajduje się w zasięgu 4 cali/10cm

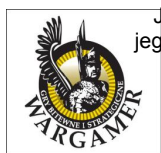
Wynik potrzebny do trafienia:

Poziom wyszkolenia celu	Wynik wymagany by trafić
Constrict	2+
Regular	3+
Weteran	4+

- do wyniku potrzebnego do uzyskania trafienia należy dodać 1 za każdy z poniższych warunków:
- cel znajduje się powyżej 16 cali/40 cm
- cel jest ukryty
- cel przypadł do ziemi
- jeżeli jednostka strzelająca ma szybkostrzelność 1 i ruszała się w tej turze.
- jako cel dla strzelającej jednostki wybiera się najłatwiejszą do trafienia jednostkę z ostrzeliwanego plutonu.

Przydzielanie trafień:

- trafienia przydziela gracz, którego jednostki zostały ostrzelane.
- trafione mogą zostać tylko jednostki, które są w zasięgu, polu widzenia i polu ostrzału.
- trafienia w pojazdy muszą zostać przydzielone w pierwszej kolejności tym które są sprawne; pojazdy które zakopały się lub zostały opuszczone przez załogę mogą być trafione dopiero po rozdzieleniu trafień pojazdom sprawnym.
- wszystkie trafienia przydziela się zanim zostanie sprawdzony efekt ostrzału, jeżeli jest więcej trafień niż celów to niektóre z nich mogą mieć przydzielonych po kilka trafień w jednostkę.
- jednostki znajdujące się w 16 cali/40cm od jednostek strzelających są zawsze trafiane jako pierwsze.
- strzelając do plutonu składającego się z różnego typu jednostek (piechota, czołgi, transportery) gracz może wybrać typ priorytetowy, przeciwnik musi przydzielić trafienia w pierwszej kolejności odpowiednim jednostkom.
- podczas przydzielania trafień plutonowi składającemu się zarówno z piechoty i dział przenośnych, działa te nie mogą być wybrane jako cel priorytetowy, jeżeli przeciwnik strzela z broni o sile ognia 5+ lub 6.



FLAMES OF WAR

Skrót zasad gry

- jeżeli trafienia są przydzielane plutonowi składającemu się z pojazdów opancerzonych i innych jednostek, to pojazdom opancerzonym muszą być przydzielone trafienia z broni o jak największej przebijalności (Anti-tank) pancerza.
- jeżeli celem ostrzału jest pluton czołgów, składający się z różnych czołgów możesz wykonać drugi rzut za każde trafienie: przy wyniku 5 lub więcej możesz wybrać, który typ czołgu ma zostać trafiony, a następnie przeciwnik przydziela trafienia odpowiednim czołgom.
- w pierwszej kolejności przeciwnik musi przydzielić trafienia pojazdom gorzej opancerzonym oraz nieopancerzonym.

Rzuty obronne (save):

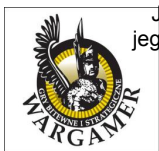
Pojazdy opancerzone:

- rzuć kością i dodaj do wyniku wartość pancerza pojazdu
- dodaj +1 jeżeli cel znajduje się powyżej 16 cali/40cm
- porównaj wynik z przebijalnością pancerza broni, z której nastąpiło trafienie
- jeżeli zmodyfikowany wynik rzutu jest wyższy niż przebijalność broni to czołgowi nic się nie stało.
- jeżeli wynik jest równy - wykonaj rzut na siłę ognia broni; udany test oznacza, że załoga czołgu jest wstrząśnięta, w przeciwnym razie nic się nie dzieje.
- jeżeli wynik jest mniejszy - wykonaj rzut na siłę ognia broni, udany test oznacza, że czołg jest zniszczony, w przeciwnym wypadku jego załoga jest wstrząśnięta.
- przy określaniu efektu strzału stosuje się wartość pancerza przedniego, chyba że trafiony zostaje bok lub tył kadłuba albo wieży czołgu – wówczas bierze się pod uwagę się wartość pancerza bocznego.
- w przypadku pojazdów nieopancerzonych każde trafienie wymusza rzut kością, przy wyniku 5+ nic się nie dzieje, w przeciwnym razie pojazd zostaje zniszczony.

Pasażerowie:

- aby przetrwać zniszczenie pojazdu pasażerowie muszą zdać rzut obronny na 5+.
- pasażerowie, którzy nie mają gdzie wysiąść kiedy ich pojazd zostaje zniszczony są eliminowani.
- jeżeli podczas jednej fazy strzelania pojazd uzyska kilka wyników "zniszczone", pasażerowie muszą zdawać rzut obronny dla każdego z nich z osobna. Są wyeliminowani jeżeli choć jeden z tych testów będzie nieudany.
- pluton, którego jednostki były przewożone przez pojazd transportowy, zostaje przygnieciony w chwili jego zniszczenia.
- piechota jadąca na czołgach jest traktowana jak normalni pasażerowie, z tym, że muszą wykonywać rzut obronny na 5+ za każdym razem gdy ich czołg został trafiony przez przeciwnika.

Jest to bezpłatny materiał udostępniany wyłącznie klientom obu firm. Materiał ten jest chroniony prawem autorskim, jakiegokolwiek jego powielanie, kopiowanie, sprzedawanie lub używanie dla celów komercyjnych bez wiedzy i zgody firm Wargamer oraz Graal jest zabronione i będzie skutkowało wyciągnięciem prawnych konsekwencji.



FLAMES OF WAR

Skrót zasad gry

- piechota ma rzut obronny na 3+
- działa i ciężkie karabiny maszynowe mają rzut obronny na 5+
- piechota lub działo znajdujące się w twardej osłonie jest niszczone tylko, jeśli po nieudanym teście obronnym przeciwnik zda test siły ognia dla swojej broni.
- działa posiadające tarczę są traktowane tak jakby były w twardej osłonie przy ostrzale z przodu; tarcza nie chroni przed strzałami z innego kierunku, bombardowaniem artyleryjskim, ani gdy działo wykonywało ruch szybki.
- jeżeli mogły zostać trafione zarówno jednostki w twardej osłonie jak i poza nią, w pierwszej kolejności należy przydzielić trafienia tym drugim.
- jeżeli trafione zostały zarówno jednostki w twardej osłonie jak i poza nią, to tym w osłonie należy przydzielić trafienia od broni o jak największej przebijałości pancerza.

Wynik ostrzału:

- pluton, który otrzyma przynajmniej 5 trafień jest przygnieciony ogniem.
- niezależne jednostki mogą zostać przygniecione tylko, jeśli są dołączone do innego plutonu i tracą ten status gdy tylko się odłączą.
- zniszczone jednostki piechoty, dział i nieopancerzonych pojazdów należy usuwać ze stołu
- zniszczone pojazdy opancerzone pozostają na stole jako wraki, jednostki znajdujące się za nimi są w ukryciu, a same wraki traktowane są jako teren bardzo trudny

Przygniecenie ogniem (Pinned down)

- piechota, działa i pojazdy nieopancerzone należące do przygniecionego plutonu nie mogą kończyć ruchu będąc bliżej wroga niż przed nim, nie mogą też wykonywać szybkiego ruchu.
- pojazdy opancerzone nie są nigdy przygniecione ogniem.
- przygnieciona piechota, działa i pojazdy nieopancerzone mają szybkostrzelność obniżoną do 1, nie mogą też prowadzić bombardowania artyleryjskiego.
- na początku swojej tury przygnieciony pluton może zostać zebrany, jeżeli dowodzący nim gracz zda test motywacji – w takim przypadku pluton przestaje być przygnieciony i może w tej turze normalnie funkcjonować.

Pojazdy ze wstrząśniętą załogą (Bailed out)

- pojazd, który ma wstrząśniętą załogę, nie może się ruszać ani walczyć, dopóki załoga nie wróci do siebie.
- pasażerowie mogą wysiąść z takiego pojazdu na początku swojej następnej fazy ruchu

Jest to bezpłatny materiał udostępniany wyłącznie klientom obu firm. Materiał ten jest chroniony prawem autorskim, jakiegokolwiek jego powielanie, kopiowanie, sprzedawanie lub używanie dla celów komercyjnych bez wiedzy i zgody firm Wargamer oraz Graal jest zabronione i będzie skutkowało wyciągnięciem prawnych konsekwencji.



FLAMES OF WAR

Skrót zasad gry

- czołg dowódcy kompani ze wstrząśniętą załogą nie może przerzucać nieudanych testów motywacji.
- pojazd ze wstrząśniętą załogą oraz zakopany jest niszczone, jeżeli w wyniku trafienia uzyska się rezultat "wstrząśnięta załoga" a następnie ta nie zda testu motywacji.

Utrata dowódcy:

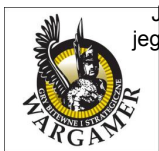
- pluton który straci dowódcę nie może się poruszać, jednostki należące do niego mogą się jedynie obracać, wysiadać z pojazdów oraz okopywać się.
- pluton bez dowódcy może wykonywać testy motywacji.
- jeżeli czołg wiozący dowódcę ma wstrząśniętą załogę lub zakopał się, jego dowódca może, na końcu jakiegokolwiek fazy, przesiąść się do innego czołgu który jest w zasięgu dowodzenia.
- wyższe dowództwo może przejąć jakikolwiek czołg
- dowódcy kompani mogą przejąć dowolny czołg ze swojej kompani w tym również pojazdy z plutonów wsparcia
- dowódca plutonu może przejąć tylko inny czołg ze swojego plutonu

Wyznaczenie nowego dowódcy:

- nowy dowódca plutonu jest wyznaczony przez dowódcę kompanii lub jego zastępcę – w tym celu należy takiego dowódcę dołączyć do plutonu, i w fazie strzelania wyznaczyć nową jednostkę znajdującą w zasięgu dowodzenia.
- nowy dowódca wyznaczany jest na początku fazy strzelania, więc może w tej samej turze normalnie strzelać.
- jednostka, która wyznaczyła nowego dowódcę nie może w tej samej turze strzelać
- dowódcy wyższego szczebla niż kompania mogą wyznaczyć nowego dowódcę plutonu w ten sam sposób – mogą to zrobić dla dowolnej kompanii im podległej.

Niezlomny (Warrior):

- dowódca kompani jest uznawany za jednostkę niezlomną
- jeżeli zostanie zniszczony niezlomny czołg, należy wykonać dodatkowy rzut obronny, na 4+ niezlomny przejmuje kontrolę nad innym czołgiem, będącym w zasięgu dowodzenia, w wypadku nieudanego rzutu - ginie
- jeżeli zostanie zniszczona jednostka niezlomnej piechoty, wykonuje się dodatkowy rzut obronny, na 4+ usuwa się zamiast niego inną jednostkę znajdującą się w zasięgu dowodzenia, w wypadku nieudanego rzutu - niezlomnego



FLAMES OF WAR **Skrót zasad gry**

- jeżeli zostanie zniszczona jednostka transportowana z tą cechą, wykonuje się dodatkowy rzut obronny, przy wyniku 4+ pojazdowi niezłomnemu nic się nie dzieje, w przeciwnym wypadku zostaje on zniszczony.

DOWODZENIE

Istotną rzeczą jest utrzymanie dowodzenia. Poniższa tabela ilustruje maksymalny dystans, w jakim poszczególne jednostki mogą być jedna od drugiej, aby "być w zasięgu dowodzenia".

	Czołgi	Inne
Constrict	4 cali/10cm	2 cali/5cm
Regular	6 cali/15cm	4 cali/10cm
Wteran	8 cali/20cm	6 cali/15cm

W FOW jednostka jest dowodzona, jeżeli znajduje się w zasięgu dowodzenia od dowódcy plutonu lub innej dowodzonej jednostki z tego samego plutonu, wyłączając transporty (choć one też muszą być w zasięgu).

DOWODZENIE I RUCH

Pluton porusza się jako grupa. Oznacza to, że na zakończenie fazy ruchu wszystkie jednostki z tego plutonu które się poruszały muszą być w zasięgu dowodzenia. Niektóre jednostki mogą się nie ruszać, aby prowadzić ogień osłonowy i na koniec tury znaleźć się poza zasięgiem dowodzenia. Żeby zebrać je z powrotem, dowódca plutonu musi wrócić i objąć je swoim zasięgiem dowodzenia, można też w następnej turze wykonać nimi ruch w kierunku macierzystego plutonu. Dzielenie plutonu musi się odbyć tak, aby przynajmniej połowa jednostek (nie licząc transportów) zawsze była z dowódcą.

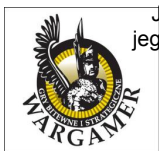
JEDNOSTKI NIEZALEŻNE (INDEPENDENT TEAMS)

Niezależne jednostki są traktowane jak oddzielne plutony, czyli nie muszą być w zasięgu dowodzenia do żadnego innego plutonu. W dowolnym momencie tury (swojej lub przeciwnika) mogą dołączyć się do innego plutonu znajdującego się w ich zasięgu dowodzenia i pozostają jego częścią do momentu zakończenia tej fazy. W kolejnej fazie, jeśli chcą, mogą znowu dołączyć się do tego samego lub innego plutonu w zasięgu dowodzenia.

Szczególnym rodzajem jednostek niezależnych są jednostki dowodzące (dowódca kompanii, jego zastępca, dowództwo wyższego szczebla). Mają one szereg właściwości:

Zastępca dowódcy kompanii (2iC) – może zastąpić dowódcę dowolnego innego plutonu ze swojej kompanii.

Jest to bezpłatny materiał udostępniany wyłącznie klientom obu firm. Materiał ten jest chroniony prawem autorskim, jakiegokolwiek jego powielanie, kopiowanie, sprzedawanie lub używanie dla celów komercyjnych bez wiedzy i zgody firm Wargamer oraz Graal jest zabronione i będzie skutkowało wyciągnięciem prawnych konsekwencji.



FLAMES OF WAR **Skrót zasad gry**

Dowódca kompanii, wyższe dowództwo – oprócz zastąpienia dowódcy pozwalają na przerzut nieudanego testu motywacji dla plutonu, którym dowodzą – nie dotyczy to jednak testów, które wykonują za siebie samych.

FAZA SZTURMU (ASSAULT STEP)

KTO MOŻE SZTURMOWAĆ?

- **PIECHOTA** - Może dochodzić do walki, kontratakować, wycofywać się i umacniać pozycje.
- **CZOŁGI** - Jedynie opancerzone czołgi mogą walczyć w walce wręcz tak jak piechota.
- **DZIAŁA** - Działa nie mogą dochodzić do walki i kontratakować. Mogą natomiast walczyć, wycofać się lub umacniać pozycje.
- **TRANSPORTY** - Pojazdy transportowe wszelkiego rodzaju mogą tylko wycofać się lub umacniać pozycje. Pasażerowie znajdujący się w środku nie biorą udziału w walce.

Rozgrywanie walki wręcz

1. Wybór atakującego plutonu.

Pluton może szturmować, jeśli po fazie ruchu znajduje się w 4 cale/10cm od plutonu, który ma być celem szturmu. Jeżeli celem są czołgi przeciwnika, musi zdać też test motywacji.

2. Przeprowadzanie szturmu

Należy przemieścić jednostkę, będącą najbliżej przeciwnika do 4 cali (lub 8 cali w przypadku kawalerii) i przystawić ją bezpośrednio do wrogiej jednostki. Czynność tę powtarza się dla wszystkich jednostek które mają przeciwnika w swoim zasięgu, tak, żeby związać walką jak najwięcej wrogich jednostek. Następnie pozostałe jednostki poruszają się w kierunku wrogiego plutonu o odpowiednią odległość.

Jeśli w fazie strzelania wszystkie jednostki które były w zasięgu szarży zostały zniszczone i tak można wykonać ruch w kierunku pozostałych.

W żadnym momencie swojego ruchu nie można zbliżyć się na odległość mniejszą niż 2 cale do plutonu, który nie ma być celem szarży!

3. Ogień zaporowy

Pluton broniący się strzela do atakującego. Ogień zaporowy mogą prowadzić także inne plutony znajdujące się w 4cale od zaszarżowanych jednostek, ale strzelają jedynie te jednostki, które znajdują się nie dalej niż 16 cali od szturmującego przeciwnika.



Jest to bezpłatny materiał udostępniany wyłącznie klientom obu firm. Materiał ten jest chroniony prawem autorskim, jakiegokolwiek jego powielanie, kopiowanie, sprzedawanie lub używanie dla celów komercyjnych bez wiedzy i zgody firm Wargamer oraz Graal jest zabronione i będzie skutkowało wyciągnięciem prawnych konsekwencji.

FLAMES OF WAR

Skrót zasad gry

Jednostki kładące ogień zaporowy strzelają z pełną szybkostrzelnością nawet jeśli się ruszały, ale tylko jeśli nie są przygnięcione ogniem. Czołgi są trafiane w boczny pancerz.

Szturmujący pluton który zostanie przygnięciony ogniem musi wycofać się na początkowe pozycje i nie dochodzi do walki wręcz. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy atakujący pluton składa się tylko z opancerzonych czołgów, co pozwala mu na zignorowanie efektów przygnięcia.

4. Rzut na trafienie

Wykonaj test umiejętności dla każdej jednostki uprawnionej do walki wręcz, która jestw kontakcie z wrogiem lub nie dalej niż 2 cale/5cm od niego.

5. Rzuty obronne w walce wręcz

Nieopancerzone pojazdy, piechota i działa nie korzystają z rzutów obronnych w walce wręcz. Nie wykonuje się również testów siły ognia – jednostki trafione są automatycznie niszczone. Wyjątkiem są opancerzone czołgi, które po trafieniu zdają test górnego pancerza. Porażka jest równoznaczna ze zniszczeniem pojazdu, natomiast zrównanie z wstrząśnięciem załogi. Wstrząśnięcie załogi oznacza, że pojazd jest unieruchomiony, załoga chowa się w środku i czeka aż niebezpieczeństwo minie. Pojazd nie jest niszczone!

6. Wdarcie się na wrogie pozycje

Jest to rozgrywane tylko w przypadku, gdy broniący się pluton jest w budynku albo za przeszkodą ciągłą jak np. mur i polega na przesunięciu swoich jednostek na miejsce zniszczonych jednostek wroga.

7. Jeśli w 4 cale/10cm nie ma sprawnych jednostek wroga - atakujący pluton wygrał:

Pojazdy ze wstrząśniętą załogą lub zakopane nie zaliczają się do sprawnych jednostek (przejdź do punktu 9.)

8. Przeciwnik testuje Motywację.

Jeśli podczas szturm atakujący nie uzyskał żadnego trafienia, obrońca zdaje test automatycznie, chyba że zamierza wykonać kontratak na czołgi.

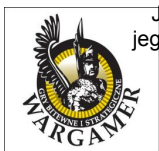
Jeżeli pluton zda test - może przeprowadzić kontratak lub wycofać się, w przeciwnym wypadku może tylko się wycofać.

Kontratak - jest rozgrywany jak szturm, ale bez rozpatrywania ognia zaporowego.

Wycofanie się - wszystkie jednostki wycofują się 4"/10cm od wroga. Te które po ruchu znajdują się w 4"/10cm od jakiegokolwiek przeciwnika są zniszczone.

9. Obrońca jest przygniatany.

Pluton, który był szturmowany zostaje przygnięciony chyba, że nie został trafiony ani razu.



Jest to bezpłatny materiał udostępniany wyłącznie klientom obu firm. Materiał ten jest chroniony prawem autorskim, jakiegokolwiek jego powielanie, kopiowanie, sprzedawanie lub używanie dla celów komercyjnych bez wiedzy i zgody firm Wargamer oraz Graal jest zabronione i będzie skutkowało wyciągnięciem prawnych konsekwencji.

FLAMES OF WAR **Skrót zasad gry**

10. Zwycięzca umacnia pozycję lub dokonuje przełamania.

Zwycięzca może poruszyć swoje jednostki do 4[q]/10cm w dowolnym kierunku, a jeśli uda mu się doprowadzić do walki wręcz z innym plutonem – walka rozgrywana jest jeszcze raz (od punktu 2.).

11. Pluton, który doprowadził do walki jest przygnieciony (chyba że nie otrzymał żadnego trafienia).

MORALE

Motywacja	Potrzebny Wynik
Reluctant	5+
Confident	4+
Fearless	3+

TEST MORALE PLUTONU

Test morale wykonuje się jako test motywacji plutonu. Jeżeli został zdany, pluton może walczyć dalej – w przeciwnym wypadku jest uznawany za zniszczony i usuwa się go ze stołu.

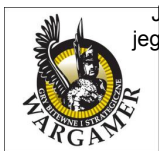
Testy morale wykonuje się na koniec każdej fazy strzelania i fazy walki wręcz w której pluton jest poniżej połowy stanu (ma więcej jednostek zniszczonych niż zdolnych do walki) i podczas tej fazy któraś z jego jednostek została zniszczona lub załoga pojazdu wstrząśnięta.

Pojazdy, których załoga jest wstrząśnięta oraz jednostki niezależne nie są brane pod uwagę przy określaniu, czy pluton stracił połowę swojego stanu. Transporty nie wliczają się do stanu plutonu, ale po zniszczeniu liczą się jako jednostki przez niego stracone.

TEST MORALE KOMPANII

Morale kompanii testuje się poprzez wykonaniu rzutu na jej motywację. Gracz który zda test kontynuuje dalszą grę normalnie, jeśli jednak go nie zda przegrywa bitwę.

Test morale kompanii należy wykonać, kiedy ilość jej plutonów spadnie poniżej połowy. Plutony, których nie ma na stole(np. pozostają w rezerwie) nie liczą się ani do zniszczonych, ani do gotowych do walki.



Jest to bezpłatny materiał udostępniany wyłącznie klientom obu firm. Materiał ten jest chroniony prawem autorskim, jakiegokolwiek jego powielanie, kopiowanie, sprzedawanie lub używanie dla celów komercyjnych bez wiedzy i zgody firm Wargamer oraz Graal jest zabronione i będzie skutkowało wyciągnięciem prawnych konsekwencji.

FLAMES OF WAR

Skrót zasad gry

ARTYLERIA

Oddziały artylerii

Tylko oddziały określone jako jednostki artyleryjskie mogą prowadzić bombardowanie. Moździerze nie mogą prowadzić ognia bezpośredniego, a jedynie bombardowanie. Jednostki moździerzy, należące do oddziałów piechoty nie mogą prowadzić bombardowań (choć są od tego wyjątki)

Wyrzutnie rakiet są oddziałami artylerii i mogą prowadzić bombardowania

Prowadzenie bombardowania

Artyleria prowadzi bombardowanie w fazie ostrzału. Ostrzał artyleryjski nie może być stosowany jako ogień zaporowy.

Bombardować mogą tylko te oddziały, które nie poruszyły się wcześniej w turze, poza ewentualnym obrotem w miejscu w kierunku celu.

Przygnięcione jednostki artyleryjskie nie mogą prowadzić bombardowania – wyjątkiem jest opancerzona artyleria.

Niedozwolone jest rozdzielanie obszaru bombardowania z jednej baterii na kilka celów. Można wykonać tylko 1 bombardowanie na turę.

Wstrzelenie się w cel

Wzornik artyleryjski zostaje umieszczony na środku jednostki będącej celem tak, aby objąć jak najwięcej modeli z danego plutonu.

Cel nie może znajdować się poza nominalnym zasięgiem bombardowania (mierząc od lufy jednostki strzelającej)

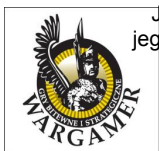
Minimalna odległość od celu by móc prowadzić bombardowanie to 8 cali Cel nie może znajdować się poza polem ostrzału dział.

Artyleria nie musi widzieć celu ostrzału i może prowadzić bombardowania ponad własnymi i obcymi jednostkami.

Artyleria nie może prowadzić bombardowań ponad lasem jeżeli znajduje się bliżej niż 4 cale od niego, a w przypadku budynków, jeśli jest bliżej budynku niż wynosi jego wysokość. Moździerze są wyjątkiem i mogą prowadzić ostrzał znajdując bliżej niż 4 cale od dowolnej przeszkody (w tym również budynku).

Rzut na wstrzelenie się w cel

Każde bombardowanie wymaga jednostki, która będzie kierować ogniem. Mogą to być obserwatorzy artyleryjscy, jednostki artylerii, dowództwo baterii, a także dowództwo kompanii. Jednostka kierująca ogniem nie może się poruszać ani strzelać w tej turze. Używając dowództwa kompanii do kierowania ogniem dodaje się 1 do wyniku rzutu kostką na wstrzelenie się w cel.



Jest to bezpłatny materiał udostępniany wyłącznie klientom obu firm. Materiał ten jest chroniony prawem autorskim, jakiegokolwiek jego powielanie, kopiowanie, sprzedawanie lub używanie dla celów komercyjnych bez wiedzy i zgody firm Wargamer oraz Graal jest zabronione i będzie skutkowało wyciągnięciem prawnych konsekwencji.

FLAMES OF WAR

Skrót zasad gry

Oddział kierujący ogniem ma 3 szanse by wstrzelić się w cel. Do bombardowania dochodzi tylko pod warunkiem, że któraś z nich będzie udana, w przeciwnym wypadku artyleria nie strzela w ogóle.

Aby wstrzelić się w cel należy uzyskać na kości wynik:

- 2+ jeśli celem jest jednostka constrictor
- 3+ jeśli celem jest jednostka regular
- 4+ jeśli celem jest jednostka weteran

Dodaj +1 do rzutu za każdy z następujących warunków: gdy cel jest w ukryciu, gdy przypadł do ziemi, lub gdy ogień kieruje dowódca kompanii.

Jeśli bateria artylerii posiada sztab może oddać powtórny salwę do tego samego celu bez potrzeby ponownego wstrzelania się. Punkt docelowy musi być wówczas w tym samym miejscu.

Obserwatorzy

- Dla każdej baterii można wyznaczyć tylko jednego obserwatora.
- Obserwatorzy są jednostkami niezależnymi.
- Obserwatorzy z plutonu posiadającego sztab mogą kierować ogniem innych plutonów, o ile te także mają własny sztab.
- Obserwatorzy, podobnie jak jednostki rozpoznania, mogą korzystać z zasad ostrożnego ruchu.
- Obserwatorzy mogą namierzać cele, jeśli zostali przygnieci ogniem, ale nie gdy są wstrząśnięci lub w pojeździe który się zakopał.
- Jednostkę obserwatorów można przed grą umieścić w czołgu, można wówczas z niego dokonywać prób wstrzelania się w cel.

Umieszczanie wzornika artyleryjskiego

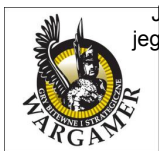
Wzornik powinien zostać umieszczony bokiem oznaczonym strzałką prostopadle do linii ognia.

Rzut na trafienie

Artyleria potencjalnie może trafić we wszystkie cele które choć częściowo znajdują się pod wzornikiem. Aby uzyskać trafienie trafić należy zdać test wyszkolenia strzelającej baterii dla każdego z celów pod wzornikiem. Każda nieudana próba wstrzelania się cel w danej turze powoduje dodanie +1 do wyniku rzutu kością (maksymalnie +2).

Jeżeli naraz strzela 6 lub więcej dział, artyleria może powtórzyć nieudane testy umiejętności.

Jest to bezpłatny materiał udostępniany wyłącznie klientom obu firm. Materiał ten jest chroniony prawem autorskim, jakiegokolwiek jego powielanie, kopiowanie, sprzedawanie lub używanie dla celów komercyjnych bez wiedzy i zgody firm Wargamer oraz Graal jest zabronione i będzie skutkowało wyciągnięciem prawnych konsekwencji.



FLAMES OF WAR **Skrót zasad gry**

Jeśli strzela 1 lub 2 działa, powtórzyć udane testy umiejętności

Jeśli strzela tylko 1 działo dodatkowo należy dodać +1 do każdego z wyników rzutu kością.

Gracz ostrzelany, rozdzielając trafienia najpierw wyznacza jednostki nieokopane i pojazdy posiadające niższy pancerz górny.

Test trafienia wykonuje się oddzielnie dla każdej jednostki, która znalazła się pod ostrzałem.

Wyrzutnie rakiet

Wyrzutnie rakiet nie mają żadnych minusów za wstrzelanie się za 2. lub 3. podejściem.

Jeśli bateria rakiet posiada 6 lub więcej wyrzutni, wówczas, zamiast przerzucać niedane testy umiejętności, używa się wzornika o podwojonej szerokości.

Kontrostrzał artyleryjski – po uprzednim ostrzale raketowym, baterie przeciwnika mogą ostrzelać wyrzutnie rakiet nie widząc ich, lecz celując w pozostawione po raketach ślady dymu. Jeśli obserwatorzy nie widzą baterii raketowej, a tylko ślady dymu należy przyjąć, że bateria jest w ukryciu podczas prób wstrzelenia się.

RZUTY NA PANCERZ

Pojazdy opancerzone wykonują rzut obronny na pancerz górny pojazdu. Wykonuje się go podobnie jak w przypadku normalnego ostrzału.

Pojazdy nieopancerzone mają rzut obronny na 5+, piechota na 3+, a jeśli znajduje się w okopach - artyleria musi dodatkowo zdać test siły ognia by taką jednostkę zniszczyć. Działa mają rzut obronny na 5+ i, jeśli są okopane, strzelająca artyleria musi zdać test siły ognia by je zniszczyć.

WSZYSTKIE TRAFIONE PLUTONY SĄ PRZYGNIECIONE OGNIEM, jeżeli tylko przeciwnik się w nie wstrzelał.

BOMBARDOWANIE DYMNE

Tylko jednostki z charakterystyką „bombardowanie dymne” mogą prowadzić taką formę ostrzału.

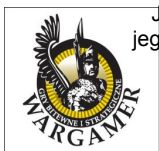
Ostrzały dymne są prowadzone przed innymi formami strzelania. Aby trafić w cel należy przeprowadzić normalną procedurę wstrzelenia się.

W przypadku ostrzału dymnego nie obowiązuje zasada powtórnej salwy.

Wielkość zasłony dymnej zależy od ilości strzelających dział:

Jeśli ostrzał prowadzą 2 działa wówczas ma ona wielkość pojedynczego wzornika, jeśli 3-5 - dwóch wzorników, a jeżeli 6 lub więcej - trzech.

Jest to bezpłatny materiał udostępniany wyłącznie klientom obu firm. Materiał ten jest chroniony prawem autorskim, jakiegokolwiek jego powielanie, kopiowanie, sprzedawanie lub używanie dla celów komercyjnych bez wiedzy i zgody firm Wargamer oraz Graal jest zabronione i będzie skutkowało wyciągnięciem prawnych konsekwencji.



FLAMES OF WAR

Skrót zasad gry

Aby określić położenie kolejnych wzorników należy ustalić kierunek wiatru posługując się schematem na wzorniku artyleryjskim i kolejne wzorniki dokładać zgodnie z nim.

Zasłona dymna powoduje, że jednostki znajdujące się w niej są w ukryciu, cele do których one strzelają są również traktowane jakby były ukryte, zaś sama zasłona blokuje pole widzenia. Dym się rozprasza na początku następnej tury gracza, który go postawił.

LOTNICTWO

Poziomy wsparcia lotniczego:

- Priorytetowy (7 kości)
- Ograniczony (5 kości)
- Sporadyczny (3 kości)

Poziomy te określają ilość kości znajdującej się w puli kości wsparcia lotniczego.

Rzut na przyzwanie wsparcia lotniczego

Używając określonej powyżej liczby kości wykonaj rzut na wezwanie wsparcia. Jeżeli chociaż na jednej kości wypadnie 5+ wówczas wsparcie przybyło. Po każdej próbie wezwanie lotnictwa zmniejsz swoją pulę kości wsparcia lotniczego o 1.

Jeśli przeciwnik posiada własne wsparcie lotnicze wówczas może zużyć jedną ze swoich kości z puli by próbować przechwycić wezwane lotnictwo. Przechwycenie udaje się na rzucie 6+.

IŁOŚĆ ATAKUJĄCYCH SAMOLOTÓW

Wykonaj rzut kostką po udanym wezwaniu wsparcia by określić ile nadleciało maszyn: Wynik 1-2 – 1 samolot, 3-5 – 2 samoloty, 6 – 3 samoloty

WYBÓR CELU I ROZMIESZCZENIA SAMOLOTÓW

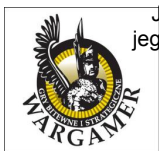
Samoloty mogą zaatakować dowolny cel na stole. Po wybraniu celu należy poprowadzić linię wychodzącą z własnej krawędzi stołu gracza wzywającego lotnictwo i równoległą do boków stołu - jest to kierunek nadlatywania samolotów.

Jeżeli w 16 cali od celu znajduje się jakaś własna jednostka wówczas samoloty przerywają nalot i odlatują.

Nadlatujący samolot prowadzący należy ustawić 6 cali od jednostki, będącej celem nalotu, zaś pozostałe w kluczu z tyłu za nim. Jeśli któraś z maszyn nie zmieści się na stole, nalot się nie udaje.

PRZEPROWADZANIE OGNI P-LOT

Jest to bezpłatny materiał udostępniany wyłącznie klientom obu firm. Materiał ten jest chroniony prawem autorskim, jakiegokolwiek jego powielanie, kopiowanie, sprzedawanie lub używanie dla celów komercyjnych bez wiedzy i zgody firm Wargamer oraz Graal jest zabronione i będzie skutkowało wyciągnięciem prawnych konsekwencji.



FLAMES OF WAR **Skrót zasad gry**

Ogień p-lot mogą prowadzić tylko bronie oznaczone jako działa przeciwlotnicze.

Transportowane w pojazdach lub holowane jednostki p-lot nie mogą prowadzić ognia. Ogień p-lot nie może być prowadzony w kierunku wysokich przeszkód (drzewa, domy) jeśli znajdują się one w 4 cale od działa.

Lekka broń p-lot strzela tylko z szybkostrzelnością 1, niezależnie od tego ile ona wynosi. Ciężkie działa p-lot także strzelają z szybkostrzelnością 1.

Trafienie z działek p-lot następuje po zdaniu testu umiejętności przez jednostkę strzelającą. Aby zniszczyć trafione maszyny należy wykonać test siły ognia. Jeżeli samolot ma cechę [q]latający czołg" należy dodatkowo przerzucić udane testy siły ognia.

RZUT NA WSTRZELENIE SIĘ W CEL PRZEZ SAMOLOTY.

Podobnie jak artyleria, samoloty mają prawo do wykonania 3 rzutów na wstrzelenie się w cel, dodając do każdego +1, jeśli cel jest ukryty i dodatkowo +1 jeśli przypadł do ziemi. Wzornik artyleryjski powinien zostać umieszczony centralnie na jednostce będącej celem, strzałką zwróconą w kierunku, z którego nadlatują samoloty.

Trafione mogą zostać wszystkie cele, które choć częściowo znajdują się pod wzornikiem. Uzyskanie trafienia wymaga zdania specjalnego testu, który jest określony przy opisie broni samolotu.

Do rzutu należy dodać +1 za każdą nieudaną próbę wstrzelenia się w cel (maksymalnie +2) .

Jeśli atakują na raz 3 samoloty, można przerzucić nieudane rzuty na trafienie.

Jeśli atakuje tylko 1 samolot, należy powtórzyć udane rzuty na trafienie.

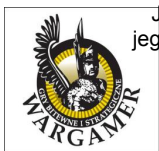
Gracz zbombardowany rozdziela trafienia zaczynając od jednostek nieokopanych i pojazdów posiadających niższy pancerz górny.

Trafienia testuje się oddzielnie dla każdej jednostki znajdującej się pod wzornikiem.

RZUT OBRONNY DLA TRAFIONYCH ODDZIAŁÓW

Atak za pomocą bomb lub rakiet trafia zawsze w górny pancerz pojazdów, zaś przy użyciu działek lub kaemów w pancerz boczny.

Metoda wykonania rzutów obronnych jest identyczna jak w przypadku ostrzału bezpośredniego i bombardowania artyleryjskiego.



FLAMES OF WAR **Skrót zasad gry**

Wszystkie plutony, które zostały trafione zostają przygnięcione.

ROZPOZNANIE

OCZY I USZY (EYES AND EARS)

Na początku swojej tury strzelania nieprzygnięciona ogniem i nieporuszająca się jednostka zwiadu może spowodować, że jedna z przypadniętych do ziemi jednostek w 16 cali traci tą cechę. Po wykonaniu tej czynności zwiad nie może nic więcej zrobić w tej turze.

ODERWANIE (DISENGAGE)

Jednostka zwiadu może wykonać specjalny ruch oderwania od przeciwnika, jeśli nie atakowała w poprzedniej turze i nie wykonywała szybkiego ruchu.

Jeśli jednostka zwiadu spełniająca te warunki zostanie ostrzelana, atakujący mogą oddać jedynie po jednym strzale, niezależnie od swej szybkostrzelności. Następnie zwiad wykonuje test umiejętności i jeśli się on powiedzie wykonuje ruch w kierunku od przeciwnika ze swoją maksymalną prędkością. Jeśli w wyniku tego ruchu znajdzie się poza zasięgiem ostrzału, pozostałe strzały przepadają. W przypadku nieudanego rzutu – ogień jest kontynuowany normalnie.

Broń, która ma szybkostrzelność 1 w ogóle nie może strzelać do zwiadu, jeśli zadeklaruje on przeprowadzenie oderwania się.

Jednostka zwiadu może oderwać się podczas ostrzału artyleryjskiego jeśli artyleria nie wstrzeliła w nią za 1 podejściem.

Nie można przeprowadzić oderwania od ataku lotniczego

Zwiad może zostać zmuszony do oderwania się jeśli w wyniku ostrzału nie zda jakiegokolwiek rzutu obronnego. W takim przypadku oddział zwiadu musi zdać test motywacji i jeśli go zda wówczas pozostaje tam gdzie był, a jeśli nie - dokonuje przymusowego oderwania.

Jednostka zwiadowcza może również oderwać się od ataku wręcz. Czynność ta jest przeprowadzana zamiast ognia obronnego i jeśli się uda nie dochodzi do walki wręcz.

REORGANIZACJA PO ODERWANIU

W tej samej turze w której nastąpiło oderwanie się zwiad nie może prowadzić ognia obronnego ani przeciwlotniczego.

W swojej następnej turze nie może też strzelać ani używać zasady oczy i uszy.

Poza tym jednostka zwiadowcza nie może po oderwaniu się wejść w pole widzenia oddziałów wroga, ani też zbliżyć się do tych jednostek wroga w których polu widzenia już się znajduje.

Jest to bezpłatny materiał udostępniany wyłącznie klientom obu firm. Materiał ten jest chroniony prawem autorskim, jakiegokolwiek jego powielanie, kopiowanie, sprzedawanie lub używanie dla celów komercyjnych bez wiedzy i zgody firm Wargamer oraz Graal jest zabronione i będzie skutkowało wyciągnięciem prawnych konsekwencji.



FLAMES OF WAR
Skrót zasad gry



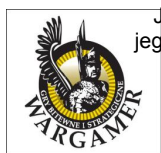
GRAAL

Sieć sklepów z grami
al. Jerozolimskie 179,
CH Blue City
Poziom -1 , sektor A8
Tel. 022 311 76 27



WARGAMER

Sprzedaż i dystrybucja gier
planszowych i bitewnych
Ul. Wilcza 62
00-679 Warszawa
Tel. 022 622 42 96
Mail: kontakt@wargamer.pl
WWW.WARGAMER.PL



Jest to bezpłatny materiał udostępniany wyłącznie klientom obu firm. Materiał ten jest chroniony prawem autorskim, jakiegokolwiek jego powielanie, kopiowanie, sprzedawanie lub używanie dla celów komercyjnych bez wiedzy i zgody firm Wargamer oraz Graal jest zabronione i będzie skutkowało wyciągnięciem prawnych konsekwencji.