

BLITZKRIEG COMMANDER Lite

Dynamiczna gra bitewna odwzorowująca działania wojenne z lat 1936 – 45

Wstęp

Blitzkrieg Commander to zbiór zasad do gry bitewnej w której, przy pomocy miniaturowych armii, będziecie mogli odtworzyć operacje wojenne czasów Drugiej Wojny Światowej oraz Hiszpańskiej Wojny Domowej. Każdy z graczy obejmie dowództwo nad swoją *Grupą Bitewną (Battlegroup)*, związkiem taktycznym o dowolnej wielkości, od skali kompanii do dywizji. W niniejszych regułach staraliśmy się zawrzeć złoty środek, pomiędzy grywalnością a prawdą historyczną, gracze będą więc mogli działać podobnie do wojsk rzeczywiście działających w tamtym okresie a zarazem cały system gry jest prosty i dynamiczny. Blitzkrieg Commander przystosowany jest do rozgrywek jednoosobowych, dla dwóch i większej liczby graczy, tak w domu jak i w klubach gier a także podczas rozgrywek turniejowych.

Figurki

Do gry potrzebne będą figurki w skali od 2mm do 20mm (łącznie z 6mm, 10mm i 15mm). Figurki mogą być z podstawkami lub bez nich – dla mechaniki gry nie stanowi to różnicy. Podczas rozgrywek w skali 2mm polecamy dzielić na połowę wszystkie wartości miar opisane w zasadach a podczas gry z użyciem figurek 20mm należy te wartości podwoić.

My sami polecamy używanie modeli w skali 6 mm (skala 1/285) z bogatego asortymentu produktów firmy GHQ.

Pole bitwy

Obszar 120x120 cm stanowić będzie wystarczające pole bitwy do rozgrywek średniej wielkości punktowej przy użyciu figurek w skali od 6 do 15mm. Dla graczy używających figurek w skali 2mm wystarczy połowa takiego obszaru. Dla rozgrywek w skali 20mm potrzebny będzie obszar 180cm x 240cm albo większy. W „małych” grach na stronę przypada od 20 do 40 figurek, rozgrywki „średnie” to od 40 do 60 figurek na stronę zaś w grach „dużych” jeden z graczy dowodzić może nawet 100 jednostkami. Jeden centymetr pola bitwy przedstawia 10 lub 20 metrów rzeczywistego terenu, w zależności od wybranego przez graczy poziomu dowodzenia. Typowe rozgrywki trwać będą ok. 2 godzin czasu rzeczywistego a jedna tura gry przedstawiać będzie różny wycinek czasu, do 30 minut.

Aby Wasze stoły bitewne przedstawiały prawdziwy obraz pola bitwy będziecie musieli zadbać o odpowiednią scenerię do rozmieszczenia. Stopień jej szczegółowości i złożoności zależy od grających, ale typowo powinna składać się ze wzgórz, lasów, dróg, rzek i zabudowań. Generalną zasadą, jaką powinniście się kierować jest ta, że przynajmniej od 1/3 do 1/2 obszaru gry powinna być zajęta przez elementy terenu/zabudowania, zapobiegnie to nierealistycznym sytuacjom, kiedy wojska będą miały czystą linię widzenia od jednego do drugiego krańca stołu.

Akcesoria i znaczniki

Do gry potrzebne będą kości sześciocienne, kość kierunkowa oraz taśma miernicza. Kość kierunkowa to kość sześciocienna, na której ściankach zamiast kropek/cyfr znajdują się strzałki. Taśma miernicza powinna mieć centymetrową podziałkę.

Należy również zaopatrzyć się w znaczniki do zaznaczania różnych sytuacji występujących w rozgrywce. Idealnie do zaznaczania trafień jednostek służyć mogą małe kostki sześciocienne, a jeśli macie takie kostki w dwóch kolorach, np. czerwonym i białym, czerwoną kostkę możecie używać do oznaczania jednostek przygniecionych ogniem. Opcjonalnie możecie stworzyć własne znaczniki z niewykorzystanych części modeli, montując na małych okrągłych podstawkach modele rannych żołnierzy czy zniszczonych pojazdów – z pewnością doda to grze realizmu! Zastłony dymne mogą być doskonale symulowane przez kawałki waty.

Wsparcie internetowe

Strona gry w internecie: www.blitzkrieg-commander.com. Znajdziecie na niej wszystkie informacje o grze, nowe scenariusze, materiały, wyjaśnienia oraz forum etc.

W Polsce informacje o grze znajdziesz na stronie oficjalnego dystrybutora: www.wargamer.pl oraz na forum internetowym gry: www.wargamer.pl/forum

OGÓLNY OPIS GRY

Podczas poznawania nowej gry zawsze dobrze jest najpierw przybliżyć jej generalne założenia, temu służyć ma właśnie ten rozdział.

Rozgrywka w skrócie

Standardowo gracze przeprowadzają swoje tury kolejno po sobie, jednak opcjonalnie istnieje możliwość prowadzenia rozgrywki symultanicznie. Tury dzielą się na 5 faz a gra toczy się do chwili, kiedy jedna ze stron osiągnie swoje wyznaczone wcześniej cele lub w wyniku odniesienia zbyt dużych strat załamie się i wycofa z pola bitwy.

W pierwszej fazie tury ma miejsce zaplanowany wcześniej ostrzał artyleryjski (Scheduled Phase). Następna jest faza reakcji, w której oddziały w małej odległości od wojsk nieprzyjaciela reagują na sytuację samodzielnie, nie czekając na rozkazy (Initiative Phase). W kolejnej fazie - dowodzenia jednostki dowodzenia próbują wydawać rozkazy swoim wojskom i jeśli im się to powiedzie, ich podwładni wykonują odpowiednie akcje, takie jak strzelanie lub ruch. System dowodzenia jest kluczowy w rozgrywce, w prosty i elegancki sposób odzwierciedla on nieprzewidywalną naturę pola bitwy (Command Phase). Czwarta faza to faza walki, w której przeprowadzane są starcia między jednostkami w bezpośrednim kontakcie ze sobą (Combat Phase). Ostatnią fazą tury jest faza końcowa, w której jednostki odbudowują nadszarpnięte morale (End Phase).

Formacja jest terminem odnoszącym się do zbioru jednostek, którym jednocześnie wydawane są rozkazy w trakcie tury gry. Formacje nie są tworzone na stałe, jednostki mogą stanowić jedną formację w jednej turze gry a w kolejnej te same jednostki mogą już tworzyć trzy różne formacje. Nie ma także wymagań, co do odległości między jednostkami tworzącymi formację, ponieważ ten aspekt rozgrywki reguluje sama mechanika systemu dowodzenia. Zasada jest prosta – im dalej jednostka będzie od jednostki dowodzenia tym trudniej będzie jej wykonywać rozkazy.

Wszystkie jednostki, którymi będziesz dowodził w bitwie nazywane są Grupą Bitewną (Battlegroup). W innych grach mogłoby to być nazwane armią, jednak naszym zdaniem takie określenie byłoby mylące, gdyż termin Armia używany w odniesieniu do II Wojny Światowej oznaczał ogromne zgrupowania wojsk. Weźmy dla przykładu Brytyjską 8 Armię w Afryce czy Niemiecką 6 Armię pod Stalingradem – z pewnością były to siły o wiele większe niż te, którymi będziecie mieli okazję dowodzić grając w Blitzkrieg Commander.

Ataki (Attack), Trafienia (Hits) i Wartości Obrony (Saves)

Wszystkie jednostki w grze posiadają trzy główne charakteryzujące je wartości: Atak (Attack), Trafienia (Hits) i Wartości Obrony (Saves). Atak określa ofensywne zdolności jednostek podczas prowadzonego przez nie ostrzału. Dotyczyć to będzie piechoty prowadzącej ostrzał z broni ręcznej, czołgów strzelających z dział i samolotów odpalających rakiety. Kiedy zaatakujesz wroga jednostkę będzie ona miała zwykle możliwość wykonania rzutu obronnego, co odzwierciedlać będzie opancerzenie jednostki. Należy jednak pamiętać, że nie wszystkie jednostki mają pancerz, np. jednostki piechoty czy kawalerii nie będą mogły skorzystać z takich rzutów. Jeżeli rzut obronny się nie powiedzie (lub go nie będzie) atak spowoduje trafienie jednostki. Każda jednostka może otrzymać określoną ilość trafień zanim zostanie wyeliminowana z gry. Właśnie tą ilość określa wartość Trafień (Hits) jednostki i nie należy jej mylić z ilością trafień, którą jednostka już otrzymała. Na koniec tury z jednostek usuwa się znaczniki trafień, tym samym zdejmując to z graczy obowiązek prowadzenia szczegółowych zapisów stanu jednostek, poza stałym oznaczaniem jednostek „przygniętych ogniem”.

Przygnięcie ogniem (Suppress), Wycofanie (Fall-back) i Wyeliminowanie (Knock-out)

Jednostki ostrzeliwane pod wpływem szoku i ze strachu przed trafieniem najprawdopodobniej będą usiłowały przeczekać kryjąc się w najbliższych pozycjach obronnych czy najzwyczajniej rzucając się na ziemię, zanim ostrzał nad ich głowami nie ucichnie. Efekt taki nazywamy Przygnięciem ogniem (Suppress) i związany jest on bezpośrednio z morale twoich żołnierzy. Jeżeli jednostki przygnięte ogniem zostaną dodatkowo trafione, najprawdopodobniej Wycofają się (Fall-back). Jednostki takie, z pewnością niezbyt chętne do znalezienia się ponownie pod ostrzałem będą próbowały oddalić się z miejsca zagrożenia. Jeżeli jednostka wycofa się jednorazowo zbyt daleko istnieje możliwość, że ucieknie całkowicie z pola bitwy - na potrzeby gry jednostkę taką będzie się uważać za wyeliminowaną. Jednostka zostanie także wyeliminowana, jeżeli w jednej turze gry otrzyma ilość trafień równą (bądź większą) jej wartości „Trafień”. Wyeliminowanie (Knock-out) jest terminem odnoszącym się do jednostek, które nie są już w stanie kontynuować walki. Mogą to być jednostki, które ukryły się w bezpiecznym miejscu (i nie zamierzają kontynuować walki), uciekły z pola bitwy albo też ranni żołnierze niezdolni do robienia niczego innego niż

oczekiwanie na sanitariusza. Naturalnie mogą to też być zabici żołnierze i zniszczone pojazdy, jednak tak naprawdę dla mechaniki gry nie stanowi różnicy, co stało się z tymi jednostkami – najważniejsze, że nie uczestniczą już one w bitwie.

Testowanie Efektów Ostrzału

Zasady przewidują jednolitą procedurę testowania efektów ostrzału niezależnie od tego czy to piechota strzela do piechoty, czołgi do czołgów czy też artyleria polowa kładzie ogień zaporowy.

1. Określ wartość Ataku (Attack) jednostek atakujących dany cel;
2. Do wartości Ataku (Attack) każdej atakującej jednostki zastosuj odpowiednie modyfikatory;
3. Zmodyfikowana wartość Ataku oznaczać będzie liczbę kości, którymi wykonasz rzut;
4. Wynik na każdej kostce większy lub równy od wartości wymaganej do trafienia (patrz str. 10) oznacza jedno trafienie atakowanej jednostki;
5. Jeżeli trafiona jednostka posiada cechę Wartość Obrony (Save) gracz nią dowodzący wykonuje rzut jedną kostką za każde trafienie, które jednostka otrzymała w danym ataku – trafienie jest niwelowane za każdy wynik równy bądź większy niż Wartość Obrony (Save) jednostki;
6. Jeżeli ogólna liczba trafień, jaką otrzymała jednostka jest równa bądź większa niż jej wartość Trafień (Hits), zostaje ona wyeliminowana z gry. W przeciwnym razie należy przy tej jednostce umieścić znacznik określający ilość otrzymanych przez nią trafień w danym ataku;
7. Jeżeli jednostka nie została wyeliminowana należy rzucić jedną kostką za każde trafienie, które jednostka otrzymała w danym ataku;
8. Jednostka zostanie Przygnieciona ogniem (Suppress) jeżeli na jakiejkolwiek z kości wypadnie wynik równy bądź większy od wartości wymaganej do trafienia jednostki (patrz pkt. 4). Jeżeli jednostka już jest „Przygnieciona ogniem”, każde trafienie będzie oznaczać konieczność wykonania dodatkowego rzutu kością w celu ustalenia odległości (w centymetrach) na jaką dana jednostka będzie musiała się wycofać (Fall-back), oddalając się bezpośrednio (w linii prostej) od atakującego przeciwnika.

Linia widzenia

Jednostki muszą mieć czystą linię widzenia do przeciwnika zanim będą mogły podjąć przeciwko niemu jakiejkolwiek działania. Linię widzenia wyznacza się prowadząc linię prostą od podstawki jednej jednostki do podstawki drugiej jednostki. Jednostki mogą prowadzić linię widzenia tylko z punktów mieszczących się w kącie 180° wychodzącym od środka przedniej krawędzi ich podstawki, poza jednostkami z ograniczoną widocznością (oznaczonymi symbolem „r” w Listach Armii, w kolumnie Notes), które są ograniczone do kąta widzenia 90°. Jednostki dowodzenia to jedyne jednostki w grze, które mają pełny (360°) kąt widzenia.

Jednostki mogą prowadzić linię widzenia do lub z 5cm terenu ograniczającego widoczność: ciężkiego terenu, lasów, wzgórz i obszarów zabudowanych. Jednostki na tym samym zboczu wzgórza mogą przeprowadzić do siebie linię widzenia. Linia widzenia jest blokowana przez:

- teren (ciężki teren, lasy, wzgórza, obszary zabudowane i obszary pokryte zasłoną dymną) pomiędzy jednostką prowadzącą linię widzenia a jednostką docelową,
- przeszkody takie jak mury, płoty, krzaki, chyba że podstawa jednostki (prowadzącej linię widzenia lub docelowej) styka się z taką przeszkodą,
- inne jednostki, poza dowódczymi, piechotą, karabinami maszynowymi, moździerzami i jednostkami odprzodkowanej artylerii.

Mimo, że gra nie przewiduje żadnych testów na linię widzenia, pozwalając jednostkom dostrzegać wszystkich przeciwników w czystej linii widzenia, zalecamy przede wszystkim kierować się rozsądkiem podczas rozgrywek. Dla przykładu, atakujący nie powinien otwierać ognia do jednostki dział przeciwpancernych kryjącej się w pozycji obronnej chyba, że otworzy ona ogień wcześniej lub atakujący znajdzie się od niej w odległości swojej reakcji (20 cm lub mniej).

Przebieg gry

Gra rozpoczyna się, kiedy obaj gracze rozstawiają na stole swoje Grupy Bitewne. Jeden gracz powinien przeprowadzić do końca swoją turę zanim drugi gracz rozpocznie swoją. Gracz aktualnie przeprowadzający turę nazywany jest Graczem Aktywnym. Na pełną turę gry składają się obie tury wykonane przez każdego z graczy. Tura gracza dzieli się na pięć faz: Zaplanowanego Ostrzału Artyleryjskiego, Reakcji, Dowodzenia, Walki i Końcową. Każdy z graczy w swojej turze przeprowadza wszystkie te fazy w powyższej kolejności. Tury graczy następują po sobie aż do zakończenia gry.

<u>Faza Zaplanowanego Ostrzału Artyleryjskiego</u>	należy rozliczyć zaplanowany wcześniej ostrzał artyleryjski
<u>Faza Reakcji</u>	jednostki w odległości 20 cm (lub mniej) od widocznego przeciwnika mogą zaszarżować, strzelać lub unikać; szarżowane jednostki przeciwnika mogą odpowiedzieć ogniem lub unikać;
<u>Faza Dowodzenia</u>	jednostki otrzymują rozkazy i zgodnie z nimi podejmują odpowiednie akcje; po wydaniu wszystkich rozkazów jednostki dowodzenia mogą zostać przemieszczone;
<u>Faza Walki</u>	rozliczane są wszystkie starcia z udziałem jednostek, które weszły w bezpośredni kontakt z przeciwnikiem;
<u>Faza Końcowa</u>	usuwane są znaczniki trafień z wszystkich jednostek; jednostki gracza aktywnego, które zostały przygniecione ogniem w turze poprzedniej odzyskują sprawność bojową; usuwane są znaczniki zasłon dymnych postawionych w turze poprzedniego gracza;

Faza Zaplanowanego Ostrzału Artyleryjskiego

W tej turze należy rozliczyć zaplanowany ostrzał artyleryjski.

Ostrzał artyleryjski może zostać zaplanowany na określoną turę gry, używa się do tego „jednostek ostrzału” (Assets) „kupowanych” na początku gry w ramach budowania Grup Bitewnych. „Jednostki ostrzału” przedstawiają dostępną ilość zaplanowanych ostrzałów artyleryjskich, jedna „jednostka ostrzału” pozwala jednej jednostce artylerii zaatakować jeden cel. Zaplanowany Ostrzał Artyleryjski ustalany jest przed rozstawieniem jednostek, zatem celem może być dowolne miejsce na polu bitwy. W jednej turze gry dopuszczalne jest użycie więcej niż jednej „jednostki ostrzału” przez tą samą jednostkę artylerii lub tą samą jednostkę lotniczą.

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze powinni zanotować ilość „jednostek ostrzału” użytych przeciwko poszczególnym celom (miejscom na polu bitwy, zapisując to w formacie np.: X:a, Y:b, gdzie „X” to krawędź stołu po stronie danego gracza a „Y” to ustalona krawędź do niej prostopadła zaś „a” i „b” to odległości od krawędzi w centymetrach) oraz jednostki artylerii, które ten ostrzał będą przeprowadzać a także numery tur w których będzie on miał miejsce. Cele zaplanowanego ostrzału powinny być ujawnione przeciwnikowi w momencie jego przeprowadzania.

Zaplanowany Ostrzał Artyleryjski może zostać odwołany lub opóźniony podczas fazy dowodzenia przez Wysuniętego Obserwatora Artyleryjskiego (FAO). Żeby odwołać lub opóźnić Zaplanowany Ostrzał Artyleryjski FAO musi wykonać udany test dowodzenia. Jeżeli wynikiem rzutu będą dwie szóstki gracz nie będzie już mógł do końca gry podejmować prób odwołania lub opóźnienia Zaplanowanego Ostrzału Artyleryjskiego. Jeżeli test się powiedzie ostrzał zostaje natychmiast odwołany lub opóźniony o jedną turę, w zależności od wyboru gracza.

Dokładny opis przeprowadzania zaplanowanego ostrzału artyleryjskiego przedstawia rozdział „Wsparcie Artyleryjskie” na str.13. Procedurę przeprowadzania testów dowodzenia znajdziecie na str.6.

Faza Reakcji

Reakcja przedstawia zdolność jednostek do reagowania na bieżącą sytuację, której ich przełożeni mogą nie być w pełni świadomi. W mechanice gry oznacza to, że jednostki mogą przeprowadzać akcje „na własną rękę” w Fazie Reakcji a także dodatkowo później, wypełniając rozkazy wydane w Fazie Dowodzenia. Jednostka działająca w reakcji może prowadzić ogień do, unikać lub szarżować najbliższego widocznego przeciwnika pod warunkiem, że znajduje się on nie dalej niż 20 cm od tej jednostki. O kolejności jednostek wykonujących akcje w reakcji decyduje gracz aktywny.

Gracze powinni pamiętać, że jednostki mogą reagować tylko na przeciwników, którzy są widoczni dla tych jednostek w momencie, kiedy przeprowadzają one swoją Fazę Reakcji. Oznacza to, że jednostki mogą w wyniku swojej reakcji blokować LOS innym jednostkom (tym samym mogą uniemożliwić im zareagowanie na zasłoniętego przeciwnika). Możliwa też jest sytuacja odwrotna, ruch jednostek w Fazie Reakcji może odblokować, zasłoniętą wcześniej, linię widzenia. Jednostki przygniecione ogniem oraz jednostki dowodzenia nie mogą reagować.

Prowadzenie ognia

Jednostka może otworzyć ogień do najbliższego widocznego przeciwnika znajdującego się nie dalej niż 20 cm od tej jednostki (pod warunkiem, że znajduje się on w zasięgu danej broni). Należy natychmiast, przed przeprowadzeniem kolejnych reakcji, określić rezultaty ostrzału łącznie z efektami przygniecenia ogniem oraz wycofania. (patrz str.11.)

Unikanie

Jednostka może unikać najbliższego widocznego przeciwnika znajdującego się nie dalej niż 20 cm od tej jednostki. Należy przemieścić unikającą jednostkę na odległość nie większa niż jej wartość ruchu (Move) oddalając ją bezpośrednio (w linii prostej) od przeciwnika, na którego jednostka reaguje. Jako część tego ruchu jednostka unikająca może zmienić swoje ukierunkowanie. Jeśli jednostka artylerii ciągniętej chce przeprowadzić unik musi: stykać się z odpowiednią jednostką transportową, następnie zaprzodkować dział (podczepić je pod środek transportu) i wreszcie oddalić się bezpośrednio od przeciwnika najwyżej o połowę wartości ruchu jednostki transportowej. Jednostki piesze wykonując unik mogą (zamiast zwykłego ruchu) wsiąść się do pojazdu transportowego, który nie znajduje się dalej niż 5 cm od nich, a następnie oddalić się bezpośrednio od przeciwnika najwyżej o połowę wartości ruchu jednostki transportowej.

Szarżowanie

Jednostka może zaszarżować najbliższego widocznego przeciwnika znajdującego się nie dalej niż 20 cm od niej. Dystans, jaki jednostka pokonuje szarżując na przeciwnika nie zależy od i nie wpływa na zasięg jej ruchu podczas Fazy Dowodzenia. Należy przemieścić szarżującą jednostkę tak, by stykała się środkiem przedniej krawędzi swojej podstawki ze środkiem krawędzi podstawki przeciwnika. Jednostka szarżująca może wejść w kontakt tylko z najbliższą widoczną krawędzią podstawki przeciwnika a każda z krawędzi podstawki może stykać się tylko z jednym przeciwnikiem. Nie można wejść w kontakt z krawędzią podstawki przeciwnika, jeśli w odległości do 5 cm od niej znajduje się inna jednostka przeciwnika lub teren nieprzekraczalny. Walka w wyniku szarży odbywa się podczas Fazy Walki. (patrz str.14.)

Wsparcie Szarży

Jednostka może wspierać najbliższą widoczną walkę toczoną nie dalej niż 20 cm od tej jednostki. Należy przemieścić wspierającą jednostkę tak, by stykała się środkiem krawędzi swojej podstawki ze środkiem krawędzi podstawki jednostki sojuszniczej zaangażowanej bezpośrednio w daną walkę. Jednostki pancerne mogą wspierać walkę niezależnie od rodzaju terenu a jednostki transportowe mogą wspierać tylko jeśli posiadają przypisaną wartość ataku. Broń wsparcia piechoty oraz jednostki artylerii nie mogą wspierać szarży.

Kontr-reakcja

Jednostka szarżowana i wszystkie jednostki w odległości nie dalszej niż 5 cm od jednostki szarżowanej mogą otworzyć ogień do lub unikać jednostki szarżującej. Aby skorzystać z kontr-reakcji jednostka nie może być przygnieciona ogniem i musi mieć czystą linię widzenia do jednostki szarżującej w chwili, w której rozpoczyna ona szarżę. Gracz aktywny nie może zrezygnować z szarży, kiedy przeciwnik zadeklaruje już kontr-reakcję.

Należy przeprowadzić do końca ostrzał jednej jednostki w kontr-reakcji zanim rozpocznie się ostrzał jednostki kolejnej. Jednostka szarżująca, która w wyniku ostrzału w kontr-reakcji została przygnieciona ogniem, wciąż pozostaje w kontakcie z szarżowanym przeciwnikiem, ale będzie miała ujemne modyfikatory w Fazie Walki. Unikanie szarży przeprowadza się w sposób podobny do przedstawionego powyżej z tym wyjątkiem, że jednostka unikająca szarży musi zakończyć swój ruch przynajmniej 5 cm dalej od miejsca, w którym zatrzymała się jednostka szarżująca. Jeśli jednostka unikająca szarży nie może spełnić tego warunku zostaje automatycznie wyeliminowana. Jednostka szarżująca może przemieścić się na maksymalną odległość 20 cm, jednostka unikająca szarży może przemieścić się nie dalej niż jej pełna wartość ruchu.

Faza Dowodzenia

W Fazie Dowodzenia wydawane są rozkazy oraz przeprowadzane są akcje z nimi związane. Jednostka dowodzenia wydaje rozkazy testując swoją wartość dowodzenia (command value), która zawiera się w przedziale liczbowym od 6 do 10. Im wyższa wartość tym większe prawdopodobieństwo wydania większej ilości rozkazów w turze. Jednostka dowodzenia może wydać więcej niż jeden rozkaz w turze, ale musi zakończyć swoją Fazę Dowodzenia zanim rozkazy zaczną wydawać jednostka kolejna. Jednostka dowodzenia może wydawać rozkazy dowolnej liczbie jednostek naraz (wszystkie te jednostki tworzyć będą w tej Fazie Dowodzenia jedną formację). Gracz aktywny dowolnie określa kolejność, w jakiej jego jednostki dowodzenia będą wydawać rozkazy.

Aby wydać rozkaz należy wskazać jednostkę dowodzenia oraz jednostki objęte danym rozkazem a także wybrać akcje, jakie mają być podjęte. Jednostki objęte rozkazem nazywane są jednostkami pod rozkazami. Następnie należy określić wartość dowodzenia (command value) jednostki dowodzenia i zastosować do niej ewentualne modyfikatory (modyfikatory kumulują się). Wydanie rozkazu zakończy się powodzeniem, kiedy w rzucie dwiema kostkami sześciennymi osiągnięta zostanie suma wyników mniejsza bądź równa zmodyfikowanej wartości dowodzenia. Udany test dowodzenia oznacza, że każda jednostka pod rozkazami może wykonać jedną akcję.

Nieudany test dowodzenia oznacza, że rozkaz nie został wydany a dodatkowo dana jednostka dowodzenia nie może już w tej turze wydawać rozkazów. W przypadku nieudanego testu dowodzenia Oficera Głównodowodzącego (CO), pozostałe jednostki dowodzenia kontrolowane przez danego gracza nie będą już mogły wydawać rozkazów w tej turze. W jednej turze jednostka może otrzymywać rozkazy tylko od jednej jednostki dowodzenia, rozkazów takich może być jednak kilka. Kiedy dana jednostka dowodzenia skończy wydawać rozkazy, jednostki, których te rozkazy dotyczyły nie będą już mogły otrzymywać żadnych rozkazów w tej turze.

Modyfikatory Dowodzenia

Poniższe modyfikatory należy zastosować do wartości dowodzenia za każdym razem, kiedy jednostka wydaje rozkazy:

Modyfikator	Opis	Uwaga
-1	Za każdy kolejny rozkaz wydany tej samej jednostce lub formacji	1
-1	Jeżeli najdalej oddalona jednostka w formacji znajduje się w odległości większej niż 20 cm od jednostki dowodzenia, za każde pełne 20 cm	2
-1	Wejście w, przez lub wyjście z ciężkiego terenu lub dymu	3
-1	Ruch w kierunku widocznego nieprzyjaciela znajdującego się w odległości 20 cm lub bliższej	4

Uwaga 1. Jeżeli jednostka lub formacja jednostek otrzymała już rozkaz w tej turze, jednostka dowodzenia otrzymuje modyfikator -1 do testu dowodzenia za każdym razem kiedy wydaje rozkaz kolejny tej jednostce/formacji, np. od wartości dowodzenia należy odjąć jeden przy drugim rozkazie dla tej samej jednostki/formacji, -2 przy trzecim rozkazie, itd. Podczas wydawania rozkazów jednostkom, które działały w tej turze w Fazie Reakcji należy już przy pierwszym rozkazie zastosować modyfikator -1.

Uwaga 2. Jeżeli odległość między jednostką dowodzenia a najdalej oddaloną jednostką, której wydawany jest rozkaz wynosi więcej niż 20 cm, należy od wartości dowodzenia odjąć jeden za każde pełne 20 cm odległości, np. -1 jeśli najdalej oddalona jednostka znajduje się w odległości 21-40 cm, -2 przy odległości 41-60 cm, itd. Jeżeli jednostki dowodzenia obu graczy mają podstawki tej samej wielkości należy mierzyć wszystkie odległości od dowolnego punktu na krawędzi podstawki, jeżeli gracze mają jednostki dowodzenia z podstawkami o różnych wielkościach należy mierzyć od środka podstawki. Powyższe modyfikatory nie mają zastosowania w przypadku jednostek prowadzących ogień pośredni (moździerze, działa piechoty oraz artyleria), a także w przypadku jednostek, które wykonują akcje ruchu tylko po drodze.

Uwaga 3. Jeżeli jakkolwiek jednostka, której próbuje się wydać rozkaz ma wykonać ruch w, przez lub z ciężkiego terenu lub dymu, należy odjąć jeden od wartości dowodzenia. Ruch po ciężkim terenie jest trudny, ponieważ teren taki znacznie spowalnia jednostki i sprawia im kłopot z utrzymaniem właściwego szyku. Pojazdy grzęzną w błocie, czołgi przerywają łańcuchy a piechota szybko się męczy podróżując w takim terenie. Dla różnych rodzajów jednostek ciężki teren może być inny, obrazuje to poniższa tabela.

Rodzaj jednostki	Ciężki teren
Piechota i kawaleria	Biłoto, głęboki piach, głęboki śnieg, bagno, mokradło
Ciężarówka i działa ciągnione	Każdy teren poza drogą, teren otwartym i łagodnymi wzniesieniami
Inne jednostki transportowe i jednostki pancerne	Nierówny teren, lasy, błoto, głęboki piach, głęboki śnieg i obszary zabudowane poza drogami

Uwaga 4. Jeżeli jakkolwiek jednostka zamierza ruszyć w kierunku widocznego przeciwnika znajdującego się od niej w odległości 20 cm lub bliższej. Jest to spowodowane tym, że jednostki posiadają strefę kontroli w promieniu 20 cm od ich frontu i mogą mieć trudności z bliskim podejściem do przeciwnika, który ich obserwuje.

Akcje

Jednostka, która otrzymała rozkaz może natychmiast wykonać jedną z poniższych akcji. Jeżeli rozkaz był wydany więcej niż jednej jednostce, wszystkie one mogą wykonać tę samą akcję lub każda z nich może wykonać inną akcję. Kolejność, w jakiej jednostki będą wykonywać akcje jest dowolna.

Akcja	Opis
Ruch (Move)	Jednostki mogą poruszyć się w dowolnym kierunku na odległość nie większą niż ich wartość ruchu (move)
Rozstawienie (Deploy)	Wsiadanie/wysiadanie z jednostek transportowych oraz zaprzodkowanie/odprzodkowanie i rozstawienie dział ciągnionych (ATG/IG/AAG/inna artyleria)
Ostrzał (Fire)	Jednostki mogą przeprowadzić jeden ostrzał widocznej jednostki przeciwnika w zasięgu broni

Bonus Dowodzenia

W przypadku, kiedy w teście dowodzenia podczas wydawania rozkazów wypadną dwie jedynki, zostanie wydany jeden rozkaz, ale każda jednostka pod rozkazami będzie mogła wykonać dwie akcje. Mogą to być dwie takie same akcje lub akcje różne. Wszystkie jednostki w formacji mogą wykonać takie same akcje lub każda z nich może wykonać inną akcję.

Porażka Dowodzenia

W przypadku, kiedy w teście dowodzenia podczas wydawania rozkazów wypadną dwie szóstki, oznacza to porażkę dowodzenia. Kiedy to nastąpi należy wykonać rzut jedną kostką i zastosować go do poniższej tabeli. W przypadku, kiedy nie istnieją warunki do wystąpienia opisanej sytuacji, nic się nie dzieje. Określenie w tabelce „wszystkie jednostki” odnosi się do wszystkich jednostek, którym pechowa jednostka dowodzenia próbowała wydać rozkaz w momencie wystąpienia porażki dowodzenia, nie odnosi się to jednak do samej jednostki dowodzenia.

Wynik	Opis
1	PRZERWAĆ OGIEŃ! Należy wykonać rzut jedną kostką, wynik określa wartość ataku, z jaką ostrzelana zostaje jednostka dowodzenia (patrz str.10)
2	OGIEŃ KRZYŻOWY! Trzy jednostki znajdujące się najbliżej jednostki dowodzenia zostają ostrzelane z wartością ataku 3 (patrz str.10)
3	PRZEMIESZCZENIE! Jednostka dowodzenia przemieszcza się o połowę swojej wartości ruchu oddalając się bezpośrednio od najbliższego widocznego przeciwnika
4	WYCOFAĆ SIĘ! Wszystkie jednostki, które nie są przygnięte ogniem przemieszczają się o połowę swojej wartości ruchu oddalając się bezpośrednio od najbliższego widocznego przeciwnika *
5	OTWORZYĆ OGIEŃ! Wszystkie jednostki, które nie są przygnięte ogniem strzelają do najbliższego widocznego przeciwnika będącego w zasięgu broni (patrz str.10)
6	BRAĆ ICH! Wszystkie jednostki, które nie są przygnięte ogniem i znajdują się w terenie otwartym przemieszczają się o połowę swojej wartości ruchu do najbliższego widocznego przeciwnika *

* Nie dotyczy jednostek okopanych oraz odprzodkowanych dział, jednostki takie pozostają w miejscu.

Ruch Dowódcy

Na koniec fazy dowodzenia każda jednostka dowodzenia może poruszyć się nie dalej niż jej pełna wartość ruchu, pod warunkiem, że dana jednostka nie jest przygnięta ogniem.

Jednostki Dowodzenia

W systemie Blitzkrieg Commander jednostki dowodzenia są traktowane raczej jako znaczniki lokalizacji sztabu niż faktyczne jednostki bojowe, dlatego też nie mogą być celem ataku przeciwnika. Mogą się one jednak znaleźć w strefie ostrzału artylerii i wówczas ogień artyleryjski dotyczy ich tak samo jak innych jednostek. Dodatkowo kiedy przez pozycję zajmowaną przez jednostkę dowodzenia przejdzie jednostka bojowa przeciwnika, jednostka dowodzenia zostanie zmuszona do dołączenia do dowolnej własnej jednostki znajdującej się w odległości nie większej niż połowa wartości ruchu danej jednostki dowodzenia, w przeciwnym razie jednostka dowodzenia zostaje wyeliminowana. Jednostki dowodzenia nie mogą w ten sposób zmusić do wycofania innych jednostek dowodzenia.

Jednostka dowodzenia zmuszona do dołączenia do innej własnej jednostki bojowej musi pozostawać w kontakcie fizycznym z podstawką tej jednostki do początku następnej tury gry. Wszystkie efekty zdarzeń na polu bitwy, jakie będą się odnosić do jednostki bojowej, do której dołączono jednostkę dowodzenia, ponosi również jednostka dowodzenia zmuszona do dołączenia: jeżeli jednostka do której dołączono zostanie przygnieciona ogniem, efekt ten dotyczy też będzie jednostki, która dołączyła, jeżeli jednostka do której dołączono zostanie wyeliminowana, wraz z nią wyeliminowana zostanie jednostka dowodzenia która do niej dołączyła.

PODSUMOWANIE DOWODZENIA

1. W jednej chwili rozkazy wydaje tylko jedna jednostka dowodzenia.
2. Jednostka dowodzenia może wydawać rozkazy dowolnej liczbie jednostek, traktowanych w danej chwili jako jedna formacja.
3. Liczebność formacji nie jest określona i może zawierać dowolną liczbę jednostek.
4. Nie ma ograniczeń, co do odległości między jednostkami w danej formacji.
5. W jednej turze gry, jednej jednostce rozkazy wydawać może tylko jedna jednostka dowodzenia.
6. Jednostce lub formacji można wydawać kilka rozkazów pod rząd.
7. Jednostka może wykonać jedną akcję za każdym razem, kiedy zostanie jej wydany rozkaz.
8. Jednostki w formacji mogą wykonywać różne akcje.
9. Jednostka dowodzenia musi zakończyć wydawanie rozkazów jednej jednostce/formacji zanim zacznie wydawać rozkazy jednostce/formacji kolejnej.
10. Jedna jednostka dowodzenia musi zakończyć wydawanie rozkazów zanim rozkazy zacznie wydawać kolejna jednostka dowodzenia.
11. Aby rozkaz został wydany jednostka dowodzenia musi wykonać test dowodzenia rzucając dwiema kostkami sześciennymi i osiągając sumę wyników równą lub mniejszą niż jej zmodyfikowana wartość dowodzenia.
12. Jeżeli test dowodzenia zakończy się niepowodzeniem, rozkaz nie został wydany i dana jednostka dowodzenia nie może już wydawać dalszych rozkazów w tej turze.
13. Jeżeli test dowodzenia Oficera Głównodowodzącego (CO) zakończy się niepowodzeniem, rozkaz nie został wydany i wszystkie pozostałe jednostki dowodzenia danego gracza nie będą już mogły wydawać rozkazów w tej turze.
14. Jeżeli w teście dowodzenia podczas wydawania rozkazów wypadną dwie jedynki, w jednym rozkazie mogą zostać podjęte dwie akcje.
15. Jeżeli w teście dowodzenia podczas wydawania rozkazów wypadną dwie szóstki, rozkaz nie został wydany i następuje porażka dowodzenia.

Ruch

Ruch następuje w Fazie Reakcji, kiedy jednostki szarżują i unikają przeciwnika oraz w Fazie Dowodzenia, kiedy jednostki wypełniają rozkazy. W zależności od ilości wydanych rozkazów możliwe jest, że jedna jednostka poruszy się kilkukrotnie podczas Fazy Dowodzenia. Kiedy jednostka podejmuje akcję ruchu podczas wypełniania rozkazu może poruszyć się najdalej o swoją pełną wartość ruchu w dowolnym kierunku. Wartości ruchu podane są w Listach Armii w kolumnie Ruch (Move).

Nie istnieją ograniczenia, co do ilości zwrotów czy zmiany kierunku marszu podczas wykonywania ruchu. Jednostki, które są w stanie pokonać przeszkodę liniową na ich drodze muszą zakończyć jedną akcję ruchu w kontakcie z tą przeszkodą a wykonując rozkaz kolejny będą mogły wznowić ruch pokonując przeszkodę i poruszając się o pełną wartość ruchu w wybranym kierunku. Mniejsze niż 2 cm odstępy między przeszkodami uznawane są za nieprzekraczalne. Umocnione jednostki artylerii nie mogą się poruszać podczas rozgrywki.

Jednostki mogą przechodzić przez pozycje zajmowane przez inne sojusznicze jednostki, ale zostają wyeliminowane, jeżeli będą zmuszone do ruchu przez pozycje zajmowane przez jednostki przeciwnika. Jednostki mogą przechodzić przez pozycje zajmowane przez własne i sojusznicze jednostki dowodzenia, a w wypadku, kiedy ruch nastąpi przez pozycje zajmowaną przez wroga jednostkę dowodzenia, jednostka ta zostanie zmuszona do wycofania. Musi wówczas dołączyć do własnej jednostki znajdującej się nie dalej niż połowa wartości ruchu jednostki dowodzenia zmuszonej do wycofania, lub zostaje wyeliminowana.

Ograniczenia Terenu

Poniższa tabela opisuje rodzaje terenu mogącego wystąpić w rozgrywce oraz ograniczenia z nim związane. Jednostki (łącznie z jednostkami dowodzenia) zmuszone do ruchu w terenie dla nich nieprzekraczalnym zostają wyeliminowane.

Teren	Ograniczenia
Otwarty i wzgórza	Bez ograniczeń
Żywopłoty, mury, płoty	Nieprzekraczalne dla wszystkich jednostek, do chwili zrobienia wyrwy, poza piechotą i jednostkami pancernymi, które muszą zatrzymać się w kontakcie z przeszkodą podczas wykonywania jednego ruchu i mogą przemieścić się przez przeszkodę podczas wykonywania ruchu kolejnego (podczas wykonywania kolejnego rozkazu)*
Bocage (teren w Normandii poprzecinany gęstymi, wysokimi żywopłotami, wałami kamiennymi i ziemnymi, krzewami, zagajnikami, etc.)	Nieprzekraczalne dla wszystkich jednostek, do chwili zrobienia wyrwy, poza amerykańskimi i brytyjskimi jednostkami pancernymi z 1944 roku - jednostki takie muszą zatrzymać się w kontakcie z przeszkodą podczas wykonywania jednego ruchu i mogą przemieścić się przez przeszkodę podczas wykonywania ruchu kolejnego (podczas wykonywania kolejnego rozkazu)*
Nierówności** i lasy	Nieprzekraczalne dla ciężarówek i motocykli
Gęste lasy, mokradła, dżungle, bagna	Nieprzekraczalne dla wszystkich jednostek poza piechotą
Strumienie i brody rzeczne	Jednostki muszą zatrzymać się w kontakcie z przeszkodą podczas wykonywania jednego ruchu i mogą przemieścić się przez przeszkodę podczas wykonywania ruchu kolejnego (podczas wykonywania kolejnego rozkazu)
Kanał, rzeka	Nieprzekraczalne poza mostami lub za pomocą łodzi/pojazdów amfibijnych/itp.
Jezioro, morze	Nieprzekraczalne poza transportem łodziami/pojazdami amfibijnymi/itp.
Zamarznęte jeziora	Bez ograniczeń
Urwiska, parowy, wyschnięte koryta rzeczne	Nieprzekraczalne poza wyznaczonymi szlakami
Obszar zabudowany	Opisane w pełnych zasadach
Zapory przeciwczołgowe	Opisane w pełnych zasadach
Rowy przeciwczołgowe	Opisane w pełnych zasadach
Zasieki	Opisane w pełnych zasadach
Pola minowe, oznaczone/pozorne	Opisane w pełnych zasadach
Pola minowe, nie oznaczone	Opisane w pełnych zasadach

* Pierwsza jednostka pancerna, która pokona daną przeszkodę tworzy wyrwę, przez którą kolejne jednostki mogą przechodzić bez ograniczeń

** Nierówności mogą być w terenie otwartym (np. zaorane pola) lub w terenie dającym osłonę (np. wrzosowiska)

Przeszkody Wodne

Przeszkody wodne to rzeki, jeziora i morza. Przeszkody takie mogą być pokonywane przez pojazdy amfibijne, piechotę lub inżynierów w łodziach desantowych oraz czołgi wyposażone w pływaki lub osprzęt brodzący. Wkroczenie na i wyjście z przeszkody wodnej wymaga wydania osobnych rozkazów. Wszystkie jednostki pokonujące przeszkodę wodną poruszają się o 5 cm na jeden wydany rozkaz i są traktowane jako znajdujące się w terenie dającym osłonę, ale do ich wyeliminowania wymagane jest tylko jedno trafienie – obrazuje to ich wrażliwość na atak w takiej sytuacji.

Ostrzał

Ostrzał ma miejsce w Fazach Reakcji i Dowodzenia. W Fazie Reakcji jednostka może strzelić do najbliższej widocznej jednostki przeciwnika znajdującej się nie dalej niż 20 cm od jednostki otwierającej ogień. W Fazie Dowodzenia jednostka może jeden strzelić raz na każdy wydany jej rozkaz. Celem ostrzału może być jakikolwiek widoczny przeciwnik w zasięgu strzału. Określając odległość między jednostkami podczas ostrzału należy zmierzyć ją od najbliższych położonych krawędzi podstawek. Jeżeli odległość między jednostkami jest równa lub mniejsza od zasięgu broni, dana jednostka może otworzyć ogień. Zasięg broni jednostki określa liczba po prawej stronie ukośnika w kolumnie Atak w Listach Armii (np. zapis w kolumnie Atak 3/50 oznacza zasięg broni równy 50 cm). Jednostka może strzelać do dowolnego przeciwnika w czystej Linii Widzenia (patrz. str.3)

Gracze mogą mierzyć odległości między jednostkami w dowolnej chwili, jednak przed rozpoczęciem ostrzału muszą określić cele. Jednostki dowodzenia, piechoty, karabinów maszynowych i moździerzy nie blokują Linii Widzenia i jednostki pancerne oraz piechoty przewożonej w pojazdach mogą prowadzić ostrzał „ponad” takimi jednostkami. Żadne inne jednostki nie mogą prowadzić ostrzału „ponad” jednostkami znajdującymi się na linii strzału. Jednostki przewożone w nieopancerzonej jednostce transportowej nie mogą prowadzić ostrzału. Jednostki przewożone w opancerzonej jednostce transportowej lub na kadłubie czołgu mogą prowadzić ostrzał, kiedy pojazd transportowy pozostaje nieruchomy w danej turze.

Obliczanie Ostrzału

Aby obliczyć ostrzał należy określić wartość Ataku jednostki za pomocą Listy Armii – jest to cyfra po lewej stronie ukośnika w kolumnie Atak (np. zapis w kolumnie Atak 3/50 oznacza wartość ataku 3). Do wartości Ataku należy zastosować odpowiednie modyfikatory a następnie wykonać rzut taką ilością kostek sześciościennych (modyfikatory kumulują się). Jeżeli do jednego celu strzela więcej niż jedna jednostka należy wykonać rzut wszystkimi kostkami naraz.

Modyfikatory Ostrzału

Poniższe modyfikatory należy zastosować do wartości Ataku:

Modyfikator	Opis
+1	Jeżeli jednostka ostrzeliwana znajduje się w odległości nie większej niż połowa zasięgu broni atakującej jednostki (np. jednostka z zasięgiem broni 60 cm otrzyma modyfikator +1 strzelając do przeciwnika znajdującego się nie dalej niż 30 cm)
+1	Jeżeli jednostka ostrzeliwuje flankę lub tyły przeciwnika (z ostrzałem z flanki lub z tyłu mamy do czynienia jeśli linia poprowadzona od środka podstawki jednostki strzelającej do środka podstawki jednostki ostrzeliwanej przechodzi przez boczne lub tylne krawędzie podstawki jednostki ostrzeliwanej)
+1	Jeżeli jednostka pancerna ostrzeliwuje nieopancerzony cel znajdujący się nie dalej niż 20 cm od niej (odzwierciedla to ostrzał z karabinów maszynowych, nie dotyczy jednostek pancernych nie wyposażonych w karabiny maszynowe)

Trafienia

Na obliczanie trafień ma wpływ osłona, w jakiej znajduje się jednostka atakowana, zapewniająca jednostkom różne stopnie ochrony oraz utrudniająca ich lokalizację. Jedno trafienie jest uzyskiwane za każdym razem, kiedy wyniki na kościach są większe bądź równe od opisanych w poniższej tabeli:

Cel	Wynik wymagany do trafienia
Jednostki w terenie otwartym	Trafienie na 4, 5 lub 6
Jednostki w osłonie (np. za murem, żywopłotem, w okopie, przestronięta itp.)	Trafienie na 5 lub 6
Jednostki w fortyfikacjach (bunkry, itp.)	Trafienie na 6

Od powyższych reguł stosuje się następujące wyjątki:

- w pełni opancerzony pojazd jest trafiany na 6 podczas ostrzału pośredniego niezależnie od okoliczności
- częściowo opancerzone pojazdy są trafiane na 5 i 6 podczas ostrzału pośredniego niezależnie od okoliczności
- jednostki dowodzenia są trafiane na 6 niezależnie od okoliczności
- wartości Ataku oznaczone symbolem * nie powodują trafień ciężkich celów (czołgów, niszczycieli czołgów, dział szturmowych, dział samobieżnych, wozów opancerzonych i opancerzonych transporterów pługąsienicowych)
- wartości Ataku oznaczone symbolem # nie powodują trafień lekkich celów (piechota, kawaleria, działa przeciwpancerne i jednostki transportowe)

Pojazdy opancerzone są bardziej wrażliwe na trafienia z flanki i od tyłu niż trafienia od czoła. Aby to odzwierciedlić do Wartości Obrony (saves) dodaje się 1 kiedy nastąpi trafienie pojazdu opancerzonego z flanki lub od tyłu, np. wartość obrony 4 traktuje się jak 5. Wartość Obrony 6 nie podlega zwiększeniu.

Artyleria prowadząca ogień pośredni nie może uzyskać trafień pojazdów opancerzonych, poza tymi, które mają otwartą konstrukcję kadłuba. Kiedy w pełni opancerzony pojazd trafi w strefę ostrzału artylerii, lub kiedy jest celem moździerza lub działa piechoty znajdujących się na polu bitwy, należy przeprowadzić zwykły atak, nie należy jednak liczyć trafień dla takiego pojazdu, sprawdza się tylko czy pojazd nie został przygnieciony ogniem.

Rzuty Obronne

Po określeniu ilości trafień w jednostkę będącą celem ataku gracz, który ją kontroluje wykonuje rzut jedną kostką sześcienną za każde trafienie w bieżącym ataku. Każdy wynik równy bądź większy niż wartość obrony (save) jednostki pozwala zniwelować jedno trafienie (np. jednostka posiada wartość obrony równą 5, zatem każdy wynik 5 lub 6 w rzucie obronnym pozwala zniwelować jedno trafienie). Trafienie z boków i od tyłu zwiększają wartość obrony trafionej jednostki o jeden, np. wartość obrony równa 4 przy trafieniu z boków lub od tyłu zwiększy się do 5. Wartość obrony 6 nie podlega zwiększeniu.

Wyliminowanie (Knock-Out)

Wszystkie trafienia, jakie otrzyma jednostka należy porównać z jej wartością Trafień (Hits) w Listach Armii. Jeżeli ogólna ilość trafień otrzymana w danym ataku i wcześniej w tej turze jest równa bądź większa od tej wartości, jednostka zostaje wyliminowana z dalszej gry (możecie pozostawić zniszczone pojazdy na polu bitwy oznaczając je pomalowaną na czarno watą jako dymiące wraki). Jeżeli jednostka nie została wyliminowana należy zaznaczyć ilość trafień, jaką otrzymała w danym ataku. Jednostki przewożone (lub ciągnięte w przypadku artylerii) środkiem transportu, który został wyliminowany są eliminowane wraz z nim. Jeżeli jednostka transportowa przewożąca pasażerów zostanie trafiona, ale nie wyliminowana, jednostki przewożone lekkim transportem i na kadłubach czołgów wysiadają i są automatycznie przygniecione ogniem. Pasażerowie przewożeni transportem opancerzonym mogą (ale nie muszą) wysiąść, ale będą wówczas przygniecieni ogniem.

Przygniecenie ogniem (Suppression)

Jeżeli jednostka nie została wyliminowana w wyniku ataku, należy sprawdzić czy nie została przygnieciona ogniem. Należy wykonać rzut jedną kostką sześcienną za każde trafienie, które jednostka otrzymała w danym ataku (przed jej Rzutami Obronnymi). Jeżeli na jakiegokolwiek z kości wypadnie wynik wymagany do zadania trafienia tej jednostce (patrz: Trafienia, str.10), zostaje ona przygnieciona ogniem.

Przygniecenie ogniem oznacza, że ostrzelane jednostki w wyniku szoku spowodowanego świszczącymi wokół pociskami natychmiast zajmują pozycje obronne (np. rzucając się na ziemię, kryjąc się w pozycjach zapewniających osłonę), w których będą mogły przeczekać zanim wrogi ogień nie ucichnie. W mechanice gry oznacza to, że jednostki przygniecione ogniem nie mogą podejmować żadnych akcji w swojej turze a jednostka dowodzenia przygnieciona ogniem nie może wydawać rozkazów. Na koniec swojej tury jednostki automatycznie odzyskują sprawność bojową (usuwane są z nich znaczniki Przygniecenia Ogniem).

Jednostki, które nie mają szans zadania poważniejszych uszkodzeń jednostkom przeciwnika (np. piechota strzelająca z broni ręcznej do czołgów), wciąż mają szansę na przygniecenie ogniem tego przeciwnika, jednak wymagać to będzie wyrzucenia szóstki na kościach niezależnie od sytuacji. Podobnie, niektóre jednostki nie będą mogły zadać uszkodzeń celom nieopancerzonym (np. brytyjska piechota wyposażona w 2-funtowe działa przeciwpancerne strzelająca do jednostek piechoty) i tutaj również do osiągnięcia efektu przygniecenia ogniem wymagany będzie wynik 6 na kościach. Rozliczając taki ostrzał mający na celu wyłącznie przygniecenie ogniem przeciwnika należy przeprowadzić normalny atak i nie zaznaczając trafień od razu przejść do testu na przygniecenie ogniem.

Wycofanie

Jeżeli przygnieciona ogniem jednostka zostanie zaatakowana i otrzyma trafienia, nie przeprowadza się ponownego testu na przygniecenie ogniem a zamiast tego trafiona jednostka wycofuje się (fall-back). Należy wykonać rzut jedną kostką sześcienną za każde trafienie, jakie jednostka otrzymała w danym ataku (przed Rzutami Obronnymi). Suma wyników oznacza odległość w centymetrach, na jaką jednostka ta musi się przemieścić oddalając się bezpośrednio od najbliższego widocznego przeciwnika, który prowadził do niej ogień w tym ataku, odwracając się frontem do tego przeciwnika na koniec akcji wycofania. Należy pamiętać, że jednostka nie może być przygnieciona ogniem i zmuszona do wycofania w wyniku tego samego rozkazu. Może jednak być przygnieciona ogniem i zmuszona do wycofania w wyniku Reakcji przeciwnika.

Jeżeli jednostki wycofają się zbyt daleko istnieje ryzyko, że spanikują i uciekną z pola bitwy. Jeżeli jednostka w wyniku pojedynczego wycofania przemieści się na odległość większą niż 10 cm, zostaje wyeliminowana. Jednostki zmuszone do wycofania przez teren nieprzekraczalny, wrogie jednostki, pola minowe (z wyjątkiem pól pozornych) lub poza obszar rozgrywki, zostają wyeliminowane. Piechota, kawaleria i transport nieopancerzony wycofujące się przez obszar z zasiekami również zostają wyeliminowane. Jednostka wycofująca się przez teren zajmowany przez jednostkę sojuszniczą, zatrzymuje się z nią w kontakcie powodując efekt przygnięcia ogniem tej jednostki. Jednostki okopane i odprzodkowane działają zostają wyeliminowane jedynie, kiedy w wyniku wycofania muszą przemieścić się dalej niż 10 cm, w przeciwnym razie zostają na miejscu (ignorują wycofanie).

Broń wsparcia piechoty

Broń wsparcia piechoty to wszystkie bronie wsparcia wchodzące w skład batalionów i pułków piechoty, np. ciężkie karabiny maszynowe, moździerz i inne. Są one traktowane jak każda inna jednostka w grze, czyli mogą wykonywać akcje w Fazie Reakcji i mogą otrzymywać rozkazy w Fazie Dowodzenia.

Karabiny maszynowe

Karabiny maszynowe (MG) to wszystkie średnie, ciężkie i uniwersalne karabiny maszynowe zdolne do prowadzenia ciągłego ognia, np. brytyjskie Vickers'y i niemieckie MG-34/42. Karabiny maszynowe mogą prowadzić ogień do dowolnej widocznej jednostki przeciwnika nie zaangażowanej w walkę bezpośrednią i będącej w zasięgu strzału.

Moździerz

Moździerz to wszystkie średnie moździerze (MM) i ciężkie moździerze (HM). Mogą prowadzić ogień do widocznego przeciwnika w zasięgu strzału lub do przeciwnika w zasięgu strzału moździerza i w czystej linii widzenia jednostki dowódczej, która wydała rozkaz ataku dla danej jednostki moździerzy. Jednostki moździerzy średnich mają minimalny zasięg strzału 10 cm, oznacza to, że nie mogą strzelać do przeciwnika znajdującego się bliżej niż 10 cm. Jednostki moździerzy ciężkich mają minimalny zasięg strzału 20 cm, oznacza to, że nie mogą strzelać do przeciwnika znajdującego się bliżej niż 20 cm. Moździerze nie otrzymują modyfikatorów za strzał do przeciwnika znajdującego się w połowie zasięgu broni i nie wymagają przeprowadzenia akcji Rozstawienia (Deploy) pomiędzy ruchem a strzałem.

Wsparcie artyleryjskie

Ze wsparcia artyleryjskiego będziesz mógł korzystać tylko, jeśli wykupiłeś jednostki artylerii podczas budowania swojej Grupy Bitewnej przed rozgrywką. Wszystkie jednostki artylerii, które wykupiłeś powinny zostać rozmieszczone po twojej krawędzi stołu i przedstawiać będą wsparcie artyleryjskie, z którego będziesz mógł skorzystać w tej bitwie. Wsparcie artyleryjskie może być zaplanowane na daną turę gry (patrz str.4) lub aktywowane na rozkaz przez Wysuniętego Obserwatora Artyleryjskiego (FAO) w Fazie Dowodzenia. Każda jednostka artylerii może być aktywowana tylko raz w jednej turze, oznacza to, że nie będzie mogła strzelać na rozkaz w tej samej turze, w której ma ostrzał zaplanowany. Wysunięty Obserwator Artyleryjski (FAO), aby wydać rozkaz ostrzału jednostce artylerii musi mieć czystą linię widzenia do celu ataku a wszystkie jednostki, którym wydaje rozkaz muszą strzelać do tego samego przeciwnika. Celem nie może być jednostka dowodzenia przeciwnika.

Należy zastosować poniższe modyfikatory do wartości dowodzenia FAO podczas wydawania rozkazu jednostce artylerii:

Modyfikator	Opis
+1	Wszystkie jednostki artylerii, którym wydano rozkaz ostrzału są samobieżne (w Listach Armii mają przypisaną wartość ruchu)
-1	Za każde kolejne 3 jednostki, którym wydaje się jeden rozkaz ostrzału (-1 za 4-6 jednostek, którym wydaje się jednocześnie rozkaz, -2 za 7-9 jednostek, itd.)
-1	Za każdą dodatkową jednostkę wyrzutni rakiet lub jednostkę artylerii morskiej, którym wydaje się jeden rozkaz ostrzału (-1 za 2 jednostki, którym wydaje się jednocześnie rozkaz, -2 za 3 jednostki, itd.)
-1	Rozkaz położenia zasłony dymnej

Bonus Wsparcia Artyleryjskiego

Jeżeli podczas wykonywania testu dowodzenia na potrzeby wsparcia artyleryjskiego wyrzucone zostaną dwie jedynki, odległość odchylenia ognia artyleryjskiego należy podzielić na połowę.

Porażka Wsparcia Artyleryjskiego

Jeżeli podczas wykonywania testu dowodzenia na potrzeby wsparcia artyleryjskiego wyrzucone zostaną dwie szóstki, należy rzucić ponownie jedną kostką i zastosować wynik w poniższej tabeli:

Wynik	Opis
1 - 2	NADLATUJE! Należy wykonać rzut jedną kostką, wynik oznacza wartość ataku, z jaką ostrzelana zostaje jednostka FAO (patrz str 10)
3 - 4	OGIEŃ PRZECIWBATERYJNY! Należy wykonać rzut jedną kostką, wynik oznacza wartość ataku, z jaką ostrzelana zostaje każda jednostka artylerii, której wydano rozkaz ostrzału (artyleria ciągniona jest trafiana na 4+, artyleria samobieżna jest trafiana na 5+)
5 - 6	STRZELACIE DO SWOICH! Wszystkie jednostki artylerii, którym wydano rozkaz ostrzału atakują jednostkę przyjazną znajdującą się najbliższej oryginalnego celu

Przeprowadzanie Wsparcia Artyleryjskiego

Zaplanowane wsparcie artyleryjskie (oprócz rakiet) trafia w cel automatycznie. Artyleria aktywowana na rozkaz oraz zaplanowany ogień rakietowy są bardziej niecelne, dlatego należy wykonać rzut na odchylenie ognia od celu. Przeprowadza się to poprzez rzut trzema kostkami sześciennymi i jedną kostką kierunkową: suma wyników na trzech kościach określa odległość od celu a strzałka kierunku odchylenia ognia artyleryjskiego. Podczas ostrzału rakietowego na rozkaz należy podwoić odległość odchylenia.

Jedna jednostka artylerii kładzie ogień w kwadracie o wymiarach 20x20cm ze środkiem w punkcie trafienia, jednostka wyrzutni rakiet i artylerii morskiej kładzie ogień w kwadracie o wymiarach 30x30 cm ze środkiem w punkcie trafienia. Ogień poszczególnych jednostek artylerii aktywowanych jednym rozkazem może być kładziony w tym samym punkcie na polu bitwy (koncentracja ognia) albo poszczególne strefy trafienia mogą być kładzione sąsiadująco ze sobą tworząc prostokąt z dłuższym bokiem biegnącym równolegle do przyjaznej krawędzi pola bitwy (ogień zaporowy). Następnie gracz aktywny przeprowadza testy trafienia wszystkich jednostek znajdujących się w strefie ostrzału (z przyjaznymi jednostkami i jednostkami dowodzenia włącznie). Przynajmniej połowa podstawki (lub modelu, jeśli jest bez podstawki) jednostki musi znajdować się w strefie ostrzału, aby jednostka taka mogła być jego celem. Należy zsumować wartości Ataku wszystkich jednostek prowadzących ogień i wykonać rzut taką ilością kostek sześciennych przeciwko każdej jednostce znajdującej się w strefie ostrzału. W przypadku ognia zaporowego należy zsumować wartości Ataku wszystkich jednostek prowadzących ogień zaporowy a wynik podzielić przez liczbę tych jednostek, zaokrąglając w górę. Obliczanie trafień przeprowadza się w sposób opisany na str.10. Jednostki wycofujące się w wyniku ognia artylerii muszą oddalić się bezpośrednio od krawędzi pola bitwy przeciwnika.

Faza Walki

W Fazie Walki przeprowadzana jest walka bezpośrednia, kiedy wojska walczą w zwarcu i na bliskim zasięgu, np. piechota ostrzeliwująca wrogą piechotę z lekkich karabinów maszynowych, obrzucająca ją granatami czy szturmująca z bagnetem na broni lub piechota atakująca wrogie czołgi za pomocą ręcznej broni przeciwpancernej czy też czołgi miażdżące gąsienicami wrogą piechotę. Walka bezpośrednia następuje, kiedy przeciwne jednostki stykają się podstawkami.

Szarżowanie

Jednostki przeprowadzają szarżę, kiedy świadomie i z własnej inicjatywy (czyli z inicjatywy swoich dowódców) przeprowadzają ruch (w Fazie Reakcji lub Dowodzenia) zakończony zetknięciem się z podstawką przeciwnika. Aby przeprowadzić szarżę w Fazie Reakcji jednostka musi znajdować się w odległości nie większej niż 20 cm od widocznego przeciwnika. Aby przeprowadzić szarżę w Fazie Dowodzenia jednostce należy wydać rozkaz i musi ona widzieć przeciwnika na początku swego ruchu, musi także posiadać wystarczającą wartość ruchu, aby zakończyć go w kontakcie z podstawką przeciwnika.

Jednostki pancerne mogą przeprowadzać szarżę tylko na przeciwnika znajdującego się w terenie otwartym chyba, że jednostki te przewożą oddziały piechoty lub inżynierów, w takim wypadku mogą przeprowadzić szarżę na przeciwnika znajdującego się w dowolnym terenie, o ile ruch jednostek w takim terenie nie jest ograniczony (patrz str.9). Wojska przewożone jednostkami transportowymi automatycznie wysiadają z jednostki transportowej w momencie kontaktu z przeciwnikiem a wszystkie trafienia zadane podczas szarży otrzymują tylko jednostki transportowane – nie transport, którym były przewożone. Działa ciągnione, broń wsparcia piechoty oraz nieopancerzone jednostki transportowe nie mogą przeprowadzać szarży. Jednostki mogą przeprowadzać szarżę przez przeszkodę pod warunkiem, że ruch w szarży rozpoczynają w kontakcie z tą przeszkodą.

Reakcja

Jednostka szarżowana i wszystkie jednostki jej przyjazne znajdujące się w odległości nie większej niż 5 cm od niej mogą otworzyć ogień do szarżujących jednostek lub ich unikać. Aby zareagować na szarżę jednostki muszą widzieć w momencie reakcji szarżującą jednostkę i nie mogą być przygniecione ogniem. Należy przeprowadzić do końca ostrzał prowadzony przez jedną jednostkę zanim rozpocznie się przeprowadzanie kolejnego ostrzału (patrz str.10). Jednostki, które zostały przygniecione ogniem podczas przeprowadzania szarży wciąż pozostają w kontakcie z przeciwnikiem, ale będą miały ujemne modyfikatory podczas rozliczania walki bezpośredniej.

Jednostka, która unika szarżującego przeciwnika zostaje przemieszczona oddalając się bezpośrednio od niego nie dalej niż jej wartość ruchu. Jednostka unikająca może zmienić swoje ukierunkowanie podczas tego ruchu. Następnie należy przemieścić szarżującą jednostkę na odległość nie większą niż jej wartość ruchu. Jeżeli zatrzyma się ona nie dalej niż 5 cm od jednostki przeciwnika, która unikała tej szarży, przeciwnik ten zostaje wyeliminowany, w przeciwnym razie nic się nie dzieje. Jeżeli unik wykonać chce jednostka artylerii ciągnionej musi ona pozostawać w kontakcie podstawkami z jednostką transportową następnie zostaje zaprzodkowana i przemieszczona najwyżej o połowę wartości ruchu jednostki transportowej. Jednostki piechoty mogą wsiąść do jednostki transportowej znajdującej się nie dalej niż 5 cm a następnie przemieścić się najwyżej o połowę wartości ruchu tej jednostki transportowej.

Wchodzenie w kontakt

Należy przemieścić szarżującą jednostkę do przeciwnika tak, aby obie stykały się środkami podstawek. Jednostka musi wejść w kontakt z najbliższą widoczną krawędzią podstawki jednostki przeciwnika a każda krawędź podstawki może stykać się tylko z jedną jednostką. Nie można wejść w kontakt z krawędzią podstawki jednostki, jeśli w odległości nie większej niż 5 cm od niej znajduje się inna jednostka przeciwnika lub teren nieprzekraczalny.

Wsparcie walki bezpośredniej

Jednostka może wspierać walkę bezpośrednią podczas Fazy Reakcji lub Dowodzenia pod warunkiem, że posiada ona dostateczną wartość ruchu, aby wejść w kontakt z tylną krawędzią podstawki jednostki przyjaznej zaangażowanej w daną walkę. Należy przemieścić jednostkę wspierającą do jednostki przyjaznej tak, aby stykały się one środkami podstawek. Jednostki pancerne mogą wspierać niezależnie od rodzaju terenu, w jakim prowadzona jest walka, broń wsparcia piechoty oraz działa ciągnione nie mogą wspierać w ogóle a jednostki transportowe mogą wspierać tylko, jeśli posiadają przypisaną do nich wartość Ataku.

Rozliczanie walki bezpośredniej

Każda walka bezpośrednia powinna być rozliczona do końca zanim przystąpi się do rozliczania kolejnej walki bezpośredniej. Gracz aktywny dowolnie wybiera kolejność rozliczania walk bezpośrednich a każda walka toczona jest do chwili, kiedy jedna ze stron zaangażowanych w walkę zostanie wyeliminowana, obie strony odskoczą od siebie lub zwycięzca zdecyduje się nie podejmować pościgu za uciekającym przeciwnikiem. Każda faza walki bezpośredniej nazywana jest rundą walki. Jednostki wspierające nie walczą bezpośrednio, ale wpływają na wynik walki.

W jednej rundzie pierwszy walkę rozlicza gracz atakujący, następnie to samo wykonuje gracz broniący się. Rozliczając walkę należy odnaleźć właściwą dla każdej walczącej (nie wspierającej) jednostki wartość ataku w poniższej tabeli i do każdej z nich zastosować modyfikatory z tabeli następnej. Modyfikatory należy stosować dla każdej walczącej jednostki oddzielnie, czyli np. każda szarżująca jednostka dostaje oddzielny modyfikator +1 do wartości ataku.

Jednostka	Wartość ataku
Miotacze ognia	12
Wojska inżynieryjne	6
Kawaleria	5
Piechota (włącznie z bronią wsparcia piechoty)	4
Jednostki pancerne	3
Inne jednostki	2

Modyfikatory walki bezpośredniej

Modyfikator	Opis
+1	Jednostka przeprowadziła szarżę
+1	Jednostka przeprowadziła pościg za uciekającym przeciwnikiem
+1	Za każde pełne 3 cm pościgu za uciekającym przeciwnikiem, dodatkowo z poprzednim modyfikatorem (+2 za 3 cm pościgu, +3 za 6 cm, itd.)
+1	Piechota, wojska inżynieryjne lub kawaleria walczy z jednostkami pancernymi o otwartej konstrukcji kadłuba
-1	Jednostka przygnieciona ogniem
-1	Jednostka walczy z przeciwnikiem znajdującym się na jej flance lub tyłach

Obliczanie trafień

Suma zmodyfikowanych wartości ataku oznacza ogólną liczbę kostek, którymi rzuca się na trafienie przeciwnika. Sposób obliczania trafień jest taki sam jak opisany na str.10. Również standardowo należy wykonać rzuty obronne oraz zaznaczyć ilość trafień, jaką otrzymała jednostka. Nie należy jednak wykonywać rzutów na przygniecenie ogniem lub wycofanie. Kiedy obie strony rozliczą już walkę swoich jednostek należy porównać ilości trafień otrzymane przez obie strony w tej rundzie walki. Jeżeli jest to pierwsza runda walki należy dodać również wszystkie trafienia otrzymane w tej turze, np. trafienia otrzymane podczas szarży. Należy także dodać jedno trafienie dla przeciwnika za każdą własną jednostkę wspierającą daną walkę. Następnie należy porównać sumy otrzymanych trafień i zastosować efekty z poniższej tabeli:

Różnica zadanych trafień	Wynik walki
Równa ilość trafień	Obie strony odskakują od siebie
Mniej trafień	Jednostka ucieka
Więcej trafień	Jednostka utrzymuje pozycję, odskakuje lub podejmuje pościg za przeciwnikiem

Utrzymanie pozycji

Jednostki zostają w tym samym miejscu, mogą jednak zmienić swoje ukierunkowanie.

Odszkodzenie

Należy wykonać rzut trzema kostkami sześciociennymi a następnie przemieścić w dowolnym kierunku wszystkie jednostki prowadzące tą walkę (łącznie z jednostkami wspierającymi, ale oprócz jednostek przeciwnika) na odległość w centymetrach nie dalszą niż suma osiągniętych wyników i nie mniejszą niż najniższy osiągnięty wynik. Żadna z przemieszczających się jednostek nie może zakończyć ruchu w odległości mniejszej niż 5 cm od widocznego przeciwnika. Jednostki odskakujące mogą wsiąść do stykającej się z nią podstawkami przyjaznej jednostki transportowej a następnie przemieścić się na odległość nie większą niż połowa sumy wyrzuconych oczek (w centymetrach). Jednostki przygniecione ogniem oraz odprzodkowane działa nie mogą odskakiwać, muszą zostać w tym samym miejscu.

Pościg

Wszystkie jednostki zaangażowane w walkę mogą ścigać przeciwnika, który wycofuje się z walki (w wyniku ucieczki lub odskoczenia), z poniższymi wyjątkami:

- jednostki piesze oraz kawaleria nie mogą podjąć pościgu w terenie otwartym za jednostkami pancernymi oraz pojazdami
- jednostki broni wsparcia piechoty, dział ciągnionych oraz jednostek okopanych nie mogą podejmować pościgu
- jednostki pancerne nie mogą być ścigane w terenie otwartym

Jednostki mogą ścigać przeciwnika na dowolną odległość nawet, jeśli oznacza to przemieszczenie się na odległość większą niż ich standardowa wartość ruchu. Jednostki wspierające daną walkę również mogą podjąć pościg. Jednostki prowadzące pościg mogą obejść przeciwnika z flanki pod warunkiem, że jedna ze ścigających jednostek zakończy swój ruch w kontakcie z przednią krawędzią podstawki jednostki wycofującej się (o ile podczas poprzedniej rundy walki jakaś jednostka stykała się z tą krawędzią podstawki przeciwnika).

Jednostka wspierająca może ścigać przeciwnika nawet, jeśli jednostka przyjazna, z którą wspierająca stykała się podczas poprzedniej rundy walki została wyeliminowana. Jednostka taka podczas pościgu podlega jednak takim samym ograniczeniom jak jednostka przeprowadzająca szarżę (patrz str.14). Jednostka, która wyeliminowała przeciwnika wspierającego walkę może podjąć pościg tylko za najbliższą inną jednostką wspierającą walkę (chyba że nie ma takiej jednostki, wówczas można podjąć pościg za dowolną uciekającą jednostką przeciwnika).

Ucieczka

Jednostka, która zadała mniej trafień wycofuje się na odległość równą różnicy ilości trafień (w centymetrach) oddalając się bezpośrednio od przeciwnika. Jeżeli z jednostką uciekającą w kontakcie pozostaje więcej niż jedna jednostka przeciwnika należy oddalać się od tej, która ma więcej jednostek wspierających walkę. Jeżeli liczba jednostek wspierających jest taka sama, gracz uciekający wybiera, od którego przeciwnika się oddala. Jednostka uciekająca nie może odwrócić się frontem do tego przeciwnika podczas ucieczki.

Jednostki uciekające przez jednostki przyjazne zatrzymują się w kontakcie z nimi i powodują efekt przygnięcia ogniem tych jednostek. Jednostka uciekająca zostaje wyeliminowana, jeśli nastąpi jedna z poniższych okoliczności:

- ucieczka na odległość większą niż 10 cm
- ucieczka przez jednostki przeciwnika, teren nieprzekraczalny, pola minowe (oprócz pozornych) lub poza obszar gry
- ucieczka przez inne jednostki (przyjazne lub wrogie) zaangażowane w walkę bezpośrednią
- zmuszenie do ucieczki jednostek odprzodkowanych dział, okopanych jednostek pancernych albo jednostek w fortyfikacjach
- ucieczka przez przygnięte ogniem jednostki przyjazne (obie jednostki zostają wyeliminowane).

Faza końcowa

Na koniec tury należy wykonać rzut na uszkodzenia (Tabela Uszkodzeń na Karcie Referencyjnej), jeśli w rozgrywce stosujecie opcjonalną zasadę uszkodzeń. Następnie należy usunąć z wszystkich jednostek wszystkie pozostałe znaczniki trafień. Gracz aktywny usuwa znaczniki przygniecenia ogniem ze swoich jednostek (jednostki przeciwnika pozostają przygniecione ogniem do końca jego tury gry). Na koniec należy usunąć wszystkie znaczniki dymu umieszczone w turze przeciwnika (znaczniki dymu umieszczone w turze gracza aktywnego pozostają na polu gry do końca tury przeciwnika). Na tym faza ta jak i tura gracza aktywnego dobiega końca i swoją turę rozpoczyna drugi gracz.

Koniec rozgrywki

Gra kończy się w chwili, kiedy spełniony zostanie jeden z poniższych warunków:

- został osiągnięty główny cel (określony w scenariuszu) przez jedną ze stron
- upłynęła określona przed grą ilość tur
- Grupa Bitewna załamała się i wycofała z pola bitwy
- jeden z graczy poddał się

Załamanie się Grupy Bitewnej

Grupa Bitewna najprawdopodobniej wycofa się z pola bitwy, kiedy określony procent jej liczebności zostanie wyeliminowany z gry. Aby określić punkt, w którym Grupa Bitewna może się załamać, należy zsumować liczbę wszystkich jednostek poza jednostkami dowodzenia, transportu i artylerii spoza pola gry, a wynik podzielić na połowę zaokrąglając w górę. W momencie, kiedy Grupa Bitewna straci taką liczbę jednostek gracz ją kontrolujący będzie musiał wykonać test dowodzenia na początku każdej swojej kolejnej tury gry korzystając z wartości dowodzenia Oficera Głównodowodzącego [CO] (lub HQ jeśli jednostka CO została wcześniej wyeliminowana). Należy odjąć jeden od wartości dowodzenia za każdą jednostkę straconą ponad określoną wcześniej liczbę jednostek. Jeżeli test dowodzenia się nie powiedzie Grupa Bitewna natychmiast załamuje się i całkowicie wycofuje z pola bitwy.

Kiedy Grupa Bitewna załamuje się a przeciwnik nie wykonał jeszcze swojej tury, może ją przeprowadzić przed zakończeniem gry. Na przykład, Grupa Bitewna gracza, który zaczynał rozgrywkę załamuje się w 6 turze gry, zatem gracz przeciwny może jeszcze wykonać swoją szóstą turę w standardowy sposób.

Osiągnięcie celów

Ostateczny wynik rozgrywki zależy od osiągniętych celów poszczególnych graczy. Najpierw należy określić, jakie cele zostały osiągnięte przez obie strony a następnie porównać wyniki z poniższą tabelą:

Osiągnięte cele	Wynik bitwy
Obie strony nie osiągnęły żadnych celów	Remis
Obie strony osiągnęły pomniejsze cele	Remis
Obie strony osiągnęły cele główne	Remis
Jedna ze stron osiągnęła pomniejszy cel, druga strona nie osiągnęła żadnych celów	Pomniejsze zwycięstwo
Jedna ze stron osiągnęła główny cel, druga strona osiągnęła pomniejszy cel	Pomniejsze zwycięstwo
Jedna ze stron osiągnęła główny cel, druga strona nie osiągnęła żadnych celów	Zwycięstwo całkowite

Określenie zwycięzcy

Każdy z graczy powinien policzyć koszt punktowy wszystkich swoich straconych jednostek, łącznie z jednostkami dowodzenia i transportu i dodać do tego koszt artylerii spoza pola gry oraz umocnień polowych. Wynik określa liczbę Punktów Zwycięstwa (Victory Points - VP), które zdobył w tej bitwie gracz przeciwny. Należy pamiętać o zmodyfikowaniu tej liczby o wszelkie różnice punktowe określone przez Losowy Modyfikator Punktów (znajdujący się w pełnych zasadach gry) (np. jeżeli w rozgrywce na 1000 punktów miałeś do dyspozycji jedynie 900 punktów na zbudowanie Grupy Bitewnej, od Punktów Zwycięstwa zdobytych przez twego przeciwnika należy odjąć 100). Gracz, którego Grupa Bojowa załamała się i wycofała z pola bitwy lub poddała się, nie może otrzymać więcej Punktów Zwycięstwa niż przeciwnik. Gracz może poprawić wynik rozgrywki określony w powyższej tabeli jeśli zdobędzie co najmniej dwa razy więcej punktów

zwycięstwa niż przeciwnik, i tak remis zmienia się w pomniejsze zwycięstwo, pomniejsze zwycięstwo staje się zwycięstwem całkowitym a całkowite zwycięstwo powinno być nagrodzone dodatkowo lśniącem medalem!

Zasady przetłumaczono i opublikowano za zgoda autora.

Firma WARGAMER jest oficjalnym dystrybutorem systemu Blitzkrieg Commander w Polsce.

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