

# MICRO ARMOUR®: THE GAME - MODERN

## PRZEBIEG ROZGRYWKI

### 0. FAZA ORGANIZACJI.

#### 1. FAZA INICJATYWY / OKREŚLANIE STANU

2D6 + Poziom Dowodzenia. Gracz z najwyższą sumą ma Inicjatywę. Należy zaznaczyć Stan jednostek, które tego wymagają. [06.01.01]

#### 2. FAZA OSTRZAŁU ARTYLERYJSKIEGO / UDERZENIA Z POWIETRZA

Gracze naprzemiennie przeprowadzają Ostrzał Artyleryjski i Uderzenia z Powietrza. [07.09 – 07.14]  
Mają miejsce zarówno Ostrzały Bezpośrednie jak i Pośrednie. Patrz: Tabele Procedur Bezpośredniego i Pośredniego Ostrzału Artyleryjskiego

#### 3. PIERWSZA STANDARDOWA FAZA OSTRZAŁU

W tej Fazie ostrzał prowadzą jedynie wykwalifikowane jednostki o TL4 i 5.  
Gracze naprzemiennie przeprowadzają ostrzał [07.00 – 07.04]. Jedna jednostka nie może być celem więcej niż jednego ataku podczas tej Fazy.  
Patrz: Tabela Procedury Ostrzału Standardowego

#### 4. DRUGA STANDARDOWA FAZA OSTRZAŁU

W tej Fazie ostrzał prowadzą wszystkie wykwalifikowane jednostki.  
Gracze naprzemiennie przeprowadzają ostrzał [7.0 - 7.4].  
Patrz: Tabela Procedury Ostrzału Standardowego

#### 5. FAZA PLANOWANIA UDERZEŃ / PODAWANIE NAMIARÓW

Gracze planują misje Ostrzału Artyleryjskiego [07.11] i Uderzeń z Powietrza [07.13].  
Patrz: Tabele Procedur Ognia Pośredniego i Uderzeń z Powietrza

#### 6. FAZA RUCHU

Gracze naprzemiennie przeprowadzają akcje Ruchu [08.00 - 08.05] i Ostrzału w Reakcji [07.05]. Po wszystkich Ruchach na Rozkaz należy przeprowadzić Ruchy Niezależne [08.02.08]. Wykonywane są Ostrzały w Reakcji [07.05], próby Rozjeżdżania przeciwnika [08.08] i Starcia Bezpośrednie [08.07] - w tej kolejności.

#### 7. TRZECIA STANDARDOWA FAZA OSTRZAŁU

W tej Fazie ostrzał prowadzą jedynie wykwalifikowane jednostki o TL5.  
Patrz: Tabela Procedury Ostrzału Standardowego

#### 8. FAZA USUWANIA ZNACZNIKÓW

W tej Fazie usuwane są czerwone i zielone znaczniki oraz Znaczniki Ostrzału zakończonego ognia artyleryjskiego. Następnie przeprowadzane są Testy Dowodzenia aby usunąć znaczniki „S” i „D” [07.07]. Patrz: Tabela Usuwania Znaczników

## PROCEDURA BEZPOŚREDNIEGO OSTRZAŁU ARTYLERYJSKIEGO

1. Lokalizacja celu (celów).
2. Określenie jednostki/jednostek otwierających ogień.
3. Test Dowodzenia, modyfikowany przez wpływ terenu itp. dla każdej strzelającej jednostki. Porażka w tym teście oznacza, że ostrzał nie następuje.
4. Test Odchylenia (dotyczy tylko moździerzy).
5. Ustalenie klasy obrony celu.
6. Wybór właściwego współczynnika siły ognia atakującego.
7. Redukcja wartości obrony celów opancerzonych i poruszających się jednostek Personelu o 50%.
8. Ustalenie Przewagi Bojowej (Przewaga Bojowa = zmodyfikowana siła ognia – zmodyfikowana wartość obrony).
9. Rzut 2D6.
10. Modyfikacja wyniku rzutu o odpowiednie wskazania Tabeli Wpływu Terenu.
11. Odszukanie i zastosowanie rezultatu ostrzału znajdującego się na przecięciu rzędu Wyników Rzutu z kolumną Przewagi Bojowej w Tabeli Wyników Walki.

## PROCEDURA OSTRZAŁU STANDARDOWEGO

Przed każdym atakiem należy:

1. Określić cel ataku - 1 jednostkę (podstawkę) przeciwnika.
2. Określić wszystkie jednostki atakujące. Sprawdzić LOS.

Dla każdej jednostki prowadzącej ostrzał (Zdarzenie Walki) należy:

1. Przeprowadzić Test Dowodzenia modyfikowany przez efekty „S” i „D” atakującego, zasady dotyczące ATGM oraz odpowiedni wpływ terenu.
2. Ustalić właściwy współczynnik siły ognia.
3. Zmodyfikować wartość obrony celu (uwzględniając ukierunkowanie celu opancerzonego lub ruch jednostek Personelu).
4. Od współczynnika siły ognia atakującego odjąć zmodyfikowaną wartość obrony celu – ustalenie Przewagi Bojowej.
5. Wykonać rzut 2D6.
6. Zmodyfikować wynik rzutu o odpowiednie wskazania Tabel Wpływu Terenu i Zasięgu. Wpływ zasięgu nie dotyczy pocisków ATGM
7. Odnaleźć i zastosować wynik znajdujący się na przecięciu rzędu wyników rzutu z kolumną Przewagi Bojowej w Tabeli Wyników Walki.

## TABELA SKUTECZNOŚCI DOWODZENIA

Rzut 2D6 zmodyfikowany przez wartość dowodzenia GHQ	<4	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	>15
Liczba Rozkazów na turę	0	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5	6	6	7

### MODYFIKATORY GENERACJI:

Generacja I: -1

Generacja II: 0

Generacja III: +1

Generacja IV: +2

## TABELE WALKI

### PROCEDURA POŚREDNIEGO OSTRZAŁU ARTYLERYJSKIEGO

1. Ujawnienie przeciwnikowi zapisanych wcześniej "misji" artyleryjskich. Detale misji powinny być jednoznacznie zapisane w Fazie Planowania Uderzeń.
2. Modyfikowany przez TL i Wpływ Terenu Test Dowodzenia dla każdej jednostki prowadzącej ostrzał.
3. Test Odchylenia (jeśli udany przejdź do punktu 5).
4. Określenie kierunku (1D8) i odległości (1D8/2) Odchylenia. Znaczniki Ostrzału Artyleryjskiego muszą zachować układ wynikający z zapisanego wcześniej Wzorca Skupienia.
5. Ustalenie klasy obrony celu.
6. Wybór właściwego współczynnika siły ognia.
7. Redukcja wartości obrony celów opancerzonych i poruszających się jednostek Personelu o 50%.
8. Ustalenie Przewagi Bojowej (Przewaga Bojowa = zmodyfikowana siła ognia – zmodyfikowana wartość obrony).
9. Rzut 2D6.
10. Modyfikacja wyniku rzutu o odpowiednie wskazania Tabeli Wpływu Terenu.
11. Odszukanie i zastosowanie rezultatu ostrzału znajdującego się na przecięciu rzędów Wyników Rzutu z kolumną Przewagi Bojowej w Tabeli Wyników Walki.

### PROCEDURA OSTRZAŁU PRZECIWLOTNICZEGO

1. Nakazanie przeciwnikowi tymczasowego wstrzymania ruchu jego samolotu.
2. Test Dowodzenia jednostki AA modyfikowany przez Wpływ Zasięgu.
3. Ustalenie Przewagi Bojowej (Przewaga Bojowa = siła ognia HE jednostki AA – wartość obrony samolotu).
4. Odszukanie w Tabeli AA vs Lotnictwo ewentualnego efektu przesunięcia kolumn i zastosowanie go w Tabeli Wyników Walki.
5. Rzut 2D6.
6. Odszukanie i zastosowanie rezultatu ostrzału w Tabeli Wyników Walki.

### TABELA MODYFIKATORÓW DOWODZENIA DLA RUCHU

<u>SYTUACJA</u>	<u>MODYFIKATOR TESTU DOWODZENIA</u>
GHQ Wyeliminowane	Nieemożność wydawania dalszych Rozkazów
Za każde HQ lub GHQ dołączone do Grupy lub jednostki	-2
Rozkaz Ruchu wydany dla jednostki lub Grupy (Ruchu lub Bojowej)	Bez modyfikatora
Jednostka lub Grupa „R” bez wydanego Rozkazu Ruchu	Bez modyfikatora
Inna jednostka lub Grupa bez wydanego Rozkazu Ruchu (Ruch Niezależny)	+3
Jednostka „Przygnieciona”	+4
Jednostka „Zdezorganizowana”	+3

### PROCEDURA UDERZENIA Z POWIETRZA

1. Test Dowodzenia dla Uderzenia z Powietrza. Nieudany odwołuje misję.
2. Ujawnienie przeciwnikowi zapisanego Kursu samolotów biorących udział w misji.
3. Umieszczenie atakującej jednostki na polu gry w Punkcie Wejścia.
4. Przemieszczenie jednostki wg. Kursu do POA. Wykwalifikowane jednostki obrony przeciwlotniczej przeciwnika mogą ostrzeliwywać przemieszczające się jednostki.
5. Test Dowodzenia dla ewentualnego Odchylenia (jeśli samolot osiągnie POA).
6. Jeśli test zakończy się sukcesem należy przejść do punktu 8.
7. Określenie kierunku (1D8) i odległości (1D10) Odchylenia i przemieszczenie modelu na miejsce wskazane rzutem (należy posłużyć się Różą Wiatrów).
8. Lokalizacja najbliższego (przyjaznego lub nieprzyjacielskiego) celu. Przemieszczenie jednostki w określone miejsce i przeprowadzenie ataku. (Jeśli kilka jednostek jest w tej samej odległości od samolotu należy wybrać losowo jedną z nich).
9. Ustalenie klasy obrony celu.
10. Wybór właściwego współczynnika ataku (HE lub AP) samolotu.
11. Redukcja wartości obrony będących celem Pojazdów Opancerzonych lub przemieszczających się jednostek Personelu do 25% podstawowej wartości (zaokrąglając w górę).
12. Ustalenie Przewagi Bojowej (Przewaga Bojowa = siła ognia – zmodyfikowana wartość obrony).
13. Rzut 2D6 zmodyfikowany o odpowiednie wskazania Tabeli Wpływu Terenu.
14. Odszukanie i zastosowanie rezultatu ataku w Tabeli Wyników Walki.
15. Przemieszczenie jednostki do Punktu Wyjścia. Obrona przeciwlotnicza może prowadzić ostrzał tak jak w punkcie 4.

### PROCEDURA ROZJEŹDZANIA PRZECIWNIKA

1. Wykonanie Ruchu związanego z Rozjeżdżaniem.
2. Obrońca przeprowadza jeden Test Dowodzenia na każdą jednostkę najjeżdżającą jego pozycje. Modyfikatory rzutu:
  - +4 jeśli obrońca jest Przygnieciony (S)
  - +3 jeśli obrońca jest Zdezorganizowany (D)
  - +3 jeśli Rozjeżdżanie przeprowadza pojazd gąsienicowy
  - +2 jeśli Rozjeżdżanie przeprowadza Transporter Opancerzony Piechoty (APC) transportujący oddziały
3. Obrońca jest celem jednego ataku o Przewadze Bojowej +6 (rzut w Tabeli Wyników Walki) za każdą porażkę w teście.
4. Każda atakująca jednostka przeprowadza Test Dowodzenia z modyfikatorem:
  - +4 jeśli atakująca jednostka jest Przygnieciona (S)
  - +3 jeśli atakująca jednostka jest Zdezorganizowana (D)
5. Każda atakująca jednostka, której test się nie powiódł jest celem ataku o Przewadze Bojowej +2 (rzut w Tabeli Wyników Walki)

# TABELA WYNIKÓW WALKI

## PRZEWAGA BOJOWA

WYNIK RZUTU

	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
19	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	S
18	<u>S</u>	S	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	S	S
17	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	S	S	(S)
16	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	S	S	(S)	(S)
15	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	S	S	(S)	(S)	D
14	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	S	(S)	(S)	D	D
13	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	S	(S)	(S)	D	D	D
12	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	S	S	(S)	D	D	D	D
11	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	S	S	(S)	D	D	D	D	E
10	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	S	S	(S)	(S)	D	D	D	E	E
9	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	S	(S)	(S)	D	D	D	E	E	E
8	<u>S</u>	<u>S</u>	<u>S</u>	S	(S)	(S)	D	D	D	E	E	E	E
7	<u>S</u>	<u>S</u>	S	S	(S)	D	D	D	E	E	E	E	E
6	<u>S</u>	S	S	(S)	D	D	D	D	E	E	E	E	E
5	S	S	(S)	(S)	D	D	D	E	E	E	E	E	E
4	S	(S)	(S)	D	D	D	E	E	E	E	E	E	E
3	(S)	(S)	D	D	D	E	E	E	E	E	E	E	E
2	(S)	D	D	D	E	E	E	E	E	E	E	E	E
1	D	D	D	D	E	E	E	E	E	E	E	E	E
0	D	D	D	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9

S = „Bez efektu”

Przygnięcie - jeśli atakujący to jednostka o TL1 lub TL2 wynik należy traktować jak „Bez efektu”

Suma modyfikatorów Testów Dowodzenia wynikających z rezultatów walki nie może nigdy przekroczyć +7.

S = „Przygnięcie”

Jednostka otrzymuje modyfikator +4 do wszystkich Testów Dowodzenia. Efekty S nie kumulują się.

- Atakujące jednostki „Wsparcia” jak też jednostki przeprowadzające Ostrzał Artyleryjski i Uderzenia z Powietrza traktują wynik walki S jako S.
- Jakakolwiek jednostka, niezależnie od jej TL, prowadząca ostrzał jednostki Helikopterów traktuje wynik walki S jak „Bez efektu”.

(S) = „Przygnięcie”

Tak jak S. Jeśli jednostka jest już „Przygnięta” należy traktować ten wynik jak D.

D = „Dezorganizacja”

Jednostka otrzymuje modyfikator +3 do Testów Dowodzenia, do czasu udanego Przegrupowania. Jeśli jednostka jest już „Zdezorganizowana” należy traktować ten wynik jak „E”.

E = „Eliminacja”

Należy usunąć jednostkę z gry.

- Efekt każdego ataku o Przewadze Bojowej +10 i więcej zawsze jest E.
- Zmodyfikowane wyniki rzutu nigdy nie mogą być wyższe niż 19.
- Ostrzał Artyleryjski i Uderzenia z Powietrza to jedyne rodzaje ataku, które można przeprowadzić z Przewagą Bojową niższą niż -3 (wynikiem takiego ataku zawsze będzie S).
- Atak broni przeciwlotniczej przeciwko jednostkom powietrznym, którego efektem jest S, należy traktować jak „Bez efektu”.

## TABELA WPŁYWU ZASIĘGU

	POZIOM TECHNOLOGICZNY				Modyfikator do rzutu
	TL1	TL2	TL3	TL4	
ZASIĘG	1"	1"	1"	1"	-1
	2" - 5"	2" - 8"	2" - 10"	2" - 12"	Bez efektu
	6" - 10"	9" - 16"	11" - 20"	13" - 24"	+1
	11" - 15"	17" - 24"	21" - 30"	25" - 36"	+2
	16" - 21"	25" - 33"	31" - 41"	37" - 49"	+3
	>21"	>33"	>41"	>49"	+4

Pociski ATGM nie podlegają modyfikatorom za zasięg, jedynym ograniczeniem jest określony zasięg minimalny.

## TABELA WPŁYWU TERENU

Rodzaj terenu Efekty wpływu terenu kumulują się	Koszt w punktach ruchu 1 cal/ 100 metrów			(Cel znajduje się w tym terenie) Modyfikator rzutów na Dowodzenie i w Tabeli Wyników Walki dla jednostki prowadzącej ogień		Linia Widzenia zablokowana?	
	Pojazd gąsienicowy	Pojazd kołowy	Jednostka piesza				
Czysty	1	2	1	bez modyfikatorów		Nie	
Dym	+1	+2	+1	Prowadzenie ognia do jak i z takiego terenu	+3	Tak	
Lekka zabudowa	1	2	1	Cel to Personel Inna jednostka	+4 +2	Tak ‡	
Ciężka zabudowa	1	2	1	Cel to Personel Inna jednostka	+6 +4	Tak ‡	
Las	3	4	1	Cel to Personel Inna jednostka	+4 +2	Tak ‡	
Zagajnik	2	3	1	Cel to Personel Inna jednostka	+2 +1	Tak ‡	
Dobra droga	1	0,5	1	bez modyfikatorów §		Nie	
Kiepska droga	1	1	1	bez modyfikatorów §		Nie	
Ścieżka, Droga gruntowa	1	1,5	1	bez modyfikatorów §		Nie	
Bagno, Bród rzeczny, Głęboki piach i Błoto	4	8	3	(cel jest w Stanie Ruchu) +1		Nie	
Ciężki teren 1	1	3	1	Cel to Personel Inna jednostka	+2 +1	Cel to Personel Inna jednostka	Tak Nie
Ciężki teren 2	2	5	1,5	Cel to Personel Inna jednostka	+4 +2	Cel to Personel Inna jednostka	Tak Nie
Ciężki teren 3	3	7	3	Cel to Personel Inna jednostka	+6 +4	Tak ‡	
Nachylenie (ruch pod górę)	+1	+2	+1	bez modyfikatorów		Tak	
Górska grań, Szczyt wzgórza	+1	+3	+1	+2**		Tak	
Lekkie umocnienia	2	3	1	Cel to Personel Inna jednostka	+4 +1	Nie ‡	
Średnie umocnienia	2	4	1	Cel to Personel Inna jednostka	+5 +2	Nie ‡	
Ciężkie umocnienia	3	ruch zabroniony	2	Cel to Personel Inna jednostka	+7 +3	Nie ‡	
Zasieki	+3	ruch zabroniony	+2	-1##		Nie	
Wrak	+0	+1	+0	+1		Nie	
Pole minowe	+1*	+1*	+1*	-2##		Nie	

\* dotyczy tylko jednostek opuszczających dany teren

\*\* dotyczy tylko ognia prowadzonego nad grzbietem górskim lub z terenu poniżej szczytu wzgórza

‡ Teren ułatwiający ukrywanie się: jeśli jednostka, znajdująca się na tym terenie prowadziła ostrzał w tej turze, należy zignorować modyfikator wpływu terenu do Testu Dowodzenia w kolejnych ostrzałach prowadzonych do takiej jednostki. Modyfikatory rzutu w Tabeli Wyników Walki podczas ataku przeciwnika pozostają bez zmian.

§ Jednostki poruszające się po drodze lub ścieżce i korzystające z tempa poruszania się po drodze lub ścieżce nie otrzymują żadnych korzyści obronnych niezależnie od tego, przez jaki teren dana droga lub ścieżka prowadzi. Jeśli jednak jednostki będą poruszały się po drodze lub ścieżce ponosząc koszt poruszania się odpowiedni dla terenu, przez jaki dana droga lub ścieżka prowadzi, wówczas otrzymują korzyści obronne odpowiednie dla danego terenu.

## Modyfikatory do Testów Dowodzenia są „odwrócone” (na +) jeśli jednostka w zasiekach lub na polu minowym podejmuje próbę ruchu.

Wpływ terenu nie dotyczy jednostki prowadzącej ostrzał z danego pola a jedynie jednostki strzelające do tego pola (jeden wyjątek stanowi „Dym”, patrz [7.9.9 - 7.9.11]). Niezależnie od wpływu terenu czy innych czynników, niezmodyfikowany wynik w Teście Dowodzenia równy 1 zawsze oznacza sukces, 20 to automatyczna porażka.

## PROCEDURA USUWANIA ZNACZNIKÓW

- Należy usunąć wszystkie Znaczniki Ruchu i Ostrzału Artyleryjskiego.
- Rzut 1D20 na Dowodzenie dla każdej jednostki ze znacznikami „S” lub/i „D”:
  - Aby usunąć znacznik „S” należy wykonać udany Test Dowodzenia z modyfikatorem rzutu +4 (Odzyskanie sprawności bojowej)
  - Aby usunąć znacznik „D” niezmodyfikowanym wynikiem Testu Dowodzenia musi być 1 (Przegrupowanie)

Jeśli niezmodyfikowanym wynikiem rzutu będzie 20 - jednostka wpada w panikę i otrzymuje dodatkowy efekt (S) - Panika!

## PROCEDURA STARCIA BEZPOŚREDNIEGO

- Jeśli obrońca nie pozostaje w Stanie Ruchu przeprowadza Test Dowodzenia z następującymi modyfikatorami do rzutu:
  - +4 jeśli obrońca jest Przygnieciony (S)
  - +3 jeśli obrońca jest Zdezorganizowany (D)
- Po udanym teście obrońca może zaatakować dowolną (jedną!) nacierającą jednostkę nieprzyjaciela. Modyfikator rzutu w Tabeli Wyników Walki dla takiego ataku wynosi -3.
- Nacierający przeprowadzają Testy Dowodzenia (każda jednostka biorąca udział w Starciu Bezpośrednim) z następującymi modyfikatorami do rzutu:
  - +4 jeśli atakujący jest Przygnieciony (S)
  - +3 jeśli atakujący jest Zdezorganizowany (D)
- Po udanym teście jednostka atakująca może przeprowadzić atak z modyfikatorem -3 do rzutu w Tabeli Wyników Walki oraz modyfikatorami dodatkowymi:
  - 3 jeśli atakują Wojska Inżynieryjne lub piechota Typu S.
  - 3 jeśli atakuje konna kawaleria a obrońcą nie jest pojazd opancerzony
  - 1 w wyniku udanego skrócenia dystansu do mniej niż 100 metrów (1 cala)

## TABELA OPCJONALNEGO USUWANIA ZNACZNIKÓW

Poziom Dowodzenia	Przegrupowanie*	Odzyskanie sprawności bojowej	Panika
20	10 lub mniej	100 lub mniej	129+
19	9 lub mniej	95 lub mniej	126+
18	8 lub mniej	90 lub mniej	123+
17	7 lub mniej	85 lub mniej	120+
16	6 lub mniej	80 lub mniej	117+
15	5 lub mniej	75 lub mniej	114+
14	4 lub mniej	70 lub mniej	111+
13	3 lub mniej	65 lub mniej	108+
12	2 lub mniej	60 lub mniej	105+
11	1	55 lub mniej	102+
10 i mniej	1	50 lub mniej	99+

\* Wynik wymagany aby przeprowadzić „Przegrupowanie” dotyczy niezmodyfikowanego wyniku rzutu.

## AA vs LOTNICTWO

		TL jednostki latającej				
		1	2	3	4	5
TL jednostki AA	1	bez efektu	1 w lewo	2 w lewo	3 w lewo	4 w lewo
	2	1 w prawo	bez efektu	1 w lewo	2 w lewo	3 w lewo
	3	2 w prawo	1 w prawo	bez efektu	1 w lewo	2 w lewo
	4	3 w prawo	2 w prawo	1 w prawo	bez efektu	1 w lewo
	5	4 w prawo	3 w prawo	2 w prawo	1 w prawo	bez efektu

Przesunięcie w LEWO nigdy nie może zredukować Przewagi Bojowej poniżej -3. Przesunięcie w PRAWO odbywa się bez ograniczeń.

## TABELA KONTROLI PRZEBIEGU ROZGRYWKI

	TL1	TL2	TL3	TL4	TL5
Faza Inicjatywy / Określenie Stanu <sup>1</sup>	X				
Faza Ostrzału Artyleryjskiego / Uderzenia z Powietrza <sup>2</sup>	X	X	X	X	X
Pierwsza Standardowa Faza Ostrzału				X	X
Druga Standardowa Faza Ostrzału	X <sup>3</sup>	X <sup>4</sup>	X	X	X
Faza Planowania Uderzeń / Podawanie Namiarów	X	X	X	X	X
Faza Ruchu	X <sup>3</sup>	X <sup>4</sup>	X	X	X
Trzecia Standardowa Faza Ostrzału					X
Faza Usuwania Znaczników	X	X	X	X	X

- Wymagania dotyczące Stanu opisane są w zasadach w sekcji 6.1.
- Żadna jednostka artylerii nie może w tej samej turze przemieszczać się i prowadzić ostrzał.

- Żadna jednostka o TL1 nie może w tej samej turze przemieszczać się i prowadzić ostrzał.
- Jednostki o TL2 tracą 50% swego parametru ruchu w danej turze, w chwili kiedy podejmą próbę ostrzału.