





Autorzy:
Sławomir „Karmel” Brudny
Radosław „Rademon” Kabaciński
wersja: 1.02

Poniższe zasady są opcjonalne i zastępują standardowe. W kwestiach nieustalonych, należy odwołać się do obowiązujących zasad MP PL.

„Mein Panzer w 40 minut” jest wariantem gry Mein Panzer według polskich zasad i jest skierowana do osób znających system. Głównym założeniem jest rozegranie szybkiej potyczki pomiędzy luźnymi grupami bojowymi w bezpośrednim zwarciu.

ARMIE:

Można wystawić tylko armie o jednolitym wyszkoleniu na poziomie *oddziały regularne*.

Limit punktowy na grę wynosi (w zależności od roku):

Rok	1939	1940	1941	1942	1943	1944	1945
Punkty	600	700	800	900	1000	1100	1200

Gracze mogą uzgodnić inny limit punktowy.

- W każdej armii jest wybierany 1 model dowódcy – *Głównodowodzący (GD)*. Jego utrata skutkuje modyfikatorem –1 do trafienia dla wszystkich modeli w armii do końca gry.
- Obowiązuje zakaz używania artylerii o HE FP 10 i większej (bez gwiazdki).
- Maksymalnie można wystawić 1 miotacz ognia.
- Amunicja specjalna może być tylko w maks. 1 aktywacji w ilości równej szybkostrzelności na model.

AKTYWACJE:

Na początku każdej tury obowiązuje Rzut na *Inicjatywę*, chyba że zasady scenariusza przewidują inaczej.

1 aktywacja to:

- 1 pojazd lub 2 działa lub 2 podstawki piechoty (wymienne 1 działo i 1 podstawka piechoty).
- Załoga ze zniszczonego pojazdu i obsługa zniszczonego działa jest traktowana jak podstawka piechoty.
- Piechota jadąca na transporcie przystosowanym i nieprzystosowanym jest liczona jako jedna aktywacja wraz z transportem.

Gracze przed bitwą mogą ustalić limit aktywacji na stronę (np. 10).

W trakcie gry gracze aktywują naprzemiennie aktywacje zgodnie z zasadami podstawowymi.

CEL GRY:

Poniżej zamieszczamy przykładowe cele gry (przykładowe pomysły na scenariusze):

- zajęcie w ciągu 5 tur kluczowych punktów pola gry lub większej ilości ćwiartek stołu
- wyeliminowanie 80% sił przeciwnika
- wyeliminowanie GD
- przedostanie się na drugą stronę stołu („zasadzka”)
- zniszczenie określonego obiektu („sabotaż”, potrzebne ładunki wybuchowe)
- zdobycie przyczółka / forsowanie rzeki (walki o most / bród)

POLE BITWY:

Pole bitwy jest ograniczone do obszaru **16” x 16”** (40cm x 40cm) lub **24” x 24”** (60cm x 60cm). Dzięki temu można rozegrać potyczkę nawet na stole kuchennym, ławce szkolnej lub stoliku do herbaty. Pomimo małych wymiarów, dobrze byłoby w miarę gęsto ustawić elementy makiety (lasy, domy, wzgórze, itp.), aby uniknąć „efektu strzelnicy”.

ROZSTAWIENIE:

Modele rozpoczynają bitwę poza stołem, za wyjątkiem dział, które mogą być rozstawione do 2” w głąb stołu.

PRZEBIEG GRY:

Kolejno aktywowane modele wjeżdżają przez własną krawędź gracza.

MORALE I DOWODZENIE:

Nie obowiązują zasady z modułu *Morale i Dowodzenie* (testy morale lub zbierania; stopnie morale; zasięg i łańcuch dowodzenia). Efekty trafień *Przygniecony* i *Przyparty* nadal obowiązują, ale *Przygniecony* tylko przez 1 turę.