

AUTARCHA

INSTRUKCJA

Wersja 1.1/k6

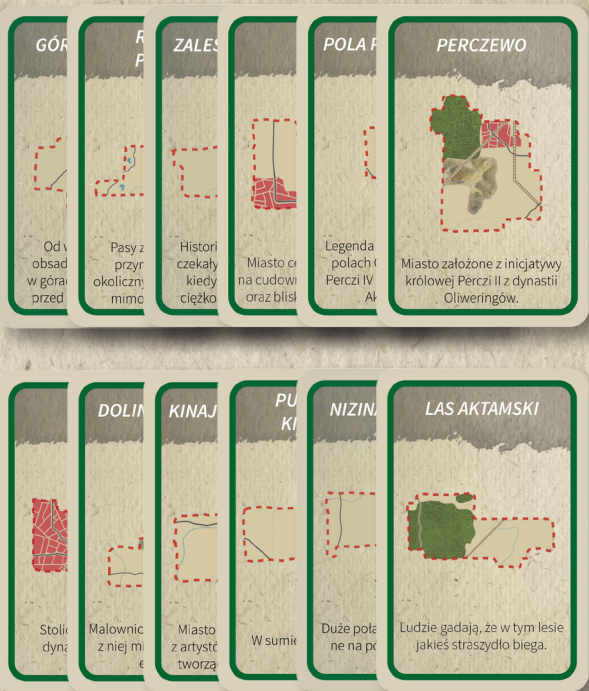


SKŁAD PUDEŁKA

1 plansza do gry



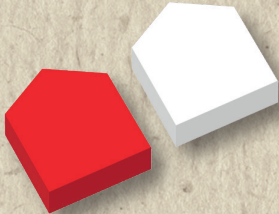
12 kart obszarów



4 znaczniki fabryki



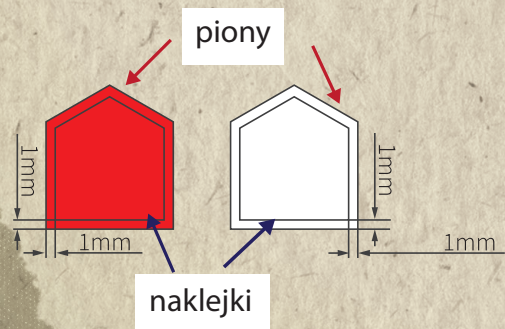
74 piony do gry



8 znaczników zniszczeń



74 naklejki na piony



Przed rozpoczęciem gry należy nakleić naklejki na piony. Do naklejenia są 74 naklejki - 37 białych i 37 czerwonych. Naklejamy czerwone naklejki na czerwone piony i odpowiednio na białe.

SPIS TREŚCI

4	PRZYGOTOWANIE GRY
4	SCENARIUSZE
5	ZASADY GRY
6	ZBIERANIE ZŁOTA
6	PRZEMIESZCZANIE JEDNOSTEK
8	ATAK - BICIE PIONÓW
9	OPERACJE SPECJALNE
11	PIONY
13	TABELA WOJSK

ZASADY GRY

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy zapoznać się ze wszystkimi zasadami zawartymi w instrukcji. Gra jest symulacją fikcyjnego konfliktu zbrojnego z II wojny światowej.

Gracze wykładają planszę tak, aby napisy były skierowane bokiem względem obu graczy.

W każdej grze odgrywa się określony scenariusz. Wybór scenariusza określa początkowe złoto, jednostki i budynki oraz cel gry warunek zwycięstwa.

SCENARIUSZE

POTYCZKA (15-30MIN)

Scenariusz nie zawiera wątku ekonomicznego (nie zbieramy złota na początkach tury). Bardzo dobra rozgrywka dla zapoznania się z podstawową mechaniką gry.

Gracze wybierają 9 jednostek (pionów) piechoty, 6 jednostek pancernych, 3 artylerie, 1 sztab. Ustawiamy pokrywkę pudełka w poprzek, na środku, planszy tak aby wzajemnie zasłonić jej strony. Każdy z graczy ustawia swoje jednostki w dowolny sposób ale tak aby rozstawianie wojsk przed rozpoczęciem gry było niewidoczny dla przeciwnika sposób. Rzucają kostką: gracz który wyrzuci największą liczbę na kostce wybiera kto zaczyna. Zdejmujemy pudełko odsłaniając strony, rozpoczyna wyznaczony gracz.

Koniec gry następuje w momencie: zniszczenia wszystkich oddziałów lub sztabu przeciwnika, poddania się przeciwnika.

AUTARCHIA (90-180MIN)

Obaj gracze otrzymują 100 złota na start, punkt sztabu generalnego oraz budynek fabryki.

Następnie kupują jednostki i rozstawiają je na mapie. Gracz, który ma większą liczbę jednostek rozstawia je, aż do momentu, kiedy liczba jednostek u obu graczy jest taka sama. W tym momencie gracze rozstawiają jednostki na przemian, aż do rozstawienia wszystkich.

Gracze mogą rozstawiać swoje jednostki jedynie do linii oznaczonej strzałką (poniżej 07 u pierwszego i powyżej 14 u drugiego gracza)

Następnie stawiają fabrykę, pobierają karty obszarów za kontrolowane tereny i rzucają kostką. Gracz, który wyrzuci większą liczbę na kostce, wybiera, kto zaczyna grę.

Gra kończy się w momencie zniszczenia sztabu głównego.

WOJNA DOMOWA (45-90MIN)

Scenariusz dla weteranów lubiących nagłe zwroty akcji i nieobliczalną grę!

Obaj gracze otrzymują 50 złota na start, punkt sztabu generalnego oraz budynki fabryki. Następnie przetasowują wszystkie karty obszarów i rozkładają je między siebie. Kupują jednostki i rozkładają je na obszarach, które są ich własnością. Gracz, który ma większą liczbę jednostek rozstawia je, aż do momentu, kiedy liczba jednostek u obu graczy jest taka sama. W tym momencie gracze rozstawiają jednostki na przemian, aż do rozstawienia wszystkich jednostek.

Następnie stawiają fabrykę i rzucają kostką. Gracz, który wyrzuci większą liczbę na kostce, wybiera, kto zaczyna grę.

Gra kończy się w momencie zniszczenia sztabu głównego.

WOJNA TOTALNA (90-120MIN)

Błyskawiczny scenariusz zarówno dla weteranów, jak i dla nowych graczy!

Każdy z graczy otrzymuje na start: 15 jednostek piechoty, 12 jednostek pancernych, 6 jednostek artylerii, 3 jednostki saperów, punkt sztabu generalnego, 2 fabryki i 200 złota. Gracze na przemian rozkładają swoje jednostki po trzy na mapie (w dowolnej konfiguracji).

Gracze mogą rozstawiać swoje jednostki jedynie do linii oznaczonej strzałką (poniżej 07 u pierwszego i powyżej 14 u drugiego gracza)

Następnie stawiają fabryki, pobierają karty obszarów za kontrolowane tereny i rzucają kostką. Gracz, który wyrzuci większą liczbę na kostce, wybiera, kto zaczyna grę. Gra kończy się w momencie zniszczenia sztabu głównego.

ZERO ABSOLUTNE (120-240MIN)

Scenariusz dla graczy uwielbiających ekonomię i różnorodność taktyk! Rozpoczęcie gry od braku jakichkolwiek zapasów uatrakcyjni rozgrywkę.

Każdy z graczy otrzymuje punkt sztabu generalnego i rozstawia go do skrzyżowania oznaczonego strzałką (poniżej 07 u pierwszego i powyżej 14 u drugiego gracza)

Następnie rzucają kostką. Gracz, który wyrzuci większą liczbę na kostce, wybiera, kto zaczyna grę. Gra kończy się w momencie zniszczenia sztabu głównego.

więcej scenariuszy na: www.autarcha.com

ZASADY GRY

AKTYWNY I BIERNY

Gracz, który wykonuje swoją turę ruchów jest graczem aktywnym, a jego przeciwnik, który w tym czasie obserwuje jego posunięcia, nazywa się graczem biernym. Gracz bierny może zareagować w trakcie swojej tury biernej o ile nastąpi zdarzenie wynikające z zasad gry, które zezwoli na jego reakcję.

TURY RUCHÓW

Gracze na przemian wykonują swoje tury ruchów. Gracz w każdej turze może wykonać czynności: zbieranie złota i pięć ruchów. Gracz dzieli ruchy wg własnego uznania, ale zgodnie z zasadami gry.

Można wykonać mniej niż 5 ruchów.

W turze aktywnej, na samym początku wykonujemy zliczenie podatków z podbitych obszarów (zbieranie złota).

Każda z tych czynności stanowi jeden ruch:

- POSUNIĘCIA
- ATAK
- POSUNIĘCIA I ATAK
- ATAK I POSUNIĘCIA
- OPERACJA SPECJALNA.

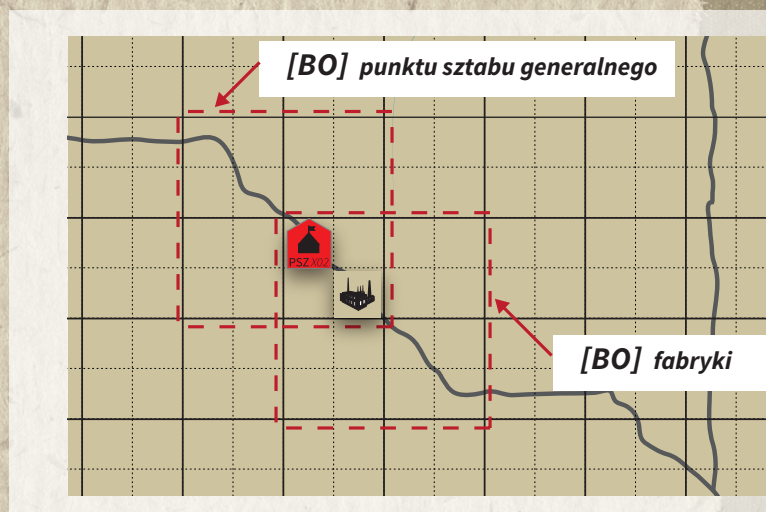
Gracz bierny w trakcie tury ruchów gracza aktywnego obserwuje jego posunięcia i ataki na planszy.

Jeśli wystąpi zdarzenie w ramach ruchów gracza aktywnego (np. wejście na pole minowe), to gracz bierny może zgłosić taki fakt i wskazać zniszczenia dla konkretnej jednostki. Jeżeli zostanie zaatakowany, to rzuca kostką w celu wyznaczenia skuteczności obrony w zależności od rodzaju obszaru, na którym znajduje się atakowana jednostka. Ta czynność jest opisana w dalszej części instrukcji.

OZNACZENIA W INSTRUKCJI.

W ramach tej instrukcji będziemy stosować następujące oznaczenia i skróty:

[G] – wartość, jednostka rozliczeniowa w grze - złoto (Gold) oznaczone symbolem [G] np. 12G oznacza wartość obiektu o cenie dwunastu szt. złota. Ta waluta będzie służyła do kupowania kolejnych jednostek armii.
[BO] - Bliskie otoczenie obiektu – Określamy zawsze według skrzyżowania grubych linii ciągłych do którego styczny jest obiekt na małej kratce. Cztery duże kratki wokół skrzyżowania należą do bliskiego otoczenia obiektu



ZBIERANIE ZŁOTA

Plansza podzielona jest na obszary, które, po ich zajęciu w grze, dostarczają zdobywcy przychodów. Dla każdego obszaru jest przygotowana karta z jego nazwą. Wejście do wolnego (bez jednostek wroga) obszaru upoważnia do pobrania karty z puli kart i czerpania z niej zysku w kolejnych turach ruchów. Jeżeli w danym obszarze, gdzie obecne są jednostki gracza, znajdzie się oddział przeciwnika (dowolna jednostka lądowa) to otrzymuje on status obszaru z działaniami wojennymi i żaden z graczy nie otrzymuje złota, a karta obszaru trafia do puli kart. Całkowite zniszczenie oddziałów wroga w danym obszarze umożliwia pobranie karty obszaru z puli kart i czerpanie z niej zysków w następnych turach.

Gracz kontroluje te obszary, w których znajdują się lub znajdowały się, tylko jego własne oddziały korpusów lądowych. Jeżeli gracz opuścił obszar, nadal ma nad nim kontrolę. Utrzymuje on kontrolę nad nim do chwili, kiedy do danego obszaru wejdzie oddział przeciwnika.

Pierwszą operacją specjalną w ramach tury ruchów, jaką wykonuje gracz aktywny jest zebranie złota z kontrolowanych obszarów. Na początku tury wpisuje do dziennika gry liczbę złota równej sumie wszystkich kontrolowanych obszarów i sumuje go w całkowitym bilansie na otwarcie tury. Z tego złota można złota korzystać już w tej samej turze. Nie można zbierać złota z obszarów, które uzyskano w bieżącej turze ruchów. Zliczanie złota musi zostać wykonane w trakcie tury aktywnej, jeżeli gracz tego nie zrobi to traci zysk z tej tury.

TURA	OPIS	PRZYCHÓD	WYDATEK	SALDO
start		300		300
0	armia		250	50
1	obszary	11		66
1	PC C70		6	60
...	...	...	...	...

PRZEMIESZCZANIE JEDNOSTEK

PRZEMIESZCZANIE SIĘ

W ramach ruchu możemy przemieścić jednostkę znajdującą się na planszy zgodnie z jej liczbą posunięć zapisanych w tabeli wojsk. Nie trzeba wykonywać wszystkich posunięć w ramach ruchu jednostką. Gracz decyduje jakie i ile posunięć w ramach maksymalnej liczby chce wykonać. Jeżeli jednostka wykonała ruch (przemieszczenie, atak lub operację specjalną), to nie może ona być użyta w ramach jakiegokolwiek innego ruchu w tej samej turze aktywnej. Dla każdej jednostki jedno posunięcie, to do wyboru:

- Przemieszczenie do kolejnej małej kratki
- Lub skręt jednostki o 45°
- Lub skręt o 90°

Niezależnie od rodzaju środowiska, w którym się znajduje.

W terenie piechota [PIE] może w trakcie jednego ruchu wykonać nie więcej niż trzy posunięcia. To mogą być:

- trzy kratki w przód
- skręt o 90° | skręt o 45° | jedna kratka w przód.
- skręt o 45° | jedna kratka w przód
- inna możliwa kombinacja tych ruchów do trzech posunięć łącznie.

Piony są tak wykonane, aby było możliwe określenie kierunku ruchu każdego z nich. Bardzo ważne jest, aby nieustannie zwracać uwagę na ich kierunki ustawienia i posunięć. Od nich zależą bicia i dalsze posunięcia.

Piony nie mogą poruszać się po małych kratkach, na których stoi inna jednostka. Jeżeli gracz przesunął jednostkę lub ją skręcił, to takie przemieszczenie zaliczamy do ruchu i zgodnie z zasadą fair play musi zostać wykonane, o ile jest to prawidłowe posunięcie. Jeżeli nie, to jednostka wraca na poprzednią pozycję, a aktywny gracz traci ruch z tury.

PRZYKŁAD

WPŁYW ELEMENTÓW KRAJOBRAZU NA MAKSYMALNĄ LICZBĘ POSUNIĘĆ

Plansza zawierająca różne elementy krajobrazu. Obiekty znajdujące się na łądzie są ustawione, przemieszczają się i wykonują ataki wewnątrz i pomiędzy małymi kratkami. Piony poruszają się po planszy, na której naniesione są różne środowiska. Stosujemy zasadę: jednostka, która wchodzi do nowego środowiska, uzyskuje taki zasięg jak maksymalna liczba posunięć w tym nowym środowisku uwzględniając liczbę wykonanych już posunięć.

Pancerna [PC] na drodze ma liczbę posunięć w ruchu 4. Jeżeli nie zejdzie z drogi to może wykonać 4 posunięcia o 4 małe kratki (zależnie od kierunku drogi). Inne możliwości - 2 małe kratki wzdłuż drogi | skręt o 45° do kierunku drogi - w tym momencie PC zjechała z drogi i pozostało jej tyle posunięć ile jest w środowisku, w którym się znajduje droga. Jeżeli to będzie np. las to PC nie może wykonać już żadnego posunięcia, bo ma wykonane trzy, a w lesie może wykonać tylko jedno. Jeżeli to będzie teren gdzie zasięg PC jest 4 to ma jeszcze jedno przesunięcie. Jeżeli wejdzie w tym posunięciu np. na tory zgodnie z ich kierunkiem, to ma jeszcze dodatkowe 2 posunięcia ze względu na ruch kolejną, gdzie jego zasięg wynosi 6 małych kratek.

FORMACJE I KOLUMNY.

Specjalnym sposobem poruszania się w ramach jednego ruchu jest formacja i konwój.

Formacja

Jednostki mogą poruszać się i atakować w formacjach, jeżeli spełnią poniższe warunki jednocześnie:

- gracz aktywny musi zakomunikować: „Poruszam się formacją”, wskazać jednostki przeznaczone do ruchu w formacji i wykonać ruch wszystkimi tymi jednostkami.
- jeżeli któraś jednostka nie spełni warunków ruchu to wraca ona na miejsce wyjściowe i nie jest uwzględniana w składzie formacji. Nie można tą jednostką wykonywać innych ruchów w turze aktywnej.

- jednostka w formacji nie może wcześniej lub później wykonać innego ruchu w tej samej turze.
- w formacji muszą być nie mniej niż 3 jednostki w ramach jednego ruchu. Jeżeli nie będzie trzech jednostek, a padł komunikat „ruch w formacji”, to jednostki wracają na swoje pozycje wyjściowe, a gracz aktywny traci ruch.
- odległość (odstęp) pomiędzy kolejnymi jednostkami nie może być większa, niż [BO] pomiędzy nimi w chwili rozpoczęcia ruchu.
- wszystkie jednostki muszą wykonać identyczne posunięcie i/lub identyczny atak w ramach jednego ruchu.
- mogą to być różnego rodzaju oddziały - jednostki poruszają się tak szybko jak najwolniejsza z nich.
- można zmieniać skład i zakres ruchu formacji w każdej turze.
- jeżeli atakują, każda jednostka musi oddać strzał w to samo miejsce względem siebie.
- jeżeli typy jednostek są różne, mogą ostrzeliwać jako formacja tylko te pola, które mogą razić w identyczny sposób.

Kolumny jednostek

Specjalny rodzaj formacji to kolumna jednostek.

- gracz aktywny musi zakomunikować: „poruszam się kolumną jednostek”.
- W kolumnie wszystkie jednostki poruszają się jedna za drugą „gęsiego” po tym samym torze ruchu. Gracz wykonuje ruch pierwszą z nich, a następnie kolejnymi.
- Może wystąpić problem z możliwością wykonania takiego samego posunięcia przy zmianie kierunku ruchu (obróć o kąt/zakręt), kolejna jednostka wykonuje maksymalną możliwą liczbę posunięć po torze, i zatrzymuje się, aby nie wpaść na jednostkę idącą poprzedzającą. Tylko w następnej turze, dla identycznego składu kolumny, jednostka, która „zgubiła posunięcie” może je nadrobić.
- Pozostałe ograniczenia kolumny jak powyżej dla formacji.

ATAK - BICIE PIONÓW

ATAK – GRACZ AKTYWNY

Ataki wykonujemy w ramach tury ruchów gracza aktywnego. W ramach ruchu, w zależności od zasięgu i sposobu bicia jednostki, poszczególne korpusy wojsk atakują się wzajemnie.

Wojska lądowe atakują w ramach małych kratek. W trakcie tury ruchów gracz aktywny ma możliwość wyboru rodzaju realizowanego ruchu: poruszenia się jednostką i/lub atak lub odwrotnie atak i/lub przemieszczenie, może tylko przemieścić się i tylko atakować. Jednostki przeprowadzają atak na odległość strzelając do wrogiej jednostki w ramach swojego zasięgu ataku.

Gracz aktywny wykonuje ataki w swojej turze ruchu. W zależności od rozwoju sytuacji gracz bierny może wskazać zdarzenia i zareagować.

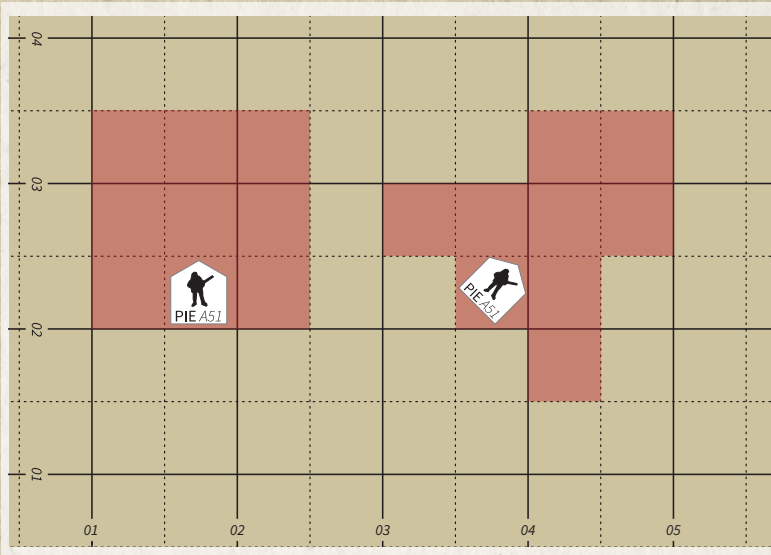
BICIE

W ramach zasięgu poszczególnych jednostek gracz wskazuje atakującą, a następnie atakowaną jednostkę. Gracz bierny sprawdza czy atak był skuteczny rzucając kostką. W zależności od terenu na którym znajduje się atakowana jednostka uzyskujemy różną siłę obrony:

[TSO] Tabela Skuteczności Obrony					
Atakowany \ Atakujący	LĄD				
	Woda	Teren	Las	Miasto i budynki	Góry
LĄD	1	2	3	4	5

Aby zadać trafienie, na kostce musi wypaść numer wyższy niż wskazana w tabeli skuteczność obrony.

WZAJEMNE BICIE POMIĘDZY ODDZIAŁAMI NA LĄDZIE



Obiekty na lądzie rażą w ramach małych kratek. Na rysunku przedstawiony jest zasięg bicia piechoty do obiektów na lądzie.

REAKCJA GRACZA BIERNEGO

W trakcie tury gracz aktywny wykonuje posunięcia i ataki. Gracz bierny w tym samym czasie kontroluje posunięcia gracza aktywnego, i o ile chce i ma powód, to może reagować na ruchy przeciwnika:

- Reakcja gracza biernego nie jest przymusowa.
- Gracz bierny niezwłocznie komunikuje sytuację w trakcie wykonywania ruchu przez gracza aktywnego.
 - Zdarzenia, na które może zareagować gracz bierny:
 - Oddanie lub pozyskanie karty przychodów.
 - Wyrzucenie kostką punktów obrony dla zaatakowanego oddziału.
 - Wejście oddziału przeciwnika na minę

OPERACJE SPECJALNE

W ramach ruchu możemy wykonać operacje specjalną. Ponieważ są one specyficzne to zostały wymienione przy poszczególnych jednostkach, które mogą je wykonywać. Gracz musi zakomunikować: „Wykonuję <operację specjalną>” i dokonać odpowiednich czynności z nią związanych.

W ramach operacji specjalnych gracz aktywny, traci ruch z puli na każdą z nich.

Warunki:

- Miejsce wykonywania operacji specjalnych nie może znajdować się w [BO] jakiegokolwiek jednostki wroga.
- Dla operacji specjalnych wykorzystujemy ruch bez możliwości użycia jednostek do ataku lub przesunięcia.

MINOWANIE

W trakcie tury aktywnej, oddział saperów posiadający możliwość minowania, może je wykonać. Warunki:

- gracz musi wskazać właściwego sapera, oświadczyć „MINUJĘ” i wprowadzić na mapę podręczną współrzędne min. Można też zapisać pozycję min korzystając z zapisu pozycji (patrz Plansza str. 10).
- może zaminować tylko jedną małą kratkę jednej turze jednostką (jest możliwe minowanie formacji).
- Jeżeli pole minowe zadało trafienie, to przestaje być polem minowym.
- Jeżeli wojska przeciwnika wejdą na obszar pola minowego, gracz bierny może poinformować przeciwnika i wskazać trafienie.
- Jeżeli gracz bierny, po zakończeniu ruchu jednostki wroga, nie poinformuje gracza aktywnego o minach, to traktowane są one jako ominięte i istnieją dalej, aż do eksplozji lub rozbrojenia.
- Nie można minować małych kratek, na których stoją inne oddziały (własne lub przeciwnika).

• Miny mają zawsze 100% skuteczności - Nie trzeba rzucać kostką do wyznaczenia współczynnika obrony, jednostka jest zawsze trafiana z siłą 1.

• W momencie wybuchu miny pod obiektem, trafienie otrzymuje zarówno obiekt jak i jednostka.

BUDOWANIE (REKRUTOWANIE) NOWYCH ODDZIAŁÓW

W zależności od możliwości produkcyjnych gracza oraz w ramach budżetu mamy możliwość wprowadzenia do gry nowych jednostek. Warunki rekrutowania lub budowania są opisanej dla każdej jednostki indywidualnie.

Ogólne warunki budowania oddziałów:

- Płacimy kwotę [G] równą wartości budowanej jednostki, odejmujemy wartość złota w naszym bilansie w dzienniku podręcznym.
- Stawiamy oddział w [BO] obiektu lub budynku produkcyjnym/rekrutacyjnym
- Nie można budować i rekrutować w obszarze pod działaniami wojennymi.
- Nowa jednostka nie może poruszać się lub atakować do końca tury gracza aktywnego.
- Każda budowa i rekrutacja kosztuje jeden ruch z puli ruchów.

Budowanie, naprawa i rozminowywanie

Procedura i warunki budowania:

- Płacimy i ustawiamy obiekt na planszy w [BO] saperów.
- Budynku nie można wybudować, jeśli obszar ma status obszaru z działaniami wojennymi.
- Budynek ma charakter neutralny, może w nim rekrutować jedynie gracz, który kontroluje obszar.
- Budynki można stawiać w każdym typie krajobrazu poza wodą.
- Jednostki mogą poruszać się po budynkach tak samo jak po mieście i zapewnia taką samą osłonę.

Naprawa dróg, linii kolejowych

Napraw dokonują saperzy. W [BO] [SAP] musi znaleźć się naprawiany obiekt, następnie tracimy jeden ruch i zdejmujemy znacznik zniszczenia z lasu, drogi lub linii kolejowej.

Rozminowywanie

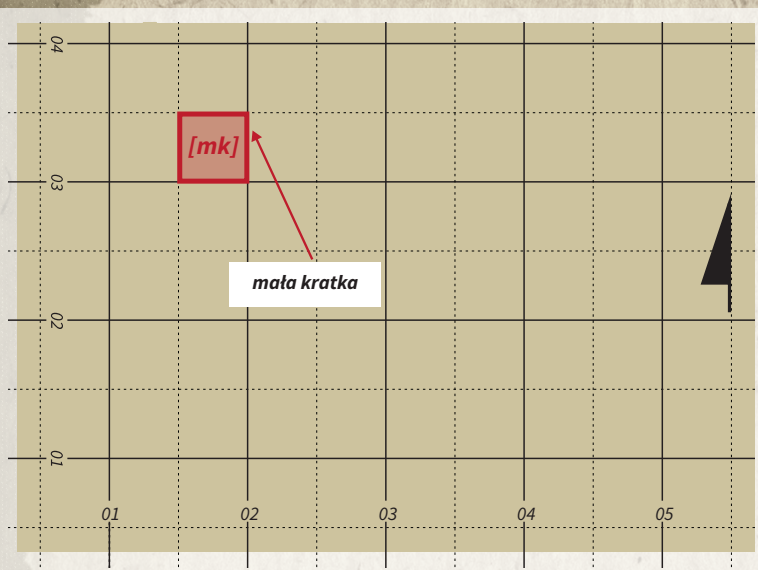
Gracz ustawia saperów w danym obszarze. W kolejnej turze (w ramach operacji specjalnej), może zakomunikować wskazuje 4 małe kratki, w ramach [BO] [SAP], który podlegają rozminowaniu. Gracz bierny zgłasza, które pola były zaminowane (jeżeli były).

PLANSZA

SIATKA, POZYCJA NA MAPIE

– KIERUNKI PIONÓW

Jak wcześniej opisano siatka służy do wyznaczania ruchów poszczególnych jednostek. Na mapie strona skierowania nazw wskazuje kierunek północny. Wg nich określamy pozycje na mapie.



Wskazane na rysunku pole małej kratki opisujemy:

03.02.NW

Pierwszy człon 03 stanowi „szerokość geograficzną” dla skrzyżowania kratek, przy którym stoi obiekt. 02 oznacza „długość geograficzną” skrzyżowania kratek, przy którym stoi obiekt. NW to kierunek geograficzny mapy od skrzyżowania kratek, przy którym stoi obiekt.

ELEMENTY KRAJOBRAZU / ŚRODOWISKO WALKI

Na mapie są naniesione różne elementy krajobrazu. Jest to zrobione tak, aby jednoznacznie określić na jakim rodzaju pola planszy znajduje się oddział / obiekt. Za rodzaj pola na planszy w danej małej kratce przyjmuje się ten rodzaj krajobrazu którego powierzchnia zajmuje co najmniej 2/3 tej kratki.

Teren

Teren i woda stanowią bazę mapy. Na terenie nanoszone są pozostałe elementy krajobrazu: las itp. W trackie gry można zniszczyć drogę, linię kolej, las i miasto. W momencie kiedy gracz chce zniszczyć obiekt ostrzałem, to na obiekcie nie może znajdować się żadna jednostka przeciwnika. Zniszczony obiekt otrzymuje znacznik zniszczenia.

Las

Lasy ograniczają swobodę ruchu jednostek, przy okazji zapewniając osłonę. Może zostać zniszczony tak jak droga lub kolej jednym trafieniem. Może zostać odbudowany przez saperów.

Góry

Góry znacznie ograniczają swobodę ruchu jednostek.

Drogi w górach – przez góry prowadzone są drogi i koleje, jednostka która nie może przebywać w górach nie może zejść z drogi pod groźbą zniszczenia. Jednostka z 0 prędkości w górach może zejść z kierunku drogi, ale pozostanie tam bez możliwości ruchu (blokując drogę). Jednostka taka może wykonywać ostrzał.

Woda

Zgodnie z tabelą ruchów część oddziałów lądowych może przemieszczać się w wodzie. Wykonują one ruch tak jakby znajdowały się na lądzie, czyli w kratkach małych. Większość jednostek w wodzie ma ograniczoną liczbę posunięć.

Droga/Linie kolejowe

Droga umożliwia specjalne przemieszczanie się jednostek. Jednostka znajdująca się na kratce z drogą może się przemieszczać zgodnie z kierunkiem drogi tracąc posunięcie na zakrętach i zmianach kierunku drogi. Ważne jest, aby utrzymać zwrot wzdłuż drogi. Zawrócenie na drodze wymaga dwóch posunięć w ramach ruchu na drodze (dwóch skrętów o 90°), niezależnie od krajobrazu, w którym się znajduje.

Droga zapewnia prędkość ruchu, zgodną z tabelą „droga” tylko wtedy, kiedy zwrot jednostki gracza jest zgodny z kierunkiem drogi; każde zejście z kierunku drogi powoduje zmianę dostępnych liczby posunięć tak jak element krajobrazu, w którym przebiega droga.

Linie kolejowe reprezentują szybki transport. Są to łączniki do szybkiego przemieszczania się. Trakcja kolejowa zapewnia prędkość ruchu tylko i tylko wtedy, kiedy kierunek jednostki gracza jest zgodny z kierunkiem trakcji.

Kolej lub droga mogą być zaminowane lub zniszczone ostrzałem. Drogę i kolej mogą odbudować saperzy tracąc jeden ruch na każdą kratkę.

Miasta

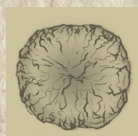
Elementem krajobrazu są również miasta. W miastach można budować niektóre jednostki. Aby to zrobić trzeba mieć władzę nad obszarem.

Miasto może zostać zniszczone. Każda mała kratka musi otrzymać 4 trafienia. Na zniszczonych polach stawiamy znacznik zniszczenia. Miasta nie można odbudować.

Znaczniki zniszczenia

Kiedy droga, kolej, miasto lub las zostaną zniszczone, na mapę zostaje położony znacznik zniszczenia.

Oznacza on, że obiekty na tym polu zostały zniszczone, a jednostki poruszają się po nim tak, jakby poruszały się po terenie.



MAPA PODRĘCZNA

Pomniejszona kopia mapy na której prowadzona jest gra (mapa podręczna) jest pomniejszonym odzwierciedleniem mapy/planszy do gry. W trakcie gry gracz nanosi na tą mapę pozycje pól minowych/min lądowych na lądzie.

Przykładowa mapa jest zamieszczona na końcu instrukcji. Jeżeli gracz chce, może ją skserować lub wydrukować ze strony: www.autarcha.com

DZIENNIK PODRĘCZNY

Zapisujemy w nim:

- Fundusze. Na początku zapisujemy kwotę przeznaczoną na armię.
- Uwzględniamy każdy wydatek na minus
- Każdy wpływ na plus
- Przykładowy dziennik jest zamieszczony na końcu instrukcji
- Trafienia w nasze budynki, miasta.

Przykładowy dziennik podręczny na zliczanie przychodów jest zamieszczony na końcu instrukcji. Gracz może go skserować lub wydrukować ze strony: www.autarcha.com

PIONY

DOWÓDZTWO

PUNKT SZTABU GENERALNEGO [PSZ]



PSZ X01

Najważniejsza jednostka w grze. Stanowi ona o dowodzeniu całą armią. Jej zniszczenie w przypadku części scenariuszy kończy rozgrywkę. Występuje na planszy jako jedna jednostka w armii, więc nie można jej powielać. Dla całej planszy:

- Daje 5 ruchów dla wszelkich wojsk innych działań i obiektów bez ograniczenia obszaru dowodzenia.
- Jest wymagana do naliczania przychodów. W ramach [BO]:
- Jeżeli w bliskim otoczeniu sztabu znajduje się obiekt produkcyjny (fabryka lub miasto), to w tym obiekcie gracz może, w ramach jednego ruchu z puli ruchów, zbudować dowolną ilość jednostek.

WOJSKA LĄDOWE

Na rysunkach zaznaczono przy pomocy znaku bicia do jednostek naziemnych. Informacje o liczbie posunięć i koszcie jednostek są zamieszczone w tabeli wojsk (strona 13)

PIECHOTA [PIE]



PIE A72

- rekrutowana w mieście.

Piechota to podstawowa jednostka walcząca na lądzie. Jej niski koszt oraz wysoka mobilność we wszystkich środowiskach czyni z niej oddział doceniany przez każdego dowódcę.

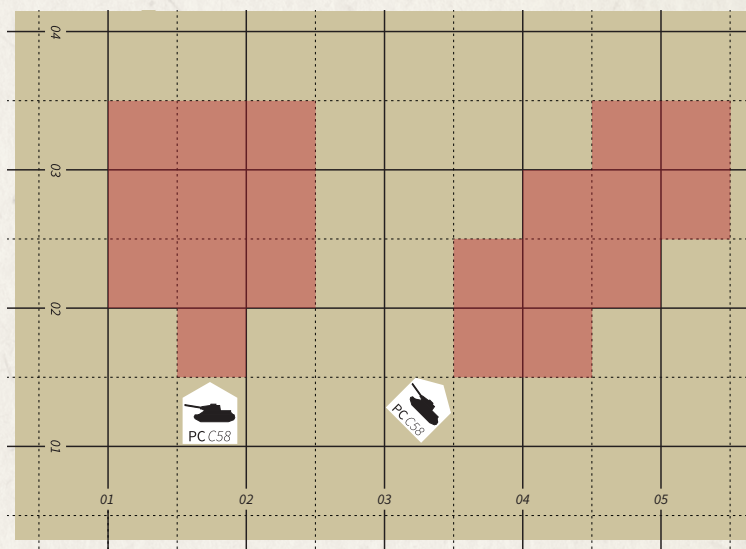
PANCERNA [PC]



PC C17

- rekrutowana w fabryce.

Jednostki pancerne są z pewnością jednymi z najpotężniejszych jednostek w grze. Dość wysoka cena jest łatwo równoważona przez dużą siłę ognia oraz wysoką prędkość w terenie.



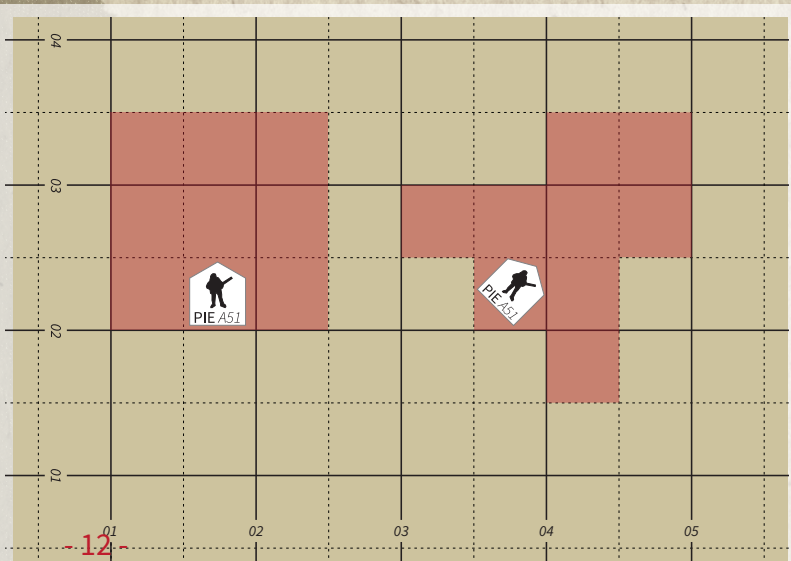
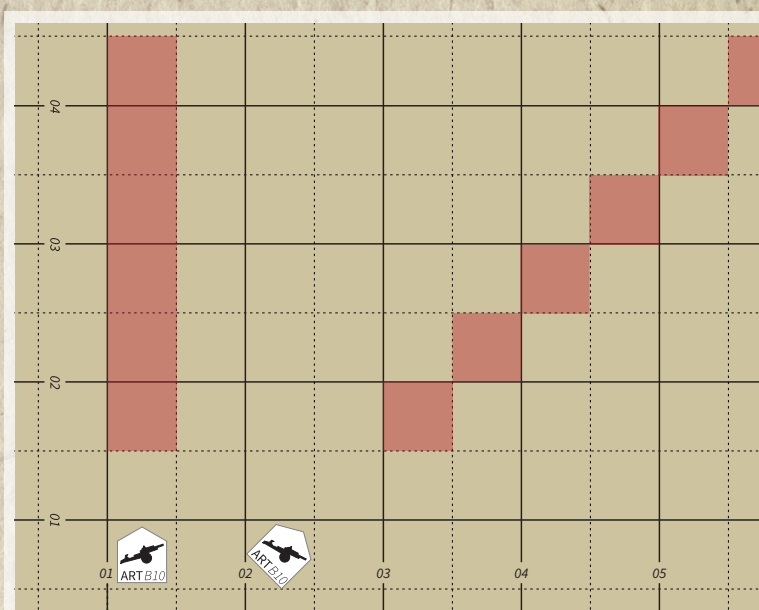
ARTYLERIA [ART]



ART B10

- rekrutowana w fabryce.

Artyleria to jednostka o bardzo dalekim, jednak o niezwykle kierunkowym zasięgu. Mała mobilność czyni z niej jednostkę pozycyjną, doskonale osłoniętą w lasach czy górach.



SAPERZY [SAP]



- rekrutowani w mieście.

SAPD98

Nie posiadają zdolności ataku.

Posiadają zdolność budowania fabryk i min.

Operacje specjalne wykonują w ich [BO].

Operacje specjalne saperów:

- Budowanie
- Minowanie (opisane na stronie 9)
- Rozminowywanie (opisane na stronie 10)
- Przenoszenie zablokowanych jednostek - Saperzy mają możliwość przeniesienia jednostki z ich [BO] zablokowanego środowiska (np. artyleria w górach) w inne miejsce w swoim [BO]

FABRYKA



Budynek fabryki budują saperzy.

Fabryka posiada 4 punkty wytrzymałości - jeśli otrzyma trafienie, należy to odnotować w dzienniku podręcznym.
Pozwala rekrutować:
-Pancerna
-Artyleria

TABELA WOJSK

W tabeli wojsk stosowany jest następujący zapis liczby posunięć w ramach ruchu dla poszczególnych oddziałów:

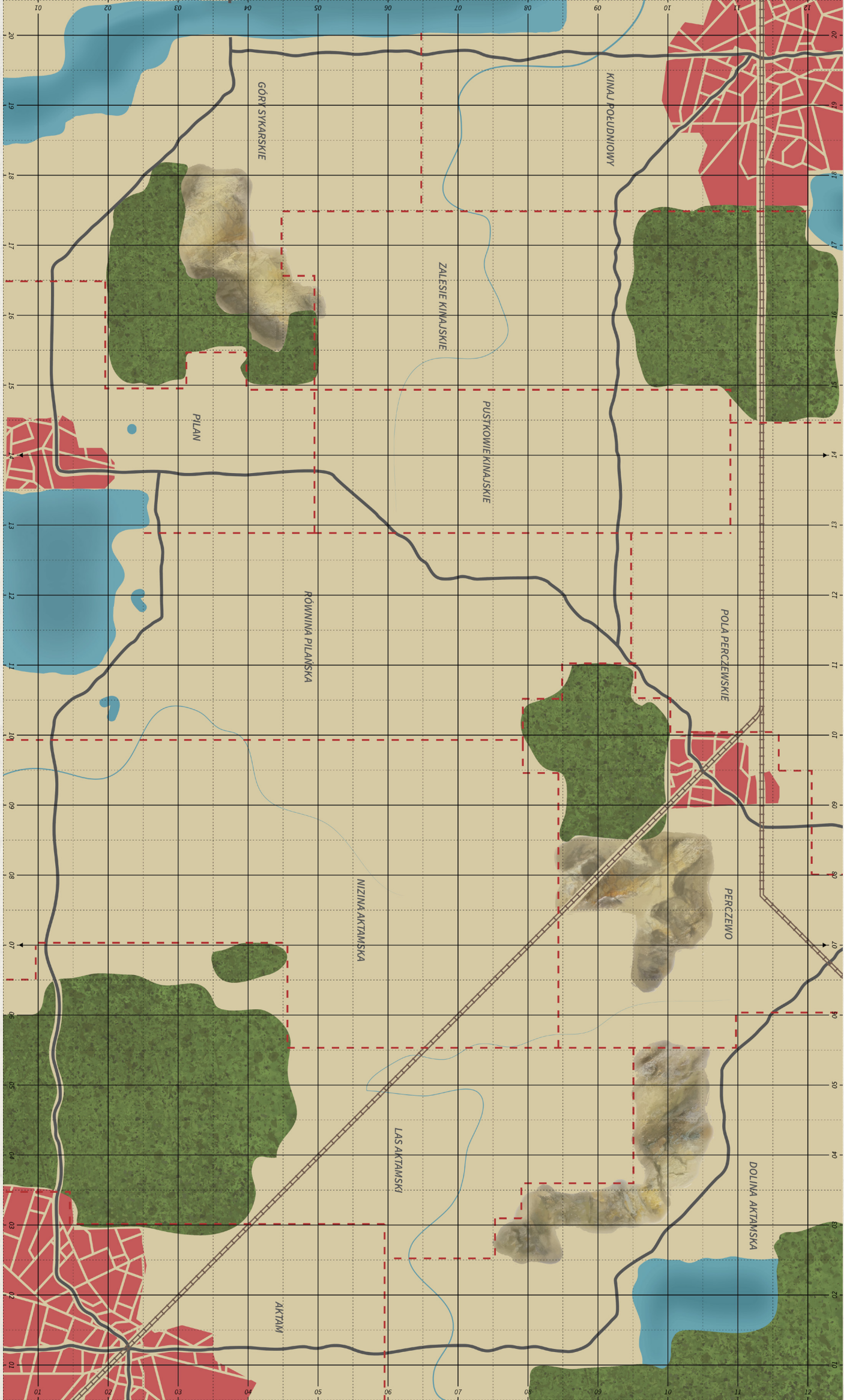
- Liczby większe od zera 1,...,9 itd. opisują liczbę możliwych posunięć w ramach ruchu.
- 0 oznacza, że dana jednostka może przebywać w danym terenie bez możliwości posunięcia (może strzelać, razić).
- „-” oznacza że jednostka nie może tam przebywać, a wejście na ten teren jest równe z utratą tego oddziału

[TSO] Tabela Skuteczności Obrony					
Atakowany \ Atakujący	ŁĄD				
	Woda	Teren	Las	Miasto i budynki	Góry
ŁĄD	1	2	3	4	5

KORPUS	Ozn	Poruszanie										Budowanie				Transport	
Tabela Wojsk		teren	las	miasto	droga	kolej	góry	przód	tył	zasięg	trafień do zniszczenia	koszt	fabryka	miasto	saperzy	ile waży	ile wiezie
DOWÓDZTWO		ŁĄD [k]						WODA [k]			[G]				[t]	[t]	
Punkt sztabu gen.	PSZ	2	2	3	3	6	1	1	-	3	1	-	-	-	-	5	-
WOJSKA LĄDOWE		ŁĄD [k]						WODA [k]			[G]				[t]	[t]	
Piechota	PIE	3	2	3	3	6	1	1	-	3	1	3	-	BO	-	20	-
Pancerna	PC	4	1	2	4	6	-	-	-	-	1	6	BO	-	-	50	-
Artyleria	ART	2	1	2	2	6	0	-	-	-	1	4	BO	-	-	30	-
KWATERMISTRZOSTWO		ŁĄD [k]						WODA [k]			[G]				[t]	[t]	
Saperzy	SAP	3	3	3	3	6	2	1	1	3	1	4	-	BO	-	10	-
Fabryka	F	0	0	0	0	0	0	-	-	-	4	16	-	-	BO	-	-
Miny lądowe	x	0	0	0	0	0	0	-	-	-	1	1	-	-	BO	-	-

Przykładowy dziennik gracza.

[illegible]



*Odwiedź nas na www.autarcha.com,
aby rozszerzyć swoją rozgrywkę!*