

10. BRYGADA

§1. WSTĘP

System bitewny to rodzaj gry strategicznej, podobnej do gry planszowej z tą różnicą, że nie występują tutaj żetony i plansza z podziałem na pola, ale modele, figurki oraz dioramy obrazujące teren rozgrywki. Do gry potrzebne będą:

§1.1 Modele i figurki

10 Brygada jest systemem przewidzianym dla modeli w skali 1:72. Można w nim używać dowolnych modeli pojazdów oraz ogólnie dostępnych figurek żołnierzy. Polecamy jednak modele dostępne w naszym sklepie, gdyż zawierają one karty z zasadami potrzebnymi do gry.

§1.2 Kostki

W 10 Brygadzie korzystać będziemy z kostek sześciociennych. Do gry wystarczy jedna taka kostka, choć wygodniej jest mieć ich kilka.

§1.3 Podstawki

Piechota w naszym systemie występuje w drużynach. Dlatego należy figurki piechoty nakleić na odpowiedniej wielkości podstawki. Podstawową wielkością podstawki jest prostokąt 3x6 cm, choć można umówić się z przeciwnikiem na dowolnej wielkości podstawki. Pojedyncza taka podstawka przedstawia małe drużyny piechoty (sekcje km, broni p.panc itp.) natomiast ustawiane obok siebie większe liczby takich podstawek tworzą pełnowymiarowe drużyny piechoty. Podstawki takie można wyciąć z tektury.

§1.4 Pole bitwy

Polem bitwy może być stół, lub nawet podłoga. Przydadzą się elementy dioramy, ale na początku można wykorzystać proste przedmioty jak książki, czy innego rodzaju przeszkody (jako wzgórza świetnie sprawdzają się pudełka przykryte materiałem)...

§2. ZASADY PODSTAWOWE

§2.1 Początek gry

Grę zaczynamy od stworzenia swojej armii. Tworząc armię można umówić się z przeciwnikiem na dowolne warunki. Aby ułatwić dobór jednostek tak, aby strony były sprawiedliwie uzbrojone wprowadziliśmy system punktowy. Każda jednostka posiada swój koszt wystawienia, za który ją „wykupujemy”. Przed bitwą warto zdecydować jakiego rodzaju scenariusz będziemy grać. Poza oczywistym układem typu obrona/atak można zagrać bój spotkaniowy, scenariusz, w którym jedna ze stron ratuje ранego oficera, lub dowolny inny jaki wpadnie nam do głowy. Rzut monetą może decydować kto zaczyna.

§2.2 Rodzaje jednostek



W podstawowych zasadach gry występują 3 rodzaje jednostek: piechota, pojazdy lekkie, oraz pojazdy opancerzone.

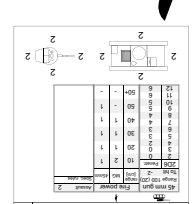
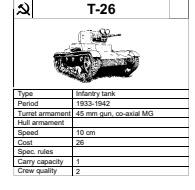
§2.3 Karty jednostek

Każda jednostka posiada własną kartę pokazującą jej charakterystyki. Karty można znaleźć w naszych

modelach (każdy model zawiera kartę pojazdu, dwie karty piechoty i tabelę broni) oraz na stronie www.jsc.pl/10_brygada

Karty z modeli należy rozciąć, złożyć na pół i skleić.

Basic characteristics:	
Cost	8
Assault power	1:3
Range	10 20 30 40
Fire power	3 2 1 1

Basic characteristics:	
Cost	10
Assault power	1:3
Range	10 20 30 40
Fire power	5 2 1 1

§2.3.1 Karta piechoty

Karta piechoty wymaga wpisania kosztu, siły w szturmie i siły ognia danej drużyny w zależności od jej uzbrojenia. Obie siły oblicza się dodając poszczególne wartości z tabel broni.

przynależność państwowa nazwa jednostki numer taktyczny

uzbrojenie podstawowe

okres

zasięg ruchu

jakość oddziału

liczba podstawek

koszt jednostki

siła szturm:

przeciw piechocie

przeciw pojazdom






siła ognia zależnie od zasięgu

Rifle infantry	
Period	1914-1950
Armament	Bolt action rifle, grenades
Speed	10 cm
Quality	1914-1940:2 1941-1950:3
Number of bases	2
Cost	8
Assault power	1:3
Range	10 20 30 40
Fire power	3 2 1 1

§2.3.2 Tabela broni

W tabeli podane są wszystkie możliwe ulepszenia podstawowego uzbrojenia piechoty. Można wykupić dowolną liczbę ulepszeń. Ulepszenia nie mogą się powtarzać. Niektóre z tych ulepszeń dotyczą wszystkich podstawek danej drużyny, inne pozwalają zamienić jedną z podstawek w drużynie na podstawkę o odmiennym, specjalnym uzbrojeniu (sekcja km, broni p.panc itp.)

numer taktyczny nadajemy dowolnie, najlepiej zgodnie z oznaczeniem na podstawie danej jednostki, żeby nie myliła się z innymi

 Rifle infantry 01	
	
Basic characteristics:	
Cost	8
Assault power	↑:3  :3
Range	10 20 30 40
Fire power	3 2 1 -
Options: - Add one more base for 3 - DP light machinegun (1928-50): pay 4 to get: - Molotov bottles : pay 3 to get:	
Range	10 20 30 40
Fire power	+1 +1 +1 +1
Assault power	↑:4  :3
Period	1914-1950
Armament	Bolt action rifle, grenades
Speed	10 cm
Quality	1914-1940:2 1941-1950:3
Number of bases	2
Cost	8+4+3=15
Assault power	↑:4  :6
Range	10 20 30 40
Fire power	4 3 2 1

§2.3.3 Karta pojazdu

Karta pojazdu jest dwustronna, na wierzchu znajdują się dane potrzebne do wykonania ruchu pojazdem, po drugiej stronie znajdują się dane potrzebne do prowadzenia ognia.

przynależność państwowa nazwa jednostki numer taktyczny

typ pojazdu

okres

uzbrojenie wieży

uzbrojenie kadłuba



zasięg ruchu

koszt

zasady specjalne

wielkość możliwego desantu piechoty

jakość załogi

 T-26	
	
Type	Infantry tank
Period	1933-1942
Turret armament	45 mm gun, co-axial MG
Hull armament	
Speed	10 cm
Cost	26
Spec. rules	
Carry capacity	1
Crew quality	2

strzelanie do

pojazdów piechoty siła szturm

zasięg maksymalny i (skuteczny)

modyfikator trafienia

przebijanie pancerza

siła ognia zależna od odległości

pancerz pojazdu

45 mm gun		Fire power		Assault	3
Range 100 (20)		range [cm]	MG	45mm	Spec. rules
To hit	-2				
2D6	Penetr.	10	2	1	
2	0	20	1	1	
3	0	30	1	1	
4	2	40	1	1	
5	2	50	-	1	
6	3	50+	-	-	
7	4				
8	4				
9	5				
10	5				
11	6				
12	6				

zasady specjalne

§ 2.4 Poruszanie jednostek

10 Brygada działa na zasadzie systemu aktywacyjnego. Oznacza to, że tura nie jest podzielona na fazy, w których nasze jednostki się poruszają, strzelają itd. Każda jednostka posiada swoją kartę. Na początku gry ułożymy

karty na krawędzi stołu tak, aby były widoczne i łatwo dostępne, a nie przeszkadzały w grze. Na początku tury „aktywujemy” jedną z naszych jednostek. Poruszamy się nią, strzelamy i wykonujemy wszystkie możliwe działania na jakie mamy ochotę. Po zakończonej „aktywacji” obracamy kartę jednostki do góry nogami tak, aby nie pomylić jej z innymi, których jeszcze nie aktywowaliśmy, a następnie wybieramy następną i postępujemy podobnie do czasu, aż wszystkie nasze karty jednostek będą odwrócone.

§2.5 Modyfikatory

W 10 Brygadzie czasem stosowane są modyfikatory do rzutów. W wypadku konieczności zastosowania modyfikatora rzutu, będzie w odpowiednim miejscu w zasadach napisane jaką wartość dodajemy, lub odejmujemy od rzutu kością. Modyfikatory do strzelania dotyczą wszystkich kostek, których używamy do wykonania strzału. Liczą się również gdy wykonujemy kilka strzałów w jeden cel, wówczas wszystkie są modyfikowane w ten sam sposób.

§3. POCZĄTEK GRY

Gdy przygotujemy armie, pole bitwy i karty jednostek, ustawiamy je na planszy zależnie od wybranego scenariusza.

§3.1 Tura

Turę dzielimy na fazy:

1. Akcje
2. Przegrupowanie.

§4. AKCJE

§4.1 Rodzaje akcji

Każda z naszych jednostek w trakcie swojej tury może wykonać dwie akcje. Akcją może być:

- **ruch** (jedna akcja)
- **ruch szybki** (dwie akcje)
- **strzał** (tylko raz w ciągu rundy), jeśli pojazd posiada kilka broni w tej akcji strzela ze wszystkich broni.
- **położenie znacznika na jednostce** (nie można łączyć tej akcji ze strzelaniem)

Obie akcje należy zadeklarować na początku aktywacji danej jednostki. Nie można zmienić drugiej akcji po wykonaniu pierwszej, można z niej jedynie zrezygnować.

§4.2 Ruch

Każda jednostka posiada w karcie podaną wartość swojej prędkości. Jest to wartość, która odpowiada centymetrom, które dana jednostka jest w stanie pokonać w ciągu tury zużywając jedną akcję. Możliwe jest poświęcenie drugiej akcji jednostki na dodatkowy ruch. Obrót pojazdu w miejscu nie liczy się jak ruch. W wypadku poruszania się w polu widzenia wrogiej jednostki ze znacznikiem należy ruch wykonywać tak, jakby poruszał się autentyczny pojazd (należy omijać przeszkody, skręcać itd.). Jeśli pojazd, lub piechota w jakimś momencie ruchu wejdzie w kontakt z jednostką przeciwnika (pojazdem, lub piechotą), traktujemy to jako szturm i obie jednostki będą ze sobą walczyć na minimalnym zasięgu z użyciem granatów, pistoletów, a

nawet noży. Sojusznicze jednostki piechoty mogą przechodzić przez inne oddziały (zarówno pojazdy jak i inne drużyny piechoty).

§4.3 Strzelanie

§4.3.1 Zasięgi

Każda broń w grze ma swój zasięg skutecznego ognia. W wypadku piechoty określony jest siłą ognia, która jest różna zależnie od odległości na jaką strzelamy. W kartach pojazdów podany jest zasięg ognia skutecznego broni przeciwpancernej. Oznacza on maksymalną odległość strzału. Obok zasięgu maksymalnego w nawiasie podana jest wartość zasięgu, na jakim nasz pojazd drastycznie zwiększa skuteczność ostrzału.

§4.3.2 Strzelanie do piechoty

Każda broń przeciwpiechotna posiada swoją siłę ognia zależną od zasięgu. Strzelanie zaczynamy od zmierzenia odległości od broni do przeciwnika. Można skorzystać ze zwykłej miarki lub linijki. Aby strzelić potrzebna jest linia widzenia. Jeśli jednostka strzelająca widzi więcej niż połowę pojazdu lub podstawki, lub połowę podstawek całej drużyny to znaczy, że możemy strzelać bez modyfikatorów (linię widzenia sprawdzamy od broni w wypadku pojazdu, lub od środka podstawki w wypadku piechoty). Jeśli połowa jednostki jest schowana mamy dodatkowy modyfikator -1 do rzutu wszystkimi kostkami na efekt ostrzału. Po zmierzeniu zasięgu oraz sprawdzeniu linii widzenia odczytujemy siłę ognia naszej jednostki na danym zasięgu. Siła ognia oznacza liczbę kości K6 której użyjemy do strzału. Aby zadać straty przeciwnikowi należy wylosować na kostce wynik równy, lub wyższy niż jakość jego jednostki (odczytujemy ją z karty jednostki, do której strzelamy). Do tego rzutu należy doliczyć wszelkie modyfikatory za ukrycie, strzał po ruchu itd. Liczba kości na których uzyskaliśmy sukces oznacza liczbę obrażeń zadanych przeciwnikowi. Wynik odczytujemy z tabeli:

liczba sukcesów w rzucie	efekt ostrzału
1	Przy ostrzelanej piechocie kładziemy znacznik morale
2	Przy ostrzelanej piechocie kładziemy K6 znaczników morale
3	ginie jedna z podstawek drużyny
4	giną dwie podstawki z drużyny
5 i więcej	ginie cała drużyna

Efekt z tabeli kumuluje się z wszystkimi efektami przy niższych wynikach. Oznacza to, że w wypadku kiedy uzyskaliśmy 3 sukcesy to jedna z podstawek drużyny przeciwnika zostaje zdjeta i dodatkowo pozostałe podstawki otrzymują K6+1 znacznik morale. Drużyna wykonuje w swoim ruchu o jedną akcję mniej za każdy znacznik morale jaki posiada.

Przykład: radziecka drużyna piechoty strzela do niemieckiej drużyny. Po sprawdzeniu zasięgu oraz linii widzenia okazało się, że Niemcy są w zasięgu 8 cm od Rosjan, ale radziecka drużyna widzi tylko jedną z podstawek niemieckiej piechoty.

	Rifle infantry	01		
				
Period	1914-1950			
Armament	Bolt action rifle, grenades			
Speed	10 cm			
Quality	1914-1940:2 1941-1950:3			
Number of bases	2			
Cost	8+4+3=15			
Assault power	♣: 4 ☘: 6			
Range	10	20	30	40
Fire power	4	3	2	1



	Rifle infantry	12		
				
Period	1924-1945			
Armament	Bolt action rifle, grenades			
Speed	10 cm			
Quality	3			
Number of bases	2			
Cost	13			
Assault power	♣: 4 ☘: 3			
Range	10	20	30	40
Fire power	4	3	2	1

Jako, że niemiecka piechota ma wartość bojową 3, a dodatkowo jest ukryta (-1 do rzutu kośćmi) Rosjanom będzie trudno zadać dotkliwe straty Niemcom (na kostkach potrzeba 4, lub więcej aby strzał był skuteczny. Na szczęście dla nich odległość jest niewielka, czyli siła ognia radzieckiej piechoty wynosi 4.

Gracz prowadzący Rosjan rzuca 4 kośćmi. Oto wyniki: 2, 4, 4, 5

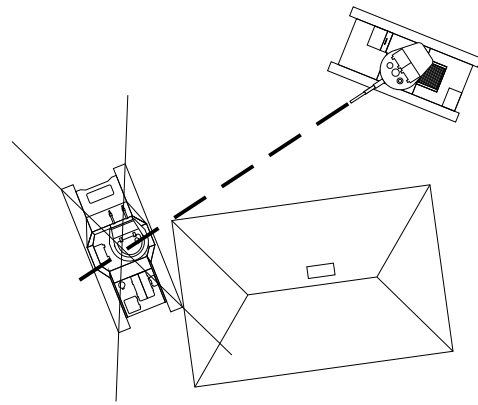
Jak widać wypadły 3 sukcesy, co oznacza, że niemiecka drużyna traci jedną z podstawek a pozostała podstawka otrzymuje K6+1 znaczników morale (w tym wypadku wynik rzutu był równy 3, więc znaczników będzie 4).

W wypadku, gdy do piechoty strzela pojazd może on dzielić ogień, lub skupić ostrzał na jednym celu. Jeśli cel znajduje się w polu widzenia kilku broni przeciwpiechotnych, to zamiast strzelać z każdej z osobna można zadeklarować strzał o łączonej sile ognia. Wówczas siłę ognia liczymy tak, jakbyśmy strzelali z broni o największej sile ognia i dodajemy 1 kość za każdą kolejną broń strzelającą do tego samego celu. Tak samo możemy postąpić strzelając drużyną piechoty, która ma więcej niż jedna podstawkę. Strzelamy każdą

podstawką osobno (może być w różne cele), lub strzelamy jedną, do siły ognia dodając jeden za każdą podstawkę poza pierwszą, które strzelają w ten sam cel.

4.3.3 Strzelanie do pojazdów opancerzonych

Strzelanie bronią przeciwpancerną wymaga większej liczby rzutów. Pierwszy odpowiadający za trafienie wykonujemy go dwiema kośćmi K6 i odczytujemy wynik w tabeli z sumy oczek na obu kościach.



W rzucie wypadł wynik 9, więc po odjęciu negatywnego modyfikatora Rosjanom udaje się trafić niemiecki czołg

suma oczek	efekt ostrzału
2	-
3	-
4	-
5	-
6	-
7	trafiony
8	trafiony
9	trafiony
10	trafiony
11	trafiony
12	trafiony krytycznie (podczas rzutu na przebicie pancerza możemy dodać 2 do wyniku rzutu)

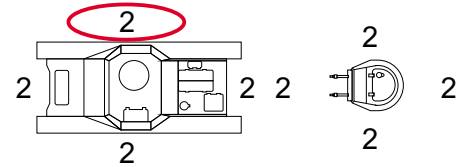
Jeśli na obu kościach wypadnie ten sam wynik (dublet), to oznacza to, że trafiliśmy w wieżę (nawet, jeśli wynik jest mniejszy niż 7), pozostałe wyniki oznaczają trafienie w kadłub pojazdu przeciwnika. Jeśli widzimy jedynie wieżyczkę wrogiego pojazdu jedynie dublet oznacza trafienie.

Szansa trafienia w cel może być zmodyfikowana przez różne okoliczności.

specjalna okoliczność	wartość modyfikatora
jakość uzbrojenia	wartość podana w karcie pojazdu strzelającego
cel jest ukryty	-1 do rzutu
strzał w turze w której pojazd wykonywał, lub będzie wykonywał ruch, jako drugą akcję (niezależnie od kolejności)	-1 do rzutu
strzał w trakcie ruchu przeciwnika (jednostką oznaczoną znacznikiem)	-1 do rzutu
zasady specjalne	opisane w karcie strzelca, lub celu
bardzo mały zasięg strzału (na karcie oznaczony w nawiasie)	+2 do rzutu

Drugi rzut decyduje o tym, czy nasz pocisk przebił pancerz celu. Wykonujemy rzut dwiema kośćmi K6 odczytując wartość z tabeli danej broni. Porównujemy tą wartość z wartością pancerza celu z tej strony, z której strzelaliśmy. Jeśli wartość przebijanego pancerza jest niższa, lub równa opancerzeniu celu, strzał okazał się nieskuteczny. Jeśli wartość z tabeli jest wyższa od pancerza, nasz pocisk przebił pancerz i przechodzimy do następnej tabeli efektu strzału. Jeśli strzelamy z małej odległości (podanej w karcie wozu w nawiasie) dodatkowo dodajemy +2 do wartości przebijanego pancerza.

45 mm gun		Fi
Range 100 (20)		range [cm]
To hit	-2	
2D6	Penetr.	
2	0	10
3	0	20
4	2	
5	3	30
6	3	
7	4	40
8	4	
9	5	50
10	5	
11	6	50+
12	6	

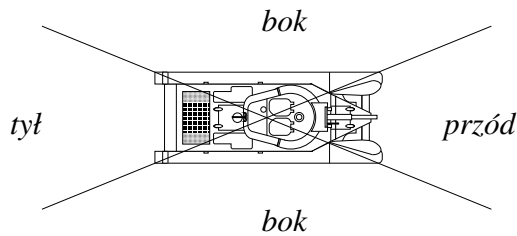


W naszym przykładzie przy rzucie na trafienie nie padł dublet, więc wartość pancerza odczytujemy z boku kadłuba niemieckiego czołgu. Gracz prowadzący Rosjan wyrzucił 5. Po sprawdzeniu w tabeli działa na karcie T-26 okazało się, że pancerz niemieckiego czołgu został przebity.

Aby sprawdzić wielkość zniszczeń wykonujemy kolejny rzut dwiema kośćmi K6 i odczytujemy wynik z tabeli

suma oczek	efekt strzału
2,3	pojazd traci jedną z akcji w kolejnej turze (obracamy jego kartę o 90° w prawo)
4,5	pojazd traci kolejną turę (obracamy jego kartę o 180°)
6,7	pojazd uszkodzony (jeśli trafienie padło w kadłub, pojazd zostaje unieruchomiony, jeśli w wieżę, to zniszczeniu ulega broń główna *)
8-12	pojazd zniszczony

*w wypadku niektórych pojazdów bezwieżowych należy losowo rozstrzygnąć, czy uszkodzeniu uległa broń, czy podwozie (rzut powyżej 3 oznacza uszkodzenie broni, poniżej 4 podwozia). Podobnie należy rozstrzygać kwestie pojazdów wieżowych, które posiadają główną broń w kadłubie.



Sposób wyznaczania wartości pancerza zależnie od kierunku z którego padł strzał

Przykład: radziecki T-26 strzela do niemieckiego PzKpfw I. Cel jest bardzo blisko (w zasięgu podanym w nawiasie w karcie T-26) więc trafienie powinno być prostsze (+2 do rzutu). Niestety strzał wykonywany był po ruchu (-1 do rzutu) oraz cel jest ukryty za budynkiem (-1 do rzutu; połowy bocznego pancerza niemieckiego czołgu nie widać z miejsc z którego strzela radziecki czołg). Dodatkowo radzieckie przyrządy celownicze nie są najlepszej jakości (-2 do rzutu). Po zsumowaniu modyfikatorów okazuje się, że strzał będzie wykonywany z ujemnym modyfikatorem -2 do rzutu.

Rzut ten może zmodyfikować krytyczne trafienie. Dodatkowo w grze mogą pojawiać się armaty i inna broń przeciwpancerna, która na karcie może mieć zapisany dodatkowy modyfikator ujemny, lub dodatni.

§4.3.4 Strzelanie do pojazdów lekkich

Strzelanie do pojazdów lekkich jest możliwe z wykorzystaniem zarówno broni przeciwpancernej, jak i przeciwpiechotnej. Aby zniszczyć pojazd z broni przeciwpiechotnej należy oddać strzał na takich samych warunkach jak strzelając do piechoty lecz pomijając wszystkie wyniki w których nie ma zniszczenia podstawki piechoty. Jeśli wylosujemy efekt zabicia co najmniej jednej podstawki piechoty, to pojazd zostaje zniszczony. Z broni przeciwpancernej należy taki pojazd trafić i wylosować wartość przebijanego pancerza większą od „0”.

§4.4 Znaczniki

W każdej turze zamiast wykonywać normalne akcje możemy naszą jednostkę poruszyć z normalną szybkością a następnie położyć na niej znacznik (może być zwykła moneta). W turze przeciwnika kiedy ten wejdzie w pole widzenia naszej jednostki możemy ów znacznik zdjąć i oddać strzał we wroga. Strzał wykonujemy na normalnych zasadach strzelania. Strzał można wykonać w dowolnym momencie, przerywając przeciwnikowi ruch. Ważne jest aby poruszać jednostki odpowiednio wolno, aby dać wrogowi szanse przerwania naszego ruchu. Nie można wymagać od przeciwnika aby cofnął swój ruch do jakiegoś jego momentu i wtedy oddać strzał. Niewykorzystane znaczniki nie przechodzą na następne rundy i należy je zdjąć na początku swojej kolejki. Pamiętajmy, że większość pojazdów oraz drużyn może oddać tylko jeden strzał na rundę.

§4.5 Szturm

Jeśli w wyniku ruchu jakieś dwie jednostki wejdą w kontakt liczymy to jako szturm. Jest to atak w walce wręcz z użyciem broni o najmniejszym zasięgu z bagnietami włącznie. Szturmu można dokonać zarówno na piechotę, jak i na pojazdy za pomocą piechoty. Pojazdy również mogą atakować w ten sposób piechotę, lecz nie mogą atakować tak innych pojazdów. Wszystkie jednostki posiadają swoją wartość szturmu, której używa się zarówno w ataku, jak i do obrony. W przeciwieństwie do strzelania ataki bezpośrednie są groźne dla obu stron i po obu stronach mogą pociągnąć za sobą ofiary ze zniszczeniem obu jednostek włącznie (w takim wypadku przyjmujemy, że straty po obu stronach były tak duże, że żołnierze, którzy przeżyli starcie rozpierzchają się tracąc wszelką wartość strategiczną). Pojazdy posiadają wartość szturmu przeciw piechocie, piechota natomiast na karcie posiada dwie wartości, zależnie od tego co było celem szturmu, lub co zaszurmowało piechotę. Niezależnie od tego, czy po wykonaniu szturmu jednostce została niewykorzystana akcja, kończy ona swój ruch.

§4.5.1 Szturm na piechotę

Szturmując piechotę wykonujemy rzuty takie jakbyśmy do niej strzelali, z tą różnicą, że nie bierzemy pod uwagę żadnych modyfikatorów poza zasadami specjalnymi do

walki, a siłę szturmujemy w tym przypadku jak siłę ognia broni strzeleckiej. Atakowana jednostka w tym samym momencie wykonuje rzut tak, jakby to ona atakowała szturmującą jednostkę. Jeśli obie drużyny walczące ze sobą przeżyły rundę walki będą ją kontynuować w następnej rundzie, póki któraś ze stron nie ustąpi. Efekty, które wymuszają położenie znaczników morale nie dotyczą samego szturmowania, mają wpływ na walkę jedynie w wypadku drużyny, która przeżyła, zabijając swojego przeciwnika.

Przykład: radziecka drużyna z poprzedniego przykładu szturmuje niemiecką. Dwie podstawki o sile w szturmie 4 pozwalają graczowi rzucić ośmioma kośćmi (jeśli obie podstawki jego drużyny zdołały w swoim ruchu dobiec do niemieckiej). Jakość niemieckiej piechoty wynosi 3 więc każdy rzut powyżej 2 jest dla Niemców potencjalnie groźny. Gracz prowadzący Rosjan uzyskuje tylko 2 rzuty powyżej 2 sprawiając, że niemiecka drużyna traci swoją przyszłą rundę. Niemiecka piechota jednak nie jest bezbronna i posiadając jedną podstawkę o sile 4 wykonuje rzut czterema kośćmi. Jej trzy efekty powyżej 3 sprawiły, że radziecka piechota również traci przyszłą rundę i jedna z podstawek ginie. W następnej rundzie obie drużyny będą walczyć na równych zasadach.

§4.5.2 Szturm na pojazd opancerzony

Piechota posiadająca wartość szturmowania na pojazd może próbować go zniszczyć w szturmie. W tym celu wykonujemy rzut kością K6. Do wyniku dodajemy skuteczność piechoty w szturmie na pojazdy (czasem może być ona ujemna) i odejmujemy wartość szturmowania pojazdu. Jeśli w wynik będzie przewyższał wartość pancerza celu w najsłabszym jego miejscu, to rzucamy na tabelę efektu trafienia, tak jakby pojazd został trafiony pociskiem, który przebił pancerz. Zaatakowany pojazd nie posiada inicjatywy w działaniach dlatego nie odpowiada własnym rzutem na szturm w piechotę, która go zaatakowała. Walkę z pojazdem można przerwać w dowolnym momencie, jeśli jednostka (pojazd, lub piechota) może się poruszyć, to w swoim ruchu może odsunąć się od przeciwnika (może nawet w tym samym ruchu zaszurmować go ponownie, jeśli tylko nie przekroczy liczby dozwolonych ruchów).

Przykład: niemiecka drużyna piechoty z poprzedniego przykładu szturmuje radziecki T-26. W szturmie na pojazdy Niemcy mają skuteczność 3. W rzucie kością uzyskali 4, co daje w sumie 7. Radziecki czołg posiada wartość szturmowania 3, które odejmujemy od niemieckiego wyniku. W sumie niemieckiej piechocie udało się uzyskać 4. Porównując tą wartość pancerza radzieckiego czołgu w najsłabszym miejscu (2) okazuje się, że Niemcom udało się przebić pancerz T-26 i mogą wykonać rzut na skutek przebicia pancerza.

§4.5.3 Szturm na pojazdy lekkie

Zaszurmowane pojazdy lekkie automatycznie ulegają zniszczeniu. W wypadku szturmowania pojazdy opancerzone, które z jakiejś strony mają pancerz równy 0 również są traktowane jako lekkie.

§5. PRZEGRUPOWANIE

W fazie przegrupowania odwracamy wszystkie karty jednostek z powrotem tak, jakby się nie ruszały. Dodatkowo karty wszystkich jednostek, które utraciły w wyniku działań wroga akcję, lub ruch należy obrócić o 90° w lewo, tak, aby zaznaczyć, że odzyskują utraconą

akcję. W wyniku tego na początku następnego ruchu część jednostki, które utraciły akcję będą mogły wykonać pełny ruch, a te, które utraciły cały ruch w następnym będą mogły wykonać jedynie jedną akcję.

§5.1 Zdejmovanie znaczników morale

Piechota posiadająca znaczniki może teraz próbować zmniejszyć ich ilość. Wykonujemy rzut tyłoma kośćmi K6 ile wynosi jakość naszej drużyny piechoty. Każdy wynik większy, lub równy 4 oznacza, że drużyna pozbyła się jednego ze znaczników. Oczywiście przy dobrych rzutach drużyna może w ten sposób pozbyć się wszystkich znaczników, jeśli ich liczba nie przekraczała jakości piechoty.

§6. ZASADY SZCZEGÓŁOWE

§6.1 Piechota

Drużynę piechoty w wypadku strzelania traktujemy jako jeden cel. Piechota, która chce strzelić może dzielić ogień zależnie od ilości podstawek piechoty, którą posiada. Jeśli jest ich więcej niż jedna, każda z nich może strzelać do innego celu. W razie zniszczenia jednej z kilku podstawek drużyny właściciel drużyny może zdecydować, która z podstawek zginęła. W karcie piechoty zapisana jest liczba podstawek, które składają się na całą drużynę. W większości armii są też dostępne małe sekcje piechoty. Drużyna piechoty strzelająca w jeden cel może połączyć ogień. Jeśli się na to zdecyduje może do siły ognia najsilniejszej podstawki dodać +1 za każdą następną podstawkę drużyny strzelającą do tego samego celu. Strzelając całą drużyną do jednego celu można również rozdzielić ogień i strzelać pojedynczo po jednej podstawce na raz. Podstawki jednej drużyny nie zasłaniają sobie nawzajem pola widzenia.

§6.2 Pojazdy

§6.2.1 Pojazdy w naszym systemie mają podzielone uzbrojenie pomiędzy kadłub i wieżę (górze kadłuba w wypadku dział szturmowych lub pojazdów bezwieżowych). Pojazd może dzielić ogień strzelając z każdej broni w inny cel, chyba, że broń ta jest sprzężona z inną z broni pojazdu, wówczas obie bronie mogą strzelać tylko w ten sam cel. Broń w kadłubie (lub w innym, nieobrotowym jarzmie) ma 45° pola widzenia. Strzelając w piechotę czołg może również skupić ogień na jednym celu. Liczy wówczas siłę ognia jakby strzelał z najsilniejszej broni i dodawał +1 za każdą następną broń poza pierwszą, która strzela w ten sam cel.

§6.2.2 Pojazdy dzielimy na opancerzone i lekkie. Pojazdy lekkie działają na tej samej zasadzie co pojazdy opancerzone z tą różnicą, że są zazwyczaj łatwiejsze do zniszczenia.

§6.3 Armaty

§6.3.1 Armaty przy ostrzale są traktowane dwojako. Od strony chronionej tarczą traktujemy je jak pojazd opancerzony. Strzały z innych stron to strzały w załogę za lekką zasłoną.

§6.3.2 Armaty dzielimy na lekkie i ciężkie. Niektóre pojazdy mogą ciągnąć armaty, wówczas na karcie pojazdu oznaczone jest czy możliwe jest ciągnięcie ciężkich armat, czy tylko lekkich. Jeśli pojazd jest przystosowany do ciągnięcia, to przyjmujemy, że

zabiera ze sobą również obsługę działa.

§6.3.3 Odczepianie i przyczepianie armaty do ciągnika zajmuje jedną akcję. Ruch oraz inne akcje ciągnika podczas, gdy dział jest do niego podczipione liczą się do liczby akcji podjętych przez dział. Oznacza to na przykład, że dział odczipione po ruchu ciągnika nie może już wykonywać żadnych akcji, bo jedną był ruch, a drugą odczepienie. Ta sama zasada dotyczy ciągnika (odczipianie liczy się również jako jedna z akcji ciągnika).

§6.4 Desant

§6.4.1 Niektóre pojazdy mogą przewozić desant. Jeśli tak jest, to w karcie pojazdu wpisane jest ile podstawek piechoty może przewozić dany pojazd.

§6.4.2 Jeśli pojazd przewożący desant zostanie ostrzelany, to efekt ostrzału przenosi się również na przewożoną piechotę. Jeśli efektem ostrzału jest zniszczenie pojazdu, giną wszystkie przewożone przez niego podstawki piechoty. Ostrzał desantu nie wpływa na działanie pojazdu, który go przewozi. Ta sama zasada dotyczy ciągniętych armat.

§6.4.3 Jeśli desant przewożony przez pojazd zostanie ostrzelany, to w odpowiedzi, niezależnie od efektu ostrzału może zejść z pojazdu. Należy wówczas postawić podstawki drużyny tak, aby stykały się z pojazdem z dowolnej jego strony.

§6.4.4 Niektóre pojazdy mogące przewozić desant piechoty mają specjalną zasadę „transporter opancerzony”. W takim wypadku efekt ostrzału pojazdu nie przenosi się na desant za wyjątkiem efektu zniszczenia.

§6.5. Broń dużego kalibru

Niektóre z broni strzelają tak dużymi pociskami, że wybuch takiego pocisku może uszkodzić kilka pojazdów, lub poranić kilka drużyn piechoty jednocześnie. Takie broni nazywamy obszarowymi. Broń obszarowa strzela na odrobinę innych zasadach niż normalne armaty, czy karabiny. Jeśli strzelamy z takiej broni należy wyznaczyć punkt, w który chcemy trafić (nie koniecznie musi to być konkretny pojazd/drużyna, możemy celować pomiędzy w nadziei uszkodzenia, lub zranienia większej liczby jednostek. W punkcie, który obraliśmy jako cel kładziemy wzornik, który dodany jest do modelu tak uzbrojonej jednostki, następnie kręcimy bączkiem, który również dodany jest do modelu. Jeśli na bączku wypadnie symbol celownika, oznacza, że cel został trafiony. Dalej postępujemy tak, jakby wszystkie jednostki wroga zostały trafione jednocześnie (w wypadku strzału do pojazdu liczymy, jakby trafiony został pancierz od strony strzelającego pojazdu). Jeśli na bączku wypadnie symbol strzałki, to w danym kierunku przesuwamy wzornik o odległość podaną w karcie strzelającej jednostki w rubryce "to hit". Wzornika nie można położyć tak, aby dotykał sojusznicznych jednostek ani jednostek związanych walką wręcz. Oczywiście w wyniku gry pocisk ten może znieść na swoje jednostki, lub na jednostki związane walką wręcz. Jeśli trafione zostają jednostki związane walką traktujemy to tak, jakby obie jednostki zostały trafione, nawet, jeśli pod wzornikiem znajduje się tylko jedna z nich.

Planujemy dodawać nowe zasady regularnie.

Dodatkowych zasad, nowych scenariuszy i aktualizacji szukaj na www.jsc.pl/10_brygada

Rozwijaj i zmieniaj zasady wedle uznania. Chętnie posłuchamy wszelkich wniosków i sugestii na: 10_brygada@jsc.pl

Zasady wymyślił:

Sierżant Rilian

Misje podstawowe

Poniżej przedstawiamy kilka propozycji misji jakie można rozegrać aby poznać podstawowe zasady gry. W dalszym etapie gry, gdy opanujemy podstawowe zasady proponujemy zmieniać misje i dowolnie je przerabiać zależnie od umowy z naszym przeciwnikiem.

Bój spotkaniowy

Siły obu stron natrafiają na siebie w nieoczekiwanym momencie. Obie strony są równie zaskoczone.

Początek gry:

Rzut monetą lub kostką decyduje który z graczy jest pierwszy. Pierwszy gracz wybiera stronę stołu i rozstawia się na początku, potem rozstawia się drugi gracz. Pierwszy ruch wykonuje gracz pierwszy.

Rozstawienie:

Siły rozstawiamy w strefach wystawienia po przeciwnych stronach stołu w odległości od krawędzi stołu ustalonej przed bitwą (głębokość wystawienia powinna być zależna od wielkości całego stołu oraz od okresu, z którego pochodzą armie - im późniejszy okres, tym większa powinna być odległość między armiami).

Warunki zwycięstwa:

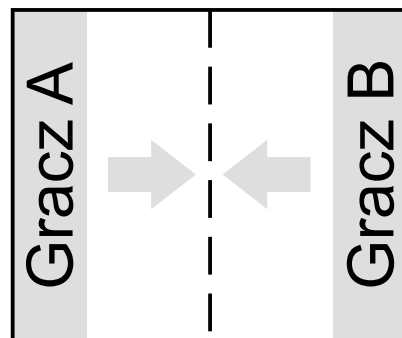
Bitwę wygrywa gracz, który zniszczy przeciwnikowi wojsk za większą liczbę punktów (pojazdy uszkodzone i drużyny piechoty, których liczba podstawek pod koniec bitwy nie jest większa niż połowa początkowej liczby liczone są za połowę wartości punktowej).

Zasady specjalne:

W pierwszej turze wszystkie pojazdy niezależnie czy wykonywały ruch, czy nie mają modyfikator do strzelania taki, jakby były po ruchu.

Koniec bitwy:

Bitwa kończy się po 6 rundach (chyba, że gracze ustalą inaczej).



Atak frontalny

Jeden z graczy decyduje się zostać atakującym, drugi obrońcą. Atakujący powinien mieć do dyspozycji ok 150% punktów, na jakie umówili się gracze.

Początek gry:

Obrońca wystawia się pierwszy. Atakujący wykonuje pierwszy ruch.

Rozstawienie:

Obrońca wystawia się w swojej strefie rozstawienia. Atakujący w pierwszym swoim ruchu wjeżdża na pole bitwy ze swojej krawędzi.

Warunki zwycięstwa:

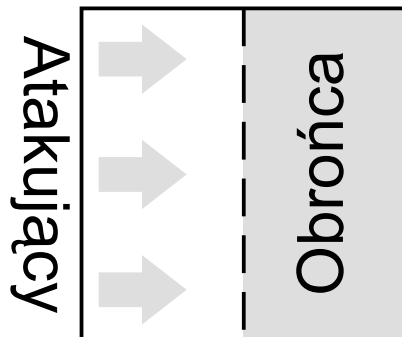
Atakujący wygrywa, jeśli uda mu się wyjechać przeciwną krawędzią mapy co najmniej 1/3 swoich sił (licząc ich ilość, a nie wartość punktową) w ciągu 8 rund. Obrońca wygrywa niedopuszczając do wygranej atakującego.

Zasady specjalne:

Obrońca ma prawo przed bitwą, po rozsawieniu swoich sił położyć znaczniki na wszystkich swoich jednostkach aby móc oddać strzał do jednostek atakującego, które w pierwszej rundzie pojawiają się na stole.

Koniec bitwy:

Bitwa kończy się po 8 rundach (chyba, że gracze ustalą inaczej).



Zdobycze wojny

Obie strony usiłują zdobyć najważniejsze punkty na polu bitwy

Początek gry:

Na początku na polu bitwy gracze naprzemiennie ustawiają kilka znaczników, które będą reprezentować wartościowe punkty pola bitwy (liczbę znaczników trzeba ustalić przed ustawianiem, może być też tylko jeden znacznik). Znaczniki nie powinny być bliżej siebie i krawędzi stołu niż 30 cm. Następnie w losowy sposób należy wyłonić pierwszego gracza.

Rozstawienie:

Siły rozstawiamy w strefach wystawienia po przeciwnych stronach stołu w odległości od krawędzi stołu ustalonej przed bitwą (głębokość wystawienia powinna być zależna od wielkości całego stołu oraz od okresu, z którego pochodzą armie - im późniejszy okres, tym większa powinna być odległość między armiami).

Warunki zwycięstwa:

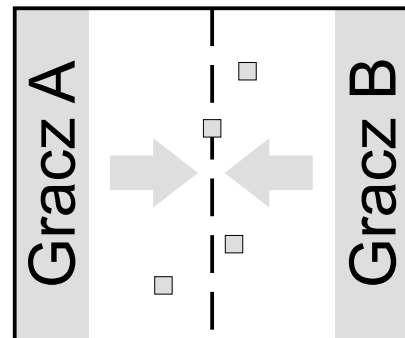
Bitwę wygrywa gracz, który pod koniec bitwy będzie kontrolował więcej znaczników niż przeciwnik. Aby kontrolować znacznik należy mieć sprawny pojazd, lub oddział piechoty w odległości 10 cm od znacznika, podczas, gdy przeciwnik nie ma swojego oddziału przy znaczniku.

Zasady specjalne:

W pierwszej turze wszystkie pojazdy niezależnie czy wykonywały ruch, czy nie mają modyfikator do strzelania taki, jakby były po ruchu.

Koniec bitwy:

Bitwa kończy się po 6 rundach (chyba, że gracze ustalą inaczej).



Rozpoznanie walką

Siły obu stron starają się ocenić wartość bojową wroga. Jednostki wysłane w tym celu napotykać na siebie.

Początek gry:

Rzut monetą lub kostką decyduje który z graczy jest pierwszy. Pierwszy gracz wybiera stronę stołu i rozstawia się na początku, potem rozstawia się drugi gracz. Pierwszy ruch wykonuje gracz pierwszy.

Rozstawienie:

Siły rozstawiamy w strefach wystawienia po przeciwnych stronach stołu w odległości od krawędzi stołu ustalonej przed bitwą (głębokość wystawienia powinna być zależna od wielkości całego stołu oraz od okresu, z którego pochodzą armie- im późniejszy okres, tym większa powinna być odległość między armiami).

Warunki zwycięstwa:

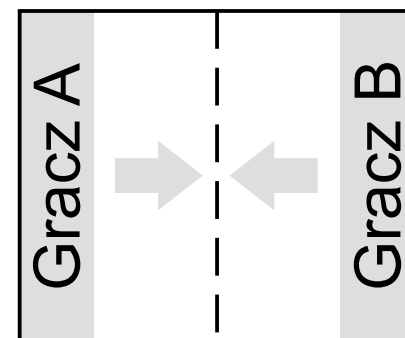
Bitwę wygrywa gracz, który na końcu bitwy będzie posiadał więcej jednostek w strefie rozstawienia przeciwnika (licząc ich wartość punktową).

Zasady specjalne:

W pierwszej turze wszystkie pojazdy niezależnie czy wykonywały ruch, czy nie mają modyfikator do strzelania taki, jakby były po ruchu.

Koniec bitwy:

Bitwa kończy się po 8 rundach (chyba, że gracze ustalą inaczej).



Punkt strategiczny

Siły obu stron starają się zdobyć kontrolę nad ważnym elementem pola bitwy.

Początek gry:

Na początku należy wybrać odpowiedni element terenu i ustawić go na środku stołu. Punktem strategicznym może być duży budynek, most, albo wzgórze. Rzut monetą lub kostką decyduje który z graczy jest pierwszy. Pierwszy gracz wybiera stronę stołu i rozstawia się na początku, potem rozstawia się drugi gracz. Pierwszy ruch wykonuje gracz pierwszy.

Rozstawienie:

Siły rozstawiamy w strefach wystawienia po przeciwnych stronach stołu w odległości od krawędzi stołu ustalonej przed bitwą (głębokość wystawienia powinna być zależna od wielkości całego stołu oraz od okresu, z którego pochodzą armie- im późniejszy okres, tym większa powinna być odległość między armiami).

Warunki zwycięstwa:

Bitwę wygrywa gracz, który na końcu bitwy będzie kontrolował punkt strategiczny. Kontroluje się punkt strategiczny, jeśli w jego obrębie posiada się jednostkę, a przeciwnik nie.

Zasady specjalne:

W pierwszej turze wszystkie pojazdy niezależnie czy wykonywały ruch, czy nie mają modyfikator do strzelania taki, jakby były po ruchu.

Koniec bitwy:

Bitwa kończy się po 6 rundach (chyba, że gracze ustalą inaczej).

