

* * * * * 1 9 4 4 * * * * *

WYŚCIG DO RENU

* * * * *

Informacje ogólne

Kolejność tur graczy losowa, ale niezmienna w czasie rozgrywki.

Runda – pełne tury wszystkich graczy.

Tura gracza – 2 Akcje (A) spośród 6 możliwych oraz ewentualnie akcje dodatkowe:

- 1 akcja z karty Resistance,
- 1 akcja z karty Recon,
- akcja z karty dowódcy (jeśli aktywna),

a następnie

REAKCJA NIEMIECKA – albo dołożenie symbolu oporu albo kontratak niemiecki.

AKCJE

A1 Pobranie zaopatrzenia

do BAZY GŁÓWNEJ

Pobierz z Toru zapasów na planszy 3 takie same pionki albo z puli pionków zaopatrzenia 3 różne pionki. BAZA GŁÓWNA może zawierać **maksymalnie 9** pionków!

do BAZY WYSUNIĘTEJ

Pobierz z puli pionków zaopatrzenia 3 różne pionki. BAZA WYSUNIĘTA może zawierać maksymalnie 6 pionków i może być tylko raz wykorzystana w trakcie tury gracza jako miejsce pobrania zaopatrzenia!

A2 Pobranie ciężarówek

Dobierz z Toru dostępnych ciężarówek do własnych zasobów ciężarówki w liczbie nieprzekraczającej wartości TRUCK DRAW z Toru możliwości logistycznych.

Nie możesz mieć w żadnym momencie więcej ciężarówek w swoich zasobach niż wartość LIMIT z Toru możliwości logistycznych.

Zabranie ostatniej dostępnej ciężarówki oznacza natychmiastowe przerwanie rozgrywania tury gracza i rozegranie FAZY LOGISTYKI.

A3 Transport zaopatrzenia

Wystaw na wolnych strzałkach (w swoim kolorze) między kontrolowanymi przez siebie polami ciężarówki i przewieź **do 5 pionków zasobów** (ale tylko w jedną stronę na danej trasie) pomiędzy tymi polami.

Nie możesz wystawić więcej ciężarówek niż twój aktualny poziom TRUCK PLACEMENT z Toru możliwości logistycznych.

Zawsze możesz dowolnie przemieszczać znaczniki zasobów między kartą korpusu a polem na którym się ten korpus znajduje.

A4 Ruch Korpusu

Jeden raz w czasie tury, kosztem 1 pionka paliwa z karty **danego** korpusu, wykonaj ruch maksymalnie o 3 pola w swoim bądź czarnym kolorze wzdłuż strzałek w swoim kolorze.

Nie wolno wchodzić na pole (ani przechodzić przez nie) z innym korpusem.

Pola wspólne (dwukolorowe) po zajęciu przez jednego z graczy stają się niedostępne dla drugiego gracza.

Wejście na pole z pionkami zaopatrzenia oznacza, że można je zabrać na kartę korpusu.

Korpus może zostawiać pionki zaopatrzenia z karty na polach przez które się przemieszcza.

Wejście na pole z fortyfikacjami wymaga odrzucenia z karty danego korpusu

1 pionka amunicji.

Wejście na puste pole wymaga pociągnięcia karty z talii POŚCIGU gracza.

Wejście na pole ze znacznikiem oporu albo symbolem oporu wymaga pociągnięcia karty oporu z talii OPORU (wspólnej dla wszystkich graczy).

Znaczenie kart:

LES BOCHES – wymaga oddania 1 dodatkowego pionka paliwa, aby kontynuować ruch poza to pole.

WROGA DYWIZJA – p. WALKA. **Jeśli korpus wygra walkę**, może oddać 1 dodatkowy pionek paliwa, aby kontynuować ruch poza to pole.

INNE KARTY – bez wpływu na ruch.

Niektóre karty mają dodatkowe efekty natychmiastowe. Musisz z nich skorzystać od razu albo zrezygnować z tego efektu.

Niektóre karty mają znacznik zatrzymania karty (🛑), co pozwala zachować ją na później.

Po wykorzystaniu karta trafia na odpowiedni stos kart odrzuconych (za wyjątkiem niepokonanych WROGICH DYWIZJI).

WALKA

Musisz odrzucić z karty korpusu zasoby wskazane na karcie WROGIEJ DYWIZJI.

Jeśli zasoby odpowiadają wskazanym na karcie, to zajmujesz pole, a kartę WROGIEJ DYWIZJI dodajesz do swoich zasobów.

Jeśli odrzucone pionki nie wystarczają na pokrycie wymagań wskazanych na karcie, to odrzucasz te pionki i kończysz RUCH. Kartę Wrogiej dywizji należy wtasować do odpowiedniej talii.

A5 Wsparcie lotnicze

Możesz podglądać (skrycie) wierzchnią kartę z wybranej talii (własnej POŚCIGU albo wspólnej OPORU) i kładziesz na niej swój znacznik WSPARCIA LOTNICZEGO. W czasie rozstrzygnięcia tej podglądniętej karty (w sytuacji twojego ruchu na pole z symbolem fortyfikacji lub twojej walki z jednostką z podglądanej karty) liczy się on jako 1 pionek amunicji. Znacznik wsparcia wraca po rozegraniu tej karty.

A6 Desant spadochronowy

Pobierz do 3 znaczników wojsk spadochronowych płacąc za każdy znacznik medalem (może być z karty WROGIEJ DYWIZJI). Umieść je jasną stroną na polach niekontrolowanych przez graczy. Taki znacznik liczy się jak 1 pionek amunicji przy wejściu na to pole (jeśli jest na nim symbol fortyfikacji lub dochodzi na nim do walki). Na koniec tury gracza należy wszystkie umieszczone przez niego znaczniki ciemne usunąć z planszy, a jasne odwrócić na ciemną stronę.

Akcje dodatkowe

Wykorzystywane są poza limitem dwóch akcji na turę. Można je wykonać po zakończeniu innej akcji:

1 akcja z karty Resistance,

1 akcja z karty Recon,

akcja z karty dowódcy (jeśli aktywna).

Faza logistyki

★ każdy gracz awansuje o 1 pole na **Torze Możliwości Logistycznych**,

★ każdy gracz **musi odrzucić** 1 pionek prowiantu z karty każdego swojego korpusu.

Jeśli jest to niemożliwe, to korpus zostaje odwrócony i jest zatrzymany aż dotrze do niego prowiant. Zużycie 1 pionka prowiantu jest przymusowe, tzn. nie można przewieźć prowiantu przez pole z zatrzymanym korpusem i nie oddać 1 pionka prowiantu,

★ wszystkie ciężarówki zostają zdjęte z planszy i przeniesione na Tor dostępnych ciężarówek,

★ po osiągnięciu przez któregokolwiek z graczy 3 poziomu możliwości logistycznych należy jednorazowo dodać na Tor dostępnych ciężarówek dodatkowe ciężarówki

(1 gracz – 4 ciężarówki, 2 graczy – 6, 3 graczy – 8),

★ należy uzupełnić Tor zapasów,

★ karty dowódców należy odwrócić na stronę aktywną;

★ znaczniki wsparcia lotniczego wracają z talii pościgu/oporu do zasobów graczy.

Reakcja niemiecka

Dołóż znacznik oporu **albo**

Wykonaj kontratak.

Dołożenie znacznika oporu

Wystaw znacznik oporu na pole sąsiadujące z polem zwycięstwa z symbolem oporu albo z polem ze znacznikiem oporu, które nie jest zajęte przez znaczniki graczy (znaczniki wojsk spadochronowych nie wykluczają dołożenia znacznika oporu).

Dołożenie ostatniego znacznika oporu uruchamia procedurę kończenia rozgrywki.

Kontratak

Zdejmij z planszy znacznik innego gracza, który spełnia wszystkie poniższe warunki:

★ nie sąsiaduje z BAZĄ GŁÓWNA,

★ nie sąsiaduje z polem startowym,

★ nie sąsiaduje z jakimkolwiek korpusem,

★ sąsiaduje (poprzez strzałkę) z innym wolnym polem lub polem z symbolem/znacznikiem oporu, które nie są w okrążeniu. Uwaga: Kontratak może oznaczać konieczność oddania medalu.