

Spis treści:

1. WPROWADZENIE
2. ELEMENTY GRY
3. INFORMACJE OGÓLNE
4. PRZEBIEG GRY
5. RUCH LĄDOWY
6. STREFY KONTROLI
7. STOSY
8. OGRANICZONE ROZPOZNANIE
9. WALKA LĄDOWA
10. POZIOMY
11. KADRY
12. ZAOPATRZENIE
13. WBUDOWANE ZAOPATRZENIE (OPCJONALNE)
14. ŁĄCZENIE I ROZŁĄCZENIE JEDNOSTEK
15. JEDNOSTKI ARTYLERII
16. KWATERY GŁÓWNE
17. ARTYLERIA PRZECIWLOTNICZA
18. FRONTOWE CZOŁÓWKI ZAOPATRZENIOWE
19. JEDNOTKI KOLEJOWEGO
20. SAPERZY BOJOWI
21. POSIŁKI
22. UZUPEŁNIENIA
23. POGODA
24. WOJNA CHEMICZNA
25. WOJNA NUKLEARNA
26. BROŃ MASOWEGO RAŻENIA – ESKALACJA (OPCJONALNE)
27. WOJNA LOTNICZA
28. LOTNISKA I HELIPORTY
29. DESANTY AMFIBIJNE
30. DUŃSKIE PROMY
31. HELIKOPTERY
32. JEDNOSTKI ALPEJSKIE (OPCJONALNE)
33. SIŁY SPECJALNE (OPCJONALNE)
34. JEDNOSTKI SPADOCHRONOWE I AIRMOBILINE (OPCJONALNE)
35. NIEPOKOJE SPOŁECZNE
36. REWOLTY
37. POWIETRZNE JEDNOSTKI ROZPOZNAWCZE (OPCJONALNE)
38. USZKODZENIA
39. NAPRAWA
40. LINIE KOMUNIKACJI
41. KRAJE NEUTRALNE
42. WARUNKI ZWYCIĘSTWA

1. WPROWADZENIE 1985: Under an Iron Sky to symulacja na poziomie brygady / dywizji środkowoeuropejskiego konfliktu między Układem Warszawskim (UW) a Organizacją Paktu Północnoatlantyckiego (NATO) w 1985 roku. Pięć map obejmuje obszar od Danii, przez Niemcy i Austrii i do przemysłowego serca Włoch. Kampania obejmuje pierwsze 50 dni wojny, a kilka mniejszych scenariuszy przedstawia operacje na mniejszych obszarach i w krótszych okresach.

Po rozpadzie Związku Radzieckiego w 1991 roku wiele wcześniej utajnionych dokumentów stało się publicznie dostępnymi i ujawniło, że machina wojenna Układu Warszawskiego została przeceniona w kilku aspektach, szczególnie w obszarach luki technologicznej, wewnętrznej spójności Układu, niezawodności krajów satelickich i wsparcia / konserwacji jednostek. Te nowe informacje zostały włączone do gry. Ostatecznym rezultatem powinna być gra zrównoważona, w której NATO będzie w stanie zapewnić skuteczną obronę, a nawet kontratakować, jeśli nadarzy się okazja.

2. ELEMENTY GRY

2.1 Mapa gry

Pięć sekcji mapy nieznacznie nachodzi na siebie, tworząc pełną mapę gry. Poniższe skróty są używane na licznikach i mapach lotnisk w celu identyfikacji określonej sekcji mapy: N: sekcja mapy północnej C: sekcja mapy centralnej S: sekcja mapy południowej Ne: sekcja mapy północno-wschodniej Se: sekcja mapy południowo-wschodniej Na przykład: S1005 rozpocznie grę na mapie południowej, na heksie 1005.

2.2 Tabele – w grze wykorzystane są różne tabele w celu rozwiązania lub podsumowania pewnych funkcji gry.

2.3. Żetony i znaczniki przedstawiają pojedyncze jednostki bojowe lub wsparcia, które mogły być używane podczas konfliktu w Europie Środkowej, na jednostkach naziemnych nadrukowany jest co najmniej jeden standardowy symbol NATO. Jednostki powietrzne i helikopterów reprezentują poszczególne eskadry i nie mają wydrukowanego rozmiaru jednostki. Jednostki SAM reprezentują grupy baterii, od pojedynczych „ciężkich” baterii do kilku mniejszych baterii. W tabeli jednostek można uzyskać szczegółowy opis wartości liczników i symboli.

2.4. Skala gry Każdy heks to 14 kilometrów. Każda tura gry reprezentuje dwa dni rzeczywistego czasu.

2.5. Komponenty – kompletna gra „1985: Under an Iron Sky” zawiera następujące komponenty: 3 mapy 95x65cm, 2 mapy 31x24cm, 2 mapy lotnisk NATO, 2 mapy lotnisk Układu Warszawskiego, 8 arkuszy żetonów, każdy z 280 żetonami lub znacznikami, 1 broszura z zasadami, 1 broszura ze scenariuszami i notatkami projektanta, 2 broszury z tabelami, 2 kości 1D20.

3 ZASADY OGÓLNE

3.1 Definicja pojęć

Flak ADA: artyleria obrony powietrznej, mobilna jednostka wsparcia uzbrojona w pociski oraz z wydrukowanym wskaźnikiem i zasięgiem przeciwlotniczym.

Grupa powietrzna: grupa lotnicza składająca się z maksymalnie 3 eskadr lotniczych, przydzielona do tej samej misji lotniczej. Grupy powietrzne służą do rozstrzygnięcia wrogich ostrzałów przeciwlotniczych.

Obszar przewagi powietrznej: obszar mapy, na którym obaj gracze walczą o przewagę w powietrzu lub gdzie gracz osiągnął przewagę w powietrzu.

Atak: Atak reprezentuje zaangażowanie jednostek wroga w walkę w celu zniszczenia lub usunięcia ich z aktualnej lokalizacji. Jednostki lądowe mogą atakować wrogie jednostki lądowe przy użyciu ataku Standardowego lub ataku w kolumnie. Układ

Warszawski może również atakować atakami pojedynczym eszelonem lub atakem w marszu.

AWACS: skrót od Airborne Warning And Control System, AWACS to samoloty wyposażone w bardzo potężny pokładowy radar i systemy łączności. Służą do identyfikacji ruchu lotniczego wroga i koordynowania przyjaznych misji lotniczych. W grze eskadry AWACS dają przewagę w walce powietrznej.

Morze Bałtyckie: Morze Bałtyckie ma swoją północną granicę wyznaczoną przez heksy N4813 -N4913 i N3818 -N3919 -N4018.

Siła ostrzału: ofensywna lub defensywna siła ognia artylerii.

Podział: Jednostki wielkości dywizji można podzielić na elementy składowe (pewna liczba brygad lub pułków).

Brygada: Brygada ma symbol X na swoim żetonie i jest zwykle elementem składowym dywizji, co oddaje jej oznaczenie (tj. 2/1 oznacza drugą Brygadę I Dywizji). Samodzielne Brygady niepodlegające Dywizji nie mają / w swoim numerze identyfikacyjnym.

Kadra: kadra reprezentuje poziom umiejętności i wyszkolenia personelu w jednostce naziemnej. Im wyższa kadra, tym lepiej wyszkolona jednostka. Wszystkie jednostki rozpoczynają grę z wartością kadry zależną od ich narodowości i typu. Jednostki bojowe mogą stracić swoje pierwotne kadry w walce i przyjąć kadre równą 5, reprezentującą zdobyte doświadczenie w prawdziwej walce (jeśli oryginalna kadra była niższa) lub utratę niewymienialnych, dobrze wyszkolonych żołnierzy (jeśli oryginalna kadra była wyższa).

Siła: Większość jednostek naziemnych ma wydrukowane dwie lub więcej wartości, które reprezentują ich siłę bojową w różnych sytuacjach (atak, obrona, wsparcie artyleryjskie i nie tylko).

Jednostka bojowa: jednostka bojowa to dywizja, brygada, pułk lub batalion z wydrukowanymi atakiem i obroną.

Obrona na wypadek nieprzewidzianych zdarzeń: Niektóre jednostki wsparcia mają pomarańczową siłę obrony, wykorzystywaną w przypadku zdarzeń losowych, która jest używana w walce naziemnej, gdy nie jednostka wsparcia jest umieszczona w stosie z przyjaznymi jednostkami bojowymi.

Przemieszczenie: kiedy czołówka zaopatrzeniowa Układu Warszawskiego (FSH) jest skutecznie zaangażowana w walkę lub atakowana z powietrza, ulega ona przesunięciu o pięć heksów.

Dywizja: dywizja ma na liczniku symbol XX. Układ Warszawski zazwyczaj działa i walczy przy użyciu jednostek wielkości dywizji, podczas gdy struktura NATO ma brygady działające jako jednostki półautonomiczne.

Eskadra ECM: Eskadra lotnicza obsługująca potężny sprzęt elektoniczny, używany do zakłócania działania systemów wroga. W grze Eskadra ECM może zostać przydzielona do konkretnej misji, aby obniżyć skuteczność wrogich eskadr lotniczych i jednostek przeciwlotniczych.

Jednostki Walki Elektonicznej: Walka Elektroniczna (WE) służy do zagłuszania komunikacji wroga, utrudniając lub blokując koordynację różnych elementów potrzebnych w nowoczesnej wojnie. W grze jest to reprezentowane przez uzyskiwanie przewagi bojowej, gdy taka jednostka zostanie pomyślnie użyta podczas Ataku.

Zmęczenie: Jednostki mogą się poruszać i walczyć w godzinach normalnie przeznaczonych na odpoczynek i odnowienie, zwiększając ich standardowy limit ruchu. Może to jednak narazić je na zmęczenie, utrudniając im ruch i skuteczność w walce.

Flak: Flak to ogólny termin oznaczający każdą broń ziemia-powietrze. Jednostki naziemne atakują wrogie jednostki powietrzne i helikoptery za pomocą Flak. W grze reprezentowanych jest kilka typów broni przeciwlotniczych, od stacjonarnej SAM (Surface Air Missile) do mobilnej ADA (AirDefense Artillery).

Formacje niezależne: Jednostka bez oznaczenia dywizji jest określana jako formacja niezależna.

Znaczniki: różne znaczki są używane w grze, aby pokazać status jednostek, dodatkowe tymczasowe efekty terenu i tym podobne.

Tryb: Każda jednostka lądowa jest zawsze w jednym z trzech możliwych trybów: taktyczny (tryb domyślny, dostosowany do normalnego ruchu i walki), drogowy (idealny do szybkiego poruszania się, ale wrażliwy na ataki naziemne i powietrzne) lub też umocniony (idealny do obrony, ale nie pozwalająca na ruch).

Zdolność ruchu: Kwantyfikacja zdolności jednostki do poruszania się na określony dystans podczas tury. Większość jednostek lądowych ma 20 punktów ruchu, ale może przekroczyć ten limit do maks. 50 punktów ruchu, ryzykując zmęczenie.

NATO: W grze reprezentowane są następujące państwa Organizacji Traktatu Północnoatlantyckiego: Belgia (BE), Kanada (CA), Dania (DK), Francja (FR), Włochy (IT), Luksemburg (LX), Holandia (NE), Wielka Brytania (UK), Stany Zjednoczone (USA), Niemcy Zachodnie (WG).

Neutralne: Następujące kraje są neutralne: Austria (AU), Liechtenstein (LI), Szwecja, Szwajcaria, Jugosławia. Do Szwecji, Szwajcarii i Jugosławii nie mogą wjeżdżać jednostki żadnego gracza.

Punkt jądrowy: punkty jądrowe mierzą siłę ataku jądrowego. Każdy punkt nuklearny reprezentuje zmienną liczbę głowic jądrowych, aż do kiloton wymaganych do oddziaływania na obszar pokryty przez jeden batalion.

Połączenie: Jednostki składowe dywizji mogą, w pewnych warunkach, łączyć się i tworzyć całą dywizję.

Punkt uzupełnień: Punkt uzupełnień służy do zastąpienia strat poniesionych przez jednostkę naziemną. Każdy punkt uzupełnień jest wart około jednego batalionu.

SAM Flak: Stała jednostka przeciwlotnicza, uzbrojona w pociski przeciwlotnicze, z nadrukowanym wskaźnikiem i zasięgiem przeciwlotniczych.

Poziom: Każda jednostka ma określoną liczbę poziomów. Straty jednostki są oddawane poprzez utratę jednego lub więcej poziomów.

Jednostka wsparcia: Jednostka wsparcia to artyleria, kwatera główna, jednostka SSM, jednostka EW, pułk RR, FSH, jednostka saperzy bojowych, siły specjalne, SAM lub mobilna jednostka przeciwlotnicza (ADA). Kwatera główna, artyleria i saperzy bojowi mają siłę obrony na wypadek zagrożenia, którą można wykorzystać w walce naziemnej, gdy nie są ułożone w stos z jednostkami bojowymi.

Układ Warszawski: W grze reprezentowane są następujące narody Układu Warszawskiego: Czechosłowacja (CZ), Niemcy Wschodnie (EG), Węgry (HU), Polska (PO) i Związek Radziecki (SU).

3.2 Ułamki

Wszystkie ułamki zaokrągla się w dół, chyba że przepisy stanowią inaczej.

4. PRZEBIEG GRY

Każda tura rozgrywa się w następującej kolejności:

1. Faza mobilizacji Układu Warszawskiego

Gracz deklaruje mobilizację sprzymierzonych krajów UW.

2. Faza niepokojów/rewolty

Gracze sprawdzają, czy niepokoje i rewolty rozpoczynają się i rozprzestrzeniają w sprzymierzonych krajach UW.

3. Faza pogody

Gracz UW określa pogodę w bieżącej turze gry.

4. Faza wydarzeń zewnętrznych

Gracze przeglądają schemat bitwy północnoatlantyckiej i rozpatrują wszystkie decyzje i wydarzenia wymienione w bieżącej turze.

5 Faza użycia broni masowego rażenia

Obaj gracze mogą zażądać użycia broni masowego rażenia.

6.Faza użycia SSM

Gracz dowodzący UW przeprowadza dowolny atak chemiczny.

7 Faza przewagi powietrznej

a) Faza rozmieszczania przewagi powietrznej

Obaj gracze na przemian umieszczają znaczniki przewagi powietrznej na mapie

b) faza alokacji przewagi powietrznej: Obaj gracze potajemnie przydzielają eskadry powietrzne do obszarów przewagi powietrznej gdzie zamierzają uzyskać przewagę powietrzną.

c) faza rozpatrywania przewagi powietrznej: dla każdego obszaru przewagi powietrznej gracze określają, kto kontroluje obszar za pomocą sekwencji walki o przewagę powietrza.

8.Faza uderzenia nuklearnego

Gracze przeprowadzają i rozpatrują każdy atak nuklearny.

9.Faza akcji UW.

a) faza posiłków UW: dostępne posiłki są umieszczane na mapie lub w pobliżu ich heksów wejściowych.

b) Faza uzupełnień UW: Otrzymuje się punkty uzupełnień i włącza je do jednostek.

c) Faza Ataku Sił Specjalnych Układu Warszawskiego: misje Sił Specjalnych są planowane i wykonywane.

d) Faza ruchu lądowego Układu Warszawskiego: Jednostki lądowe poruszają się i biorą udział w walce.

e) Faza oczyszczania UW: znaczniki trwałego skażenia chemicznego i przygniecenia FLAK są usuwane; znaczniki skażenia nuklearnego są oceniane, aby sprawdzić, czy zostały usunięte; znaczniki przerwanej zaopatrzenia, które nie zostały umieszczone podczas bieżącej fazy akcji, są usuwane.

10. Faza Akcji NATO

a) Faza posiłków NATO: Dostępne posiłki są umieszczane na mapie lub w pobliżu heksów wejściowych.

b) Faza uzupełnień NATO: Otrzymuje się punkty uzupełnień i włącza je do jednostek.

c) Faza Ataków Sił Specjalnych NATO: Misje sił specjalnych są wykonywane.

d) Faza Ruchu Lądowego NATO: jednostki lądowe poruszają się i biorą udział w walce.

e) Faza Oczyszczania NATO: Znaczniki trwałego skażenia chemicznego i przygniecenia FLAK są usuwane. Znaczniki skażenia jądrowego są oceniane, aby sprawdzić, czy zostały usunięte. Znaczniki zakazów, które nie zostały umieszczone podczas bieżącej fazy akcji, są usuwane.

11. Faza końcowa

a) Wszystkie eskadry powietrzne w obszarze przewagi powietrznej są zawracane na odpowiednie lotniska.

b) Wszystkie znaczniki obszarów przewagi powietrznej są usuwane.

c) Wszystkie znaczniki Wild Weasel są usuwane.

d) Wszystkie eskadry lotnicze w sekcjach nieuszkodzonych lotnisk są przenoszone do sekcji gotowości. Mają miejsce wszystkie operacje naprawcze uszkodzonych eskadr lotniczych.

e) Wszystkie sprawne jednostki przeciwlotnicze i artyleryjskie otrzymują pełny zestaw punktów amunicji.

f) Jednostki naziemne NATO otrzymują pełne uzupełnienie zaopatrzenia.

g) Zachodzą wszystkie operacje naprawcze instalacji.

h) Znacznik tury przesuwa się na następne pole i rozpoczyna się kolejna tura.

5. RUCH LĄDOWY

Ogólnie rzecz biorąc, każda jednostka ma 20 punktów ruchu do wydania podczas fazy ruchu na lądzie. Punkty ruchu są wydawane na większość czynności w grze, w tym na walkę. Jednostka może się poruszyć, zainicjować walkę z jednostkami wroga i, jeśli wynik walki na to pozwala, kontynuować ruch.

5.1 Ruch jednostek lądowych

1. Podczas fazy ruchu gracz może poruszyć wszystkie, niektóre lub żadną ze swoich jednostek.
2. Jednostki muszą być przemieszczane pojedynczo (wyjątek: patrz przypadek 5.2).
3. Gracze nie mogą inicjować ruchu jednostki przed zakończeniem ruchu poprzednio poruszonej jednostki.
4. Każde wejście na heks lub podjęte działanie kosztuje określoną liczbę Punktów Ruchu (patrz tabela Terrain Effects Chart).
5. Jednostka nigdy nie może wejść na heks, chyba że może wydać wymagana liczba punktów ruchu.
6. Jednostka lądowa nigdy nie może wejść na heks całego morza lub jeziora (z wyjątkiem zaokrętowanych marines i jednostek transportowanych przez jednostki powietrzne lub helikoptery).
7. Przyjazna jednostka nie może wejść na heks zawierający wroga jednostkę, z wyjątkiem w przypadku ataku sił specjalnych (patrz 33.0) lub rewolty (patrz 36.0)
8. Jednostka musi zaprzestać ruchu po wejściu do strefy kontroli wroga. Gdy jednostka znajdzie się we wrogiej SK, nie może dobrowolnie z niej wyjść.

5.2 Ruch więcej niż jednej jednostki

W pewnych okolicznościach jednostki, które rozpoczynają swoją fazę ruchu, mogą się poruszać w tym samym czasie:

1. Jednostki wsparcia, które rozpoczynają swoją fazę ruchu na tym samym heksie co jednostki bojowe, mogą poruszać się z tym jednostkami bojowymi. Przykład: Jeśli dywizja radziecka jest ułożona w stosie z pułkiem artylerii i jednostka saperów bojowych, wszystkie trzy jednostki można przesunąć razem.
2. Jednostki wsparcia poruszające się z jednostką bojową mogą zostać w dowolnym momencie pozostawione w tyle (tj. „Zrzucone”), ale nie mogą być ponownie poruszane do końca bieżącej tury.
3. jednostki bojowe nie mogą nigdy poruszać się razem. Przykład: jeśli dwie brygady NATO są ułożone razem na heksie, każda brygada musi być przemieszczana indywidualnie.
4. gracz może wydawać punkty ruchu za jednostkę, która zostanie przesunięta później w bieżącej Fazie Ruchu w przypadku rozdzielenia (patrz 14.1) .
5. Gracz może wydać punkty ruchu jednostki, która już się ruszyła, ale jest ponownie łączona z innymi jednostkami w celu podziału później, w Fazie Ruchu Lądowego (patrz 14.2).

5.3 Tryby ruchu jednostek naziemnych

Jednostka jest zawsze w trybie drogowym, umocnionym lub taktycznym. Każdy tryb ma określone zalety i wady. Zobacz tabelę Terrain Effects Chart, aby sprawdzić koszt zmiany trybu w punktach ruchu.

Jednostka w **trybie taktycznym**:

1. płaci koszt w punktach ruchu w kolumnie trybu taktycznego w tabeli Terrain Effectc Chart.

Jednostka w **trybie drogowym**:

1. płaci koszt w punktach ruchu w kolumnie trybu drogowego w tabeli Terrain Effectc Chart.
2. nie ma strefy kontroli.
3. nie może atakować wrogich jednostek.
4. ma niekorzystny modyfikator podczas obrony w walce naziemnej.
5. ma niekorzystny modyfikator, gdy jest atakowana przez ataki lotnicze i ataki nuklearne.

Jednostka w **trybie umocnionym**:

1. Nie może się poruszyć.
2. Nie ma strefy kontroli.
3. Nie może atakować wrogich jednostek.
4. Nie może się wycofać, jeśli broni się przed atakiem.
5. Ma korzystny modyfikator podczas obrony w walce naziemnej.
6. Ma korzystny modyfikator podczas ataku przez ataki lotnicze i uderzenia nuklearne.

Następujące jednostki mają specjalne uwagi dotyczące ich trybu:

1. tylko jednostki bojowe mogą wejść w tryb umocniony
2. jednostki SMM, mobilne jednostki ADA, radzieckie pułki kolejowe i jednostki WE poruszające się same (bez jednostki bojowej) ponoszą koszt w punktach ruchu w kolumnie Tryb drogowy na Tabeli Terrain Effectc Chart.
3. Jednostki SMM, mobilne jednostki ADA, radzieckie regimenty kolejowe i jednostki WE nie mają negatywnego modyfikatora rzutu kostką w trybie drogowym, jeśli zostaną zaatakowane przez wroga misję lotniczą/uderzenia nuklearnego, gdy nie są w stosie z jednostkami bojowymi.

5.4 Zmęczenie

Jednostki mogą przekroczyć swój podstawowy limit ruchu wynoszący 20 punktów ruchu, ale robiąc to podlegają zmęczeniu. Jednostka, która jest na poziomie zmęczenia 1 lub 2, jest zmęczona. Używając Zmęczenia, jednostka może osiągnąć maksymalnie 50 Punktów Ruchu. W żadnym przypadku jednostka nie może wydać więcej niż 50 punktów ruchu na fazę ruchu.

Zasady ogólne

1) W momencie, gdy jednostka przekroczy swój podstawowy limit ruchu o 1 punkt ruchu, gracz będący jej właścicielem określa, czy jednostka dozna zmęczenia:

Poziom zmęczenia	Bez efektu	Zmęczenie +1	Strata 1 poziomu
Bez zmęczenia	01-10	11-20	
Zmęczenie 1	01-05	16-20	
Zmęczenie 2	01-15		16-20

2. W momencie, gdy jednostka przekroczy swój podstawowy limit ruchu o 11 punktów ruchu, gracz będący jej właścicielem określa, czy jednostka dozna zmęczenia:

Poziom zmęczenia	Bez efektu	Zmęczenie +1	Strata 1 poziomu
Bez zmęczenia	01-05	06-20	
Zmęczenie 1		Automatycznie	
Zmęczenie 2			Automatycznie

3. W momencie, gdy jednostka przekroczy swój podstawowy limit ruchu o 21 punktów ruchu, gracz będący jej właścicielem określa, czy jednostka dozna zmęczenia:

Poziom zmęczenia	Bez efektu	Zmęczenie +1	Strata 1 poziomu
Bez zmęczenia		Automatycznie	
Zmęczenie 1		Automatycznie	
Zmęczenie 2			Automatycznie

4. Jeśli wydanie punktów ruchu na atak wymaga rzutu kostką w celu zwiększenia poziomu Zmęczenia jednostki atakującej, rzuć na Zmęczenie przed rzutem na walkę.

5. Jeśli po wejściu na heks jednostka wyda wystarczającą liczbę punktów ruchu, aby zakwalifikować się do dwóch rzutów Zmęczenia (np. wyda 11 lub więcej punktów ruchu powyżej swojego limitu ruchu, przesuając się na ten heks), wtedy kością należy rzucić dwukrotnie zanim nastąpi jakakolwiek inna akcja. Przykład: Jednostka Układu Warszawskiego bez Zmęczenia wydała 19 punktów ruchu i wkracza na heks z terenem trudnym -1 we wrogiej SK. Jednostka Układu Warszawskiego musi wydać 4 punkty ruchu za teren trudny -1, 4 na wejście do wrogiej SK i 4 na wykonanie ataku standardowego, zwiększając sumę wydanych punktów ruchu do 31. Gracz UW najpierw rzuca kością za przekroczenie punktów ruchu o 1; wynik wynosi 12, więc jednostka musi zwiększyć Zmęczenie o jeden poziom. Następnie gracz UW

sprawdza tabelę, czy przekroczył limit ruchu o 11, a jednostka, która ma teraz Zmęczenie 1, automatycznie przechodzi na dodatkowy poziom Zmęczenia. Jednostka ma teraz Zmęczenie 2 i rozpoczyna się sekwencja rozpatrywania walki.

6. Jednostka może usunąć Zmęczenie na początku swojego ruchu, wydając 10 Punktów Ruchu za każdy usunięty poziom Zmęczenia.

5.4.1 Efekty Zmęczenia

1. Kiedy jednostka osiągnie poziom zmęczenia 1, pod jednostką należy umieścić znacznik zmęczenia 1. Dodaj jeden punkt ruchu do kosztu każdego hekza, na który wkroczyła jednostka na poziomie zmęczenia 1, a gdy jednostka osiągnie poziom zmęczenia 2, pod jednostką umieszcza się kolejny znacznik zmęczenia.
2. Dodaj 2 punkty ruchu do kosztu każdego hekza, na który wkroczyła jednostka na poziomie zmęczenia 2.
3. Poziom zmęczenia jednostki bojowej ma negatywny wpływ na jej skuteczność w walce lądowej (zobacz modyfikatory walki).
4. Poziom zmęczenia jednostek wsparcia liczy się jako modyfikacja walki tylko wtedy, gdy nie są one na jednym hekście z jednostkami bojowymi. Poziomy zmęczenia nie mają wpływu na koszt ruchu kolejowego.

5.5 Ruch poza mapą

Obaj gracze mają możliwość przemieszczania jednostek przez pewne obszary, które nie są objęte mapami do gry. Ruch poza mapą ma miejsce podczas normalnej fazy ruchu i może być wykonywany w trybie drogowym lub taktycznym. Każdy tor poza mapą umieszczony na mapie przedstawia określony koszt w punkcie ruchu i tryb (taktyczny lub drogowy) potrzebny do jego użycia.

1. Na obszary poza mapą nie można wchodzić drogą powietrzną i są one odporne na ataki powietrzne, raketowe, artyleryjskie, powietrzne i sił specjalnych.
2. Przyjazna jednostka może przemieścić się z obszaru poza mapą na heks kontrolowany przez wroga, pod warunkiem, że przyjazna jednostka jest w trybie taktycznym. Jeśli heks wyjściowy jest zajęty przez wroga, a przyjazna jednostka jest w trybie taktycznym, może zatrzymać się i zaatakować z hipotetycznego hekstu sąsiadującego z heksem wyjściowym. Jednostki nie mogą wycofać się poza mapę i muszą ponieść stratę poziomów, jeśli nie ma innej linii odwrotu.
3. Jednostka wykorzystująca ruch poza mapą może zatrzymać się poza mapą. W takim przypadku gracz będący właścicielem musi zarejestrować, jak daleko na torze poza mapą jednostka przebyła, w kategoriach punktów ruchu pozostałych między jednostką a heksem wyjściowym.

5.6 Ruch autostradowy

1. Aby skorzystać z ruchu autostardowego, jednostka musi przemieścić się z hekstu autostrady na sąsiedni heks autostrady przez heks poprzecinany przez autostradę.
2. Nie można opuszczać autostrady poruszając się przez heks miasta. Poruszająca się jednostka musi zapłacić koszt punktów ruchu za heks miasta.
- 3 Koszt ruchu autostradowego może być użyty do wyjazdu z hekstu miasta, pod warunkiem, że dostępna jest odpowiednia autostrada.

5.7 Ruch Kolejowy (Tylko UW)

1. Jednostki UW, które rozpoczynają swoją fazę ruchu na hekście torów, mogą poruszać się po torach, zużywając $\frac{1}{4}$ punktu ruchu na heks. Jednostka musi już być w trybie drogowym lub przejść do trybu drogowego w celu użycia ruchu kolejowego.
2. Aby użyć ruchu kolejowego, jednostka musi przemieścić się z szyn na sąsiedni heks szynowy przez krawędź hekstu z szynami.
- 3) Gdy jednostka opuści heks torów lub naruszy punkt 2, nie może używać ruchu kolejowego do końca bieżącej fazy ruchu.

5.8 Piechota (opcjonalnie)

Niektóre jednostki specjalne nadal poruszają się głównie pieszo. Ten punkt odzwierciedla różne dopuszczalne przemieszczenia tych typów jednostek.

1. Oddziały padochronowe, airmobilne, górskie, piechota morska i siły specjalne to jednostki piechoty. Oddziały piechoty mają podstawowy limit ruchu wynoszący 10 punktów ruchu.
2. Piechota może używać ruchu podczas zmęczenia. W chwili, gdy piechota wyda 11

punktów ruchu, gracz będący właścicielem rzuca jedną kością. Przy rzucie kością 1-10 jednostka piechoty zwiększa swój poziom zmęczenia o jeden, a przy rzucie kością 11-20 nie ma żadnego efektu. W chwili, gdy piechota wyda 16 punktów ruchu, gracz będący jej właścicielem automatycznie zwiększa poziom zmęczenia jednostek piechoty o jeden.

3. Piechota nie może nigdy poruszyć się więcej niż 20 punktów ruchu (tj. jej normalny limit plus 10) podczas swojej fazy ruchu.

4. Piechota nie może korzystać z trybu drogowego. Oddziały piechoty UW mogą wykorzystywać ruch kolejowy; to jedyny raz, kiedy mogą korzystać z trybu drogowego.

5.9. Zachodnioniemieckie rezerwy

Jednostki zachodnioniemieckie z oznaczeniem „HSB” lub „HSR” są rezerwami armii terytorialnej i nie mogą opuścić Niemiec Zachodnich. Jeśli z jakiegokolwiek powodu zostaną do tego zmuszeni, zostaną wyeliminowani.

5.10 Austriacka Landwehra

Jednostki austriackie oznaczone kodem rozmieszczenia „AM” należą do Rezerwy Armii Terytorialnej i nie mogą opuścić Austrii. Jeśli z jakiegoś powodu zostaną do tego zmuszeni, zostaną wyeliminowani.

5.11 Pola minowe na granicy wewnętrznej.

W pierwszej turze wojny przekroczenie granicy Układu Warszawskiego/NATO lub Układu Warszawskiego/Austrii kosztuje 2 dodatkowe punkty ruchu, z wyjątkiem następujących heksów: N3631 / N3732, C3608 / C3709, C2919 / C3018, C3924 / C4023. Reguła nie symuluje pól minowych NATO, ale Układu Warszawskiego. Środki bezpieczeństwa wzdłuż całej granicy NRD i Czechosłowacji utrudniłyby masowe ruchy wojsk lądowych i mogłyby zostać usunięte dopiero w ostatniej chwili, aby uniknąć ogłoszenia rychłego ataku.

6. STREFY KONTROLI

Sześć heksów otaczających jednostkę w trybie taktycznym tworzy Strefę Kontroli (SK) tej jednostki. Heksy, na których jednostka wywiera Strefę Kontroli, nazywane są heksami kontrolowanymi strefy skuteczne kontroli

1. Tylko jednostki bojowe posiadają SK. Jednostki wsparcia nie mają SK.

2. Jednostka w trybie drogowym lub umocnionym nie mają SK.

3 SK nie rozciągają się na poza heksy miasta i zurbanizowane. Strefy kontroli rozciągają się na i z heksów miejskich oraz zurbanizowanych.

4. Podczas przedwojennych tur, SK nie przekraczają granic państwowych.

5. Przyjazna jednostka wydaje punkty ruchu, aby wejść do wrogiej SK. Przyjazna jednostka może wejść do wrogiej SK tylko wtedy, gdy ma wystarczającą ilość punktów ruchu, aby je wydać (zobacz tabelę terenu).

6. Wszystkie jednostki muszą zaprzestać ruchu, kiedy wejdą do wrogiej SK.

7. Za każdym razem, gdy przyjazna jednostka wejdzie do wrogiej SK, musi natychmiast zatrzymać się i rozpocząć walkę ze wszystkimi wrogimi jednostkami wywierającymi SK na tym heksie (Wyjątek: 9.5, Atak w marszu). Jednostka, która ma niewystarczającą liczbę punktów ruchu, aby rozpocząć walkę, musi użyć zmęczenia. Jeśli jednostka nadal ma za mało punktów ruchu, aby rozpocząć walkę, nie może ona wejść na heks.

8. Jednostka może opuścić wrogą SK w wyniku ataku lub oderwania.

9. Jednostka wycofująca się w wyniku walki traci SK na pozostałą część obecnej fazy ruchu (patrz 9.11).

10. Jednostka może zawsze opuścić heks kontrolowany wyłącznie przez przyjazne jednostki, bez kar lub warunków.

11. Nie ma żadnego dodatkowego efektu, jeśli więcej niż jedna jednostka wywiera swoją SK na dany heks.

12. Podczas swojej fazy ruchu jednostka znajdująca się w SK wroga może zmienić tryb na tryb taktyczny lub tryb umocniony.

13. Jednostka znajdująca się w SK wroga nie może zmienić trybu na tryb drogowy, chyba że inna przyjazna jednostka bojowa w trybie taktycznym, nie poruszająca się, jest obecna na tym samym heksie.

6.2 Wpływ sojuszniczych jednostek w wrogiej Strefie Kontroli

1. Obecność przyjaznej jednostki bojowej neguje wrogie SK na tym heksie dla celów obowiązkowej walki. Innymi słowy, poruszająca się jednostka mogłaby wzmocnić przyjazną jednostkę bojową we wrogiej SK bez konieczności atakowania wrogich jednostek wykorzystujących SK. Poruszająca się jednostka nie może się dalej poruszać po wejściu do wrogiej SK, ale może wydać pozostałe punkty ruchu na inne akcje (np. zmianę trybu, usunięcie zmęczenia itd.).
2. Jednostka, która rozpoczyna fazę ruchu we wrogiej SK, może dobrowolnie ją opuścić jeśli heks startowy zawiera również przyjazną jednostkę bojową, która nie jest poruszana.
3. Obecność przyjaznej jednostki neguje SK wroga na tym heksie w związku z przepływem zaopatrzenia.
4. Obecność przyjaznej jednostki neguje SK wroga na tym heksie w związku z odwrotem, jeśli przyjazna jednostka nie bierze udziału w rozpatrywanym odwrocie.
5. Jednostka musi wydać dodatkowe punkty ruchu, aby przemieścić się w sąsiedztwie przyjaznej jednostki znajdującej się we wrogiej SK (patrz Tabela Terrain Effect Chart). Jednostka, która rozpoczyna swoją fazę ruchu od strony heksu z dużą lub małą rzeką od strony jednostki wroga, może dobrowolnie opuścić wroga strefę kontroli, ale pierwszy heks, na który wkracza, nie może być w SK wroga.

6.3. Efekty odwrotu w Strefie Kontroli

1. Jeśli broniąca się jednostka wycofuje się w wyniku walki lądowej, jednostka traci Strefę Kontroli na pozostałą część bieżącej Fazy Ruchu Lądowego i umieszcza pod nią znacznik „No ZOC”.
2. Znaczniki „No ZOC” są usuwane na koniec obecnej fazy ruchu lądowego.

7. STOSY

Więcej niż jedna przyjazna jednostka może zajmować ten sam heks, zgodnie z ograniczeniami wymienionymi w tej zasadzie. Zasady stosów obowiązują w każdej chwili gry, w tym podczas ruchu.

1. Heks może zawierać 5 przyjaznych brygad/regimentów, z maksymalnie 3 brygadami / pułkami jednostek bojowych lub 1 dywizją i 2 brygadami / pułkami jednostek wsparcia.
2. Artyleria, kwatera główna, bazy dywizji, dowódcy zaopatrzenia frontowego i pułki kolejowe są liczone jako brygada.
3. SSM, EW, saperzy bojowi, Flak i siły specjalne są liczone jako połowa brygady.
4. Limit stosu jednostek korzystających z ruchu kolejowego jest liczony oddzielnie od limitu pozostałych innych jednostek na heksie.
5. Limit stosu jednostek korzystających z trybu drogowego i poruszających się autostradą jest liczony oddzielnie od limitu ułożenia innych jednostek na heksie.
6. Jeśli heks zawiera jednostki przekraczające limit stosu w dowolnym momencie tury, nadwyżkowe jednostki są eliminowane z gry przez gracza przeciwnego.
7. Jeśli jednostka zostanie zmuszona do wycofania się na heks, na którym przekroczony zostałby limit stosu, gracz musi zrezygnować z odwrotu i zamiast tego otrzymuje straty.

8. OGRANICZONE ROZPOZNANIE

Ogólnie rzecz biorąc, gracze mogą badać tylko własne jednostki i górną jednostkę ze stosów wroga. W każdym innym przypadku zastosuj następujące zasady:

1. Każdy znacznik wpływający na heks lub instalację może być zawsze zbadany przez obu graczy.
2. Każdy stos wroga sąsiadujący z przyjaznymi jednostkami może być zbadany bez ograniczeń.
3. Stos wroga na heksie zauważonym przez przyjazną misję zwiadowczą może być zbadany bez ograniczeń.
4. Każdy znacznik działający na jednostkę należy umieścić pod jednostką, aby

przeciwnik mógł zobaczyć znacznik jednostek na górze.

5. Następujące znaczniki wpływające na wrogą jednostkę mogą być w każdej chwili zbadane przez gracza:

- a. No ZOC
 - b. Tryb drogowy podczas poruszania się jednostki.
 - c. Tryb umocniony.
 - d. Poziom zmęczenia podczas ruchu.
 - e. Brak zaopatrzenia
 - f. Jednostka wroga inna niż wymienione powyżej może zostać zbadana przez gracza dopiero po ogłoszeniu walki naziemnej lub po udanej misji rozpoznania
7. Gracz powinien poprosić o pozwolenie przed dotknięciem stosu wroga lub alternatywnie gracz przeciwny może udzielić informacji o markerach, które można zbadać.

9. WALKA LĄDOWA

Walka na lądzie ma miejsce podczas ruchu. Jednostka bojowa zużywa punkty ruchu na atakowanie sąsiednich jednostek wroga.

1. Za każdym razem, gdy jednostka wejdzie do wrogiej SK, gracz musi zaatakować wszystkie wrogie jednostki, które mają SK na tym heksie (Wyjątek: 9.5, Atak w marszu).
2. Jednostka, która rozpoczyna turę we wrogiej SK nie musi atakować.
3. Jednostka nie będąca w SK wroga może zaatakować każdą sąsiadującą jednostkę wroga. W takim przypadku każdy heks, na którym znajdują się jednostki wroga, musi być atakowany osobno.
4. Jednostki wsparcia, które nie są na heksach z jednostkami bojowymi, mogą otrzymać wsparcie od jednostek powietrznych, helikopterów i artylerii w przypadku ataku. Walkę naziemną rozstrzyga się wtedy zgodnie ze standardowymi zasadami.
5. Jeśli jednostki wsparcia bez jednostek bojowych i wsparcia lotnictwa, helikopterów i artylerii zostaną zaatakowane, zostają wyeliminowane po wykonaniu przez atakującego jakiegokolwiek formy ataku. Taki atak nie zużywa żadnych punktów amunicji.
6. Wrogie lotniska, na których nie ma innych jednostek, są traktowane jako jednostki wsparcia bez siły obrony w razie zagrożenia. Dlatego jednostka musi zaatakować, zanim będzie mogła wejść na heks lotniska wroga (patrz punkt 4 i 5).
7. Siły specjalne zaatakowane, gdy nie są na jednym heksie z jednostkami bojowymi, mogą automatycznie wycofać się po zadeklarowaniu ataku przez atakującego. Jeśli nie ma dostępnej trasy odwrotu, zostają wyeliminowane.

9.1 Sekwencja rozstrzygnięcia walki lądowej

Aby rozstrzygnąć walkę, przeprowadza się następujące kroki:

1. Atakujący gracz deklaruje typ walki (atak standardowy, atak kolumną, atak w marszu, atak pojedynczym eszelonem, oderwanie).
2. Atakujący gracz wykonuje ataki chemiczne z użyciem rakiet. (Tylko UW)
3. Atakujący gracz określa swój stan zaopatrzenia i deklaruje rodzaj używanego zaopatrzenia (zwykle, wbudowane lub jednostka amunicji)
4. Gracz broniący określa swój stan zaopatrzenia i deklaruje rodzaj używanego zaopatrzenia (zwykle, wbudowane lub jednostka amunicji).
5. Atakujący gracz używa jednostek EW (9.19).
6. Broniący gracz używa jednostek EW (9.19).
7. Broniący gracz deklaruje rodzaj obrony (tylko NATO, aktywna obrona, 9.16).
8. Broniący gracz deklaruje użycie batalionów airmobilnych (tylko NATO, 9.17).
9. Atakujący gracz angażuje wsparcie artyleryjskie i rozpatruje misje SEAD oraz misje wsparcia lotniczego.
10. Gracz broniący wykonuje wsparcie artyleryjskie i rozpatruje misje SEAD i misje wsparcia lotniczego.
11. Atakujący i broniący rzucają na EW (9.19)
12. Końcowy wynik walki jest obliczany poprzez porównanie całkowitej wartości ataku z całkowitą obroną i określenie stosunku sił. Każdy wynik powyżej 7-1 dodaje jeden modyfikator walki do atakującego; każdy wynik poniżej 1-2 dodaje jeden modyfikator walki do obrońcy.

13. Końcowe modyfikacje walki są obliczane.
14. Atakujący rzuca kością i szuka wyniku w tabeli Ground Combat Results Table.
15. W przypadku użycia wbudowanego zaopatrzenia gracze dostosowują odpowiednio poziomy amunicji. Jeśli zastosowano racjonowanie amunicji (patrz 13.2), odpowiedni gracz rzuca, aby sprawdzić faktyczne zużycie amunicji.
16. Eskadry lotnicze i śmigłowcowe wykonujące misje wsparcia naziemnego podczas bieżącej walki wracają do obszaru „Użyte” na odpowiednim lotnisku. Wyniki są wdrażane (patrz 9.9 lub 9.10).

9.2 Standardowy Atak

Jak sama nazwa wskazuje, standardowy atak to pełen, zorganizowany atak na pozycje wroga. Większość bitew rozstrzyganych w grze będzie tego typu.

1. Jeśli jednostka jest wrogiej SK, zużywa 4 dodatkowe punkty ruchu i musi zaatakować wszystkie wrogie jednostki, które wywierają SK na jej heksie.
2. Jeśli jednostka nie jest wrogiej SK, zużywa 4 dodatkowe punkty ruchu i może zaatakować dowolną wrogą jednostkę na sąsiednim heksie.

9.3 Atak kolumną

Atak kolumną jest podobny to standardowego, jednak w ataku uczestniczą wyłącznie czołowe siły danej jednostki.

- 1) jeśli jednostka jest SK wroga, zużywa 2 dodatkowe punkty ruchu i musi zaatakować wszystkie wrogie jednostki wywierające SK na swój heks.
- 2) Jeśli jednostka nie znajduje się w SK wroga, wydaje 2 dodatkowe punkty ruchu, aby zaatakować jeden sąsiedni, zajęty przez wroga heks zgodnie z wyborem gracza.
- 3) Wartość ataku atakującej jednostki zostaje zmniejszona o połowę (zaokrąglona ułamek w dół).

9.4 Atak pojedynczym eszelonem (tylko UW)

W Ataku pojedynczym eszelonem Dywizja Układu Warszawskiego wykorzystuje wszystkie swoje pułki na linii frontu, nie pozostawiając żadnych sił jako drugiego rzutu. Pod względem gry, atak pojedynczym eszelonem jest traktowany jako atak totalny, wykorzystując (i ryzykując) wszystkie aktywa dywizji. Atak pojedynczym eszelonem kosztuje 6 punktów ruchu.

9.4.1 Wymagania wstępne ataku pojedynczym eszelonem

1. Jednostka rozpoczynająca atak pojedynczym eszelonem musi być dywizją.
2. Jednostka rozpoczynająca atak pojedynczym eszelonem może mieć utracony maksymalnie 1 poziom.

9.4.2 Efekty ataku pojedynczym eszelonem

1. Wartość ataku dywizji wykonująca atak pojedynczym eszelonem jest mnożona przez 1.5.
2. Jeśli ostatecznym wynikiem walki nie jest D, dywizja atakująca musi stracić jeden dodatkowy poziom. Innymi słowy, wynik D powoduje stratę jednego stopnia, wynik A1 zadaje startę dwóch poziomów, a wynik A3 zadaje straty 3 poziomów (redukując dywizję do jej bazy).

9.5 Atak z marszu (tylko UW)

Atak z marszu symuluje preferowaną metodę ataku zgodnie z radziecką doktryną wojskową. Wbrew zwodniczej nazwie nie jest to atak wykonany bez opuszczenia formacji marszowej, ale atak z pełną siłą przez jednostkę jeszcze nie zaangażowaną, wykorzystujący szybkość i zaskoczenie do utrzymania rozpędu i osłabienia wsparcia artyleryjskiego obrońcy. Atak z marszu to forma walki podobna do ataku standardowego, ale jednostka atakująca traci część wsparcia ze strony innych jednostek na rzecz szybkości i zaskoczenia.

Warunki wstępne:

1. Jednostka musi być radziecką dywizją I kategorii
2. Jednostka musi rozpocząć swój ruch nie będąc we wrogiej SK.
3. Jednostka uprawniona do ataku z marszu może to zrobić, dopóki nie otrzyma niekorzystnego wyniku walki (C, A1 lub A2) lub obrońca nie zdecyduje się na odwrót.

9.5.2 Efekty ataku z marszu

1. Atakujący z marszu nie jest zmuszony do zaatakowania wszystkich jednostek wroga wywierających SK na swoim heksie. Poruszający się gracz wybiera jeden heks do zaatakowania i tylko wrogie jednostki na tym heksie zostaną zaatakowane.
2. Przyjazne jednostki EW i artylerii mogą wspierać atak tylko wtedy, gdy poruszają się wraz z dywizją wykonującą atak z marszu. Każda premia za atak koncentryczny jest liczona normalnie, tak jak w ataku standardowym.
3. Zarówno atakujący, jak i obrońca mogą dodać maksymalnie 2 eskadry lotnicze lub helikopterowe jako wsparcie naziemne.
4. Całkowita wartość artylerii i wsparcia naziemnego obrońcy jest zmniejszona o połowę.
5. Gdyby atakująca jednostka wsparcia EW odniosła sukces, całkowita wartość wsparcia artyleryjskiego i naziemnego obrońcy została ponownie zmniejszona o połowę, wykorzystując w ten sposób tylko 1/4 pierwotnej wartości.

9.6 Oderwanie

W ataku na oderwanie jednostka próbuje utracić kontakt z sąsiednimi jednostkami wroga w celu swobodnego poruszania się.

1. Jednostka aktywna może próbować opuścić wrogie SK, w których rozpoczyna swoją fazę ruchu, używając oderwania.
- 2) Walka na oderwanie jest rozpatrywana przy użyciu standardowej sekwencji walki, z tą różnicą, że aktywny gracz jest obrońcą, a nieaktywny gracz jest atakującym.
- 3) Jednostka próbująca wycofać się musi podjąć próbę oderwania się od wszystkich wrogich jednostek, w których SK jest. Łączna wartość ataku wszystkich nieaktywnych jednostek jest używana do określenia współczynnika walki.
- 4 Jednostka wykonujące oderwanie zużywa 6 dodatkowych punktów ruchu. Wszystkie zasady odnoszące się do innych rodzajów walki mają również zastosowanie do wycofywania się, w tym te związane z amunicją, wsparciem lotniczym i helikopterowym. Tylko wyniki walki są różne. Jednostka, której nie udało się oderwać, nie może podejmować dodatkowych prób w bieżącej przyjaznej fazie ruchu.
6. Jednostki z siłą ataku równą zero nie mogą przeszkadzać jednostkom wroga w wyjściu z ich strefy kontroli.
7. Jednostki, które nie mają zapasów lub amunicji, nie mogą uniemożliwić jednostce wycofania się. W walce na oderwanie się wyniki walki mają różne znaczenie (patrz 9.10)

9.7. Premia za atak koncentryczny

Zasada Ataku Koncentrycznego pozwala na symulację zarówno doktryny „Wave Assault” Układu Warszawskiego, jak i doktryny NATO polegającej na wykorzystaniu lokalnych rezerw do ataku na flanki lub tył nacierających dywizji wroga, które już walczyły z siłami gracza. Pułki UW nie dają premii do ataku koncentrycznego, ponieważ nie są pomyślane jako jednostki zdolne do samodzielnych działań. Kiedy jednostka atakuje jednostkę wroga, a inne sojusznicze dywizje lub brygady wywierają SK na zajęty heksie wroga, jednostka atakująca zyskuje jedno lub więcej przesunięć kolumn w tabeli Ground Combat Results Table.

1. Za każdy dodatkowy heks zawierający jednostkę Bojową wielkości dywizji lub brygady, która wywiera SK na atakowany heks okupowany przez wroga, gracz będący właścicielem zyskuje przesunięcie o jedną kolumnę w prawo w tabeli Ground Combat Results Table. Przesunięcia kolumn kumulują się. Sąsiednie sojusznicze jednostki nie muszą atakować wrogiej jednostki podczas obecnej tury.
2. Ponieważ SK nie rozciągają się na heks miasta i zurbanizowany, atak koncentryczny nie jest dozwolony podczas ataku na wrogą jednostkę na heksie miasta lub zurbanizowanym.
3. Jednostki, które rozpoczynają walkę z kilkoma broniącymi się jednostkami znajdującymi się na różnych heksach, nie otrzymują premii za atak koncentryczny. Pułki powietrznodesantowe są uważane za brygady w rozumieniu tego przepisu. Jednostki niewalczące, batalionowane i inne pułki Układu Warszawskiego nie dają premii do ataku koncentrycznego. Przykład:

Brygada NATO 3D3 znajduje się na heksie C3932. Dywizja Układu Warszawskiego 16B12 wkracza na heks C4032 i atakuje brygadę. Współczynnik walki to 5-1. Otrzymujemy wynik C, a dywizja 16B12 musi przerwać swój ruch i nie może rozpocząć dalszej walki. Gracz Układu Warszawskiego przesuwając dywizję 13B15 na

heks C4031 i atakuje tę samą brygadę. Współczynnik walki to 4-1, ale z powodu dywizji Układu Warszawskiego na C4032, wynik przesuwa się o jedną kolumnę w prawo, więc wynik na kostce jest odczytywany w kolumnie 5-1. Wyniki AD i brygada ponosi 2 stopniową stratę. Gracz Układu Warszawskiego może ponownie zaatakować tą samą jednostką, ale decyduje się tego nie robić. Gracz Układu Warszawskiego przenosi się do trzeciej walki, której siła to 16B12. Współczynnik walki wynosi 5-1, ale z powodu pozostałych dwóch dywizji wynik na kości jest odczytywany w kolumnie 7-1.

9.8 Modyfikacje walki

W każdej walce obaj gracze sumują modyfikatory walki, których mogą użyć. Następnie gracze odejmują łączną liczbę modyfikatorów walki atakującego od łącznej liczby modyfikatorów walki obrońców; Wynik daje wiersz, który zostanie użyty w tabeli Ground Combat Results Table. Zobacz tabelę Ground Combat Modifiers, aby zobaczyć listę wszystkich modyfikacji walki naziemnej. Kiedy więcej niż jedna jednostka bojowa broni się przed pojedynczym atakiem, modyfikacje bojowe są obliczane dla:

1. Najlepszemu terenu,
2. Najgorszego stanu zaopatrzenia.
3. Najwyższego poziomu zmęczenia.
4. Najgorszego trybu.
5. Sumy wszystkich strat.
6. Wojna chemiczna, WE i znacznik „No ZOC”, jeśli któraś z broniących jednostek bojowych go posiada.

9.9 Wyniki walki dla ataku

Atak będzie miał 4 możliwe wyniki:

D: Atak był udany, a pozycja obrońcy została naruszona.

1. Obrońca decyduje, czy jego jednostki poniosą straty i utrzymają pozycję (patrz 9.12), czy też się wycofają z heksu (patrz 9.11).
2. Jeśli obrońca wycofał się lub został wyeliminowany, umieść znacznik przełamania „Breakthrough” (patrz 9.13) i wykonaj natarcie po walce (patrz 9.14).
3. Atakująca jednostka może kontynuować ruch lub atak, wykorzystując pozostałe punkty ruchu.

C: Atak nie powiódł się, z ograniczonymi stratami dla atakującego

1. Atakująca jednostka musi się zatrzymać i nie może się dalej poruszać. Pozostałe punkty ruchu może wydać na działania bez ruchu (zmiana trybu lub podobne).

A1 lub A2: Atak nie powiódł się, ze znacznymi stratami dla atakującego.

1. Atakujący ponosi straty w jednostkach biorących udział w ataku (patrz 9.12).
2. Atakująca jednostka musi się zatrzymać i nie może się dalej poruszać. Może wydać pozostałe punkty ruchu na akcje niezwiązane z ruchem (zmiana trybu lub podobne).

9.10 Rezultaty walki dla oderwania

Walka nigdy nie powoduje strat. Walka o oderwanie się będzie miała 3 możliwe skutki:

D: Próba Oderwania się nie powiodła.

1. Jednostka broniąca (aktywna) musi się zatrzymać i nie może się dalej poruszać. Może wydać pozostałe punkty ruchu na akcje bez ruchu (zmiana trybu lub podobne).

C: Próba Oderwania się częściowo udana.

1. Jednostka broniąca się (aktywna) może kontynuować ruch, ale wszystkie koszty terenu są podwojone. Jednostka nieaktywna może ścigać obrońcę (patrz 9.15).

A1 lub A2: próba Oderwania powiodła się.

1. jednostka broniąca się (aktywna) może kontynuować ruch, ale wszystkie koszty

terenu są podwojone.

9.11 Wycofanie się po walce

Kiedy wynik ataku to D, obrońca może zdecydować się na odwrót zamiast ponoszenia strat w bitwie. Gracz wycofuje wszystkie zaatakowane jednostki o jeden heks, z zastrzeżeniem następujących zasad i ograniczeń:

1. Tracą one SK do końca obecnej fazy ruchu. Umieść pod nimi znacznik „No ZOC”.
 2. Jednostka nie może wykonać odwrotu na pusty heks we wrogiej SK, heks zajęty przez wroga, heks strefy przełamania lub przez heks dużej rzeki. Jeśli nie ma ścieżki odwrotu, jednostka musi zamiast tego stracić poziom.
 3. Jednostka nie może wykonać odwrotu przez alpejską lub nieprzekraczalną stronę heksu.
 4. Przyjazna jednostka, która nie bierze udziału w odrocie, neguje wroga SK na heksie odwrotu.
 5. Jednostki nie mogą wycofać się poza mapę i muszą ponosić straty, jeśli nie ma innej linii odwrotu.
 6. Jednostka w trybie umocnionym nigdy nie może się wycofać.
 7. Jednostki, które pierwotnie posiadały tylko jeden poziom, nie mogą zdecydować się na odwrót; jeśli otrzymają wynik D w walce, zostają wyeliminowane. Straty poziomów nie zmieniają liczby poziomów walki jednostki. Brygada ma 3 poziomy walki, nawet przy 2 stratach.
 8. Jednostki wsparcia nie mogą zdecydować się na odwrót; jeśli otrzymają wynik D w walce, zostają wyeliminowane. Dotyczy to również jednostek artylerii. (Wyjątek: FSH).
- Artyleria ma 3 poziomy walki, które można wykorzystać do pokrycia strat w poziomach spowodowanych przez wroga uderzenia naziemne i straty w walce, ale są one bezużyteczne w przypadku bezpośredniego ataku naziemnego na samą artylerię.
9. Jednostka może wykonać odwrót dowolną liczbę razy podczas fazy ruchu.
 10. Podczas odwrotu nie można naruszać ograniczeń dotyczących stosów. Jeśli nie ma innej ścieżki odwrotu, broniąca się jednostka musi zamiast tego stracić poziom.
 11. Jeśli wycofująca się jednostka ma już pod sobą znacznik „Brak ZOC”, gracz musi rzucić kością. Jeśli wypadnie od 1 do 8, wycofująca się jednostka traci jeden poziom (i może zostać w konsekwencji wyeliminowana); przy rzucie od 9 do 20 nie ma żadnego efektu.
 12. Po tym, jak broniący gracz zakończy odwrót po walce, na heksie, na którym miała miejsce walka, umieszczany jest znacznik „Breakthrough”.

9.12 Straty w walce

1. Kiedy wynik walki to D, a obrońca zdecyduje się nie wycofywać lub nie ma dostępnej ścieżki odwrotu, każda broniąca się jednostka bojowa musi stracić jeden poziom. Gdy atak został przeprowadzony przez jednostkę wielkości dywizji, a jedyną broniącą się jednostką bojową jest brygada lub pułk, obrońca musi ponieść dwie straty. Przykład:
Dywizja UW atakuje 3 brygady NATO broniące się na dwóch różnych heksach. Wynik walki to „D”, a NATO decyduje się nie wycofywać. W rezultacie każda z 3 Brygad NATO traci po jednym poziomie.
2. Kiedy wynik walki to A1, atakująca jednostka musi stracić jeden poziom. Jeśli obrońca znajduje się na heksie miasta lub zurbanizowanym, atakująca jednostka musi ponieść dwie straty.
3. Gdy wynik walki to A2, atakująca jednostka musi ponieść dwie straty. Jeśli obrońca znajduje się na heksie miasta lub zurbanizowanym, atakująca jednostka musi ponieść trzy straty.
4. Każda jednostka artyleryjska aktywnie zaangażowana w walkę i zajmująca heks z inną jednostką, która otrzymała stratę, musi ponieść jedną stratę, obok wszystkich otrzymanych strat. Jeśli wszystkie broniące się jednostki zostaną wyeliminowane w wyniku strat poniesionych podczas walki, atakujący osiąga Przełamanie (patrz 9.13).

9.13 Przełamanie

Jeśli jednostki bojowe wycofają się lub zostaną wyeliminowane w wyniku walki, na mapie na każdym heksie, na którym wcześniej znajdowały się broniące się

jednostki, umieszczany jest znacznik Przełamania - „Breakthrough”. Znacznik przełamania pozostaje na swoim miejscu do końca bieżącej fazy ruchu. Znacznik i sześć sąsiadujących z nim heksów stają się Strefą Przełamania, z zastrzeżeniem następujących zasad i ograniczeń:

1. Jednostki nieaktywne nie wywierają SK na Strefę Przełamania.
2. Jednostka aktywna wkraczająca do Strefy Przełamania zużywa dodatkowe Punkty Ruchu (patrz tabela Terrain Effects Chart).
3. Strefy Przełamania nie rozciągają się na kraje neutralne.
4. Strefy Przełamania nie rozciągają się na nieprzekraczalne heksy.
5. Strefy Przełamania nie rozciągają się na heksy miasta i zurbanizowane.
6. Strefy Przełamania nie mają wpływu na trasy zaopatrzenia gracza, który nie jest aktywny, ale pozwalają aktywnemu graczowi prowadzić ścieżki zaopatrzenia na heksach, które normalnie byłyby blokowane z powodu wrogiego SK. Trasy zaopatrzenia wytyczone przez Strefy Przełamania nie wymagają dodatkowych punktów ruchu.

9.14 Ruch po walce

Jeśli broniące się jednostki wykonają odwrót lub zostaną wyeliminowane w wyniku walki, atakująca jednostka musi wykonać ruch po walce.

1. Atakująca jednostka (i każda jednostka wsparcia, która zajmuje z nią heks, według uznania gracza) zostaje przeniesiona na heks poprzednio zajęte przez broniące się jednostki.
2. Jeśli więcej niż jeden heks był zajęty przez broniące się jednostki, atakujący gracz wybiera, który z nich zostanie zajęty.
3. Jeśli koszt ruchu na heksie, na który wkroczył podczas ruchu po walce, jest większy niż punkty ruchu wydany na przeprowadzenie ataku, poruszająca się jednostka musi wydać różnicę w punktach ruchu. Może to prowadzić do dodatkowego zmęczenia lub nawet straty dla nacierającej jednostki.

Przykład:

Dywizja UW atakuje brygadę NATO na heksie z terenem trudnym -2. Gracz UW decyduje się przeprowadzić standardowy atak i zużywa 4 punkty ruchu. Wynik walki to „D”, a gracz NATO decyduje się na odwrót, umieszczając znacznik „No ZOC” na swojej brygadzie oraz znacznik „Breakthrough” na zaatakowanym heksie. Ponieważ teren trudny-2 kosztuje 6 punktów ruchu, dywizja UW musi wydać 2 dodatkowe punkty ruchu, aby przemieścić się na heks.

9.15. Pościg

Jednym możliwym rezultatem walki na oderwanie się jest pościg, w którym nieaktywna jednostka, od której oderwał się obrońca, może ścigać poruszającą się jednostkę aktywną.

1. Pościg musi podążać dokładnie ścieżką ruchu wyznaczoną przez wycofującą się jednostkę, dopóki nie przestanie się ona poruszać lub nie podejmie kolejnej próby oderwania się.
2. Pościg po wycofaniu się nigdy nie jest obowiązkowy i może zostać zarzucony lub przerwany w dowolnym momencie.
3. Pościg po wycofaniu się nie może spowodować ściganie wrogiej jednostki do SK wrogiej jednostki innej niż ta, która pomyślnie się wycofała; taka SK zatrzymuje pościg.

9.16 Aktywna obrona (tylko NATO)

Od lat 70-tych doktryna wojskowa niemal każdego państwa NATO podkreślała znaczenie lokalnych kontrataków dla przejęcia inicjatywy, zakłócenia planów wroga i wytrącenia sił atakujących z równowagi. Problem obronności Europy Środkowej wyewoluował w teorii „Counter-Blitz” pułkownika Johna Boyda, koncentrując się na cyklu OODA (Observation-Orientation-Decision-Action) jako jednym z kluczowych elementów współczesnej wojny, a następnie jako doktryna przyjęta przez AFCENT. To powiedziawszy, podstawowym warunkiem udanej aktywnej obrony lub kontrataku jest to, że jednostki, które ją wykonują, muszą mieć szybszy cykl OODA niż wróg; gdyby to założenie okazało się błędne, ryzykowałyby utknięcie w pułapce lub ugrzęźnięcie. Poniższe zasady pozwalają NATO na symulację doktryny „aktywnej obrony”, z jej zaletami i nieuniknionymi wadami. Podczas obrony w walce lądowej gracz NATO może zadeklarować aktywną obronę.

9.16.1 Wymagania wstępne dotyczące aktywnej obrony

1. Wszystkie jednostki obronne muszą być jednostkami USA, Wielkiej Brytanii, Kanady, Francji lub Niemiec Zachodnich.
2. Wszystkie jednostki broniące muszą być zaopatrzone.
3. Co najmniej jedna broniąca się jednostka musi być zmechanizowaną lub opancerzoną jednostką bojową w trybie taktycznym.
4. Broniące się jednostki nie mogą być całkowicie otoczone przez wrogie SK lub jednostki.
5. Żadna broniąca się jednostka nie może mieć znacznika No ZOC.
6. Aktywna obrona nie może być użyta w walce na oderwanie.

9.16.2 Efekty aktywnej obrony

1. Gracz NATO otrzymuje modyfikator walki +1 podczas rozpatrywania walki.
2. Wszystkie zaangażowane jednostki broniące uważa się za używające aktywnej obrony.
3. Jeśli wynik walki to D, wszystkie jednostki NATO korzystające z aktywnej obrony muszą ponieść jedną stratę oprócz wszelkich innych poniesionych strat.
4. Efekty aktywnej obrony są anulowane na koniec rozpatrywanej pojedynczej walki. Jeśli ta sama jednostka NATO zostanie ponownie zaatakowana w tej samej fazie, musi sprawdzić warunki wstępne, zanim będzie mogła ponownie użyć aktywnej obrony.

9.17. Bataliony Airmobilne (tylko NATO)

Począwszy od końca lat 70., siły zbrojne Niemiec Zachodnich i Wielkiej Brytanii stworzyły brygady przeciwpancernych jednostek powietrznych specjalnie dostosowane do przeciwdziałania taktyce radzieckiej. Te wyspecjalizowane oddziały zostałyby przetransportowane drogą powietrzną do kluczowych punktów obrony wzdłuż osi natarcia Układu Warszawskiego i ewakuowane, zanim nieprzyjaciel zdążyłby zorganizować na nie atak. Podczas walki naziemnej, NATO może próbować wzmocnić jednostki broniące się, rozmieszczając bataliony airmobilne. Jednostki zdolne do rozmieszczenia batalionów airmobilnych mają etykietę „A” wydrukowaną w lewym górnym rogu i są to:

- WG 25. Brygada Fallschirmjäger
- WG 26. Brygada Fallschirmjäger
- WG 27. Brygada Fallschirmjäger
- UK 6. Brygada Lotnicza, 3. Dywizja Pancerna

9.17.1 Bataliony Airmobilne - Warunki wstępne

1. Brygada Airmobilna musi być ułożona w stos z nieużywanymi helikopterami transportowymi o zdolności transportowej co najmniej 1 batalionu.
2. Brygada Airmobilna musi znajdować się w trybie taktycznym i mieć zaopatrzenie.
3. Brygada Airmobilna nie może być we wrogiej SK.
4. Brygada Airmobilna nie może być zaatakowana podczas obecnej fazy akcji (włączając w to misje uderzenia naziemne).
5. Brygada Airmobilna nie może wystawić batalionu airmobilnego podczas obecnej fazy akcji.
6. Jednostki broniące się w walce muszą zawierać co najmniej jedną jednostkę bojową (tj. batalionów powietrznych nie można użyć w walce wyłącznie z jednostkami wsparcia).

9.7.2 Używanie batalionów airmobilnych

1. Co najmniej jeden punkt helikopterów z znajdujących się na stosie z brygadą musi wykonać ruch na heks, na którym toczy się walka, używając standardowych zasad ruchu helikoptera, ognia przeciwlotniczego i przechwytywania helikoptera.
2. Jeśli helikoptery transportowe tracą dwa lub więcej poziomów, batalion airmobilny jest uważany za zniszczony i nie ma wpływu na rozstrzygane walki. Co więcej, wykorzystywana brygada airmobilna traci jeden poziom.
- 3) Jeśli helikoptery transportowe stracą jeden poziom lub nie poniosą żadnej straty w wyniku ataku przeciwnika, batalion airmobilny jest uznany za pomyślnie rozstawiony. Uważa się, że został przetransportowany drogą powietrzną w walce i,

jeśli wszystko pójdzie dobrze, ewakuowany, zanim wróg zdążył zareagować zorganizowanym atakiem.

4) Po walce, zanim wróg zdąży posunąć się naprzód, używane helikoptery transportowe muszą zostać przeniesione z powrotem na to samo lotnisko, z którego odleciały (tj. lotnisko, na którym znajduje się Brygada airmobilna). Helikoptery transportowe są oznaczone jako poruszone i nie mogą być ponownie używane w bieżącej fazie.

9.17.3 Wpływ batalionów airmobilnych

1. Całkowita wartość obrony NATO jest zwiększona o jeden, a NATO otrzymuje jeden modyfikator walki w jej trakcie.

2. Efekt batalionu airmobilnego trwa tylko podczas rozpatrywania pojedynczej walki. Gdyby broniąca się jednostka została ponownie zaatakowana w tej samej fazie, gracz NATO mógłby podjąć próbę wystawienia nowego batalionu airmobilnego.

3. Wiele batalionów airmobilnych nie ma dodatkowego wpływu na walkę. Maksymalne modyfikatory to +1 do wartości obrony i 1 modyfikator walki.

4. Jeśli ostateczny wynik walki to D, użyta brygada airmobilna musi stracić jeden poziom. Jest to dodatek do jakiegokolwiek straty poniesionej przez inne jednostki NATO biorące udział w walce.

9.18. Rezerwy Korpusu (tylko NATO)

Jak prawie każda inna armia w historii, planiści NATO podkreślali znaczenie posiadania jednostek rezerwowych, gotowych do powstrzymania lub powstrzymania przełamania wroga na linii frontu. Biorąc pod uwagę skalę tury, założenie, że obrońca nie zareaguje przez 24 godziny na niebezpieczny atak wroga, jest nierealne.

Rezerwy Korpusu są wyznaczane podczas fazy ruchu lądowego NATO i mogą być aktywowane i przemieszczane podczas dowolnej kolejnej fazy ruchu lądowego UW.

1. Gracz NATO może zadeklarować jako rezerwę korpusu maksymalnie jedną jednostkę bojową na kwaterę główną.

2. Wykorzystana jednostka bojowa musi znajdować się w promieniu 3 heksów od kwatery głównej tej samej narodowości.

3. Używana jednostka bojowa musi mieć zaopatrzenie, być w trybie taktycznym i nie może sąsiadować z jednostkami wroga.

4. Użyta jednostka bojowa musi wydać 10 dodatkowych punktów ruchu i przestać się poruszać.

5. Jednostka bojowa zadeklarowana jako rezerwa korpusu ma umieszczony pod nią znacznik „Rezerwa”.

6. Jednostka bojowa zachowuje swój status rezerwy korpusu na czas nieokreślony, dopóki nie zostanie przesunięta przez gracza NATO lub zaatakowana przez wroga jednostką lądową.

7. Na początku scenariusza, NATO nie ma jednostek rezerwowych korpusu, chyba że zasady scenariusza stanowią inaczej.

9.18.1 Aktywacja rezerw korpusu

1. Po tym, jak Gracz Układu Warszawskiego zakończy walką naziemną (w tym natarcie po walce), ale zanim atakująca jednostka będzie kontynuować ruch, gracz NATO może aktywować dowolną lub wszystkie dostępne rezerwy korpusu.

2. Każda aktywowana jednostka rezerwy korpusu może wydać maksymalnie 6 punktów ruchu, stosując standardowe zasady ruchu.

3. Rezerwa korpusu we wrogiej SK nie może zostać aktywowana, chyba że na heksie z inną jednostką bojową.

4. Aktywowane rezerwy korpusu nie mogą wejść do wrogiej SK lub strefy przełamania, chyba że na heksie znajduje się już przyjazna jednostka bojowa.

5. Aktywowane rezerwy korpusu nie mogą atakować jednostek wroga.

6. Po aktywacji lub przesunięciu jednostka rezerwy korpusu traci status rezerwy korpusu.

9.19. Walka Elektroniczna

Do wpływania na wynik walki można wykorzystać jednostki walki elektronicznej znajdujące się na heksie walki lądowej lub w jego sąsiedztwie.

1. Podczas odpowiedniego etapu sekwencji walki każdy gracz rzuca kością za każdą wykorzystaną jednostką WE, aby określić, czy walka elektroniczna zakończyła się

sukcesem.

2. WE nie mogą być użyte przeciwko wrogim jednostkom broniącym się na heksach miejskich lub zurbanizowanych.
3. Jednostka WE może być użyta nieograniczoną liczbę razy podczas tury.
4. W przypadku UW udane użycie EW ma miejsce przy rzucie od 1 do 10.
5. NATO używa EW z powodzeniem przy wyniku 1 do 13.

9.19.1 Efekty walki elektronicznej

1. Wsparcie artyleryjskie wroga jest zmniejszone o połowę. Atakująca artyleria strzelająca z heksów miasta lub zurbanizowanych nie jest zmniejszana o połowę, jeśli atakująca jednostka również znajduje się na heksie miasta lub zurbanizowanym.
2. Wsparcie naziemne wroga jest zmniejszone o połowę (zaokrąglenie w dół).
3. Każda premia za atak koncentryczny wroga zostaje anulowana.
4. Przeciwnik odejmuje 3 od swoich wszystkich modyfikatorów walki. Łączna liczba modyfikatorów walki nigdy nie może spaść poniżej zera.
5. Jeśli więcej niż jedna przyjazna jednostka WE pomyślnie zainicjuje salwę elektroniczną, nie ma żadnych dodatkowych efektów.

9.20. Płynna walka (opcjonalnie)

Zasada ta symuluje bardziej „płynne” pole bitwy, dając atakującemu możliwość kontynuowania ruchu i walki po częściowo nieudanym ataku. Zwykle faworyzuje to Układ Warszawski, gdyż w niektórych sytuacjach będzie można wielokrotnie atakować pozycje obronne, wymuszając również na obrońcy większe zużycie amunicji.

1. Podczas rozpatrywania ataku standardowego lub ataku kolumną wynik C nie zmusza atakującej jednostki do zatrzymania się. Może nadal normalnie wydawać punkty ruchu na poruszanie się (jeśli nie jest w wrogim SK), wycofywać się, przeprowadzić ponowny atak lub jakąkolwiek inną akcję normalnie dozwoloną przez zasady.
2. Podczas rozpatrywania ataku z marszu wynik C nie zmusza atakującej jednostki do zatrzymania się. Może kontynuować wydawanie punktów ruchu zgodnie z punktem 1, ale nie może ponownie używać ataku w marszu podczas bieżącej fazy akcji.
3. Podczas rozpatrywania ataku pojedynczym eszelonem, wynik C nadal zmusza atakującą jednostkę do zatrzymania się.

10. POZIOMY

Każda jednostka naziemna ma ustaloną liczbę poziomów walki i zmienną liczbę poziomów strat. Jednostki naziemne mogą otrzymywać straty z wielu powodów (walka, nalot, ataki nuklearne, zmęczenie). Straty jednostek są rejestrowane przy użyciu odpowiedniego znacznika strat.

1. W zależności od rodzaju jednostki mają różną liczbę poziomów walki:

Jednostka bojowa (dywizja, brygada, regiment)	3
Jednostka bazowa dywizji	1
Artyleria	3
Siły specjalne	2
ADA i SAM (jednostki FLAK)	1
Walka elektroniczna	1
Saperzy bojowi	1
SSM	1
Dowódzwa	1
Radzieckie FSH, regimenty kolejowe	1

2. Jednostki NATO odnotowują straty poziomów, używając znaczników strat z 2 nadrukowanymi na odwrocie. Innymi słowy, jednostka NATO z jedną stratą ma pod sobą 1 znacznik straty, podczas gdy jednostka NATO z dwiema stratami ma pod sobą znacznik 2 strat.
3. Jednostki UW odnotowują straty poziomów za pomocą znaczników strat z 3 wydrukowanymi na odwrocie. Innymi słowy, jednostka UW z jedną stratą ma pod sobą znacznik 1 straty, podczas gdy jednostka UW z dwiema stratami ma pod nim znacznik 3 strat.
4. Jeśli jednostka poniesie straty, gracz będący właścicielem umieszcza znacznik strat pod tą jednostką lub odwraca istniejący już znacznik, aby odzwierciedlić nowy poziom strat.
5. Jeśli strata jednostki wielkości dywizji jest równa lub większa niż liczba poziomów, jednostka zostaje zastąpiona jednostką bazową dywizji.
6. Jeśli straty jednostki spoza rozmiaru dywizji jest równa lub większa niż liczba poziomów, jednostka zostaje wyeliminowana.
7. Jeśli rozstrzygana walka naziemna obejmuje jednostki bojowe, poniesione straty muszą zostać przejęte przez te jednostki bojowe. Jeśli wszystkie jednostki bojowe zostaną wyeliminowane, wszystkie jednostki wsparcia, które znajdują się z nimi na heksach, również zostaną wyeliminowane (wyjątek: zamiast tego przemieszczane są FSH).
8. Jeśli rozstrzygana walka naziemna obejmuje tylko jednostki wsparcia, są one eliminowane (wyjątek: zamiast tego przemieszczane są FSH).

11. KADRY

Na początku wojny większość jednostek nie miała żadnego doświadczenia bojowego; Wartość kadry jednostki jest oszacowaniem jej wykszolenia, poziomu przygotowania i woli walki. Po zdobyciu doświadczenia bojowego większość jednostek poprawi swój wskaźnik kadry. W przypadku elitarnych jednostek może być odwrotnie, ponieważ utrata w walce dobrze wyszkolonego personelu może w rzeczywistości obniżyć ich ogólne możliwości.

1. Wszystkie jednostki rozpoczynają grę z wartością Kadry (patrz tabela Cadre Rating Table) i są umieszczane awersem do góry.
2. Za każdym razem, gdy jednostki biorą udział w walce naziemnej, najniższy (najniższy) współczynnik kadry jest dodawany do całkowitej liczby modyfikacji walki gracza.
3. Za każdym razem, gdy wynik rzutu kością w walce wynosi od 4 do 16, wszystkie zaangażowane jednostki bojowe tracą swój pierwotny współczynnik kadry i uzyskują „bazowy” wskaźnik kadry wynoszący 5 (odwróć jednostki na drugą stronę).
4. Kiedy dywizja ponownie się połączy, jeśli którykolwiek jej składnik utraci swój pierwotny współczynnik kadry, cała dywizja otrzyma 5.
5. Kiedy sojusznicza jednostka UW (tj. NRD, Czechosłowacja, Węgry i Polska) otrzyma niekorzystny wynik w walce (A1 lub A2 podczas ataku, D podczas obrony) lub stratę w wyniku uderzenia naziemnego lub nuklearnego wroga, powraca do swojego pierwotnego wskaźnika kadry. Podstawowy współczynnik kadr jest przywracany lub utrzymywany, nawet jeśli zmodyfikowany wynik rzutu kośćmi walki normalnie zmieniłyby ją na 5. W razie potrzeby odwróć jednostkę na stronę z oryginalną kadrami.
- Lojalność i oddanie sprawie radzieckich krajów satelickich były w najlepszym razie wątpliwe. W przypadku ciężkich ofiar ich wola walki znacznie spadłaby w kolejnych potyczkach.
6. Jednostki spadochronowe i piechoty morskiej to elitarne jednostki, które dodają 1 do podstawowej wartości kadry. Premia ta przepada, jeśli jednostka uzyska bazową wartość kadry na poziomie 5.
7. Jednostki wsparcia zawsze zachowują swoją pierwotną wartość kadry.

12. ZAOPATRZENIE

Jednostki muszą być zaopatrzone, aby mogły działać z maksymalną wydajnością. Stan zaopatrzenia jednostki jest określany w momencie, gdy jednostka rozpoczyna ruch oraz w chwili, gdy jednostka bierze udział w walce. Jeśli jednostki nie są zaopatrzone, ich ruch i zdolności bojowe ulegają ograniczeniu.

W grę można grać tylko przy użyciu ogólnych zasad zaopatrzenia, które są łatwiejsze w obsłudze. Jeśli gracze się zgodzą, mogą dodać zasady wbudowanego zaopatrzenia, bardziej realistyczne, ale utrudniające grę.

12.1. Trasa zaopatrzenia

Aby uzyskać zaopatrzenie z głównej sieci zasilającej, jednostka musi wyznaczyć trasę zaopatrzenia do źródła zaopatrzenia lub do odpowiedniej jednostki, która sama jest w zaopatrzeniu.

Trasa zaopatrzenia podlega następującym zasadom:

1. Musi to być ciągła droga lądowa złożona z heksów, niezakłócana przez wrogie jednostki, wrogie SK, duże rzeki, nieprzekraczalne heksy górskie, heks skażony nuklearnie lub heksy skażone chemicznie.
2. Wszystkie koszty punktów ruchu są obliczane przy użyciu kolumny tryb drogowy w tabeli Terrain Effects Chart.
3. Oprócz terenu, jedynymi innymi kosztami punktów ruchu wykorzystywanymi przy obliczaniu tras zaopatrzenia są Zakazane Heksy (gdzie wymagane dodatkowe punkty ruchu muszą zostać wydane) i heksy z niepokojami społecznymi (gdzie koszt punktu ruchu jest obliczany w Trybie Taktycznym).

12.2. Generalne zasady zaopatrzenia NATO

Jednostki NATO stosują następujące zasady do określania stanu zaopatrzenia:

1. W pierwszych 4 turach wojny jednostka NATO jest zaopatrzona, jeśli może wyznaczyć linię komunikacyjną.
Konsekwencją zasad zaopatrzenia NATO jest to, że Bornholmska Brygada Obrony nie ma dostaw od początku gry. To jest zamierzone.
2. Po pierwszych 4 turach wojny jednostka NATO jest zaopatrzona, jeśli może wyznaczyć trasę zaopatrzenia liczącą 15 lub mniej punktów ruchu do kwatery głównej tej samej narodowości, która sama jest zaopatrzona, lub do odpowiedniego źródła zaopatrzenia.
3. Trasa zaopatrzenia jednostki nie może rozciągać się przez więcej niż jedna kwaterę główną.
4. Kwatera główna jest zaopatrzona, jeśli może wyznaczyć trasę zaopatrzenia o dowolnej długości do odpowiedniego źródła zaopatrzenia.
5. Każde pole autostrady na zachodniej lub południowej krawędzi mapy jest uważane za źródło zaopatrzenia.
6. Każdy nieuszkodzony port NATO (Amsterdam, Brema, Bremerhaven, Emden, Hamburg, Kopenhavn, Odense lub Wilhelmshaven) jest uważany za źródło zaopatrzenia.
7. W przypadku jednostek austriackich za źródło zaopatrzenia uważa się każde miasto w Austrii.
8. Port NATO nie może być używany jako źródło zaopatrzenia, jeśli wjazdy lub rzeki prowadzące do niego z morza przechodzą przez wrogie SK lub jeśli obszar przewagi powietrznej, w którym się znajduje, jest kontrolowany przez wroga.
9. Kiedy dywizja jest podzielona na brygady, poszczególne brygady są zaopatrzone, jeśli mogą wyznaczyć trasę zaopatrzenia o długości 10 lub mniej punktów ruchu do swojej bazy dywizji, która sama jest zaopatrzona. Jeśli baza dywizji została wyeliminowana lub nie weszła jeszcze do gry, poszczególne brygady są uważane za niezależne formacje i wyznaczają swoje trasy zaopatrzenia do kwatery głównej tej samej narodowości lub do odpowiedniego źródła zaopatrzenia, zgodnie z punktem 2.
10. (nieobowiązkowo) brygady USA, Wielkiej Brytanii i NE ignorują pkt 9 powyżej. Wyznaczają swoją ścieżkę zaopatrzenia do kwatery głównej lub do odpowiedniego źródła zaopatrzenia, zgodnie z punktem 2.
W latach 80-tych kilka krajów NATO przeniosło sprzęt logistyczny i organizację na poziom brygady, co zapewniło im wyższy stopień niezależności.
11. Jednostki artylerii są zawsze uważane za niezależne formacje i wyznaczają swoje trasy zaopatrzenia do kwatery głównej lub prawidłowego źródła zaopatrzenia, zgodnie z punktem 2.

12.3. Zaopatrzenie Układu Warszawskiego

Jednostki Układu Warszawskiego stosują następujące zasady w celu określenia

stanu zaopatrzenia:

1. W pierwszych 3 turach wojny jednostka UW jest zaopatrzona, jeśli może wyznaczyć prawidłową linię komunikacyjną.
2. Po pierwszych 3 turach wojny jednostka UW jest w zaopatrzenia, jeśli może wyznaczyć trasę zaopatrzenia o długości 10 lub mniej punktów ruchu do odpowiedniego źródła zaopatrzenia, do przyjaznej kwatery dowolnej narodowości będącej zaopatrzoną lub do FSH mającej zaopatrzenie.
3. Trasy zaopatrzenia jednostki nie może rozciągać się przez więcej niż jedna kwaterę główną.
4. Kwatera główna jest zaopatrzona, jeśli może wyznaczyć trasę zaopatrzenia zawierającą 10 lub mniej punktów ruchu do odpowiedniego źródła zaopatrzenia lub do FSH, która sama jest zaopatrzona.
5. FSH jest zaopatrzona, jeśli może wyznaczyć trasę zaopatrzenia dowolnej długości do odpowiedniego źródła zaopatrzenia. Część trasy zaopatrzenia przebiegająca przez kraje Układu Warszawskiego musi być wytyczona wyłącznie na heksach kolei lub autostrad, z wyjątkiem maksymalnie 5 heksów.
6. FSH może zaopatrywać nieograniczoną liczbę jednostek, które mogą wyznaczyć trasę zaopatrzenia do FSH lub do kwatery głównej armii, która sama może wyznaczyć trasę zaopatrzenia do FSH.
7. Każde pole autostrady lub kolei na krawędzi mapy i wewnątrz kraju Układu Warszawskiego lub Austrii jest uważane za źródło zaopatrzenia.
8. Jeżeli Układ Warszawski zdecyduje się na inwazję Austrii, heks S6118 jest uważany za źródło zaopatrzenia UW.
9. Kiedy dywizja UW jest podzielona na pułki, poszczególne pułki są zaopatrzone, jeśli mogą wyznaczyć trasę zaopatrzenia o długości 5 lub mniej punktów ruchu do dowolnej bazy dywizji.

12.4. Brak zaopatrzenia

Jeśli jednostka nie może wyznaczyć trasy zaopatrzenia do odpowiedniego źródła zaopatrzenia, jej stan zaopatrzenia będzie się szybko pogarszał, dopóki jednostka nie zostanie uznana za pozbawioną zaopatrzenia.

1. Jednostka, która nie może wyznaczyć trasy zaopatrzenia do odpowiedniego źródła zaopatrzenia na początku jakiegokolwiek fazy ruchu, ma pod nią umieszczony znacznik Fuel -1.
2. Jednostka posiadająca znacznik Fuel -1, która może wyznaczyć trasę zaopatrzenia do odpowiedniego źródła zaopatrzenia na początku własnej fazy ruchu, ma usunięty znacznik Fuel -1.
3. Jednostka posiadająca znacznik Fuel -1, która nie może wyznaczyć trasy zaopatrzenia do odpowiedniego źródła zaopatrzenia na początku własnej fazy ruchu, ma zmieniony znacznik Fuel -1 na znacznik Out of Supplu. Jednostka jest teraz traktowana jako pozbawiona zaopatrzenia.

12.4.1 Efekty braku zaopatrzenia

1. Jednostka bez zaopatrzenia nie może wydać więcej niż 5 punktów ruchu podczas swojej fazy ruchu. Stan ten utrzymuje się do momentu, gdy jednostka odzyska zaopatrzenie.
2. Jednostka bez zaopatrzenia nie może dobrowolnie inicjować walki.
3. Jednostka bez zaopatrzenia biorąca udział w walce dodaje 8 do wrogich modyfikatorów walki.

12.5. Zaopatrzenie jednostek spadochronowych i piechoty morskiej

1. Jednostki spadochronowe i piechoty morskiej, które są transportowane drogą powietrzną, automatycznie są zaopatrzone do końca tury, pod warunkiem, że wystartowały z lotniska, które było zaopatrzone.
2. Jednostki piechoty morskiej lądujące z amfibii automatycznie mają zaopatrzenie do końca tury, pod warunkiem, że weszły jako posiłki lub opuściły port, który był zaopatrzony.
3. W następnej turze jednostka airmobilina, spadochronowa lub piechoty morskiej jest zaopatrzona jeśli spełniony jest którykolwiek z poniższych przypadków:
 - a. Może wyznaczyć trasę zaopatrzenia do źródła zaopatrzenia.
 - b. Nie znajduje się na heksie wewnątrz kontrolowanego przez wroga obszaru

przewagi powietrznej.

4. Jednostki airmobilne, spadochronowe i piechoty morskiej mogą być traktowane jako niezależne formacje lub jako komponenty dywizji dla celów zaopatrzenia, według wyboru gracza będącego ich właścicielem, w każdej konkretnej sytuacji.

13. WBUDOWANE ZAOPATRZENIE (opcjonalnie)

Wbudowane zaopatrzenie integruje ogólne zasady zaopatrzenia, dodając znaczny realizm (i pewien poziom komplikacji) do systemu zaopatrzenia. Korzystając z reguł wbudowanego zaopatrzenia, zignoruj regułę 12.4.

Jednostka zaopatrzona nie korzysta z wbudowanego zaopatrzenia. Jednostka pozbawiona zaopatrzenia musi wykorzystać zaopatrzenie wbudowane, aby w pełni wykorzystać swoje możliwości ruchu i walki. Wbudowane zaopatrzenie ma dwie różne formy: amunicję (używaną do walki) i paliwo (używane do ruchu).

1. Każda jednostka NATO (z wyjątkiem artylerii i piechoty piechoty) posiada 2 punkty amunicji i 2 punkty paliwa.

2. Każda jednostka artylerii NATO posiada 3 punkty amunicji i 2 punkty paliwa.

3. Każda jednostka UW (z wyjątkiem piechoty piechoty) posiada 3 punkty amunicji i 3 punkty paliwa.

4. Piechota (zarówno UW jak i NATO) posiada 2 punkty amunicji. Piechota nie zużywa punktów paliwowa; jest to zawsze brane pod uwagę w zasadach ruchu.

5. Jednostki Sił Specjalnych nie zużywają ani nie wymagają punktów paliwa lub amunicji.

6. Jeśli dywizja się rozłączy lub ponownie połączy, liczba punktów amunicji i paliwa posiadanych przez jednostkę na mapie jest równa najmniejszej liczbie posiadanej przez jej komponenty przed rozłączeniem / połączeniem.

Przykład 1: Dywizja NATO ponownie łączy podległe jej brygady, wszystkie z pełnym zestawem amunicji i zapasów paliwa, z wyjątkiem jednej brygady, która ma 1 punkt amunicji i 1 punkt paliwa. Połączona dywizja ma 1 punkt paliwowy i 1 punkt amunicji.

Przykład 2: dywizja UW z 2 punktami amunicji i 1 punktem paliwa rozkłada się na jednostki składowe. Każda jednostka składowa ma teraz 2 punkty amunicji i 1 punkt paliwa.

13.1. Wykorzystanie punktów paliwowa

1. Jednostka bez zaopatrzenia na początku ruchu i wydająca więcej niż 5 punktów ruchu musi wydać 1 Punkt Paliwa ze swojego wbudowanego zaopatrzenia.

2. Jednostka bez zaopatrzenia na początku ruchu i wydająca więcej niż 20 punktów ruchu musi wydać dodatkowy punkt paliwa ze swojego wbudowanego zaopatrzenia.

3. Jednostka bez zaopatrzenia na początku ruchu i wydająca więcej niż 40 punktów ruchu musi wydać dodatkowy punkt paliwa ze swojego wbudowanego zaopatrzenia.

4. Punkty ruchu używane do usuwania poziomów zmęczenia lub otrzymywania wbudowanego zaopatrzenia nie są wliczane do sumy punktów ruchu za zużycie paliwa.

Przykład: jednostka Układu Warszawskiego z zaopatrzeniem i ze zmęczeniem na poziomie 1 rozpoczyna ruch. Najpierw usuwa zmęczenie, wydając 10 punktów ruchu, a następnie zużywa 15 dodatkowych punktów ruchu. Tylko 15 punktów ruchu jest wliczanych do wydatków na wbudowane zaopatrzenie, a jednostka zużywa 1 punkt paliwa.

5. Jednostka bez zaopatrzenia i nie posiadająca wystarczającej ilości punktów paliwa, aby wydać określoną liczbę punktów ruchu, nie może ich wydać i dlatego musi stracić ten ruch.

13.2. Wykorzystanie punktów amunicji

1. Jednostka bez zaopatrzenia w momencie walki musi wydać 1 Punkt Amunicji ze swojego wbudowanego zaopatrzenia aby walczyć z pełnym potencjałem.

2. Jednostka pozbawiona zaopatrzenia i która nie ma już punktów amunicji (lub nie chce ich wydać) w momencie walki jest traktowana jako pozbawiona zaopatrzenia i dodaje 8 do wrogich modyfikatorów walki.

3. Jednostka pozbawiona zaopatrzenia i bez punktów amunicji nie może rozpocząć walki.

5. Jednostka pozbawiona zaopatrzenia, której podczas walki pozostało co najmniej 1 punkt amunicji, może użyć racjonowania amunicji. Racjonowanie amunicji dodaje

2 do wrogich modyfikatorów walki. Na koniec walki gracz będący właścicielem rzuca kością: jeśli wynik wynosi od 1 do 10, jednostka zużywa 1 punkt amunicji.
6. Jednostka UW używająca ataku pojedynczym eszelonem lub jednostka NATO używająca aktywnej obrony nie może używać racjonowania amunicji.

13.3. Uzupełnianie wbudowanego zaopatrzenia

1. Podczas końcowej fazy tury wszystkie jednostki NATO w ramach zaopatrzenia ogólnego otrzymują pełny zestaw zaopatrzenia wbudowanego.
2. Podczas własnej fazy ruchu każda jednostka UW będąca zaopatrzoną może otrzymać 1 punkt paliwa i 1 punkt amunicji, wydając punkty ruchu (patrz tabela Movement Cost Chart). Jednostka UW nie może otrzymać więcej niż 1 punkt amunicji i 1 punkt paliwa podczas jednej fazy ruchu.

14. ROZŁĄCZENIE I ŁĄCZENIE JEDNOSTEK

Podczas własnej fazy ruchu dywizja może rozbić się na jednostki składowe (zwykle dwie lub trzy brygady lub regimenty i bazę dywizji). Ponadto podczas własnej fazy ruchu jednostki wchodzące w skład dywizji mogą się łączyć, tworząc dywizję. Zarówno rozłączenie, jak i łączenie wymagają wydania punktów ruchu dla wszystkich zaangażowanych jednostek.

14.1. Rozłączenie

1. Podczas własnej fazy ruchu dywizja, która nie jest we wrogiej SK, może rozbić się na jednostki składowe, wydając 2 punkty ruchu w trybie drogowym lub 4 punkty ruchu w trybie taktycznym. Zastęp licznik dywizji wyznaczonymi jednostkami składowymi (NATO) lub jednostkami podstawowymi (UW).
2. Po rozłączeniu każda jednostka składowa może być przemieszczana oddzielnie, a jej punkty ruchu pozostaną równe liczbie punktów ruchu, które pozostały w pierwotnej dywizji po zakończeniu podziału.
3. Po rozłączeniu każda jednostka składowa ma ten sam poziom zmęczenia, co oryginalna dywizja.
4. Po podziale każda jednostka składowa ma takie same straty jak oryginalna dywizja, z wyjątkiem bazy dywizji; jednostka bazowa dywizji nigdy nie dziedziczy strat.
5. Jeśli korzystasz z wbudowanego zaopatrzenia, każda jednostka składowa po rozłączeniu ma te same punkty paliwa i amunicji, co oryginalna dywizja.

14.2. Połączenie

1. Podczas własnej fazy ruchu dywizja może zostać ponownie połączona, jeśli wszystkie jej jednostki składowe znajdują się na tym samym heksie, a nie w wrogiej SK. Usuń jednostki składowe i zastąp je żetonem dywizji o tym samym oznaczeniu (NATO) lub dowolną dywizją, która została rozłączona w poprzedniej turze (UW).
2. Każda jednostka składowa zużywa 4 punkty ruchu na połączenie; jeśli jakkolwiek jednostka nie może wydać 4 wymaganych punktów ruchu, połączenie nie może się odbyć. Gracze muszą śledzić zużyte punkty ruchu dla każdej przesuniętej Jednostki, aby sprawdzić, czy będą one mogły się połączyć podczas fazy ruchu.
3. Dywizja połączona będzie miała liczbę wydanych punktów ruchu równą liczbie posiadanych przez jednostkę, która wydała najwięcej punktów ruchu.
4. Niektóre dywizje nie mają wszystkich swoich jednostek składowych na mapie na początku scenariusza. Dywizji tych nie można ponownie połączyć, dopóki wszystkie jednostki składowe nie pojawią się na mapie.
5. Kiedy dywizja łączy się ponownie, jej poziom zmęczenia jest równy najwyższemu poziomowi zmęczenia jednostek składowych.
6. W przypadku korzystania z zasad wbudowanego zaopatrzenia, punkty paliwa i amunicji dywizji są równe najniższemu punktowi paliwa i amunicji jednostek składowych.
7. Kiedy jedna lub więcej jednostek składowych dywizji jest otoczonych przez wroga SK, pozostałe jednostki składowe mogą się połączyć, biorąc pod uwagę otoczone jednostki składowe jako wyeliminowane (patrz punkt 8 poniżej). Jednostki składowe, które nie zostaną ponownie połączone, będą traktowane jako formacje niezależne.
8. W przypadku połączenia jednostek składowych, straty są obliczane zgodnie z

poniższą tabelą; każda wyeliminowana brygada lub pułk liczy się jako utrata 3 poziomów, a wyeliminowana baza dywizja liczy się jako strata 1 poziomu. Otoczone jednostki składowe, które nie łączą się ponownie (patrz punkt 7) są liczone jako wyeliminowane.

Straty jednostek	Straty dywizji	Znacznik strat
0	0	Brak
1-3	1	NATO: 1, UW: 1
4-6	2	NATO: 2, UW: 3
7 i więcej	Brak możliwości połączenia	-

Jednostki NATO mogą być rozłączone/połączone zgodnie z poniższą tabelą:

Narodowość:	Dywizja	Jednostki
AU	1st Mech	1 Mech Div. Base, 3/1 Mech, 4/1 Mech, 9/1 Mech
BE	16th Mech	16 Mech Div. Base, 4/16 Mech, 12/16 Mech, 17/16 Arm
BE	1st Mech	1 Mech Div. Base, 1/1 Mech, 7/1 Mech, 10/1 Mech
DE	Jutland	Jut Div. Base, 1/Jut Mech, 2/Jut Mech, 3/Jut Mech
DE	Zealand	Zea Div. Base, 1/Zea Mech, 2/Zea Mech
FR		Francuskie dywizje nie mogą być rozłączane.
IT	Centauro	Centauro Div. Base, C/Ce Arm, G/Ce Mech, L/Ce Mech
IT	Ariete	Ariete Div. Base, 8/Ar Mech, 32/Ar Arm, 132/Ar Arm
IT	Mantova	Mantova Div. Base, B/Man Mech, I/Man Mech, P/Man Arm
IT	Folgore	Folgore Div. Base, G/Fol Mech, T/Fol Mech, V/Fol Arm
NE	1st Mech	1 Div. Base, 11/1 Mech, 12/1 Mech, 13/1 Arm
NE	4th Mech	4 Div. Base, 41/4 Arm, 42/4 Mech, 43/4 Mech
NE	5th Mech	5 Div. Base, 51/5 Arm, 52/5 Mech, 53/5 Mech
UK	1st Arm	1 Div. Base, 7/1 Arm, 12/1 Arm, 22/1 Arm
UK	3rd Arm	3 Div. Base, 4/3 Arm, 6/3 AirMob, 19/3 Mech
UK	4th Arm	4 Div. Base, 11/4 Arm, 20/4 Arm, 33/4 Arm
UK	2nd Mech	2 Div. Base, 15/2 Mech, 24/2 Mech, 49/2 Mech
US	3rd Arm	3A Div. Base, 1/3A Arm, 2/3A Arm, 3/3A Arm

US	8th Mech	8 Div. Base, 1/8 Mech, 2/8 Mech, 3/8 Mech
US	1st Arm	1A Div. Base, 1/1A Arm, 2/1A Arm, 3/1A Arm
US	3rd Mech	3 Div. Base, 1/3 Mech, 2/3 Mech, 3/3 Mech
US	1st Arm Cav	1C Div. Base, 1/1C Arm Cav, 2/1C Arm Cav
US	2nd Arm	2° Div. Base, 1/2A Arm, 2/2A Arm, 3/2A Arm
US	1st Mech	1 Div. Base, 1/1 Mech, 2/1 Mech, 3/1 Mech
US	4th Mech	4 Div. Base, 1/4 Mech, 2/4 Mech, 3/4 Mech
US	5th Mech	5 Div. Base, 1/5 Mech, 2/5 Mech
US	24th Mech	24 Div. Base, 1/24 Mech, 2/24 Mech
US	2nd Marine	2Mar Div. Base, 2/2Mar Mar, 6/2Mar Mar, 8/2Mar Mar
WG	6th PG	6 Div. Base, 16/6 PG, 17/6 PG, 18/6 Pz

Jednostki UW mogą być łączone i rozłączane zgodnie z poniższą tabelą:

Narodowość	Dywizja	Jednostki
SU	18B14 Arm	1x 1C2 Div
	17B13 Arm	Base, 3x 4D2
	16B12 Arm	rgts
SU	13B10 Arm	1x 1C2 Div.
	11B9 Arm	Base, 3x 2D1
	10B8 Arm	rgts
SU	15B17 Mech	1x 1C2 Div.
	13B15 Mech	Base, 3x 2D2
		rgts
SU	10B13 Mech	1x 1C2 Div.
	9B11 Mech	Base, 3x 1D2
	8B10 Mech	rgts
	7B10 Mech	
WP Ally	Arm Division	1x 1D2 Div. Base, 3x 2D1 rgts
WP Ally	Mech Division	1x 1D2 Div. Base, 3x 1D2 rgts

Zestaw żetonów nie jest absolutnym limitem podziału dywizji UW. Większość dywizji Układu Warszawskiego była faktycznie zorganizowana w 4 pułki, ale miały stosunkowo niewielką liczbę personelu i nie były pomyślane jako samodzielne jednostki. Stąd decyzja o rozbiciu dywizji UW na 3 pułki.

15. JEDNOSTKI ARTYLERII

Jednostki artyleryjskie mogą wspierać przyjazne jednostki, dodając swoją siłę ognia do siły bojowej jednostek biorących udział w walce naziemnej. Pierwsza liczba (Atak) służy do wsparcia jednostek atakujących, a druga liczba (Obrona) służy do wspierania jednostek broniących się.

Jednostki artyleryjskie stosują następujące zasady:

1. Artyleria to jednostka wsparcia z 3 poziomami walki i siłą obrony na wypadek zagrożenia.
2. Jednostka artylerii liczy się jako jedna brygada na potrzeby stosów.
3. Oddział artylerii ma 3 punkty amunicji.
4. Jednostki artylerii są zawsze uważane za niezależne formacje i muszą wyznaczać swoje ścieżki zaopatrzenia do właściwej kwatery głównej lub źródła zaopatrzenia (patrz 12.0).

15.1. Artyleria w walce naziemnej

1. Aby użyć swojej siły ostrzału w walce naziemnej, jednostka artylerii musi spełnić następujące warunki wstępne:
 - a. Musi być w trybie taktycznym.
 - b. W przypadku obrońcy musi sąsiadować z co najmniej jedną z atakowanych jednostek.
 - c. Atakujący musi znajdować się w promieniu dwóch heksów od przynajmniej jednej z atakowanych jednostek.
 - d. Nie może mieć strat.
 - e. Jeśli znajduje się na heksie z SK wroga, musi być w stosie z jednostką bojową lub jednostką nieartyleryjską z siłą obrony.
 - f. Musi wydać jeden punkt amunicji.
2. Jednostka artylerii nie wydaje dodatkowych punktów ruchu za wspieranie walki.
3. Jednostka artylerii może wspierać więcej niż jedną walkę, o ile ma pozostałe punkty amunicji. Oddział artylerii nie może korzystać z racjonowania amunicji.
4. Jednostka artyleryjska umieszczona w stosie z jednostkami bojowymi, które wspiera, musi przyjąć jedną stratę, jeśli wynik walki spowoduje straty dla zaangażowanych w walkę sojusznicznych jednostek.
5. Podczas końcowej fazy tury wszystkie jednostki artylerii mające zaopatrzenie otrzymują pełny przydział punktów amunicji.

16. KWATERY GŁÓWNE

Kwatera główna reprezentuje strukturę dowodzenia i logistyczną armii narodowej, a sieć zaopatrzeniowa obu stron w dużej mierze zależy od nich, aby prawidłowo funkcjonować.

1. Kwatera główna to Jednostka Wsparcia z 1 poziomem i Siłą Obrony Nieprzewidzianej.
2. Kwatera główna liczy się jako 1 brygada do celów stosu.
3. Kwatera główna może być wykorzystana przez przyjazne jednostki do wyznaczania trasy zaopatrzenia i pobrania zaopatrzenia (patrz 12.0).

17. ARTYLERIA PRZECIWLOTNICZA (FLAK)

Flak to jednostki wsparcia używane do obrony przed wrogimi eskadrami powietrznymi lub helikopterowymi. W grze reprezentowane są trzy różne kategorie Flak:

- Stałe jednostki rakiet ziemia-powietrze (SAM)
- Mobilne jednostki rakietowe ziemia-powietrze (ADA)
- Flak będący częścią jednostek.

Poniższe zasady dotyczą jednostek Flak:

1. Jednostki SAM i ADA są jednostkami wsparcia z 1 poziomem walki.
2. Jednostka SAM lub ADA liczą się jako połowa brygady dla celów układania w stosy.
3. Jednostki SAM, jednostki ADA i te będące częścią jednostek o wartości A +, A lub B mają 3 punkty amunicji przeciwlotniczej.
4. Oddziały Flak będące częścią jednostek o wartości C lub D nie wykorzystują punktów amunicji przeciwlotniczej.
5. Podczas fazy końcowej tury wszystkie jednostki FLAK mające zaopatrzenie otrzymują pełny przydział punktów amunicji przeciwlotniczej.

17.1. Flak vs Samoloty

1. Jednostka SAM lub ADA strzelająca do wrogich eskadr powietrznych wykorzystuje zasięg w heksach wydrukowany na żetonie jednostek i musi wydać jeden punkt amunicji przeciwlotniczej. Jeśli nie ma punktów amunicji przeciwlotniczej, nie

może strzelać.

2. FLAK będący częścią jednostek o wartości A +, A lub B ma zasięg 3 heksów podczas strzelania do wrogich eskadr powietrznych i musi wydać jeden punkt amunicji przeciwlotniczej. Jeśli nie ma punktów amunicji przeciwlotniczej, może walczyć z wartością C i zasięgiem 1-heksowym (patrz punkt 3)

3. FLAK będący częścią jednostek o wartości C lub D ma zasięg 1 heksa podczas strzelania do wrogich eskadr powietrznych i nie zużywa punktów amunicji przeciwlotniczej, dopóki jednostka ma zaopatrzenie lub ma co najmniej jeden punkt amunicji. Jeśli jednostka nie ma zapasów ogólnych i nie ma już żadnych punktów amunicji, FLAK nie może strzelać.

17.2. Flak vs Helikoptery

1. Wszystkie FLAK mają zasięg 1 heksa przeciwko wrogim eskadrom helikopterów podczas normalnego lotu.

2. Wszystkie FLAK mają zasięg 0 heksów przeciwko wrogim eskadrom helikopterów używających lotu Nap-Of-Earth (NOE). Podczas rozpatrywania walki, FLAK będący częścią jednostek atakującej jednostki i każdy inny FLAK w stosie z nią może zaatakować wroga eskadry helikopterów, używające lotu NOE i wspierające obronę. Bez tej zasady helikoptery latające NOE w celu wsparcia obrony byłyby całkowicie niewrażliwe na ogień FLAK. Jest to oczywiście nierealne, ponieważ w szczególności dywizje radzieckie były dobrze wyposażone do zwalczania helikopterów NATO. Jednym z najczęstszych zarzutów co do tej zasady jest: „Heks ma 14 km szerokości, więc nie ma szans, by Twój pocisk strzelał do moich helikopterów lecących z NOE z odległości 14 km”. Ten argument nie bierze pod uwagę faktu, że helikopter musi znajdować się w odległości 1500-2000 metrów od wroga, aby faktycznie coś ZROBIĆ i, jak mówi stary cytat wojskowy: „Jeśli wróg jest w zasięgu, ty też”.

3. SAM lub ADA strzelające do wrogich helikopterów używają wartości C (w przypadku pocisków A +, A lub B) lub normalnej wydrukowanej wartości (w przypadku FLAK C lub D) i muszą wydać jeden punkt amunicji FLAK. Jeśli jednostka nie ma punktów amunicji przeciwlotniczej, nie może strzelać.

4. FLAK będący częścią jednostki strzelający do helikopterów wroga korzysta z wartości C (w przypadku wartości A +, A lub B) lub normalnej wydrukowanej wartości (w przypadku wartości C lub D) i nie zużywa punktów amunicji przeciwlotniczej, dopóki jednostka jest zaopatrzona lub ma co najmniej jeden punkt amunicji.

5. Jeśli jednostka nie ma zaopatrzenia i nie ma już żadnych punktów amunicji, FLAK będący jej częścią nie może strzelać.

6. FLAK może strzelić tylko raz do wrogiego helikoptera poruszającego się w jego zasięgu. Gdyby helikopter opuścił swój zasięg ognia, a następnie ponownie wleciał, jednostka przeciwlotnicza byłaby uprawniona do ponownego ostrzału.

17.3. Rozpatrywanie ognia FLAK

1. Eskadry powietrzne wroga mogą zdecydować o przerwaniu misji, zamiast otrzymywać ostrzał przeciwlotniczy. Gracz przeciwny może zdecydować o wycofaniu całej Grupy Lotniczej lub tylko niektórych eskadr. Wycofane eskadry lotnicze są natychmiast zwracane do dowolnego zdolnego do ich przyjęcia lotniska.

2. Eskadry helikopterów nigdy nie mogą przerywać i muszą przyjąć ostrzał przeciwlotniczy.

3. Gracze obliczają średnią wartość uniku dla grupy powietrznej będącej celem ataku i sprawdzają tabelę Evasion Modifiers, aby znaleźć modyfikatory rzutu kostką, które należy zastosować. Śmigłowce nie wykonują misji w grupach powietrznych, więc po prostu użyj wartości uniku eskadry śmigłowców, która jest celem.

4. Gracze sprawdzają tabelę Flak Fire Modifiers, aby określić dodatkowe modyfikatory rzutu kostką.

5. Gracz posiadający Flak rzuca kością i dodaje modyfikatory rzutu kością. Następnie znajduje zmodyfikowany rzut kością na kolumnie odpowiadającej współczynnikowi Flak.

6. Wynik wskazuje straty zadane docelowej grupie powietrznej lub eskadrze śmigłowców - zniszczone (lewa liczba) i Uszkodzone (prawa liczba).

7. Wyniki są wdrażane natychmiast (patrz 27.19 lub 31.4).

8. Jeśli Flak używał punktów amunicji, zużywa jeden punkt amunicji

przeciwlotniczej. Jeśli Flakowi nie pozostały żadne punkty amunicji, pod Jednostką należy umieścić znacznik „FLAK Depleted”.

18. FRONTOWE CZOŁÓWKI ZAOPATRZENIOWE (tylko UW)

Czołówki zaopatrzeniowe (FSH) są głównym węzłem logistycznym Frontu Układu Warszawskiego.

1. FSH to Jednostki wspierające z 1 poziomem walki.
2. FSH nie mają punktów ruchu i nie mogą się poruszać samodzielnie. Muszą być przenoszone za pomocą radzieckich pociągów kolejowych.
3. Kiedy FSH bierze udział w walce naziemnej, a wynik walki to D, FSH zostaje przemieszczony.
4. Kiedy FSH zostaje zaatakowany przez misję uderzenia naziemnego, a wynik wynosi 1 lub +, FSH może zostać przemieszczony.

18.1. Przemieszczenie FSH

1. Aby przemieścić FSH, gracz Układu Warszawskiego przesuwa FSH 5 heksów z powrotem w kierunku wschodniego lub południowo-wschodniego toru kolejowego lub autostrady. Każda jednostka wsparcia, która jest aktualnie w stosie z FSH, może zostać przeniesiona wraz z nią, zgodnie z wolą gracza.
2. Jeśli FSH znajduje się mniej niż 5 heksów od krawędzi mapy przed przemieszczeniem, jest eliminowany.
3. Jeśli FSH zostanie wyeliminowany, wraca na mapę w fazie posiłków UW w następnej turze gry. Jest umieszczany na dowolnej niezajętej, nie kontrolowanej przez wroga linii kolejowej na krawędzi mapy lub na autostradzie na wschód lub południowy wschód. Jeśli te warunki nie mogą być spełnione, wprowadzenie FSH jest ponownie planowane na następną turę gry.
4. FSH może być przemieszczany nieograniczoną liczbę razy podczas jednej fazy akcji.

19. PUŁKI KOLEJOWE (tylko UW)

Pułki Kolejowe reprezentują kilka środków transportu kolejowego i drogowego wykorzystywanych przez Układ Warszawski do organizowania i rozmieszczania magazynów zaopatrzenia na poziomie frontu.

1. Pułki kolejowe to jednostki wsparcia z 1 poziomem walki.
2. Pułk kolejowy liczy się jako jedna brygada do celów układania w stos.
3. Pułki kolejowe zawsze poruszają się w trybie drogowym, używając normalnych zasad ruchu jednostek wsparcia. Pomimo swojej nazwy mogą poruszać się po każdym terenie i nie są ograniczone do heksów kolejowych lub autostrad.
4. Każdy pułk kolejowy ma 4 punkty ruchu. Jeśli pułk kolejowy nie ma wystarczającej liczby punktów ruchu, aby wejść na heks, nie może się tam poruszyć.
5. Pułki kolejowe nie mogą stosować zmęczenia.
6. Każdy pułk kolejowy może transportować FSH w ruchu.
7. Jeśli więcej niż jeden pułk kolejowy zajmuje ten sam heks na początku fazy ruchu lądowego, mogą zsumować swoje możliwości ruchu do maksymalnie 12 punktów ruchu i poruszać się razem. W takim przypadku pułki kolejowe mogą transportować tylko jedną FSH i muszą pozostać razem przez cały czas trwania ruchu.
8. Kiedy pułk kolejowy zostanie wyeliminowany, powraca na mapę w fazie posiłków UW w następnej turze gry. Jest umieszczany na dowolnej niezajętej, nie kontrolowanej przez wroga linii kolejowej na krawędzi mapy lub na autostradzie na wschód lub południowy wschód. Jeśli te warunki nie mogą być spełnione, uzupełnienie pułku kolejowego jest ponownie planowane na następną turę gry.

20. SAPERZY BOJOWI (tylko UW)

Saperzy bojowi reprezentują różne pułki i bataliony wyspecjalizowanych, wyszkolonych w walce saperów, używanych przez Układ Warszawski.

1. Saperzy bojowi to jednostki wsparcia z 1 poziomem Walki i Siłą Obrony Nieprzewidzianej.
2. Jednostka saperów bojowych liczy się jako połowa brygady dla celów stosu.

3. Jednostka bojowa biorąca udział w walce naziemnej w stosie z saperami bojowymi dodaje 1 do wodyfikacji walki gracza będącego właścicielem saperów.
4. Saperzy bojowi mogą wspierać nieograniczoną liczbę walk lądowych podczas tury.
5. Korzystanie z więcej niż jednej jednostki saperów bojowych w walce nie ma żadnych dodatkowych efektów.

21. POSIŁKI

Obie strony mogą otrzymać posiłki podczas swojej fazy posiłków. Posiłki w kampanii mają swoją turę przybycia wydrukowaną na żetonie. W przypadku mniejszych scenariuszy gracze powinni skorzystać z listy posiłków w scenariuszu, aby określić, które posiłki są dostępne.

21.1. Rodzaj posiłków

Posiłki są dwójakiego rodzaju:

1. posiłki standardowe, mające moment wejścia wydrukowany na żetonie (tj. „Gt6” lub „Be5”).
2. Posiłki zmienne, posiadające kod z dużej litery, po którym następuje liczba ze znakiem plus lub bez (tj. „P3 3”, „GA 2” lub „EM + 3”).

21.2. Wejście standardowych posiłków

Wszystkie standardowe posiłki podlegają następującym zasadom ogólnym. Dodatkowe zasady obowiązują w zależności od narodowości posiłków. Tura przybycia standardowego posiłków nigdy się nie zmienia, z wyjątkiem sytuacji, gdy ich heksy przybycia są zablokowane przez wroga lub gdy gracz będący właścicielem zdecyduje się je opóźnić.

1. Posiłki eskadr lotniczych jest umieszczane na dowolnym kontrolowanym przez sojusznika, nieuszkodzonym lotnisku odpowiedniej narodowości, nie będącym we wrogim SK ani w kontrolowanym przez wroga obszarze przewagi powietrznej. Jeśli żadne lotnisko nie jest dostępne, można je opóźnić do następnej tury.
2. Posiłki eskadr helikopterów są umieszczane na dowolnym kontrolowanym przez sojusznika, nieuszkodzonym lotnisku lub heliporcie poza wroga SK i nie w kontrolowanym przez wroga obszarze przewagi powietrznej. W przypadku helikopterów NATO lotnisko / heliport musi mieć również odpowiednią narodowość. Jeśli żadne lotnisko nie jest dostępne, można je przesunąć na następną turę.
3. Posiłki jednostek spadochronowych, airmobilnych i sił specjalnych są umieszczane na przyjaznym, kontrolowanym, nieuszkodzonym lotnisku odpowiedniej narodowości, a nie we wrogiej SK ani w kontrolowanym przez wroga obszarze przewagi powietrznej. Alternatywnie, mogą zostać opóźnione o jedną turę lub mogą wejść do następnej tury, korzystając z zasad posiłków jednostek naziemnych ich narodowości.
4. Posiłki jednostek naziemnych, które nie są jednostkami airmobilnymi, spadochronowymi ani siłami specjalnymi, wchodzi na mapę podczas swojej fazy ruchu lądowego z określonych heksów mapy, w zależności od ich narodowości (patrz zasady narodowości poniżej). Mogą wejść w trybie taktycznym lub drogowym, według uznania gracza.
5. Heks wejściowy nie może być zajmowany przez wroga jednostki ani być we wrogiej SK. Jeśli nie ma dostępnego pola wejściowego, można je opóźnić do następnej tury.

21.3. Zmienne przybycie posiłków

1. Zmienne posiłki podlegają wszystkim zasadom i ograniczeniom posiłków standardowych, a także własnym przepisom.
2. Tura nadejścia zmiennych posiłków będzie zależeć od wydarzeń w grze i decyzji graczy, a w niektórych przypadkach mogą one wcale nie dotrzeć.
3. Zmienne jednostki posiłków mają określony kod rozstawienia wydrukowany po lewej stronie ich żetonów, wyszczególniony w poniższej tabeli

Kod	Znaczenie	Zasady
AM	Mobilizacja Austrii	21.10
CM	Mobilizacja Czechosłowacji	21.6
		21.9

EM	Mobilizacja NRD	21.7
		21.9
PM	Mobilizacja Polski	21.4
		21.9
CA	CONUS (lotnictwo)	21.21
CS	CONUS (flota)	21.22
DM	Mobilizacja Danii	21.13
GA	Obrona GIUK, Grupa A	21.24
GB	Obrona GIUK, Grupa B	21.24
NO	posiłki Norwegii	21.23
Pn	POMCUS (lotnictwo)	21.20,

21.4. Polskie posiłki

1. Polskie posiłki naziemne wjeżdżają z jednego z heksów: C6101, C6110, C6115. Posiłki mogą również wejść z heksu C6127, z jednym opóźnieniem tury gry.
2. Polska 7. Dywizja Morska może zostać wycofana z Gdyni i wejść na heks C6101 o jedną turę później lub na odwrót.
3. Polskie posiłki oznaczone „PM” są jednostkami mobilizacyjnymi i przybywają tylko wtedy, gdy gracz UW zadeklaruje Mobilizację Polski (patrz 21.9).

21.5. Węgierskie posiłki

1. Węgierskie posiłki naziemne wchodzą z heksu Se1414. Alternatywnie mogą wjechać o jedną turę później z dowolnego heksu krawędzi mapy linii kolejowej lub autostrady wschodniej.

21.6. Czechosłowackie posiłki

1. Czechosłowackie posiłki naziemne wkraczą z jednego z następujących heksów: C6127, C6115, Se0907 lub Se1408. Alternatywnie mogą wjechać o jedną turę później z dowolnego heksu krawędzi mapy linii kolejowej lub autostrady wschodniej.
2. Posiłki czechosłowackie oznaczone „CM” są jednostkami mobilizacyjnymi i przybywają tylko wtedy, gdy gracz UW zadeklaruje Mobilizację Czechosłowacji (patrz 21.9).

21.7. Posiłki NRD

1. Posiłki naziemne NRD są umieszczane na dowolnym kontrolowanym przez sojusznika mieście lub heksie miejskim NRD, które nie sąsiadują z wrogimi jednostkami i nie zawierają znaczników buntu.
2. Posiłki wschodnioniemieckie oznaczone „EM” są jednostkami mobilizacyjnymi i przybywają tylko wtedy, gdy gracz UW zadeklaruje mobilizację NRD (patrz 21.9).

21.8. posiłki radzieckie

Większość radzieckich posiłków naziemnych ma dwuliterowy kod rozmieszczenia, określający przynależny Okręg Wojskowy, po którym następuje tura przybycia. Heksy wejścia sowieckich jednostek naziemnych są określane przez przynależny Okręg Wojskowy. Okręg Wojskowy wydrukowany na innych typach jednostek służy wyłącznie celom historycznym.

1. Radzieckie posiłki naziemne z Północnej Grupy Sił (Ng) wjeżdżają z dowolnego heksu krawędzi mapy linii kolejowej lub autostrady w Polsce. Alternatywnie mogą wjechać o jedną później z dowolnego heksa krawędzi mapy linii kolejowej lub autostrady wschodniej.
2. Radzieckie posiłki naziemne z Centralnej Grupy Sił (Cg) wjeżdżają z dowolnego heksu krawędzi mapy linii kolejowej lub autostrady w Czechosłowacji. Alternatywnie mogą wjechać o jedną turę później z dowolnego heksu krawędzi mapy linii kolejowej lub autostrady wschodniej.
3. Radzieckie posiłki naziemne z południowej grupy sił (Sg) wkraczą z dowolnego heksa krawędzi mapy linii kolejowych lub autostrad w Czechosłowacji lub na Węgrzech. Alternatywnie, mogą wjechać o jedną turę później z dowolnego heksa krawędzi mapy kolei lub autostrad.
4. Radzieckie posiłki naziemne z Okręgów Wojskowych Bałtyku (Ba), Leningradu (Ie) i Białorusi (Be) mogą wkraczać z heksu C6101 lub C6110. Alternatywnie mogą

wjechać o jedną turę później z dowolnego heksa krawędzi mapy linii kolejowej lub autostrady wschodniej.

5. Radzieckie posiłki naziemne z Okręgu Wojskowego Moskwy (Mo) mogą wkroczyć z heksu C6110. Alternatywnie mogą wjechać o jedną turę później z dowolnego heksa krawędzi mapy linii kolejowej lub autostrady wschodniej.

6. Radzieckie posiłki naziemne z Okręgu Wojskowego Kijów (Ki) mogą wkraczać z heksu C6110 lub C6115. Alternatywnie mogą wjechać o jedną turę później z dowolnego heksa krawędzi mapy linii kolejowej lub autostrady wschodniej.

7. Radzieckie posiłki naziemne z Karpackiego Okręgu Wojskowego (Ca) mogą wjeżdżać z heksu C6115, C6127 lub S61408. Alternatywnie mogą wjechać o jedną turę później z dowolnego heksa krawędzi mapy linii kolejowej lub autostrady wschodniej.

8. Radzieckie posiłki naziemne z Okręgu Wojskowego Odessy (Od) mogą wkraczać z heksu S61414. Alternatywnie mogą wjechać o dwie tury później z dowolnego heksa krawędzi mapy linii kolejowej lub autostrady wschodniej.

9. Radzieckie FSH i pułki kolejowe wjeżdżają z dowolnego heksu kolei lub autostrady wzdłuż wschodniej krawędzi mapy.

10. Jednostki radzieckie oznaczone kodem „No” postępują zgodnie z przepisami dotyczącymi posiłków norweskich.

21.9. Mobilizacja Układu Warszawskiego

W przypadku wojny na dużą skalę Związek Radziecki z pewnością zmobilizowałby swoje siły. Mobilizacja w krajach sojuszniczych Układu Warszawskiego byłaby inną sprawą ze względu na kwestie polityczne i stabilność, które gracz UW musi wziąć pod uwagę.

1. Podczas fazy mobilizacji, gracz UW może zadeklarować mobilizację dowolnego z następujących krajów: NRD, Polska i Czechosłowacja.

2. Kiedy państwo Układu Warszawskiego deklaruje mobilizację, posiłki z odpowiednim zmiennym kodem posiłków są umieszczane na odpowiednim polu na torze tur.

3. Czas przybycia posiłków mobilizacyjnych jest równy turze mobilizacji plus numer wydrukowany na żetonie obok kodu mobilizacji.

Przykład: *Gracz UW deklaruje mobilizację NRD w turze 4; jednostka wschodnioniemiecka z kodem „EM + 3” wydrukowanym na żetonie przybędzie podczas fazy posiłków UW w turze 7.*

4. Po ogłoszeniu mobilizacji, Gracz Układu Warszawskiego musi sprawdzić, czy nie doszło do rewolty w każdym kraju, w którym zadeklarowano mobilizację (patrz 36.0).

5. Mobilizację można zadeklarować tylko raz dla każdego kraju i jest nieodwracalna.

6. Mobilizacji nie można zadeklarować w kraju, w którym trwa rewolta (tj. w kraju, w którym znajdują się znaczaki buntu).

21.10. Austriackie posiłki

W przypadku wojny Austria przyjąłaby strategię partyzancką, rezygnując z wszelkich prób obrony granic państwowych. Austriackie wojska Landwehry, lekko uzbrojone i wyszkolone do walki w górach, byłyby w stanie formować się i działać nawet za liniami wroga.

1. Jednostki austriackie oznaczone kodem „AM” to jednostki mobilizacyjne. Tura przybycia jednostek mobilizacji równa się tej, w której Układ Warszawski naruszył neutralność Austrii, plus numer wydrukowany na żetonie po kodzie mobilizacyjnym.

2. Zmobilizowane Austriackie Brygady Alpejskie mogą być umieszczane na przyjaznym, kontrolowanym heksie miasta lub zurbanizowanym na terytorium Austrii, a nie we wrogiej SK iw promieniu 4 heksów od austriackiej jednostki sztabowej. Na każdym heksie miasta / zurbanizowanym można umieścić tylko jedną brygadę. Jednostki, które nie mogą tego zrobić, są eliminowane.

3. Zmobilizowane austriackie pułki piechoty mogą być umieszczane na dowolnym heksie terytorium Austrii, a nie w SK wroga i w odległości co najmniej 3 heksów od dowolnego innego zmobilizowanego austriackiego pułku piechoty umieszczonego w bieżącej turze. Jednostki, które nie mogą tego zrobić, są eliminowane.

21.11. Posiłki Belgii

1. Belgijskie posiłki naziemne wjeżdżają z dowolnego zachodniego heksa krawędzi

mapy w Belgii. Jeśli taki heks nie jest dostępny, są usuwane z gry.

21.12. posiłki Kanady

1. Kanadyjskie posiłki oznaczone kodem „No” są zgodne z przepisami dotyczącymi posiłków norweskich.
2. Kanadyjskie posiłki oznaczone kodem „CA” są zgodne z przepisami dotyczącymi posiłków powietrznych CONUS.

21.13. Posiłki Danii

1. Duńskie jednostki naziemne oznaczone „DM” to jednostki mobilizacyjne. W swojej turze przybycia mogą zostać użyte do zastąpienia duńskiej jednostki o tym samym oznaczeniu. Po wymianie nowo wprowadzona jednostka duńska jest przywracana do swojej pierwotnej wartości kadry i dziedziczy wszystkie znaczniki pierwotnej jednostki (zmęczenie, straty, punkt paliwa i amunicji itp.).
2. Posiłki „DM” nie może wejść do gry, jeśli jednostka duńska, która ma być zastąpiona, została wyeliminowana. Jednostka wzmacniająca również zostaje usunięta z gry.
3. Posiłki „DM” nie może wejść do gry, jeśli jednostka duńska, która ma zostać zastąpiona, jest bez zaopatrzenia. W tym przypadku posiłki są opóźnione o jedną turę.

21.14. Posiłki Francji

1. Posiłki francuskich jednostek naziemnych wkraczają z dowolnego zachodniego heksa krawędzi mapy we Francji lub Belgii. Jeśli taki heks nie jest dostępny, są one odkładane do następnej tury.

21.15. Posiłki Włoch

1. Posiłki włoskich jednostek naziemnych wkraczają z dowolnego pola krawędzi mapy południowej we Włoszech. Jeśli taki heks nie jest dostępny, są one odkładane do następnej tury.

21.16. Posiłki Holandii

1. Posiłki holenderskich jednostek naziemnych wkraczają z dowolnego heksu krawędzi zachodniej mapy w Holandii. Jeśli taki heks nie jest dostępny, są usuwane z gry.

21.17. Posiłki Wielkiej Brytanii

1. Brytyjskie jednostki naziemne przybywające jako standardowe posiłki są umieszczane w dowolnym przyjaznym kontrolowanym, nieuszkodzonym porcie, który jest źródłem zaopatrzenia i nie znajduje się w kontrolowanym przez wroga obszarze przewagi powietrznej. Alternatywnie można je opóźnić o jedną turę i umieścić na dowolnym heksie krawędzi zachodniej mapy w Holandii lub Belgii.
2. Jednostki brytyjskie oznaczone kodem „GA” lub „GB” stosują się do przepisów dotyczących posiłków GIUK.

21.18. Posiłki USA

1. Amerykańskie posiłki lądowe oznaczone kodem „Pn” (tj. P1, P2, P3, P4, P5, P6) są zgodne z zasadami dotyczącymi posiłki REFORGER.
2. Posiłki USA oznaczone kodem „GA” lub „GB” są zgodne z zasadami dotyczącymi posiłków GIUK.
3. Posiłki amerykańskie oznaczone kodem „CA” są zgodne z zasadami dotyczącymi posiłków CONUS (lotnicze).
4. Posiłki amerykańskie oznaczone kodem „CS” są zgodne z zasadami dotyczącymi posiłków CONUS (morskie).
5. Posiłki USA oznaczone kodem „No” są zgodne z przepisami dotyczącymi posiłków dla Norwegii.

21.19. Posiłki zachodnioniemieckie

W 1985 roku Niemcy Zachodnie miały bardzo sprawną armię terytorialną. W czasie wojny mogły zmobilizować 10 dobrej klasy brygad (HSB - HeimatschutzBrigade) oraz kilkadziesiąt pułków i mniejszych jednostek służących do zadań garnizonowych i obrony tyłów (zgrupowane tutaj w HSR, HeimatschutzRegiment). Organizacja i rozmieszczenie tych jednostek zostały uproszczone, aby uniknąć nadmiernej

szczegółowości.

1. Brygada Terytorialna WG (HSB) rozpoczynająca się od oznaczenia 5 (51HSB, 52HSB, 53HSB, 54HSB, 55HSB i 56HSB) może zostać umieszczona na przyjaznym kontrolowanym heksie miejskim lub zurbanizowanym w Niemczech Zachodnich, w promieniu 5 heksów od kwatery głównej, oraz w odległości co najmniej 3 heksów od dowolnej jednostki Układu Warszawskiego. Na każdym heksie można umieścić tylko jedną jednostkę. Jeśli to możliwe, brygady przybywające na tę samą turę muszą być równo rozdzielone między istniejącą kwaterę główną; jeśli równy podział nie jest możliwy, gracz NATO decyduje, która kwatera główna otrzyma nieparzyste brygady.
2. Wszystkie inne Brygady i Regimenty Terytorialne WG (HSR) mogą być umieszczone na dowolnym przyjaznym, kontrolowanym heksie miejskim lub zurbanizowanym w zachodnich Niemczech, w promieniu 7 heksów od Kwatery Głównej WG i w minimalnej odległości 3 heksów od dowolnej jednostki Układu Warszawskiego. Na każdym heksie można umieścić tylko jedną jednostkę.
3. Jeśli jednostka terytorialna WG nie ma ważnego pola wejściowego, jest usuwana z gry.

21.20. Posiłki REFORGER (Pn)

REFORGER (REturn of FORces to GERmany) była operacją mającą na celu wzmocnienie obrony NATO w Niemczech. Kilka oddziałów w USA utrzymywało „kopię” swojego sprzętu przechowywanego w chronionych lokalizacjach w Niemczech Zachodnich (POMCUS, Prepositioning Of Materiel Configured in Unit Sets). W przypadku wojny personel Dywizji zostałyby przetransportowany drogą lotniczą do odpowiedniego miejsca POMCUS i wyposażony w znajdujący się tam sprzęt. Godnym uwagi i bardzo ważnym wyjątkiem były helikoptery, których z różnych powodów nie można było przechowywać w obiektach POMCUS. Z wyłączeniem niektórych kluczowych dywizji, które dokładnie jednostki wzmocniłyby Europę podczas operacji REFORGER, dyskutowano od dziesięcioleci. Kilka jednostek amerykańskich brało udział w różnych ćwiczeniach REFORGER w ciągu lat, więc spekulacje są nieskończone.

1. Wszystkie jednostki oznaczone literą „P”, po której następuje numer, są posiłkami REFORGER.

2. Posiłki REFORGER są umieszczane na odpowiednim heksie terenu POMCUS podczas fazy posiłków zaplanowanej tury. Rzeczywista tura przybycia może się różnić w zależności od wyników bitwy północnoatlantyckiej, przewagi powietrznej wroga i nie tylko.

Przykład: 2. Brygada Stanów Zjednoczonych, 4. Dywizja Zmechanizowana ma znacznik oznaczony rozmieszczeniem „P2 5”. Powinna dotrzeć do Ośrodka POMCUS 2 podczas fazy posiłków tury 5.

3. Posiłki naziemne REFORGER nie mogą się poruszać podczas tury ich przybycia. Jeśli z jakiegoś powodu zostaną zmuszone do ruchu, zostaną wyeliminowane.

4. Jeśli placówka POMCUS została w dowolnym momencie zajęta przez wroga jednostki bojowe lub została zniszczona przez atak nuklearny z artylerii, wszystkie posiłki REFORGER, które mają przybyć do tego Ośrodka POMCUS, a nie są jeszcze w grze, są opóźnione. Przybędą o 5 tur później niż obecnie planowana tura przybycia.

5. Jeśli heks miejsca POMCUS-a znajduje się wewnątrz kontrolowanego przez wroga Obszaru Przewagi Powietrznej podczas fazy posiłków, wszystkie posiłki REFORGER zaplanowane do przybycia do tego POMCUS, które nie są jeszcze w grze, są opóźnione o jedną turę. Alternatywnie, Gracz NATO może zdecydować o przeniesieniu niektórych lub wszystkich posiłków, których to dotyczy, za pomocą morskiego transportu morskiego (patrz Posiłki w CONUS) i przełożyć je na przybycie o 5 tur później niż obecnie planowana tura przybycia.

Przykład: Podczas drugiej tury gracz UW uzyskuje przewagę w powietrzu nad obszarem obejmującym obszary POMCUS 1 i 2. Wszystkie posiłki, które nie są jeszcze w grze i są oznaczone jako P1 lub P2, pojawiają się o jedną turę później niż ich aktualnie zaplanowana tura.

6. Miejsca POMCUS nie mogą zostać uszkodzone przez naloty naziemne lub operacje sił specjalnych.

21.21. Posiłki powietrzne CONUS (CA)

Amerykańskie i kanadyjskie eskadry lotnicze i śmigłowcowe przeznaczone dla Europy przeniosłyby się do Europy transferem lotniczym, korzystając z tankowców lub islandzkich lotnisk do tankowania.

1. Wszystkie jednostki oznaczone symbolem „CA” są posiłkami powietrznymi CONUS.
2. Rzeczywisty przerzut posiłków „CA” może się różnić w zależności od wyników bitwy północnoatlantyckiej.
3. Eskadry powietrzne „CA” przylatują na nieuszkodzone, kontrolowane przez sojuszników lotnisko tej samej narodowości, które nie znajduje się w kontrolowanym przez wroga obszarze przewagi powietrznej.
4. Eskadry helikopterów „CA” przybywają na nieuszkodzone, kontrolowane przez sojuszników lotnisko / heliport tej samej narodowości, które nie znajduje się w kontrolowanym przez wroga obszarze przewagi powietrznej.
5. Jeżeli jednostka posiłków „CA” nie ma ważnego lotniska przylotu, jest opóźniona do następnej tury.

21.22. Posiłki morskie CONUS (CS)

Kilka jednostek amerykańskich i kanadyjskich przeznaczonych dla Europy przeniosłyby się z portów w Ameryce Północnej do portów Europy Północnej za pomocą transportu morskiego. W pierwszych latach lat 80. nabycie przez marynarkę amerykańską kilku statków typu Fast Sealift (FSS) z funkcją Roll-on / Roll-off znacznie poprawiło ogólną zdolność przewozową i prędkość NATO. Oczywiście krytycznym problemem było powstrzymanie działalności radzieckiego lotnictwa i okrętów podwodnych na trasach północnoatlantyckich.

1. Wszystkie jednostki oznaczone symbolem „CS” są morskimi posiłkami CONUS.
2. Posiłki „CS” docierają do dowolnego przyjaznego kontrolowanego, nieuszkodzonego portu, który jest również źródłem zaopatrzenia i nie znajduje się w kontrolowanym przez wroga obszarze przewagi powietrznej. Alternatywnie, mogą zostać opóźnione do następnej tury i wjechać z dowolnego heksa krawędzi zachodniej mapy w Holandii lub Belgii.
3. Rzeczywista tura przybycia posiłków „CS” może się różnić w zależności od wyników Bitwy Północnoatlantyckiej.
4. Eskadry helikopterów „CS” nie mogą wykonywać żadnej misji podczas tury przylotu i muszą zostać przeniesione na lotnisko podczas następnej własnej fazy ruchu.

21.23. Posiłki norweskie (No)

Kilka jednostek UW i NATO zostało wyznaczonych jako posiłki norweskie i normalnie nie byłyby dostępne na froncie środkowoeuropejskim. Niemniej jednak obaj gracze mogą wymagać tych jednostek jako posiłków, kosztem zwiększonego ryzyka przegrania bitwy północnoatlantyckiej.

1. Wszystkie posiłki oznaczone jako „No” są posiłkami norweskimi.
2. Rzeczywista tura posiłków NATO może się różnić w zależności od wyników bitwy północnoatlantyckiej.
3. Rzeczywista tura przybycia posiłków UW może się różnić w zależności od decyzji podjętych przez gracza UW w bitwie na Atlantyku Północnym.
4. Eskadry lotnicze No przylatują na nieuszkodzone, kontrolowane przez sojuszników lotnisko tej samej narodowości, które nie znajduje się na kontrolowanym przez wroga obszarze przewagi powietrznej. Jeśli nie ma odpowiedniego lotniska, można je opóźnić do następnej tury.
5. Eskadry helikopterów No przybywają na nieuszkodzone, kontrolowane przez sojuszników lotnisko lub heliport, które nie znajduje się w kontrolowanym przez wroga obszarze przewagi powietrznej (w przypadku NATO lotnisko musi być tej samej narodowości). Jeśli nie ma ważnego lotniska przylotu, można je opóźnić do następnej tury.
6. Jednostki naziemne No NATO docierają do dowolnego nieuszkodzonego, kontrolowanego przez sojuszników portu, który jest również źródłem zaopatrzenia i nie znajduje się na obszarze kontrolowanej przewagi powietrznej wroga. Alternatywnie, mogą zostać opóźnione do następnej tury i wjechać z dowolnego heksa krawędzi zachodniej mapy w Holandii lub Belgii.
7. Jednostki naziemne No UW wkraczą z dowolnego heksa krawędzi mapy wschodniej w Polsce.

8. Jednostki spadochronowe i airmobiline No UW przylatują na dowolne kontrolowane przez sojuszników, nieuszkodzone lotnisko tej samej narodowości, a nie w kontrolowanym przez wroga obszarze przewagi powietrznej. Alternatywnie, mogą wejść o jedną turę później z dowolnego wschodniego heksa krawędzi mapy w Polsce.

21.24. Posiłki GIUK (GA, GB)

Kilka brytyjskich eskadr lotniczych NATO zostałyby prawdopodobnie wykorzystanych do wsparcia obrony luki GIUK (Grenlandia-Islandia-Wielka Brytania) w pierwszych dniach wojny, a po (miejmy nadzieję) opanowaniu tam sowieckiej działalności przeniosło się do Europy Środkowej. Data przybycia tych posiłków będzie zależała od sytuacji na północnym Atlantyku i woli gracza NATO do podjęcia większego ryzyka w związku z ich natychmiastowym transferem do Europy Środkowej.

1. Posiłki NATO oznaczone jako „GA” lub „GB” to posiłki GIUK.
2. Rzeczywista tura przybycia posiłków GIUK może się różnić w zależności od decyzji i wydarzeń bitwy północnoatlantyckiej.
3. Eskadry lotnicze i śmigłowcowe GIUK przybywają na nieuszkodzone, kontrolowane przez sojuszników lotnisko / heliport tej samej narodowości, a nie w kontrolowanym przez wroga obszarze przewagi powietrznej.
4. Jeśli posiłki GIUK nie mają ważnego lotniska przylotu, jest opóźnione do następnej tury.

21.25. Bitwa Północnoatlantycka

Kontrola szlaków powietrznych i morskich z Ameryki Północnej do Europy była kluczową kwestią strategiczną dla obu stron. Gdyby Sowieci byli w stanie opóźnić lub zablokować napływ posiłków ze Stanów Zjednoczonych, szanse NATO na powstrzymanie ataku Układu Warszawskiego lub po prostu jego przetrwanie zostałyby drastycznie zmniejszone.

Kilka posiłków może zostać przyspieszonych, opóźnionych lub nawet anulowanych przez wydarzenia i decyzje graczy w bitwie na Atlantyku Północnym. Gracze używają mapy bitwy północnoatlantyckiej, aby określić wynik i konsekwencje walki powietrzno-morskiej na morzu.

1. Zaczynając od fazy wydarzeń zewnętrznych pierwszej tury wojny, gracze sprawdzają mapę bitwy północnoatlantyckiej i kolejno rozpatrują wszystkie elementy wymienione w bieżącej turze.
2. Wykres zawiera trzy różne typy pozycji: wydarzenia, decyzje UW i decyzje NATO. Każda pozycja może mieć jedną lub więcej pozycji podrzędnych opisujących możliwe wybory lub wyniki.
3. Pozycja decyzyjna wymaga, aby gracz NATO lub UW podjął jedną z dostępnych pozycji i natychmiast zastosował wynikające z niej efekty.
4. Wydarzenia zazwyczaj wymaga rzutu kostką, aby je rozpatrzyć; odpowiednie efekty są stosowane natychmiast.
5. Niektóre elementy mają jeden lub więcej elementów jako warunek wstępny; jeśli warunki wstępne dla elementu nie zostały spełnione, elementu nie można użyć i należy go pominąć.
6. Kilka elementów może skutkować dodatnim lub ujemnym modyfikatorem rzutu kostką dla kolejnych wydarzeń. Te modyfikatory kumulują się, a gracze powinni zsumować ich całkowitą liczbę. Wszystkie rzuty kostką wykonane dla wydarzenia są modyfikowane przez aktualne DRM.
7. Kilka pozycji może zmienić nadejście posiłków. Wszystkie zmiany kumulują się, więc dane uzupełnienie może być kilkakrotnie opóźniane (lub przyspieszane) w trakcie gry.

Przykład:

Prawdziwa wojna zaczyna się w drugiej turze, a gracze sprawdzają mapę bitwy północnoatlantyckiej podczas fazy wydarzeń zewnętrznych. Tura wojny 1 ma 5 elementów do rozpatrzenia po kolei.

Punkt 1 to wydarzenie, bez wymaganego rzutu kostką, stwierdzające, że Radziecka Flota Północna wkroczyła na Morze Północne.

Punkt 2 to decyzja UW o przeniesieniu do Europy Środkowej sił pierwotnie przydzielonych do inwazji na Norwegię, z dwoma możliwymi wyborami: TAK lub NIE. Gracz UW decyduje się na wsparcie inwazji na Norwegię i wybiera NIE (podpunkt

2.2). Dlatego wszystkie posiłki w ramach Układu Warszawskiego z kodem „No” napadną na Norwegię i zostaną usunięte z gry; ponadto suma bieżąca DRM wynosi -1, co daje Układowi Warszawskiemu większe szanse na zwycięstwo w Atlantyku. Punkt 3 to decyzja NATO dotycząca zwrócenia się do brytyjskich eskadr lotniczych jako natychmiastowego wzmocnienia frontu środkowego, z 3 możliwymi wyborami: TAK, NIE lub NEUTRALNY.

Gracz NATO wybiera „NEUTRALNY” (podpunkt nr 3.3), co pozwala mu odroczyć decyzję.

Punkt 4 to decyzja NATO o zwróceniu się do 3 Grupy Sił Powietrznych Stanów Zjednoczonych o przeniesienie ich z baz w Wielkiej Brytanii do Europy Środkowej, z 3 możliwymi wyborami: TAK, NIE lub NEUTRALNE.

Gracz NATO decyduje się zaangażować 3 Siły Powietrzne Stanów Zjednoczonych na północnym Atlantyku i wybiera NIE (podpunkt 4.2); suma bieżąca modyfikatorów zostaje zmieniona z powrotem z -1 do 0, a wszystkie posiłki NATO oznaczone kodem „GA” są przełożone o 2 tury później.

Punkt 5 to wydarzenie, czyli bitwa powietrzno-morska w GIUK.

Gracz Układu Warszawskiego wyrzuca 6 bez modyfikatorów, ponieważ bieżąca suma modyfikatorów wynosi obecnie 0. Odpowiednia pozycja podrzędna to nr 5.2, stwierdzająca, że radziecka flota wdarła się do GIUK z umiarkowanymi stratami. Posiłki NATO oznaczone kodem „GA” są przełożone na przybycie o 1 turę później niż ich obecna tura przybycia (w sumie posiłki NATO z kodem „GA” przybędą teraz o 3 tury później niż pierwotnie oczekiwano).

21.26. Mobilizacja NATO

1. Wszystkie kraje NATO automatycznie rozpoczynają mobilizację w pierwszej turze, chyba że ustalono inaczej w konkretnych zasadach rozgrywanego scenariusza.

22. UZUPEŁNIENIA

W ogólnym konflikcie między Układem Warszawskim a NATO żadna ze stron nie miałaby wystarczających mocy produkcyjnych, aby od początku zastąpić sprzęt utracony w walce. Dlatego uzupełnienia są spóźnione i rzadkie.

22.1. Uzupełnienia naziemne

Punkty uzupełnień naziemnych służą do usuwania strat z jednostek naziemnych i podlegają następującym zasadom:

1. Punkty uzupełnień naziemnej mogą być gromadzone od tury do tury, jeśli nie zostaną natychmiast wykorzystane.
2. Aby otrzymać punkty uzupełnień, jednostka musi mieć zaopatrzenie i nie może być na heksie sąsiednim do jednostek wroga.
3. Jednostka może wykorzystać tylko punkty uzupełnień tej samej narodowości. Punkty uzupełnień sojuszników Układu Warszawskiego mogą być wykorzystane przez każdy kraj Układu Warszawskiego z wyjątkiem Związku Radzieckiego.
4. Usunięcie straty z jednostki wielkości brygady lub pułku kosztuje 1 punkt uzupełnień.
5. Usunięcie straty z jednostki wielkości dywizji kosztuje 3 punkty uzupełnień.
6. Bazę dywizji, która jest jedynym ocalałym składnikiem dywizji, można przebudować na dywizję z 2-stopniowymi stratami, wydając 3 punkty uzupełnień.
7. Jednostka może usunąć maksymalnie jedną stratę na turę, używając punktów uzupełnień.
8. Jednostka nie może wydawać punktów ruchu w turze, w której otrzymała punkty uzupełnień.
9. Jednostka otrzymująca punkty uzupełnień powraca do swojej pierwotnej wartości kadry. Jeśli pierwotna wartość kadry była większa niż 5, wartość kadry jest obniżana do 5.
10. Wyeliminowana jednostka nie może zostać przywrócona do istnienia za pomocą punktów uzupełnień.

22.2. Uzupełnienia lotnicze (tylko UW)

Związek Radziecki uznał siły powietrzne stacjonujące w Europie Wschodniej i najbardziej na zachód wysuniętych okręgach wojskowych za wystarczające do wsparcia konfliktu z NATO. Straty do pewnego poziomu zostałyby zastąpione przez samoloty i pilotów zabranych z innych skrzydeł lotniczych położonych głębiej na

terytorium ZSRR.

Punkty uzupełnień lotniczych można wykorzystać do usunięcia strat z eskadr lotniczych, stosując następujące zasady:

1. Punkty uzupełnień lotniczych nie mogą być gromadzone z tury na turę. Jeśli nie zostaną użyte natychmiast, zostaną utracone.
2. Aby otrzymać punkty uzupełnień lotniczych, eskadra lotnicza musi znajdować się na nieuszkodzonym lotnisku z zaopatrzeniem.
3. Usunięcie strat z eskadry powietrznej wymaga 1 punktu uzupełnień lotniczych tego samego typu samolotu.
4. Wcześniej zniszczona eskadra może ponownie wejść do gry, wydając 2 punkty uzupełnień lotniczych tego samego podstawowego typu samolotu. Może być umieszczony na dowolnym nieuszkodzonym lotnisku z zaopatrzeniem i tej samej narodowości.

23. POGODA (opcjonalnie)

„1985: Under an Iron Sky” ma tylko dwa rodzaje pogody: dobrą lub złą.

1. Podczas fazy pogody Gracz Układu Warszawskiego określa pogodę na turę, określając bieżący miesiąc i rzucając kostką w tabeli Weather Table.
2. Większość scenariuszy rozpoczyna się 24 lipca 1985 r. Dlatego tury od 1 do 4 będą wypadały dla pogody w kolumnie „Lipiec”, tury od 5 do 19 w kolumnie „Sierpień”, a tury od 20 do 25 w kolumnie „Wrzesień”. Oficjalne wydarzenia „1985: Under an Iron Sky” rozpoczynają się 24 lipca 1985 r., Ale porządek bitwy i sytuacja polityczna nie zmieniły się drastycznie na kilka miesięcy przed lub po tej dacie. Gracze mogą zgodzić się na rozpoczęcie scenariusza o innej porze roku.

23.1. Wpływ złej pogody na jednostki naziemne

1. Podczas poruszania się w trybie taktycznym wszystkie koszty terenu związane z wejściem na heks lub przekroczenia heksu są podwajane. Zła pogoda nie wpływa na jednostki poruszające się w trybie drogowym.
2. Koszt wejścia do wrogiej SK jest zmniejszony do 2 punktów ruchu.
3. Nie można wykonywać zrzutów lotniczych.

23.2. Wpływ złej pogody na samoloty

1. Eskadry powietrzne mogące działać przy każdej pogodzie wykonujące misje wsparcia naziemnego, SEAD, uderzenia naziemnego, zwiadu i Wild Weasel muszą rzucić kością przed rozpatrzeniem misji. Jeśli wypadnie od 1 do 10, misja zostaje przerwana. Eskadry powietrzne, które nie wystartują, nie mogą ponownie wykonać rzutu dla pogody w bieżącej turze, ale mogą wykonywać misje niewymagające rzutu kością na pogodę (na przykład eskorta lub przechwycenie).
2. Zła pogoda nie wpływa na eskadry powietrzne mogące działać przy każdej pogodzie, które wykonują misje przewagi powietrznej, eskorty i przechwytywania.
3. Eskadry z ograniczoną dostępnością pogodową nie mogą wykonywać żadnej misji podczas tury złej pogody.

23.3. Wpływ złej pogody na helikoptery

1. Helikoptery muszą rzucić kością przed wykonaniem ruchu. Przy rzucie od 1 do 10 misja zostaje przerwana: eskadra śmigłowców nie może się poruszać podczas bieżącej fazy ruchu.

24. WOJNA CHEMICZNA (opcjonalnie)

Wojna chemiczna ma poważne skutki podczas pierwszych 48 godzin użytkowania, ale z upływem czasu staje się mniej skuteczna.

24.1. Inicjowanie wojny chemicznej

1. Tylko gracz Układu Warszawskiego może zainicjować wojnę chemiczną, po prostu deklarując swój zamiar podczas fazy użycia broni masowego rażenia w danej turze.
2. NATO może rozpocząć korzystanie z broni chemicznej poczynszy od trzeciej tury gry po zainicjowaniu wojny chemicznej przez Układ Warszawski.

24.2. Korzystanie z broni chemicznej

1. Kiedy gracz chce użyć broni chemicznej podczas walki, musi to zadeklarować

podczas odpowiedniego kroku sekwencji rozstrzygnięcia walki; gracz musi również zadeklarować, czy używa trwałych czy nietrwałych chemikaliów.

2. Jeśli używasz trwałych chemikaliów, na każdym heksie zawierającym wroga jednostki biorące udział w walce umieszcza się znacznik „Chem Area”.

3. Gracz korzystający z broni chemicznej dodaje odpowiedni modyfikator walki do sumy swoich modyfikatorów walki. Obaj gracze mogą używać broni chemicznej podczas jednej walki.

4. Użycie broni chemicznej przeciwko wrogim jednostkom na heksach miejskich lub zurbanizowanych ma niekorzystny wpływ na Punkty Zwycięstwa Gracza.

24.3. Strefy skażenia

1. Znacznik „Chem Area” i sześć sąsiadujących z nim heksów stanowi strefę skażenia.

2. Za każdym razem, gdy jednostka Układu Warszawskiego porusza się wewnątrz Strefy Skażenia, wszystkie koszty ruchu po terenie ulegają podwojeniu. Wszystkie inne koszty punktów ruchu pozostają niezmiennione.

3. Za każdym razem, gdy jednostka NATO porusza się w strefie skażenia, wszystkie koszty ruchu w terenie są potrojone. Wszystkie inne koszty Punktów Ruchu pozostają niezmiennione.

4. Więcej znaczników skażenia nie ma żadnych dodatkowych efektów.

5. Wszystkie znaczniki „Chem Area” są usuwane na następnym etapie usuwania skażeń.

6. Tras zaopatrzenia nie można wyznaczać przez strefę skażenia chemicznego.

24.4. Chemikalia w pociskach raketowych (tylko UW)

1. Środki chemiczne w pociskach mogą być używane tylko przez gracza Układu Warszawskiego.

2. W dowolnym momencie fazy ruchu UW lub fazy ataku chemicznego SSM, każdy batalion SSM może wystrzelić jedną głowicę chemiczną na dowolny heks na mapie w promieniu 50 heksów od jednostki SSM. Każdy batalion SSM może wykonać jeden atak na turę (tj. może zaatakować podczas fazy ataku chemicznego SSM LUB podczas fazy ruchu UW, ale nie w obu na raz).

3. Heks zaatakowany przez jeden lub więcej ataków chemicznych SSM ma umieszczony na nim znacznik „SSM Chem”. Pojedynczy heks może zostać trafiony więcej niż jednym chemicznym atakiem raketowym podczas tury.

4. Każda jednostka wsparcia na heksie, na który uderzył atak chemiczny SSM podczas fazy ruchu UW, może zostać wyłączona do końca aktualnie zadeklarowanej walki lądowej, misji uderzenia naziemnego lub misji SEAD. „Jednostki wsparcia” obejmują tutaj jednostki artylerii, walki elektronicznej, SAM i ADA. W chwili, gdy należy użyć jednostki wsparcia, gracz NATO rzuca kością i znajduje wynik w poniższej tabeli:

Tury od chwili użycia broni chemicznej	Rzut kością oznaczający obezwładnienie jednostki
0	1-10
1	1-5
2+	1-2

Przykład: gracz UW rozpoczyna walkę naziemną swoją poruszającą się jednostką. Podczas odpowiedniego fragmentu sekwencji walki wykonuje atak chemiczny z pociskami raketowymi na heks zawierający jednostkę artylerii NATO, która mogłaby wspierać obronę. Gracz NATO wyrzuca 6; artyleria jest wyłączona na czas rozstrzygnięcia walki lądowej, ale powraca do swoich normalnych funkcji natychmiast po zakończeniu ataku. Gdyby gracz UW wykonał drugi atak na jednostki NATO, mógłby przeprowadzić drugi atak chemiczny SSM, aby spróbować ponownie wyłączyć artylerię.

5. Istnieje prawdopodobieństwo, że wszystkie jednostki lotnicze i helikopterów operujące z lotniska dotkniętego atakiem chemicznym SSM będą bezużyteczne w bieżącej turze. Za każdym razem, gdy gracz NATO chce użyć jednostki powietrznej lub helikoptera na lotnisku uderzonym przez SSM, rzuca kostką i znajduje wynik w poniższej tabeli. Jednostka powietrzna i helikopter, które nie wystartują, nie mogą wykonać akcji do końca bieżącej tury. (Wyjątek: punkt 6 poniżej)

Tury od chwili użycia broni chemicznej	Rzut kostką na unieruchomienie samolotu/śmigłowca
0	1-10

1
2+

1-5
1-2

Symulacje przeprowadzone w Ramstein w latach 80. wykazały, że Sowieci nie mieli wystarczającej zdolności przenoszenia środków, aby sparaliżować duże lotnisko, ale byłoby w stanie poważnie zakłócić operacje załóg naziemnych.

6. Jednostki powietrzne lub śmigłowcowe operujące z lotniska dotkniętego atakiem chemicznym SSM mogą przenieść się na inne lotnisko bez rzucania kością. Jednostka lotnicza przeniesiona na inne lotnisko nie może być używana do końca bieżącej tury. Do końca tej fazy nie można używać helikoptera.

Zasada transferu powietrze / helikopter uniemożliwia graczom UW ciągle ataki na niektóre kluczowe lotniska NATO i czynienie ich zasobów powietrznych bezużytecznymi przez całą grę. W każdej prawdziwej sytuacji wojennej NATO znalazłoby sposób na przeniesienie sił powietrznych na inne lotnisko, bez względu na wszystko.

25. WALKA NUKLEARNA (opcjonalnie)

Wykorzystanie broni nuklearnej byłoby niewątpliwie jednym z największych „co by było, gdyby” w konflikcie Układu Warszawskiego z NATO. Gracze odczuwający potrzebę rozpoczęcia wojny nuklearnej są zdecydowanie zachęcani do korzystania z zasad wojny nuklearnej w połączeniu z opcjonalną regułą eskalacji broni masowego rażenia.

25.1. Inicjowanie wojny nuklearnej

1. Broń jądrowa może być użyta przez gracza poprzez zadeklarowanie swojego zamiaru podczas fazy użycia broni masowego rażenia.
2. Podczas fazy ataku nuklearnego w turze, w której inicjowana jest wojna nuklearna, gracz inicjujący jako pierwszy wykonuje i rozpatruje wszystkie swoje ataki nuklearne, a następnie gracz przeciwny.
3. Podczas fazy ataku jądrowego w dowolnej następnej turze, gracze naprzemiennie umieszczają swoje punkty Jjądrowe w bieżącej turze na danym heksie w zasięgu odpowiedniego systemu dostarczania. Gracz rozpoczynający wojnę atomową zaczyna.

25.2. Przenoszenie broni jądrowej

1. Broń jądrowa może być przenoszona na trzy sposoby:
 - a. Atak naziemny wykonywany przez eskadrę powietrzną o wartości ataku naziemnego 3 lub więcej. Wszystkie standardowe zasady służą do rozstrzygnięcia wykonywania misji.
 - b. Jednostka artyleryjska posiadająca zaopatrzenie w promieniu 2 heksów od heksa docelowego.
 - c. Jednostka SSM posiadająca zaopatrzenie w promieniu 50 heksów od heksa docelowego.
2. W każdym scenariuszu gracz ma określoną liczbę punktów jądrowych, które może wykorzystać przez odpowiedni system przenoszenia (powietrzny, artyleria lub SSM). Gdy przydział punktów jądrowych dla określonego systemu dostaw osiągnie zero, gracz nie może już go używać.
3. Z zastrzeżeniem powyższych limitów, nie ma ograniczeń co do liczby punktów jądrowych, które jednostka lotnicza może dostarczyć podczas wykonywania misji naziemnej.
4. Z zastrzeżeniem powyższych ograniczeń, nie ma ograniczeń co do liczby punktów jądrowych, które jednostka artylerii może przenieść podczas przeprowadzania ataku nuklearnego.
5. Jednostka SSM może przenieść maksymalnie 2 punkty jądrowe na turę. Może wykonać dwa ataki nuklearne, powodując jeden punkt nuklearny lub jeden atak nuklearny, wykorzystując 2 punkty jądrowe.
6. Oddział artylerii może wykonać dowolną liczbę ataków Nuklearnych podczas tury, oprócz normalnego wykorzystania swojej siły ostrzału. Jednostki artyleryjskie ze stratami mogą przeprowadzać ataki nuklearne.

25.3. Rozpatrywanie ataków nuklearnych

1. Gracz wykonujący atak nuklearny wybiera jeden heks w zasięgu odpowiedniego

systemu przenoszenia. Ataki nuklearne przenoszone z powietrza będą wymagać wykonania misji uderzenia naziemnego przy użyciu standardowej procedury (patrz 27.9).

2. Gracz sumuje liczbę punktów jądrowych, które zostały pomyślnie przeniesione na heks docelowy i rzuca kością w tabeli Nuclear Attack Table. Rezultatem jest całkowita liczba strat zadanych na heksie docelowym.

3. Gracz wykonujący atak rozdziela powstałe straty między jednostki naziemne i instalacje na heksie według własnego uznania, bez ograniczeń.

4. Uszkodzenie instalacji następuje poprzez przypisanie do niej 2 stopniowych strat.

5. Jednostka bojowa w trybie umocnionym trafiona atakiem nuklearnym absorbuje pierwszą stratę bez konsekwencji; innymi słowy, należy zadać minimum 2 stopniowe straty, aby spowodować jedną stratę jednostce w trybie umocnionym.

6. Jednostka bojowa w trybie drogowym trafiona atakiem nuklearnym ponosi jedną dodatkową stratę. Innymi słowy, jeśli wykonujący gracz przydzieli jedną stratę jednostce wroga w trybie drogowym, jednostka poniesie dwie straty.

7. Dywizja wyeliminowana w wyniku ataku nuklearnego zostaje zastąpiona odpowiednią bazą dywizji. Nowo umieszczona baza dywizji nie jest przedmiotem właśnie rozstrzygniętego ataku nuklearnego.

8. Jeśli w wyniku ataku nuklearnego wypadnie co najmniej jedna strata, wykonujący gracz rzuca kością w tabeli Nuclear Contamination. Poziom skażenia jądrowego heksa jest następnie odpowiednio dostosowywany przy użyciu markerów „Nuclear”. Skażenie jądrowe ma maksymalny poziom 3.

Przykład: Gracz UW atakuje heks, znajdujący się już w skażeniu nuklearnym 1, z 5 punktami jądrowymi. Atak nuklearny zadaje 3-stopniowe straty. Gracz UW decyduje się zadać wszystkie 3 straty jednej brygadzie NATO na heksie; ponieważ brygada jest w trybie umocnionym, ponosi 2 straty.

Po wprowadzeniu wyników ataku nuklearnego gracz UW wyrzuca 9 w tabeli skażenia jądrowego, uzyskując wynik „2”. Skażenie nuklearne na heksie docelowym zostaje podniesione do „3”.

25.4. Skutki skażenia jądrowego

1. Koszt w Punktach ruchu, aby opuścić heks z skażeniem jądrowym jest zwiększony o poziom skażenia jądrowego. Dodatkowy koszt musi również zostać opłacony, aby móc wyznaczyć trasę zaopatrzenia.

2. Każda jednostka naziemna zajmująca heks skażony nuklearnie na koniec fazy usuwania skażenia nuklearnego musi rzucić kością w tabeli Nuclear Attack Table, używając poziomu skażenia nuklearnego jako liczby atakujących punktów jądrowych. Wyniki są wdrażane natychmiast.

3. Eskadra Powietrzna lub helikopterów nie może wykonać żadnej misji, gdy znajduje się na heksie skażonym nuklearnie, z wyjątkiem misji transportowych. W przypadku eskadr lotniczych lotnisko również musi być nieuszkodzone.

4. Uszkodzone instalacje na heksie skażonym nuklearnie można naprawić, wydając podwójną liczbę wymaganych punktów naprawy.

5. Podczas fazy usuwania skażenia za każdy heks skażony jądrowo rzuca się kością, aby określić, czy poziom skażenia jest obniżony:

a. Poziom skażenia 3 jest zmniejszony do 2 przy rzucie z 1 do 12

b. Poziom skażenia 2 zostaje zmniejszony do 1 przy rzucie z 1 do 8

c. Poziom skażenia 1 jest zmniejszony do 0 przy rzucie z 1 do 5

26. BRÓŃ MASOWEGO RAŻENIA - ESKALACJA (Opcjonalnie)

Po 1945 roku żadna armia nigdy nie używała broni jądrowej, nawet w konfliktach z wrogami, którzy nie mają możliwości bezpośredniego odwetu (przykłady to Korea, Wietnam i Afganistan). Broń chemiczna była używana kilka razy (w Wietnamie, Afganistanie, kilka konfliktów na Bliskim Wschodzie), ale zawsze w sekrecie, po którym następowało zaprzeczenie i wzajemne oskarżenia. Oczywiście użycie tej broni niesie ze sobą względy i konsekwencje daleko wykraczające poza zwykły wojskowy punkt widzenia, zwłaszcza gdy wróg ma kilkadziesiąt podobnych broni gotowych do użycia. Reguła eskalacji broni masowego rażenia symuluje niepewność co do konsekwencji użycia broni masowego rażenia w konflikcie w Europie Środkowej. Celem jest zniechęcenie do beztróskiego wykorzystania i zmuszenie graczy do ponownego przemyślenia decyzji o jej użyciu. Korzystając z tej zasady, gracz

korzystający z broni chemicznej lub nuklearnej w pewnym sensie traci kontrolę nad przyszłym kierunkiem wydarzeń. Po przekroczeniu czerwonej linii sytuacja może wymknąć się spod kontroli, ostatecznie prowadząc do strategicznej wymiany uderzeń nuklearnych między dwoma blokami.

Korzystając z zasad eskalacji broni masowego rażenia, gracze nie mogą swobodnie decydować o użyciu broni chemicznej lub nuklearnej. Każdy gracz musi najpierw uzyskać zgodę na użycie tej broni od przywódców politycznych.

Istnieją dwa różne rodzaje broni masowego rażenia: broń chemiczna i broń nuklearna.

1. Na początku gry żaden z graczy nie może używać żadnego rodzaju broni masowego rażenia.

2. Przed pierwszym użyciem danego typu broni masowego rażenia gracz musi wykonać rzut w swojej tabeli WMD Release Table podczas fazy użycia broni masowego rażenia. Gracz deklaruje typ broni masowego rażenia, której chciałby użyć i rzuca kością w odpowiedniej tabeli WMD Release Table. Uwaga: Nawet jeśli stosujesz zasady eskalacji broni masowego rażenia, gracz NATO nie może być pierwszym, który użyje broni chemicznej.

3. Gracz może spróbować użycia typu broni masowego rażenia raz na turę. Po wydaniu zgody na użycie broni masowego rażenia graczowi, nie może on dobrowolnie prosić o jej wydanie do końca gry.

4. W turze następującej po pierwszym użyciu broni masowego rażenia przez gracza, gracz przeciwny musi rzucić na odpowiednią tabelę WMD Release Table dla swojej strony. Jeśli w tej samej turze użyto zarówno broni chemicznej, jak i nuklearnej, rzut wykonuje się oddzielnie dla obu.

5. Faktyczne wykorzystanie broni masowego rażenia przez gracza nie zmienia w żaden sposób powyższej kolejności. Innymi słowy, nie ma znaczenia, czy gracz, który uzyskał zgodę na użycie broni masowego rażenia, faktycznie użył jej w grze. W każdym przypadku gracz przeciwny będzie musiał użyć tabeli WMD Release Table.

6. Tabela WMD Release Table może skutkować strategiczną wymianą jądrową między NATO a Układem Warszawskim. W takim przypadku pierwszy Gracz, który zażądał uwolnienia broni masowego rażenia, przegrywa grę decydującą porażką polityczną. Oczywiście nie ma zwycięzcy.

Przykład:

Podczas fazy użycia broni masowego rażenia w trzeciej turze gracz Układu Warszawskiego decyduje się zażądać użycia broni chemicznej. Gracz Układu Warszawskiego korzysta z tabeli użycia broni masowego rażenia w sekcji „UW prosi o użycie broni chemicznej” i wyrzuca 6. Broń chemiczna jest dopuszczana dla Układu Warszawskiego.

Gdy UW użyło broni chemicznej w turze 3, gracz NATO musi skorzystać z tabeli użycia broni masowego rażenia podczas fazy użycia broni masowego rażenia w turze 4. Gracz NATO wyrzuca 10 w sekcji „Broń chemiczna użyta przez UW”. Broń chemiczna i nuklearna jest dostępna dla NATO.

Ponieważ NATO użyło broni nuklearnej w turze 4, gracz UW musi zapoznać się z tabelą użycia broni masowego rażenia podczas fazy uwalniania broni masowego rażenia w turze 5. Gracz UW wyrzuca 17 w sekcji „Broń jądrowa użyta przez NATO”. Rozpoczyna się strategiczna wymiana nuklearna, a ponieważ Układ Warszawski był pierwszym, który użył broni masowego rażenia, gra kończy się decydującą klęską polityczną Układu Warszawskiego.

27. WOJNA POWIETRZNA

Działania w powietrzu mają miejsce podczas kilku faz tury i obowiązują następujące zasady ogólne:

1. Podczas Fazy Przewagi Powietrznej obaj gracze decydują, gdzie chcą uzyskać kontrolę nad przestrzenią powietrzną, a następnie starają się to osiągnąć.

2. Podczas własnych i wrogich faz ruchu lądowego obaj gracze mogą wykonywać misje powietrzne, aby pomóc sojusznicznym jednostkom w walce, zniszczyć lub uszkodzić zasoby wroga lub utrudnić ruchy wroga.

3. Podczas własnych i wrogich faz ruchu lądowego obaj gracze mogą próbować przechwycić wrogie misje powietrzne.

4. Eskadry powietrzne spoza obszaru przewagi powietrznej mogą wykonać tylko jedną misję na turę. Po wykonaniu misji wracają do sekcji Użyte na ich aktualnym lotnisku i nie mogą być używane do końca bieżącej tury.
5. Eskadry lotnicze w strefie przewagi powietrznej mogą podczas tury wykonywać dowolną liczbę misji przechwytywania i eskortowania. Wracają do sekcji Użyte na ważnym lotnisku podczas fazy końcowej tury.
6. Za ważne lotnisko uważa się lotnisko tej samej narodowości co eskadra lotnicza.

27.1. Typy samolotów

Ogólnie rzecz biorąc, eskadra powietrzna mająca wartość walki powietrznej może wykonać każdą misję, podczas gdy eskadra powietrzna bez wartości bojowej może wykonywać tylko określone misje.

Oznaczenie	Wyjaśnienie	Dostępne misje
Rnn	Rozpoznanie	Rozpoznanie, wsparcie lądowe, uderzenia lądowe, SEAD, Przerwanie zaopatrzenia, przebazowanie
Bnn	Bombardowanie	Wsparcie lądowe, uderzenia lądowe, SEAD, przerwanie zaopatrzenia, przebazowanie
Tnn	Transport	Transport, zrzuty, przebazowanie
ECM	Walka elektroniczna	Wszystko poza przewagą powietrzną
AEW	Wszczesne ostrzeżenie	Przewaga powietrzna

27.2. Siatka powietrzna

Na mapę nałożona jest biała siatka, dzieląc ją na megheksy po 61 standardowych heksów każdy. Każdy Megahex zawiera również modyfikator przecięcia (białe liczby oddzielone ukośnikiem).

Megahexy mają następujące zastosowania:

1. Podczas fazy przewagi powietrznej gracze mogą próbować uzyskać przewagę w powietrzu nad jednym lub kilkoma megheksami.
2. Podczas misji powietrznej rzuty kością podczas prób przechwycenia są modyfikowane przez liczby wydrukowane wewnątrz Megahexa zawierającego heks celu przechwyconej misji. Lewy numer jest używany do prób NATO, a prawy do prób Układu Warszawskiego.
3. Misje Wild Weasel, jeśli zakończą się sukcesem, wpływają na cały Megahex.
4. Misje Wild Weasel nie mogą być wykonywane nad Megahexem, jeśli wróg ma przewagę powietrzną.
5. Używając zasięgu bojowego, statki powietrzne poruszają się i określają ich zasięg misji za pomocą megheksów.

27.3. Promień walki (opcjonalnie)

Korzystając z tej zasady, eskadra lotnicza może wykonywać misje tylko w określonym zasięgu od swojej obecnej bazy.

1. Każda misja ma promień walki wyrażony w megheksach, w zależności od typu misji i narodowości wykonującego ją samolotu.

Misja	NATO	Układ Warszawski
Przewaga powietrzna	4	4
Przechwycenia/Eskorta	7	6
Uderzenie, wsparcie, Wild Weasel	7	6
Transport, przebazowanie, Zrzut	Bez ograniczeń	Bez ograniczeń
Rozpoznanie	Bez ograniczeń	Bez ograniczeń

2. Każda eskadra lotnicza wykonująca misję musi określić swoją indywidualną ścieżkę lotu do misji Megahex. Droga lotu jest mierzona w Megahexach, od Megahexa zawierającego lotnisko startu do Megahexa, gdzie odbędzie się misja. Długość ścieżki określi, jakich wartości użyje eskadra podczas wykonywania

misji.

3. Eskadra lotnicza startująca z bazy poza mapą musi wyznaczyć trasę lotu od wschodniej krawędzi mapy (w przypadku Układu Warszawskiego) lub zachodniej (w przypadku NATO). Co więcej, w takim przypadku końcowa długość trasy lotu zostaje zwiększona o jeden.

4. Jeśli długość toru lotu jest równa lub mniejsza niż promień walki, eskadra użyje swoich standardowych wydrukowanych wartości podczas misji.

5. Jeśli długość toru lotu jest większa niż dwukrotność promienia walki, eskadra może użyć rozszerzonego promienia walki. Wartość ataku i uderzenia eskadry zostanie zmniejszona o dwa na czas trwania misji, do minimum jednego.

6. Jeśli długość trasy lotu jest ponad dwukrotnie większa niż promień walki, eskadra nie może wykonać misji.

7. Następujące typy samolotów mają zdolność dalekiego zasięgu i podwajają promień walki dla wszystkich typów misji. Na przykład misja o promieniu walki wynoszącym 4 i rozszerzonym promieniu walki wynoszącym 8 będzie miała promień walki równy 8 i rozszerzony promień walki wynoszący 16.

NATO	F-111 (wszystkie), Tornado (wszystkie), A-6 (wszystkie), E-3 (wszystkie)
Układ Warszawski	Mig31 (wszystkie), Su24 (wszystkie), A50 (wszystkie), Yak28PP

8. Po zakończeniu misji eskadra lotnicza musi wrócić na lotnisko, które znajduje się w promieniu walki używanym w misji (normalnym lub rozszerzonym).

Startowanie z lotniska i lądowanie na innym nie jest standardową praktyką i jest objęte misjami przebazowania. Promień walki zapewnia pewien stopień swobody, ale w większości przypadków samoloty będą korzystać z tego samego lotniska zarówno do startu, jak i lądowania.

27.4. Grupy lotnicze

Większość misji bojowych wymaga zorganizowania zaangażowanych eskadr powietrznych w grupy powietrzne przed otrzymaniem wrogiego ostrzału Flak. Grupy lotnicze są tworzone i organizowane według następujących zasad:

1. Każda grupa lotnicza składa się z 1 do 3 eskadr lotniczych, według uznania gracza.

2. Grupa lotnicza może być utworzona przez eskadry powietrzne różnych narodowości i typów samolotów.

3. Grupa Powietrzna broni się przed ostrzałem Flak, wykorzystując średnią wartość uniku tworzących ją eskadr lotniczych; ułamki zaokrągla się w dół.

4. Po zakończeniu misji eskadry lotnicze tworzące grupę lotniczą mogą zostać zwrócone na inne lotniska.

27.5. Modyfikatory walki powietrznej

Rzuty kością do walki o przewagę powietrzną i przechwytywania mogą być modyfikowane przez kilka czynników. Wszystkie stosowane modyfikatory rzutów kumulują się.

1. Klasa pilota: Klasa pilota broniącej się eskadry lotniczej jest odejmowana od klasy pilota atakującej eskadry powietrznej. Wynik to modyfikator rzutu kostką.

2. AWACS: Jeśli atakująca eskadra powietrzna ma eskadrę AWACS w strefie przewagi powietrznej lub w Megahexie pokrywającym heks docelowy misji, rzut kostką jest modyfikowany o +2 (dla NATO AWACS) lub +1 (dla UW AWACS). Jeśli broniąca eskadra powietrzna ma eskadrę AWACS w obszarze przewagi powietrznej, która jest rozpatrywana lub w Megahexie pokrywającym heks celu misji, rzut kostką jest modyfikowany o -2 (dla NATO AWACS) lub -1 (dla UW AWACS).

3. Przewaga liczebna: Przewaga liczebna jest oceniana poprzez uwzględnienie całkowitej liczby poziomów eskadr lotniczych biorących udział w rozpatrywaniu walki o przewagę powietrzną lub przechwycenie dla każdej strony. Jeśli gracz atakujący ma w sumie dwa razy więcej poziomów niż gracz broniący, wynik rzutu jest modyfikowany o +2. Jeśli gracz broniący ma dwa razy więcej poziomów niż gracz atakujący, rzut kostką jest modyfikowany o -2.

4. Eskadry ECM Jeśli atakująca Eskadra Powietrzna jest wspierana przez eskadrę eskadry ECM UW). Jeśli broniąca się eskadra powietrzna jest wspierana przez

eskadrę ECM, wynik rzutu jest modyfikowany o -2 (dla eskadr NATO ECM) lub -1 (dla eskadr ECM UW).

5. Przewaga powietrzna (tylko w walce przechwytyjącej): Jeśli atakująca eskadra powietrzna została przesunięta z obszaru własnej przewagi powietrznej, rzut kostką jest modyfikowany o +1. Jeśli broniąca się eskadra powietrzna została przesunięta z obszaru własnej przewagi powietrznej, wynik rzutu kostką jest modyfikowany o -1.

27.6. Faza przewagi powietrznej

Podczas Fazy Przewagi Powietrznej każdy z graczy próbuje uzyskać przewagę w powietrzu dla konkretnych Megaheksów.

Przewaga powietrzna nad obszarem daje następujące korzyści:

- Przechwytuje wrogie misje powietrzne w okolicy w sprzyjających warunkach.
- Chroni własne misje lotnicze w okolicy.
- Atakuje helikoptery wroga poruszające się po okolicy.
- W przypadku Układu Warszawskiego blokuje misje Wild Weasel.
- Przy określonych warunkach opóźnia posiłki wroga.
- Blokuje desanty morskie.
- Blokuje zaopatrzenie wrogim jednostkom airmobilnym i spadochronowym.
- Blokuj trasy zaopatrzenia używające portu jako źródła zasilania.

Sekwencja przewagi powietrznej

1. Rozmieszczenie: Gracze naprzemiennie umieszczają swoje żetony „Air Superiority” nad Megaheksami.
2. Przypisanie przewagi powietrznej: Gracze przydzielają eskadry powietrzne do obszarów przewagi powietrznej, które chcą kontrolować / walczyć z wrogiem.
3. Walka o przewagę powietrzną: Gracze rozpatrują walkę o przewagę w powietrzu oddzielnie dla każdego obszaru o przewadze powietrznej, określając, kto (jeśli w ogóle) faktycznie uzyska przewagę w powietrzu nad Megaheksom.

Umieszczenie Przewagi powietrznej

1. Każdy gracz ma zmienną liczbę znaczników „Air Superiority”, w zależności od rozgrywanego Scenariusza.
2. Zaczynając od Układu Warszawskiego, gracze naprzemiennie umieszczają swoje znaczniki „Air Superiority” wewnątrz dowolnego Megaheksa, który nie zawiera jeszcze znacznika przewagi powietrznej.
3. Gracz nie może „spasować” podczas umieszczania przewagi powietrznej. Jeśli gracz zdecyduje się nie umieszczać znacznika „Air Superiority” podczas swojej tury, wszystkie jego pozostałe „Air Superiority” w powietrzu nie mogą być umieszczane podczas bieżącej tury.

Przydzielanie jednostek do przewagi powietrznej

1. Każdy gracz w tajemnicy przydziela do 15 eskadr lotniczych do każdego obszaru przewagi powietrznej. Gracz może przypisać eskadry lotnicze do dowolnego obszaru przewagi powietrznej na mapie. To, który gracz pierwotnie umieścił znacznik przewagi powietrznej, nie ma znaczenia.
2. Każdy gracz potajemnie przydziela dostępne eskadry AWACS do dowolnego obszaru przewagi powietrznej, do którego przydzielił eskadry lotnicze. Innymi słowy, eskadra AWACS może zostać przydzielona do obszaru przewagi powietrznej tylko wtedy, gdy gracz przydzielił również eskadry lotnicze do tego obszaru.
3. Przydzielenie eskadr lotniczych do obszaru przewagi powietrznej nie jest obowiązkowe. Gracz może zdecydować, że nie przydzieli żadnych eskadr lotniczych do określonego obszaru przewagi powietrznej, przyznając go wrogowi, jeśli przydzieli on co najmniej jedną eskadrę lotniczą.
4. Kiedy obaj gracze przypiszą eskadry lotnicze do każdego pożądanego obszaru przewagi powietrznej, przydziały są ujawniane i nie można ich w żaden sposób zmienić.
5. Obszary przewagi powietrznej, w których nie ma eskadr lotniczych, są usuwane z mapy.

27.7. Sekwencja walki o przewagę powietrzną

Gracze rozpatrują pojedynki oddzielnie dla każdego obszaru przewagi powietrznej. Walka o przewagę powietrzną w obecnym Megaheksie musi zostać zakończona przed

rozpoczęciem następnego.

1. Faza ostrzału przeciwlotniczego: Dowolny stały SAM, mobilny ADA lub FLAK z wartością A +, A lub B znajdujący się wewnątrz rozpatrywanego obszaru przewagi powietrznej może strzelać raz do wybranej eskadry powietrznej przeciwnika. Każda eskadra powietrzna przeciwnika może być celem tylko raz, chyba że wszystkie eskadry wroga zostały już ostrzelane. Wyniki są wdrażane natychmiast. Uwaga: aby kwalifikować się do ostrzału, jednostka przeciwlotnicza musi znajdować się fizycznie w obszarze przewagi powietrznej, a nie tylko w zasięgu.
2. Faza przydziału: Każdy gracz w tajemnicy ustawia swoje dostępne eskadry powietrzne na ponumerowanych polach Tabeli Air Superiority Combat Chart, zaczynając od pola numer 1 i idąc w górę. Kiedy obaj gracze są gotowi, ujawnia się dyspozycję eskadr powietrznych.
3. Określenie liczebności: Każdy gracz liczy całkowitą liczbę nieuszkodzonych poziomów eskadry lotniczej biorących udział w bieżącej walce. Jeśli gracz ma dwa razy lub więcej poziomów od drugiego, uzyskuje on przewagę liczebną na cały czas trwania bieżącej rundy walki.
4. Faza walki: Zaczynając od pola nr 1, każda eskadra lotnicza rozstrzyga walkę powietrzną z wrogą eskadrami powietrzną z odpowiednim numerem w polu. Walkę w polu należy ukończyć przed rozpoczęciem następnej.
 - a. Każdy gracz odejmuje wartość uniku eskadry powietrznej wroga od wartości ataku swojej eskadry powietrznej, aby określić kolumnę, której użyje w tabeli Air Combat Table.
 - b. Każdy gracz rzuca kością w tabeli Air Combat Table, stosuje odpowiednie modyfikatory rzutu kością i znajduje wynik walki z wrogą eskadrami powietrzną. Uważa się, że przydział walki i strat jest równoczesny.
 - c. Jeśli eskadra lotnicza uzyskała wynik Abort, gracz będący właścicielem zwraca ją do sekcji „Użyte” dowolnego ważnego lotniska.
 - d. Jeśli eskadrze lotniczej nie pozostały żadne nieuszkodzone poziomy, gracz będący właścicielem zwraca ją do sekcji „Użyte” dowolnego ważnego lotniska.
 - e. Walka o obecne pole dobiega końca; Rozpoczynając od fazy 4 rozstrzyga się walkę o następny obszar.
5. Faza końcowa: Po tym, jak wszystkie eskadry lotnicze o pasujących numerach obszarów walczyły między sobą, gracze oceniają sytuację:
 - a. Jeśli obaj gracze nadal mają eskadry powietrzne na aktualnym obszarze przewagi powietrznej, należy rozpatrzyć kolejną rundę walki o przewagę powietrzną, zaczynając od fazy 2 (faza przydziału).
 - b. Jeśli tylko jednemu graczowi pozostały eskadry powietrzne, walka o przewagę powietrzną na aktualnym obszarze wygrywa ten gracz; jego ocalałe eskadry powietrzne są przechowywane w strefie przewagi powietrznej do późniejszego wykorzystania.
 - c. Eskadry AWACS należące do gracza, które uzyskały przewagę powietrzną, są zatrzymywane w strefie przewagi powietrznej. Eskadry AWACS należące do gracza przeciwnego są usuwane z mapy i nie mogą być używane do końca bieżącej tury.

27.8. Misja wsparcia naziemnego

Przed rozstrzygnięciem walki naziemnej obaj gracze mogą przydzielić eskadry powietrzne do misji wsparcia naziemnego, aby wesprzeć atak lub obronę heksu.

27.8.1 Ogólne zasady misji wsparcia naziemnego

1. Atakujący najpierw deklaruje i rozpatruje każdą misję wsparcia naziemnego, a następnie robi to obrońca.
2. Każdy gracz może wykonać tylko jedną misję wsparcia naziemnego na każdą walkę naziemną; innymi słowy, jeśli misja nie zapewni skutecznego wsparcia lotniczego w walce, nie ma drugiej szansy. Misje wsparcia naziemnego helikopterów nie wliczają się do tego limitu.

27.8.2 Sekwencja misji wsparcia naziemnego

1. Gracz prowadzący misję wsparcia naziemnego przydziela eskadry powietrzne w następujący sposób:
 - a. Maksymalnie do 10 eskadr bojowych
 - b. Maksymalnie 10 eskadr eskorty
2. Liczba eskadr bojowych i eskortowych jest ogłaszana przeciwnikowi. Nie wolno

- podawać żadnych informacji o typie misji ani wartościach eskadr.
3. Gracz przeciwny przydziela maksymalnie 10 eskadr lotniczych do przechwytywania.
 4. Próba przechwycenia jest rozstrzygana za pomocą sekwencji walki przechwycenia.
 5. Gracz wykonujący misję organizuje ocalałe eskadry bojowe w grupy powietrzne.
 6. Dostępne FLAK przeciwnika strzelają do każdej grupy powietrznej.
 7. Wartość uderzenia pozostałych eskadr powietrznych jest dodawana do rozstrzyganej walki.

27.9. Misje uderzeń naziemnych

W misjach uderzeń naziemnych gracz atakuje heks, aby:

- Zadać obrażenia lub zniszczyć jednostki wroga na heksie.
- Uszkodzić instalacje na heksie.
- Zaatakować heks, aby spowolnić ruch wroga.

27.9.1 Zasady ogólne misji typu uderzeń naziemnych

1. Podczas fazy ruchu lądowego, po tym jak aktywny gracz zakończy ruch jednostki bojowej, obaj gracze mogą wykonać dowolną liczbę misji bojowych.
 2. Aktywny gracz najpierw wykonuje wszystkie swoje misje uderzenia naziemnego, a następnie gracz nieaktywny.
 3. Każda misja uderzenia naziemnego jest rozpatrywana za pomocą sekwencji misji uderzenia naziemnego przed wykonaniem następnej.
- Ograniczenie „Jednostka bojowa” pozwala uniknąć taktyki gry możliwej dzięki mechanizmowi ruchu lądowego. Na przykład gracz UW ma potężny stos jednostek ADA Flak eskortujących FSH. ADA Flak są jednostkami wsparcia i nie mogą być przemieszczane razem, więc NATO może po prostu poczekać, aż gracz UW przesunie wszystkie jednostki ADA jedną po drugiej, i zadeklarować misję uderzenia naziemnego na bezbronnym teraz FSH, zanim gracz UW będzie miał szansę go przesunąć.

27.9.2 Sekwencja misji uderzenia naziemnego

1. Gracz przydziela eskadry lotnicze w następujący sposób:
 - a. Maksymalnie 6 eskadr bojowych
 - b. Maksymalnie 6 eskadr eskorty
2. Docelowy Megahex, liczba eskadr bojowych i liczba eskadr eskortowych są ogłaszane przeciwnikowi. Nie wolno podawać żadnych informacji o typie misji ani wartościach eskadr.
3. Gracz przeciwny przydziela do przechwycenia maksymalnie 6 eskadr lotniczych.
4. Próbę przechwycenia rozstrzyga się za pomocą sekwencji walki przechwycenia.
5. Gracz wykonujący misję organizuje ocalałe eskadry bojowe w grupy powietrzne.
6. Dostępny Flak przeciwnika strzela do każdej grupy uderzeniowej.
7. Każda ocalała eskadra powietrzna atakuje heks docelowy indywidualnie, używając tabeli uderzeń naziemnych.

27.9.3 Modyfikatory rzutu kostką uderzenia naziemnego

1. Jeśli jakkolwiek wroga jednostka bojowa na heksie docelowym jest w trybie drogowym, wynik rzutu kostką w tabeli uderzeń naziemnych jest modyfikowany o +4
2. Jeśli wszystkie wrogie jednostki bojowe na heksie docelowym są w trybie umocnionym, wynik rzutu kostką w tabeli uderzeń naziemnych jest modyfikowany o -3

27.9.4 Wyniki uderzenia z ziemi

5 lub 10	Heks zablokowany. Umieść żetont +5 MP albo +10 MP na heksie, ich suma nie może przekroczyć +20 MP. Liczba ta zwiększa liczbę punktów ruchu koniecznych, by wejść na ten heks.
+	Gracz wybiera jeden efekt: - Jedna instalacja (port, most, lotnisko) na heksie jest uszkodzona - Jedno stanowisko SAM jeszcze zniszczone
1	10 dodatkowych punktów ruchu, aby wejść na ten heks. Ponadto jedna jednostka bojowa ponosi jedną stratę. Jeśli na heksie nie ma jednostek bojowych, stratę ponosi jednostka wsparcia. Atakujący gracz wybiera cel.

Zamiast tego gracz może wybrać uszkodzenie instalacji – patrz wyżej.
--

1. Znaczniki punktów ruchu są usuwane na koniec następnej fazy akcji; innymi słowy, pozostają na miejscu przez dwie fazy akcji (bieżąca i następną).

Przykład: Gracz UW wykonuje misję uderzenia naziemnego podczas trzeciej fazy akcji NATO, co skutkuje znacznikiem +10 MP na heksie. Znacznik zakazu pozostaje na miejscu do końca fazy akcji UW w turze 4.

27.10. Misje SEAD

W misjach SEAD (Suppression of Enemy Air Defenses) gracz celuje w pojedynczy heks, aby zniszczyć lub przygnieść wrogie jednostki przeciwlotnicze znajdujące się na nim.

27.10.1 Zasady ogólne misji SEAD

1. Podczas fazy ruchu lądowego, po tym, jak aktywny gracz zakończy ruch jednostki bojowej lub zadeklaruje atak lądowy, obaj gracze mogą wykonać dowolną liczbę misji SEAD.
2. Aktywny gracz najpierw wykonuje wszystkie swoje misje SEAD, a następnie gracz nieaktywny.
3. Każda misja SEAD jest rozpatrywana za pomocą sekwencji misji SEAD, przed wykonaniem następnej.

27.10.2 Sekwencja misji SEAD

1. Gracz przydziela eskadry lotnicze w następujący sposób:
 - a. Maksymalnie 6 eskadr bojowych
 - b. Maksymalnie 6 eskadr eskorty
2. Docelowy Megahex, liczba eskadr bojowych i liczba eskadr eskortowych są ogłaszane przeciwnikowi. Nie wolno podawać żadnych informacji o typie misji ani wartościach eskadr.
3. Gracz przeciwny przydziela do przechwycenia maksymalnie 6 eskadr lotniczych.
4. Próbę przechwycenia rozstrzyga się za pomocą sekwencji walki przechwycenia.
5. Gracz wykonujący misję organizuje ocalałe eskadry bojowe w grupy powietrzne.
6. Dostępny fFlak przeciwnika strzela w każdą grupę powietrzną.
7. Każda grupa uderzeniowa, która przeżyła atak, atakuje pojedynczą jednostkę przeciwlotniczą wroga na heksie docelowym, wykorzystując całkowitą wartość uderzeniową podaną w tabeli SEAD Mission Table. Wroga jednostka przeciwlotnicza może zostać zaatakowana więcej niż raz.

27.10.3 Modyfikatory rzutu kostką SEAD

1. Jeśli Eskadra ECM uczestniczy w misji SEAD, wynik rzutu kostką w tabeli SEAD Mission Table jest modyfikowany o +2 dla misji UW lub +3 dla misji NATO.

27.10.4 Wyniki SEAD

S	Jednostka FLAK jest przygnieciona. Umieść na niej żeton "Flak Suppress"; nie może ona strzelać do końca tej fazy akcji.
SD	Jednostka FLAK jest przygnieciona lub zniszczona. Jeśli celem był ADA lub SAM, wówczas ulega zniszczeniu, w pozostałych przypadkach - przygnieceniu (patrz wyżej)

27.11. Misja Wild Weasel (opcjonalna)

Eskadry Wild Weasel, po raz pierwszy wprowadzone w Wietnamie i nadal używane, są specjalnie wyszkolone i wyposażone do działania w odwrotny sposób niż

standardowe samoloty bojowe. Samolot Wild Weasel chce zostać wykryte przez obronę przeciwlotniczą wroga, aby zlokalizować i zniszczyć ją. W misji Wild Weasel gracz namierza Megahex, aby zmniejszyć skuteczność FLAK wroga znajdującego się w nim.

27.11.1 Ogólne zasady misji Wild Weasel

1. Tylko eskadry lotnicze oznaczone W w pobliżu ich oznaczenia mogą wykonywać misje Wild Weasel. Grupa lotnicza wykonująca misję może zawierać eskadry powietrzne inne niż Wild Weasel (tj. mięso armatnie dla wrogiej obrony p-lot), ale tylko eskadry Wild Weasel mogą pomyślnie ukończyć misję.
2. Podczas fazy ruchu lądowego, po tym, jak aktywny gracz zakończy ruch jednostki bojowej, obaj gracze mogą wykonać dowolną liczbę misji Wild Weasel.
3. Każda misja Wild Weasel jest rozpatrywana za pomocą sekwencji misji Wild Weasel, przed wykonaniem następnej.
4. Misje Wild Weasel mogą być wykonywane tylko na Megahexach z przyjazną przewagą powietrzną lub bez czyjejkolwiek przewagi.

27.11.2 Sekwencja misji Wild Weasel

1. Gracz przydziela eskadry lotnicze w następujący sposób:
 - a. Maksymalnie 6 eskadr bojowych
 - b. Maksymalnie 6 eskadr eskorty
2. Docelowy Megahex, liczba eskadr bojowych i liczba eskadr eskortowych są ogłaszane przeciwnikowi. Nie wolno podawać żadnych informacji o typie misji ani wartościach eskadr.
3. Gracz przeciwny przydziela do przechwycenia maksymalnie 6 eskadr lotniczych.
4. Próbę przechwycenia rozstrzyga się za pomocą sekwencji walki przechwycenia.
5. Gracz wykonujący misję organizuje ocalałe eskadry bojowe w grupy powietrzne.
6. Flak przeciwnika strzela w każdą grupę lotniczą. Aby móc strzelać, Flak musi fizycznie znajdować się w docelowym Megahexie. Ponadto jednostka Flak musi być stałym SAM, mobilnym ADA lub Flak będącym częścią jednostki o wartości A +, A lub B.
7. Jeśli przynajmniej jedna Eskadra Wild Weasel przetrwa bez żadnych strat, wykonujący atak gracz umieszcza znacznik „Wild Weasel” na docelowym Megahexie.

27.11.3 Efekty Wild Weasel

1. Wszystkie hekсы w docelowym Megahexie stają się obszarem Wild Weasel na pozostałą część Tury.
2. Flak Układu Warszawskiego znajdujący się na obszarze Wild Weasel ma zmniejszony maksymalny zasięg do 1.
3. Flak Układu Warszawskiego strzelający do eskadr powietrznych NATO na obszarze Wild Weasel dodaje 2 do ich rzutu kością w tabeli FLAK Fire Table.
4. Znacznik Wild Weasel jest usuwany podczas fazy końcowej tury.

27.12. Misje przebazowania

Podczas misji przebazowania gracz przesuwają jedną eskadrę lotniczą między dwoma lotniskami.

27.12.1 Ogólne zasady misji przebazowania

1. Podczas fazy ruchu lądowego, po tym jak aktywny gracz zakończy ruch jednostki bojowej, obaj gracze mogą wykonać dowolną liczbę misji przebazowania.
2. Aktywny gracz najpierw wykonuje wszystkie swoje misje przebazowania, a następnie gracz nieaktywny.
3. Każda misja przebazowania musi zostać zakończona przed wykonaniem następnej.
4. Lotniska wylotu i przylotu nie mogą znajdować się w kontrolowanym przez wroga obszarze przewagi powietrznej.
5. Eskadra lotnicza wykonująca misję przebazowania zostaje przeniesiona z obecnego lotniska do obszaru używanego dowolnego innego ważnego lotniska.

27.13. Misja transportu lotniczego

W misji transportu powietrznego gracz używa jednej lub więcej eskadr transportu lotniczego do transportu jednostek airmobilnych, spadochronowych, alpejskich, marines, sił specjalnych, ADA i jednostek wojny elektronicznej z jednego lotniska na inne.

27.13.1 Ogólne zasady misji transportu lotniczego

1. Podczas własnej fazy ruchu lądowego aktywny gracz może wykonać dowolną liczbę misji transportu powietrznego.
2. Transportowane jednostki muszą rozpocząć fazę ruchu lądowego na własnym, nieuszkodzonym lotnisku, posiadającym zaopatrzenie, będąc w trybie taktycznym, a nie w wrogiej SK. Inne własnej jednostki bojowe negują wrogie SK na potrzeby tej zasady.
3. Transportowane jednostki i poruszane eskadry powietrzne muszą rozpocząć na tym samym heksie.
4. Transportowana jednostka nie może być przemieszczana podczas fazy akcji w której jest transportowana
5. Używane eskadry lotnicze muszą mieć wystarczającą pojemność transportową, aby przewozić transportowane jednostki. Można przetransportować więcej niż jedną jednostkę naziemną, aż do możliwości transportowych używanych eskadr lotniczych. Zobacz 34.0 by sprawdzić koszt transportu każdej jednostki.
6. Eskadry lotnicze startujące z tego samego lotniska mogą połączyć swoje zdolności transportowe, aby wykonać misję transportową.
7. Lotnisko przylotu musi mieć tę samą narodowość co eskadry lotnicze wykonujące misję.

27.13.2 Sekwencja misji transportu lotniczego

1. Gracz wykonujący przydziela eskadry lotnicze w następujący sposób:
 - a. Do 6 eskadr powietrznych, wykorzystując wyłącznie eskadry transportu lotniczego
 - b. Do 6 eskadr eskorty
2. Docelowy Megahex, liczba eskadr transportowych i liczba eskadr eskortowych są ogłaszane przeciwnikowi. Nie wolno podawać żadnych informacji o typie misji ani wartościach eskadr.
3. Gracz przeciwny przydziela maksymalnie 6 eskadr lotniczych do przechwycenia. Próbę przechwycenia rozstrzyga się za pomocą sekwencji walki przechwycenia.
4. Gracz aktywny organizuje ocalałe eskadry transportowe w grupy lotnicze.
5. Dostępny Flak przeciwnika strzela do każdej Grupy Lotnictwa Transportowego.
6. Za każdy poziom zniszczonego samolotu transportowane jednostki muszą ponieść jedną stratę. Jeśli po stracie pozostała zdolność transportu lotniczego jest mniejsza niż koszt transportu jednostek, transportowane jednostki muszą natychmiast zmniejszyć koszty transportu, tracąc odpowiednią liczbę strat. Jeśli wszystkie samoloty transportowe zostaną zniszczone, zniszczone są również transportowane jednostki.
7. Transportowane jednostki są umieszczane na heksie docelowym.
8. Eskadry transportujące mogą pozostać na lotnisku docelowym lub wrócić na inne lotnisko, według uznania gracza.

27.14. Misje spadochronowe

W misji spadochronowej, gracz używa jednej lub więcej eskadr transportu powietrznego do transportu jednostek spadochronowych z lotniska na heks docelowy.

27.14.1 Ogólne zasady misji spadochronowej

1. Podczas własnej fazy ruchu lądowego aktywny gracz może wykonać dowolną liczbę misji spadochronowych.
2. Tylko jednostki spadochronowe lub jednostki specjalne mogą być transportowane przez misję spadochronową.
3. Używane eskadry lotnicze muszą mieć wystarczającą pojemność transportową, aby przewozić transportowane jednostki. Można przetransportować więcej niż jedną jednostkę naziemną, aż do możliwości transportowych używanych eskadr lotniczych. Zobacz 34.0 dla kosztów transportu każdej jednostki.
4. Transportowana jednostka musi rozpocząć fazę ruchu lądowego na przyjaznym, nieuszkodzonym lotnisku, mieć zaopatrzone, być w trybie taktycznym, a nie w wrogiej SK. Inne przyjazne jednostki bojowe negują wrogie SK na potrzeby tej zasady.
5. Transportowana jednostka i transportujące eskadry powietrzne muszą rozpocząć ruch na tym samym heksie.

6. Transportowana jednostka zużywa 5 punktów ruchu na misję spadochronową. Gracze powinni to śledzić na oddzielnej kartce papieru.
7. Transportowana jednostka może być zrzucona z powietrza tylko na heksie z terenem czystym, trudnym -1 lub miejskim nie zajmowanym przez jednostki wroga.
8. Misja spadochronowa nie może zostać wykonana na heksie ze złą pogodą.
9. Każda misja spadochronowa jest rozpatrywana za pomocą sekwencji misji spadochronowej przed rozpoczęciem następnej.

27.14.2 Sekwencja misji spadochronowej

1. Gracz przydziela eskadry lotnicze w następujący sposób:
 - a. Do 6 eskadr, utworzonych wyłącznie przez eskadry transportu lotniczego
 - b. Do 6 eskadr eskorty
2. Docelowy Megahex, liczba eskadr transportowych i liczba eskadr eskortowych są ogłaszane przeciwnikowi. Nie wolno podawać żadnych informacji o typie misji ani wartościach eskadr.
3. Gracz przeciwny przydziela do przechwycenia maksymalnie 6 eskadr powietrznych przechwytyjących.
4. Próbę przechwycenia rozstrzyga się za pomocą sekwencji walki przechwycenia.
5. Gracz wykonujący misję organizuje ocalałe eskadry transportowe w grupy lotnicze.
6. Dostępny ostrzał FLAK przeciwnika do każdej grupy lotniczej.
7. Za każdy poziom zniszczonego samolotu transportowane jednostki muszą ponieść jedną stratę. Jeśli po stracie pozostała zdolność transportu lotniczego jest mniejsza niż koszt transportu jednostek, transportowane jednostki muszą natychmiast zmniejszyć koszty transportu, ponosząc odpowiednią ilość strat. Jeśli wszystkie samoloty transportowe zostaną zniszczone, zniszczone są również transportowane jednostki.
8. Gracz wykonujący misję umieszcza przetransportowane jednostki na heksie docelowym.
9. Jeśli transportowane jednostki zostaną zrzucone z powietrza na heks wewnątrz wrogiego SK, gracz będący ich właścicielem musi rzucić kością za każdą jednostkę: przy wyniku 1-10 jednostka ponosi jedną stratę; przy wyniku 11-20 jednostka nie ponosi strat. Niezależnie od rzutu kością, co najmniej jedna z zrzucanych jednostek musi natychmiast zaatakować wrogie jednostki zajmujące się SK, używając standardowej sekwencji walki.

27.15. Misje przerywania zaopatrzenia (tylko NATO)

Gracz NATO może wykonać ten wyspecjalizowany typ misji uderzenia naziemnego w celu zniszczenia konwojów zaopatrzeniowych Układu Warszawskiego. Jeśli się powiedzie, jednostki Układu Warszawskiego będą zmuszone do wolniejszego przemieszczania się i walki z racjonowaniem zasobów.

27.15.1 Zasady ogólne misji przerywania zaopatrzenia

1. Na początku fazy ruchu lądowego Układu Warszawskiego gracz NATO może zażądać od gracza Układu Warszawskiego, aby wyznaczył trasę zaopatrzenia dowolnego lub wszystkich swoich FSH.
2. Po wyznaczeniu tras zaopatrzenia przez Układ Warszawski, gracz NATO może zaatakować dowolny heks wzdłuż nich, wykonując misję przerywania zaopatrzenia. Misja jest rozpatrywana jako standardowa misja uderzenia naziemnego, ale z innymi wynikami.
3. Jeśli misja przerywania zaopatrzenia uzyska wynik zaznaczony na czerwono w tabeli Ground Strike Mission Table, wszystkie FSH korzystające z tej trasy zaopatrzenia zostaną zablokowane do końca bieżącej tury.
4. W przypadku korzystania z zasad rozpoznania misja zwiadu nie jest potrzebna do wykonania misji przerywania zaopatrzenia.

27.15.2 Skutki przerywania zaopatrzenia (dla zasad z wbudowanym zaopatrzeniem)

1. Wszystkie jednostki bojowe wyprowadzające swoje zaopatrzenie do FSH, którą zablokowano, nie mogą poruszyć się o więcej niż 2 hekсы, chyba że używają wbudowanego zaopatrzenia.
2. Wszystkie jednostki bojowe wyprowadzające swoje zaopatrzenie do FSH, którą zablokowano, dodają 4 do wrogich modyfikacji bojowych podczas walki lądowej, chyba że używają wbudowanego zaopatrzenia.

3. Zablockowana FSH może uzupełnić maksymalnie 10 dywizji z wbudowanymi punktami zaopatrzenia.

27.15.3 Skutki przerwania zaopatrzenia (bez zasad bez wbudowanego zaopatrzenia)

1. Wszystkie jednostki bojowe wyprowadzające swoje zaopatrzenie do FSH, która zablockowano, nie mogą poruszyć się o więcej niż 3 hekсы.
2. Wszystkie jednostki bojowe wyprowadzające swoje zaopatrzenie do FSH, która zablockowano, dodają 2 do wrogich modyfikacji bojowych podczas walki lądowej.

27.16. Misje przechwytywania

Podczas fazy akcji gracz może próbować przechwycić dowolną misję lotniczą wykonaną przez przeciwnika, z wyjątkiem transportu lotniczego i przebazowania.

1. Po zadeklarowaniu przez gracza misji powietrznej, liczby eskadr bojowych i eskortowych oraz docelowym Megahexie, gracz przeciwny ogłasza, czy próbuje ją przechwycić.
2. Przechwytyjący wybiera eskadry powietrzne próbujące przechwycić, zabierając je z dowolnego lotniska lub obszaru przewagi powietrznej, na którym znajduje się heks docelowy przechwytywanej misji lotniczej.
3. Gracze rozpatrują próbę przechwycenia, używając sekwencji walki przechwycenia.

27.17. Sekwencja przechwycenia

Sekwencja przechwycenia służy do rozstrzygnięcia wszelkich walk powietrznych wynikających z misji powietrznych, z wyjątkiem przewagi powietrznej.

W walce przechwytywającej gracz przechwytyjący najpierw sprawdza, które eskadry pomyślnie przechwyca przeciwnika. Eskadry, które pomyślnie przechwyca przeciwnika, muszą następnie zaatakować lub omijać eskadry eskortowe. Eskadry przechwytyjące, które przetrwały, mogą następnie atakować eskadry wroga wykonujące daną misję.

1. Faza manewrów

W fazie manewrów gracz przechwytyjący określa, ile przydzielonych eskadr powietrznych z powodzeniem przechwyci misję wroga.

- a. Gracz przechwytyjący rzuca kością za każdą przechwyconą eskadrę powietrzną, stosując modyfikatory przechwytywania Megahexa zawierającego heks celu misji powietrznej wroga. Liczba na lewo od ukośnika jest używana podczas prób NATO; liczba na prawo od ukośnika jest używana w próbach Układu Warszawskiego.
- b. Przy zmodyfikowanym rzucie na przechwycenie, wynoszącym 9 lub więcej, przechwycenie kończy się sukcesem i eskadra lotnicza jest dostępna w fazie przejściowej. W każdym innym przypadku przechwytywanie kończy się niepowodzeniem i eskadra lotnicza zostaje zawrócona do sekcji „gotowe” dowolnego lotniska.
- c. Eskadry powietrzne zabrane z obszaru przewagi powietrznej automatycznie przechwytyją i nie trzeba wykonywać dla nich rzutów kością.

2. Faza przejściowa

W fazie przejściowej gracze przygotowują swoje eskadry lotnicze do nadchodzącej walki. Każdy gracz potajemnie rozmieszcza swoje dostępne eskadry powietrzne na ponumerowanych polach planszy Intercept Combat Chart.

- a. Eskadry bojowe są umieszczane na polach „Strike”, zaczynając od pola numer 1 i idąc w górę.
- b. Eskadry lotnictwa eskortowego są umieszczane w polach „Escort”, zaczynając od pola numer 1 i kierując się w górę.
- c. Eskadry lotnictwa przechwytyjącego są umieszczane na polach „Intercept”, zaczynając od pola numer 1 i kierując się w górę.
- d. Kiedy obaj gracze są gotowi, ujawnia się dyspozycję eskadr powietrznych.

3. Określenie przewagi liczebnej eskorty

Każdy gracz liczy całkowitą liczbę nieuszkodzonych poziomów eskadry lotniczej na polach eskorty lub przechwytywania. Jeśli gracz ma dwa lub więcej poziomów od drugiego, uzyskuje on przewagę liczebną na cały czas trwania fazy walki eskorty.

4. Faza walki eskorty

W fazie walki eskortowej eskadry eskortowe i przechwytyjące walczą ze sobą.

Eskadry Lotnictwa Przechwytyjącego mogą zdecydować się na zaatakowanie (stracenie szansy na ostrzelanie eskadr wykonujących misję) lub Uniku (utrata szansy na ostrzał eskadr eskortowych).

Począwszy od pola numer 1, każda eskadra rozstrzyga walkę powietrzną przeciwko wrogiej eskadrze z odpowiednim numerem pola. Eskadra znajdująca się w polu bez odpowiadającej wrogiej eskadry może zaatakować dowolną wroga jednostkę przechwyconą lub eskortę eskadry. W tym przypadku wroga eskadra zostanie zaatakowana więcej niż jeden raz, ale będzie strzelać tylko do eskadry z pasującym numerem w polu.

- a. Każdy gracz odejmuje wartość uniku eskadry wroga od wartości ataku własnej eskadry, aby określić kolumnę, której użyje w tabeli walki powietrznej.
- b. Gracz eskortujący rzuca kością w tabeli Air Combat Table, stosuje odpowiednie modyfikatory rzutu i znajduje wynik.
- c. Gracz przechwytyjący ogłasza, czy jego eskadra będzie atakować, czy unikać. Jeśli eskadra przechwytyjąca unika, przejdź do fazy 4.e.
- d. Przechwytyjący gracz rzuca w tabeli Air Combat Table, stosuje odpowiednie modyfikatory i znajduje wynik.
- e. Każdy gracz przydziela straty zadane jego własnej eskadrze. Eskadry bez strat lub z wynikiem „Abort” są natychmiast zwracane do sekcji Użyte na każdym lotnisku.
- f. Walka eskortowa w obecnym polu dobiegła końca; rozpatrzyć walkę o następny numer pola, zaczynając od fazy 4.a.

Po rozstrzygnięciu wszystkich pól walki powietrznej:

- a. Eskadry przechwytyjące, które wybrały walkę z eskortą, są zwracane do sekcji „Użyte” dowolnego ważnego lotniska lub do ich pierwotnego obszaru przewagi powietrznej.
 - b. Eskadry przechwytyjące, które wybrały unik, są rozmieszczane przez gracza będącego ich właścicielem na polach ataku w Incerpt Combat Chart, zaczynając od pola o najniższym numerze i idąc w górę.
 - c. Eskadry eskortowe, które przeżyły, wracają do sekcji Użyte dowolnego lotniska lub do ich pierwotnego obszaru przewagi powietrznej.
5. Określenie przewagi liczebnej
- Każdy gracz liczy swoją całkowitą liczbę poziomów eskadry na polach ataku lub uderzenia. Jeśli gracz ma dwa razy więcej poziomów od drugiego, uzyskuje on przewagę liczebną na cały czas trwania fazy ataku.

6. Faza ataku

Podczas fazy ataku eskadry przechwytyjące, które skutecznie uniknęły eskorty, mogą zaatakować wrogie eskadry wykonujące misję.

Począwszy od pola nr 1, każda eskadra strzela do wrogiej eskadry z pasującym numerem. Eskadra atakująca bez odpowiedniego celu może zaatakować dowolną eskadrę wykonującą misję.

- a. atakujący gracz ogłasza, że jego eskadra dobrowolnie przerywa misję. W takim przypadku przejdź do fazy 6.f.
- b. Odejmij wartość uniku eskadry atakującej od wartości ataku eskadry atakowanej, aby określić kolumnę tabeli Air Combat Table.
- c. Atak: gracz rzuca kością w tabeli Air Combat Table, stosuje odpowiednie modyfikatory rzutu kością i znajduje wynik.
- d. Obrońca rozdziela straty zadane jego eskadrze. Jeśli eskadrze nie pozostały żadne poziomy, jest ona natychmiast zwracana do sekcji Użyte dowolnego lotniska.
- e. Jeśli eskadra wykonująca misję nie uzyskała wyniku Abort, może kontynuować swoją misję.
- f. Jeśli eskadra atakująca uzyskała wynik Abort lub dobrowolnie zdecydowała się przerwać działania, jest zwracana do sekcji Użyte na dowolnym lotnisku.
- g. Eskadra wykonująca misję wraca do sekcji Użyte dowolnego lotniska lub do pierwotnego obszaru przewagi powietrznej.
- h. Walka o aktualny numer pola dobiegła końca; Rozpoczynając od fazy 6.a rozstrzygnij walkę o następny numer pola.

Przykład:

Gracz Układu Warszawskiego wykonuje misję uderzenia naziemnego przeciwko stałej

bazie SAM B-3 NATO w pobliżu Bremy. Przypisuje do niej 2 sowieckie eskadry Su24 (B-6-4) i 1 radziecki Mig27M (B-7-6) jako grupę uderzeniową; jako eskorta przydziela 1 radzieckiego Mig21bis (9-7-1) i 1 polskiego Mig21PFM (7-7-1). Gracz Układu Warszawskiego ogłasza misję uderzenia naziemnego na heks N2733, składającą się z 3 eskadr bojowych i 2 eskadr eskortowych. Gracz NATO decyduje się na przechwycenie i przydziela do misji 2 zachodnioniemieckie dywizjony F-4F (9-10-5), zabierając je z lotnisk NATO. Gracz NATO rzuca kością, aby sprawdzić, czy próba przejęcia się powiedzie. Wyrzuca 8 za pierwszą eskadrę, zmodyfikowaną do 10 przez modyfikator +2 Megahexa zawierającego cel i 4 za drugą eskadrę, zmodyfikowaną do 6. Pierwsza eskadra pomyślnie przechwytuje, podczas gdy druga eskadra powraca do sekcji „gotowe” swojego lotniska. Obaj gracze potajemnie umieszczają swoje eskadry powietrzne na Intercept Combat Chart, a następnie ujawniają swoją dyspozycję. Ponieważ Układ Warszawski ma łącznie 4 poziomów (2 eskadry eskortowe o pełnej sile) przeciwko sumie 2 poziomów NATO (1 eskadra przechwytyjąca o pełnej sile), gracz Układu Warszawskiego zyskuje przewagę liczbową w fazie walki eskortowej i będzie miał 2 modyfikatory na swoją korzyść na czas trwania tej fazy. Radziecki Mig21bis w Escort Box 1 strzela do F-4F w polu Intercept 1. Układ Warszawski szuka wyniku w kolumnie -1 Air Combat (wartość bojowa Mig21bis wynosi 9 minus wartość uników F-4F 10). Gracz UW wyrzuca 6, zmodyfikowaną do 7 (+2 za wyższość numeryczną, +2 za wartość pilota radzieckiego, -3 za wartość pilota RFN), nie zadając żadnych uszkodzeń ani przerywając eskadrze NATO.

Dywizjon F-4F NATO postanawia uniknąć eskorty, więc nie strzela do radzieckiego Mig21bis. Polski Mig21PFM na polu eskorty 2 nie ma eskadry wroga, więc może strzelać do dowolnego pola przechwytyjącego bez obawy o ogień przeciwnika. Wyniku szuka w kolumnie Air Combat -3 (wartość bojowa Mig21PFM 7 minus wartość uników F4-F 10). Gracz UW wyrzuca 12, zmodyfikowaną do 11 (+2 za przewagę liczebną, 0 za wartość polskiego pilota, -3 za wartość pilota zachodnioniemieckiego) i ponownie nie zadaje uszkodzeń ani nie przerywa eskadry NATO.

Dywizjon NATO nie odniósł żadnych strat i zdecydował się uniknąć eskorty, więc może teraz atakować eskadry Układu Warszawskiego wykonujące misję. F4-F zostaje przeniesiony do pola ataku 1.

Gracz Układu Warszawskiego zwraca swoje eskadry eskortowe do sekcji Użyte dowolnego ważnego lotniska.

W Fazie Ataku Układ Warszawski ma w sumie 6 poziomów (3 eskadry o pełnej sile) przeciwko 2 poziomom NATO (1 eskadra o pełnej sile), więc Układ Warszawski ponownie ma przewagę liczebną na czas trwania Fazy ataku.

F-4F w polu ataku 1 strzela do radzieckiego Su24 w polu ataku 1, używając kolumny Air Combat +3 (wartość bojowa F4-F równa 9 minus wartość uników Su24 równa 6). Gracz NATO wyrzuca 13, zmodyfikowaną do 12 (-2 dla przewagi liczebnej UW, -2 za wartość radzieckiego pilota, +3 dla wartość pilota RFN). Dywizjon UW Su24 traci 1 poziom i musi przerwać misję.

Gracz NATO zwraca swoją eskadrę przechwytyjącą na odpowiednie lotnisko, a dwie pozostałe eskadry UW wykonują misję uderzenia naziemnego na heks N2733.

27.17.1 Pościg z przechwyceniem (opcjonalnie)

Korzystając z tej zasady, dobrowolne przerwanie misji przez eskadrę nie powoduje automatycznego uniknięcia ostrzału (-ów) eskadry atakującej.

1. Jeśli eskadra wykonująca misję dobrowolnie przerwie ją podczas fazy 6.a, gracz przechwytyjący rzuca kością i stosuje modyfikator przechwytywania Megahexa zawierającego heks celu misji (lewy numer dla NATO, prawy numer dla UW).
2. Przy zmodyfikowanym wyrzucie 9 lub więcej, eskadra pomyślnie odłącza się przed walką.
3. W każdym innym rzucie zmodyfikowanym eskadra przechwytyjąca może strzelać do

eskadry, która przerwała misję.

4. Niezależnie od wyniku, eskadra przerywająca misję nie może zmienić zdania i musi przerwać misję.

27.17.2 Podział eskadry atakującej (opcjonalnie)

Korzystając z tej zasady, gracz przechwytyjący może podzielić eskadrę przechwytyjącą i zaatakować dwie różne eskadry Atakowe podczas fazy ataku.

1. Aby dokonać podziału, eskadra przechwytyjąca nie może mieć żadnych strat.

2. Uważa się, że eskadra podzielona zajmuje pole ataku, na którym została umieszczona, oraz sąsiednie pole o wyższym numerze. Żadna inna eskadra nie może być umieszczony w tych polach.

3. Podczas fazy ataku podzielona eskadra wykona w sumie dwa ataki, po jednym przeciwko każdej wrogiej eskadrze o pasującej liczbie.

4. Wynik „Step Destroy” zadany przez podzieloną eskadrę jest zamieniany na „Step Damaged”, a wynik „Step Damaged” jest ignorowany (tj. Wynik: 1 Destroy 1 Damaged staje się 0 Destroy 1 Damaged).

27.18. Eskadry Electronic Counter Measures (ECM)

Obie strony dysponują ograniczoną liczbą eskadr lotniczych (EF-111 dla NATO, Jak-28PP dla Układu Warszawskiego), które można wykorzystać do wspierania misji powietrznych.

27.18.1 Zasady ogólne Eskadry ECM

1. Eskadra ECM może służyć do wsparcia dowolnej misji powietrznej, z wyjątkiem przewagi powietrznej i Wild Weasel.

2. Eskadra ECM jest dołączona do misji podczas fazy przydziału. Nie wlicza się do maksymalnej liczby eskadr lotniczych, które można przypisać do określonej misji.

3. Eskadra ECM nie może być w żaden sposób atakowana ani zmuszana do przerwania misji.

4. Po zakończeniu misji eskadra ECM wraca do sekcji Użyte dowolnego lotniska.

27.18.2 Efekty eskadr ECM

1. Misje powietrzne, w tym eskadra ECM, mają korzystny modyfikator podczas przechwytywania walki powietrznej (patrz 27.5 i tabela Air Combat Modifiers).

2. Misje powietrzne, w tym eskadra ECM, mają korzystny modyfikator przeciwko strzelającym do nich pociskom wroga (patrz tabela Flak Fire Modifiers).

3. Misje lotnicze SEAD mające w składzie ECM, mają korzystny modyfikator podczas rozpatrywania misji (patrz tabela SEAD Modifiers).

4. Przydzielenie więcej niż jednej eskadry ECM do misji nie ma dodatkowych efektów.

27.19. Straty powietrzne

1. Eskadry lotnicze składają się z dwóch poziomów.

2. Kiedy eskadra lotnicza ma zniszczony jeden poziom, odwróć ją na drugą stronę. Jeśli jest już obrócona, eskadra powietrzna jest wyeliminowana.

3. Kiedy eskadra powietrzna bez uszkodzeń otrzyma wynik uszkodzenia, umieść znacznik uszkodzenia pod jednostką. Jeśli eskadra lotnicza ma już uszkodzony poziom, umieść znacznik uszkodzeń na jednostce.

4. Eskadra lotnicza z uszkodzonymi wszystkimi stopniami nie może wykonywać żadnej czynności (poza powrotem na lotnisko) do czasu naprawy.

5. Gdy straty w powietrzu są spowodowane ostrzałem przeciwlotniczym grupy powietrznej, muszą być one rozłożone możliwie równomiernie na jej eskadry, zaczynając od eskadry o najniższej wartości uniku.

6. Eskadry lotnicze z utraconymi poziomami, tego samego typu i narodowości, które rozpoczynają fazę ruchu lądowego na tym samym lotnisku, można połączyć w jedną, pełnowymiarową eskadrę lotniczą. Powstała eskadra zachowuje wszystkie uszkodzone poziomy oryginalnych eskadr.

28. LOTNISKA I HELIPORTY

Lotniska i heliporty (lądowiska helikopterów) podlegają następującym zasadom:

1. Każde lotnisko ma odpowiadające mu pole na mapie lotnisk. Jednostki lotnicze

stacjonujące na lotnisku są umieszczane w odpowiednim polu. Heliporty nie mają pól do przechowywania.

2. Eskadry lotnicze mogą operować z dowolnego przyjaznego lotniska tej samej narodowości.

3. Eskadry helikopterów NATO mogą operować z dowolnego przyjaznego lotniska / heliportu tej samej narodowości lub z przejętego lotniska / heliportu.

4. Eskadry helikopterów UW mogą operować z dowolnego przyjaznego lotniska / heliportu lub z przejętego lotniska / heliportu.

5. Lotnisko / heliport może obsługiwać maksymalnie 20 eskadr lotniczych i helikopterów. Eskadry w nadmiarze nie mogą wykonywać żadnych akcji, z wyjątkiem misji przebazowania.

6. Eskadry działające z lotniska / heliportu, który jest uszkodzone, na heksie skażenia jądowego, bez zaopatrzenia lub niewłaściwej narodowości, nie mogą wykonywać żadnych czynności, z wyjątkiem misji przebazowania (dla eskadr lotniczych) lub przemieszczania się na inne lotnisko (dla eskadry helikopterów).

28.1. Naprawa uszkodzonych eskadr lotniczych

Podczas fazy napraw lotniska mogą naprawiać uszkodzone eskadry lotnicze:

1. Aby wykorzystać swoją zdolność do naprawy, lotnisko musi być nieuszkodzone, z zaopatrzone i nie może znajdować się na heksie skażenia jądowego.

2. Każde lotnisko NATO może naprawić 3 poziomy eskadr lotniczych na turę.

3. Każde lotnisko UW może naprawić 1 poziom eskadr lotniczych na turę.

4. Niewykorzystana zdolność naprawcza lotniska nie jest sumowana z tury na turę.

28.2. Lotniska poza mapą

Lotniska poza mapą to kilka lotnisk położonych poza granicami mapy. Lotnisko poza mapą korzysta z tych samych zasad, co standardowe lotnisko, z następującymi wyjątkami:

1. Lotnisko poza mapą nie może być w żaden sposób atakowane, uszkodzane ani zdobywane.

2. Lotnisko poza mapą może obsługiwać nieograniczoną liczbę eskadr lotniczych odpowiedniej narodowości.

3. Lotnisko poza mapą nie może obsługiwać eskadr śmigłowców.

28.3. Zdobywanie lotnisk wroga

1. Jednostka może zająć lotnisko wroga, eliminując wrogie jednostki lub zmuszając je do odwrotu i wkraczania na heks lotniska.

2. Jednostka może zająć niezajęte lotnisko wroga, ogłaszając atak i wydając odpowiednią liczbę punktów ruchu.

3. Jeśli przeciwnik nie przydzieli misji artyleryjskich lub wsparcia naziemnego do obrony niezajętego lotniska, lotnisko zostanie automatycznie przejęte przez atak po walce na jego heks.

4. Jeśli przeciwnik z powodzeniem przydzieli misje artyleryjskie lub wsparcia naziemnego do obrony niezajętego lotniska, walka jest rozstrzygana normalnie. Wynik D pozwala jednostce przejąć lotnisko poprzez natarcie po walce na heksie lotniska.

5. Eskadry helikopterów wroga na zaatakowanym lotnisku mogą przemieścić się na inne lotnisko / heliport w zasięgu przed rozstrzygnięciem walki lub mogą zdecydować się pomóc obronie lotniska, a jeśli atak się powiedzie, po zakończeniu walki przenieść się na inne lotnisko / heliport. W obu przypadkach nie można ich używać do końca obecnej fazy ruchu Lądowego.

6. Udany atak na niezajęte lotnisko wroga nie tworzy strefy przełamania.

7. Eskadry lotnicze i helikoptery na zajętych lotniskach są eliminowane.

8. Zajęte lotnisko jest uważane za uszkodzone. Aby było używane przez przyjazne helikoptery, musi zostać naprawione.

28.4. Zdobywanie wrogich heliportów

1. Przyjazna jednostka może zająć niezajęty wrogi heliport po prostu wchodząc na jego heks. Heliporty nie wymagają ataku, aby zostać zdobytymi.

2. Wrogie helikoptery stacjonujące na zdobytym heliportcie mogą przemieścić się na inne lotnisko / heliport w zasięgu i nie mogą być używane przez pozostałą część bieżącej fazy ruchu lądowego. Jeśli nie mogą tego zrobić, są eliminowane.

29. DESANTY AMFIBIJNE

W pewnych warunkach jednostki morskie mogą być przemieszczane drogą morską i wylądować na niezajętym polu przybrzeżnym. Zasady scenariusza opisują możliwości desantów amfibijnych dla graczy z NATO i Układu Warszawskiego dla każdego konkretnego scenariusza.

Zawsze obowiązują następujące ogólne zasady:

1. Aby wykonać desant amfibijny, jednostka marines musi rozpocząć fazę ruchu lądowego w przyjaznym, nieuszkodzonym porcie, mieć zaopatrzenie oraz w trybie taktycznym.
2. Port startowy i heks docelowy nie mogą znajdować się w kontrolowanym przez wroga obszarze przewagi powietrznej.
3. Heks docelowy nie może być okupowany przez jednostki wroga, ale może znajdować się w wrogiej SK.
4. Jednostka marines musi być w stanie wytyczyć trasę ciągłych heksów morza do heksu docelowego.
5. Jednostka morska jest traktowana jako posiadająca zaopatrzenie podczas wykonywania desantu amfibijnego.
6. Jednostka piechoty morskiej nie może się ruszyć po wykonaniu desantu amfibijnego.
7. Podczas fazy ruchu lądowego jednostka marines zostaje przeniesiona na heks docelowy. Jeśli heks jest we wrogiej SK, jednostka piechoty morskiej musi natychmiast zaatakować wrogie jednostki zajmujące się SK, używając standardowej sekwencji walki lądowej. Wyniki walki są wdrażane normalnie, z następującymi dodatkami:

Wynik walki	Dodatkowy efekt
D	Brak
C	Jedna dodatkowa strata marines
A1	Dwie dodatkowe straty marines
A2	Trzy dodatkowe straty marines

30. DUŃSKIE PROMY

Duńskie promy mogą przetransportować jednostkę lądową z jednego pola promu na odpowiadający mu heks po drugiej stronie.

1. Każdy duński prom może przewozić jedną brygadę lub jej ekwiwalent na turę.
2. Jednostka może korzystać z duńskiego promu tylko wtedy, gdy obie strony promu są kontrolowane przez tego samego gracza.
3. Jednostka nie może korzystać z duńskiego promu, jeśli jakikolwiek heks na trasie promu znajduje się w obszarze przewagi powietrznej kontrolowanej przez wroga.
4. Duńskie promy nie mogą być używane po drugiej turze wojny.

31. HELIKOPTERY

31.1. Ruch helikopterów

1. Helikoptery wydają 1 punkt ruchu za każdy heks przekraczany normalnym lotem oraz 3 punkty ruchu za każdy heks wprowadzony przy użyciu lotu Nap-of-Earth (NOE). Lot NOE zmniejsza podatność helikoptera na ostrzał wroga (patrz 17.2).
2. Helikopter może dowolnie zmienić lot z normalnego na NOE i odwrotnie w dowolnym momencie bez dodatkowych kosztów.
3. Wartość ruchu wydrukowana na eskadrach śmigłowców reprezentuje ich całkowity ruch, a nie zasięg. Dlatego helikopter w ruchu musi mieć możliwość przemieszczenia się do celu i z powrotem na lotnisko / heliport (niekoniecznie to, z którego odleciał). Jeśli z jakiegoś powodu nie może tego zrobić, zostaje zniszczony (tj. zabrakło paliwa i rozbił się).
4. Helikoptery muszą rozpocząć i zakończyć swój ruch na przyjaznym lotnisku lub

lotnisku dla helikopterów (wyjątek: 21.22).

„Misje samobójcze”, w których helikoptery nie są w stanie wrócić na lotnisko, nie są wyraźnie zabronione, ale są uważane za nierealistyczną taktykę. Z drugiej strony osobiście przeprowadziłem kilka misji, w których helikoptery dotarły do celu w locie NOE, zostały zmuszone do normalnego lotu podczas odcinka powrotnego z powodu braku paliwa i w konsekwencji zostały zestrzelone przez przeciwnika, ale to już inna sprawa.

31.2. Helikoptery i obszary przewagi powietrznej

1. W chwili, gdy eskadra helikopterów wkracza do kontrolowanego przez wroga obszaru przewagi powietrznej, gracz będący właścicielem musi rzucić kością w tabeli Helicopter Interception Table i natychmiast zastosować wynik. Wynik rzutu jest modyfikowany przez wskaźnik uników poruszanej eskadry helikopterów.

2. Jeśli eskadra helikopterów przetrwa, może kontynuować poruszanie się w tym konkretnym obszarze przewagi powietrznej bez dodatkowych rzutów w tabeli Helicopter Interception Table.

3. Jeżeli eskadra helikopterów wyruszy i kolejno ponownie wejdzie do tego samego lub innego obszaru przewagi powietrznej, będzie musiała ponownie rzucić tabeli Helicopter Interception Table.

31.3. Misje helikopterów

1. Helikoptery mogą poruszać się i wykonywać misje raz na każdą fazę akcji. Innymi słowy, mogą poruszyć się raz podczas własnej fazy akcji i raz podczas fazy akcji przeciwnika.

2. Eskadra helikopterów wykonująca misję zostaje przeniesiona na heks docelowy, otrzymując ostrzał FLAK na trasie, po której się poruszała. Następnie wykonuje misję zgodnie z odpowiednimi zasadami i jest przenoszona z powrotem na przyjazne lotnisko lub heliport, otrzymując ostrzał FLAK na trasie powrotu.

3. Podczas fazy ruchu lądowego eskadra helikopterów może wykonać misję przebazowania, przemieszczając się z przyjaznego lotniska / heliportu na inne.

4. Podczas własnej fazy ruchu lądowego eskadry helikopterów mogą wykonywać misje transportowe.

5. Podczas własnej fazy ataku sił specjalnych eskadry helikopterów mogą transportować jednostki sił specjalnych na heks docelowy i z powrotem.

6. Podczas walki naziemnej eskadra helikopterów może wykonać misję wsparcia naziemnego.

31.4. Straty helikopterów

1. Jednostki helikopterów mają dwa poziomy.

2. Każdy wynik „Damage” przeciwko helikopterowi jest zamieniany na stratę. Helikoptery nie mają statusu „Uszkodzenia”.

3. Kiedy eskadra helikopterów zostanie uszkodzona, odwróć ją na drugą stronę. Jeśli helikopter poniesie kolejną stratę, zostanie wyeliminowany.

4. Eskadry helikopterów ze stratą, tego samego typu i narodowości, które rozpoczynają fazę ruchu lądowego na tym samym lotnisku, można połączyć w jedną eskadrę helikopterów o pełnej sile.

31.5. Transport helikopterem

Eskadry helikopterów z nadrukowaną pojemnością transportową mogą wykonywać misje transportowe, aby przewozić jednostki spadochronowe, airmoblne, alpejskie, marines, sił specjalnych i jednostki wojny elektronicznej.

1. Używane eskadry helikopterów muszą mieć wystarczającą pojemność transportową, aby przewozić transportowane jednostki. Można przetransportować więcej niż jedną jednostkę naziemną, aż do wyczerpania możliwości transportowych używanych eskadr lotniczych. Zobacz 34.0 dla kosztów transportu każdej jednostki.

2. Eskadry helikopterów startujące z tego samego lotniska / heliportu mogą poruszać się razem i łączyć swoje zdolności transportowe, aby wykonać misję transportową. W tym przypadku grupa helikopterów ma liczbę dostępnych punktów ruchu równą eskadrze helikopterów o najniższej zdolności ruchu.

3. Helikoptery poruszające się razem podczas transportu nadal otrzymują ostrzał przeciwnika, ataki przechwytyjące i straty indywidualnie.

4. Transportowana jednostka lądowa nie musi koniecznie rozpoczynać ruchu na tym samym heksie co eskadry helikopterów. Jednostki lądowe, które mają być transportowane, mogą zostać załadowane na dowolnym heksie i wylądowane na dowolnym heksie nie zajmowanym przez jednostki wroga.
5. Eskadra helikopterów zużywa 2 punkty ruchu na załadowanie lub wylądowanie jednostek lądowych.
6. Transportowana jednostka lądowa zużywa łącznie 2 punkty ruchu podczas procesu transportu i może normalnie się poruszać po wylądowaniu.
7. Jeśli transportowana jednostka zostanie wylądowana na niezajętym heksie poza wroga SK, może się ona normalnie poruszać podczas obecnej Fazy Akcji.
8. Za każde 2 poziomy transportu helikopterów utracone w wyniku ostrzału przeciwlotniczego, transportowana jednostka musi ponieść jedną stratę. Jeśli po stratach zdolność transportowa helikopterów, które przeżyły, jest mniejsza niż koszt transportu jednostki, transportowana jednostka musi natychmiast zmniejszyć koszt transportu, ponosząc odpowiednią ilość strat.

Przykład: radziecka brygada powietrznodesantowa bez strat wymaga 3 punktów transportowych do przetransportowania drogą powietrzną. Gracz UW ładuje brygadę do eskadry helikopterów Mi-6 o pojemności transportowej 3 i zaczyna przemieszczać śmigłowiec.

Podczas lotu eskadra helikopterów traci jeden poziom z powodu ostrzału, zmniejszając swoją zdolność transportową do 1. Brygada powietrznodesantowa musi natychmiast ponieść 2 straty w celu zmniejszenia kosztu transportu do 1.

9. Jeśli wszystkie helikoptery transportujące jednostkę zostaną zestrzelone przez wrogi ogień Flak, transportowana jednostka również zostanie wyeliminowana.
10. Jeśli transportowana jednostka zostanie wylądowana na niezajętym heksie we wrogiej SK, musi natychmiast zaatakować wrogie jednostki zajmujące SK, używając standardowej Lądowej Sekwencji Walki. Jeśli wynik walki to D, jednostka może poruszać się normalnie podczas następczej Fazy Ruchu Lądowego. W każdym innym przypadku transportowana jednostka nie może się poruszyć podczas obecnej Fazy Akcji.

32. JEDNOSTKI ALPEJSKIE (opcjonalnie)

Jednostki alpejskie są specjalnie szkolone do poruszania się i walki na terenach górzystych.

1. Jednostka alpejska może przekroczyć heks alpejski, wydając 10 punktów ruchu.
2. Jednostka alpejska zużywa 2 punkty ruchu, aby wejść na heks z terenem trudnym -1.
3. Jednostka alpejska wydaje 3 punkty ruchu, aby wejść na heks z terenem trudnym -2.
4. Jednostka alpejska atakująca heks z terenem trudnym -2 z innego hexa z terenem trudnym -2 dodaje 1 do swoich Modyfikacji Walki.

33. SIŁY SPECJALNE (opcjonalnie)

Obie strony mają jednostki sił specjalnych, zwykle w rozmiarze batalionu. Siły specjalne mogą być używane do ataków na jednostki i instalacje na tyłach wroga.

Siły Specjalne podlegają następującym szczegółowym zasadom:

1. Siły specjalne to jednostki wsparcia bez siły bojowej. Jeśli zostaną zaatakowane, gdy nie są ułożone w stosy z jednostkami bojowymi, mogą automatycznie wycofać się lub zaakceptować walkę, używając dowolnej misji wsparcia naziemnego jako siły obrony. Jeśli zaakceptują walkę i otrzymają wynik D, zostają wyeliminowane jak każda inna jednostka wsparcia.
2. Jednostki sił specjalnych to jednostki powietrzno-desantowe piechoty.
3. Jednostki sił specjalnych mają 2 poziomy.

33.1. Planowanie misji sił specjalnych

1. Na początku fazy ataku sił specjalnych gracz aktywny planuje wszystkie swoje ataki sił specjalnych:

2. Dla każdego ataku określa jednostki sił specjalnych, które go wykonują, używany helikopter transportowy oraz heks docelowy.
3. Helikoptery używane w misji muszą rozpocząć fazę ataku sił specjalnych na heksie z jednostką sił specjalnych.
4. Planowane ataki sił specjalnych są rozpatrywane jeden po drugim za pomocą sekwencji misji sił specjalnych, w dowolnej kolejności ustalonej przez gracza aktywnego.

33.2. Sekwencja misji sił specjalnych

1. Każda zaangażowana jednostka helikopterów i transportowane jednostki Sił specjalnych są przemieszczane na heks docelowy, zgodnie ze standardowymi zasadami ruchu helikoptera.
2. Wrogi Flak na trasie lotu strzela do helikopterów zgodnie z zasadami Flak.
3. Wrogi Flak na heksie docelowym może atakować tylko zbliżające się helikoptery, zanim dotrą do samego heksa docelowego.
4. Jeśli helikopter transportujący jednostkę sił specjalnych traci poziom, jednostka sił specjalnych również musi tracić jeden poziom.
5. Gdy wszystkie przydzielone helikoptery i siły specjalne dotrą na heks docelowy, gracz przeciwny rzuca kością w tabeli Special Forces Ingress Table za każdy flak na heksie docelowym. Wyniki są wprowadzane natychmiast, a gracz będący właścicielem rozdziela straty między helikoptery według własnego uznania.
6. Jeśli atakowany heks zawiera siły specjalne wroga, to muszą one atakować siebie nawzajem, dopóki tylko jeden gracz nie będzie miał sił specjalnych na heksie.
7. Jednostki ocalałych sił specjalnych wykonują zaplanowaną misję, korzystając z tabeli ataków sił specjalnych. Wyniki są wdrażane natychmiast.
8. Ocalałe jednostki sił specjalnych wchodzą na pokład helikopterów i wracają na własne lotnisko, korzystając ze standardowych zasad ruchu helikopterów. Wrogie jednostki Flak na właśnie zaatakowanym heksie nie mogą strzelać. Inne wrogie jednostki Flak na trasie mogą strzelać zgodnie ze standardowymi zasadami Flak.

33.3. Wynik ataku sił specjalnych

1. Jeśli atak się powiedzie, aktywny Gracz może wybrać jedną z poniższych opcji dla każdej ocalałej jednostki sił specjalnych:
 - a. Eliminuje się dwa poziomy jednostek wsparcia na heksie, wybrane przez aktywnego gracza
 - b. Jedna eskadra samolotów lub helikopterów na heksie zostaje wyeliminowana, wybrana przez gracza aktywnego
 - c. Lotnisko / Heliport na heksie zostaje uszkodzone
 - d. Port na heksie zostaje uszkodzony
 - e. Jeden most na heksie zostaje uszkodzony
2. Po wprowadzeniu wyników, dwa poziomy sił specjalnych są eliminowane za każdy ocalały odpowiednik brygady wroga na heksie docelowym (dywizja liczy się jako 3 brygady).

Przykład: Gracz NATO przeprowadza atak sił specjalnych na heks zawierający jedną dywizję, jeden batalion przeciwlotniczy ADA i jeden pułk artylerii. Atak kończy się sukcesem, a 2 jednostki sił specjalnych przeżyły. Gracz NATO niszczy jednostkę przeciwlotniczą ADA (1 poziom) i pułk artylerii (3 poziomy). Po wyeliminowaniu jednostek, 2 ocalałe jednostki specjalne muszą ponieść w sumie 6-stopniowe straty z powodu obecności dywizji UW i w konsekwencji zostają wyeliminowane.

34. JEDNOSTKI SPADOCHRONOWE I AIRMOBILNE (opcjonalnie)

Kilka typów jednostek może być transportowanych przez eskadry lotnicze lub helikopterowe (patrz 27.13, 27.14 i 31.5). Każda jednostka wymaga określonej liczby Punktów Transportowych, wymienionych poniżej:

1. Jednostka bojowa wielkości dywizji wymaga do przetransportowania 9 punktów transportu minus liczba strat pomnożona przez 3.

Przykład: radziecka dywizja powietrznodesantowa, która straciła 1 poziom, wymaga

6 punktów transportu. Radziecka dywizja powietrznodesantowa ze stratą 2 poziomów wymaga 3 punktów transportowych.

2. Jednostka bojowa wielkości brygady lub pułku wymaga do przetransportowania 3 punktów transportu, pomniejszonych o liczbę utraconych poziomów.

Przykład: radziecka brygada powietrznodesantowa z 2 stratami wymaga 1 punktu transportowego dla śmigłowców.

3. Jednostka bojowa wielkości batalionu wymaga do przetransportowania 1 punktu transportowego.

4. Jednostka EW wymaga do przetransportowania 1 punktu transportowego.

5. Jednostka ADA wymaga do przetransportowania 2 punktów transportowych.

35. NIEPOKOJE SPOŁECZNE (tylko UW)

W trakcie gry kilka krajów Układu Warszawskiego może wejść w stan niepokoju. Efekty niepokoju są różne dla każdego kraju UW. Co więcej, jeśli rewolta zostanie wywołana w kraju, który już znajduje się w stanie niepokoju, zwiększa się możliwość faktycznego rozpoczęcia rewolty.

35.1. Niepokoje w Polsce

1. Podczas fazy niepokoju / rewolty w turze, w której wypowiedana jest wojna, gracz Układu Warszawskiego musi rzucić kością. W wyniku od 1 do 8 Polska wchodzi w stan niepokoju.

2. W przypadku polskich niepokoju żadne polskie jednostki nie mogą opuścić Polski z wyjątkiem jednostek piechoty morskiej, spadochronowych, EW, lotnictwa i helikopterów. Oddziały polskie poza granicami Polski muszą wrócić do Polski możliwie najszybszą drogą.

3. W przypadku ataku NATO na jakąkolwiek polską jednostkę, lotnisko, helikopter lub infrastrukturę na terytorium Polski, niepokoje w Polsce natychmiast kończą się, a wszelkie ograniczenia nałożone na polskie jednostki zostają zniesione.

35.2. Niepokoje na Węgrzech

1. Podczas fazy niepokoju / rewolty w turze, w której wypowiedana jest wojna, gracz Układu Warszawskiego musi rzucić kością. W wyniku od 1 do 6 Węgry wchodzi w stan niepokoju.

2. W przypadku niepokoju na Węgrzech następujące jednostki węgierskie są uważane za niewiarygodne i nie mogą opuścić Węgier: 7 Mech Div, 9 Mech Div, 15 Mech Div.

3. Jeśli jakaś wskazana wyżej jednostka opuściła już Węgry, Gracz Układu Warszawskiego musi przenieść ją z powrotem na Węgry, korzystając z najszybszej dostępnej trasy.

35.3. Niepokoje w Czechosłowacji

1. Podczas fazy niepokoju / rewolty w turze, w której wypowiedana jest wojna, gracz Układu Warszawskiego musi rzucić kością. Wynik od 1 do 6 powoduje, że Czechosłowacja przechodzi w stan niepokoju.

2. W przypadku niepokoju czechosłowackich następujące jednostki czechosłowackie są uważane za niewiarygodne i nie mogą opuścić Czechosłowacji: 3 Mech Div, 4 Arm Div, 9 Arm Div, 15 Mech Div, 13 Arm Div.

3. Jeżeli jakakolwiek niewiarygodna jednostka opuściła już Czechosłowację, gracz UW musi przenieść ją z powrotem do Czechosłowacji najszybszą dostępną trasą.

35.4. Zamieszki w NRD

1. Podczas fazy niepokoju / rewolty w turze, w której wypowiedana jest wojna, gracz Układu Warszawskiego musi rzucić kością. W wyniku od 1 do 4 Niemcy Wschodnie wchodzi w stan niepokoju.

2. W przypadku niepokoju wschodnioniemieckich następujące jednostki wschodnioniemieckie są uważane za zawodne i nie mogą opuścić NRD: 19 Mech Div, 20 Mech Div, 6 Mech Div, 10 Mech Div, 17 Mech Div.

3. Jeśli jakakolwiek niewiarygodna jednostka opuściła już NRD, Gracz Układu Warszawskiego musi przenieść ją z powrotem do NRD, korzystając z najszybszej dostępnej trasy.

36. REVOLTY (tylko UW)

W trakcie gry kilka wydarzeń może wywołać rewolty w krajach satelickich Układu Warszawskiego. Raz rozpoczęta rewolta rozprzestrzeni się, jeśli nie zostanie powstrzymana przez inne kraje Układu Warszawskiego, i może skończyć się obaleniem rządu sojuszniczego.

W przypadku rewolty obowiązują następujące ogólne zasady:

1. Rewolta może być wywołany przez określone wydarzenia w następujących krajach Układu Warszawskiego: NRD, Czechosłowacji, Węgrzech i Polsce. Każdy kraj Układu Warszawskiego ma określone zasady wywoływania rewolty.
2. Rewolta w określonym kraju Układu Warszawskiego jest uważana za rozpoczętą od momentu umieszczenia pierwszego znacznika rewolty na mapie, do momentu zakończenia lub stłumienia rewolty.
3. Rewolta w określonym kraju Układu Warszawskiego uważa się za stłumioną w momencie, gdy na terytorium tego kraju nie będzie już żadnych znaczników rewolty.
4. Rewolta w określonym kraju Układu Warszawskiego uważa się za zakończony z chwilą obalenia rządu tego kraju.
5. Rewolta może zostać wywołany w danym kraju Układu Warszawskiego więcej niż raz.
6. Rewolta można rozpocząć w danym kraju Układu Warszawskiego tylko raz. Po pierwszym razie w tym kraju nie można rozpocząć żadnych innych rewolt.

36.1. Wywołanie rewolty w Czechosłowacji

Rewoltę w Czechosłowacji może zostać wywołany przez następujące wydarzenia:

1. Gracz Układu Warszawskiego deklaruje mobilizację Czechosłowacji.
2. Całkowita liczba strat zadanych dywizjom czechosłowackim po raz pierwszy jest równa lub przekracza 9.
3. Jednostka naziemna NATO mająca zaopatrzenie i posiadająca ważną linię komunikacyjną po raz pierwszy okupuje jedno z następujących miast: Praga, Pilzno.
4. Dwa razy na rozgrywkę, Gracz NATO może rzucić wyzwanie graczowi UW, aby ten zademonstrował obecność co najmniej 2 radzieckich dywizji lub odpowiedników dywizji w Czechosłowacji. Jeśli gracz UW tego nie zrobi, w Czechosłowacji uruchamia się rewolta.

36.2. Wywołanie rewolty w Niemczech Wschodnich

Rewoltę w NRD może zostać wywołany przez następujące wydarzenia:

1. Gracz Układu Warszawskiego deklaruje mobilizację NRD.
2. Całkowita liczba strat zadanych dywizjom NRD po raz pierwszy jest równa lub przekracza 10.
3. Jednostka naziemna NATO mająca i posiadająca ważną linię komunikacyjną po raz pierwszy zajmuje jedno z następujących miast: Berlin Wschodni, Drezno, Lipsk, Karl-Marx Stadt.
4. Dwa razy na rozgrywkę, Gracz NATO może rzucić wyzwanie graczowi UW, aby zademonstrował obecność co najmniej 3 radzieckich dywizji lub odpowiedników dywizji w NRD. Jeśli gracz UW tego nie zrobi, w Niemczech Wschodnich uruchamia się rewolta.

36.3. Wywołanie rewolty na Węgrzech

Rewoltę na Węgrzech może wywołać następujące wydarzenia:

1. Całkowita liczba strat zadanych dywizjom węgierskim po raz pierwszy jest równa lub przekracza 6.
2. Jednostka naziemna NATO mająca zaopatrzenie i posiadająca ważną Linie Komunikacji po raz pierwszy zajmuje jedno z następujących miast: Bratysława, Gyor.

36.4. Wywołanie rewolty w Polsce

Rewoltę w Polsce mogą wywołać następujące wydarzenia:

1. Gracz Układu Warszawskiego deklaruje mobilizację Polski.
2. Łączna liczba strat zadanych polskim dywizjom po raz pierwszy jest równa lub przekracza 13.

3. Jednostka naziemna NATO mająca zaopatrzenie i posiadająca ważną linię komunikacyjną po raz pierwszy zajmuje dowolne miasto lub heks miejski w Polsce lub w jednym z następujących miast: Berlin Wschodni, Drezno, Cottbus, Neubrandenburg, Frankfurt nad Odrą, Gorlice, Kolin.
4. Dwa razy na rozgrywkę, Gracz NATO może wyzwalać gracza UW w celu zademonstrowania obecności co najmniej 2 dywizji lub równoważnych jednostek w Polsce. Jeśli gracz UW tego nie zrobi, w Polsce uruchamia się rewolta.

36.5. Wybuch i rozszerzenie rewolty

1. Po wywołaniu rewolty w państwie wchodzącym w skład Układu Warszawskiego, Gracz NATO rzuca kością na kolumnę 0 w tabeli Revolt Table. Jeśli wynik wynosi 0, rewolta nie rozpoczęła się, ale może zostać ponownie wywołana w przyszłości. Jeśli wynik jest większy niż 0, rewolta rozpoczęła się pomyślnie, a gracz NATO umieszcza taką samą liczbę znaczników „Revolt” w odpowiednim kraju Układu Warszawskiego.
2. Znaczniki „Revolt” są umieszczane przez gracza NATO na dowolnym heksie miasta lub miasta w odpowiednim kraju. Obecność jednostek Układu Warszawskiego na heksie nie blokuje umieszczania znaczników „Revolt”. Gracz NATO może umieszczać znaczniki „Revolt” według własnego uznania.
3. Znaczników „Revolt” używa się jak waluty. Dwa znaczniki „Revolt 1” odpowiadają jednemu znacznikowi „Revolt 2”.
4. Na heksie zurbanizowanym może znajdować się maksymalnie 10 znaczników „Revolt”.
5. Heks miejski może pomieścić maksymalnie 5 znaczników „Revolt”.
6. Wszystkie naziemne jednostki bojowe kraju UW, w którym została wywołana rewolta, ale nie udało się jej uruchomić, nie mogą atakować jednostek wroga do końca bieżącej tury.
7. Wszystkie naziemne jednostki bojowe kraju UW, w którym pomyślnie rozpoczęto rewoltę, nie mogą atakować jednostek wroga, dopóki rewolta nie zostanie stłumiona lub rząd nie zostanie obalony.
8. Wszystkie jednostki walki naziemnej kraju UW, w którym rewolta została pomyślnie rozpoczęta, nie mogą opuścić swojego kraju, dopóki rewolta nie zostanie stłumiona lub rząd nie zostanie obalony. Jednostki znajdujące się poza granicami kraju nie są zmuszane do powrotu.
9. Podczas fazy rewolty każdej tury, dla każdego kraju Układu Warszawskiego, w którym rozpoczęła się rewolta, Gracz NATO oblicza całkowitą wartość znaczników „Revolt” w tym kraju i rzuca kością w odpowiedniej kolumnie tabeli Revolt Table, dodając lub odejmując dowolne odpowiedni modyfikator:
 - a. Jeśli wynik jest liczbą, gracz NATO umieszcza odpowiednią liczbę dodatkowych znaczników „Revolt” w dotkniętym kraju.
 - b. Jeśli wynik to „GO”, rząd dotkniętego kraju UW został obalony

36.6. Efekt znaczników rewolty

1. Heks zawierający jeden lub więcej znaczników „Revolt” jest traktowany jako heks rewolty.
2. Żadna trasa zaopatrzenia UW ani linia komunikacyjna nie mogą być wyznaczone przez heks rewolty, chyba że heks zawiera również jednostkę bojową UW w trybie taktycznym.
3. Jednostka naziemna (zarówno NATO, jak i UW) wychodząca z heksu rewolty musi zapłacić 5 dodatkowych punktów ruchu.
4. Znaczników „Revolt” nie można przesuwac.

36.7. Tłumienie rewolty

Gracz Układu Warszawskiego może spróbować stłumić rewoltę, atakując istniejące znaczniki rewolty.

1. Podczas fazy ruchu lądowego UW gracz UW może wejść na heks rewolty zawierający tylko znaczniki „Revolt” i zaatakować je, zgodnie ze standardowymi zasadami walki lądowej.
2. Żadne jednostki naziemne, powietrzne, helikopterów lub wsparcia tej samej narodowości co heks rewolty nie mogą być użyte w ataku.
3. Heks rewolty ma wartość obrony równą całkowitej liczbie znajdujących się na nim znaczników „Revolt”.
4. Heks rewolty ma wartość kadry równą 1.

5. Teren na heksie rewolty jest używany jako modyfikator walki dla obrońcy.
6. NATO może wykonywać misje powietrzne i helikopterowe w celu wsparcia obrony heksu rewolty, tak jak w standardowej walce naziemnej, ale wartość uderzenia eskadr wspierających jest zmniejszona o połowę.
7. NATO może używać jednostek wsparcia do wspierania obrony heksu rewolty, tak jak w standardowej walce naziemnej, ale wartość ostrzału artylerii wspomagającej zmniejsza się o połowę.
8. Jeśli wynikiem walki jest D, wszystkie znaczniki „Revolt” na heksie są eliminowane. Żaden znacznik przełamania nie jest umieszczany, a po walce nie ma natarcia. Każdy inny wynik jest wdrażany w zwykły sposób.
9. Jeśli w dowolnym momencie po rozpoczęciu rewolty w kraju UW nie ma już znaczników „Revolt” w tym kraju, oznacza to, że rewolta została stłumiona. Żadne dodatkowe rewolty nie mogą zostać wywołane w tym konkretnym kraju UW.

36.8. Obalenie rządu

1. Jeśli podczas fazy rewolty wynik rzutu w tabeli Revolt Table to „GO”, rząd tego państwa Układu Warszawskiego został obalony.
2. Wszystkie jednostki tego kraju są usuwane z gry.
3. Wszystkie istniejące znaczniki „Revolt” w tym kraju zostaną usunięte.
4. Gracz UW może korzystać z lotniska w takim kraju tylko wtedy, gdy heks zawiera przynajmniej jedną jednostkę lądową UW.
5. Gracz UW może wyznaczyć trasę zaopatrzenia wewnątrz tego kraju tylko wtedy, gdy jednostka lądowa UW znajduje się w promieniu 2 heksów od każdego heksu trasy zaopatrzenia.
6. Gracz UW może zburzyć most w takim kraju tylko wtedy, gdy obok mostu znajduje się jednostka lądowa UW.
7. Śmigłowce NATO i eskadry transportu lotniczego mogą korzystać z lotnisk w takim kraju, a nie okupowanych przez jednostki lądowe UW, bez konieczności ich naprawy.

37. POWIETRZNE JEDNOSTKI ROZPOZNAWCZE (opcjonalnie)

Korzystając z zasad rozpoznania, eskadry lotnicze mogą wykonać misję ataku na heksie tylko wtedy, gdy spełniony jest przynajmniej jeden z poniższych warunków:

1. Heks sąsiaduje z przyjaznym, zajęтым heksem.
2. Heks został wcześniej zauważony przez rozpoznawczą eskadrę lotniczą.
3. Misja to misja SEAD przeciwko jednostce przeciwlotniczej, która wystrzeliła już podczas bieżącej fazy akcji.
4. Misja to misja Wild Weasel lub misja przerwania zaopatrzenia.
5. Misja zaatakuje i będzie miała wpływ tylko na instalacje wroga na heksie (mosty, porty, lotniska) lub na stałych lokalizacjach SAM.

37.1. Misje rozpoznawcze

1. Eskadry rozpoznawcze (eskadry z wartością bojową powietrze-powietrze zastąpione przez R) to jedyne eskadry, które mogą wykonywać misje rozpoznawcze.
2. Podczas fazy ruchu lądowego, po tym, jak aktywny gracz zakończy ruch jednostki bojowej, obaj gracze mogą wykonać dowolną liczbę misji rozpoznawczych.
3. Jeśli obaj gracze chcą wykonać misję rozpoznawczą, aktywny gracz zaczyna.
4. Jeśli misja rozpoznawcza zakończy się powodzeniem, heks zostaje wykryty. Heks pozostaje wykrywany do końca obecnej tury.

37.1.1 Sekwencja misji rozpoznawczej

1. Gracz wykonujący misję rozpoznawczą deklaruje heks docelowy i przydziela do misji jedną eskadrę rozpoznawczą.
2. Dostępny FLAK przeciwnika strzela do eskadry rozpoznawczej. Tylko Flak A +, A i B mogą strzelać podczas misji rozpoznawczej. Straty eskadry lotniczej są uwzględniane natychmiast.
3. Jeśli eskadra rozpoznawcza ma co najmniej jeden nieuszkodzony poziom, gracz przeciwny rzuca kością. Przy rzucie od 1 do 3 dla NATO i od 1 do 6 dla Układu Warszawskiego, heks pozostaje niewykryty. Przy każdym innym wyniku zostaje wykryty, a znacznik Spotted zostaje umieszczony na heksie.
4. Eskadra rozpoznawcza jest zwracana do sekcji Użyte na odpowiednim lotnisku.

38. USZKODZENIA

38.1. Uszkodzenia lotnisk / heliportów

Lotnisko / heliport może zostać uszkodzone na kilka sposobów, przez: jednostki naziemne atakujące i zajmujące je, operacja sił specjalnych, misje naziemne lub ataki nuklearne.

Poniższe zasady dotyczą uszkodzonego lotniska:

1. Eskadry lotnicze stacjonujące na uszkodzonym lotnisku nie mogą wykonywać misji lotniczych, dopóki lotnisko nie zostanie naprawione.
2. Eskadry helikopterów stacjonujące na uszkodzonym lotnisku / heliportcie nie mogą wykonywać misji, z wyjątkiem misji przebazowania.
3. Eskadry lotnicze stacjonujące na uszkodzonym lotnisku nie mogą być naprawiane.

38.2. Uszkodzenie portu

Port może zostać uszkodzony przez zaatakowanie przez wrogie misje naziemne lub ataki nuklearne.

Następujące zasady dotyczą uszkodzonego portu:

1. Uszkodzony port nie może być używany jako źródło zaopatrzenia.
2. Posiłki nie mogą używać uszkodzonego portu jako punktu wejścia.

38.3. Uszkodzenie mostu

Każdy brzeg rzeki, na którym znajduje się symbol mostu lub przecięty drogą / linią kolejową, jest uważany za most. Most może zostać uszkodzony w wyniku misji naziemnych, ataków nuklearnych lub ataków.

38.3.1 Burzenie mostów

1. Jeśli własna jednostka w dowolnym momencie sąsiaduje z polem mostu, może go zburzyć. Umieść znacznik „Damage” na moście.
2. Jeśli nie ma przyjaznej jednostki sąsiadującej z polem mostu, gracz może podjąć próbę wyburzenia w dowolnym momencie, jeśli spełnione są wszystkie następujące warunki:
 - a. Most znajduje się na terytorium kontrolowanym przez gracza.
 - b. Przez most nigdy nie przeszły jednostki wroga.
 - c. Most nie sąsiaduje z jednostkami wroga.
 - d. Gracz nie próbował już zburzyć tego konkretnego mostu podczas obecnej tury.
3. Aby podjąć próbę zburzenia, gracz rzuca kością: przy rzucie od 1 do 13 most został zniszczony i kładzie się nad nim znacznik uszkodzeń.

38.3.2 Efekt uszkodzonych mostów

1. Uszkodzony most nie istnieje, dopóki nie zostanie naprawiony.
2. Jednostki naziemne przekraczające rzekę po stronie heksu uszkodzonego mostu muszą zapłacić koszt terenu za przekroczenie określonej rzeki.
3. Trasy zaopatrzenia nie mogą używać uszkodzonego mostu do przekraczania głównej rzeki.

39. NAPRAWA

Podczas Fazy Naprawy obaj gracze mogą naprawiać uszkodzone instalacje.

1. Każdy gracz ma określoną liczbę punktów naprawy na turę, zależną od rozegranego scenariusza.
2. Punktów naprawy nie można kumulować od tury do tury. Jeśli są niewykorzystane, przepadają.
3. W celu naprawy uszkodzona instalacja musi być zajęta przez przyjazną jednostkę lub znajdować się w przyjaznej SK i musi być w stanie wyznaczyć linię komunikacji.
4. Instalacja w strefie skażenia jądowego może zostać naprawiona, ale wymaga to wydania dwukrotnie większej liczby punktów naprawczych.
5. Uszkodzone lotnisko można naprawić, zużywając 5 punktów naprawy.
6. Uszkodzony heliport można naprawić, zużywając 3 punkty naprawy.
7. Uszkodzony port można naprawić, zużywając 10 punktów naprawy.

8. Uszkodzony most można naprawić, zużywając 3 punkty naprawy.

40. LINIE KOMUNIKACJI

Niektóre zasady wymagają od gracza śledzenia linii komunikacji dla jednostki lub Instalacji.

1. Linia komunikacyjna to ścieżka ciągłych pól lądowych lub promowych o dowolnej długości, wolna od wrogich jednostek, wrogich SK oraz nieprzekraczalnych lub alpejskich heksów.
2. Linii komunikacyjnej nie można wyznaczyć przez kraj neutralny.
3. Układ Warszawski może wyznaczyć linię komunikacyjną od heksa, który tego wymaga, do dowolnej wschodniej lub południowo-wschodniej krawędzi mapy.
4. Układ Warszawski może wyznaczyć linię komunikacyjną od heksa, który tego wymaga, do portów Odense lub Kopenhadze, jeśli zostaną one zdobyte. Używany port nie może być uszkodzony.
5. NATO może prześledzić linię komunikacyjną od heksa wymagającego tego do dowolnego zachodniego brzegu mapy, włoskiego brzegu mapy południowej lub do portu, który jest ważnym źródłem zaopatrzenia.

41. KRAJE NEUTRALNE

Austria, Liechtenstein, Szwecja, Szwajcaria i Jugosławia są krajami neutralnymi, chyba że określono inaczej w szczegółowych zasadach scenariusza.

1. Jednostki krajów neutralnych nie mogą być przemieszczane.
2. Gracze nie mogą wkraczać na terytorium kraju neutralnego ani korzystać z niego w celach związanych z grą.
3. Strefy SK nie przekraczają granicy neutralnego państwa.
4. Gracz Układu Warszawskiego może zdecydować o naruszeniu neutralności Austrii lub Liechtensteinu, po prostu ogłaszając to podczas fazy wydarzeń zewnętrznych w dowolnej turze. W takim przypadku wskazane państwo natychmiast staje się kontrolowane przez NATO i wszystkie powyższe ograniczenia zostają usunięte.
5. Neutralność Szwecji, Szwajcarii i Jugosławii nie może być w żaden sposób naruszana.

42. WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Zwycięstwo w kampanii 1985: Under an Iron Sky jest mierzone na dwóch różnych poziomach: politycznym i wojskowym.

1. Zwycięstwo polityczne jest głównym i najważniejszym celem każdej ze stron. Obaj gracze obliczają sumę swoich punktów politycznych (PP) i sprawdzają poziom zwycięstwa politycznego, korzystając z zasad zwycięstwa politycznego.
2. Jeśli żaden gracz nie uzyska zwycięstwa politycznego, obaj gracze obliczają sumę swoich punktów militarnych (MP) i sprawdzają zwycięstwo militarne, korzystając z zasad zwycięstwa militarnego.
3. W dowolnym momencie gry gracze mogą zgodzić się na przerwanie gry i sprawdzenie, czy zaistniało Zwycięstwo polityczne lub militarne.

42.1. Zwycięstwo polityczne

Aby określić zwycięstwo polityczne, użyj następującej sekwencji:

1. Każdy gracz sprawdza Tabelę Punktów Politycznych (poniżej), aby określić swoją całkowitą liczbę PP.
2. Suma PP NATO jest odejmowana od całkowitej liczby PP Układu Warszawskiego, a wynik netto znajduje się w politycznej tabeli zwycięstwa dla rozgrywanego Scenariusza.
3. Jeśli żaden gracz nie uzyska zwycięstwa politycznego, sprawdź zwycięstwo militarne.

Punkty zwycięstwa politycznego UW

Za każdy kraj NATO, który się podda
2 PP
Za każdą wyeliminowaną

Punkty zwycięstwa politycznego NATO

Za każdy obalony rząd w kraju UW
15 PP
Za każdy kraj UW, w którym wybuchła rewolta
8 PP

brygadę USA (dywizja to 3 brygady) Za każdą wyeliminowaną brygadę RFN (dywizja to 3 brygady) Za każdą stratę amerykańskiego lotnictwa	1 PP	Za każdy kraj UW z żetonami rewolty	10 PP
	1 PP	Za każdy kraj UW, w którym NATO ma jednostki z linią komunikacji	6 PP
Za każdą dywizję UW mogącą wyznaczyć linię komunikacji na zachodnim brzegu Renu	5 PP	UW użyło broni chemicznej jako pierwsze.	4 PP
Za zablokowanie tras na północnym Atlantyku	4 PP	UW użył broni atomowej jako pierwszy	10 PP
NATO jako pierwsze użyło broni atomowej	12 PP	Trasy na północnym atlantyku są bezpiecznej	3 PP
Wszystkie porty NATO pod kontrolą UW	10 PP	Bojowe jednostki NATO w Berlinie zachodnim	1 PP
Nie ogłoszono mobilizacji państw UW	3 PP	Za każdy atomowy atak na heks miejski/zurbanizowany	-10 PP
Nie udało się wywołać rewolt w krajach UW	4 PP	Za każdy chemiczny atak na heks miejski/zurbanizowany	-5 PP
Za atak atomowy na heks miejski/zurbanizowany		-6 PP	
For atak chemiczny za heks miejski/zurbanizowany		-3 PP	

42.2. Zwycięstwo militarne

Jeśli nie uzyskano zwycięstwa politycznego, gracze mogą sprawdzić, czy istnieje bardziej tradycyjne zwycięstwo militarne. Zwycięstwo militarne nie daje żadnej pewności co do tego, co stanie się w najbliższej przyszłości; mierzy osiągnięcia każdej ze stron jedynie ze ściśle wojskowego punktu widzenia.

1. Punkty zwycięstwa militarne (MP) uzyskuje się kontrolując heksy miast, zurbanizowane, porty i lotniska.
2. Niektóre strategiczne lokalizacje dają zmienną liczbę premii MP, oprócz standardowych MP przyznawanych za heksy, z których się składają.
3. Niektóre punkty geograficzne, które nie znajdują się na jednym heksie, dają premię MP jednej lub drugiej stronie.

Aby policzyć wszystkie punkty zwycięstwa militarne gracza, heks musi spełniać wszystkie poniższe wymagania:

1. Heks musiał zostać zdobyty; innymi słowy, heks nie mógł znajdować się pod kontrolą tego gracza na początku gry. Heks zostaje zdobyty, jeśli przyjazna jednostka była ostatnią, która go zajęła lub przeszła przez niego.
2. Heks musi znajdować się poza wrogimi SK (dla celów tej zasady przyjazne jednostki negują wrogie SK).
3. Heks musi mieć możliwość wyznaczenia Linii Komunikacji.
4. Aby uzyskać premię MP dla strategicznej lokalizacji obejmującej więcej niż jeden heks, każde miasto (lub heks zurbanizowany) na tym obszarze musi spełniać powyższe wymagania.

Aby określić zwycięstwo militarne, użyj następującej sekwencji:

1. Każdy gracz sprawdza tabelę punktów militarnych, aby określić całkowitą

liczbę swoich MP.

2. Suma punktów militarnych NATO jest odejmowana od sumy punktów militarnych Układu Warszawskiego, a wynik netto znajduje się w Tabeli Zwycięstwa Militarne dla rozgrywanego scenariusza.

Tabela punktów militarnych

Lokacje standardowe

Każdy zdobyty heks zurbanizowany	5 MP
Każdy zdobyty heks miejski	10 MP
Każde zdobyte lotnisko	4 MP

Lokacje strategiczne:

Bonn, Praha, East	30 MP	Innsbruck	10 MP
Berlin			
Amsterdam,	20 MP	West Berlin	30 MP
Kobenhavn, Wien			
Luxembourg	5 MP	Frankfurt am Main	20 MP
Amsterdam,	20 MP	Udine	5 MP
Bremen,			
Hamburg,			
Kobenhavn port			
hexes			
Wilhelmshaven,	5 MP	Gorlitz	10 MP
Emden,			
Bremerhaven,			
Lubeck, Odense,			
Rostock,			
Szczecin,			
Gdansk, Trieste,			
Mestre			
Liege	20 MP	Koblenz	10 MP
Nancy	10 MP	Karl-Marx Stadt	10 MP
Gyor	10 MP	Dresden	20 MP
Kiel	10 MP	Magdeburg	10 MP

Przykład: Pod koniec gry gracz UW podbił wszystkie 3 heksy miasta Kobenhavn i może do niego wyznaczyć linię komunikacji. Gracz UW zyskuje 30 MP za 3 heksy miasta, 20 za kontrolowanie strategicznej lokalizacji Kobenhavn i 20 za kontrolowanie portu Kobenhavn, co daje łącznie 70 MP.