

Bój spotkaniowy

II wojna światowa jako wojna ruchoma wielokrotnie stwarzała sytuacje, kiedy jedne oddziały nieoczekiwanie wchodziły w kontakt z innym.

Wysokie mobilne oddziały powodowały, iż potyczka taka przekształcała się w kombinację rozszad, których celem było zajęcie silnych pozycji na nieprzyjacielskich tyłach.

Scenariusz Bój spotkaniowy wykorzystuje zasady specjalne *Fair Fight* oraz *Mobile Battle*

Twoje rozkazy:

Atakujący

Twoje siły przebiły się przez nieprzyjacielską linię frontu i obecnie przebywają na jego głębokim zapleczu.

Wszystkie napotkane związki taktyczne przeciwnika muszą zostać natychmiast zniszczone zanim zdążą zająć odpowiednie pozycje obronne.

Musisz zająć którykolwiek z Twoich Celów zanim przeciwnik zdobędzie któryś ze swoich

Obronca

Raporty z frontu donoszą, że przeciwnik przełamał nasze linie. W chwili obecnej pozycje wysuniętych związków nieprzyjaciela są nieznane. Twoja kompania została wysłana w celu zabezpieczenia obiektów o wielkim znaczeniu strategicznym. Kluczowym jest, aby zając je zanim zrobi to przeciwnik.

Twoim zadaniem jest zabezpieczenie któregoś ze swoich Celów zanim przeciwnik zajmie któryś z jego Celów.

Przed bitwą

1. Obaj gracze rzucają kością. Gracz, który uzyskał wyższy wynik jest atakującym i wybiera jedną z długich krawędzi jako swoją krawędź. Drugi gracz bronić się będzie z drugiej długiej krawędzi.
2. Atakujący umieszcza dwa Cele po stronie stołu należącej do obrońcy. Obrońca umieszcza 2 Cele po stronie atakującego. Cele muszą się znajdować przynajmniej 16"/40cm od linii dzielącej stół na połowy atakującego i obrońcy oraz nie mogą być umieszczone bliżej niż 8"/20cm od którejkolwiek krawędzi. Cele muszą znajdować się nie więcej niż 48"/120cm od siebie.
3. Obaj gracze, poczynając od atakującego, na zmianę umieszczają po plutonie na swojej połowie stołu. Plutony nie mogą być rozmieszczone bliżej niż 12"/30cm od linii dzielącej stół na połowy atakującego i obrońcy.
4. Obaj gracze, poczynając od atakującego, na zmianę umieszczają swoje drużyny samodzielne (*Independent teams*) w swoich strefach rozstawienia.

Rozpoczęcie bitwy

1. Plutony zwiadowcze przeprowadzają ruch zwiadowczy (*Reconnassance Deployment move*) zaczynając od jednostek atakującego.
2. Obaj gracze rzucają kością. Gracz, który pierwszy zakończył rozstawienie dolicza +1 do wyniku jaki uzyskał na kości. Gracz, który uzyskał wyższy wynik rozpoczyna grę. W przypadku remisu należy powtórzyć rzut.
3. Ponieważ scenariusz wykorzystuje zasadę specjalną *Mobile Battle* jednostki w turze pierwszego gracza liczymy jakby się ruszyły.

Zakończenie bitwy

Bitwa kończy się kiedy:

- Gracz zaczyna turę dzierżąc któryś z Celów, które umieścił w strefie wystawienia przeciwnika
- Czas przewidziany na grę się skończy

Wylonienie zwycięzcy

Gracz, który zajął swój Cel zabezpieczył kluczowy element pola bitwy i zepchnął przeciwnika do defensywy.

Wylisz zdobyte Punkty Zwycięstwa (VP) na podstawie Tabeli Punktów Zwycięstwa (s. 195 podręcznika głównego).

Jeśli żadna ze stron nie wygrała to wynik gry wyliszemy zgodnie z zasadą *Fair Fight*.



Tłumaczenie: Kuba 'Kubbek' Charmo
Skład i redakcja: Adam 'Aki' Kasprzak

Tekst został przetłumaczony za zgodą wydawnictwa Battlefront

FOW. POLTER. PL

