

RESUMO DE REGRAS COMBAT COMMANDER EUROPE

ORDENS

Os jogadores / unidades ativados não podem ser ativados novamente durante o mesmo turno (exceção: Heróis podem ser ativados várias vezes)

FOGO

- Declarar peça (s) de disparo e hexágono alvo que esteja em distância e L.V.
- As armas ordenadas devem fazer a rolagem para o alvo. E se bem sucedido, faça a rolagem de Ataque.
- Ataque = FP + Rolagem de Ataque
- Defesa = Moral + Rolagem de Defesa
- * Ataque < Defesa: nenhum efeito
- * Ataque = Defesa: Acerto se o alvo estiver em movimento caso contrário, supressão
- * Ataque > defesa: Acerto

MOVER

- Ativar uma única unidade. Se essa unidade é um líder, ele pode ativar outras unidades em seu raio de comando.
- As unidades podem se mover individualmente ou em grupos (se no mesmo hex). No movimento de grupo, a unidade com o menor modificador de movimento determina os pontos de movimento do grupo.
- A qualquer momento durante uma Ordem de Mover, uma unidade ativada pode transferir sua arma para uma unidade aliada em seu hex, pagando 1 ponto de movimento.

AVANÇAR

- Ative a (s) unidade (s) e mova-se para um hex adjacente ignorando Custo do ponto de movimento e do terreno.
- Unidade (s) pode mover em um hex ocupado por unidades inimigas; seguido de um combate corpo a corpo.
- Fogo de oportunidade não pode ser jogado contra uma carta de avançar.

RECUPERAR

- O jogador é ativado (não é uma unidade) e remove todos os marcadores de supressão em unidades aliadas.
- Faça rolagens de recuperação para unidades aliadas que estão feridas (virar uma carta para cada unidade):
- * Rolagem < Moral: Recuperação
- * Rolagem = Moral: suprimir (não recupera)
- * Rolagem > Moral: sem efeito

DESORDEM

- Ativar jogador (você ou o oponente)
- jogador ativado faz rolagens de desordem para cada unidade ferida que ele controla:
- * Rolagem < Moral: nenhum efeito
- * Rolagem = Moral: Suprimido
- * Rolagem > Moral: Recue o número de hexs igual a diferença entre o rolagem e a moral.

Ao recuar, ignore as restrições de pontos de movimento e de arame farpado. Nenhum fogo de oportunidade pode ser jogado. Minas atacam unidades que estão recuando normalmente. Uma unidade é eliminada se forçada a recuar para fora da borda aliada do tabuleiro, para um hexágono ocupado por inimigos, em um hexágono intransponível, ou através de um hexágono de penhasco.

COMANDO DE CONFUSÃO

Carta falsa. Sem efeito.

SOLICITAÇÃO DE ARTILHARIA

- O jogador ou conserta seu rádio quebrado (nada é ativado) ou realiza fogo por efeito (requer um rádio funcionando).

- Efeito do Ataque

(1) Local: Ative o líder e coloque o marcador de local em qualquer hex em Linha de visão e determine se ele está disparando fumaça (se disponível) ou artilharia.

(2) Precisão: Faça a rolagem de acerto.

Acerto: revelar a carta do topo; mova o marcador de local um hex na direção do dado branco, depois um hex na direção do dado colorido.

Erro: Revele a carta do topo; o dado branco determina a direção e o dado colorido determina o número de hexes que se movimenta o marcador de local.

(3) Impacto: O hex central e todos os hexágonos adjacentes são atingidos.

Fumaça: Coloque um marcador de fumaça aleatório em todos os 7 hexágonos.

Artilharia: Faça rolagem de Ataque normais para cada hexágono usando rádio como poder de fogo e o adversário faz Rolagem de Defesa. Se Rolagem de Ataque = Vulnerabilidade da Fortificação (listado abaixo do marcador de tempo) a fortificação é destruída antes de unidades realizarem rolagem de defesa.

ARTILHARIA NEGADA:

Destrua o rádio do adversário (nada é ativado).

PODER DE FOGO

Unidade: Poder de fogo da Unidade + Comando de Líder (es) no hex da unidade - maior

Obstáculo + quaisquer ações.

Grupo: Poder de fogo de 1 peça + Comando do (s) líder (es) no hexágono da peça + número de outras unidades de ataque adjacentes e em linha de visão e distância + número de armas em linha de visão e distância operadas por Unidades não suprimidas e intactas menos o maior obstáculo + qualquer Ações (as armas de Ordens podem não fazer parte do grupo de fogo).

MORAL

Moral da Unidade + cobertura (não cumulativa) + Comando de Líder (es) com unidades.

CORPO A CORPO

(1) Cada um dos jogadores pode executar ações de Emboscada.

(2) Corpo a Corpo = Poder de fogo total de cada unidade participante (não incluindo armas) adicionando +1 para cada unidade com poder de fogo com um quadrado em sua volta.

(3) Jogador inativo faz uma Rolagem e adiciona ao seu corpo a corpo, depois ativa o jogador.

(4) O lado com menor total é eliminado. Em caso de empate, ambos os lados são eliminados a menos que um lado comece o combate corpo a corpo em um Bunker / Casa Mata.

ROLAGEM PARA O ALVO

Rolar o dado (múltiplos dados) - maior obstáculo

- Rolagem > Distância para o alvo = Acerto
- Rolagem ≤ Distância para o alvo = Erro

FOGO DE OPORTUNIDADE

- Ativar unidade (s) com Ação de Fogo (unidades já ativadas por fogo de oportunidade não pode ser ativadas por fogo de oportunidade novamente).
- Faça um ataque de fogo por ponto de movimento gasto para o total da Ordem de movimento do oponente (somente).
- Armas de ordem não podem usar fogo de oportunidade.

DADOS DE GATILHOS

Os dados de gatilho fazem uma pausa no jogo e são totalmente resolvidos antes de retornar ao jogo normal. Qualquer teste feito durante a resolução de um gatilho não produz outro dado de gatilho.

Evento! Pegue a carta do topo do baralho e execute o evento descrito na carta.

Jammed! Todas as armas atualmente disparadas ficam quebradas.

Atirador de elite! Pegue a carta do topo do baralho e olhe para o hex na carta. O Jogador pode selecionar uma unidade nesse hex ou adjacente a esse hex e atingir elas.

Tempo! Avance o marcador de tempo.

(1) O jogador que realizou o gatilho embaralha seu deck de destino e pilha de descarte.

(2) O jogador que realizou o gatilho faz o teste da Morte Súbita (se necessário): O jogo termina imediatamente se o resultado for menor que o número do espaço ocupado pelo marcador de Tempo.

(3) O defensor ganha 1VP.

(4) O jogador que realizou o gatilho deve remover 1 marcador de fumaça.

(5) Configure quaisquer unidades de reforço sob o marcador de tempo.

(6) Os jogadores podem fazer ações "Dig In".

FIM DE JOGO

(Nota: Se empatar, a vitória vai para o jogador com a carta de Iniciativa)

(1) O jogador é forçado a colocar uma unidade eliminada no Marcador de Rendição na trilha de baixa - esse jogador perde.

(2) A última unidade de um jogador no mapa é eliminada – o jogador perde.

(3) A última unidade do jogador sai voluntariamente do mapa - o jogador com o maior pontos de vitória ganha.

(4) A rolagem da Morte Súbita é menor que o número do espaço do marcador de tempo - o jogador com o maior pontos de vitória ganha.

PONTOS DE VITÓRIA POR UNIDADE

Os pontos de vitória são concedidos a um jogador quando as unidades de seu oponente são eliminadas e para um jogador quando suas próprias unidades voluntariamente saírem do mapa (as unidades eliminadas são colocadas na trilha de baixas e unidades que saem do mapa são colocadas na trilha de tempo).

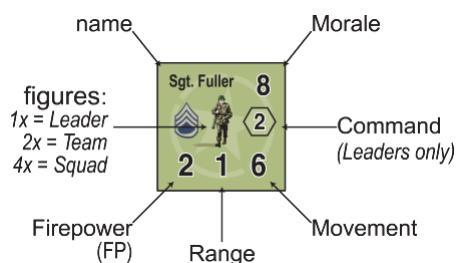
Esquadra: 2 Pontos de Vitória

Time: 1 VP

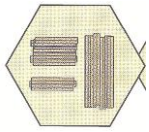
Líder: 1 + Comando VPs

Herói: nenhum (não coloque o Herói em nenhuma das trilhas).

ESTATÍSTICAS DA UNIDADE



TERRENOS



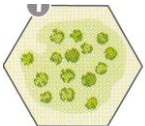
Construções – Movimento: 2 Cobertura: 3

Linha de Visão: 0 (Cria um bloqueio no hexágono devido à elevação alta).



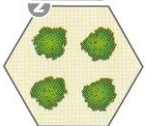
Arvores - Movimento: 2 Cobertura: 2

Linha de Visão: 0 (Cria um bloqueio no hexágono devido à elevação alta).



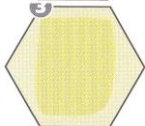
Arbustos - Movimento: 2 Cobertura: 1

Linha de Visão: 3



Pomares - Movimento: 1 Cobertura: 1

Linha de Visão: 2

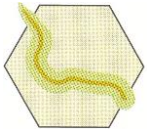


Plantações - Movimento: 1 Cobertura: 0

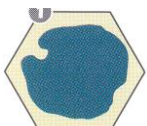
Linha de Visão: 1



Pontes - Movimento: 1 (do lado da estrada / estrada de ferro; intransitável se for ponte grande e não se pode se mover pela transversal da estrada / estrada de ferro)
Cobertura: 2 Linha de Visão: 1

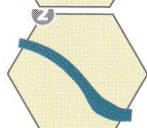


Drenos - Movimento: 2 Cobertura: 1 (unidades não podem ser vistas a menos que esteja em um hexágono adjacente ou em uma elevação) Linha de Visão: 0



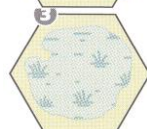
Barreiras de Água: Movimento: Intransponível Cobertura: 0

Linha de Visão: 0



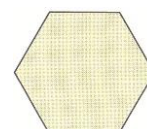
Córrego: Movimento: 3 Cobertura: -1

Linha de Visão: 0



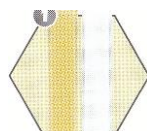
Brejo: Movimento: 3 Cobertura: 0

Linha de Visão: 1



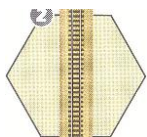
Campo Aberto: Movimento: 1 Cobertura: 0

Linha de Visão: 0



Estrada: Movimento: 1 (+1 se a unidade entrou no hexágono da Estrada) Cobertura: -1

Linha de Visão: 0



Trilhos de Trem: Movimento: 1 Cobertura: -

Linha de Visão: 1 (0 se a linha de visão estiver ao longo da estrada de ferro.)



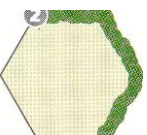
Trilha: Movimento: 1(se entrar pela abertura da trilha) Cobertura: -

Linha de Visão: -



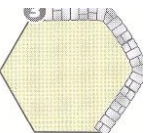
Cercas: Movimento: +1 Cobertura: -

Linha de Visão: 1 (0 se a cerca estiver do lado do hexágono do atacante / alvo)



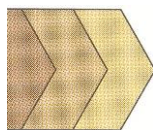
Cerca Viva: Movimento: +1 Cobertura: - (1 se o tiro atravessar a cerca viva)

Linha de Visão: - (0 se a cerca viva estiver do lado do hexágono do atacante / alvo)



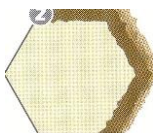
Parede: Movimento: +1 Cobertura: - (2 se tiro atravessar a parede)

Linha de Visão: - (0 se a parede estiver do lado do hexágono do atacante / alvo)



Colina: Movimento: +1(para subir a colina) Cobertura: -

Linha de Visão: - (veja a regra T88 para mais detalhes)



Penhasco: Movimento: Intransitável (unidade sem arma pode avançar) Cobertura: -

Linha de Visão: 0



Fumaça: Movimento: - Cobertura: -

Linha de Visão: 1-10 (afeta todo o hexágono)



Chamas: Movimento: Intransponível Cobertura: -

Linha de Visão: Nenhuma (afeta todo o hexágono)

Arame Farpado:



Uma unidade em movimento perde todos os pontos de movimentos restantes ao entrar ou sair de um hexágono com arame farpado. Unidades no hexágono com arame farpado não podem formar grupos de ataque com unidades fora do hexágono.

DIVERSOS

Liderança

- Alcance de Comando - Quando o líder é ativado, você pode ativar todas as unidades não-líderes em seu raio de comando.
- Comando de Unidade - O comando é adicionado diretamente ao poder de fogo, distância, Movimento e Moral de todos os Esquadrões e Times aliados no mesmo hexágono (o efeito é cumulativo).
- Comando de Armas — O comando é adicionado diretamente ao poder de fogo e ao alcance de todas as armas aliadas, que não possuam uma faixa branca e sejam carregadas por unidades não-líderes no mesmo hexágono (o efeito é cumulativo).

Capacidade

7 soldados por hexágono

1 arma / suprimida / veterano por unidade

1 chama por hexágono (0 na água)

1 fumaça por hexágono (0 na água)

1 Fortificação por hexágono (0 na água)

Os limites de capacidade de unidades são aplicados no final de cada turno. O jogador ativo deve eliminar unidades suficientes para atender aos limites de capacidade. O jogador pode realizar um evento de reforço livre em cada hexágono sobrecarregado - remova a unidade e substitua por duas equipes da mesma qualidade de OB.

Limite de cartas

Atacante 6 Cartas

Reconhecimento 5 Cartas

Defensor 4 Cartas

Limite de Descarte

Germany	America	Britain	Russia	Italy	France
6	5	4	3	2	1
Cards	Cards	Cards	Cards	Cards	Card