

Prezentujemy Wam zasady Historycznej Gry Bitewnej COBI w realiach II wojny światowej na poziomie **łatwym**. Jeśli zapoznacie się z nimi, przeprowadzicie kilka potyczek i uznacie, że jesteście gotowi na większe wyzwania, to zapraszamy Was do zagłębienia się w reguły na poziomie **trudnym**. Dla doświadczonych strategów przygotowaliśmy także zasady **zaawansowane**.

**COBI: HISTORYCZNA GRA BITEWNA**  
**II WOJNA ŚWIATOWA**  
**POZIOM: ŁATWY**

**SKRÓCONA WERSJA NAJWAŻNIEJSZYCH ZASAD GRY**  
**WERSJA BEZ GRAFIK - DO DRUKU DOMOWEGO**

Do rozgrywki potrzeba co najmniej dwóch graczy, przynajmniej jednej sześciociennej kostki do gier planszowych (nazywanej dalej k6) oraz linijki lub najlepiej miarki technicznej.

Każdy z graczy dowodzi swoją armią rozkładając modele COBI po przeciwnej stronie pola bitwy (makiety, kuchennego stołu, podłogi w salonie, trawnika w ogrodzie itp.), gdzie rozłożone są różne przeszkody imitujące: budynki, rzeki, wzgórza, lasy i inne.

Na początek gracze poprzez rzut kostką losują **Inicjatywę**, czyli to, kto rozpoczyna grę pierwszy. Kto uzyska wyższy wynik, ten wybiera stronę pola bitwy i rozpoczyna grę.

Pierwszy gracz może wykonać **Akcję** jednym ze swych pojazdów (ruch lub strzał) albo nic nie zrobić i oddać **Inicjatywę** przeciwnikowi. Jeśli obaj gracze jeden po drugim oddadzą swą **Inicjatywę**, to cała **Runda** się kończy i należy ponownie losować **Inicjatywę**.

**RUCH**

Każdy z pojazdów można poruszyć do przodu na taką odległość (w centymetrach), jaka jest zapisana w punkcie (1) na karcie statystyk. Pojazd może się cofać o tyle cm, ile podaje punkt (2). W trakcie poruszania, skręt lub obrót w dowolną stronę kosztuje tyle cm, ile zapisanych jest w punkcie (3) (tę wartość należy odjąć od zasięgu ruchu do przodu lub zasięgu cofania). Jeśli pojazd porusza się po terenie trudnym (gruzowisko, bagno, płytką rzeką itp.), to od wartości jego ruchu należy odjąć wartość punktu (4).

Jeśli pojazd porusza się po równej drodze, to do wartości jego ruchu należy dodać wartość punktu (5).

*Przykład: Model czołgu #2464 Sherman M4A1 może poruszyć się o (1) 22 cm do przodu. Jeśli będzie się cofał (bez obracania), to może poruszyć się o 10 cm (2). Skręt w dowolną stronę do 45° wymaga utraty 5 cm zasięgu (3). Przy poruszaniu się po trudnym terenie strata zasięgu to 5 cm (4). Jeśli czołg będzie poruszał się po drodze, to jego zasięg zwiększy się o 10 cm (5).*

*Przykład: Poruszający się pojazd traci zasięg ruchu za każdy skręt o około 45°. Przykładowa trasa czołgu #2464 Sherman M4A1 składa się zwykle z kilku etapów. Pojazd np. przejeżdża*

6 cm do przodu, następnie skręca o 90° tracąc tym 10 cm zasięgu ruchu (5 cm za każdy obrót o około 45°, w sumie dwa razy po 5 cm), czyli dwa razy tyle ile określa punkt (3). Gdyby chciał zawrócić, czyli skręcić o 180° to straciłby aż 20 cm zasięgu ruchu (cztery obroty o około 45°, po 5 cm utraty zasięgu każdy).

Przykład: Ruch do przodu (**Zasięg**) = 22 cm = ruch do przodu kosztuje 6 cm, skręt o 90° kosztuje 10 cm (czyli 2x5 cm), a zatem pozostaje mu jeszcze (22 - 6 - 2x5 = 6 cm ruchu do przodu. Jeśli będzie poruszał się po terenie trudnym, to dodatkowo straci 5 cm **Zasięgu**, czyli pozostanie mu jedynie 1 cm ruchu (6 - 5 = 1). Gdy będzie się poruszał po drodze, to zyska dodatkowo 10 cm **Zasięgu**.

Przykład: Podczas poruszania się tylko po drodze uzyskasz zwykle dodatkowe 10 cm **Zasięgu** (5). Musisz poruszać się tylko drogą i tracisz punkty tylko za skręt na skrzyżowaniach (jeśli musisz skręcić, aby pozostać na drodze lub jechać prosto na skrzyżowaniu, nie stracisz 5 cm (3).

## STRZELANIE

Zamiast ruchu, gracz może zdecydować, że jego pojazd będzie strzelał. Strzelać można wyłącznie do innego pojazdu, który jest widoczny, czyli nie jest w całości lub ponad połowie ukryty np. za budynkiem, wzgórzem czy lasem. Lufa musi wskazywać cel. Możesz obrócić wieżę o 90° lub obrócić cały pojazd o 10°.

Aby strzelić do przeciwnika, należy rzucić jeden raz kostką. Jeśli wynik mieści się w zakresie podanym na karcie pojazdu w punkcie (6), to strzał był celny. Jeśli wynik rzutu jest mniejszy niż **Zakres Strzału**, czyli wartość na kostce nie mieści się w zakresie podanym w punkcie (6), to strzał był niecelny.

Jeśli strzał trafi, należy sprawdzić zadane **Uszkodzenia**. Strzelający gracz rzuca kostką (k6+) i jeśli wypadnie wynik 6 to należy rzucać kostką dalej, dodając do wyniku 1 za każdą kolejnie wyrzuconą 6. Jeśli wypadnie mniej niż 6 to przerywamy dalsze rzuty. Łączny wynik jest dodawany do **Sily Strzału** podanej w punkcie (8) karty statystyk pojazdu.

### *Przykłady rzutów k6+*

*Wynik 6, następnie 6, a następnie 5 = 7*

*Wynik 6, następnie 6, następnie 6, a następnie 4 = 8*

*Wynik 6, następnie 6, następnie 6, następnie 6, a następnie 5 = 9*

*i tak dalej*

Gracz, którego pojazd jest celem ataku rzuca teraz (k6+) w ten sam sposób. Następnie dodaje wynik do odpowiedniej **Wartości Pancerza** swojego pojazdu, w zależności od tego, jak był ustawiony cel w stosunku do strzelającego. Jeśli przodem, to strzał trafia w przedni pancerz o wartości podanej na karcie statystyk celu w punkcie (10). Jeśli cel ustawiony był bokiem, to stosujemy wartość boczego pancerza z punktu (11), a jeśli tyłem to patrz (12).

Po odjęciu **Wartości Pancerza** od zadanej łącznej **Wartości Uszkodzeń** otrzymamy **Wynik**

**Trafienia.** Jeśli **Wynik Trafienia** jest wyższy lub równy wartości w punkcie (14), cel ten zostaje zniszczony i nie może brać dalszego udziału w bitwie.

Jeśli wynik trafienia jest równy wartości punktu (15) na karcie, cel jest uszkodzony, a każde kolejne trafienie go zniszczy.

Jeśli **Wynik Trafienia** jest równy wartości punktu (16) na karcie, cel traci możliwość strzelania. Cel jest również uszkodzony i każde kolejne trafienie go zniszczy.

Jeżeli **Wynik Trafienia** jest równy wartości punktu (17) na karcie, pojazd zostaje unieruchomiony. Może strzelać, ale nie może się poruszyć.

*Przykład: #2464 czołg Sherman M4A1 strzela do niemieckiego czołgu średniego #2508 Pz. Kpfw. IV Ausf. (H). Strzela w jego przedni pancerz, którego wartość wynosi 6 punktów (podana w punkcie (10) na karcie pojazdu).*

*Gracz, do którego należy czołg Sherman M4A1 sprawdza **Wartość Trafienia** (6) na swojej karcie. Musi wyrzucić na kostce 3 lub więcej. Wyrzuca 5 czyli trafił cel.*

*Czołg Sherman M4A1 zadaje 9 punktów **Uszkodzeń** (8) i dodaje do nich k6+.. Gracz wyrzuca 6, następnie 6, a następnie 3, czyli w sumie dodaje 7 do 9 czyli liczby zadawanych Uszkodzeń podanych w punkcie (8) karty pojazdu, a zatem zadaje łącznie  $9 + 7 = 16$  punktów **Wartości Uszkodzeń**.*

*Gracz, do którego należy czołg Pz. Kpfw. IV Ausf. (H) sprawdza **Wartość Przedniego Pancera** w punkcie (10), który wynosi 6 i dodaje do tego D6+. Wyrzuca 4, dodaje więc 4 do 6 = 10 łącznej **Wartości Przedniego Pancera** Łączna **Wartość Uszkodzeń** 16 - **Wartość Przedniego Pancera** 10 = 6*

***Wartość Uszkodzeń** o wysokości 6 jest wyższa niż 4, co stanowi wartość w punkcie (14) na Pz. Kpfw. Karta IV, a więc cel został zniszczony.*

Zwycięzcą zostaje gracz, który zniszczy lub unieruchomi wszystkie pojazdy przeciwnika.

Jeśli nie rozumiesz niektórych zasad, chciałbyś je zmienić lub chcesz stosować inne reguły, a Twój przeciwnik się na to zgadza, to zrób to! Pamiętaj też, by nie starać się wygrać za wszelką cenę i nie oszukiwać. Ta gra ma być dobrą zabawą dla wszystkich jej uczestników!

Jeśli opanujesz wszystkie zasady gry z poziomu **łatwego** i uznasz, że potrzebujesz większego realizmu rozgrywki oraz większych wyzwań, to zapoznaj się z rozwiniętymi zasadami trudnymi. Znajdziesz je na stronie internetowej: [www.CobiGames.com](http://www.CobiGames.com)

**COBI: HISTORYCZNA GRA BITEWNA  
II WOJNA ŚWIATOWA  
POZIOM: ŁATWY**

**SKRÓCONA WERSJA NAJWAŻNIEJSZYCH ZASAD GRY  
WERSJA BEZ GRAFIK - DO DRUKU DOMOWEGO**

Warszawa, 2018 rok  
Wersja: 1.1.201812061015 ŁATWY

Autorzy gry: Gordon Boggon, Thomas Falk  
Opracowanie gry: Artur Machlowski

Zdjęcia: COBI S.A.

Opracowanie graficzne: Magdalena Czekaj

Testerzy: Łukasz "Luka" Trupiszewski, Piotr "Superkrytyk" Księżycki, Krzysztof "Krzychu" Dzień, Piotr "Swawolnik" Machlowski, Victor "Klockowy Żołnierz" Chmurski, Mikołaj Mazik, Krzysztof Orłowski, Kamil "Polski Tankista" Niedek, Piotr Laskowski,

Oficjalna strona gry: [www.CobiGames.com](http://www.CobiGames.com)

Oficjalna strona COBI (PL): [www.cobi.pl](http://www.cobi.pl)  
Oficjalna strona COBI (EN): [www.cobi.eu](http://www.cobi.eu)

Facebook (PL): <https://www.facebook.com/cobi.zabawki/>  
Facebook (EN): <https://www.facebook.com/cobi.toys>

Instagram (PL): <https://www.instagram.com/cobi.zabawki/>  
Instagram (EN): <https://www.instagram.com/cobi.toys/>

Ten podręcznik, żadna jego część ani wszelkie elementy dodatkowe nie mogą być przedrukowywane, ani w jakikolwiek inny sposób kopiowane, reprodukowane czy powielane mechanicznie, fotooptycznie, zapisywane elektronicznie lub magnetycznie, ani odczytywane w środkach publicznego przekazu bez pisemnej zgody wydawcy.

Wydawca zastrzega zgodę na dowolny użytek i kopiowanie tego podręcznika, jego części oraz wszelkich elementów dodatkowych przez osoby prywatne i placówki kulturalne, oraz oświatowe na prywatny użytek lub w celach edukacyjnych i kulturalnych.

© 2018 COBI S.A. ul. Jaskrów 11, 04-709 Warszawa