


1944 Red Ball Express to mini-dodatek do gry 1944 Wścig do Renu. Zmniejsza on losowość rozgrywki i wprowadza zagrożenia, których obawiali się alianccy dowódcy: załamania się pogody oraz rozpoczęcia niemieckiej kontrofensywy. Dodatek wprowadza nowe karty pościgu i oporu (wszystkie oznaczone znakiem ) oraz nowe zasady specjalne, podobne do tych z pkt 15 instrukcji gry. Używajcie go za zgodą wszystkich graczy.

E. 1944 Red Ball Express

Dodatek wprowadza poniższe zmiany do zasad gry.

PRZYGOTOWANIE DO GRY



Przed przetasowaniem swojej talii pościgu każdy gracz usuwa z niej po 2 karty Starving civilians (odrzuca je do pudełka gry), tak by w każdej talii została tylko 1 taka karta.


Przed przetasowaniem talii oporu usuń z niej i odrzuć do pudełka gry karty oporu, tak by pozostały na niej:

- 3 karty oznaczone 3 pionkami amunicji,
- 6 kart oznaczonych 2 pionkami amunicji,
- 6 kart oznaczonych 2 pionkami amunicji i 1 pionkiem paliwa.

2 karty oporu z dodatku 1944 Red Ball Express połóż obok talii oporu. Na koniec potasuj talię kart pościgu pochodzącą z dodatku 1944 Red Ball Express i umieść ją ponad planszę, koszulkami do góry. Odsoń 3 wierzchnie karty z tej talii i połóż je obok siebie wzdłuż krawędzi planszy - tworzą one pole SHAEF (Supreme Headquarters Allied Expeditionary Force - Naczelne Dowództwo Alianckich Sił Ekspedycyjnych).

PRZEBIEG GRY

Gracz może użyć akcji swojego dowódcy (tzn. odwrócić ją na drugą stronę - dotyczy to także karty Monty, która zostaje w ten sposób użyta jako akcja dowódcy, a nie jako umiejętność), by pozyskać jedną z odsłoniętych kart pościgu  z pola SHAEF. Gracz ma zatem wybór, czy używa swojej karty dowódcy by wykonać jego własną akcję/umiejętność, czy raczej woli zdobyć dzięki niemu kartę z pola SHAEF. Na miejsce zabranej karty należy od razu odsłonić nową, pochodzącą z talii pościgu  - aż do ich wyczerpania.

Gracze traktują posiadane karty pościgu  tak samo jak inne karty z symbolem dłoni. Część z nich zagrywa się jako dodatkową akcję (analogicznie do karty RECON), a pozostałe podczas realizacji innej akcji.



Engineers

Zagraj w trakcie ruchu swojego korpusu, gdy korpus ten wchodzi na pole z symbolem fortyfikacji - nie ponosi on straty amunicji z tego tytułu. Następnie odrzuć tę kartę z gry.



Red Ball Express

Zagraj w trakcie wykonywania akcji Transport zaopatrzenia. Każda wystawiona w trakcie tej akcji ciężarówka przewozi na kolejne pole do 6 pionków zaopatrzenia. Ponadto możesz umieścić na planszy o jedną ciężarówkę więcej, niż to wynika z twojej pozycji na Torze możliwości logistycznych. Dodatkowa ciężarówka musi pochodzić z twoich zasobów. Następnie odrzuć tę kartę z gry.



Self-propelled artillery

Zagraj w trakcie walki swojego korpusu. Korpus ten zużywa o 1 pionek amunicji mniej niż wskazano na karcie niemieckiej dywizji, z którą walczy. Następnie odrzuć tę kartę z gry.



Armored column

Zagraj na początku ruchu swojego korpusu, zaraz po odrzuceniu pionka paliwa. Korpus ten może wykonać ruch o jedno dodatkowe pole, tj. o 4, a nie o 3 pola. Następnie odrzuć tę kartę z gry.



Able subordinate

Zagraj w swojej turze by odwrócić awerssem do góry swoją kartę dowódcy. Działanie to jest traktowane jako wykonanie dodatkowej akcji. Następnie odrzuć tę kartę z gry.



Air supplies



Weź 1 dowolny pionek zaopatrzenia z puli pionków zaopatrzenia i umieść go na dowolnym polu z własnym korpusem (musisz zachować limit ilości pionków zaopatrzenia na tym polu). Działanie to jest traktowane jako wykonanie dodatkowej akcji. Następnie odrzuć tę kartę z gry.



Weather forecast



Jeśli posiadasz tę kartę, nie podlegasz efektom deszczowej pogody oraz wszystkim efektom karty Bad weather.



Gdy któryś z graczy umieści swój znacznik gracza na polu z symbolem fortyfikacji, należy przerwać rozgrywkę i dodać do talii oporu 2 karty oporu z dodatku 1944 Red Ball Express (koszulkami do góry). Następnie należy przetasować talię oporu i kontynuować rozgrywkę.

Unternehmen Herbstnebel

Po odsłonięciu tej karty (będącym wynikiem walki albo akcji Recon/Wsparcie lotnicze) przerwij grę i wprowadź w życie jej efekt. Wszystkie pola podatne na kontratak padają jego ofiarą. Pola, które w momencie odsłonięcia tej karty nie były podatne na kontratak, ale w wyniku wprowadzenia w życie jej efektu stały się nań podatne, również padają ofiarą kontrataku itd., aż do wyczerpania się takich pól. Następnie odłóż tę kartę na bok i odsoń/podejrzij kolejną kartę z talii oporu, by dokończyć przerwaną akcję.



Bad weather



Po odsłonięciu tej karty (będącym wynikiem walki albo akcji Recon/Wsparcie lotnicze) przerwij grę i natychmiast wprowadź w życie jej efekt. Gracze odrzucają z karty każdego swojego korpusu 1 pionek prowiantu. Jeśli dany korpus nie może tego zrobić, zostaje on unieruchomiony. Ustaw znacznik pogody na deszczową stronę. Następnie odłóż tę kartę na bok i odsoń/podejrzij kolejną kartę z talii oporu, by dokończyć przerwaną akcję.




W razie wyczerpania się kart w talii oporu należy utworzyć nową z kart oporu odrzuconych do pudełka podczas przygotowania do rozgrywki.

KONIEC GRY

Jeśli nie doszło do automatycznego zwycięstwa, to przy podliczaniu liczby zdobytych medali gracz otrzymuje jeden medal za każde 3 (a nie 5) pionków amunicji na pokonanych niemieckich dywizjach, których nie oznaczono medalem.

Autorzy: Waldek Gumienny, Jaro Andruszkiewicz, Michał Ozon
Grafika: Urszula Odulińska i Piotr Słaby
Podziękowania: Cezary Domalski, Fred Emilio, Damian Olczak, Wojciech Sieroń, Yanoo.

1944 Red Ball Express is a mini-expansion for the game 1944 Race to the Rhine. It reduces randomness in the gameplay and introduces threats which the allied leaders feared: sudden bad weather and the launching of an Axis counter-offensive. The expansion includes new pursuit and Axis unit cards (all marked with the icon ) and new special rules similar to those of section 15 in the game instructions.



E. 1944 Red Ball Express

The expansion introduces the following changes to the game rules.

GAME PREPARATION

Prior to shuffling his pursuit deck, each player removes 2 Starving Civilians cards (return them to the box) so that each deck has only 1 Starving Civilians card.



Before shuffling the Axis deck, remove all cards except the following cards; these remaining cards will form the complete Axis deck at the start:


- 3 cards with 3 ammo symbols
- 6 cards with 2 ammo symbols
- 6 cards with 2 ammo symbols and 1 gas symbol

Place the 2 Axis unit cards from the expansion 1944 Red Ball Express near the Axis deck.

Shuffle the pursuit cards from the expansion 1944 Red Ball Express and place them in a face down deck near the board. Reveal the top 3 cards, placing them in a line along the side of the board. These represent SHAEF (Supreme Headquarters Allied Expeditionary Force).

SEQUENCE OF PLAY

A player can use his commander's action (which means turning it over - so its normal commander action cannot be done, including Monty's bonus during Take Supply) to take one of the revealed pursuit cards  from the SHAEF area. Thus the player has a choice to use his commander's card for its unique action, or to take a card from the SHAEF area. If a card is taken from SHAEF, draw the next card (if any) from the pursuit deck  to replace it.

Players treat their pursuit cards with the symbol  the same as other cards with a hand symbol. Some of them are played as an additional action (like a Recon card), and others are played while performing another action.



Engineers

Play during your Corps Movement action; when the corps enters a fortified area, the corps does not lose ammo. Then discard this card from the game.



Red Ball Express



Play during your Transport Supplies action. Each truck placed during the action transports up to 6 supplies (instead of the usual 5). In addition, you can place one truck more than shown in your Truck Placement row of the Logistics Chart. This extra truck must still come from your player area, as usual. Then discard this card from the game.



Self-propelled artillery

Play when your corps is in combat. The corps spends one ammo fewer than the required amount shown on the Axis division card. Then discard this card from the game.



Armored column

Play at the start of your Corps Movement action, immediately after spending gas. This corps may move 4 areas instead of the usual 3. Then discard this card from the game.



Able subordinate

Play during your turn to turn your commander card face up. This counts as an additional action (like a Recon card). Then discard this card from the game.



Air supplies



Take 1 supply marker of your choice from the **Allied Stock Chart** and put in onto any area where you have a corps (but not exceeding the supply limit for that area). This counts as an additional action (like a Recon card). Then discard this card from the game.



Weather forecast



If you have this card, then you do not suffer the effects of rainy weather, nor the effects of the Bad **Weather** card.



When any player places a player marker on an area with a fortification symbol, then pause the game and add this expansion's 2 Axis unit cards to the Axis deck. Then shuffle the Axis deck and continue the game.



Unternehmen Herbstnebel

After revealing this card (as a result of combat or a Recon or Air Support action), interrupt the current action to apply the card's effect. All areas vulnerable to counter-attack suffer a counter-attack. Areas not vulnerable to counter-attack when the card is revealed, but which become vulnerable while applying the card's effect, also suffer a counter-attack, and so on, in a chain reaction, until all possible vulnerable areas have been counter-attacked. Then remove this card from the game and reveal (or peek, if Recon or Air Support) the next card from the Axis deck to complete the interrupted action.



Bad weather



After revealing this card (as a result of combat or a Recon or Air Support action), interrupt the current action to apply the card's effect. All players must discard 1 food from each of their corps cards. If a corps has no food, then it becomes **immobilized**. Set the weather marker to show rain. Then remove this card from the game and reveal (or peek, if Recon or Air Support) the next card from the Axis deck to complete the interrupted action.



If the Axis deck is exhausted, then immediately create a new Axis deck from the cards discarded to the box during game preparation.

GAME END

If no automatic victory occurred, then when counting medals, players receive 1 medal for every 3 (not 5 as in the base game) ammo on their defeated Axis unit cards which do not have a medal.

Design: Waldek Gumienny, Jaro Andruszkiewicz, Michał Ozon
 Graphics: Urszula Odulińska and Piotr Słaby
 Thanks to Cezary Domalski, Fred Emilio, Damian Olczak, Wojciech Sieroń, Yanoo
 English translation: Anna Skudlarska and Russ Williams.