

Chiarimento (12.2)

In ARMIR le unità hanno un numero di step variabile tra uno e quattro.

Quando una unità subisce uno step di perdita si gira se il valore di stacking sul retro è uno in meno dell'attuale, altrimenti l'unità riceve un marker -3.

Unità con un marker -3 hanno tre CP in meno del valore indicato sulla pedina e uno step in meno.

Esempio: La 153 divisione sovietica (valore 11-3, 4 step) subisce la perdita di uno step. Sul retro ha step 2 quindi non si gira ma riceve un marker -3, adesso ha un valore di combattimento di 8 e tre step.

Se dovesse subire un altro step di perdita si toglierebbe il marker -3 e l'unità verrebbe girata sul lato 5-3 con 2 step.

Chiarimento (16.1.1)

Il giocatore Sovietico tira un dado nella fase di combattimento Sovietico di ogni turno se c'è almeno una unità sovietica nell'indicatore Čir: con un risultato di **3 o più** il Sovietico avanza nel riquadro successivo.