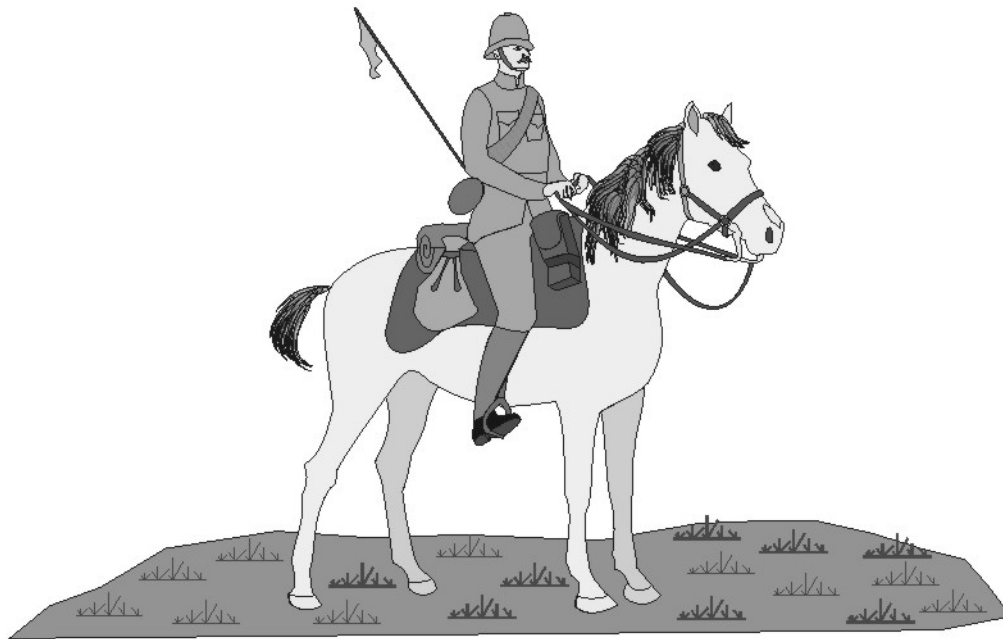


Farmers vs. Empire

The Second Boer War 1899 – 1902

STRATEGICZNA GRA WOJENNA
Książka przepisów



Spis treści.

1.0 Wstęp.....	2
2.0 Elementy gry.....	2
3.0 Definicje.....	4
4.0 Etapy, rundy, akcje.....	5
5.0 Ruch dowódców.....	5
6.0 Akcje - Imperium.....	6
7.0 Akcje - Burowie.....	6
8.0 Walka - bitwy.....	8
9.0 Walka - potyczki.....	8
10.0 Straty komand burskich w etapach III i IV.....	9
11.0 Warunki zwycięstwa.....	9
12.0 Przykłady.....	10



1.0 Wstęp.

Gra przedstawia całość zmagania, jakie miały miejsce podczas II wojny burskiej w latach 1899 - 1902. Rozgrywka składa się z czterech etapów, z których każdy dzieli się na 22 rundy. W trakcie rund, gracze wykonują określone akcje. Pierwszy i drugi etap gry odzwierciedlają fazę wojny regularnej. Natomiast trzeci i czwarty etapy skonstruowano odmiennie, gdyż przedstawiają specyficzną fazę wojny partyzanckiej.

2.0 Elementy gry.

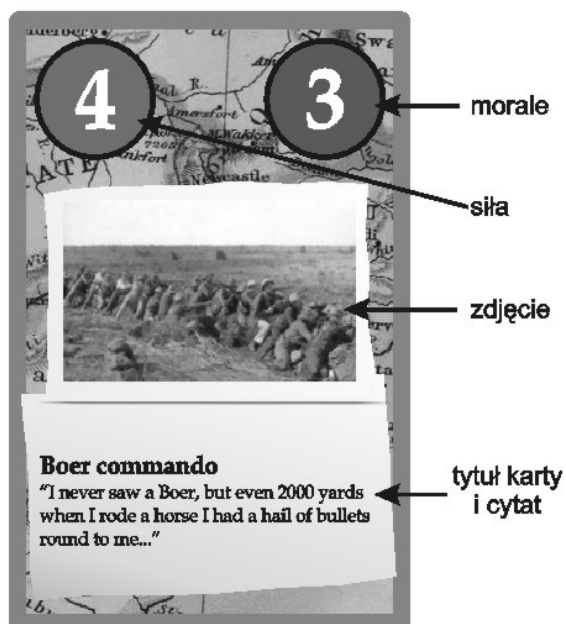
Gra „The Second Boer War 1899 – 1902” składa się z następujących elementów:

- komplet 32 kart;
- komplet 114 sztancowanych żetonów;
- planszy o wymiarach 821x574 mm;
- instrukcji (12 stron);
- karty scenariusza i opisu wydarzeń;
- kostki sześciściennej.

Karty bojowe. Przedstawiają wojsko uczestniczące w bitwach. Dołączony do gry komplet kart należy podzielić na dwie talie – talia gracza burskiego i talia gracza brytyjskiego. W obu taliach występują karty jednorazowe i wielorazowe – cytowany tekst jest w kolorze czarnym. Karty wielorazowe, po przeprowadzonej procedurze walki i ewentualnych stratach, zawsze wracają do talii gracza nimi dysponującego. Karty jednorazowe, po każdym ich użyciu (np. procedura oblężenia - artyleria burska, procedura walki - kawaleria brytyjska), stają się nieaktywne – gracz zatrzymuje je, ale może ich używać dopiero od początku kolejnej, własnej rundy.

Przykład. Podczas rozstrzygania bitwy, gracz brytyjski był graczem aktywnym i użył karty jednorazowej „British cavalry”. W kolejnej rundzie jest sekundantem i nie może używać tej karty. Będzie mógł to zrobić, gdy ponownie będzie graczem aktywnym.

Poniższy rysunek przedstawia kartę bojową.



Jednorazowe karty Burów.

Boer artillery – burska artyleria liczyła niespełna 100 dział różnych kalibrów. Nie działała nigdy w dużych zgrupowaniach. Jednak, z uwagi na sprawne dowodzenie i prawidłowe rozmieszczenie, podczas bitew stanowiła skuteczną broń w walce z brytyjską piechotą oraz rzadziej artylerią.

Cytat na karcie:

„Have we not more of them already than we can use?” - Gen. Piet Joubert

<http://www.angloboerwar.com>

Volunteers from Europe – liczba ochotników, którzy przybyli z Europy, aby walczyć po stronie Burów nie została dokładnie określona (szacunkowo 2000 żołnierzy). Byli to zazwyczaj ludzie, którzy sympatyzowali z małymi państwami białych osadników w tym nierównym starciu przeciw Imperium. Wielokrotnie wykazali się męstwem i poświęceniem. Rekrutowali się głównie z narodów europejskich.

Cytat na karcie:

„Next to God we can thank the Scandinavians for our victory.” - Gen. Piet Cronje po bitwie pod Magersfontein.

http://en.wikipedia.org/wiki/Battle_of_Magersfontein

Z.A.R.P. – Zuid Afrikaansche Republike Politie. Jedyna (obok artylerii burskiej) w pełni umundurowana i zorganizowana formacja wojskowa, która składała się z około 2700 policjantów Transwalu. Na jej heroizm i determinację mógł liczyć każdy burski dowódca.

Cytat na karcie:

„The enemy stood their ground with great gallantry, and only left their position when the Rifles were among them and the Inniskilling Fusiliers on their flank, between 20 and 30 of them keeping up the fire until actually made prisoners.” - gen. Buller do marszałka Robertsa o bitwie pod Belfastem (Bergendal)

<http://gmic.co.uk/index.php/topic/36681-the-zuid-afrikaansche-republike-politie-zarps/>

Wielorazowe karty Burów.

Boer commando – pospolite ruszenia wolnych obywateli obydwu republik burskich zgrupowane były w tak zwane komando, które liczyły od 300 do 3000 żołnierzy. W zależności od rejonu formowania, specyfiki wyposażenia oraz zgrania, przedstawiały bardzo zróżnicowaną wartość bojową.

Cytaty na kartach:

„Through God and the Mauser.” - powiedzenie

„But it was impossible, with my three hundred and fifty men, to surround two thousand.” - Ch. de Wet, “Three years war”

<http://www.gutenberg.org/files/18794/18794.txt>,

„God shall thus fight for you...”

If you hold the hill, dead or alive, you hold everything.” - Paul Kruger, prezydent Republiki Transwalu, do generała Louisa Bothy

Pakenham, “The Boer War”, Abacus, s. 207

„The troops shall be under the command of officers, ranking upwards as follows : Assistant Field Cornets, Field Cornets, Commandants, and Commandant-General.”

Konstytucja Republiki Południowoafrykańskiej (Transvaal).

„We and our horses had marched for forty hours on end, and we were all but finished for lack of sleep and rest.” D. Reitz, Commando

<http://www.ourcivilisation.com/smartboard/shop/reitzd/commando/index.htm>

„Galloping black-coated horsemen moving forward in groups of twenty, fifty, a hundred, continuous living stream...”

The South Australian Register, Friday, April 27, 1900

„I never saw a Boer, but even 2000 yards when I rode a horse I had a hail of bullets round to me.”

Pakenham, "The Boer War", Abacus, s. 195

„By daybreak the English had crept up to within a short distance of our lines. It was the Krupp and the Maxim-Nordenfeldt that gave our answer.” - Ch. de Wet „Three years war”

<http://www.gutenberg.org/files/18794/18794.txt>,

„All the Catholics and Irishmen of the Free State were loyally with the Federal cause from the beginning.” - M. Davitt, "The Boer fight for freedom"

http://www.forgottenbooks.com/readbook_text/The_Boer_Fight_for_Freedom_1000352208/333

Jednorazowe kart Imperium.

British cavalry – dzięki formacjom konnym udało się Brytyjczykom kilka razy osaczyć większe zgromadzenia burskie. Jednak w skali całej wojny Imperium stałe odczuwało braki jednostek kawalerii i konnej piechoty. Szczególnie w okresie wojny partyzanckiej kawaleria spełniała rolę tropiciela i wiązała walką komanda burskie.

Cytat na karcie:

„There also - thank Heaven, thank Heaven! - were squadrons of Lancers and Dragoon Guards storming in among them, shouting, spearing, stamping them into the ground.” - Dziennikarz Steevens, bitwa pod Elandslaagte, w trakcie której brytyjska kawaleria dokonała udanej szarży.

Pakenham, "The Boer War", Abacus, s. 139

The Scots, The Irish – brygady narodowe Szkotów i Irlandczyków wyróżniały się w czasie działań wojennych. Szkoci od dawna uchodzili za bardzo wytrzymałych i zaprawionych w boju. Irlandczycy mimo, że sympatyzowali z Burami, również musieli wziąć udział w wojnie.

Cytaty na kartach:

*„The Great Argyll he goes before,
He makes the cannons and guns to roar,
With sound o' trumpet, pipe and drum,
The Campbells are coming, Ho-Ro, Ho-Ro!”*
Pieśń „Nadchodzą Campbellowie”

http://en.wikipedia.org/wiki/The_Campbells_Are_Coming

„Faugh a Ballagh! („Clear the way”)” - okrzyk bojowy Irlandzkich wojowników.

Canadians, Australians and New Zealanders

– Wielka Brytania podczas wojny burskiej chętnie korzystała z zasobów swoich kolonii. Żołnierze, pochodzących z kolonii, wykazywali zazwyczaj większe poświęcenie w boju, niż ich koledzy w Wysp Brytyjskich.

Cytaty na kartach:

„Canadian now stands for bravery, dash, and courage.” - Lord Roberts

<http://www.warmuseum.ca/education/online-educational-resources/dispatches/for-queen-and-country-canadians-and-the-south-african-war-1899-1902/>

„I'm coming, oom Paul Kruger

To have a talk with you;

A word into your ear, old man -

I am the kangaroo” - Australijska piosenka.

Sydney Bulletin, December 1899

Pakenham: "The Boer War", Abacus 2013, s. 242

Wielorazowe kart Imperium.

British infantry – zdecydowaną większość jednostek brytyjskich stanowili piechurzy mobilizowani, a następnie przewożeni przez Royal Navy do Afryki Południowej.

Cytat na karcie:

„Why weren't we told of the trenches?

Why weren't we told of the wire?

Why were we marched up in column,

May Tommy Atkins enquire...” - szeregowy Smith, grudzień 1899 (po bitwie pod Magersfontein)

Wiki Magersfontein http://en.wikipedia.org/wiki/Tommy_Atkins

Machine guns – karabiny maszynowe początkowo nie były wykorzystywane na masową skalę. Dopiero po rozbudowaniu systemu blokhauzów stały się nieodłączną bronią defensywną.

Cytat na karcie:

„The enemy held their ground till we got the Maxim at work on them, soon after which they bolted...”

Herbert H. Missing (1st Queensland Mounted Infantry)

http://www.bwm.org.au/site/Machine_Guns.asp

Trains – ciężkie tabory towarzyszyły wszędzie armii brytyjskiej. To one zapewniały tymczasowe zaopatrzenie, gdy burskie komanda wdzierały się na brytyjskie zaplecze.

Tę kartę należy użyć w bitwie i wyłożyć jako jedną z pierwszych 6 kart na dowolnym odcinku pola walki, jeśli dowódca brytyjski nie może poprowadzić linii zaopatrzenia przez własne garnizony do najbliższego obszaru brytyjskiego, który nie jest objęty rebelią.

Cytat na karcie:

„Their precious load - biscuits and bully beef, medicines and bandages, without which the army could not fight - were at mercy of De Wet.”

T. Pakenham: "The Boer War", Abacus, s. 320

Tribals – Imperium posługiwało się także licznymi plemionami afrykańskimi, szczególnie tymi, które były zwaśnione z Burami walkami o ziemię.

Cytat na karcie:

„Disarm your black and thereby act the part of a white man in a white man's war.” - gen. Piet Cronje do pułkownika Roberta Baden-Powella

Pakenham, „The Boer War”, Abacus, s. 396

British artillery – po początkowym fatalnym wykorzystywaniu artylerii, Brytyjczycy zaczęli grupować ją w większe baterie, których zmasowany ogień miał złamać burskie morale w każdej większej bitwie.

Cytat na karcie:

„The artillery fire keeping two Commandos on the right completely out of action.” - J. Lane (żołnierz burski)

<http://www.edmondchissel.com/magersfontein>

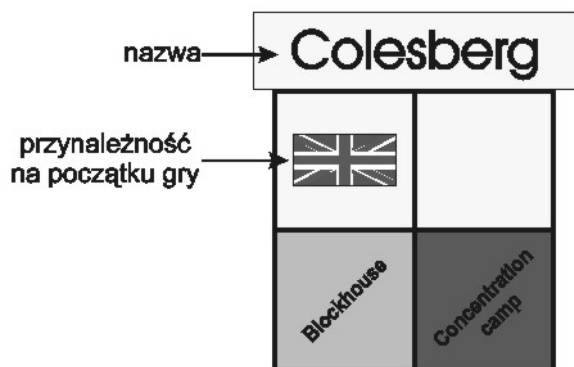
Żetony. Przedstawiają dowódców, którzy walczyli w danym okresie wojny. Na planszy przesuwamy właśnie te żetony, które symbolizują większe lub mniejsze zgrupowania bojowe.

Poniższy rysunek przedstawia żeton dowódcy.



Plansza. Przedstawia obszar Kolonii Przylądkowej w tym Natalu, Oranii i Transwalu, na którym toczyły się działania zbrojne. Na mapie narysowano obszary. Służą one do zaznaczania zmieniającego się stanu i kontroli, a także pomagają graczom uporządkować ruch dowódców. Na obszarach rozstrzygane są walki.

Poniższy rysunek przedstawia obszar.



Każdy z obszarów składa się z czterech pól.

W górnym lewym polu należy umieszczać:

- dowódców brytyjskich,
- żetony „Rebelia”.

W górnym prawym polu należy umieszczać:

- dowódców burskich,
- żetony „Garnizon”.

W dolnym lewym polu należy umieszczać:

- dowódców garnizonów brytyjskich (tylko w Lady-

smith, Kimberley i Mafeking w etapie I),

- żetony „Spalona ziemia” lub/i „Blokhaus”.

W dolnym prawym polu należy umieszczać:

- żetony „Obłężenie” (tylko w Ladysmith, Kimberley i Mafeking w etapie I),

- żetony „System umocnień” (tylko w etapie II),

- żetony „Obóz koncentracyjny” (w etapie III i IV).

3.0 Definicje.

Obszar brytyjski. Obszar, który na początku gry kontroluje Imperium.

Obszar burski. Obszar, który na początku gry kontroluje gracz burski.

Obszar sąsiedni. Obszary są względem siebie sąsiednie, jeśli są połączone linią.

Morale. Wartość na karcie bojowej. Oznacza wyszkolenie i skłonność wojsk do poświęceń. Im wyższa wartość, tym lepszy oddział.

Siła. Wartość na karcie bojowej. Przedstawia liczebność i uzbrojenie wojsk. Im wyższa wartość, tym silniejszy w walce jest oddział. Na niektórych kartach znajdują się dwie wartości. Zapis Y/Z oznacza, że w ataku należy użyć wartości Y, a w obronie wartości Z.

Charyzma. Wartość na żetonie symbolizującym dowódcę. Przedstawia cechy charakteru, dzięki którym dowódca mógł wpływać na walkę. Im wyższa wartość, tym lepszy dowódca.

Zdolności. Wartość na żetonie symbolizującym dowódcę. Przedstawia doświadczenie danego dowódcy. Im wyższa wartość, tym lepszy dowódca.

X. Jeśli na żetonie dowódcy lub karcie bojowej jest wartość „X”, zamiast wartości liczbowej, oznacza to, że danej cechy nie używa się.

Test morale. Wykonanie testu morale dla karty bojowej oznacza rzut kostką. Jeśli wynik jest niższy bądź równy poziomowi morale na karcie, to test został zdany.



Fundusze wojenne. Określają liczbę środków finansowych, jakie Burowie posiadają i wydają na prowadzenie działań wojennych. Po zakończeniu każdej rundy Burów, w której wylosowano żeton „Akcja” z cyfrą 3 i na terenie republik burskich jest chociaż jeden dowódca Imperium, należy obniżyć poziom funduszy wojennych o jeden. Początkowy poziom funduszy wojennych wynosi 6 i spada w trakcie gry. Jeśli osiągnie poziom 0, grę natychmiast przegrywają Burowie. Możliwe jest podniesienie poziomu funduszy wojennych – należy wprowadzić wydarzenie „Komendant Krauze” lub „Rabunek J. Smutsa”. Po zakończeniu drugiego etapu należy zdjąć znacznik funduszy wojennych – ich wpływ na grę skończył się.



Pozycja Imperium. Określa status Wielkiej Brytanii w międzynarodowej polityce, systemie sojuszy i równowagi europejskiej, w odbiorze społecznym, medialnym, naciskach opozycji brytyjskiej.

Każde niepowodzenie Imperium było bacznie śledzone przez europejskich rywali i potencjalnie mogło zostać wykorzystane w sposób niebezpieczny dla Imperium. Spadek wartości pozycji Imperium do 0 symbolizuje podjęcie realnych rokowań pokojowych, dzięki którym republiki burskie zachowują jedną z form niezależności/niepodległości wobec Wielkiej Brytanii. Początkowy poziom pozycji Imperium wynosi 6 i może spadać w wyniku:

- wprowadzanych wydarzeń,
- zdobycia przez Burów jednego z trzech możliwych do oblężenia miast (Ladysmith, Kimberley, Mafeking) – minus jeden poziom pozycji Imperium za każde zdobyte w wyniku oblężenia miasto,
- umieszczenie na planszy trzech znaczników „Rebelii”.

Wydarzenie „Odblokowanie Mafeking” zwiększa pozycję Imperium o 1 poziom.

Pozycja Imperium nabiera dużego znaczenia w etapach III i IV. Wtedy to aktualna pozycja Imperium pomnożona przez 2 określa liczbę obozów, które uwzględniane są przy ustalaniu warunków ostatecznego zwycięstwa.

Przykład: Po zakończeniu IV etapu, na planszy jest 8 obozów, a pozycja Imperium wynosi 2. Oznacza to, że tylko 4 obozy będą brane pod uwagę przy określaniu zwycięstwa. Jeśli, na zakończenie rozgrywki, gracz burski posiada w talii na ręce więcej niż 3 karty „Komando burskie”, to wygrywa grę.

Gracz aktywny. Gracz, który wykonuje akcję.

Sekundant. Gracz, który określa ilość dostępnych akcji i kontroluje, ile ich wykonano.

Pula akcji. Tworzy ją 11 żetonów „Akcja”, które należy umieścić w kubku lub innym naczyniu lub po prostu położyć zakryte i pomieszane. Każdy z graczy ma swoją pulę akcji.

4.0 Etapy, rundy, akcje.



Każdy z czterech etapów dzieli się na 22 rundy. W każdej rundzie gracz może przeprowadzić od 1 do 3 akcji.

Przebieg rundy.

1. Sekundant losuje z puli akcji przeciwnika jeden żeton. Odczytuje cyfrę z żetonu, ale nie ujawnia jej graczowi aktywnemu.

2. Gracz aktywny wybiera jedną akcję i ją przeprowadza. Sekundant przesuwa żeton „Akcja wykonana” na kolejne pole „Toru etapów”. Sekundant informuje gracza aktywnego, czy może wykonać kolejną akcję. Uwaga: Nie jest to jednoznaczne z informacją, ile akcji jeszcze pozostało.

Jeśli gracz aktywny może wykonać akcję, należy przejść do punktu 2.

Jeśli gracz aktywny wykonał już wszystkie akcje dostępne w danej rundzie, sekundant ujawnia liczbę akcji wylosowaną w punkcie 1 – runda kończy się. Żeton „Akcja wykonana” należy usunąć z „Toru etapów”.

W kolejnej rundzie, gracze zamieniają się rolami, to znaczy gracz aktywny staje się sekundantem, a sekundant graczem aktywnym.

Runda gracza może składać się z 1, 2 lub 3 akcji. Zależy to od wyniku losowania w punkcie 1.

Wylosowane żetony akcji należy zakryte odkładać na bok. Gracze nie mogą ich przeglądać i w ten sposób kalkulować szans na wylosowanie konkretnej cyfry.

W pierwszej rundzie każdego etapu, graczem aktywnym jest gracz burski, a sekundantem gracz brytyjski.



Etap kończy się, gdy obie pule akcji są puste. Żeton „Czas” należy przesunąć na kolejne pole „Toru etapów”, a żetony akcji ponownie umieścić w odpowiednich pulach.

5.0 Ruch dowódców.

Możliwe do wykorzystania punkty ruchu podano na żetonie symbolizującym dowódcę. W przypadku dwóch dowódców burskich (**Botha i de Wet**) zapis 3/4 oznacza, że w etapach I i II mogą wykorzystać trzy punkty ruchu, a w etapach III i IV – cztery punkty ruchu.

Zasady przemieszczania dowódców.

a) Dowódca może przejść tylko na obszar sąsiedni.
b) Nie ma obowiązku wykorzystania wszystkich punktów ruchu. Przemieszczenie należy zakończyć, gdy wyczerpią się punkty ruchu lub dowódca wkroczy na obszar, na którym znajduje się dowódca przeciwnika.

c) Rozpoczynając przemieszczenie lub w jego trakcie można wydzielić kolejnego dowódcę, który znajduje się poza planszą i nie jest przewidziany jako dowódca wprowadzony z wydarzenia oraz jako nowy dowódca w etapie III i IV - patrz karta scenariusza.

d) Jeśli na koniec przemieszczenia na jednym obszarze znajduje się dwóch lub więcej dowódców wydzielonych tej samej strony, to należy pozostawić tylko jednego, a pozostałych przenieść poza planszę. Nie wolno usunąć dowódcy głównego zgrupowania, jeśli znajdzie się on na obszarze z dowódcą wydzielonym. Nie dozwolona jest sytuacja, gdy jeden obszar zajmuje dwóch dowódców głównych zgrupowań.

Wyjątek: obszary **Ladysmith, Kimberley i Mafeking** w kontekście zakładania i przerywania oblężeń - patrz 7.0.b).

e) W etapach I i II nie wolno dokonać przemieszczenia z obszaru, na którym znajduje się żeton dowódcy przeciwnika, na inny sąsiedni obszar przeciwnika. W etapach III i IV taki ruch jest dozwolony. Zawsze można opuścić obszar zajmowany z wrogiem dowódcą i przejść na własny.

f) Nie wolno położyć znacznika „Rebelia”, „Garnizon”, „Spalona ziemia”, „Blokhaus” lub „Obóz koncentracyjny”, jeśli na danym obszarze znajduje się dowódca przeciwnika.

6.0 Akcje – Imperium.

Jeden raz w trakcie rundy gracz brytyjski może wprowadzić wydarzenie lub/i ściągnąć posiłki. W przypadku wydarzeń, należy zwrócić uwagę, czy w danym etapie wydarzenie może być wprowadzone. Po wprowadzeniu wydarzenia, symbolizujący je żeton należy dla przypomnienia umieścić na planszy na polu „Wydarzenia”.

Aktualny etap wpływa na wielkość posiłków w następujący sposób:

- tylko jedna karta na rundę w etapach I i II;
- trzy karty na rundę w etapach III i IV.

Należy dobrać kartę z wierzchu talii kart posiłków do talii posiadanych kart.

Poniższe akcje gracz brytyjski może wykonywać wielokrotnie w jednej rundzie:

a) Przemieszczenie na sąsiedni obszar - 1 punkt ruchu.

Należy zastosować procedurę z punktu 5.0. Jeden dowódca może być w jednej rundzie przemieszczany wielokrotnie, o ile gracz zadysponuje w ten sposób kolejne akcje.



garrison

b) Garnizon - 1 punkt ruchu wskazanego dowódcy.

Żeton „Garnizon” można umieścić na obszarze burskim, który nie jest zajęty przez dowódcę burskiego. Dowódca brytyjski musi wejść na taki obszar i wydać jeden punkt ruchu.

W III i IV etapie obecność garnizonu umożliwia graczowi brytyjskiemu dodanie jednej kości podczas procedury określającej straty komand burskich.

W III i IV etapie w wyniku powodzenia rajdu na żeton „Blokhaus” gracz burski może zdjąć znacznik „Garnizon”.



c) Spalona ziemia - 1 punkt ruchu wskazanego dowódcy.

Żeton „Spalona ziemia” można umieścić po wprowadzeniu przez Imperium wydarzenia „*Polityka represji*” oraz po uprzednim nałożeniu na wskazany obszar żetonu „Garnizon” (dotyczy to tylko obszarów burskich).

Żeton „Spalona ziemia” umożliwia graczowi brytyjskiemu budowę blokhausów oraz w etapach III i IV dodaje jedną kość podczas procedury określającej straty komand burskich.

Żeton pozostaje na danym obszarze do końca gry.



d) Blokhausy - 1 punkt ruchu wskazanego dowódcy.

Żeton „Blokhaus” można umieszczać na obszarach brytyjskich po wprowadzeniu wydarzenia „*System represji*” oraz po uprzednim położeniu na wskazany obszar burski żetonu „Spalona ziemia”. Żeton „Spalona ziemia” należy odwrócić rewersem do góry.

Przemieszczenie się dowódcy burskiego na obszar zawierający blokhaus powoduje natychmiastowe zakończenie ruchu.

W etapach III i IV obecność blokhausu umożliwia, podczas procedury określającej straty komand burskich, dodanie jednej kości do rzutu wykonywanego przez gracza brytyjskiego.

W wyniku udanego rajdu burskiego „Blokhaus” może zostać zniszczony. Żeton należy odwrócić tak,

aby symbolizował „Spaloną ziemię”, jeśli był na obszarze burskim. W przypadku, gdy blokhaus był na obszarze brytyjskim i został zniszczony, symbolizujący go żeton należy zdjąć z planszy. Gracz brytyjski może go ponownie wykorzystać na innym obszarze. Blokhaus może być obiektem ataku za pomocą waliki lub rajdu.

Zarówno w przypadku walki, jak i rajdu gracz brytyjski może użyć karty bojowej „**Karabiny maszynowe**”, używając jako siły wartości 5 oraz jednej jednorazowej karty bojowej.

Do obrony blokhausu nie wolno używać kart „**Artyleria brytyjska**”.



e) Obozy koncentracyjne - 1 punkt ruchu (tylko dowódca Kitchener).

Żeton „Obóz koncentracyjny” można umieścić na obszarach brytyjskich po wprowadzeniu wydarzenia „System represji” oraz po wcześniejszym położeniu na wskazany obszar żetonu „Blokhaus” (obszary brytyjskie) lub na obszar, który zawiera żetony: „Garnizon” i „Blokhaus”.

Znaczenie obozów zostało wyjaśnione w opisie Pozycji Imperium.

W przypadku usunięcia z obszaru żetonu „Blokhaus”, żeton „Obóz koncentracyjny” również jest usuwany.

f) Pacyfikacja rebelii - 1 punkt ruchu wskazanego dowódcy.

Zdejmij żeton „Rebelia”, jeśli dowódca brytyjski wszedł na obszar i nie ma na nim dowódcy burskiego.

g) Walka - 1 punkt ruchu.

Należy zastosować zasady z punktu 8.0

7.0 Akcje – Burowie.

Jeden raz w trakcie rundy, gracz burski może wprowadzić wydarzenie lub/i dokonać reorganizacji. W przypadku wydarzeń, należy zwrócić uwagę, czy w danym etapie wydarzenie może być wprowadzone. Po wprowadzeniu wydarzenia, symbolizujący je żeton należy dla przypomnienia umieścić na planszy na polu „Wydarzenia”.

Poniższą procedurę reorganizacji można przeprowadzić tylko w etapach I i II.

Reorganizacja wymaga wydania dwóch akcji jednocześnie. Jeśli gracz deklaruje reorganizację, a na wylosowanym przez sekundanta żetonie akcji pozostała tylko jedna akcja, to jest ona stracona i reorganizacja nie powiodła się.

W przeciwnym wypadku, gracz wydaje dwie akcje i wybiera jedną kartę „Komando burskie”, spośród kart, które znajdują się w talii kart wyeliminowanych w wyniku walki lub wprowadzonych wydarzeń. Poniższe akcje gracz burski może wykonywać wielokrotnie w jednej rundzie:

a) Przemieszczenie z obszaru na sąsiedni obszar - 1 punkt ruchu.

Należy zastosować procedurę z punktu 5.0.

Dowódcy burscy w etapach I i II mogą wchodzić tylko na obszary brytyjskie, które sąsiadują z obszarami republik burskich oraz poruszać się dowolnie po obszarach burskich.

Tylko jeden dowódca burski może przemieszczać się po całej planszy w etapach III i IV - pozostali dowód-

cy burscy podlegają ograniczeniom z etapów I i II. Na początku swojej akcji, gracz burski deklaruje, który dowódca będzie poruszał się po całej planszy. Jeden dowódca może być w jednej rundzie przemieszczany wielokrotnie, o ile gracz zadysponuje w ten sposób kolejne akcje.



b) Oblężenie – wszystkie punkty ruchu wskazanego dowódcy (tylko w etapie I).

Zakładanie oblężeń i ich przerywanie.

W etapie I, natychmiast po wejściu dowolnego dowódcy burskiego na obszar **Ladysmith lub Kimberley lub Mafeking**, należy położyć żeton „Oblężenie” z cyfrą 0.

Aby przerwać oblężenie, gracz brytyjski musi przejąć na oblegany obszar jednego ze swoich dowódców oraz przeprowadzić procedurę walki, w wyniku której zmusi dowódcę burskiego do wycofania. Samo wejście dowódcy Imperium na oblegany obszar nie przerywa oblężenia. Ponadto dowódca burski może kontynuować oblężenie, gdy na tym samym obszarze jest dowódca Imperium.

Tylko na wymienionych obszarach dopuszczalna jest sytuacja, gdy dwóch dowódców brytyjskich zajmuje jeden obszar.

Rozstrzyganie skutków oblężenia.

Próba rozstrzygnięcia skutków oblężenia kosztuje wszystkie punkty ruchu dowódcy.

Gracz burski oraz gracz brytyjski ogólnie wykonują rzut jedną kością.

Aby wykonać rzut dwoma kostkami, gracz burski musi zdecydować się na użycie, a następnie odłożyć jednorazowej karty bojowej „Artyleria burska”. Gracz Imperium otrzymuje tyle dodatkowych kości, ile wynosi wartość „Charyzma” dowódcy garnizonu. Gracze wykonują rzuty i wybierają jeden najwyższy wynik.

Skutki oblężenia.

Jeśli gracz burski osiągnął wyższy wynik, należy podnieść poziom oblężenia o 1.

W przypadku, gdy wartość wynosiła 2, należy zdjąć z planszy żeton dowódcy brytyjskiego garnizonu oraz zmniejszyć o 1 poziom Pozycji Imperium.

W przypadku identycznego wyniku, o skuteczności oblężenia decyduje rodzaj dowódcy burskiego – dowódcy głównych zgrupowań wygrywają, a dowódcy zgrupowań wydzielonych przegrywają remis.

Automatyczne zakończenie oblężeń.

Po zakończeniu etapu I, wszystkie nie zakończone oblężenia należy przerwać.

Należy zdjąć z planszy dowódców garnizonów brytyjskich oraz żetony „Oblężenie” – w etapie II posłużą jako burskie znaczniki „Systemu umocnień”. Żetony dowódców burskich, którzy dotychczas oblegali, pozostają na dotychczasowych obszarach.

c) Systemy umocnień – wszystkie punkty ruchu wskazanego dowódcy (tylko w etapie II).

Żetony z wartościami 0, 1 i 2, które w etapie I służyły do zaznaczania poziomu oblężenia, mogą być wykorzystywane do zaznaczania rozbudowy systemu umocnień na wybranym przez gracza burskiego obszarze.

Na obszarze, na którym znajduje się dowódca burski, należy umieścić żeton „Umocnienia” z cyfrą 0

(dla porządku na planszy, połóż go na polu z napisem „Concentration camp”).

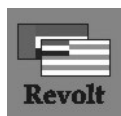
Kolejne aktywacje dowódcy burskiego mogą rozbudować system umocnień. Ten fakt należy zaznaczyć żetonem z wartością większą o 1.

Żeton „Umocnienia” należy zdjąć z planszy, gdy na obszar bez dowódcy burskiego, wkroczy dowódca brytyjski lub, gdy w wyniku przegranej bitwy, dowódca burski zmuszony zostanie do odwrotu.

Jeśli gracz burski jest sekundantem, a na obszarze, gdzie toczy się walka, znajduje się żeton z wartością większą od 0, gracz burski uzyskuje tyle dodatkowych kart do bitwy, ile wynosi cyfra znajdująca się na żetonie (1 lub 2).

d) Usunięcie garnizonu – 2 punkty ruchu wskazanego dowódcy.

Koszt 2 punktów ruchu w etapach I i II dowódca burski może usunąć żeton „Garnizon”, jeśli na obszarze nie znajduje się dowódca Imperium. Ponadto, na danym obszarze nie może być żetonu „Blokhaus”.



e) Rebelia – wszystkie punkty ruchu wskazanego dowódcy lub jedna akcja.

Żeton „Rebelia” można umieścić tylko na obszarach, które na początku gry należą do gracza brytyjskiego, po wprowadzeniu wydarzenia „Rebelia w Prieska”.

Wykorzystując jedną akcję gracz burski może rozszerzyć rebelię na sąsiedni obszar, na którym nie ma brytyjskiego dowódcy.

Koszt wszystkich punktów ruchu, żeton „Rebelia” można umieścić także na obszarach brytyjskich, na których znajduje się dowódca burski, a nie ma dowódcy Imperium.

Jeśli na planszy znajdują się trzy żetony „Rebelia”, to Pozycja Imperium na koniec każdej rundy brytyjskiej zmniejszana jest o 1 poziom.

f) Rajd – 1 punkt ruchu (tylko w etapie III i IV).

W etapach III i IV, po wprowadzeniu wydarzenia „Cyferfontein”, dowódcy burscy mogą przemieszczać się dowolnie po obszarach i kosztem 1 punktu ruchu wykonywać rajd (nowa, zaskakująca Brytyjczyków, forma walki).

Obiektem rajdu może być obszar z dowódcą Imperium lub żeton „Blokhaus”.

Aby rozstrzygnąć rajd, należy przeprowadzić procedurę Rozstrzygania Potyczki – patrz 9.0.

Jeśli w wyniku tej procedury, gracz burski wygra starcie z dowódcą Imperium (zmusi go do odwrotu) i posiada jeszcze punkty ruchu, to może przeprowadzić kolejny rajd na żeton „Blokhaus”.

Jeśli gracz burski wygra starcie z żetonem „Blokhaus”, to może zdjąć ten żeton, a ponadto żetony „Garnizon” i „Obóz koncentracyjny”, z obszaru, na którym przeprowadzono rajd.

Rajd nie udał się, gdy dowódca burski przegrał starcie. Dalszy ruch lub walki są niedozwolone.

Jeśli gracz burski wprowadził wydarzenie „Stormjaag”, to po każdym przeprowadzonym rajdzie, niezależnie od jego wyniku, gracz Imperium losowo odrzuca jedną z użytych kart bojowych.

W wyniku rajdu, gracz burski nie ponosi żadnych strat w kartach bojowych.

Rajdu nie można wykonać, jeżeli gracz burski posiada mniej niż trzy karty „Komando burskie”.

8.0 Walka – bitwy.

Jeśli na obszarze znajdują się dowódcy przeciwnych stron i dowódca gracza aktywnego posiada choć jeden niewykorzystany punkt ruchu, to można przeprowadzić procedurę walki.

Dowódcy głównych zgrupowań mogą atakować każdego innego dowódcę – należy przeprowadzić procedurę rozstrzygnięcia bitwy.

Dowódcy wydzielonych zgrupowań mogą atakować tylko dowódców wydzielonych zgrupowań przeciwnika – należy przeprowadzić procedurę rozstrzygnięcia potyczki – patrz 9.0.

Dowódcy garnizonów obleganych miast nie mogą prowadzić walki ani w ataku, ani w obronie – podlegają zasadom prowadzenia oblężenia (patrz 7.0.b)).

Procedura rozstrzygnięcia bitwy (tylko w etapie I i II).**Wojsko w bitwie.**

Każdy z graczy używa przynajmniej sześciu kart bojowych.

Zasady dotyczące dowódców i burskich okopów mogą zwiększyć liczbę kart.

Gracze decydują, ile kart jednorazowych chcą wykorzystać w bitwie – najpierw gracz aktywny, następnie sekundant.

Gracze dobierają brakujące im do limitu (6) karty bojowe wielorazowe (gracz brytyjski dowolnie, gracz burski losuje). Wyjaśnienie: ze względu na ochotniczy charakter armii burskiej, dowódcy nie mieli pewności, co do własnych sił.

Gracz brytyjski dobiera, a gracz burski losuje tyle dodatkowych kart, ile wynosi współczynnik „Zdolności” dowódcy.

Jeśli gracz Imperium jest sekundantem i walczy na obszarze brytyjskim lub burskim z żetonem „Garnizon”, to może skorzystać z wartości „Charyzma”, zamiast z wartości „Zdolności”.

Burskie okopy.

W etapie II, jeśli gracz burski jest sekundantem, a na obszarze, gdzie toczy się walka znajduje się żeton „Umocnienia”, to uzyskuje tyle dodatkowych kart, ile wynosi cyfra znajdująca się na żetonie (1 lub 2)

Rozwinięcie wojsk do bitwy.

Sekundant układa po jednej karcie na odcinkach pola walki (lewe skrzydło, centrum, prawe skrzydło). Gracz burski układa karty koszulką do góry (maskowania oddziałów burskich), a gracz brytyjski jawnie. Karty, których współczynnik „Morale” zamiast liczby ma „X”, muszą zostać użyte.

Następnie gracz aktywny układa w sposób jawny po dwie karty na każdym odcinku pola walki.

Następnie sekundant dokłada jawnie po jednej karcie na każdym odcinku pola walki.

Rozstrzygnięcie bitwy.

Gracz aktywny wykonuje test morale dla każdej karty bojowej. Wynik pozytywny oznacza, że karta może dalej brać udział w bitwie. Wynik negatywny oznacza odwrócenie karty koszulką do góry – karta nie bierze dalszego udziału w bitwie.

Sekundant, bez sprawdzania morale, ujawnia położone karty.

Sekundant dokłada po jednej karcie na każde pole

walki i wykonuje dla niej test morale. Jeśli test nie powiedzie się, to karta nie uczestniczy w bitwie (kartę należy odwrócić koszulką do góry).

Gdy w wyniku nieudanego testu, jedna lub więcej kart zostaną odwrócone, w ich miejsce można wyłożyć (bez przeprowadzania testu morale) karty bojowe, które gracze posiadają w danym starciu z nadwyżki związanej z wartością walczących dowódców lub poziomemu systemu umocnień – jako pierwszy wyklada karty gracz aktywny.

Gracze porównują sumy wartości „Siła” użytych kart, które pozostały jawne, osobno dla każdej pary odcinków pola walki (lewe własne – prawe przeciwnika, centrum – centrum, prawe własne – lewe przeciwnika). Jeśli gracz uzyskał wyższy wynik, oznacza to, że odniósł sukces na danym odcinku.

Określenie zwycięzcy.

Zwycięstwo: jedna ze stron uzyskała sukces w przynajmniej dwóch parach pól walki.

Remis: gracze uzyskali identyczne wyniki w każdej z par pól walki, bądź uzyskali po jednym sukcesie.

Skutki bitwy.

W przypadku przegranej bitwy, gracz burski może zdecydować się na ucieczkę. Dla każdej wybranej przez siebie karty (nawet niejawnej) wykonuje test morale: wynik pozytywny oznacza wyłączenie karty z procedury sprawdzania strat.

Jeśli gracz brytyjski posiada z nadwyżki co najmniej jedną kartę „**British cavalry**”, może uniemożliwić graczowi burskiemu ucieczkę. W tym celu, należy zagrać kartę na wybranym odcinku pola walki – karty gracza burskiego z danego odcinka muszą brać udział w procedurze określania strat.

Spośród kart użytych w walce, przegrany losowo odrzuca jedną (w przypadku 2 sukcesów przeciwnika) lub dwie karty bojowe (w przypadku 3 sukcesów przeciwnika).

Karty odrzucone, jako skutek przegranej, w przypadku Imperium trafiają do puli posiłków (gracz Imperium dowolnie dokłada odrzucaną kartę do talii karty posiłków). W przypadku Burów, trafiają na pole kart wyeliminowanych – na planszy pole z fotografią Burów.

Gracz aktywny, który przegrał bitwę pozostaje na zajmowanym obszarze.

Jeśli sekundant przegrał, to zmuszony jest do odwrotu na sąsiedni, własny obszar. W przypadku Burów nie może to być obszar z żetonem „Garnizon”. Na potrzeby tego przepisu należy przyjąć, że wszystkie obszary brytyjskie posiadają nieusuwalny garnizon. Gracz burski może wycofać się na obszar, na którym znajduje się inny burski dowódca. W wyniku takiego wycofania, nie może być na jednym obszarze dwóch głównych dowódców.

Dowódca jest eliminowany z dalszej gry, gdy nie może się wycofać.

9.0 Walka – potyczki.**Procedura rozstrzygnięcia potyczki.****Wojsko w potyczce.**

Każdy z graczy używa dla rozstrzygnięcia potyczki trzech kart bojowych. Dodatkowe karty można dobrać ze względu na współczynnik „Zdolności” dowódcy lub burskie okopy.

Gracz aktywny wybiera jedną kartę bojową jednorazową. Następnie wybiera sekundant.

Gracz brytyjski dobiera dowolnie brakujące karty bojowe wielorazowe. Następnie gracz burski tasuje talię komand i losuje karty do uzupełnienia limitu trzech kart.

Gracz Imperium w procedurze rozstrzygania potyczki może użyć tylko jednej karty „Artyleria brytyjska”.

Wojna regularna (etapy I i II).

Gracze dobierają dodatkowo tyle kart, ile wynosi wartość „Zdolności” dowódcy.

Jeśli gracz Imperium jest sekundantem i walczy na obszarze brytyjskim lub burskim z żetonem „Garnizon”, to może skorzystać z wartości „Charyzma”, zamiast ze „Zdolności” dowódcy.

Burskie okopy (etap II).

Jeśli gracz burski jest sekundantem, a na obszarze, gdzie toczy się potyczka, znajduje się żeton „Umocnienia”, uzyskuje dodatkowo tyle kart, ile wynosi wartość na żetonie (1 lub 2).

Wojna partyzancka (etapy III i IV).

Gracze dobierają dodatkowo tyle kart, ile wynosi współczynnik „Charyzma”.

Gracz brytyjski musi zagrać kartę „British cavalry”, jednak nie musi jej używać w trakcie rozstrzygania potyczki.

Z limitu kart w talii wynika, że w jednej rundzie gracz Imperium może zainicjować maksymalnie trzy potyczki.

Wyjaśnienie: zasada ta ma pokazać sposób użycia kawalerii. Oddziały te miały wytropić i związać walką przeciwnika, aż do czasu przybycia większych sił.

Rozwinięcie wojsk do potyczki.

Sekundant, a następnie gracz aktywny układa na własnych odcinkach pola walki (lewe, centrum, prawe) po jednej karcie. Obie strony w sposób jawny.

Rozstrzyganie potyczki.

Gracz aktywny i sekundant wykonują test morale dla każdej karty bojowej. Wynik negatywny oznacza odwrócenie karty koszulką do góry (karta nie bierze udziału w potyczce).

W miejsce kart odwróconych (wyeliminowanych z potyczki) gracz może wyłożyć bez testu morale karty posiadane z nadwyżki. Jako pierwszy karty układa gracz aktywny.

Gracze zliczają sumę wartości „Siła” wszystkich trzech użytych kart, które pozostały jawne.

Określenie zwycięzcy.

Potyczka kończy się remisem, jeśli sumy wartości „Siła” są równe.

Potyczka kończy się zwycięstwem, jeśli jeden z graczy osiągnął większą sumę wartości „Siła”.

Skutki potyczki.

W wyniku potyczki gracze nie ponoszą strat w kartach bojowych.

Gracz aktywny, który przegrała starcie pozostaje na zajmowanym obszarze.

Jeśli sekundant przegrał potyczkę, musi wycofać się na najbliższy sąsiedni, własny obszar. W przypadku Burów na obszar, na którym nie znajduje się żeton „Garnizon”. Na potrzeby tego przepisu należy przyjąć, że wszystkie obszary brytyjskie posiadają nieusuwalny garnizon. Gracz burski może wycofać się

na obszar, na którym znajduje się inny burski dowódca. W wyniku takiego wycofania, nie może być na jednym obszarze dwóch głównych dowódców.

W etapach III i IV, strona burska w przypadku przegranej zmuszona jest do odwrotu na dowolny obszar sąsiedni (nawet, jeśli należy on do przeciwnika).

Brak możliwości wycofania dowódcy, oznacza jego eliminację z dalszej gry.

10.0 Straty komand burskich w etapach III i IV.

Jeśli w wyniku procedury Rozstrzygania Potyczki, gracz burski jest sekundantem i zostanie zmuszony do odwrotu, to wkraczając na obszary należące do Imperium musi przeprowadzić procedurę strat wśród komand burskich. Obszarami należącymi do Imperium są obszary brytyjskie oraz te z żetonem „Garnizon”.

W celu sprawdzenia ewentualnych strat poniesionych przez komanda burskie, należy wykonać rzuty kością.

Gracz burski oraz gracz Imperium bazowo wykonują rzut 1 kością.

Gracz burski otrzymuje tyle dodatkowych kości, ile wynosi wartość „Charyzma” wycofującego się dowódcy.

Gracz Imperium otrzymuje dodatkowe kości za posiadanie na obszarze, na który wykonywany jest odwrót, żetonów: „Garnizon”, „Spalona ziemia” i „Blokhaus” (za każdy żeton jedna dodatkowa kość) oraz w części obszarów za wprowadzenie wydarzenia „Afrykanie” (jedna kość za wydarzenie). Ponadto, gracz brytyjski otrzymuje tyle dodatkowych kości, ile wynosi wartość „Charyzma” dowódcy Imperium. Gracze wykonują rzuty i wybierają najwyższy wynik. Jeśli gracz burski osiągnął wyższy wynik, to nie ponosi strat, a jeśli niższy to traci bezpowrotnie jedną, wybraną losowo kartę bojową.

W przypadku remisu, o stracie karty bojowej decyduje obecność dowódcy Kitchenera. Jeśli ten dowódca jest na danym obszarze lub na obszarze sąsiednim, to kartę traci gracz burski.

Odwrót wykonywany jest tak długo, aż dowódca znajdzie się na obszarze burskim lub dołączy do innego dowódcy burskiego lub poniesie stratę w wyniku opisanej wyżej procedury (wtedy kończy odwrót na obszarze, gdzie poniósł stratę).

11.0 Warunki zwycięstwa.

1. Gracz burski może zakończyć zwycięsko grę w etapie I, gdy do końca tego etapu zdobędzie w wyniku oblężenia trzy garnizony - Ladysmith, Kimberley i Mafeking.

2. Gracz kierujący siłami Imperium, do końca etapu II, ma za zadanie zajęcie centrów politycznych obu republik burskich - obszary **Bloemfontein, Johannesburg i Pretoria**. Ponadto musi zająć **Belfast** i wprowadzić wydarzenie „*Aneksja Transwalu*”. W przypadku, gdy nie zrealizuje powyżej postawionych celów, gra kończy się natychmiastowych zwycięstwem Burów.

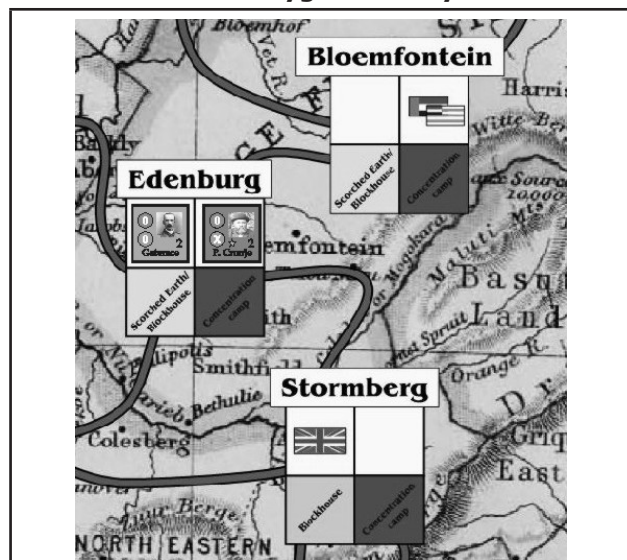
3. Kapitulacja Burów następuje natychmiast w sytuacji, gdy liczba zbudowanych przez Brytyjczyków obozów koncentracyjnych przewyższa liczbę walczących jeszcze komand burskich.

4. Jeśli poziom funduszy wojennych osiągnie poziom 0, grę natychmiast przegrywają Burowie.

5. Spadek wartości pozycji Imperium do 0 doprowadza w grze do sytuacji podjęcia rokowań pokojowych, dzięki którym republiki burskie zachowują jedną z form niezależności/niepodległości wobec Wielkiej Brytanii - wygrana Burów.

12.0 Przykłady.

1. Procedura rozstrzygnięcia bitwy.



W etapie I brytyjski dowódca Gaterace stoi na obszarze Edenburg. Burski dowódca P. Cronje rozpoczyna ruch z Bloemfontein. Po wejściu na obszar Edenburg ma do dyspozycji 1 punkt ruchu i atakuje Gaterace'ego. Dochodzi do bitwy, gdyż P. Cronje jest dowódcą głównego zgrupowania - gwiazdka na żetonie.

W bitwie obaj gracze używają przynajmniej sześciu kart. Załóżmy, że gracz brytyjski wybrał jedną kartę jednorazową „The Scots” i dołożył pięć kart wielorazowych. Karta „Trains” musi zostać użyta, gdyż założmy, że nie ma innych do dyspozycji. Karty gracza brytyjskiego:



Gracz burski wybrał kartę „Volunteers from Europe”. Po zostały pięć kart wylosował. Załóżmy, że ma następujące karty:



Żaden z graczy nie otrzymuje dodatkowych kart.

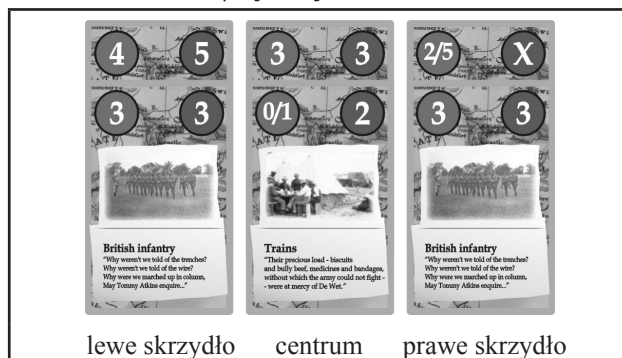
W tej bitwie gracz brytyjski jest sekundantem i wyklada karty jako pierwszy. Kolejne karty zajmują następujące odcinki pola walki:



Następnie gracz burski wyklada po dwie karty na każdym odcinku pola walki:



Sekundant dokłada po jednej karcie:



Gracz burski wykonuje test morale dla każdej karty. Załóżmy, że padły następujące rezultaty:

Prawe skrzydło: 2 i 3.

Centrum: 4 i 3.

Lewe skrzydło: 1 i 5 - burskie komando z siłą 3 nie bierze

udziału w bitwie.

Gracz brytyjski wykonuje test morale dla kart dołożonych jako drugie. Założmy, że wyrzucono następujące rezultaty:

Lewe skrzydło: 4 - karta „British infantry” nie uczestniczy w bitwie.

Centrum: 1

Prawe skrzydło: 2.

Żaden z graczy nie posiada nadwyżki, którą mógłby wykorzystać, więc pozostały następujące karty na polu bitwy:

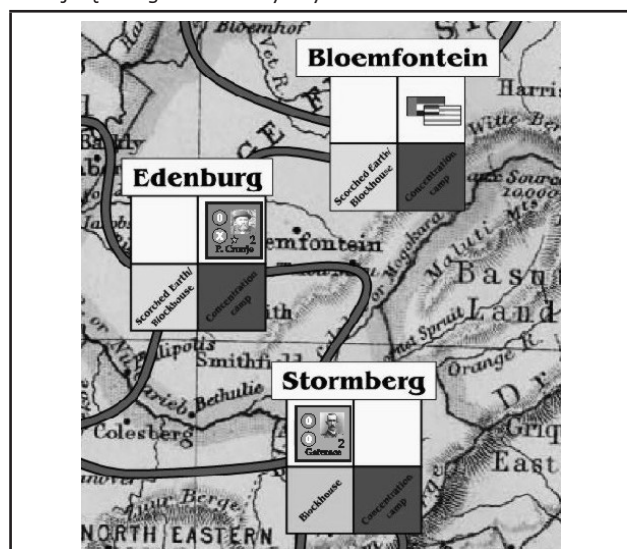
lewe skrzydło	centrum	prawe skrzydło
prawe skrzydło	centrum	lewe skrzydło

Porównanie wyników na każdym odcinku pola walki. Lewe skrzydło brytyjskie kontra prawe skrzydło burskie - 4 do 8 - sukces gracza burskiego.

Centrum kontra centrum - 4 do 8 - sukces gracza burskiego.

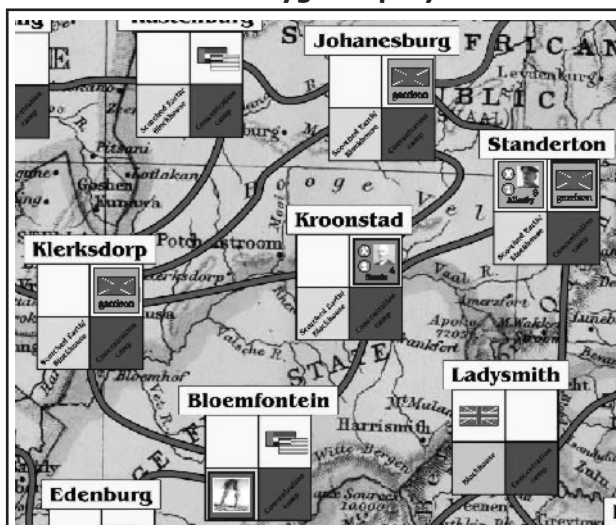
Prawe skrzydło brytyjskie kontra lewe skrzydło burskie - 8 do 2 - sukces gracza brytyjskiego.

Bitwę wygrał gracz burski - odniósł dwa sukcesy na trzech odcinkach. Gracz brytyjski musi odrzucić do talii posiłków jedną losowo wybraną kartę. Dowódca Gaterace musi opuścić obszar. Gracz burski może skorzystać z karty jednorazowej „Volunteers from Europe” dopiero od początku kolejnej rundy, w której będzie graczem aktywnym.



Sytuacja na planszy po rozstrzygnięciu bitwy na obszarze Edenburg.

2. Procedura rozstrzygania potyczki.



W etapie III burski dowódca Smuts stoi w Kroonstad. Brytyjski dowódca Allenby zaczyna ruch na w Standerton i wchodzi na obszar Kroonstad. Dochodzi do potyczki.

Jako pierwszy kartę jednorazową wybiera gracz aktywny, czyli Brytyjczyk. W etapie III gracz burski nie ma kart jednorazowych. Gracz brytyjski dobiera dwie dodatkowe karty, a gracz burski losuje trzy karty „Boer commando”. Następnie gracz brytyjski dobiera jedną kartę, gdyż tyle wynosi wartość „Charyzma” Allenby’ego. Gracz burski losuje dwie karty - wartość „Charyzma” Smutsa. Sekundant, czyli gracz burski, jako pierwszy układa karty na odcinkach pola walki. Założmy, że w nadwyżce pozostały dwie karty „Boer commando” z parametrami: „Siła” 2 i „Morale” 3. Gracz brytyjski również układa swoje karty na odcinkach pola walki, a w nadwyżce pozostaje mu jedna karta „British infantry” z parametrami „Siła” i „Morale” równe 3. Założmy, że gracze wyłożyli karty w ten sposób:

Karty gracza burskiego.

lewe skrzydło	centrum	prawe skrzydło

lewe skrzydło	centrum	prawe skrzydło

prawe skrzydło centrum lewe skrzydło

Karty gracza brytyjskiego.

Gracze wykonują test morale dla każdej karty. Załóżmy, że gracz burski wyrzucił:

- lewe skrzydło: 2 - karta pozostaje;
- centrum: 4 - karta pozostaje;
- prawe skrzydło: 5 - karta nie bierze udziału w potyczce, ale można ją zastąpić kartą z nadwyżki z parametrami „Siła” 2 i „Morale” 3.

Założmy, że gracz brytyjski wyrzucił:

- prawe skrzydło: 5 - karta „Canadians” nie bierze udziału w potyczce, ale może ją zastąpić „British infantry” z nadwyżki z parametrami „Siła” 3 i „Morale” 3.
- centrum: 2 - karta pozostaje
- lewe skrzydło: 1 - karta pozostaje.

Po wprowadzeniu zmian, w potyczce uczestniczą następujące karty:

Karty gracza burskiego.		
lewe skrzydło	centrum	prawe skrzydło
		
		
prawe skrzydło	centrum	lewe skrzydło
Karty gracza brytyjskiego.		

Następnie należy zsumować wartości „Siła” - wynik 11 do 9 wygrał gracz brytyjski. Gracz burski nie ponosi strat, ale musi się wycofać.

3. Procedura strat komand burskich.

Ciąg dalszy przykładu 2.

Smuts może wycofać się tylko na obszar Bloemfontein - na pozostałych sąsiednich obszarach są brytyjskie garnizony. Załóżmy ponadto, że wcześniej gracz brytyjski wprowadził zdarzenie „Afrykanie”.

Po wycofaniu Smutsa należy sprawdzić, jakie straty poniosły burskie komando. Gracz burski rzuca trzema kostkami, gdyż:

- jedna kość podstawowa plus
- dwie kości - „Charyzma” Smutsa.

Gracz brytyjski rzuca czterema kostkami, gdyż:

- jedna kość podstawowa plus
- jedna kość - na obszarze Bloemfontein jest żeton „Spalona ziemia” plus
- jedna kość - „Charyzma” Allenby’ego plus
- jedna kość - obowiązuje wydarzenie „Afrykanie”.

Założmy, że najwyższy wynik gracza burskiego to 5, a gracza brytyjskiego to 6. Oznacza to, że gracz burski musi stracić bezpowrotnie jedną, losowo wybraną kartę „Boer commando”. Jego odwrót kończy się na obszarze Bloemfontein, gdyż tam poniósł stratę.

Osoby, które miały wkład w powstanie gry:

- Autor: Krzysztof Dytczak.
- Mapa: Sławomir Łukasik.
- Projekt graficzny żetonów: Adam Niechwiej.
- Projekt pudełka: Sławomir Łukasik.

Wsparcie edytorskie: Piotr Gódon,

PPHU STRATEGY, Wrocław; <http://www.strategy.com.pl/>.

Tłumaczenie zasad na język angielski: Ryszard Tokarczuk.

Ilustracja na okładce: Adam Niechwiej, Katarzyna Tretyn-Zećewicz ([http:// kt-z.pl](http://kt-z.pl))

Wizerunki dowódców: zdjęcia z Wikipedii.

Kontakt z autorem: kaide@interia.pl

Strona internetowa wydawcy: <http://www.strategemata.pl/>

Forum internetowe gry: <http://www.wojenne-planszowki.pl>

Dział Gry Polskie/Strategemata/II wojna burska

Autor gry namawia wszystkich do zadawania pytań i chętnie wyjaśni wszystkie wątpliwości.

©2015 STRATEGEMATA i Krzysztof Dytczak