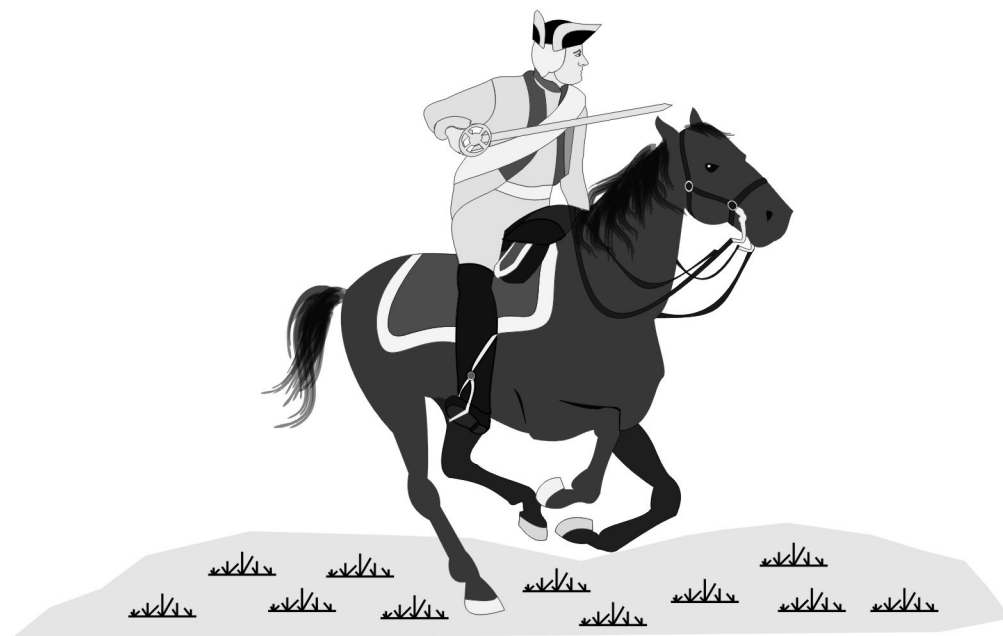


Krwawe pola Małujowic

10 IV 1741

TAKTYCZNA GRA WOJENNA

Książka przepisów



Spis treści.

Rozdział I - Przepisy ogólne.....	2
Rozdział II - Manewry.....	3
Rozdział III - Dowodzenie.....	3
Rozdział IV - Uszykowanie oddziałów.....	5
Rozdział V - Ukierunkowanie i ewolucje.....	6
Rozdział VI - Kontrola terenu i reakcja.....	6
Rozdział VII - Stosy.....	8
Rozdział VIII - Ruch.....	8
Rozdział IX - Widoczność.....	8
Rozdział X - Walka piechoty i kawalerii.....	9
Rozdział XI - Artyleria bateryjna.....	11
Rozdział XII - Dowódcy a walka.....	12
Rozdział XIII - Oddziały po walce.....	12
Literatura.....	15



Rozdział I PRZEPISY OGÓLNE

1. Mapa i skala czasowa. "Krwawe pola Małujowic, 10 IV 1741" to gra przedstawiająca pierwszą bitwę króla Prus Fryderyka Wielkiego. Bitwę rozgrywa się na mapie, na którą naniesiono siatkę heksagonalną. Jedno pole, nazywane heksem, reprezentuje około 120 metrów terenu. Rozgrywka została podzielona na etapy. Jeden etap reprezentuje 30 minut czasu rzeczywistego.

2. Żetony. W grze uczestniczą żetony jednostek piechoty, kawalerii i artylerii, żetony dowódców, gońców oraz żetony pomocnicze. Żeton piechoty reprezentuje batalion. Żeton kawalerii to szwadron (wyjątek huzarzy: jeden żeton to dwa szwarony), zaś żeton artylerii połowej reprezentuje od 4 do 7 dział jednego rodzaju i wagomiaru. Artyleria regimentowa została „wliczona” w siłę batalionów piechoty i nie jest reprezentowana przez osobne żetony.

Żetony dowódców reprezentują głównodowodzących, dowódców skrzydeł kawalerii albo linii piechoty (zwanym dalej dla uproszczenia dowódcami skrzydła) oraz dowódców brygad.

Poniższe rysunki przedstawiają żetony jednostek i dowódców.

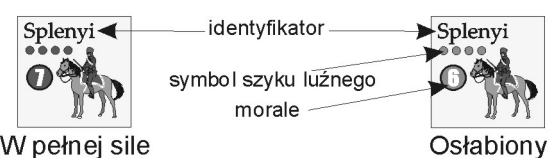
Piechota z artylerią batalionową.



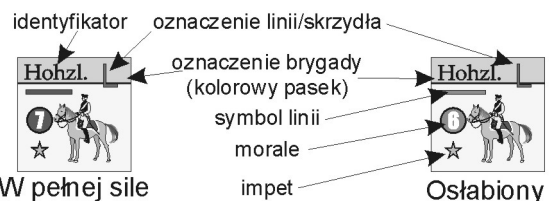
Piechota bez artylerii batalionowej.



Kawaleria w szyku luźnym.



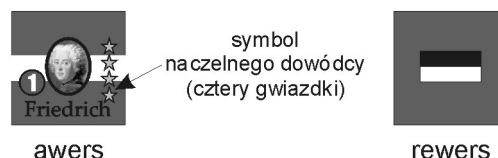
Kawaleria w szyku zwartym.



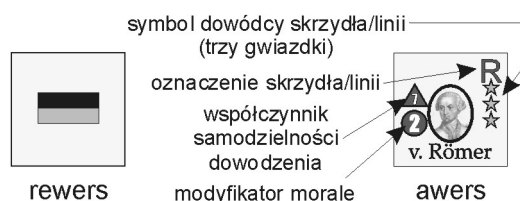
Artyleria bateryjna.



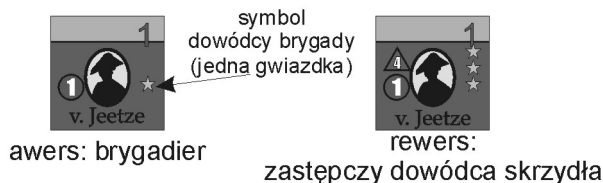
Naczelnny dowódca.



Dowódca linii lub skrzydła.



Dowódca brygady.



Jednostki pruskie są w kolorze niebieskim, jednostki austriackie w kolorze szaro-białym.

3. Kość. W trakcie gry należy korzystać z kości dziesięciościennej, przy czym „0” oznacza zero. Jeśli instrukcja mówi o wykonaniu 1K10, oznacza to wykonanie jednego rzutu kością dziesięciościenną.

4. Test morale. Jeśli instrukcja nakazuje test morale należy wykonać 1K10, a wynik odpowiednio zmodyfikować. Jeśli wynik jest mniejszy bądź równy aktualnemu poziomowi morale, oddział pozytywnie przeszedł test. Jeśli wyższy, oddział nie zdał testu. Stojący z oddziałem własny dowódca brygady/skrzydła/wódz naczelnny wpływa na test morale własnych oddziałów. Jeśli dowódca może zginąć, najpierw należy sprawdzić, czy do tego doszło. W razie eliminacji dowódcy, dany test morale modyfikuje się, dodając współczynnik morale tego dowódcy.

Przykład: W razie śmierci feldmarszałka Schwerina oddział, który z nim stał na hekcie, testuje morale z modyfikatorem +3.

5. Gracz aktywny/nieaktywny. Gracz aktywny to gracz, którego aktywacja właśnie trwa. Przeciwnik jest wtedy graczem nieaktywnym.

6. Zaokrąglenia.

O ile zasady nie mówią inaczej zaokrągleń należy dokonywać w sposób następujący:

- wartości poniżej 0,5 - w dół do liczby całkowitej,
- wartości 0,5 i więcej - w górę do liczby całkowitej.

Rozdział II MANEWRY



1. Zasada ogólna.

Dla uporządkowania rozgrywki gra dzieli się na etapy.

Aktualny etap gry zaznacza się żetonem ETAP, który po jego zakończeniu należy przesunąć na następne pole na torze etapów. Czynności wykonywane są w odpowiedniej kolejności.

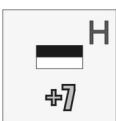
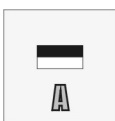
2. Aktywacje.

Etap dzieli się na aktywacje obydwu graczy. Po zakończeniu jednej aktywacji danego gracza kolejną aktywację przeprowadza przeciwnik i tak do zakończenia aktywacji wszystkich wyszczególnionych dowódców.

3. Kto podlega aktywacji?

W dowolnej kolejności każdy z graczy aktywuje:

- 1) poszczególne linie piechoty,
- 2) skrzydła kawalerii,
- 3) huzarów,
- 4) artylerię.



4. Aktywowanie skrzydeł kawalerii/linii piechoty, huzarów i artylerii.

Każdy z graczy posiada zestaw żetonów aktywacyjnych (po jednym na każde skrzydło kawalerii/linię piechoty, huzarów i artylerię).

Aktywacji dokonuje się w parach. Każdy z graczy potajemnie wybiera jeden z żetonów aktywacyjnych. Obdwyj gracze wykonują 1K10, dodają współczynnik inicjatywy wybranego dowódcy i oznajmniają zmodyfikowany wynik. Gracz z niższym wynikiem informuje o wybranym dowódcy. Gracz z wyższym wynikiem decyduje, czy aktywuje się przeciwnik, czy on sam. Jeśli decyduje, że jako pierwszy aktywuje się przeciwnik, nie musi (choć może) poifnormować o tym, którego dowódcę wybrał. Po aktywacji obydwu wybranych dowódców, gracze powtarzają całą procedurę aż do aktywowania ostatniej pary dowódców.

Przykład: Gracz pruski wybiera pierwszą linię piechoty (współczynnik inicjatywy: +2). Gracz austriacki wybiera dowódcę kawalerii generała Roemera (również współczynnik inicjatywy wynoszący +2). Wskutek rzutów kociąg i doliczenia współczynnika gracz pruski uzyskał wynik 6, a gracz austriacki 7. Gracz pruski oznajmia, iż wybrał pierwszą linię piechoty, gracz austriacki, nie ogłaszając swojego wyboru, decyduje, by jako pierwszy ruszył się gracz pruski. Po jego ruchu gracz austriacki odwraca żeton aktywacyjny na awers i aktywuje kawalerię Roemera.

Przykład: Gracz pruski wybiera pierwszą linię piechoty (współczynnik inicjatywy: +2). Gracz austriacki wybiera dowódcę kawalerii generała Roemera (również współczynnik inicjatywy wynoszący +2). Wskutek rzutów kociąg i doliczenia współczynnika gracz pruski uzyskał wynik 6, a gracz austriacki 7. Gracz pruski oznajmia, iż wybrał pierwszą linię piechoty, gracz austriacki, nie ogłaszając swojego wyboru, decyduje, by jako pierwszy ruszył się gracz pruski. Po jego ruchu gracz austriacki odwraca żeton aktywacyjny na awers i aktywuje kawalerię Roemera.

5. Kolejność czynności w aktywacji.

Czynności w trakcie aktywacji można wykonać łącznie w poniższej kolejności:

- 1) Gracz może przykryć żetonem R1 oddziały rozbite spełniające warunki reorganizacji.
- 2) Gracz może przemieścić dowódcę naczelnego.

Kosztom stosownej liczby punktów ruchu przed i w trakcie swojego ruchu naczelną dowódcę może wydawać rozkazy podległym dowódcom skrzydeł przy użyciu gońców lub bez nich.

3) Dowódca skrzydła może próbować zmienić rozkaz - zmiana odnotowywana jest natychmiast.

4) Żetonami NIEDOWODZONY przykrywa się oddziały niedowodzone i dowódców brygad niedowodzonych (poza zasięgiem dowodzenia, odpowiednio dowódcy brygady bądź skrzydła).

5) Aktywuje oddziały niedowodzone i dowódców brygad niedowodzonych (porusza, odzyskuje morale, reorganizuje jednostki przykryte żetonem R3).

6) Aktywuje oddziały dowodzone (porusza, odzyskuje morale, reorganizuje jednostki przykryte żetonem R3).

7) Po poruszeniu wszystkich jednostek skrzydła, którego dowódcę wybrano, oddziały walczą z jednostkami przeciwnika, ostrzeliwując je lub atakując białą bronią.

8) Na końcu aktywacji gracz, o ile oddziały spełniają warunki reorganizacji, zamienia odpowiednio żetony R1 na R2 albo R2 na R3.

6. Zakończenie etapu.

Po zakończeniu ostatniej aktywacji jeden z graczy przesunął żeton ETAP na kolejne pole na torze etapów i czynności powyższe należy wykonać po raz kolejny.

Rozdział III DOWODZENIE

1. Łańcuch dowodzenia.

W grze występują trzy szczeble dowodzenia:

- 1) **wódz naczelną** - wydaje rozkazy podległym dowódcom skrzydeł kawalerii/linii piechoty,
- 2) **dowódca skrzydła kawalerii/linii piechoty** - wykonuje wraz z oddziałami rozkaz wydany przez naczelnego wodza lub zmodyfikowany we własnym zakresie oraz jest dowódcą wybieranym do aktywacji,
- 3) **dowódca brygady** - służy wyłącznie do utrzymania linii dowodzenia do dowódcy skrzydła.

Uwaga: w grze zachodzą wyjątki w postaci braku dowódców linii piechoty austriackiej i dowódcy pierwszej linii piechoty pruskiej oraz dwóch naczelną dowódców pruskich. Przepisy regulujące ten problem zawarte są w opisach scenariuszy.

2. Ruchliwość dowódców.

Każdy dowódca brygady/skrzydła/linii posiada 10 punktów ruchu, przy czym każdy rodzaj terenu (heks lub krawędź heksu) wymaga wydania 1 punktu ruchu za wejście (bez względu na rodzaj terenu).

Każdy wódz naczelną może w ciągu każdej z własnych aktywacji wykorzystać 4 punkty ruchu, płacąc 1 punkt ruchu za każde pole, niezależnie od terenu.

3. Rodzaje rozkazów.

Dowódcy skrzydeł i podlegli im dowódcy brygad oraz oddziały zmuszeni są wykonywać jeden z dostępnych rozkazów:

3.1) Stój:

- a) Dowódca skrzydła nie może przemieszczać się z zajmowanego heksu.
- b) Oddziały mogą przemieszczać się tylko o jeden heks.

c) Oddziały nie mogą tracić warunków dowodzenia, nie mogą wchodzić na pola przyległe do jednostek przeciwnika.

d) Oddziały mogą prowadzić walkę ogniową.

e) Nie można atakować białą bronią. Wyjątek: kawaleria może wykonać kontrszarżę.

f) Można w całości odzyskiwać utracone morale.



3.2) Marsz:

a) Dowódca skrzydła może poruszać się w dowolnym kierunku, musi jednak przemieścić się przynajmniej o 1 heks (chyba, że zaczyna aktywację na heksie przyległym do przeciwnika).

b) Oddziały mogą wykorzystać wszystkie posiadane punkty ruchu.

c) Oddziały mogą prowadzić walkę ogniową, nie mogą atakować białą bronią.

Wyjątek: kawaleria może wykonać kontrszarżę.

d) Oddziały nie mogą wchodzić na hekсы przyległe do jednostek przeciwnika.

e) Oddziały mogą odzyskiwać utracone morale kosztem punktów ruchu.



3.3) Atak:

a) Dowódca skrzydła musi poruszać się wyłącznie w stronę dowolnego oddziału przeciwnika przynajmniej o 1 heks, chyba że zaczyna aktywację na heksie przyległym do przeciwnika.

b) Oddziały mogą poruszać się dowolnie, mogą wchodzić na hekсы przyległe do jednostek przeciwnika.

c) Po wydaniu punktów ruchu oddziały muszą przemieścić się dodatkowo o jeden heks w stronę swojego frontu, chyba że kończą ruch na heksie przyległym do jednostki przeciwnika, mając ją w strefie frontowej albo ruch taki jest niemożliwy ze względu na teren bądź przepisy o wielkości stosu. Wpływ terenu należy uwzględnić. Zasada ta dotyczy także jednostek niedowodzonych.

d) Oddziały piechoty muszą prowadzić walkę ogniową albo atakować białą bronią. Oddziały kawalerii muszą atakować białą bronią.

e) Oddziały mogą odzyskać maksymalnie 2 punkty morale na etap.

Rozkaz „Marsz” bądź „Atak” należy zaznaczyć odpowiednim żetonem pomocniczym, kładąc go koło żetonu dowódcy skrzydła.

Brak żetonu rozkazu oznacza, że dowódca skrzydła/linii posiada rozkaz „Stój”.



4. Zmiana rozkazu - wódz naczelny.

Zmiany rozkazu może dokonać wódz naczelny na początku danej aktywacji **kosztem 1 punktu ruchu**. Jeśli dowódca znajduje się w zasięgu dowodzenia naczelnego wodza, zmiana odbywa się automatycznie. Jeśli poza zasięgiem, należy użyć gońca. Należy go położyć na następnym polu toru etapów. Goniec wraca do gry na końcu następnego etapu.

5. Zmiana rozkazu - dowódca skrzydła.

Dowódca skrzydła przed zmianą wykonuje test samodzielności dowodzenia (1K10): wynik mniejszy bądź równy współczynnikowi samodzielności dowodzenia oznacza zmianę rozkazu na dowolny.

6. Rozkaz „Stój” - automatyczna zmiana rozkazu.

Dowódca skrzydła zawsze może dokonać zmiany na rozkaz „Stój”, jeśli co najmniej połowa jego oddziałów, znajdujących się na mapie, jest rozbita.

7. Zmiana rozkazów - wódz naczelny na polu przyległym do przeciwnika.

Znajdujący się na polu przyległym do oddziału przeciwnika wódz naczelny nie może wydawać rozkazów.

8. Zasięg dowodzenia.

Zasięg dowodzenia liczy się w heksach, nie wliczając hekso na którym stoi dowódca wyższego szczebla. Linia dowodzenia przechodzi przez pola w strefie frontowej przeciwnika, nie przechodzi przez jego jednostki.

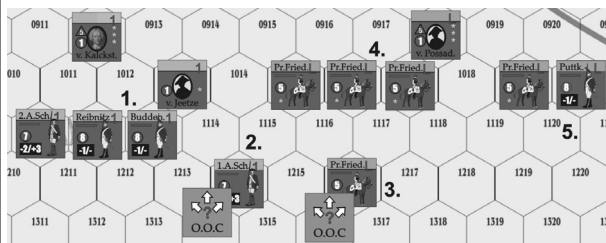
Wyjątek: linia dowodzenia nie przechodzi przez hekсы w strefie frontowej huzarów, chyba że przez heks z własną jednostką.

9. Oddziały i brygadierzy dowodzeni.

Dowódca brygady jest dowodzony, jeśli znajduje się w zasięgu dowodzenia dowódcy skrzydła. Oddział jest dowodzony, jeśli znajduje się w zasięgu dowodzenia własnego dowódcy brygady albo między nim a dowódcą brygady istnieje nieprzerwany ciąg własnych (należących do tej samej brygady) oddziałów, nie będących w stanie rozbicia. Oddział kawalerii jest dowodzony również, jeśli istnieje nieprzerwany ciąg własnych oddziałów do jednostki znajdującej się w zasięgu dowodzenia dowódcy brygady.

Jeśli jednak dowódca brygady jest niedowodzony, wszystkie jego oddziały są niedowodzone.

Linia dowodzenia.



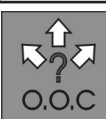
1 - Bataliony Buddenbrock, Reibnitz, 2. Alt Schwerin są dowodzone. Batalion Buddenbrock znajduje się w zasięgu dowódcy brygady (Jeetze), ten zaś w zasięgu dowódcy linii (Kalckstein). Batalion Reibnitz przylega bezpośrednio do batalionu Buddenbrock. Batalion 2. Alt Schwerin przylega do batalionu Reibnitz

2 - 1. Batalion pułku Alt-Schwerin jest niedowodzony - znajduje się poza zasięgiem dowodzenia dowódcy brygady i nie przylega do innego oddziału „połączonego” linią dowodzenia z dowódcą brygady.

3 - Szwadron pułku Prinz Friedrich jest niedowodzony - patrz przykład nr 2.

4 - Trzy szwadrony pułku Prinz Friedrich są dowodzone - patrz przykład nr 1.

5 - Szwadron pułku Prinz Friedrich i batalion Puttkammer są dowodzone - patrz przykład nr 1.



10. Oddziały i brygadierzy niedowodzeni.

Oddziały i brygadierzy niedowodzonych zaznacza się na początku aktywacji żetonem NIEDOWODZONY. Poruszają się przed ruchem oddziałów dowodzonych.

Oddział taki nie musi się przemieszczać, może wykonywać zwroty. Może atakować białą bronią i prowadzić ostrzał (także wtedy, jeśli dowódca skrzydła

wykonuje rozkaz „Stój”). Oddział może się przemieszczać wyłącznie po to, by uzyskać dowodzenie, najkrótszą drogą. Może wchodzić na hekсы przyległe do przeciwnika. Po spełnieniu warunków dowodzenia, oddział natychmiast należy zatrzymać, a żeton NIEDOWODZONY należy ściągnąć.

11. Oddziały niedowodzone wskutek straty dowódcy. W razie braku jakiegokolwiek odpowiedniego dowódcy, oddziały niedowodzone nie mogą się przemieszczać i atakować białą bronią. Mogą tylko odzyskiwać morale (bez ograniczeń), wykonywać zwroty i prowadzić ogień.

12. Oddziały rozbite a dowodzenie.

Oddziały rozbite nie podlegają przepisom o dowodzeniu - mogą poruszać się dowolnie.

13. Artyleria i huzarzy a dowodzenie.

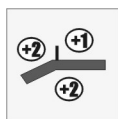
Artyleria i huzarzy nie podlegają przepisom o dowodzeniu i o rozkazach.

Rozdział IV USZYKOWANIE ODDZIAŁÓW

1. Szyki podstawowe.

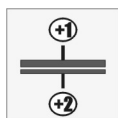
Oddziały piechoty i kawalerii (za wyjątkiem huzarów) występują w grze uszykowane w linię. Oddziały huzarów są w szyku luźnym („tyraliera”). Oddziały artylerii polowej tworzą szyk ogniowy albo marszowy.

Właściwości szyków zawiera TABELA SZYKÓW.



2. Załamana linia.

Po wejściu oddziału przeciwnika na heks na flance, oddział piechoty może załamać linię. Oddział obowiązkowo przechodzi test morale. Negatywny wynik oznacza brak możliwości załamania linii. W razie pozytywnego wyniku oddział należy przykryć odpowiednim żetonem ZAŁAMANA LINIA. Wykonując ostrzał na sąsiednie pola, należy dodatkowo uwzględnić modyfikatory z tego żetonu. Ostrzał z artylerii batalionowej odbywa się bez dodatkowych modyfikatorów. Oddział z załamaną linią nie może się poruszać ani wykonywać zwrotów. Aby się przemieścić, musi wyrównać linię - kosztem 1 punktu ruchu należy zdjąć żeton ZAŁAMANA LINIA. Usunięcie żetonu może nastąpić tylko wtedy, gdy na polu przyległym do piechoty nie stoi jednostka przeciwnika.



3. Odpieranie ataku.

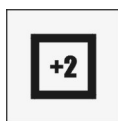
Po wejściu oddziału przeciwnika na heks w strefie tylnej, oddział piechoty może zostać przykryty żetonem odpierania ataku. Gracz obowiązkowo wykonuje test morale.

Pozytywny wynik oznacza przykrycie oddziału żetonem ODPIERANIE ATAKU. Oddział przykryty takim żetonem posiada front do przodu i do tyłu i tak też jest traktowany w razie ataku. Oddział nie może się poruszać, ani wykonywać zwrotów. Usunięcie żetonu kosztuje 1 punkt ruchu i może nastąpić tylko wtedy, gdy na polu przyległym do piechoty nie stoi jednostka przeciwnika. Ostrzał wykonywany jest z dodatkowymi, stosownymi modyfikatorami, które są na żetonie. Modyfikatory te dotyczą wyłącznie ostrzału na sąsiednie pole. Ostrzał przez artylerię batalionową odbywa się bez dodatkowych modyfikatorów.

4. Załamana linia a żeton odpierania ataku.

Dla uproszczenia żeton ZAŁAMANA LINIA w razie

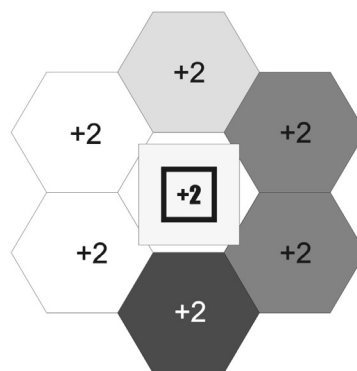
ataku na piechotę od tyłu traktowany jest, jak żeton odpierania ataku.



5. Czworobok.

Gracz pruski może dobrowolnie sformować czworobok z każdego batalionu grenadierskiego. Gracz austriacki może to samo uczynić z trzema dowolnymi oddziałami piechoty. Liczba żetonów czworoboku ogranicza ilość oddziałów, które mogą ten szyk utworzyć. Sformowanie we własnej aktywacji wymaga wydania wszystkich punktów ruchu, a jeśli dokonuje się na polu przyległym do oddziału przeciwnika, wymaga także testu morale. Wynik negatywny uniemożliwia sformowanie czworoboku. W aktywacji przeciwnika sformowanie czworoboku możliwe jest wyłącznie w przypadku ataku kawalerii, gdy oddział przeciwnika znajdzie się na hekсы sąsiednim do piechoty. Nie można formować czworoboku w aktywacji przeciwnika, jeśli na jej początku piechota znajdowała się w strefie frontowej przeciwnika. Oddział należy przykryć żetonem CZWOROBOK. Oddział w czworoboku nie może się poruszać. Sformowanie linii z czworoboku (zdjęcie żetonu) wymaga wydania wszystkich punktów ruchu. Oddział w czworoboku może we własnej aktywacji oraz w reakcji wykonać 4 ostrzały, po jednym ostrzale na każdą strefę ostrzału z modyfikatorem „+2”. Oddział w czworoboku nie może wykonywać ataków na białą broń.

Strefy ostrzału czworoboku.



○ ○ ● ● - strefy ostrzału

6. Szyki a teren.

Uformowanie czworoboku jest niemożliwe w zabudowaniach oraz zaroślach.

7. Odwrot czworoboku, załamanej linii i jednostki odpierającej atak.

W razie konieczności odwrotu, jednostka przykryta żetonem CZWOROBOK, ZAŁAMANA LINIA lub ODPIERANIE SZARŻY ulega automatycznie rozbiciu i ucieka o 3 hekсы.

8. Tyraliera huzarów.

Oddziały huzarów nie mogą wchodzić dobrowolnie na pola przyległe do oddziałów wrogiej piechoty i kawalerii.

Wyjątek: huzarzy mogą wchodzić na hekсы przyległe do oddziałów rozbitych, huzarów oraz artylerii.

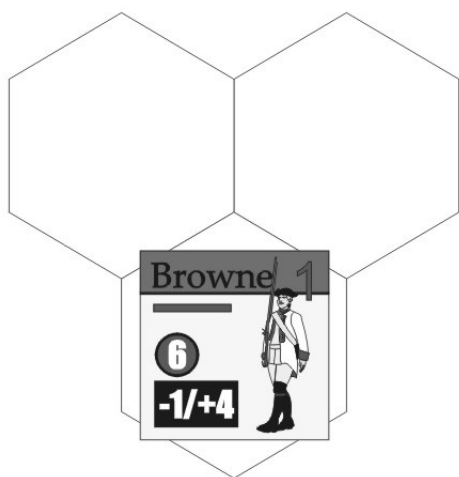
Rozdział V UKIERUNKOWANIE I EWOLUCJE

1. Obowiązek ukierunkowania.

Każdy oddział piechoty, kawalerii i artylerii, z wyjątkiem oddziałów huzarów i oddziałów rozbitych musi być ukierunkowany w sposób wskazany na szkicu.

Czworobok winien być ukierunkowany tak jak ukazano na szkicu w rozdziale IV.

Ukierunkowanie.



2. Zwroty.

Oddział może przemieszczać się wyłącznie w stronę frontu bądź do tyłu. By zmienić kierunek marszu musi wykonać zwrot.

Koszt zwrotu w punktach ruchu dla danego rodzaju broni określa TABELA SZYKÓW.

Zwrotu można dokonać w dowolnym momencie aktywacji. Teren nie przeszkadza w wykonaniu zwrotu.

3. Zwroty w strefie w kontroli.

Piechota może wykonać jeden zwrot o 60 stopni w strefie kontroli przeciwnika, kawaleria może reagować.

Kawaleria może wykonywać dowolną ilość zwrotów, przeciwnik może reagować.

Artyleria nie może wykonywać zwrotów, jeśli rozpoczyna ruch w strefie frontowej przeciwnika.

4. Huzarzy.

Szwadrony huzarów nie są ukierunkowane i mogą się przemieszczać bez konieczności wykonywania zwrotów.

Rozdział VI KONTROLA TERENU I REAKCJA

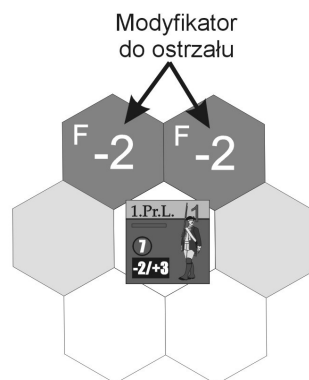
1. Strefa kontroli i strefa frontowa - przepis ogólny.

Strefa frontowa to heksy przylegające do oddziału od jego frontu. Strefa kontroli piechoty i artylerii to jej strefa frontowa. W przypadku kawalerii, strefę kontroli tworzą heksy sąsiednie w strefie frontowej oraz heksy w odległości 2 pól od oddziału.

2. Strefa kontroli a widoczność.

Strefa kontroli rozciąga się wyłącznie na heksy widoczne dla oddziału.

Strefa kontroli piechoty w linii i artylerii.

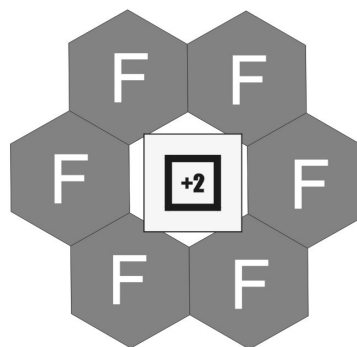


● - strefa frontowa - strefa kontroli

○ - strefa boczna

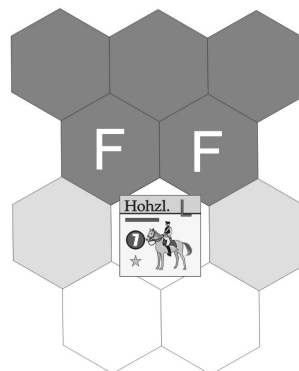
○ - strefa tylna

Strefa kontroli czworoboku.



● - strefa kontroli F - strefa frontowa

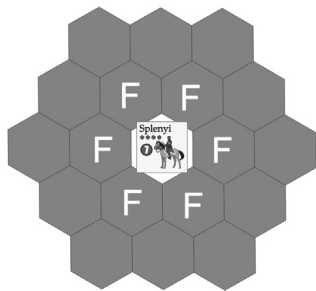
Strefa kontroli kawalerii w linii.



F - strefa frontowa ● - strefa kontroli

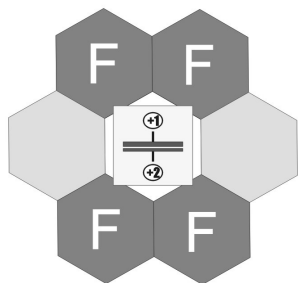
○ - strefa boczna ○ - strefa tylna

Strefa kontroli huzarów.



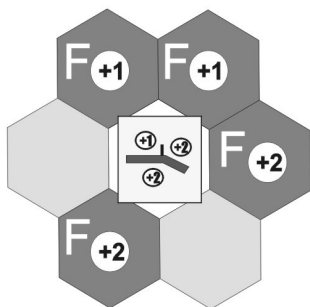
● - strefa kontroli F - strefa frontowa

Strefa kontroli - odpieranie ataku.



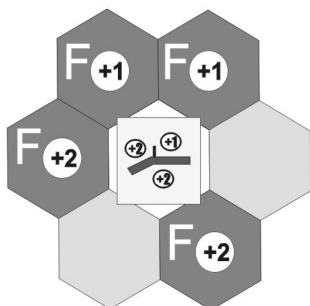
● - strefa kontroli ○ - strefa boczna F - strefa frontowa

Strefa kontroli - linia załamana w prawo.



● - strefa kontroli ○ - strefa boczna F - strefa frontowa

Strefa kontroli - linia załamana w lewo.



● - strefa kontroli ○ - strefa boczna F - strefa frontowa

3. Wejście w strefę kontroli.

Wejście w strefę kontroli nie wymaga wydania dodatkowych punktów ruchu.

4. Piechota - zatrzymanie w strefie kontroli.

Oddział piechoty musi niezwłocznie zatrzymać się po wejściu w strefę kontroli każdego oddziału przeciwnika. Jeśli oddziałem tym jest kawaleria, gracz przeciwny może spróbować wykonać kontrszarżę lub wykonać odwrót.

5. Strefa kontroli piechoty a ruch kawalerii.

Kawaleria nie musi zatrzymać się po wejściu w strefę kontroli piechoty. Jednostka piechoty może jednak wykonać ostrzał, nie więcej niż jeden na aktywację przeciwnika. Po ostrzale przykrywa się ją żetonem REAKCJA.

6. Strefa kontroli kawalerii a ruch piechoty.

Oddział piechoty, który wejdzie na którekolwiek z pól w strefie kontroli kawalerii zatrzymuje się i gracz nieaktywny podejmuje decyzję, mając do wyboru kontrszarżę albo odwrót o 2 hekсы.

Nieudana próba kontrszarży oznacza utratę 1 punktu morale dla każdego oddziału kawalerii oraz odwrót o 2 hekсы.

W razie odwrotu kawalerii, oddział piechoty może poruszać się nadal do wyczerpania limitu punktów ruchu.

Jeśli oddział piechoty wejdzie na pole przyległe do jednego z hekсов strefy tylnej lub flanki, oddział kawalerii najpierw wykonuje odpowiedni zwrot (tak, by ustawić się możliwie najdogodniej tj. frontem do przeciwnika), wykonuje test morale i dopiero wtedy wykonuje odwrót. Nieudany test morale oznacza utratę przez kawalerię 1 punktu morale. W takiej sytuacji kontrszarża nie jest możliwa.

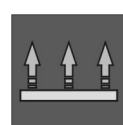
7. Strefa kontroli kawalerii a ruch kawalerii.

Zasady dotyczące reakcji kawalerii na ruch piechoty stosuje się do ruchu kawalerii gracza aktywnego. Kawaleria gracza nieaktywnego nie wykonuje jednak odwrotu. Zwrot jest możliwy w razie pozytywnego wyniku testu morale. W razie rezygnacji z kontrszarży bądź nieudanego testu, kawaleria gracza aktywnego może przemieszczać się dalej. Zaatakowana kawaleria przeciwnika walczy z negatywnym modyfikatorem.

Wyjątek: huzary mogą się wycofać testując po wycofaniu morale. Wynik negatywny oznacza stratę punktu morale.

8. Wycofanie ze strefy kontroli kawalerii.

Wycofywanie ze strefy kontroli kawalerii umożliwia reakcję w postaci kontrszarży. Niezwłocznie po zadeklarowaniu wycofania ze strefy kontroli kawalerii, oddział gracza nieaktywnego może wykonać test morale ze wszystkimi modyfikatorami wynikającymi z tabeli walki.



9. Udana próba kontrszarży.

W razie pozytywnego wyniku testu jednostki przeciwników przykrywane są żetonem REAKCJA i gracz aktywny nie może dalej poruszać oddziału będącego celem kontrszarży. W razie potrzeby oddział kawalerii gracza nieaktywnego należy przemieścić o jeden heks do przodu.

10. Wycofanie ze strefy kontroli piechoty albo artylerii. Wycofywanie ze strefy kontroli piechoty bądź artylerii umożliwia reakcję w postaci ostrzału. Po sprawdzeniu skutków, oddział może poruszać się dalej.

11. Reakcja piechoty.

Piechota może oddać salwę, uformować czworobok, zagiąć linię bądź uformować szyk odpierania ataku. W trakcie jednej aktywacji piechota może reagować tylko raz.

12. Oddział w strefie frontowej a reakcja.

Oddział, który na początku danej aktywacji przeciwnika znajdował się we wrogiej strefie frontowej nie może reagować.

13. Sposób wyjścia ze strefy frontowej – piechota, kawaleria.

W trakcie ruchu piechota może wychodzić ze strefy frontowej przeciwnika wyłącznie cofając się. W trakcie pościgu może opuścić strefę także ruchem do przodu. Kawaleria (także w pościgu) może wychodzić ze strefy kontroli zarówno idąc do przodu, jak i do tyłu.

14. Artyleria – zakazy.

Artyleria nie może opuścić strefy frontowej ani zmieścić w niej szyku.

Rozdział VII STOSY

1. Limit stosu.

W każdym momencie własnej aktywacji na jednym heksie może przebywać:

- jeden oddział piechoty,
- dwa oddziały kawalerii o tym samym współczynniku impetu,
- oddział artylerii z jednym oddziałem piechoty albo kawalerii.

Kolejność oddziałów na stosie nie odgrywa żadnej roli.

Wyjątek: artyleria może prowadzić ogień tylko wówczas, gdy znajduje się na szczycie stosu.

2. Ukierunkowanie na stosie.

Po zakończeniu własnej aktywacji oddziały na stosie muszą być ukierunkowane w ten sam sposób. Gdyby było to niemożliwe wskutek braku punktów ruchu, oddziały ustawia się do dowolnej krawędzi i każdy z nich traci 2 punkty morale.

3. Odwrót bądź ucieczka a limit stosu.

W razie ucieczki bądź odwrotu nie obowiązują przepisy o limicie jednostek na stosie oraz zakaz ustawiania na stosie kawalerii i piechoty.

4. Stos a walka.

Każda z jednostek nieartyleryjskich znajdujących się na stosie bierze udział w walce. Stos jest celem ostrzału jako całość. Test morale wykonywany jest dla całego stosu, mając na uwadze średnie morale (zaokrąglone w dół) jednostek nieartyleryjskich. Jednostki artyleryjskie nie podlegają wynikowi walki.

Wyjątek: Artyleria zmuszona do odwrotu ulega eliminacji.

5. Sformowanie i rozformowanie stosu.

Sformowanie i rozformowanie stosu może nastąpić w dowolnym momencie aktywacji gracza i nie wymaga wydania dodatkowych punktów ruchu.

6. Rozbicie a stos.

Jeśli na końcu aktywacji na stosie znajdują się oddzia-

ły rozbite wspólnie z oddziałami nierozbitymi, cały stos ulega rozbiciu.

Ruch bądź odwrót przez jednostkę rozbitą oznacza utratę 1 punktu morale dla każdej przemieszczającej się jednostki.

Rozdział VIII RUCH

1. Limit punktów ruchu.

Limit punktów ruchu na każdą aktywację zawiera TABELA SZYKÓW.

2. Kierunek ruchu.

Oddział może przemieszczać się wyłącznie do przodu bądź do tyłu. Ruch do tyłu kosztuje oddział dodatkowo 1 punkt ruchu za każdy heks. Zmiana kierunku ruchu możliwa jest wyłącznie poprzez zwrot.

3. Sposób poruszania się.

Oddział musi przemieszczać się heks za heksem, wydając za każdy z nich stosowną ilość punktów ruchu. Nie wolno przeskakiwać heksów. Nie wolno oszczędzać punktów ruchu na następną aktywację oraz przekazywać punktów ruchu między oddziałami. Punkty ruchu niewykorzystane w danej aktywacji przepadają.

4. Wpływ terenu na ruch.

Wpływ terenu na ruch określa TABELA WPŁYWU TERENU.

Należy zawsze wziąć pod uwagę wpływ heksu, na który następuje ruch lub krawędzi heksu, przez który oddział wykonuje ruch. W trakcie ruchu oddział nie może przemieścić się na heks, jeśli wymaga to wydawkowania punktów ruchu w większej ilości aniżeli aktualnie pozostała. Nie dotyczy to jednak oddziału, który rozpoczyna ruch – może on wejść na heks, nawet jeśli wymaga to wydania większej liczby punktów ruchu, aniżeli przed ruchem posiadał (chyba, że na dane pole/przez daną krawędź heksu oddział wejść nie może) i zakończyć ruch na tym polu.

Oddział nie może wejść na heks niedostępny dla broni, którą reprezentuje i szyku, w którym się aktualnie znajduje.

5. Ruch a wrogie jednostki.

Niedopuszczalne jest wejście na heks, na którym stoi wroga jednostka.

6. Ruchliwość w przypadku rozkazu „Atak”.

W przypadku rozkazu „Atak” po wykonaniu ruchu, żetony piechoty i kawalerii należy przesunąć o jeden heks w stronę ich frontu.

Zasada ta nie dotyczy sytuacji, w której jednostka zakończyła ruch w sąsiedztwie jednostki przeciwnika i jest w stanie tę jednostkę ostrzelać bądź zaatakować białą bronią.

Rozdział IX WIDOCZNOŚĆ

1. Definicja widoczności.

Heks jest widoczny, jeśli pomiędzy nim a celem istnieje linia widoczności.

2. Blokowanie linii widoczności.

Linie widoczności blokują:

- oddziały własne bądź przeciwnika,
- zabudowania,
- zagajnik,

- zarośla nad brzegiem strumienia/rzeki,
- linia poziomu terenu chyba, że oddział stoi na heksie z taką linią albo strzela do celu znajdującego się na takim heksie.

Linia widoczności dochodzi zawsze na teren blokujący. Linia widoczności istnieje także wtedy, gdy przebiega przez krawędź jednego heksu blokującego widoczność.

Brak jest widoczności, jeśli oddział stoi na wyższym poziomie terenu, a linia widoczności jest blokowana przez inny rodzaj terenu bądź oddział.

3. Skutek braku widoczności.

Oddział artylerii bądź piechoty z armatami regimentowymi nie może ostrzelać heksu, którego nie widzi.

Oddział kawalerii nie może na niewidoczny heks reagować kontrszarżą.

Rozdział X

WALKA PIECHOTY I KAWALERII

A. Zasady ogólne.

1. Rodzaje walki, wybór gracza aktywnego.

Tylko oddział gracza aktywnego z rozkazem „Atak” musi walczyć we własnej aktywacji bądź w aktywacji przeciwnika, jeśli znajduje się na heksie przyległym do przeciwnika.

Gracz z rozkazem „Marsz” lub „Stój” może (ale nie musi) prowadzić z przeciwnikiem walkę ogniową.

W grze występują dwa rodzaje walki:

- walka ogniowa (ostrzał) piechoty i artylerii,
- atak na białą broń (atak piechoty na bagnety i szarża kawalerii).

Oddział piechoty w jednej aktywacji może zastosować tylko jeden rodzaj walki. Wybór rodzaju walki należy zawsze do gracza aktywnego, przy czym wybór ataku na białą broń uzależniony jest od posiadania przez dowódcę skrzydła rozkazu „Atak”.

Kawaleria może atakować tylko białą bronią.

Oddziały tego samego dowódcy skrzydła mogą wykonywać tylko jeden rodzaj walki.

Atakować białą bronią można wyłącznie oddział znajdujący się w strefie frontowej własnego oddziału. Ostrzelać można oddział znajdujący się w strefie ostrzału.

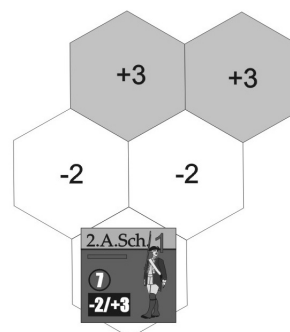
B. Walka ogniowa piechoty.

2. Ostrzał możliwy wyłącznie w strefie kontroli.

Ostrzelać można wyłącznie jeden heks leżący w strefie kontroli.

Ostrzał heksu w strefie kontroli odbywa się zgodnie z tabelą i zasadami dotyczącymi ognia piechoty. Ostrzał w zasięgu ognia artylerii batalionowej przy pomocy TABELI OSTRZAŁU ARTYLERII i TABELI MODYFIKATORÓW ARTYLERII. W przypadku TABELI OSTRZAŁU ARTYLERII należy korzystać z wiersza dla zasięgu „3 i więcej heksów”.

Strefy ostrzału piechoty w linii.



- według tabeli OSTRZAŁ PIECHOTY



- według tabeli OSTRZAŁ ARTYLERII

3. Schemat ostrzału.

Walkę ogniową piechoty rozstrzyga się w sposób następujący:

- gracz aktywny wskazuje jednostkę strzelającą i cel,
- obydwie jednostki ostrzeliwują się nawzajem w ustalonej kolejności, jeśli przeciwnik to piechota lub artyleria,
- gracze w ustalonej kolejności wprowadzają w życie skutki ostrzału.

4. Kolejność ostrzału.

Jeśli jednostka gracza aktywnego rozpoczyna aktywację na heksie przyległym do przeciwnika, obydwie jednostki ostrzeliwują się równocześnie. W takiej sytuacji wyniki ostrzału wprowadzane są równocześnie.

Jeśli jednostka gracza aktywnego weszła w danej aktywacji na heks przyległy do jednostki przeciwnika, jednostka gracza nieaktywnego prowadzi ostrzał jako pierwsza. Wynik wprowadzany jest w życie i dopiero po tym ostrzał prowadzi jednostka gracza aktywnego. Patrz jednak niżej - „Ogień w natarciu”.

5. Pruski „Ogień w natarciu” („Feuer im Avancieren”).

W każdym momencie (także w aktywacji, w której jego jednostka weszła na heks przyległy do przeciwnika) gracz pruski, o ile dowódca skrzydła posiada rozkaz „Atak”, może zadeklarować „Ogień w natarciu”. W takiej sytuacji obydwaj gracze wykonują ostrzał równocześnie i równocześnie wprowadzają w życie jego skutki, zaś jednostka pruska wykonuje ostrzał z dodatkowym modyfikatorem, a gdyby zmusiła przeciwnika do wycofania, może wykonać pościg.

6. Ustalenie wyników ostrzału.

Gracz wykonuje 1K10, modyfikuje wynik o modyfikatorzy zawarte w TABELI MODYFIKATORÓW OSTRZAŁU PIECHOTY oraz odnajduje wynik w TABELI OSTRZAŁU PIECHOTY w kolumnie odpowiadającej zmodyfikowanemu wynikowi rzutu oraz w wierszu odpowiadającemu aktualnemu poziomowi morale strzelającej jednostki. Jeśli jednostka piechoty ostrzeliwuje pole w zasięgu ognia artylerii batalionowej, korzysta z tabeli OSTRZAŁU ARTYLERII.

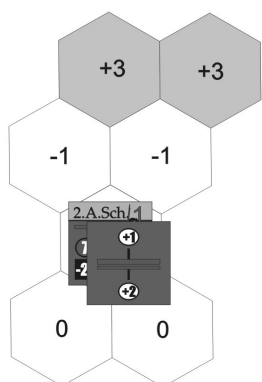
7. Limit ostrzałów.

Każda jednostka w danej walce może wykonać tylko jeden ostrzał.

Wyjątek 1: jednostka piechoty w czworoboku może ostrzelać po jednej jednostce w każdej strefie ostrzału, z uwzględnieniem dodatkowego modyfikatora na żetonie czworoboku.

Wyjątek 2: jednostka piechoty przykryta żetonem odpierania szarży albo załamanej linii może ostrzelać po jednym oddziale w każdej strefie ostrzału, z uwzględnieniem dodatkowego modyfikatora.

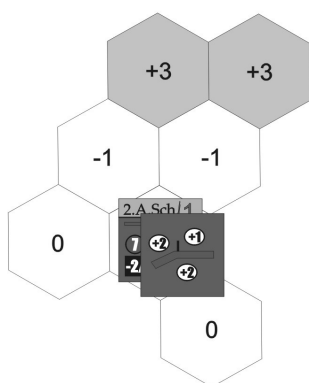
Strefa ostrzału piechoty - odpieranie ataku.



○ - według tabeli OSTRZAŁ PIECHOTY

● - według tabeli OSTRZAŁ ARTYLERII

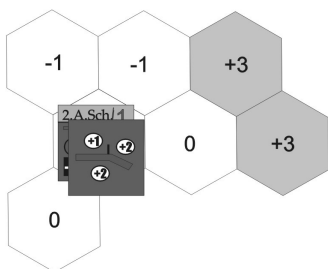
Strefa ostrzału piechoty - linia załamana w lewo.



○ - według tabeli OSTRZAŁ PIECHOTY

● - według tabeli OSTRZAŁ ARTYLERII

Strefa ostrzału piechoty - linia załamana w prawo.



○ - według tabeli OSTRZAŁ PIECHOTY

● - według tabeli OSTRZAŁ ARTYLERII

8. Ostrzał oddziałów „bez pary”.

Po wykonaniu wszystkich wspólnych ostrzałów, oddziały aktywnego dowódcy, które jeszcze nie strzelały mogą ostrzelać przeciwnika

C. Atak na białą broń.

9. Zasady ataku na białą broń.

Atak na białą broń (atak piechoty na bagnety i szarża kawalerii) odbywa się według poniższych zasad.

Z jednego heksu możliwy jest atak na jeden heks.

Z kilku heksów można atakować jeden heks.

Oddziały mogą atakować wspólnie, jeśli stoją na sąsiednich heksach albo jeśli między nimi brak jest „pustych” heksów. Jeden oddział może w danej aktywacji atakować tylko jeden raz i tylko raz być atakowanym.

Jeśli oddziały gracza aktywnego nie posiadają rozkazu „Atak”, a znajdują się w strefach frontowych oddziałów przeciwnika z takim rozkazem, gracz przeciwny zmuszony jest walczyć (piechota może ostrzelać bądź atakować na bagnety, kawaleria musi atakować) - jest to jeden z dwóch przypadków ataku w aktywacji przeciwnika. Walkę rozstrzyga się na normalnych zasadach z graczem nieaktywnym jako atakującym. Jeśli skrzydła obydwu graczy posiadają rozkaz „Atak”, atakującym jest gracz aktywny i to on wybiera rodzaj walki. O ile jest to możliwe, każdy oddział w strefie frontowej musi zostać zaatakowany przez oddziały skrzydła posiadającego rozkaz „Atak”.

10. Zakaz wspólnych ataków piechoty i kawalerii.

Kawaleria nie może atakować wspólnie z piechotą. Jeśli gracz wybierze atak kawalerii, piechota nie może wykonać ostrzału atakowanego przeciwnika.

11. Rozstrzygnięcie ataku zimną stalą.

W przypadku ataku na jednostkę piechoty, w pierwszej kolejności gracz nieaktywny może wykonać ostrzał, o ile którakolwiek z atakujących jednostek znajduje się przed frontem atakowanego oddziału, a nie będzie celem ataku bądź ostrzału innej jednostki przeciwnika.

Po wprowadzeniu efektów ostrzału starcie rozstrzyga się w sposób następujący:

Najpierw gracz atakujący deklaruje atak wskazując, z których heksów będzie atakował.

1) Faza pierwszego testu morale Atakującego.

1a) Test morale dla każdego stosu, który atakuje.

Jeśli test powiódł się, stos musi atakować.

1b) Nieudany test - każda jednostka ze stosu, która nie przeszła testu nie bierze udziału w walce i traci 1 punkt morale. Jeśli żaden oddział atakującego nie przeszedł testu, procedura rozstrzygania walki kończy się. Jeśli morale atakującej jednostki spadnie do wartości 0 lub mniej, zostaje rozbita.

1c) Udany test - patrz punkt 2.

2) Faza testu morale Obrońcy.

2a) wynik pozytywny - powtórny test morale atakującego (patrz 3).

2b) Wynik negatywny.

· Strata liczby punktów morale równa różnicy pomiędzy wynikami a poziomem morale przed walką.

· Jeśli morale spadnie do wartości 0 lub mniej - rozbitcie obrońcy.

· Odwrót obrońcy, a w przypadku rozbitcia - ucieczka.

· Jeśli atakującym jest kawaleria zaś obrońcą piechota, nieudany test obrońcy zawsze oznacza rozbitcie i ucieczkę.

· Pościg atakującego. Piechota wchodzi na atakowany heks, kawaleria musi wejść na heks zajmowany przez obrońcę i może przesunąć się o 3 hekсы i wykonać zwrot w dowolną stronę. Po pościgu atakujące stopy wykonują test morale bez modyfikacji. Wynik negatywny oznacza utratę 1 punktu morale przez każdy oddział.

3) Faza powtórnego testu morale Atakującego.

· Atakujący dodatkowo uwzględnia modyfikator +1.

· Wynik pozytywny - każda jednostka atakującego traci 1 punkt morale.

· Wynik negatywny:

· Strata liczby punktów morale odpowiadająca różnicy pomiędzy wynikiem a poziomem morale przed walką, co najmniej jednak dwóch punktów morale.

· Jeśli morale spadnie do 0 albo niżej - rozbić danej jednostki atakującego.

12. Dwie jednostki na stosie.

Jeśli w walce biorą udział znajdujące się na jednym stosie dwie jednostki, test morale wykonuje się dla uśrednionego morale całego stosu. Wartość średniego morale należy zaokrąglić w dół.

13. Atak z kilku heksów.

W razie ataku z kilku heksów bierze się pod uwagę stosunek wszystkich sił, jakie chcą atakować dany heks. Pozostałe modyfikatory (np. za stronę ataku) ustala się osobno dla każdego stosu.

Przykład: Dwie jednostki kawalerii (jeden stos) atakują piechotę od frontu, pozostałe dwie (jeden stos) z flanki (piechota nie załamała linii, ani nie utworzyła czworoboku). Wprawdzie należy wziąć pod uwagę łączną liczbę jednostek atakującego (4) i tak ustalić wpływ stosunku sił na starcie, ale pozostałe modyfikatory (za front piechoty, za jej flankę, za impet kawalerii) należy ustalić w odniesieniu do każdego ze stosów z osobna.

14. Wpływ ukierunkowania na atak białą bronią.

Jeśli na początku fazy walki przeciwnik znajduje się na flance albo na tyłach oddziału atakowanego (nawet, jeśli nie bierze udziału w starciu), to bierze się pod uwagę modyfikator z tabeli.

Wyjątek: Nie bierze się pod uwagę wpływu piechoty, jeśli kawaleria atakuje jazdę przeciwnika.

D) Kolejność rozstrzygania starć na białą broń i ostrzałów.

15. Kolejność rozstrzygania starć.

Starcia rozstrzyga się w następującej kolejności:

- kontrszarże,
- ataki na białą broń gracza aktywnego,
- ataki na białą broń gracza nieaktywnego (z rozkazem „Atak”),
- walki ogniowe.

E) Przegrujący starcie.

16. Przegrujący starcie.

Przegrującym starcie jest obrońca zmuszony do odwrotu bądź ucieczki albo atakujący, któremu nie udało się zmusić obrońcy do powyższego.

F) Kontrszarża.

17. Kontrszarża - zasady szczegółowe.

W przypadkach określonych w rozdziale VI gracz nieaktywny, w przypadku pozytywnego testu morale, może przesunąć własną jednostkę o jeden heks do

przodu tak, by znalazła się na heksie przyległym do będącego celem kontrszarży nieprzyjaciela. Następnie zaznacza się żetonem REAKCJA zarówno jednostę gracza nieaktywnego, jak i cel kontrszarży.

Walkę przeprowadza się na zasadach podstawowych z oddziałem gracza nieaktywnego jako oddziałem atakującym.

W razie nieudanej kontrszarży, oddział gracza nieaktywnego może być ponownie ostrzelany bądź atakowany białą bronią przez inne jednostki przeciwnika.

Rozdział XI

ARTYLERIA BATERYJNA

1. Artyleria bateryjna.

Ileokroć w niniejszym rozdziale mowa jest o artylerii, chodzi o artylerię baterijną, tj. artylerię ciężką ukaną w postaci osobnych żetonów (działanie artylerii batalionowej zostało opisane w rozdziale X).

2. Szyki i ruchliwość artylerii.

Artyleria wykorzystuje w grze dwa szyki:

- marszowy,
- ogniowy.

Zmiana szyku z marszowego na ogniowy i odwrotnie wymaga wydania wszystkich punktów ruchu.

Zwrot jednostki w szyku marszowym nie wymaga wydania dodatkowych punktów ruchu.

Jednostka w szyku ogniowym może kosztem wszystkich punktów ruchu zrobić zwrot o 60 stopni.

3. Moment ostrzału.

Artyleria może ostrzelać przeciwnika we własnej aktywacji - salwa wymaga wydania wszystkich punktów ruchu.

Artyleria może zareagować ostrzeliwując atakującego przeciwnika - ostrzał taki jest wykonywany w segmencie aktywacji, po wejściu jednostki nieartylerijskiej na heks frontowy artylerii bateryjnej.

4. Heks przyległy.

Artyleria nie może wejść na heks przyległy do jednostki przeciwnika, nawet jeśli nie jest to heks w jej strefie kontroli.

5. Ustalenie wyników ostrzału.

Ustalenie wyników ostrzału odbywa się na identycznych zasadach, jak w przypadku piechoty.

Artyleria bateryjna korzysta z TABELI OSTRZAŁU ARTYLERII i TABELI MODYFIKATORÓW ARTYLERII.

Należy jedynie zwrócić uwagę na osobne wiersze tej tabeli odnoszące się do dystansu (1-2 hekсы to ostrzał kartaczami, 3 hekсы i więcej to ostrzał litymi kulami).

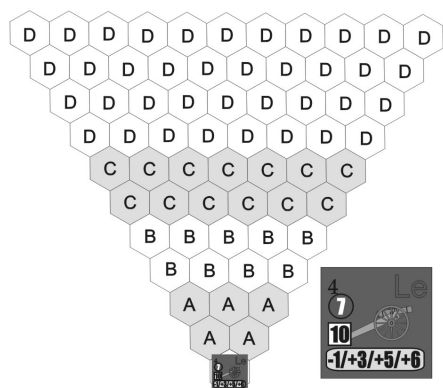
6. Modyfikatory za dystans.

Modyfikatory ostrzału na żetonie artylerii należy odczytywać następująco:

A/B/C/D, gdzie:

- A: 1-2 hekсы,
- B: 3-4 hekсы,
- C: 5-6 heksów,
- D: 7-10 heksów.

Modyfikatory ostrzału artylerii bateryjnej.



7. Walka bezpośrednia artylerii.

Jeśli oddział przeciwnika wejdzie na heks przyległy do samotnie stojącej artylerii w jej strefie frontowej, artyleria najpierw oddaje salwę, a następnie (po wprowadzeniu skutków ostrzału) może zostać zaatakowana. Atak polega wyłącznie na wykonaniu testu morale dla jednostki atakującej - wynik pozytywny oznacza eliminację jednostki artylerii, jej usunięcie z gry i pościg na heks zajmowany przez artylerię. Atak i zniszczenie artylerii z jej flanki albo z tyłu nie wymaga testu morale. To samo dotyczy artylerii w szyku marszowym, bez względu na strefę, z której jest atakowana.

8. Samotnie stojąca artyleria, będąca celem ostrzału.

W razie wyniku oznaczającego utratę choć jednego punktu morale, stojąca samotnie na heksie artyleria wykonuje test morale z modyfikatorem dodatnim w postaci liczby „traconych” punktów morale. Wynik negatywny oznacza eliminację artylerii.

9. Artyleria na stosie z piechotą/kawalerią.

Artyleria może wykonać ostrzał, jeśli znajduje się na szczycie stosu z piechotą bądź kawalerią. Jeśli ostrzał ten jest wykonywany po wejściu przeciwnika na pole przyległe do stosu, artyleria po ostrzale natychmiast jest przesuwana na spód stosu i nie bierze udziału w walce. W tej aktywacji piechota, pod którą przesunęła się artyleria, nie wykonuje już ostrzału. Przemieszczenie na szczyt stosu w aktywacji artylerii wymaga wydania wszystkich punktów ruchu i może się dokonać tylko wtedy, jeśli stos nie znajduje się w strefie frontowej przeciwnika.

Jednostka piechoty, znajdująca się na stosie pod artylerią, nie może wykonywać ostrzału ani atakować białą bronią.

10. Wycofanie artylerii.

W razie zmuszenia do odwrotu, jednostka artylerii ulega eliminacji i jest usuwana z gry.

Rozdział XII

DOWÓDCY A WALKA

1. Wpływ dowódcy na walkę.

Dowódca, stojąc z oddziałem, zwiększa morale tego oddziału o wartość własnego współczynnika. Dowódca nie zwiększa morale, jeśli oddział ostrzeliwuje przeciwnika. Dowódca zwiększa morale podczas walki białą bronią oraz, gdy oddział jest celem ostrzału przeciwnika, ale tylko dla celów ustalenia, czy oddział zmuszony jest wycofać się.

Starcie może wspierać tylko jeden własny dowódca brygady albo dowódca skrzydła albo wódz naczelny.

2. Utrata dowódcy wskutek walki.

Jeśli oddział, z którym stoi dowódca, wskutek ostrzału bądź ataku na białą broń (także wskutek nieudanej próby ataku) utraci choć jeden punkt morale, gracz do którego należy dowódca rzuca kostką.

Wynik 9 oznacza utratę dowódcy, którego należy położyć na torze etapów na polu o jeden etap później.

W przypadku ostrzału, rzut należy powtórzyć tyle razy, w ilu ostrzałach oddziałowi zadano straty. Rzut ten jedynie zwiększa prawdopodobieństwo utraty dowódcy, a nie opóźnia moment jego powrotu.

3. Dowódca a kawaleria i piechota przeciwnika.

Jeśli na pole przyległe do samotnie stojącego dowódcy podejście oddział piechoty albo kawalerii (ale nie huzarów) przeciwnika, gracz nieaktywny zobowiązany jest do przesunięcia dowódcy na najbliższy oddział podporządkowany temu dowódcy. To samo dotyczy sytuacji, w której po walce dowódca zostałby sam na heksie.

4. Utrata dowódcy wskutek działania huzarów.

Jeśli na pole przyległe do samotnie stojącego dowódcy podejście oddział huzarów, gracz, do którego należy dowódca wykonuje rzut kostką.

Wynik 8-9 oznacza utratę dowódcy (patrz punkt 2).

5. Skutki utraty naczelnego wodza.

Do momentu pojawienia się naczelnego wodza, gracz nie może samodzielnie wydawać rozkazów dowódcom skrzydeł (dowódcy ci mogą sobie zmieniać rozkazy wyłącznie wskutek procedury samodzielnego dowodzenia).

6. Skutki utraty dowódcy skrzydła.

W razie utraty dowódcy skrzydła, jego funkcję tymczasowo przejmuje dowolny dowódca brygady. Jego żeton należy odwrócić na rewers. Dowódca ten równocześnie dowodzi własną brygadą. Wartość współczynnika inicjatywy tego dowódcy wynosi „0”. Tymczasowy dowódca skrzydła wykonuje poprzednio posiadany rozkaz.

Uwaga: w przypadku pruskich skrzydeł kawalerii oddziały po utracie dowódcy skrzydła mogą być dowodzone wyłącznie przez naczelnego wodza.

Po powrocie dowódcy skrzydła do gry, dowódcę brygady należy odwrócić na awers.

7. Skutki utraty dowódcy brygady.

W przypadku utraty dowódcy brygady, jego funkcję czasowo przejmuje dowódca sąsiedniej brygady. Linie dowodzenia należy zatem poprowadzić na zasadach ogólnych do tego dowódcy.

8. Powrót dowódcy.

Dowódca wchodzi do walki na końcu bieżącego etapu i kładziony jest na dowolnej, podporządkowanej jednostce. Po wejściu na mapę dowódca posiada poprzedni rozkaz.

Rozdział XIII

ODDZIAŁY PO WALCE

A. Utrata morale.

1. Utrata morale.

Każdy oddział posiada na żetonie podstawowy poziom morale. Utrata morale może być skutkiem

ostrzału, ataku na białą broń (także nieudanej próby ataku), odwrotu, ucieczki lub wejścia na heks reprezentujący odpowiedni teren albo przejścia przez krawędź takiego heksu (zmiana ukierunkowania na takim heksie nie wpływa na morale).



2. Żeton utrąconego morale.

Utratę morale zaznacza się żetonami utrąconego morale. Każdy żeton oznacza aktualny poziom morale jednostki. Zmianę poziomu morale należy uwidocznić podkładając pod oddział żeton UTRACONE MORALE o odpowiedniej wartości.

3. **Utrata morale wskutek walki.**

Jeśli celem ostrzału jest stos, utracone punkty morale należy równomiernie rozdzielić pomiędzy obydwa oddziały na stosie. W razie nieparzystej liczby punktów, najpierw rozdziela się je równomiernie, a pozostały punkt gracz odejmuje według własnego uznania.

W przypadku ataku na białą broń, stosowną ilość punktów morale traci każdy zaangażowany oddział.

4. Utrata morale wskutek odwrotu bądź ucieczki.

W razie odwrotu bądź ucieczki przez oddział sojusznicy, gracz dla każdego oddziału, przez który ucieczka/odwrot się odbywa wykonuje test morale. Negatywny wynik oznacza utratę 1 punktu morale.

5. Odzyskiwanie morale - zasada ogólna.

Jednostka odzyskuje morale we własnej aktywacji kosztem stosownej liczby punktów ruchu.

Jednostka z rozkazem „Marsz” za każdy 1 punkt ruchu odzyskuje 1 punkt morale.

Wyjątek: Jednostka o morale podstawowym „6” lub „5” za każde 2 punkty ruchu odzyskuje 1 punkt morale.

Jednostka odzyskująca morale może się poruszać, korzystając z pozostałych punktów ruchu.

Jednostka z rozkazem „Stój” może odzyskiwać punkty morale tak, jak jednostka dowódcy z rozkazem „Marsz”, albo kosztem wszystkich punktów ruchu odzyskuje początkowy poziom morale.

Jednostka z rozkazem „Atak” może powyższym kosztem odzyskać tylko 2 punkty morale na aktywację.

6. Odzyskiwanie morale przez huzarów.

Huzarzy odzyskują morale tak jak oddziały, których dowódca posiada rozkaz „Marsz”.

7. Odzyskiwanie morale na heksie przyległym do oddziału przeciwnika.

Jeśli oddział znajduje się:

- na heksie przyległym do nierozbitej piechoty bądź kawalerii przeciwnika,
 - na heksie przyległym do artylerii, ale w jej strefie frontowej,
- odzyskanie punktów morale wymaga testu morale.

Odzyskanie morale jest niemożliwe, jeśli jednostka znajduje się na heksie w strefie frontowej piechoty albo kawalerii przeciwnika.

Własny dowódca (bez względu na szczebel) stojący z oddziałem wspiera test, podnosząc wartość morale oddziału o własny współczynnik morale. Za własnego uznaje się dowódcę własnej brygady, własnego

skrzydła bądź naczelnego wodza.

8. Odzyskiwanie morale a walka.

Każdy oddział obrońcy, który odparł atak białą bronią, odzyskuje 1 punkt morale.

9. Zaznaczanie odzyskania morale.

W razie odzyskania morale, żeton należy zamienić na odpowiedni, zaś w razie odzyskania morale w całości, żeton UTRACONE MORALE należy usunąć.

B. Utrata siły.

10. Poziomy siły.

Za wyjątkiem artylerii, każdy oddział posiada pełną siłę lub jest osłabiony.

11. Utrata siły.

Utrata poziomu siły następuje w sytuacji, gdy:

- oddział ulega rozbiciu,
- oddział w trakcie jednej aktywacji traci 3 albo więcej punktów morale.

Jeśli jednak oddział straci w trakcie jednej aktywacji przynajmniej 6 punktów morale (albo 5 punktów morale, jeśli taka jest jego wyjściowa wartość) jest natychmiast eliminowany z gry.

W razie utraty poziomu siły, oddział w pełnej sile jest osłabiany, a żeton natychmiast odwracany na rewers.

Utrata poziomu siły przez oddział osłabiony oznacza jego natychmiastową eliminację.

12. Utrata siły a poziom morale.

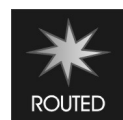
Na rewersie oddział posiada morale wyjściowe o jeden niższe niżeli oddział w pełnej sile. Utrata poziomu siły nie powoduje dodatkowej utraty morale.

Przykład: Oddział o wyjściowym morale 8 posiada żeton aktualnego poziomu morale „6”. Wskutek utraty 3 punktów morale oddział obracany jest na rewers (wyjściowe morale „7”), a jego morale wynosi obecnie „3”.

13. Stała utrata siły.

Nie można odtworzyć oddziałów wyeliminowanych, ani wzmocnić oddziałów osłabionych.

C. Rozbicie.



14. Przyczyny rozbicia.

Oddział piechoty bądź kawalerii zostaje rozbity, jeśli jego morale spadnie do zera. Oddział rozbity przykrywa się żetonem ROZBITY.

15. Właściwości oddziału rozbitego.

Rozbity oddział piechoty i kawalerii posiada pełną ruchliwość wynikającą z TABELI SZYKÓW i porusza się płacąc za każdy heks 1 punkt ruchu.

Wyjątek: oddział nie może wejść na heks albo przekroczyć krawędzi heksów niedopuszczalnych dla danego rodzaju broni.

Oddział rozbity nie posiada strefy kontroli, nie może reagować, ostrzeliwać i atakować białą bronią.

Oddział rozbity nie może wchodzić na heks przyległy do jednostki przeciwnika. Zmuszony do takiego wejścia ulega eliminacji.

16. Morale oddziału rozbitego.

Morale oddziału rozbitego równe jest połowie morale wyjściowego na słabszym poziomie siły.

17. Eliminacja oddziału rozbitego.

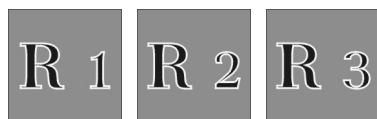
Rozbity oddział piechoty jest eliminowany, jeśli na pole przyległe do niego wejdzie oddział kawalerii.

Rozbity oddział kawalerii jest eliminowany, jeśli na

pole przyległe doń wejdzie oddział wrogiej kawalerii, a test morale nie powiedzie się. Jeśli wynik testu będzie pozytywny, oddział kawalerii ucieka o 3 heksy. Test wykonuje się dla każdej jednostki osobno. To samo dotyczy sytuacji, gdy na pole przyległe do rozbitej piechoty wchodzi piechota przeciwnika.

Rozbity oddział kawalerii ucieka o 3 pola, nie przeprowadzając testu morale, jeśli jednostką przeciwnika jest piechota.

Powyższe zasady stosuje się także w sytuacji, gdy na początku aktywacji własnej bądź przeciwnika własne oddziały znajdują się na heksach przyległych do oddziałów przeciwnika.



18. Warunki reorganizacji oddziałów rozbitych.

Na początku każdej aktywacji gracze za-

znaczają żetonem REORGANIZACJA z cyfrą 1 jednostki rozbite należące do aktywowanego skrzydła/linii, które znajdują się w odległości co najmniej 10 heksów od dowolnej jednostki przeciwnika.

Jeśli w trakcie aktywacji którykolwiek ze wskazanych warunków przestanie być spełniany żeton REORGANIZACJA jest natychmiast zamieniany na żeton ROZBICIE.

19. Reorganizacja.

Pod koniec każdej aktywacji, w której jednostka spełniała wyżej wskazane warunki, żeton z niższą cyfrą należy zamienić na żeton z wyższą cyfrą. Jeśli na początku własnej aktywacji jednostka przykryta jest żetonem R3, należy wykonać test morale. Stojący z oddziałem własny dowódca wspiera test, podnosząc morale oddziału o własny współczynnik. Wynik pozytywny oznacza zdjęcie z oddziału żetonu R3 oraz podłożenie pod oddział żetonu UTRACONE MORALE z cyfrą „1”. Oddział można ukierunkować dowolnie. W danej aktywacji oddział nie może się już poruszać.

D. Wycofanie, odwrót i ucieczka.

20. Odwrót ostrzelanego obrońcy.

Jeśli skutek ostrzału we wrogiej aktywacji, oddział gracza nieaktywnego (nie posiadający rozkazu „Atak”) utraci liczbę punktów morale określoną w tabeli ODWRÓT, wykonuje odwrót o 1 heks. Jeśli mimo odwrótu, ostrzał jest nadal możliwy, jednostka gracza nieaktywnego może zostać znowu zmuszona do wycofania. Wynik ten wprowadza się oprócz obowiązkowej utraty morale i poziomu siły.

21. Odwrót wskutek ataku na białą broń.

Przeegrany, ale nie rozbity, obrońca po ataku na białą broń wykonuje odwrót o 1 heks.

22. Ucieczka.

Obrońca rozbity wskutek ostrzału bądź ataku wręcz wykonuje ucieczkę o 3 heksy.

23. Sposób wykonania odwrótu.

Odwrót należy wykonać poruszając oddział do tyłu, o 1 heks od jednostki przeciwnika. W ostateczności możliwy jest odwrót na heks w strefie frontowej lub przez taki heks. Po wykonaniu odwrótu należy wykonać test morale - wynik **negatywny** oznacza **utratę 1 punktu morale**.

Odwrót wolno wykonywać przez własne jednostki.

W takiej sytuacji, gdyby doszło do przekroczenia limitu stosu, oddział wykonujący odwrót należy przesunąć o jeden heks dalej.

Nie wolno przemieścić się na heks niedostępny dla danej broni. W takiej sytuacji można wykonać odwrót na pole w strefie kontroli lub zignorować wymóg oddalenia się od przeciwnika. Oddział zmuszony do takiego przemieszczenia ulega automatycznie rozbiciu.

24. Odwrót a teren.

Wpływ terenu na morale oddziału należy uwzględnić także w przypadku odwrótu.

25. Sposób wykonania ucieczki.

Ucieczkę wykonuje się tak, by oddział uciekający znalazł się w odległości 3 heksów od przeciwnika. W przypadku uciekającego stosu, każdy oddział może przemieszczać się oddzielnie.

Konieczność wejścia na pole niedostępne dla danego rodzaju broni oznacza eliminację oddziału.

Konieczność wejścia na pole w strefie frontowej oznacza test morale - wynik negatywny oznacza eliminację jednostki.

Wejście na heks z własną jednostką oznacza zawsze stratę 1 punktu morale dla jednostki nie będącej w stanie rozbicia.

E. Pościg.

26. Pościg wskutek ostrzału.

Pościg wskutek ostrzału jest możliwy wyłącznie przez **piechotę gracza pruskiego**, jeśli jego jednostka korzysta z ognia w natarciu. Pościg wykonuje się na heks opuszczony przez obrońcę, bez wykonywania zwrotu.

27. Pościg wskutek udanego ataku białą bronią.

Pościg wskutek udanego ataku na białą broń oznacza obowiązek przemieszczenia się jednostek atakujących na heks, z którego przeciwnik ustąpił. Nie można przekraczać limitu stosu. W przypadku ucieczki, można kontynuować pościg, idąc po osi odwrótu przeciwnika. Po pościgu można wykonać zwrot w dowolną stronę pamiętając, by stos był ukierunkowany jednolicie.

W trakcie pościgu można rozdzielać stosy.

28. Pościg a strefa frontowa piechoty bądź kawalerii.

Wykonujący pościg za oddziałem uciekającym, nie jest zobowiązany do zatrzymania się w strefie frontowej przeciwnika. Gracz przeciwny nie może reagować na ruch oddziałów wykonujących pościg.

29. Pościg a teren.

Wpływ terenu na morale oddziału należy uwzględnić także w przypadku pościgu.

F. Wygrana obrońcy.

30. Zwrot wygranego obrońcy.

W razie wygranej, obrońca nie wykonuje pościgu. Może jednak wykonać dowolny zwrot oddziałami, które się obroniły.

LITERATURA:

- 1) Der Erste Schlesische Krieg 1740-1742. Herausgegeben vom Grossen Generalstabe Abteilung für Kriegsgeschichte. Erster Band: Die besetzung Schlesiens und die Schlacht bei Mollwitz; Mittler und Sohn, Berlin 1890
- 2) Obscure Battles: Mollwitz 1741; <http://obscurebattles.blogspot.com/2013/02/mollwitz-1741.html>
- 3) B. Nosworthy: The Anatomy of Victory. Battle Tactics 1689-1763; Hypocrene Books, New York, 1992;
- 4) Ch. Duffy: The Military Experience in the Age of Reason ; Wordsworth Military Library, 1998.

Osoby, które miały wkład w powstanie gry.

Przepisy podstawowe, scenariusze: Sławomir Łukasik

Mapa: Sławomir Łukasik

Ikony na żetonach: Katarzyna Tretyn-Zečević (<http://kt-z.pl>)

Projekt graficzny żetonów: Sławomir Łukasik

Testerzy: Wojciech Szast, Adam Niechwiej, Mir Lacki oraz Sławomir Łukasik,

Projekt pudełka: Sławomir Łukasik.

Tłumaczenie zasad na język angielski: Bartosz Bruziak

Obraz na okładce: Anonymous plate - The Vinkhuijzen collection of military uniforms, New York Public Library, Catalog Call Number: 8-MMEH, Record ID: 769626 T

Wizerunki dowódców: grafiki z Wikipedii

Kontakt z autorem: sławomir.lukasik@o2.pl

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

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

Dział Gry Polskie/Strategemata/En Bataille. Bitwy Epoki Oświecenia 1700-1789/Bitwa pod Małujowicami 10.04.1741.

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

©2016 STRATEGEMATA i Sławomir Łukasik



Feldmarszałek Kurt Christoph von Schwerin

Urodził się 26 października 1684 r. w Löwitz niedaleko Anklam. Zginął 6 maja 1757 w czasie bitwy pod Pragę. Jeden z najznamienitszych generałów Fryderyka II. W 1700 wstąpił na służbę w pułku dowodzonym przez stryja generała lejtnanta Dettlofa von Schwerin. Brał udział w bitwach pod Schellenberg, Höchstädt, Ramilies, Malplaquet oraz Gadebusch. Od 1720 w służbie króla Prus, od 1722 szefostwo 24 pułku piechoty (utworzony w 1713 jako Regiment zu Fuß Schwendy). 1730 Generalmajor, 1731 Generalleutnant, 1739 General der Infanterie, od 30 VI 1740 Generalfeldmarschall. W bitwie pod Mollwitz (10 IV 1741) wspólnie z młodym Fryderykiem II dowodził całą armią, walczy przyczyniając się do zwycięstwa (po odesłaniu Fryderyka na tyły). W 1744 odznaczony się w czasie oblężenia i zdobycia Pragi. W dniu 6 maja 1757 zginął w bitwie pod Pragę, prowadząc do natarcia własne pułki. Znany i szanowany jako humanitarny dowódca.



Feldmarszałek-porucznik (generał porucznik) Karl Joachim baron von Römer

Data i miejsce urodzenia nie są znane. Zginął 10 IV 1741 w bitwie pod Małujowicami.

Pochodził z saksońskiej rodziny szlacheckiej. Syn Jobsta Christopha von Römer pełniącego służbę w armiach saksońskiej i polskiej. W młodości zaciągnął się na służbę w armii elektora saskiego, w której dosłużył się stopnia pułkownika. W 1734 w służbie cesarskiej. W 1737 odznaczony się w Bośni, w wojnie z Turcją. Zginął w bitwie pod Małujowicami, odznaczając się wyprzedzającym atakiem swojej kawalerii lewego skrzydła na pruską kawalerię, którą rozbił. Dzięki temu osłonił rozwinięcie własnej armii.



Feldmarszałek Leopold II Maximilian, książę von Anhalt-Dessau

Urodzony 25 grudnia 1700 roku w Dessau, zmarł tamże 16 grudnia 1751. Syn Leopolda I, księcia von Anhalt-Dessau. Już od 9 roku życia uczestniczył w pełnieniu przez ojca służby w armii pruskiej. W 1715 otrzymał - jako podpułkownik - szefostwo sformowanego ze szwedzkich żołnierzy pułku piechoty nr 27. Uczestnik bitew pod Małujowicami (10 IV 1741) i Chotusicami (17 V 1742).



Hrabia Wilhelm Reinhard von Neipperg

Urodzony 27 maja 1684 r. w Schwaigern (Badenia-Württembergia). Syn cesarskiego feldmarszałka Eberharda Friedricha von Neipperg. W 1702 roku wstąpił na służbę cesarską, w 1709 został podpułkownikiem, a w 1715 pułkownikiem w pułku piechoty własnego ojca. Odznaczył się w wojnie wenecko-austriacko-tureckiej (1714-1718) podczas zajęcia Temesvaru (1716) i w bitwie pod Belgradem w 1717 roku. W tym też roku został tymczasowym, a w 1724 stałym szefem pułku piechoty swego ojca (Infanterieregiment von Neipperg, w 1769 oznaczony numerem 7). W 1723 zostaje wychowawcą arcyksięcia Franciszka Stefana Lotaryńskiego, późniejszego swego przyjaciela i cesarza Franciszka I. W 1730 zostaje gubernatorem Luksemburga, w 1733 jako feldmarszałek-porucznik bierze udział w wojnie o sukcesję polską (1733-1735), w 1735 awansowany do stopnia feldcechmistrza (Feldzeugmeister - generał artylerii). W 1739 zostaje gubernatorem Temesvaru i bierze udział w kolejnej wojnie z Turcją (wojna rosyjsko-austriacko-turecka, 1736-1739). Za podpisanie traktatu kończącego tę wojnę (traktat w Belgradzie - 18 września 1739) na samowolnie ustalonych warunkach, zostaje skazany na karę więzienia. Uwolniony i zrehabilitowany przez Marię Teresę w 1740, po śmierci jej ojca. W marcu 1741 awansowany do stopnia feldmarszałka i postawiony na czele armii mającej za zadanie odbicie z rąk pruskich Śląska oraz zwiniecie oblężenia Nysy, Brzegu i Głogowa. 10 kwietnia 1741 roku poniósł klęskę w bitwie pod Małujowicami. 27 czerwca 1743 roku dowodził austriackim komponentem sojuszniczej armii w wygranej przez sprzymierzonych, z dowodzoną przez księcia de Noailles armią Ludwika XV, bitwie pod Dettingen. Po tej bitwie pełnił już tylko funkcje sztabowe (dowódca oddziałów stacjonujących w Wiedniu, członek Rady Wojennej, komendant wojsk w Arcyksięstwie Austrii i komendant Wiednia). Zmarł 26 maja 1774 roku w Wiedniu.



**Feldmarszałek Maximilian Ulysses,
Reichsgraf von Browne,
Baron de Camus i Mountany**

Urodzony w Bazylei 23 października 1705 roku. Irlandzki oficer w służbie habsburskiej. Rodziny obydwójga rodziców uciekły z Irlandii wskutek przegranej Rebelii Tyronów (tzw. wojna dziewięcioletnia między irlandzkimi klanami a wojskami angielskimi Elżbiety I).

W wieku 29 lat Ulysses Maximilian zostaje pułkownikiem pułku piechoty. W kampanii włoskiej Wojny o Sukcesję Polską odznacza się w 1735 w walkach w Tyrolu. Następnie po wojnie turecko-austriackiej (1735-1739, zakończona pokojem w Belgradzie) awansowany do stopnia feldmarszałka-porucznika (generała lejtnanta) i postawiony na czele armii cesarskiej na Śląsku.

Po zajęciu Śląska przez Fryderyka II w kampanii zimowej 1740-41 pełni dowództwo sił habsburskich na Morawach. W przegranej bitwie pod Małujowicami dowodzi brygadą piechoty pierwszej linii. Odnosi poważną ranę. W dalszym ciągu I Wojny Śląskiej okazuje się być dobrym, aczkolwiek mało zdyscyplinowanym dowódcą. W 1745 awansowany do stopnia feldcechmistrza (Feldzeugmeister – generał artylerii). W 1746 bierze udział w zwycięskiej dla Austriaków decydującej bitwie pod Piacenzą i późniejszej przegranej pod Rottfredo. W 1747 postawiony na czele armii habsburskiej koncentrowanej do uderzenia z Włoch na Francję.

W 1751 otrzymał dowództwo armii habsburskiej w Czechach. W 1753 awansowany do stopnia feldmarszałka. Na początku Wojny Siedmioletniej, dowodzona przezeń Armia Czech ruszyła w stronę oblężonego przez Prusaków saskiego obozu pod Pirną z zadaniem deblokady.

1 października 1756 roku przegrał pod Lobosicami bitwę z armią dowodzoną przez Fryderyka II. Armia cesarska wycofała się z placu boju w porządku, następnie podjęła kolejną próbę deblokady Pirny. Brak sukcesów spowodował kapitulację całej armii saskiej. 6 maja 1757 roku został śmiertelnie ranny w bitwie pod Pragą, zmarł 26 czerwca tego roku.