

ALMA – BAŁAKŁAWA – INKERMAN

KRWAWE STEPY KRYMU 1854

TAKTYCZNA GRA WOJENNA

Książka przepisów



Spis treści.

Rozdział I - Przepisy ogólne.....	2
Rozdział II - Manewry.....	3
Rozdział III - Dowodzenie.....	5
Rozdział IV - Uszykowanie oddziałów.....	8
Rozdział V - Ukierunkowanie i ewolucje.....	9
Rozdział VI - Kontrola terenu i reakcja.....	10
Rozdział VII - Grupowanie oddziałów.....	12
Rozdział VIII - Ruch.....	13
Rozdział IX - Widoczność.....	13
Rozdział X - Ostrzał piechoty.....	14
Rozdział XI - Ostrzał artylerii.....	16
Rozdział XII - Atak zimną stalą.....	17
Rozdział XIII - Dowódcy a walka.....	20
Rozdział XIV - Oddziały po walce.....	20
Rozdział XV - Przepisy opcjonalne o aktywacjach, gra solo.....	23
Literatura.....	24



Rozdział I PRZEPISY OGÓLNE

1. Mapy i skala czasowa.

I.1 Gra zawiera mapy pozwalające na rozegranie trzech oddzielnych bitew, a mianowicie bitwy nad Almą (20 września 1854 roku), bitwy pod Bałakławą (25 października 1854 roku) oraz bitwy pod Inkermanem (5 listopada 1854 r.).

I.2 Skala map: w przypadku Bałakławy i Inkermanu heks reprezentuje ok. 200 metrów terenu, w przypadku Almy ok. 250 metrów terenu.

I.3 Celem uporządkowania ruchu, na mapy do gry naniesiono siatkę heksagonalną. W dalszej części instrukcji jedno pole tej siatki nazywane będzie heksem.

I.4 Jeden etap gry odpowiada 30 minutom czasu rzeczywistego.

2. Żetony.

I.5 Gra korzysta z żetonów bojowych (jednostek piechoty, kawalerii i artylerii), żetonów dowódców, żetonów gońców oraz żetonów pomocniczych. Jeden punkt liczebności żetonu piechoty i kawalerii reprezentuje 75 żołnierzy, liczebność artylerii zależna jest od oddziału, reprezentowanego przez żeton, najczęściej są to 4 albo 2 działa, w zależności od rodzaju i wagi.

I.6 Żetony pomocnicze zostaną opisane w tych rozdziałach instrukcji, których dotyczą.

I.7 Jednostki rosyjskie oznaczono kolorem zielonym, brytyjskie czerwonym, francuskie ciemnoniebieskim, zaś tureckie jasnoniebieskim.

I.8 Co do zasady (wyjątki określają scenariusze) żetony jednostek piechoty przedstawiają bataliony piechoty (w przypadku wojsk brytyjskich regimenty) oraz kompanie piechoty lekkiej bądź w przypadku Brytyjczyków i Francuzów “dywizjony” (dwie kompanie takiej piechoty).

I.9 Żetony jednostek kawalerii reprezentują pułki jazdy, czasem dla uwidocznienia siły i bardziej elastycznego wykorzystania pułki podzielono na dwa “dywizjony”.

I.10 Żetony jednostek artylerii reprezentują:

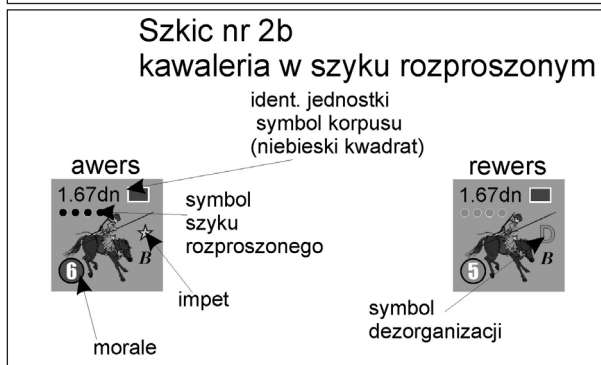
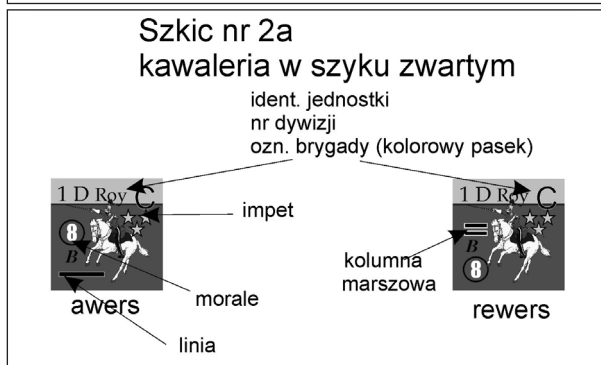
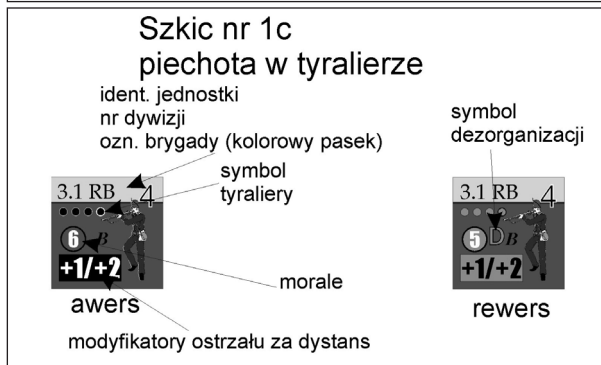
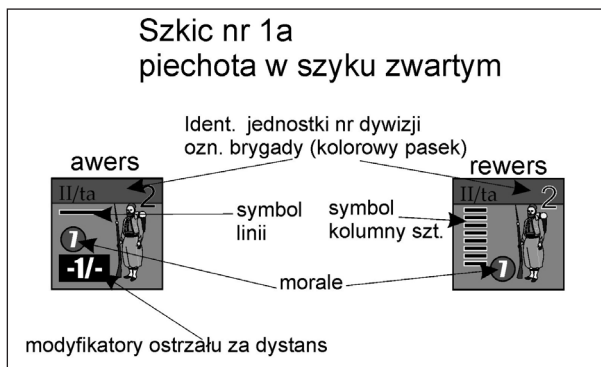
- a) w wojskach brytyjskich, francuskich i tureckich – baterie,
- b) w wojskach rosyjskich najczęściej pogrupowane wg wagi “półbaterie”,
- c) wyjątek stanowi brytyjska artyleria morska w grze Bałakława, która została sztucznie pogrupowana w “baterie” broniące poszczególnych redut oraz w czterodziałowe baterie broniące Wzgórza Hıblak oraz część artylerii rosyjskiej w scenariuszu o bitwie pod Inkermanem, w którym baterie zostały przedstawione jako jeden żeton.

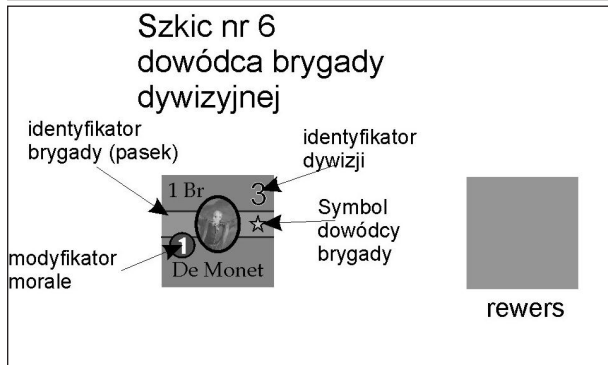
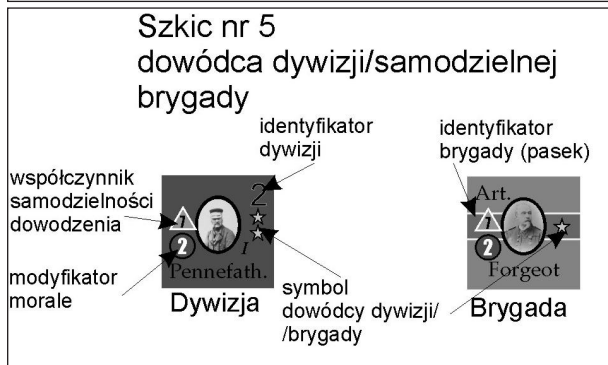
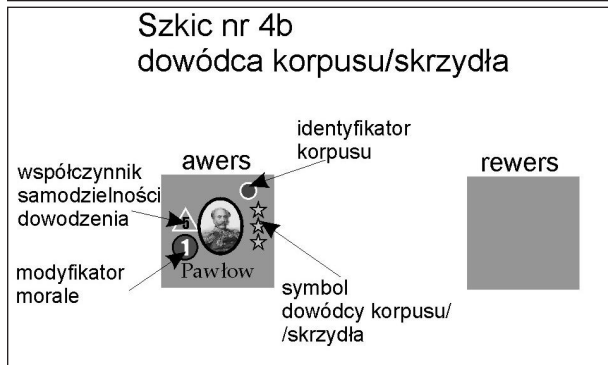
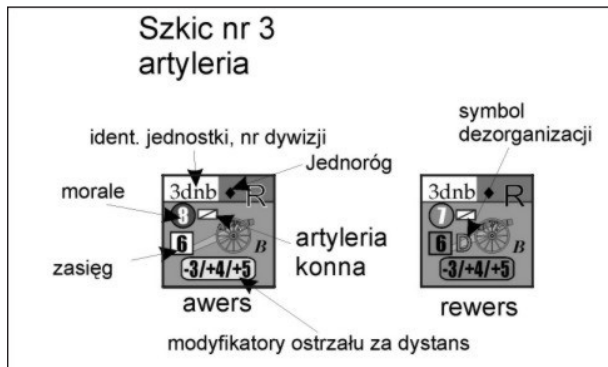
I.11 Żetony dowódców reprezentują głównodowodzących, dowódców skrzydeł/korpusów, dowódców dywizji i samodzielnych brygad oraz dowódców brygad dywizyjnych.

I.12 Jednostki piechoty i kawalerii posiadają liczebność, która została określona w specjalnych diagramach. Utrata liczebności zaznaczana jest na wyżej wymienionych diagramach. Utrata wszystkich punktów liczebności oznacza zniszczenie oddziału, który jest na stałe usuwany z gry.

I.13 Jednostki artylerii nie posiadają liczebności określonej punktami.

I.14 Wzory żetonów bojowych i dowódców określają poniższe szkice:





3. Kość.

I.15 W grze używa się kości dziesięciościennej, przy czym wynik "0" oznacza zero, a nie dziesięć.

I.16 Jeśli instrukcja mówi o wykonaniu 1K10, oznacza to jeden rzut kością dziesięciościenną.

4. Test morale.

I.17 Test morale polega na:

- 1) wykonaniu 1K10,
- 2) ewentualnym zmodyfikowaniu wyniku (jeśli instrukcja tak stanowi),
- 3) porównaniu zmodyfikowanego wyniku ze współczynnikiem morale jednostki; wynik mniejszy bądź równy oznacza, iż oddział przeszedł pozytywnie test morale; wynik większy niż współczynnik morale oznacza, iż oddział testu nie przeszedł.

I.18 Morale jednostek stojących na heksie z dowódcą zwiększa się o modyfikator morale dowódcy. Jeśli przepisy stanowią, że dowódca ginie w trakcie starcia, gracz najpierw sprawdza możliwość utraty dowódcy i ewentualnie usuwa go z gry, a następnie testuje morale oddziału. W razie utraty dowódcy, oddział w danym momencie testuje morale z dodatnim modyfikatorem równym wartości współczynnika dowódcy (negatywny wpływ eliminacji dowódcy).

5. Zaokrąglenia.

I.19 Ilekczo w grze mowa jest o zaokrągleniach ułamków, dokonuje się ich wg zasad matematycznych, czyli do 0,49 w dół, 0,50 i więcej – w górę.

6. Gracz aktywny/nieaktywny.

I.20 Graczem aktywnym nazywa się gracza, którego aktywność aktualnie trwa. Gracz przeciwny nazywany jest wtedy graczem nieaktywnym.

8. Zawartość pudełka

I.21 Gra zawiera:

- 1) dwie mapy formatu A1 (Alma i Bałakława),
- 2) jedną mapę formatu A2 (Inkerman),
- 3) książkę zasad,
- 4) książkę scenariuszy,
- 5) 2 komplety karty pomocy gracza,
- 6) 2 komplety diagramów liczebności wraz z diagramami dowodzenia,
- 7) 6 numerowanych arkuszy z żetonami,
- 8) kość dziesięciościenną.

Rozdział II
MANEWRY

II.1 Gracze mogą w trakcie gry wykonywać czynności tylko w niżej określonym porządku.



II.2 Gra dzieli się na etapy. Aktualny etap zaznacza się znacznikiem etapów na torze etapów.

II.3 W trakcie etapu gracze:

1) w segmencie dowodzenia: w sposób tajny mogą wydawać rozkazy podległym sobie dowódcom dywizji i samodzielnych brygad oraz przemieszczać wodzów naczelných i dowódców korpusów/skrzydła, a także inicjować reorganizację jednostek rozbitych,

2) w segmencie aktywacji: w ramach poszczególných dywizji i samodzielnych brygad – przemieszczają oddziały, prowadzą ostrzał piechoty i artylerii, inicjują i rozstrzygają starcia wręcz, reorganizują oddziały zdeorganizowane; w aktywacji przeciwnika gracz nieaktywny może reagować na jego posunięcia,

3) w segmencie reorganizacji: gracze mogą reorganizować

oddziały rozbite (patrz XIV.58 i nast.).

II.4 Segment dowodzenia. Segment dowodzenia jest wspólny. Gracze dokonują poniższych czynności w następującej kolejności:

- 1) umieszczają na krawędzi mapy w pobliżu heksu wejściowego bądź też na samej mapie nowe oddziały i dowódców (także tych powracających na mapę),
- 2) mogą automatycznie zmienić rozkazy dowódcom dywizji/samodzielnych brygad znajdującym się w zasięgu dowodzenia naczelnego wodza,
- 3) mogą automatycznie zmienić rozkazy dowódcem dywizji/samodzielnych brygad leżących od 4 do 10 heksów od naczelnego wodza, przesuując żeton gońca spod żetonu naczelnego wodza na pole następnego etapu na torze etapów,
- 4) przesuwiają, będących już w polu gońców, w stronę adresatów rozkazów,
- 5) jeśli goniec dojedzie do adresata rozkazu - automatycznie zmieniają dowódcę rozkaz, oś działania i dystans; następnie kładą gońca na torze etapów na polu dla następnej tury,
- 6) mogą rozpocząć zmianę rozkazu wydanego dowódcem dywizji/samodzielnych brygad znajdujących się w odległości większej niż 10 pól od naczelnego wodza przesuując spod żetonu naczelnego wodza żeton gońca w stronę dowódcy dywizji/samodzielnej brygady; na diagramie dowodzenia należy zaznaczyć numer gońca oraz przenoszony rozkaz i dystans,
- 7) przesuwiają gońców z odpowiadającego danemu etapowi pola toru etapów pod żeton naczelnego wodza – goniec jest gotów do użycia w następnym etapie,
- 8) mogą zmieniać rozkazy przy użyciu dowódców korpusu/skrzydła,
- 9) oznaczają jednostki spełniające warunki reorganizacji,
- 10) przemieszczają naczelnych wodzów i dowódców korpusów/skrzydła,
- 11) ustalają ilość markerów aktywacyjnych i wrzucają je do kubków,
- 12) ustalają inicjatywę w danym etapie.





II.5 Segment aktywacji. Jest wspólny dla obydwu graczy i dzieli się na fazy aktywacji poszczególnych dywizji i samodzielnych brygad. W etapie występuje tyle faz aktywacyjnych, ile łącznie po obydwu stronach w danym momencie występuje dywizji bądź samodzielnych brygad.

II.6 Aktywowanie odbywa się w sposób następujący:

- 1) każdy z graczy posiada własny kubek (pudełko, itp.), pozwalający na tajne losowanie markerów aktywacyjnych,
- 2) na podstawie przepisów scenariusza gracze ustalają liczbę i rodzaj markerów aktywacyjnych dostępnych w danym etapie,
- 3) gracz posiadający większą liczbę aktywnych markerów aktywacyjnych wrzuca je do swojego kubka,
- 4) gracz przeciwny wrzuca do swojego kubka własne aktywne markery aktywacyjne, dodając tyle markerów nieaktywnych („pustych”), by w sumie mieć w kubku taką samą jak przeciwnik liczbę markerów,
- 5) poza pierwszą aktywacją w etapie, gracze losują markery aktywacyjne (każdy ze swojego kubeczka); wylosowanie aktywnego markera pozwala na aktywację wybranej dywizji/samodzielnej brygady; wylosowanie markera „pustego” oznacza utratę przez gracza kolejki aktywacyjnej - w takiej sytuacji marker losuje przeciwnik; patrz jednak „Podtrzymanie inicjatywy” (punkt II.9 i nast.),
- 6) gracz posiadający inicjatywę aktywuje jedną (wybraną) ze swoich dywizji/samodzielnych brygad, wyciągając (a nie lo-

sując) aktywny marker (jeśli to gracz koalicyjny, to zwraca uwagę na to, czy aktywuje dywizję brytyjską czy też francuską bądź turecką); po zakończeniu aktywacji marker losuje przeciwnik, który aktywuje wybraną dywizję/samodzielną brygadę; po nim losuje i aktywuje gracz z inicjatywą, itd.; segment aktywacyjny kończy się z chwilą aktywowania ostatniej dywizji/samodzielnej brygady,

7) dla ułatwienia, w grze dostępny jest żeton kolejności aktywacji – gracz, który wykorzystuje pierwszą (w etapie bądź po przejściu) aktywację bierze żeton i kładzie go przed sobą na awersie (z liczbą „I”); po aktywacji, jeśli zamierza kontynuować, a test da wynik pozytywny, gracz obraca żeton na rewers; jeśli test jest nieudany bądź gracz rezygnuje z kontynuacji, oddaje żeton przeciwnikowi i ten kładzie go przed sobą na awersie i w razie kontynuacji postępuje identycznie, jak pierwszy z graczy.

 Rosja	 Rosja	 I	 II
		Awers	Rewers
aktywny	nieaktywny	kolejność	

II.7 Aktywacja danej dywizji dywizji/samodzielnej brygady odbywa się w następujący sposób i w następującej kolejności:

- 1) gracz może **podjąć próbę zmiany** rozkazu/osi działania dla danego dowódcy – w razie pozytywnego wyniku testu samodzielności dowódcy nowy rozkaz jest natychmiast odnotowywany na diagramie dowodzenia i od razu obowiązuje dowódcę, wynik negatywny oznacza konieczność wykonywania poprzedniego rozkazu,
- 2) gracz zaznacza niedowodzone jednostki i dowódców,
- 3) gracz **może poruszyć swoje jednostki** (przemieszcza je, zmieniać szczyk/front, prowadzić ostrzał, inicjować ataki) – jednostki przeciwnika mogą reagować prowadząc ostrzał, zmieniać front i szyk; w trakcie przemieszczeń można reorganizować jednostki zdeorganizowane; przeciwnik może inicjować kontrataki oraz kontrszarże,
- 4) ataki, kontrataki i kontrszarże rozstrzygane są natychmiast, w trakcie ruchu gracza aktywnego; gracz nieaktywny może podjąć próbę wycofania przed walką.

II.8 Inicjatywa. Inicjatywę na dany etap ustala się w sposób następujący:

- 1) każdy z graczy wykonuje 1K10,
- 2) gracz z większą ilością markerów aktywnych dodaje do wyniku rzutu różnicę w liczbie markerów aktywnych,
- 3) gracze modyfikują także rzuty o ewentualne modyfikatory określone w opisach scenariuszy,
- 4) gracz z wyższym wynikiem wybiera (a nie losuje) z kubka marker aktywacyjny jako pierwszy,
- 5) po aktywowaniu pierwszej dywizji/brygady dalszy ciąg etapu przebiega przy użyciu losowania markerów aktywacyjnych, przy czym gracz koalicyjny aktywuje dywizję podległą Raglanowi, o ile wyciągnie marker „brytyjski” albo dywizję podległą dowódcy francuskiemu, o ile wyciągnie marker „francuski”,
- 6) gracz z inicjatywą może w danym momencie ustąpić pierwszeństwa przeciwnikowi, ten zaś zobowiązany jest do losowania żetonu i do aktywowania wybranej dywizji/samodzielnej brygady.

II.9 Podtrzymanie inicjatywy. Gracz, który zakończył swoją

aktywację (musi to być pierwsza aktywacja po ruchu przeciwnika, bądź pierwsza aktywacja w etapie) może próbować podtrzymać inicjatywę tj. spróbować aktywować kolejną dywizję/samodzielną brygadę.

II.10 Gracz wybiera dywizjonera/samodzielnego brygadiera i wykonuje rzut, porównując rezultat ze współczynnikiem samodzielności wybranego dowódcy; wynik mniejszy bądź równy oznacza możliwość aktywowania wybranej dywizji. W takiej sytuacji gracz z kubka wyciąga (nie losuje) jeden aktywny marker aktywacyjny. Natomiast wynik większy niż współczynnik samodzielności oznacza automatyczną aktywację dla przeciwnika.

II.11 Jeśli dowódca dywizji/samodzielnej brygady znajduje się w **zasięgu 3 pól** od wodza naczelnego, rzut na podtrzymanie inicjatywy można zmodyfikować o „-1”, wykorzystując w tym celu gońca, którego przesuwa się na pole następnego etapu na torze etapów. Brak gońca uniemożliwia wykorzystanie naczelnego wodza podczas próby podtrzymania inicjatywy.

Wyjaśnienie: Powyższa zasada oddaje chwilowe zaangażowanie się dowódcy naczelnego bezpośrednio w walkę i związana z tym czasową utratę orientacji w sytuacji na polu bitwy.

II.12 Nawet jeśli gracz wylosuje marker “pusty” może próbować “podtrzymać inicjatywę” wybierając dowolną dywizję i wykonując rzut. Taką aktywację traktuje się jednak jako drugą. Po niej ruch należy do przeciwnika.

II.13 Odstąpienie inicjatywy. Gracz, który **uzyskał inicjatywę**, może w dowolnym momencie “odstąpić” aktywację przeciwnikowi, który w takiej sytuacji wybiera z kubka aktywny marker aktywacyjny i wykonuje aktywację, po której może próbować podtrzymać inicjatywę.

II.14 Gracz może wykonać tylko dwie aktywacje pod rząd: jedną bezpośrednio po ruchu przeciwnika (bądź pierwszą w danym etapie) i następną, wskutek podtrzymania inicjatywy. Po drugiej aktywacji z rzędu, ruch zawsze należy do przeciwnika. Przepis ten nie dotyczy sytuacji ustąpienia pierwszeństwa przez gracza z inicjatywą.

II.15 W jednym etapie dana dywizja/brygada może być aktywowana tylko raz.

II.16 Scenariusze mogą określać dodatkowe, szczegółowe zasady aktywacyjne.

II.17 Jednostki wchodzące na mapę, jako uzupełnienia traktuje się w etapie wejścia tak samo, jak pozostałe jednostki, wrzucając do kubka odpowiednie markery aktywacyjne.

II.18 Po zakończeniu wszelkich aktywacji, następuje wspólny segment reorganizacji, w trakcie którego gracze mogą reorganizować rozbite oddziały.

II.19 Po zakończeniu reorganizacji żeton etapów przesuwa się na kolejne pole na torze etapów i rozpoczyna nowy etap, powtarzając czynności określone w punkcie II.3.

II.20 Gra kończy się z chwilą zakończenia ostatniego etapu gry bądź w momencie wskazanym przez opis scenariusza (zwykłość automatyczne).

Rozdział III DOWODZENIE

1. Łańcuch dowodzenia.

III.1 W grze występują cztery szczeble dowodzenia:

- 1) **szczebel naczelnego wodza** – naczelny wódz reprezentowany jest przez osobny żeton, jego rolą w grze jest wydawanie rozkazów dowódcom podległych dywizji i samodzielnych brygad,
- 2) **szczebel dowódcy korpusu/skrzydła** – dowódca korpusu/

skrzydła przekazuje dowódcom dywizji/samodzielnych brygad rozkazy naczelnego wodza i może zmieniać te rozkazy podległym dowódcom,

3) **szczebel dywizji bądź samodzielnej brygady (nie podlegającej żadnemu z dowódców dywizji)** – dowódca dywizji/samodzielnej brygady ma zadanie realizować rozkazy otrzymane od naczelnego wodza albo dowódcy korpusu/skrzydła, bądź ewentualnie zmieniać je we własnym zakresie tak, by działania dostosować do zmienionej sytuacji taktycznej; szczebel dywizji/samodzielnej brygady służy także do aktywacji w grze,

4) **szczebel brygady podległej dywizji** – dowódca brygady dywizyjnej może jedynie realizować rozkazy obowiązujące własnego dowódcę dywizji.

III.2 Jednostki dywizyjne (nienależące do żadnej brygady dywizyjnej) są dowodzone, jeśli znajdują się w zasięgu dowódcy dywizji bądź któregośkolwiek z dowódców brygad tej dywizji.

III.3 Jednostki armijne mogą być dowodzone przez dowolnego dowódcę dywizji albo brygady.

III.4 Jednostki korpusne mogą być dowodzone przez dowolnego dowódcę dywizji/brygady należącej do danego korpusu.

III.5 Ruchliwość dowódcy. Każdy dowódca posiada 10 punktów ruchu i za każdy heks na który się przemieszcza płaci 1 punkt ruchu. Wyjątek: za krawędzie bądź hekсы nieprzekraczalne dla kawalerii wódz płaci zawsze dodatkowy 1 punkt ruchu.

2. Rozkazy – wydający rozkazy, obowiązek ich wykonywania.

III.6 Dowódcy dywizji i samodzielnych brygad zobowiązani są w każdym czasie gry wykonywać jeden z trzech rozkazów.

III.7 Rozkazy:

- 1) wydawane są przez Naczelnego Wodza dowódcom dywizji bądź brygad samodzielnych **w fazie dowodzenia**,
- 2) mogą być zmieniane **w fazie dowodzenia** przez dowódcę korpusu/skrzydła,
- 3) mogą być w fazie aktywacji zmieniane przez dowódców dywizji/samodzielnych brygad przy użyciu procedury samodzielnego dowodzenia.

3. Brygadierzy i oddziały poza zasięgiem dowodzenia.

III.8 Niedowodzeni dowódcy brygad dywizyjnych i niedowodzone oddziały nie są zobowiązane do przemieszczania się.

III.9 Niedowodzone oddziały nie mogą wykonywać ataków, kontrataków i szarż. Niedowodzona kawaleria może jednak wykonać kontrszarżę. Poza tym niedowodzony oddział walczy, reorganizuje się i przemieszcza tak jak oddział dowodzony.

III.10 Za niedowodzone uważa się:

- 1) oddziały znajdujące się poza zasięgiem dowodzenia dowódcy własnej brygady (oddział należący do brygady dywizyjnej) bądź dywizji albo jednego z dowódców brygad tej dywizji bądź dowódcy samodzielnej brygady (oddziały nie podporządkowane bezpośrednio dowódcy brygady dywizyjnej),
- 2) dowódców brygad dywizyjnych poza zasięgiem dowodzenia własnego dowódcy dywizji.

III.11 Oddział należący do brygady dywizyjnej zawsze jest dowodzony, jeśli na początku aktywacji znajduje się w zasięgu dowodzenia własnego dowódcy brygady (nawet gdyby brygadier był niedowodzony).

III.12 Oddział dywizyjny jest zawsze dowodzony, gdy jest w zasięgu dowodzenia własnego dowódcy dywizji bądź dowolnego dowódcy brygady z tej dywizji.

III.13 Oddziały pozadywizyjne są zawsze dowodzone i mogą po-

ruszać się wg zasad określanych każdorazowo w scenariuszach.



III.14 Na początku aktywacji gracz zaznacza żetonem BRAK DOWODZENIA niedowodzonych dowódców brygad dywizyjnych oraz jednostki bojowe.

III.15 Niedowodzeni brygadierzy dywizyjni oraz niedowodzone oddziały poruszają się **na początku aktywacji** danej dywizji/brygady samodzielnej, tylko w stronę własnego sztabu brygady bądź dywizji (oddziały brygadowe w stronę własnej brygady) i tylko do wejścia w ich zasięg dowodzenia; po wejściu w zasięg dowodzenia muszą się natychmiast zatrzymać i kończy się ich aktywacja w danym etapie.

III.16 Oddziały niedowodzonego brygadiera dywizyjnego nie mogą się poruszać naprzemiennie z pozostałymi oddziałami tej samej dywizji. W takiej sytuacji gracz najpierw porusza oddziały brygadiera nie dowodzonego, a następnie kolejnych brygadierów tej dywizji.

III.17 Oddziały rozbite, nawet niedowodzone, mogą poruszać się dowolnie poza zasięgiem dowodzenia własnego dowódcy dywizji bądź brygady.

III.18 Po zakończeniu aktywacji danej dywizji gracz usuwa z jednostki/dowódcy marker BRAK DOWODZENIA.

4. Rodzaje rozkazów.

III.19 Gracz może wydać następujące rozkazy:

1) Atak:

- dowódca dywizji/samodzielnej brygady musi w ciągu etapu, idąc po osi działania, zbliżyć się do krawędzi mapy o minimum o jeden a maksymalnie o tyle heksów, ile dowódca ma punktów ruchu, nie więcej jednak niż o zadaną liczbę heksów, - oddziały podporządkowane temu dowódcy mogą atakować, kontratakować, szarżować, kontrszarżować, wykonywać ostrzał, reorganizować się, przemieszczać się, oddziały mogą wykonywać rozkaz w dowolnym dostępnym szyku,

2) Obrona:

- dowódca dywizji/samodzielnej brygady nie może poruszyć się z zajmowanego heksu, oddziały podporządkowane temu dowódcy nie mogą atakować i szarżować, mogą kontratakować i kontrszarżować, wykonywać ostrzał, reorganizować się, przemieszczać się, brygadier dywizji wykonującej rozkaz Obrona nie może dobrowolnie wyjść poza zasięg dowodzenia własnego dywizjonera, oddział dywizji wykonującej rozkaz Obrona nie może dowolnie wyjść poza zasięg dowodzenia własnego dowódcy brygady (dotyczy to także oddziału podporządkowanego dowódcy brygady dywizyjnej) albo dywizji – nie dotyczy to oddziałów rozbitych, oddziały mogą wykonywać rozkaz w dowolnym dostępnym szyku, dowódca może wspierać reorganizację jednostek rozbitych,



3) Marsz forsowny:

- dowódca dywizji/samodzielnej brygady musi w ciągu etapu idąc po osi działania zbliżyć się w ciągu etapu do krawędzi mapy o minimum o jeden a maksymalnie o tyle heksów, ile dowódca ma punktów ruchu, nie więcej jednak niż o zadaną liczbę heksów, - oddziały nie mogą walczyć wręcz, nie mogą ostrzeliwać przeciwnika, **mogą się reorganizować**, - oddziały wykonujące rozkaz Marsz forsowny nie mogą być rozbite – przed podjęciem marszu jednostka taka musi zostać zreorganizowana, - rozkaz można wykonywać tylko w szyku kolumny szturmowej (kawaleria w szyku kolumny), tyraliera traktowana jest tak, jak gdyby przyjęła taki szyk – przed rozpoczęciem ruchu

należy zmienić szyk jednostki na odpowiedni,

- oddział wykonujący rozkaz Marsz forsowny przykrywany jest żetonem pomocniczym MARSZ FORSOWNY, - przykrycie oddziału żetonem pomocniczym MARSZ FORSOWNY bądź zdjęcie z oddziału takiego żetonu (zmiana szyku z bojowego na marszowy i odwrotnie) kosztuje **zawsze dodatkowy 1 punkt ruchu**,

- dobrowolne ściągnięcie żetonu MARSZ FORSOWNY możliwe jest tylko w sytuacji zmiany rozkazu dowódcy dywizji/samodzielnej brygady na rozkaz Atak bądź Obrona,

- jeśli oddział przeciwnika znajdzie się na polu przyległym do jednostki przykrytej markerem Marsz Forsowny, jednostka ta obowiązkowo zdejmuje ŻETON MARSZ FORSOWNY i przechodzi test morale; wynik negatywny testu oznacza dezorganizację jednostki; takie działanie oddziału przykrytego żetonem MARSZ FORSOWNY traktowane jest jak jego reakcja,

- zmiana szyku na marszowy możliwa jest nawet w sytuacji, gdy oddział jest niedowodzony,

- oddziały i dowództwa korzystające z Marszu Forsownego zwiększają swoją ruchliwość dwukrotnie (dodatkowo mogą korzystać z dobrodziejstwa dróg – patrz tabela kosztów ruchu w terenie).

5. Oś działania; dystans.

III.20 Oś działania to odcinek biegnący od heksu zajmowanego przez dowódcę dywizji/samodzielnej brygady do krawędzi mapy; linia ta musi zawierać się w kącie wyznaczonym na diagramie dowodzenia.

III.21 Kąt wyznaczający oś działania to kąt 60 stopni, którego ramiona zawierają się w dwóch heksach przyległych do danego heksa zajmowanego przez dowódcę.

III.22 Dystans to ilość heksów, o które dowódca dywizji/samodzielnej brygady musi zbliżyć się w stronę krawędzi mapy wyznaczonej osią działania. Dystans zapisywany jest na diagramie dowodzenia danego dowódcy. Do dystansu do pokonania nie wlicza się heksu na którym znajduje się dowódca dywizji/samodzielnej brygady.

III.23 Rozkaz jest wykonany, gdy:

1) **Atak:** dowódca dywizji/samodzielnej brygady przemaszeruje po osi działania nakazaną liczbę heksów; w takiej sytuacji dowódca taki automatycznie otrzymuje rozkaz Obrona zajmowanego heksu,

2) **Obrona:** dowódca dywizji/samodzielnej brygady – bez zmiany rozkazu – nie może przemieszczać się z heksu zajętego po wykonaniu rozkazu,

3) **Marsz Forsowny** – tak jak atak.

III.24 Rozkaz Atak/Marsz Forsowny zaznacza się w ten sposób, że na diagramie dowodzenia wpisuje się rodzaj rozkazu, zaznacza oś działania oraz wpisuje dystans. Po przesunięciu dowódcy dywizji należy w diagramie dowodzenia wpisać stosowną liczbę heksów pozostałą do przebycia (odjąć liczbę przebytych heksów).

III.25 Gdy liczba heksów do przebycia spadnie do zera (dowódca przebędzie zadany dystans), dywizjoner natychmiast zatrzymuje się z rozkazem Obrona.

III.26 Dowódca musi zmierzać do krawędzi mapy najkrótszą drogą wolną od wrogich jednostek bądź dowódców. Chwilowa niemożliwość przemieszczenia się dowódcy po osi działania spowodowana stojącymi na drodze jednostkami nieprzyjaciela nie oznacza automatycznej zmiany rozkazu – dowódca musi podjąć marsz jeśli tylko pojawi się taka możliwość (przeszkoda zostanie usunięta).

III.27 Obowiązek przemieszczania się przez dowódcę po osi działania nie dotyczy sytuacji, w której dowódca zmuszony byłby do przekroczenia krawędzi nieprzekraczalnej dla niego, albo do wejścia na heks dla niego niedostępny. W takiej sytuacji dowódca ten musi jak najkrótszą drogą dojść do heksu, z którego będzie mógł kontynuować marsz po nakazanej osi. Do momentu wykonania ruchu w stronę nakazanej krawędzi mapy gracz nie zaznacza zmniejszenia ilości heksów do przebycia przez danego dowódcę.

6. Zmiana rozkazu/osi działania/dystansu.

III.28 Dowódca dywizji/samodzielnej brygady może zmienić rozkaz na każdy dostępny za wyjątkiem rozkazu **Marsz Forsowny**.

III.29 Dowódca dywizji/samodzielnej brygady może zmienić dystans tylko na taki, który w momencie wydawania rozkazu pozwala dojść na heks widziany przez tego dowódcę.

III.30 Rozkazy **Atak i Marsz Forsowny** mogą zostać wydane jedynie w odniesieniu do heksu, na którym aktualnie nie znajduje się dany dowódca.

III.31 Jeśli w danej dywizji więcej niż połowa oddziałów (stan aktualny na moment sprawdzenia) jest zdeorganizowana bądź rozbita, dowódca może w każdym momencie gry zmienić rozkaz na rozkaz OBRONA (bez użycia gońca i wykonania 1K10).

III.32 Dopuszcza się zmianę rozkazu bez zmiany osi działania/dystansu, zmianę dystansu bez zmiany osi działania i rozkazu oraz zmianę osi działania bez zmiany rozkazu i dystansu.

III.33 Zmianę rozkazu niezwłocznie zaznacza się na diagramie dowodzenia danego dowódcy.



7. Zasięg dowodzenia; gońcy; sposób zmiany rozkazu.

III.34 Zasięg dowodzenia naczelnego wodza wynosi **3 heksy**.

III.35 Dowódca korpusu/skrzydła posiada zasięg dowodzenia **6 heksów**.

III.36 Dowódca dywizji posiada zasięg dowodzenia wynoszący **3 heksy**.

III.37 Dowódca samodzielnej brygady bądź brygady dywizyjnej posiada zasięg dowodzenia **2 heksy**.

III.38 W fazie dowodzenia gracz może bez użycia gońców zmienić rozkaz dla dowódcy dywizji bądź samodzielnej brygady znajdującego się w zasięgu dowodzenia Naczelnego Wodza.

III.39 Jeśli dowódca dywizji/samodzielnej brygady znajduje się poza zasięgiem bezpośredniego dowodzenia Naczelnego Wodza, zmiana rozkazu może odbyć się poprzez gońca bądź przy użyciu dowódcy skrzydła/korpusu.

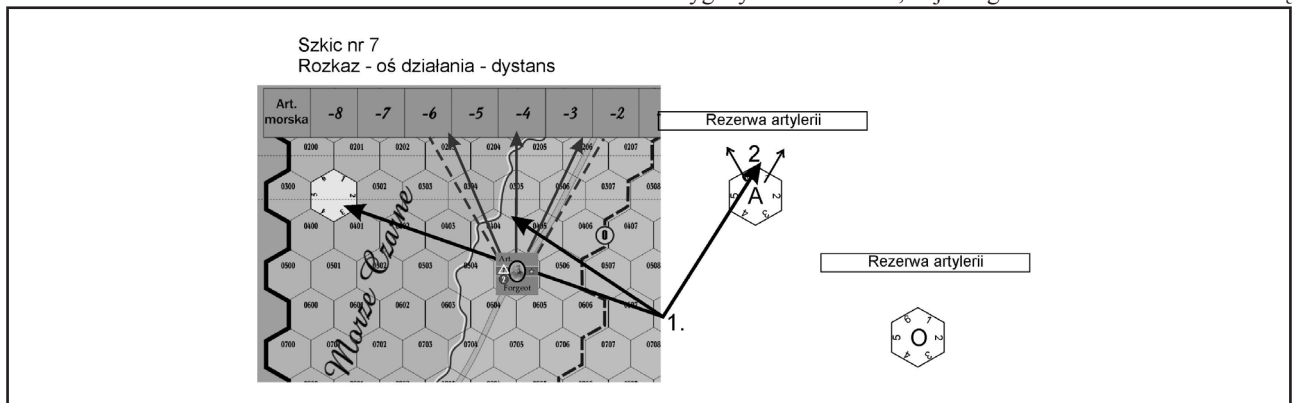
III.40 Dla zmiany rozkazu przy użyciu gońca gracz na diagramie dowodzenia zaznacza adresatowi nowy rozkaz (oś działania i dystans) oraz numer gońca, który wiezie nowy rozkaz po czym porusza gońca o 10 heksów w stronę adresata (dowódcy dywizji/samodzielnej brygady). W kolejnej fazie rozkazów gracz przesuwa gońca aż ten znajdzie się na heksie z adresatem rozkazu, czyli ze stosownym dowódcą dywizji/samodzielnej brygady.

III.41 Po dojściu do adresata goniec kładziony jest na torze etapów na polu następnego etapu.

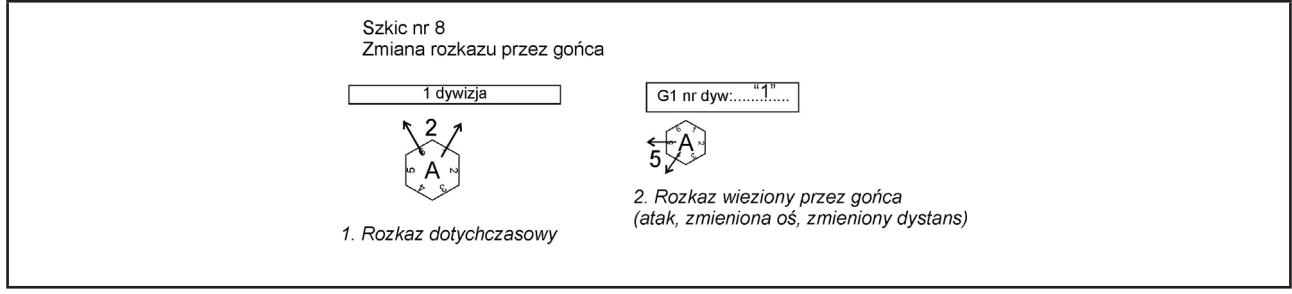
Goniec jest dostępny w fazie dowodzenia następnego etapu.

III.42 Jeśli dowódca dywizji bądź samodzielnej brygady znajduje się w odległości od 4 do 10 pól od żetonu głównodowodzącego, gracz zmienia rozkaz, zaś żeton gońca odkłada na tor etapów na pole odpowiadające etapowi, w którym goniec wraca do gry.

III.43 Jeśli w międzyczasie dowódca dywizji/samodzielnej brygady zmieni rozkaz, dojście gońca oznacza zawsze zmianę



- 1 - Szare przerywane kreski wyznaczają zakres możliwych osi działania, włącznie z heksami, po których kreski biegną. Celem uniknięcia niejasności na diagramie dowodzenia oś działania zaznacza się na podstawie strzałki naniesionej na mapę do gry. Szare strzałki ukazują możliwe osie działania.
- 2 - Dystans określony cyfrą 2, oznacza ilość heksów, jakie dowódca musi przebyć w stronę zadanej krawędzi mapy, by wykonać rozkaz.
- 3 - Litera "A" oznacza rodzaj rozkazu (tutaj "Atak"). Litera "O" na diagramie obok oznacza rozkaz "Obrona".



rozkazu na wieziony przez gońca.

III.44 Gонец posiada 10 punktów ruchu i za każdy przejechany heks płaci 1 punkt ruchu bez względu na teren Gонец nie może wchodzić na heks zawierający jednostkę przeciwnika oraz na heks przyległy do niej, jeśli nie stoi na nim oddział sojuszniczy a także na hekсы przedstawiające skarpe i morze.

III.44/1 Jeśli na pole z samotnie stojącym gońcem wejdzie oddział przeciwnika, wtedy:

a) w razie gdy wchodzącym jest oddział piechoty, gracz aktywny przesuwając gońca w dowolną stronę o 1 heks (czyni tak za każdym razem, nawet gdy ten sam oddział wchodzi na heks przyległy do samotnie stojącego gońca),

b) w razie gdy wchodzącym jest oddział kawalerii, gracz aktywny wykonuje 1K10: wynik „1-8” - należy postąpić jak powyżej; wynik „9” oznacza przesunięcie gońca z mapy na tor etapów na pole o dwa etapy później, niż etap w którym ściągnięto gońca.

III.44/2 Powyższą zasadę należy stosować również wtedy, gdy gонец wskutek walki pozostanie sam na heksie. Jednakże gонец może wraz z oddziałem wykonać odwrót bądź uciec.

III.45 Jeśli w grze występuje szczebel dowódcy korpusu/skrzydła, rozkaz przy użyciu gońca zmieniany jest w ten sposób, że gонец musi dotrzeć do danego dywizjonera/brygadiera samodzielnego przejeżdżając przez pole z dowódcą skrzydła i tracąc na tym polu **dotatkowe 2 punkty ruchu**, po czym musi dojechać do adresata rozkazu.

III.46 W przypadku istnienia szczebla korpusu do zmiany rozkazu bez użycia gońca wystarcza, by dowódca korpusu znajdował się w zasięgu dowodzenia naczelnego wodza, samemu mając w zasięgu dowodzenia dowódcę dywizji/samodzielną brygadę.

III.47 Dowódca korpusu/skrzydła może w fazie dowodzenia wykonać próbę zmiany rozkazu podległym dywizjonerom/samodzielnym brygadierom. Próba zmiany rozkazu może nastąpić jednak tylko wobec dowódcy znajdującego się w zasięgu dowodzenia dowódcy korpusu/skrzydła. Próba wymaga wykonania 1K10; wynik mniejszy bądź równy współczynnikowi samodzielności dowódcy oznacza zmianę rozkazu dla podkomendnego. Wynik wyższy oznacza brak zmiany.

III.48 Dowódca dywizji/samodzielną brygadę może na początku własnej aktywacji próbować zmienić posiadany rozkaz wykonując 1K10. Wynik mniejszy bądź równy współczynnikowi samodzielności dowódcy oznacza zmianę rozkazu dla podkomendnego. Wynik wyższy oznacza brak zmiany i konieczność wykonywania dotychczasowego rozkazu.

Rozdział IV

USZYKOWANIE ODDZIAŁÓW

IV.1 Szyki piechoty.

Piechota może tworzyć następujące szyki:

1) linia – szyk rozwinięty, służący zarówno do walki ogniowej jak i uderzeń na bagnety,

2) kolumna szturmowa – szyk zwarty, służący do manewrów i uderzeń na bagnety, nie nadający się do prowadzenia walki ogniowej,

Uwaga autora: “kolumna szturmowa” to zbiorcze określenie autora oznaczające różnego rodzaju formy kolumn batalionowych, w szczególności plutonowych i dywizjonowych. Nazwę tą nadałem dla odróżnienia od szyku kolumny kompanijnej (“rotnaja kolonna”), którą wówczas stosowali Rosjanie.

3) kolumna kompanijna – szyk zwarty służący do manewrów,

uderzeń na bagnety i walki ogniowej – mniej ruchliwy niż kolumna szturmowa, pozwalający jednak wykorzystać częściowo siłę ognia batalionu; szyk bardziej manewrowy niż linia,

4) tyraliera – szyk rozproszony używany do osłony, dezorganizowania nieprzyjacielskich szyków ogniem indywidualnym i do walki w terenie trudnym (teren zadrzewiony, zabudowany, etc.); w grze występuje jedynie w przypadku jednostek piechoty lekkiej (rosyjscy i brytyjscy strzelcy, francuscy strzelcy piesi, żuawi i strzelcy algierscy); tyraliera może obejmować jednostki o maksymalnej sile 4 punktów – ustawienie na stosie jednostek tyralierzy o wyższej sile jest niedopuszczalne; w razie przekroczenia limitu stos taki przy najbliższej okazji należy rozmontować; piechota w tyralierze może samodzielnie (bez udziału jednostek w szyku zwartym) atakować wyłącznie inne jednostki piechoty w tyralierze, artylerię oraz dowolne jednostki rozbite.

Wyjątek! Żuawi i tyralierzy algierscy mogą atakować każdą jednostkę przeciwnika bez względu na rodzaj szyku, w który jest uformowana.

5) czworobok – specyficzny typ szyku zwartego służący wyłącznie obronie przeciwko kawalerii – szyk taki jest mało ruchliwy, może prowadzić walkę ogniową, nie może uderzać na bagnety; czworobok może zostać potraktowany jako szyk oddziału piechoty broniącego zabudowań i umocnień polowych – w takiej sytuacji jednostka nie może się poruszać przed zmianą szyku na inny dowolny.

IV.2 Brytyjska piechota liniowa walczy wręcz i strzela jedynie w linii.

IV.3 Właściwości oraz symbole szyków piechoty przedstawia TABELA SZYKÓW.

2. Szyki kawalerii.

IV.4 Kawaleria może tworzyć następujące szyki, posiadające poniższe właściwości:

1) linia – jedyny szyk bojowy kawalerii, w którym może wykonywać szarże i kontrszarże,

2) kolumna marszowa – szyk ten jest jedynie szykiem marszowym – kawaleria by walczyć zmuszona jest do przeformowania się w szyk liniowy; kawaleria zaatakowana w takim szyku wykonuje test morale; wynik negatywny oznacza **zmianę szyku i dezorganizację oddziału**.

3) szyk rozproszony - szczególny szyk stosowany przez kozaków; zaznaczony został jako “tyraliera konna” i takie posiada właściwości ruchu; kawaleria w szyku rozproszonym może atakować wyłącznie jednostki artylerii, piechotę w tyralierze, zaś inne jednostki tylko wtedy, gdy są rozbite.

IV.5 Właściwości i symbole szyków kawalerii przedstawia TABELA SZYKÓW.

3. Szyk artylerii.

IV.6 Artyleria nie tworzy żadnego szyku. Po ruchu artyleria prowadzi ostrzał z ujemnym modyfikatorem do rzutu. Patrz TABELA SZYKÓW.

4. Konieczność posiadania szyku.

IV.7 Za wyjątkiem artylerii, dowódców i oddziałów rozbitych każda jednostka musi znajdować się w dowolnym dostępnym jej szyku.

IV.8 Oddziały znajdujące się na jednym heksie muszą po zakończeniu aktywacji posiadać jeden, wspólny dla wszystkich szyk, w przeciwnym razie cały stos ulega rozbiciu. Wyjątkiem jest tyraliera na czele stosu - pozostaje wtedy zawsze tyralierą. Jeśli jednak tyraliera znajduje się w środku bądź na dole stosu, przyjmuje zawsze szyk stosu.

5. Zmiana szyku.

IV.9 Koszt zmiany szyku określa TABELA SZYKÓW.

IV.10 Zmianę szyku uwidacznia się w sposób następujący:

1) w przypadku szyków liniowego i kolumn obydwo rodzajów – poprzez odwrócenie żetonu na stronę zawierającą symbol żądanego szyku, bądź położenie na mapie żetonu oddziału w szyku zwartym i zdjęcie żetonów tyralierskich,

2) w przypadku tyralierzy – poprzez zamianę żetonu batalionu na odpowiadające numerem żetony tyralierów bądź wydzielenie z batalionu żetonu tyralierskiego,



3) w przypadku czworoboku poprzez położenie na jednostce żetonu pomocniczego symbolizującego właściwy szyk.

IV.11 W przypadku zamiany całego batalionu należy żeton batalionu ściągnąć i w jego miejsce postawić stosowne żetony tyralierów.

IV.12 Zmiana szyku na polu przyległym do jednostki przeciwnika możliwa jest albo w reakcji na działania przeciwnika (w trakcie jego aktywacji) bądź w trakcie aktywacji danego oddziału, bądź w przypadku piechoty brytyjskiej oraz kawalerii wszystkich walczących stron także w przypadku ataku na te jednostki.

IV.13 Wchłonięcie tyralierzy przez oddział nie wymaga kosztów w punktach ruchu i może nastąpić w dowolnym momencie aktywacji, przy czym oddział w szyku zwartym traci dodatkowo tyle punktów ruchu, ile utraciła tyraliera. W tym przypadku nie można jednak ruszać oddziałów stopniowo – najpierw muszą się poruszyć żetony tyralierskie, a następnie oddział w szyku zwartym. W przypadku formowania szyku zwartego przez dwie lub więcej tyralier oddział w szyku zwartym traci tyle punktów ruchu, ile dotychczas utraciła ich tyraliera, która wydała ich najwięcej. Dopuszcza się zejście się na jeden heks kilku oddziałów tyralierskich i następnie dopiero sformowanie oddziału w szyku zwartym.

IV.14 Wchłonięcie bądź scalenie tyralier możliwe jest wyłącznie w stosunku do oddziałów należących do tego samego batalionu.

IV.15 Diagram liczebności dla batalionów lekkich uwidacznia podział batalionu na "dywizyjony" tyralierów.

IV.16 Zmiana szyku na heksie przyległym do nieprzyjaciela, w jego strefie frontowej wymaga testu morale. Nieudany test morale oznacza zmianę szyku na dowolny oraz dezorganizację oddziału.

IV.17 Zmiana szyku na heksie przyległym do jednostki przeciwnika, nie znajdującym się w strefie frontowej oddziału nie wymaga testu morale.

IV.18 Brytyjska piechota jest zobowiązana do zmiany szyku z kolumnowego na liniowy tylko w sytuacji, gdyby została zaatakowana wręcz, wykonując zarazem test morale; nieudany test nie przeszkadza w zmianie szyku, powoduje jedynie dezorganizację.

IV.19 Oddział posiada przez całą aktywację ruchliwość właściwą dla szyku, w jakim rozpoczął ruch.

IV.20 Tyralierzy można wydzielać jedynie przed ruchem oddziału.

IV.21 Zmiana szyku piechoty z czworoboku na inny dostępny polega na ściągnięciu z jednostki żetonu pomocniczego i wydaniu dodatkowego punktu ruchu.

IV.22 Oddziały mogą zmieniać szyk dowolną ilość razy, korzystając z limitu punktów ruchu.

IV.23 Koszt uformowania szyku jest niezależny od tego, w jakim szyku oddział znajdował się poprzednio oraz jest niezależny od terenu, na którym oddział się znajduje. Zmiana szyku nie powoduje dezorganizacji, jeśli wykonywana jest na

terenie powodującym taki skutek w razie wejścia nań.

IV.24 Tylko i wyłącznie znajdujący się w wiosce/farmie albo reducie oddział piechoty w "czworoboku" bądź tyralierze korzysta podczas ostrzału i w walce wręcz modyfikatorów za teren dla w/w rodzajów walki.

IV.25 Oddział piechoty w szańcu otwartym uzyskuje za pozostawanie w nich modyfikatory do walki ogniowej oraz walki wręcz tylko wtedy, gdy znajduje się w szyku linii bądź tyralierzy i tylko w przypadku ataku/ostrzału od frontu tych umocnień.

IV.26 Oddział piechoty w kolumnie znajdujący się w umocnieniach bądź miejscowości nie uzyskuje modyfikatorów do ostrzału za teren.

IV.27 Artyleria w umocnieniach zawsze uzyskuje modyfikator do ostrzału/walki wręcz, o ile odbywają się one od frontu umocnienia.

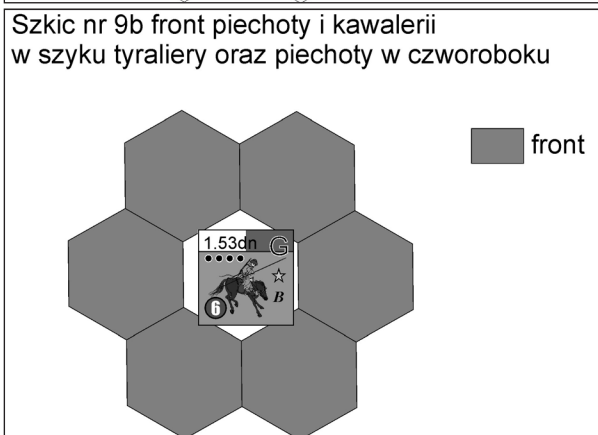
Rozdział V

UKIERUNKOWANIE I EWOLUCJE

V.1 Za wyjątkiem oddziałów rozbitych i tyralier każdy oddział musi być ukierunkowany.

V.2 Oddziały znajdujące się na stosie muszą być ukierunkowane w jedną stronę. Wyjątek stanowi artyleria; każda z jednostek artylerii, także stojąca wspólnie z jednostkami nieartyleryjskimi, może być ukierunkowana dowolnie.

V.3 Heksy w części frontowej nazywane są strefą frontową, hekсы z boku flanką oddziału, hekсы z tyłu strefą tylną oddziału. Tyraliera i czworobok są jedynym szykiem posiadającym front na wszystkich przyległych heksach.



V.4 Zmiana ukierunkowania polega na wykonywaniu zwrotów. Oddział może wykonywać zwroty o 60 stopni albo o 180 stopni. Celem zmiany frontu o 120 stopni oddział musi wykonać dwa zwroty po 60 stopni.

V.5 Zmiana ukierunkowania jest możliwa w dowolnym mo-

mencie aktywacji danego oddziału, z uwzględnieniem kosztu takiej zmiany w punktach ruchu, który został określony w TABELI SZYKÓW.

V.6 Zmiana ukierunkowania na polu przylegającym do jednostki przeciwnika i leżącym w jego strefie kontroli wymaga testu morale dokonanego po zwrocie: wynik negatywny oznacza dezorganizację.

V.7 Koszt wykonania zwrotu dotyczące właściwości poszczególnych formacji zawiera TABELA SZYKÓW.

V.8 Określony w tabeli koszt dotyczy zwrotu o 60 stopni albo o 180 stopni na jednym heksie; gracz, który zamierza wykonać 2 zwroty po 60 stopni, zmuszony jest zapłacić za każdy z nich z osobna. Zwroty na kolejnych heksach powodują konieczność wydania punktów ruchu osobno.

V.9 Teren nie wpływa na możliwość i koszt wykonania przez oddział zwrotu.

V.10 Zwrot wykonywany na heksie, który w TABELI WPŁYWU TERENU oznaczony jest literą "D", nie powoduje automatycznej dezorganizacji.

V.11 Wpływ ukierunkowania na ruch – patrz punkt VIII.3

V.12 Wpływ ukierunkowania na walkę – patrz punkty X.3 oraz XII.1.

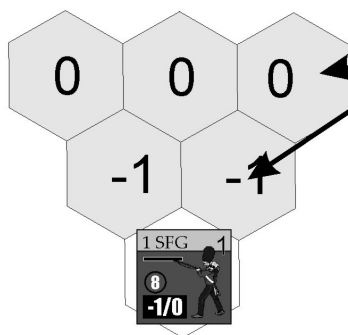
Rozdział VI

KONTROLA TERENU I REAKCJA

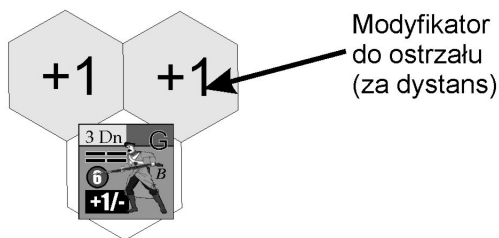
VI.1 Strefę kontroli piechoty i artylerii tworzą heksy przed frontem oddziału znajdujące się w zasięgu jego ognia. Jeśli oddział w danym szyku nie może prowadzić ognia, jego strefą kontroli są przylegające doń pola frontowe.

VI.2 Strefa kontroli kawalerii to pola strefy frontowej znajdujące się bezpośrednio przed frontem oraz w odległości 1 heksu od frontu oddziału.

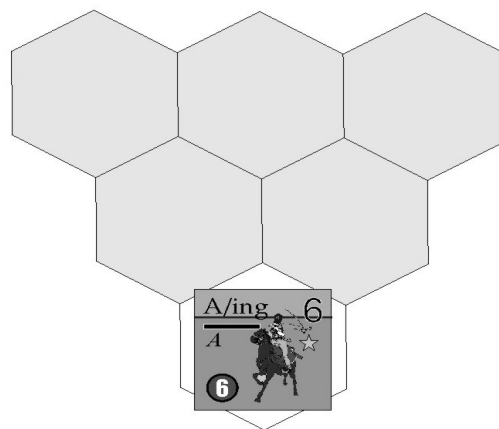
Szkic nr 10a; strefa kontroli piechota, zasięg ognia 2 heksy



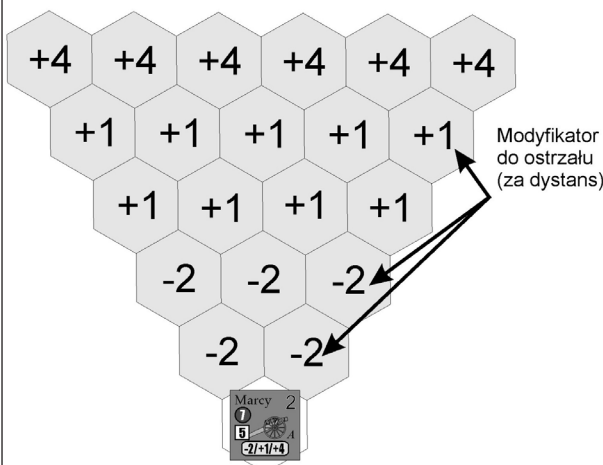
Szkic nr 10b; strefa kontroli piechota, zasięg ognia 1 heks



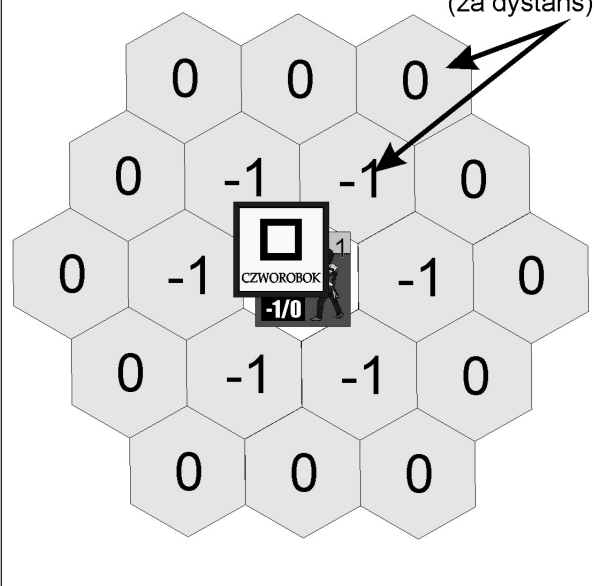
Szkic nr 10c; strefa kontroli kawaleria



Szkic nr 10d; strefa kontroli artyleria

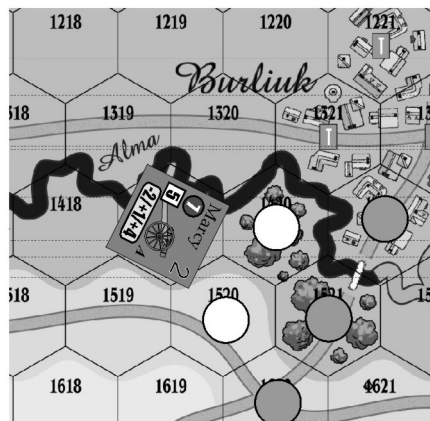


Szkic nr 10e; strefa kontroli - czworobok, tyraliera, 2 heksy zasięgu



VI.3 Strefa kontroli rozciąga się jedynie na pola widoczne dla oddziału.

Szkic nr 11 Widoczność a strefa kontroli



- heks obejmowany strefą kontroli oddziału (widziany przez oddział)
- heks, którego oddział nie kontroluje (tu: zakaz ostrzału) - brak widoczności

VI.4 Strefę kontroli posiada każdy oddział (także artyleria), nie znajdujący się w stanie rozbicia.

VI.5 Oddział nie ma obowiązku zatrzymania się w strefie kontroli przeciwnika – każdy ruch w strefie kontroli bądź wejście do tej strefy powoduje możliwość reakcji przeciwnika.



VI.6 W grze występują następujące rodzaje reakcji:

- 1) zmiana szyku,
- 2) zmiana frontu (zwrot o 60 stopni),
- 3) ostrzał piechoty,
- 4) kontratak piechoty (może być poprzedzony ostrzałem),
- 5) kontrszarża kawalerii,
- 6) ostrzał i wycofanie tyraliery albo artylerii konnej,
- 7) zmiana szyku przez oddział w kolumnie marszowej (przykryty markerem MARSZ FORSOWNY).

VI.7 Oddział, który we własnej aktywacji wejdzie na pole leżące w strefie kontroli jednostki przeciwnika może zostać ostrzelany przez każdy oddział piechoty bądź artylerii, może być celem kontrataku piechoty bądź kontrszarży kawalerii przeciwnika.

VI.8 Przepis powyższy dotyczy także każdej czynności (przemieszczenie się, zmiana szyku, zmiana frontu, oddanie salwy, reorganizacja), jaką oddział wykona w strefie kontroli przeciwnika.

VI.9 Po ostrzeleniu przez gracza nieaktywnego oddział gracza aktywnego może kontynuować ruch, o ile pozostaje mu zapas punktów ruchu.

VI.10 Jeśli jednostka znajdowała się na początku aktywacji przeciwnika na polu przyległym do jego jednostek znajdującym się w ich strefie frontowej, reakcja wymaga uprzedniego testu morale; wynik negatywny oznacza brak reakcji. **Przepis powyższy nie dotyczy reakcji przez ostrzał oraz kontrszarży kawalerii – ten nie wymaga osobnego testu morale.**

VI.11 Jeśli jednostka przeciwnika wejdzie na pole leżące w sąsiedztwie jednostki piechoty, oddział ten może zamiast oddania salwy próbować zmienić szyk albo front – po zmianie oddział gracza nieaktywnego wykonuje test morale; negatywny wynik oznacza dezorganizację.

VI.12 Jednostka (bądź kilka jednostek stojących na jednym

heksie) piechoty o liczebności przynajmniej 3 punktów może reagować formując czworobok, także wtedy, gdy kawaleria znajduje się jeszcze o 2 heksy od piechoty (nawet jeśli strefa kontroli piechoty nie sięga tak daleko). Uformowanie czworoboku wymaga testu morale; wynik negatywny **oznacza pozostanie w dotychczasowym szyku i dezorganizację**. Po sformowaniu czworoboku gracz aktywny może zrezygnować z szarży dezorganizując jednostki kawalerii, które zamierzały wziąć udział w ataku. Jednostki te kończą ruch w danym etapie.

VI.13 Jednostka piechoty wchodząca w strefę kontroli wrogiej kawalerii nie może zmienić szyku, jeśli jazda przeciwnika wykonała kontrszarżę.

VI.14 **Początek ruchu w strefie kontroli.** Jeśli jednostka rozpoczyna aktywację w strefie kontroli, reakcja przeciwnika jest możliwa także wtedy, gdy jednostka ta zamierza od razu opuścić strefę kontroli. W takiej sytuacji deklaracja opuszczenia strefy kontroli wywołuje możliwość natychmiastowej reakcji. Za ruch w strefie kontroli uznaje się także oznaczenie jednostki markerem "Szturm" (jest to także deklaracja gracza, iż zużywa punkty ruchu na wykonywany szturm – w razie utraty punktów ruchu wskutek ostrzału szturm ten może stać się niemożliwy).

VI.15 **Kontratak piechoty.** Jeśli jednostka przeciwnika rozpoczyna aktywację, bądź w jej trakcie znajdzie się na heksie bezpośrednio leżącym przed frontem oddziału piechoty, na polu sąsiednim, albo rozpoczynając aktywację na takim polu wykona jakikolwiek ruch (przemieści się, odda salwę, zmieni szyk, zmieni front), gracz nieaktywny może – zamiast ostrzelać przeciwnika, próbować wykonać kontratak. Gracz kontratakujący wykonuje test morale – w razie pozytywnego wyniku dochodzi do kontrataku. Walka rozstrzygnięta jest natychmiast na zasadach ogólnych z kontratakującym jako atakującym (z możliwością wycofania się gracza aktywnego przed kontratakującym przeciwnikiem). Negatywny wynik testu oznacza brak kontrataku. Gracz aktywny może poruszać się dalej.



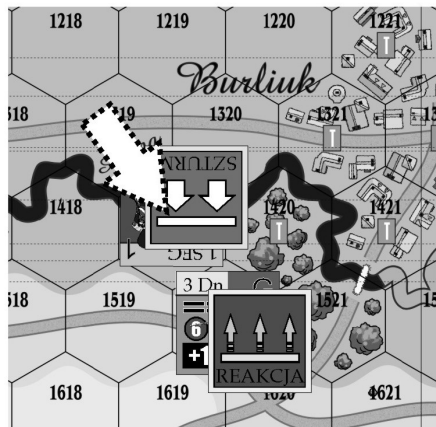
Alexander William Kinglake, ur. 5.08.1809 w Taunton w hrabstwie Somerset, zm. 2.01.1891.

Angielski pisarz podróżnik i historyk, absolwent Trinity University Cambridge i Eaton. Od 1837 do 1856 praktykujący adwokat, po rezygnacji z wykonywania zawodu poświęcił się literaturze i życiu publicznemu.

Pierwszym znanym dziełem Kinglake'a była wydana w 1844 praca "Eothen: or Traces of travel brought home from the East" opisująca podróże autora do Syrii, Palestyny i Egiptu, do dzisiaj będąca przykładem klasycznej literatury podróżniczej. W 1857 wybrany do Parlamentu jako jeden z dwóch deputowanych z okręgu Bridgwater, z którego posłował jeszcze przez dwie kolejne kadencje, aż do pozbawienia miasta prawa wyborczego wskutek rozwiniętej korupcji.

Autor monumentalnego dzieła "Invasion to the Crimea", z którego dwóch tomów autor gry korzystał.

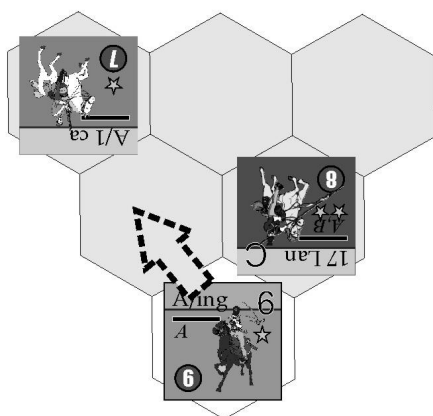
Szkic nr 12
Kontratak piechoty



- 1 - brytyjski batalion wchodzi na pole objęte strefą kontroli 3 batalionu Pułku Dnieprowskiego,
- 2 - gracz rosyjski może zareagować, np. zgłosić kontratak, wykonując test morale i przykrywając oddział brytyjski żetonem SZTURM; żeton rosyjski należy przykryć żetonem REAKCJA,
- 3 - walkę rozstrzyga się natychmiast, z batalionem Pułku Dnieprowskiego jako atakującym,
- 4 - w razie gdyby do kontrataku nie doszło, gracz brytyjski porusza się nadal, korzystając z pozostałego zapasu punktów ruchu,
- 5 - w razie kontrataku jednostka brytyjska kończy swój ruch - nie może być już celem kontrataku bądź ostrzału, zaś jednostka rosyjska nie może już w danej aktywacji reagować i - o ile doszło do kontrataku - brała udział w walce wręcz; w takiej sytuacji żeton REAKCJA należy zamienić na żeton SZTURM.

VI.16 Kontraszarża kawalerii. Kontraszarżę kawalerii opisano w punktach XII.45 i nast.

Szkic nr 13
Kontraszarża kawalerii



Pułk Huzarów Ingermanlandzkich może próbować zarówno wykonać szarżę na 17 Pułk Lansjerów (wtedy tylko wykonuje test morale) jak i na 1 Pułk Szaserów Afrykańskich (1 CA) - wtedy - po pozytywnym teście morale - przesuwa się na pole do przodu i dochodzi do walki.

VI.17 Reakcja - wycofanie tyralierii piechoty. Jeśli w trakcie ruchu na pole w strefie kontroli **samotnie stojącej jednej jednostki piechoty w szyku tyralierii** wejdzie wroga jednostka piechoty bądź artylerii, tyraliera może ostrzelać przeciwnika i po dokonaniu tego **cofnąć się o 1 albo 2 hekсы**. Piechota nie może się w ten sposób wycofywać przed kawalerią. Nie może się wycofać jednostka znajdująca się na początku aktywacji przeciwnika na polu przyległym do wrogiego oddziału, w strefie kontroli tego oddziału. Jednostka przeciwnika może poruszać się dalej, jeśli pozostał jej zapas punktów ruchu.

VI.18 Reakcja - wycofanie artylerii konnej. Przepisy o wycofaniu tyralierii piechoty należy stosować do wycofania artylerii konnej. Artyleria może się cofnąć wyłącznie przed piechotą bądź artylerią.

VI.19 Reakcja - wycofanie kawalerii. Jeśli na pole przyległe do hekсы zajmowanego przez **samotnie stojącą kawalerię** wejdzie wroga **jednostka piechoty**, to wtedy kawaleria - o ile nie wykonuje kontraszarży - **musi cofnąć się o 1 albo 2 hekсы** i przykrywa się ja żetonem REAKCJA. Kawaleria może w aktywacji przeciwnika wycofać się tylko raz (potem musi walczyć). Jednostka przeciwnika może poruszać się dalej, jeśli pozostał jej zapas punktów ruchu.

VI.20 Tyraliera konna. Oddział kawalerii w szyku tyralierii może, stosując przepisy o wycofaniu piechoty w tyralierze, wycofać się także przed wrogą jednostką jazdy, za wyjątkiem ataku przez inną jednostkę jazdy w szyku tyralierskim.

VI.20/1 Do wycofania tyralierii (piechoty i kawalerii) oraz artylerii konnej należy zastosować przepis dotyczący odwrotu po walce (dotyczy to zarówno możliwości, kierunku wycofania jak i skutków przechodzenia przez pola sąsiednie do oddziałów przeciwnika, jeśli znajdują się one w strefie kontroli).

VI.21 Jednostka może w jednej aktywacji przeciwnika wykonać **tylko jeden rodzaj reakcji**. Jednostka kawalerii **nie może kontynuować kontraszarży**

VI.22 Jednostkę która reagowała należy przykryć żetonem REAKCJA. Jednostka taka w danej aktywacji może być nadal celem ostrzału bądź ataku, za wyjątkiem jednostki przykrytej markerem SZTURM. W razie walki wręcz jednostki, która uprzednio reagowała, należy żeton REAKCJA zamienić na żeton SZTURM.

VI.23 Żeton REAKCJA należy usunąć niezwłocznie po zakończeniu danej aktywacji.

VI.24 Wycofanie, odwrót, ucieczka przez strefę kontroli. Jeśli w trakcie wycofania po walce bądź odwrotu, oddział wejdzie na heks przyległy do jednostki przeciwnika leżący w jego strefie frontowej, gracz wycofujący się wykonuje dodatkowy test morale z modyfikatorem +1 za każdy taki heks (nawet jeśli leży w strefie frontowej kilku oddziałów przeciwnika); **wynik negatywny oznacza stratę poziomu sprawności bojowej**. Ucieczka na taki heks oznacza eliminację. Oddział może zakończyć wycofanie bądź odwrót na polu przyległym do przeciwnika.

VI.25 Wycofująca się, wykonująca odwrót bądź uciekająca jednostka **nie może być celem reakcji przeciwnika**.

Rozdział VII

GRUPOWANIE ODDZIAŁÓW

VII.1 Żetony stojące na jednym hekсы tworzą stos.

VII.2 Nie można na stosie łączyć piechoty i kawalerii. Można łączyć artylerię i piechotę bądź artylerię i kawalerię.

VII.3 W każdym momencie gry na jednym hekсы mogą znaj-

dować się wyłącznie jednostki należące do jednej brygady i nie wchodzące w skład żadnej brygady (jednostki dywizyjne, korpusne i armijne).

VII.4 Szyk i ukierunkowanie. Jednostki piechoty bądź kawalerii na stosie muszą znajdować się w tym samym szyku i posiadać to samo ukierunkowanie. Wyjątek: tyraliera na szczycie stosu traktowana jest nadal jak tyraliera. Tyraliera w środku bądź na dole stosu traktowana tak jak jednostki w szyku zwartym. Każda jednostka artyleria stojąca sama bądź z innymi jednostkami może być ukierunkowana dowolnie.

VII.5 Utworzenie i rozformowanie stosu nie wymaga wydatkowania dodatkowych punktów ruchu.

VII.6 Oddział znajdujący się na szczycie stosu uważa się za stojący na czele szyku.

VII.7 W żadnym momencie gry na heksie nie mogą znajdować się oddziały o liczebności **przekraczającej 24 punkty**.

VII.8 Dla celów tworzenia stosów przyjmuje się, że **każda jednostka artylerii reprezentuje 8 punktów liczebności**.

VII.9 Jednostki zgrupowane na stosie poruszają się wyłącznie razem. Jeśli gracz zamierza wydzielić oddział, powinien to zrobić przed ruchem zgrupowania. W takiej sytuacji oddziały zgrupowane porusza przed albo po oddziałach wydzielonych ze zgrupowania. Wyjątek: scalanie tyralier (patrz IV.13).

VII.10 Jednostki zdeorganizowane na stosie. Po zakończeniu aktywacji na stosie mogą znajdować się zarówno jednostki zdeorganizowane jak i pełnosprawne.

VII.11 Jednostki rozbite na stosie. Cały stos ulega rozbiciu, jeśli po zakończeniu aktywacji danej dywizji/samodzielnej brygady choć jedna z jednostek jest rozbita.

VII.12 Jeśli gracz uprzednio nie rozformował stosu, reorganizacja jednej z jednostek go tworzących z dezorganizacji powoduje utratę stosowej liczby punktów ruchu przez cały stos.

VII.13 Przejście jednostki zdeorganizowanej bądź oddziału pełnosprawnego przez jednostkę zdeorganizowaną nie wpływa na poziom sprawności bojowej żadnej z tych jednostek.

VII.14 Przejście jednostki rozbitej przez jednostkę nie będącą w stanie rozbicia bądź jednostki nierozbitej przez jednostkę rozbitą, oznacza test morale dla jednostek nie rozbitych; wynik negatywny powoduje **obniżenie poziomu sprawności bojowej jednostki nie rozbitej**.

VII.15 Efektom ostrzału i walki wręcz podlega zawsze cały stos. Jeśli na stosie znajduje się artyleria, stratę odpisuje się pierwszej od góry jednostce nieartyleryjskiej. Co do pozostałych skutków ostrzału artylerii – patrz X.13.

VII.16 Test morale wykonuje się jednorazowo dla całego stosu, mając na uwadze najwyższe morale jednostki nieartyleryjskiej. Utratę poziomu sprawności bojowej zaznacza się osobno dla każdej z jednostek na stosie, mając na uwadze jej aktualny poziom.

VII.17 Jeśli na stosie znajdują się dwie jednostki w szyku tyralier, każda z nich prowadzi ogień z osobna.

VII.18 W walce wręcz biorą udział wszystkie jednostki nieartyleryjskie (bez względu na ich położenie na stosie), a ich liczebność sumuje się. Ostrzał piechoty prowadzi tylko jednostka znajdująca się na szczycie stosu.

VII.19 Artyleria znajdująca się na stosie z jednostkami piechoty/kawalerii może strzelać bez względu na położenie na stosie. Jednostki nieartyleryjskie – bez względu na położenie – mogą wykonać kontratak.

Rozdział VIII

RUCH

VIII.1 Każdy oddział posiada zapas punktów ruchu, służący do przemieszczania się, zmiany szyku, zmiany frontu, oddawania salw, reorganizacji. W trakcie ruchu gracze inicjują i rozstrzygają starcia wręcz.

VIII.2 Ruchliwość oddziału zależy od rodzaju broni i szyku, w jakim się on znajduje (patrz TABELA SZYKÓW).

VIII.3 Oddział może przemieszczać się wyłącznie w stronę heksów stanowiących jego front bądź tył - celem przemieszczenia się na heks nie leżący przed frontem bądź w strefie tylnej jednostka musi wykonać zwrot.

VIII.4 Ruch do tyłu kosztuje jednostkę **zawsze 1 dodatkowy punkt ruchu**.

VIII.5 Oddział musi przemieszczać się heks za heks, 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. Zapas punktów ruchu niewykorzystany w danej aktywacji przepada.

VIII.6 Należy zawsze wziąć pod uwagę wpływ heksu, na który następuje ruch, bądź krawędzi heksu, przez który oddział ten ruch wykonuje.

VIII.7 W trakcie ruchu oddział nie może przemieścić się na heks, jeśli wymaga to wydatkowania 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 przemieścić się nie może) i zakończyć ruch na tym polu.

VIII.8 Oddział nie może wejść na heks niedostępny dla broni, którą reprezentuje i szyku, w którym się aktualnie znajduje.

VIII.9 Oddział nie może wejść na pole zajęte przez jednostkę przeciwnika.

VIII.10 Przejście przez własną jednostkę możliwe jest jedynie wtedy, gdy nie powoduje to przekroczenia limitu jednostek na stosie (patrz punkt VII.7).

VIII.11 Oddziały muszą być poruszane jeden po drugim, zabronione jest dzielenie ruchu (poruszenie się najpierw częściowo jednym potem drugim oddziałem). Podzielenie ruchu nie dotyczy wyłącznie reakcji – po zareagowaniu przez przeciwnika oddział może poruszać się nadal, korzystając z pozostałego zapasu punktów ruchu. Wyjątek: scalanie tyralier z jednostką w szyku zwartym (patrz IV.13).

VIII.12 Kolejny oddział można poruszyć dopiero po zakończeniu ruchu poprzedniego oddziału. Stos istniejący przed ruchem należy traktować jak jedną jednostkę, o ile przed tym ruchem gracz nie oznajmi zamiaru rozmontowania stosu.

VIII.13 W pierwszej kolejności poruszają się niedowodzone jednostki i brygadierzy.

VIII.14 Wpływ terenu na ruch w zależności od formacji i szyku, w jakim się znajduje jednostka określa TABELI WPŁYWU TERENU.

Rozdział IX

WIDOCZNOŚĆ

IX.1 Linia widoczności służy do ustalenia, czy jednostka piechoty bądź artylerii może ostrzelać jednostkę przeciwnika oraz czy jednostka kawalerii może dokonać szarży (czy dane pole znajduje się w strefie kontroli jednostki), oraz czy do-

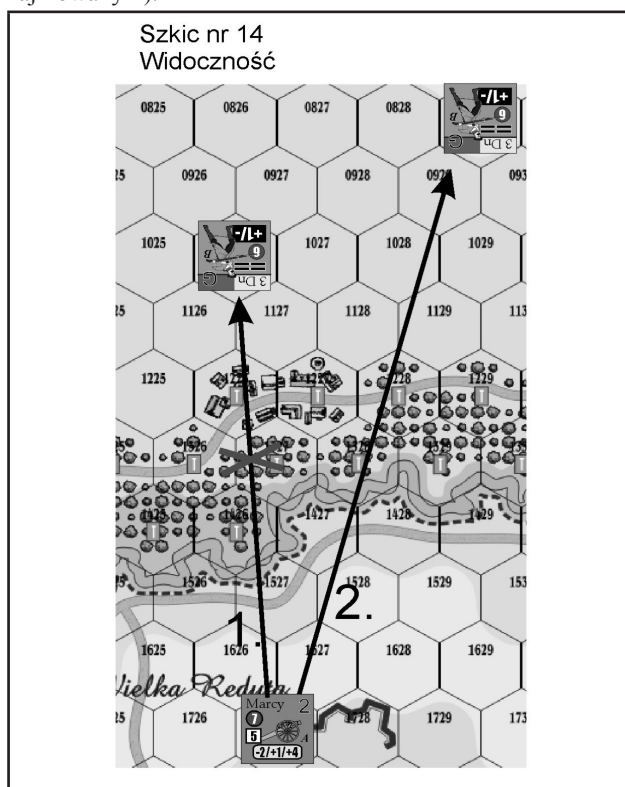
wódca może wydać rozkaz Atak/Marsz Forsowny.

IX.2 Linią widoczności jest odcinek, którego początek znajduje się w środku heksu, na którym stoi własna jednostka lub dowódca, zaś koniec w środku heksu, który ma zostać dostrzeżony.

IX.3 Widoczność istnieje wtedy, gdy na linii widoczności nie znajduje się żaden obiekt, który mógłby ją zablokować.

IX.4 Widoczność **nie istnieje**, gdy:

- 1) heks na linii widoczności jest położony wyżej niż heks zajmowany przez patrzącego i cel,
- 2) heks na linii widoczności zawiera sad, las, wioskę bądź jednostkę bojową (własną albo przeciwnika) i ani patrzący ani cel nie są wyżej niż obiekt blokujący widoczność,
- 3) jeśli patrzący jest wyżej niż cel i wyżej niż w/w heks blokujący widoczność, zaś obiekt blokujący widoczność jest bliżej celu (włącznie z heksem przezeń zajmowanym),
- 4) jeśli patrzący jest niżej niż cel i niżej niż heks blokujący widoczność, ten heks jest niżej od celu, zaś obiekt blokujący widoczność jest bliżej patrzącego. (włącznie z heksem przezeń zajmowanym).



1 - brak widoczności. Rosyjska artyleria o dwa poziomy wyżej. Heks blokujący widoczność (wioska) znajduje się w odległości 5 pól od patrzącego (bliżej celu). Między artylerią a heksem blokującym widoczność jest dystans 3 heksów, zaś między heksem blokującym a celem 2 heksy (wskutek „przesunięcia”);

2 - widoczność istnieje. Heks blokujący (winnica, heks 1228) znajduje się w odległości 5 heksów od patrzącego. Jednakże istnieje różnica dwóch poziomów, stąd dla celów widoczności heks blokujący ją „przesuwamy” o jedno pole w stronę patrzącego; w ten sposób pomiędzy obserwującą artylerią a heksem blokującym widoczność jest dystans 3 zaś między tym heksem a celem dystans 4 heksów.

IX.5 Widoczność nie istnieje, jeśli pomiędzy patrzącym a obiektem jest różnica poziomów i heks zawierający krawędź poziomu jest:

- 1) bliżej patrzącego, gdy ten jest niżej,

- 2) bliżej celu, gdy patrzący jest wyżej.

IX.6 Jeżeli różnica poziomów między patrzącym a celem jest większa aniżeli 1, sprawdzając widoczność za każdy dodatkowy poziom należy „przesunąć” heks blokujący widoczność w stronę patrzącego, jeśli ten jest niżej, bądź w stronę celu, jeśli cel jest wyżej.

IX.7 Dla sprawdzenia, czy istnieje widoczność porównuje się wyłącznie odległość w heksach pomiędzy patrzącym i heksem blokującym widoczność oraz pomiędzy heksem blokującym widoczność a celem. W żadnym wypadku nie bierze się pod uwagę heksu zajmowanego przez obiekt blokujący widoczność.

IX.8 Skarpa przecinająca linię widoczności blokuje widoczność, z wyjątkiem następujących sytuacji:

- 1) patrzący znajduje się poniżej skarpy, 3 albo więcej heksów od heksu ze skarpy, a cel znajduje się na heksie zawierającym skarpe,
- 2) patrzący znajduje się na heksie zawierającym skarpe,
- 3) artyleria stojąca na heksie ze skarpy widzi cel u dołu tylko wtedy, gdy różnica pomiędzy artylerią a celem wynosi co najmniej 3 heksy.

IX.9 Jeśli pomiędzy jednostką na skarpie a jednostką poniżej skarpy znajduje się heks blokujący widoczność, bierze się pod uwagę ilość poziomów, na jakie wznosi się skarpa.

IX.10 Wąwozy (miejsca, gdzie droga przecina skarpe) traktuje się dla celów widoczności jak teren wyżej bądź niżej o stosowną ilość poziomów.

IX.11 Widoczność istnieje, jeśli linia widoczności przebiega dokładnie **krawędzią** heksu, który widoczność blokuje.

IX.12 Zawsze można ostrzelać bądź szarżować heks blokujący widoczność, o ile jest on widoczny.

IX.13 Zawsze można ostrzelać bądź szarżować z heksu, który zawiera obiekt blokujący widoczność.

IX.14 Reguła pomocnicza. W razie wątpliwości gracze samodzielnie rozstrzygają, czy w danym przypadku widoczność istnieje czy też nie.

Autor nie jest w stanie objąć przepisami wszystkich możliwych przypadków widoczności i często przy sprawdzeniu potrzebny jest po prostu zdrowy rozsądek poparty wyobrażeniem sobie sytuacji, którą należy w danym momencie rozwiązać.

Rozdział X

OSTRZAŁ PIECHOTY

X.1 Oddział piechoty może ostrzelać przeciwnika:

- 1) we własnej aktywacji, w trakcie ruchu (w dowolnym momencie, ale nie po własnej walce wręcz),
- 2) w aktywacji przeciwnika – jako reakcja (patrz VI.6).

X.2 Walkę ogniową prowadzi wyłącznie oddział stojący na szczycie stosu.

X.3 Ostrzelać można jedynie cel znajdujący się w strefie kontroli oddziału.

X.4 Oddanie salwy we własnej aktywacji kosztuje oddział 2 punkty ruchu.

X.5 We własnej fazie aktywacji piechota może oddać dowolną ilość salw, korzystając z posiadanego zapasu punktów ruchu.

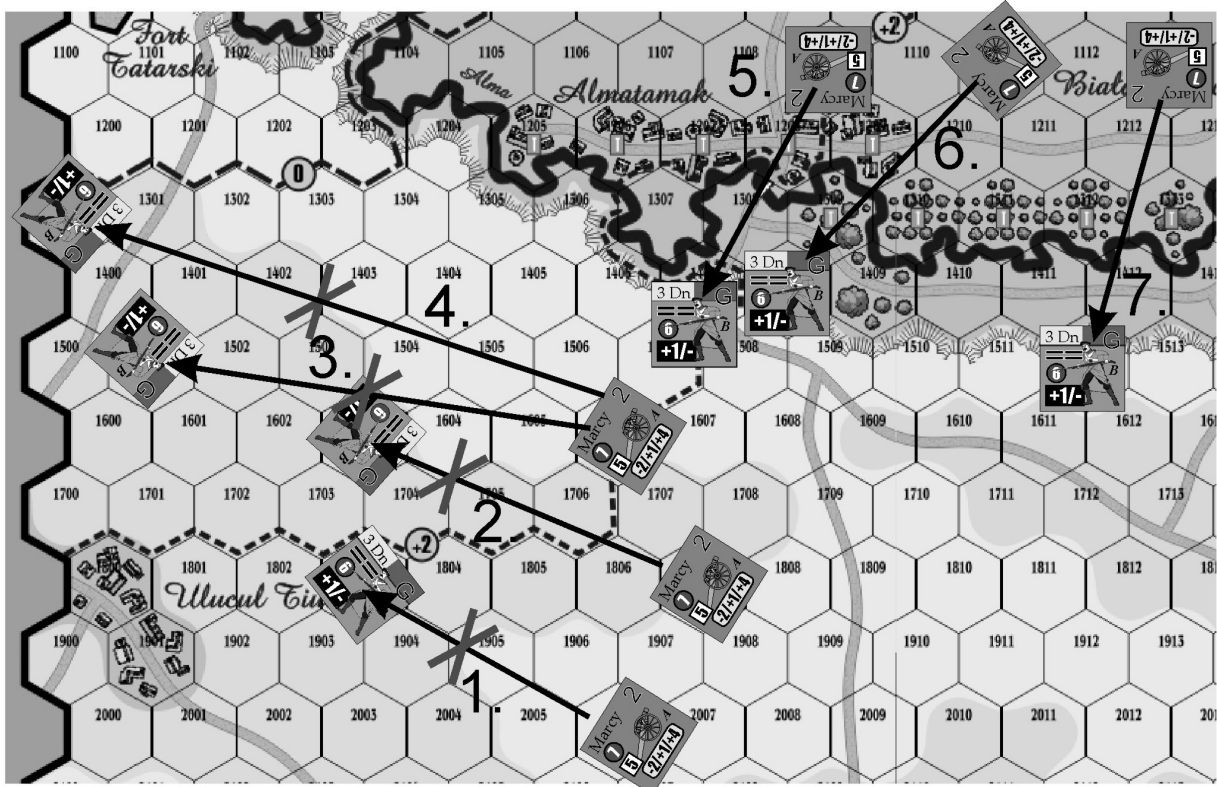
X.6 W reakcji na ruch przeciwnika piechota może oddać w jednej jego aktywacji tylko jedną salwę.

X.7 Piechota może prowadzić ostrzał tylko wtedy, gdy znajduje się w szyku pozwalającym na użycie broni palnej.

X.8 Zasięg ognia piechoty został ukazany na żetonach razem z modyfikatorami do ostrzału za odległość od celu.

X.9 Pozostałe modyfikatory zawiera TABELA MODYFIKA-

Szkic nr 15
Widoczność



- 1 - Brak widoczności. Krawędź poziomu znajduje się bliżej celu niż patrzącego.
- 2 - Brak widoczności. Jak w punkcie 1, dodatkowo- linia przebiega przez heks o poziom wyżej niż cel (pole 1604), a heks ten jest bliżej celu niż patrzącego.
- 3 - Brak widoczności. Heks o poziom wyższy (1504) znajduje się bliżej patrzącego niż celu. Oddział znajdujący się na heksie 1603. Jest w równej odległości od artylerii jak i od oddziału na polu 1501.
- 4 - Brak widoczności. Heks o poziom wyższy (1504) znajduje się bliżej patrzącego niż celu.
- 5 - Widoczność istnieje, gdyż artyleria "patrzy" wzdłuż jaru (droga z pola 1308 na pole 1407). Dystans artylerii od celu wynosi 3 heksy. Piechota stoi na heksie ze skarżą.
- 6 - Widoczność istnieje, ponieważ różnica poziomów wynosi 4 heksy; za dodatkowy poziom obiekty zasłaniające widoczność (wioska 1209 i sad 1309) "przesuwamy" o jeden heks w stronę celu. W ten sposób obydwa obiekty znajdują się bliżej celu i nie zasłaniają widoczności. Piechota stoi na heksie ze skarżą.
- 7 - Jak w punkcie 6. Winnica nie zasłania widoczności.

TORÓW OSTRZAŁU PIECHOTY oraz TABELA WPLYWU TERENU.

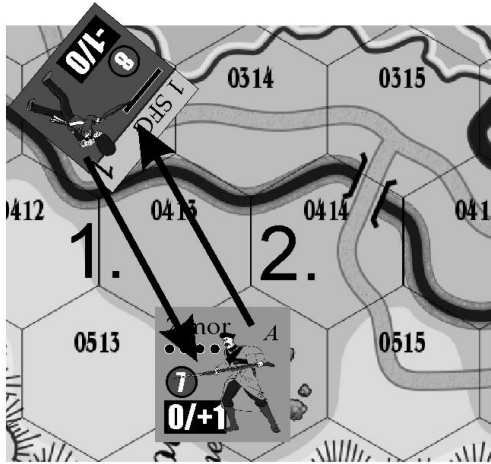
Przykłady ostrzału:

1. Oddział piechoty z modyfikatorem "-1/0" ostrzeliwując sąsiednie pole od rzutu odejmuje "1", ostrzeliwując drugie pole od siebie wynik modyfikuje o "0".
2. Oddział piechoty z modyfikatorem "+1/-" ostrzeliwując sąsiednie pole do rzutu dodaje "1", drugiego pola od siebie ostrzelać nie może.
3. Ostrzał kolumny szturmowej piechoty na sąsiednie pole przez piechotę z modyfikatorem za dystans "-1" oznacza łącznie modyfikator -2 (-1 za szyc celu, -1 za dystans).

Uwaga autora:

Modyfikator za zasięg ma oddać kilka czynników decydujących o sile ognia, a mianowicie rzeczywisty zasięg broni strzeleckiej, jej celność (wynikająca z faktu, że część oddziału używała już karabinów gwintowanych, część w dalszym ciągu broni gładkolufowej) ale także różnice w wyszkoleniu strzelckim.

Szkic nr 16
Modyfikatory ostrzału piechoty



1 - piechota w szyku linii ostrzeliwuje tyralierę w zagajniku. Modyfikatory do rzutu na ostrzał:
a) +0 za dystans,
b) +2 za cel w zagajniku,
c) -1 za liczebność strzelającego (np. linia o sile 8),
d) +1 za ostrzał celu typu tyraliera.
Łącznie modyfikator do rzutu +2 (przy morale strzelającego „8”).
2 - piechota w szyku tyralierzy ostrzeliwuje linię w terenie czystym. Modyfikatory do rzutu na ostrzał:
a) +1 za dystans,
b) +0 za cel typu linia,
c) +1 za siłę strzelającego (dajmy na to tyraliera posiada 1 ps),
Łącznie modyfikator do rzutu wynosi +2 (przy morale strzelającego „7”).

X.10 W razie ostrzału samotnie stojącej **jednej** jednostki artylerii stosuje się odpowiedni modyfikator. To samo dotyczy samotnie stojącej **jednej** jednostki tyralierzy. Modyfikatorów tych nie stosuje się, gdy celem ostrzału jest jednostka artylerii stojąca razem z tyralierą.

X.11 Ostrzał polega na wykonaniu 1K10, zmodyfikowaniu wyniku o modyfikatory określone w tabeli modyfikatorów ostrzału piechoty oraz znalezieniu wyniku w TABELI OSTRZAŁU PIECHOTY w wierszu odpowiadającymi aktualnemu poziomowi morale ostrzeliwującego.

X.12 Modyfikatory za ostrzał kumulują się.

X.13 Ostrzelana artyleria (także stojąca na stosie z jednostkami nieartyleryjskimi) podlega takim samym skutkom ostrzału jak jednostki nieartyleryjskie, z tym że nie traci punktów liczebności. Gdyby na stosie brak było jednostek nieartyleryjskich utratę liczebności pomija się, jeśli są, to one ponoszą taką stratę.

X.14 Wynik ostrzału należy niezwłocznie wprowadzić w życie.

X.15 Wynik oznaczający utratę punktów ruchu przez gracza aktywnego bądź wycofanie przez gracza nieaktywnego wprowadza się niezależnie automatycznej dezorganizacji.

X.16 Zasadę działania modyfikatorów za dystans pokazują powyższy szkic.

X.17 Skutki ostrzału dla jednostek znajdujących się na stosie – patrz VII.16.

Rozdział XI
OSTRZAŁ ARTYLERII

XI.1 O ile przepisy poniższe nie stanowią inaczej, walkę ogniową artylerii rozstrzyga się na identycznych zasadach jak walkę ogniową piechoty.

XI.2 Artyleria strzela we własnej aktywacji w trakcie ruchu albo w czasie aktywacji przeciwnika, w reakcji na jego działania, korzystając z TABELI OSTRZAŁU ARTYLERII – 1 HEKS oraz TABELI OSTRZAŁU ARTYLERII – 2 HEKS I DALEJ

XI.3 Każdy oddział artylerii prowadzi ostrzał osobno, nawet jeśli znajduje się na stosie z innymi jednostkami artylerii.

XI.4 Wyjątkiem od zasady określonej w punkcie XI.3 jest sytuacja, gdy na jednym heksie stoi dwa lub trzy żetony należące do tej samej baterii rosyjskiej. Jednostki te mogą wspólnie ostrzelać jeden cel, stosując dodatkowo modyfikator „-1” za ostrzał przez dwie i modyfikator „-2” za ostrzał przez trzy jednostki, używając wybranego przez gracza modyfikatora do ostrzału.

XI.5 Koszt salwy we własnej aktywacji wynosi:

- 1) dla artylerii pieszej **2 punkty ruchu**,
- 2) dla artylerii konnej **3 punkty ruchu**.

XI.6 Artyleria strzelając po ruchu posiada ujemny modyfikator do rzutu; za ruch nie uznaje się zmiany frontu baterii i reorganizacji.

XI.7 We własnej aktywacji artyleria może oddać dowolną liczbę salw, korzystając z posiadanego zapasu punktów ruchu.

XI.8 W reakcji artyleria może oddać maksymalnie 1 salwę na jedną aktywację przeciwnika.

XI.9 Modyfikatory za dystans ustala się wg następującego klucza. A/B/C/D, gdzie:

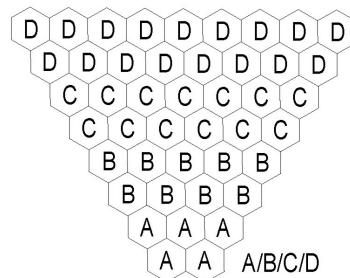
- A: 1-2 pola,
- B: 3-4 pola,
- C: 5-6 pól,
- D: 7-8 pól.

Jeśli żeton nie zawiera współczynnika za zasięg na dalsze pola, oznacza to, że nie może ich ostrzeliwać (leżą one poza jego zasięgiem ostrzału).

Przykład: Modyfikator -1/+2 przy zasięgu artylerii na 3 pola oznacza, że artyleria strzela na 1 i 2 pole z modyfikatorem -1, na 3 pole z modyfikatorem +2. Na dalszy zasięg strzelać nie może.

Przy ostrzale na 1 pole stosuje się tabelę „Ostrzał artylerii – 1 heks”, przy ostrzale na 2 i 3 pole stosuje tabelę „Ostrzał artylerii – 2 heksy i dalej”.

Szkic nr 17; modyfikatory do zasięgów artylerii



XI.10 Modyfikatory za teren, na którym znajduje się cel, zostały umieszczone w TABELI WPLYWU TERENU.

XI.11 Pozostałe modyfikatory do ostrzału artylerii zawiera TABELA MODYFIKATORÓW ARTYLERYJSKICH.

XI.12 Rosyjskie jednorogi (oznaczone rombem) ostrzeliwując cel na 2 polu korzystają ze standardowej tabeli ostrzału (TABELA OSTRZAŁU ARTYLERII – 2 HEKS I DALEJ),

wynik modyfikują jednak o “-1”.

XI.13 Wpływ dowódcy rezerwy artyleryjskiej na ostrzał – patrz XIII.3

Rozdział XII ATAK ZIMNĄ STALĄ

1) Przepisy wspólne:

XII.1 W grze rozróżnia się walkę wręcz piechoty (atak na bagnety) oraz atak kawalerii (szarża). Atakować można wyłącznie oddział przeciwnika znajdujący się w strefie frontowej.

XII.2 Piechota może atakować we własnej fazie aktywacji oraz w fazie aktywacji przeciwnika, wykonując kontratak (patrz VI.6).

XII.3 Kawaleria może atakować we własnej fazie aktywacji oraz w fazie aktywacji przeciwnika, wykonując kontrszarżę (patrz VI.6 oraz XII.49).

XII.4 Atak we własnej aktywacji dokonywany jest w trakcie ruchu oddziału, jeśli oddział po wejściu na pole przyległe do heksu będącego celem ataku, **posiada zapas punktów ruchu** umożliwiający wejście na heks zajęty przez przeciwnika. Nie oznacza to przemieszczenia żetonu na pole z przeciwnikiem a jedynie konieczność posiadania zapasu punktów ruchu, który umożliwia to wejście.



XII.5 Jeśli oddział zamierza zaatakować przeciwnika i posiada wystarczający zapas punktów ruchu, przykrywa się go żetonem SZTURM. Żeton ten zdejmuje się z jednostki gracza aktywnego niezwłocznie po rozstrzygnięciu ataku i przenosi jest na żeton atakowanej jednostki.

XII.6 Z kilku heksów można atakować jeden heks. Z jednego heksu można atakować tylko jeden heks.

XII.7 Oddział dezorganizowany nie może atakować i kontratakować, może się jednak normalnie bronić, korzystając ze zmniejszonego poziomu morale (patrz XIV.36).

XII.8 Atak polega na wskazaniu atakujących jednostek i atakowanego heksu, sprawdzeniu rezultatów starcia i wprowadzeniu ich w życie.

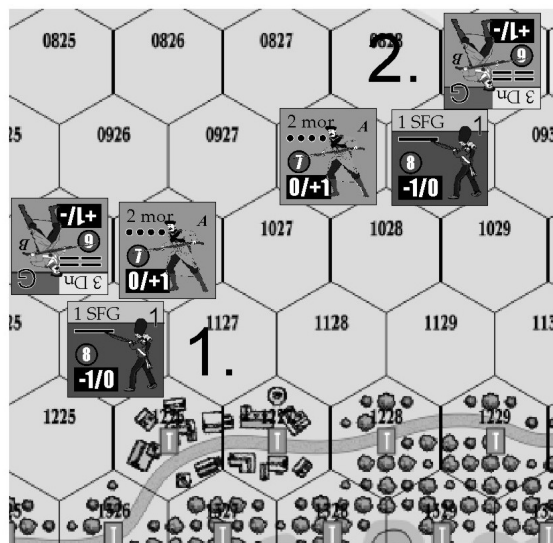
XII.9 Ataki nie są obowiązkowe.

XII.10 Jednostki mogą atakować razem jeden heks tylko wtedy, gdy:

- 1) stoją wspólnie na stosie, lub
- 2) stoją na heksach przyległych do siebie – możliwy jest atak z kilku heksów, jeśli wszystkie jednostki tworzą łańcuch jednostek bez “pustych” heksów; lub
- 3) na heksie przyległym do celu ataku stoją już inne jednostki przykryte żetonem SZTURM, a gracz przed ruchem kolejnej jednostki deklaruje atak wspólny.

XII.11 Jeśli kolejna przemieszczona przez gracza jednostka nie wejdzie na pole przyległe do jednostki, mającej być celem ataku (znajdującej się w sąsiedztwie jednostki własnej przykrytej żetonem SZTURM), albo jeśli wejdzie i nie zadeklaruje chęci udziału we wspólnym ataku, położony uprzednio żeton SZTURM jest natychmiast usuwany i jednostki nim przykryte kończą swoją aktywację w danym etapie.

Szkic nr 18 Wspólny atak



1 - 3 batalion Pułku Dnieprowskiego i 2 “kompania” Batalionu Morskiego mogą atakować 1 batalion Scotts Fusiliers Guard, gdyż stoją na heksach sąsiednich. Przy okazji tyralierzy mogą atakować, gdyż w planowanym starciu brał będzie udział oddział w szyku zwartym.

2 - 3 batalion Pułku Dnieprowskiego i 2 “kompania” Batalionu Morskiego nie mogą wspólnie atakować 1 batalion Scotts Fusiliers Guard, gdyż nie znajdują się na sąsiednich heksach. Przy okazji tyralierzy także nie będą mogli atakować, gdyż w takim ataku nie będzie uczestniczył oddział w szyku zwartym.

XII.12 Oddział (stos) może być w jednej aktywacji atakowany tylko raz,

XII.13 Oddział (stos) może w danej aktywacji atakować tylko raz (wyjątek kontynuacja szarży - ale nie kontrszarży!!!).

XII.14 W razie ataku kilku oddziałów:

- 1) decyduje morale oddziału na szczycie zgrupowania,
- 2) jeśli atak przeprowadzany jest z kilku heksów – każdy stos z osobna testuje morale (dla jednostki na czele stosu) – wynik negatywny oznacza, że dany stos nie może brać udziału w ataku jednostki, które pozytywnie przeszły test morale muszą wziąć udział w rozpoczętym ataku; Należy wykonać test morale dla wszystkich jednostek przykrytych żetonem SZTURM - nawet w razie nieudanego testu morale jednostek poprzedzających kolejne stosy zobowiązane są sprawdzić morale i w razie pozytywnego wyniku wykonać atak,
- 3) modyfikator do morale za liczebność stosuje się do każdego stosu gracza atakującego, który został przykryty żetonem SZTURM, łącząc liczebność wszystkich oddziałów przykrytych tym żetonem.

XII.15 Dla ustalenia wpływu na morale stosunek liczebności zaokrągla się według zasad matematycznych (0,25 zaokrągla się do 0,5).

XII.16 Wycofanie przed walką.

Natychmiast po zadeklarowaniu ataku (ale przed testem morale atakującego) obrońca może zadeklarować wycofanie przed walką. Obrońca musi wycofać się do 2 heksów. Atakujący może poruszać się dalej korzystając z dostępnego mu limitu punktów ruchu (do ataku nie dochodzi, przeciwnik cofa się). Wycofanie się nie jest reakcją oddziału. Oddział może

się w ten sposób cofnąć tylko raz w ciągu aktywacji przeciwnika. Do wycofania przed walką stosuje się w odniesieniu do obrońcy przepisy o odwrócie (dotyczy to zarówno możliwości, kierunku wycofania jak i skutków przechodzenia przez pola sąsiednie do oddziałów przeciwnika, jeśli znajdują się one w strefie kontroli).

XII.17 Po wycofaniu obrońca wykonuje test morale – wynik negatywny oznacza utratę poziomu sprawności bojowej.

XII.18 Wycofanie się przez pole przyległe do wrogiej strefy frontowej oznacza modyfikator do testu morale +1 za każde takie pole.

XII.19 Każdy oddział, który był celem kontrataku bądź kontrszarży, bądź oddział który zaatakował bądź nawet nieudanie próbował atakować wręcz, kończy swój ruch w danym etapie. Kawaleria może jednak kontynuować udaną szarżę – patrz XII.45. Oddział gracza nieaktywnego przykrywa się żetonem SZTURM i nie może on być w danej aktywacji przeciwnika ani ponownie atakowany wręcz ani ostrzeliwany. W/w żeton ściąga się na końcu danej aktywacji.

XII.20 Walkę wręcz rozstrzyga się wg następującej procedury:

A. Faza pierwszego testu morale Atakującego.

1) **atakujący wskazuje jednostki** biorące udział w starciu oraz dla każdego heksu z którego wyprowadzany jest atak **wykonuje test morale**,

2) atakujący modyfikuje wynik o modyfikatory określone w tabeli Modyfikatory w walce wręcz – kawaleria rozpoczynająca szarżę bądź usiłująca wykonać kontrszarżę nie modyfikuje testu o wartość impetu, za wyjątkiem “impetu” czworoboku,

3) wynik negatywny dla wszystkich stosów oznacza, że do ataku nie dochodzi,

4) wynik pozytywny dla choć jednego ze wskazanych stosów oznacza, że do ataku dochodzi – obrońca testuje morale,

B. Faza testu morale Obrońcy.

1) wskazana przez atakującego jednostka (stos) obrońcy wykonuje test morale, modyfikując wynik o modyfikatory z tabeli Modyfikatory w walce wręcz (bierze się pod uwagę liczebność atakującego sprzed testu morale obrońcy, a nie atakującego); kawaleria modyfikuje test o różnicę w impetach – w razie braku kontrszarży impet kawalerii gracza nieaktywnego wynosi “0”,

2) **wynik pozytywny** oznacza dezorganizację wszystkich jednostek obrońcy – należy przejść do fazy C (ponowny test morale atakującego);

3) **wynik negatywny** oznacza:

a) stratę odpowiednio 1 albo 2 punktów liczebności w przypadku wyniku o 1 albo 2 większego od morale oraz dezorganizację wszystkich jednostek obrońcy,

b) stratę odpowiednio 3 albo więcej punktów liczebności przy wyniku wyższym od morale o 3 i więcej oraz rozbitcie wszystkich jednostek obrońcy,

c) odwrót w razie dezorganizacji albo ucieczkę w razie rozbitcia,

d) powtórny test morale atakującego,

Uwaga!!! Rozbitcie wskutek powtórnej dezorganizacji traktowane jest identycznie jak rozbitcie, z tym, że w sumie obrońca ponosi straty w wysokości maksymalnie 2 punktów liczebności.

C. Faza ponownego testu morale Atakującego:

1) testując ponownie morale atakujący uwzględnia dodatkowo (obok zwykłych modyfikatorów z TABELI MODYFIKATORÓW W WALCE WRĘCZ) wyłącznie modyfikator “+1”;

kawaleria uwzględnia różnicę współczynników impetu,

2) atakujący bierze pod uwagę modyfikator za stosunek sił wyłącznie z uwzględnieniem oddziałów rzeczywiście biorących udział w walce (czyli nie uwzględnia oddziałów, które nie przeszły pozytywnie pierwszego testu morale Atakującego),

3) **wynik pozytywny** oznacza dezorganizację wszystkich jednostek atakującego,

4) **wynik negatywny** oznacza:

a) stratę odpowiednio 1 albo 2 punktów liczebności w przypadku wyniku o 1 albo 2 większego od morale oraz dezorganizację wszystkich jednostek atakującego,

b) stratę odpowiednio 3 albo więcej punktów liczebności przy wyniku wyższym od morale o 3 i więcej oraz rozbitcie wszystkich jednostek atakującego

Uwaga!!! Rozbitcie wskutek powtórnej dezorganizacji traktowane jest identycznie jak w przypadku dezorganizacji obrońcy.

XII.21 W razie nieudanego testu morale Obrońca uznawany jest za przegrywającego starcie.

XII.22 W razie nieudanego testu morale Obrońca uznawany jest za przegrywającego starcie. W razie udanego testu morale Obrońcy za przegrywającego zawsze uznawany jest Atakujący (niezależnie od wyniku drugiego testu morale Atakującego).

XII.23 Przegrany atakujący zostaje na zajmowanych heksach.

XII.24 Przegrany obrońca wykonuje odwrót albo ucieczkę, wygrany Atakujący zobowiązany jest wykonać pościg przynajmniej na heks opuszczony przez przeciwnika, a stosownie do przepisów może ścigać dalej.

XII.25 **Walka wręcz kosztuje oddziały atakujące wszystkie pozostałe im punktu ruchu – w ten sposób oddział kończy swoją aktywację w danym etapie.**

XII.26 **Modyfikator strat.** Gracze modyfikują poniesione straty w sposób następujący:

1) obydwa gracze **mnożą straty w punktach liczebności przez 2**, jeśli obrońca znajduje się w umocnieniach, wiosce, zagajniku, winnicy, sadzie,

2) piechota przegrywająca w walce z kawalerią bądź kawaleria przegrywająca z czworobokiem **mnożą straty w punktach liczebności przez 2**.

XII.27 Modyfikatory do walki wręcz zawiera TABELA MODYFIKATORÓW W WALCE WRĘCZ.

2) **Walka wręcz piechoty – zasady szczególne.**

XII.28 Oddział piechoty w szyku tyralierskim może atakować wyłącznie inny oddział w szyku tyralierskim bądź artylerię stojącą bez piechoty albo kawalerii. Wyjątki:

1) **żuawi i strzelcy algierscy** będąc w tyralierze mogą atakować przeciwnika znajdującego się w każdym szyku,

2) **pozostali tyralierzy** mogą zawsze atakować, jeśli w starciu bierze udział przynajmniej jedna sojusznicza jednostka w kolumnie bądź linii, bądź cel ataku jest jednostką rozbitą.

XII.29 Oddział piechoty w czworoboku nie może atakować białą bronią.

XII.30 Nieudana próba kontrataku piechoty nie stanowi przeszkody dla próby ataku piechoty gracza aktywnego.

3) **Szarża kawalerii – zasady szczególne.**

XII.31 **Kawaleria nie może atakować wspólnie z piechotą.**

XII.32 Szarżę rozstrzyga się tak jak walkę wręcz piechoty, z niższymi modyfikacjami.

XII.33 Szarża jest możliwa, gdy w momencie rozpoczęcia ruchu przez jednostkę kawalerii:

1) istnieje widoczność między celem szarży a jednostką zamie-

rzającą ją wykonać, oraz

2) koszt ruchu wynosi nie więcej niż 3 punkty ruchu za każdy heks, **włącznie z heksem zajęтым przez oddział przeciwnika.**

XII.34 Kawaleria może wejść na heks przyległy do heksu zajmowanego przez jednostkę nieprzyjaciela wyłącznie po spełnieniu warunków szarży i tylko celem zaatakowania nieprzyjaciela. Dla atakującej kawalerii pozytywny wynik testu morale jest warunkiem wejścia na pole przyległe do jednostki przeciwnika. W razie negatywnego wyniku testu, jednostka kawalerii zatrzymuje się, **tracąc pozostały zapas punktów ruchu.**

XII.35 Jednostka kawalerii, która rozpoczyna aktywację mając w strefie kontroli jednostkę przeciwnika może od razu próbować wykonać szarżę na przeciwnika, znajdującego się przed jej frontem; po zadeklarowaniu szarży gracz nieaktywny może reagować.

XII.36 Każda jednostka kawalerii, która weszła na pole przyległe do jednostki przeciwnika, musi wykonać szarżę, jeśli tylko zostały spełnione warunki do jej wykonania.

XII.37 Współczynnik impetu. Walcząca kawaleria modyfikuje rzuty na test morale w ten sposób że najpierw do wyniku dodaje własny współczynnik impetu, a następnie odejmuje współczynnik przeciwnika. Współczynnik impetu uwzględniany jest w fazach B i C walki wręcz oraz w przypadku czworoboku także w fazie A.

XII.38 Współczynnik impetu kawalerii równy jest ilości gwiazdek uwidoczonych na żetonie.

Przykład: Impet atakującego "3" (3 gwiazdki) i obrońcy "1" (1 gwiazdka) oznacza dla atakującego modyfikator "+2", zaś dla obrońcy "-2".

XII.39 Impet – kawaleria/kawaleria. W razie nieudanego testu morale podczas próby dokonania kontrszarży impet kawalerii gracza nieaktywnego wynosi "0".

XII.40 Impet – kawaleria/czworobok. W przypadku szarży na czworobok:

- 1) kawaleria z 3 albo 2 gwiazdkami – posiada impet równy "1",
- 2) kawaleria z 1 gwiazdką – posiada modyfikator za impet równy "0",
- 3) piechota w czworoboku posiada impet równy "3".

XII.41 Współczynnik impetu – piechota. W przypadku szarży na piechotę nie znajdującą się w czworoboku:

- 1) piechota w linii, kolumnie, kolumnie kompanijnej posiada impet równy "0",
- 2) tyraliera posiada impet równy "-5"; oznacza to, że kawaleria odejmuje od wyniku rzutu sumę własnego impetu i 5, zaś piechota w tyralierze dodaje do wyniku rzutu 5 i wartość impetu kawalerii.

XII.42 Jednostki kawalerii o różnych impetach. W razie ataku przez jednostki o różnych impetach bierze się pod uwagę impet jednostki o najwyższym współczynniku.

XII.43 Szarża na kawalerię w szyku tyraliery. Kawaleria w szyku tyraliery jest obowiązana wycofać się przed walką w razie ataku ciężkiej jazdy przeciwnika.

XII.44 Szarża na piechotę. Nieudany test morale broniącej się piechoty oznacza zawsze rozbitcie jednostki i **stratę 3 punktów liczebności.**

Uwaga autora.

Impet wynikał z wyszkolenia kawalerii, masy konia i jeźdźca (stąd podział jazdy na lekka i ciężka).

W razie szarży na kawalerię współczynnik ten w pierwszej fazie walki nie miał zdaniem autora znaczenia – kawaleria było

szkolona do walki szarżą i – jako broń równorzędna przeciwnikowi – nie podlegała takim napięciom psychicznym jak szarżowana piechota.

Stąd tylko w razie szarży na piechotę ta, testując pierwszy raz morale, uwzględnia impet kawalerii dodając do wyniku rzutu wartość impetu, gdyż często samo pojawienie się jazdy w pobliżu powodowało zamieszanie w jednostkach piechoty, spadek spoiwości i morale, często kończący się ucieczką.

XII.45 Kontynuacja szarży. Kawaleria, która zmusiła przeciwnika do ucieczki (nie do odwrotu!!!) i nie uległa dezorganizacji, po wykonaniu pościgu o jedno pole, posiada **3 punkty ruchu** - może poruszyć się dowolnie (przeciwnik może reagować) i zaatakować każdy dowolny oddział przeciwnika, włącznie z dopiero co atakowanym. Kolejna szarża na oddział nie będący w stanie rozbitcia odbywa się na zasadach podstawowych. Kontynuację szarży rozstrzyga się na zasadach podstawowych. Oddział jazdy, który spełnia warunki kontynuacji szarży przykrywa się na powrót na markerem SZTURM.

XII.46 Można wykonać kontrszarżę na oddział kontynuujący szarżę.

XII.47 Kontynuację szarży przeprowadza się w ten sposób, że po udanej pierwszej szarży oddział kawalerii wykonuje pościg i sprawdza czy szarża jest kontynuowana. Następnie rozstrzyga się kolejną szarżę (**nie kontynuację!!!**) w danej aktywacji i przeprowadza pościg. Po rozstrzygnięciu **wszystkich szarż** i wykonaniu wszystkich pościgów w **danej aktywacji** rozstrzyga się walkę w kontynuacji szarży (czyli walka – pościg – po pościgu wszystkich jednostek danej dywizji/ brygady walka w szarży kontynuowanej).

XII.48 W danej aktywacji oddział może tylko raz kontynuować szarżę.

4) Kontrszarża – zasady szczególne.

XII.49 Jeśli oddział przeciwnika we własnej aktywacji rozpoczyna ruch w strefie kontroli kawalerii przeciwnika bądź w trakcie ruchu wejdzie na pole w tej strefie, oddział kawalerii może próbować wykonać kontrszarżę. Gracz kontrszarżujący wykonuje test morale (nie uwzględniając impetu), w razie pozytywnego wyniku - o ile kontrszarżuje na oddział na drugim polu przesuwa się o jedno pole do przodu tak, by znaleźć się na polu przyległym do jednostki atakowanej.

XII.50 Po udanym teście morale kontrszarżującej jednostki dochodzi do starcia z jednostką kontrszarżującą jako jednostką atakującą (ta wykonuje drugi test morale dopiero po graczem aktywnym – tu obrońcy) i dalej walka rozstrzygana jest na zasadach ogólnych.

XII.51 W razie negatywnego testu na kontrszarżę gracz aktywny może albo poruszać się w dalszym ciągu albo – po pomyślnym teście morale - zaatakować usiłującą kontrszarżować kawalerię, której impet wynosi w takiej sytuacji "0". Próba kontrszarży jest reakcją.

Przykład 1:

Jednostka kawalerii gracza aktywnego (A) wchodzi na pole w strefie kontroli oddziału jazdy gracza nieaktywnego (B). W tym momencie gracz B testuje morale swojej jednostki nie korzystając z modyfikatora za impet. Wynik pozytywny - jednostka gracza B wykonuje kontrszarżę, przesuwa się na pole przyległe do jednostki gracza A i jest uznawana za jednostkę atakującą. Test morale wykonuje gracz A, wykorzystując współczynnik impetu (gdyż jest w ruchu), a w razie pozytywnego efektu ponownie gracz nieaktywny (napastnik) z modyfikatorem za impet.

Przykład 2:

Jednostka kawalerii gracza aktywnego (A) wchodzi na pole w strefie kontroli oddziału jazdy gracza nieaktywnego (B). W tym momencie gracz B testuje morale swojej jednostki nie korzystając z modyfikatora za impet. Wynik negatywny – nie dochodzi do kontrszarży. Jednostka gracza A testuje morale nie wykorzystując współczynnika impetu i w razie wyniku pozytywnego przesuwa się na pole sąsiednie do jednostki przeciwnika wykonując szarżę. Morale testuje gracz B, z modyfikatorem za impet równym "0" (jednostka gracza B nie wykonała kontrszarży). W razie gdyby test się powiódł, swój ponowny test wykonuje gracz A, używając modyfikatora za impet.

5) Walka bezpośrednia artylerii.

XII.52 Stojąca bez piechoty albo kawalerii artyleria zaatakowana przez wroga jednostkę ulega automatycznie likwidacji.

XII.53 Atak na artylerię od jej frontu wymaga uprzedniego testu morale jednostki atakującej.

Rozdział XIII DOWÓDCY A WALKA

XIII.1 Jeśli w starciu wręcz bierze udział (znajduje się na jednym z heksów, z których prowadzony jest atak, bądź na heksie, który jest celem ataku) bądź stoi na heksie będącym celem ostrzału dowódca korpusu, danej dywizji bądź brygady posiadający współczynnik morale, gracz podwyższa morale swoich oddziałów zajmujących z nim heks o posiadany przez dowódcę modyfikator.

XIII.2 Modyfikator dowódcy wpływa na walkę wręcz i skutki ostrzału, jeśli oddział jest celem, nie wpływa na wynik ostrzału, jeśli oddział strzela.

XIII.3 Modyfikator dowódcy artylerii odejmowany jest od wyniku rzutu na ostrzał każdej jednostki artylerii znajdującej się razem z dowódcą bądź na heksie sąsiednim.

XIII.4 Jedno starcie może wspierać tylko jeden dowódca.

XIII.5 Jeśli wskutek starcia wręcz bądź ostrzału oddział, na którym znajduje się dowódca dywizji bądź brygady, poniesie stratę punktów liczebności lub punktów ruchu, gracz wykonuje 1K10. Wynik 9 oznacza stratę dowódcy.

XIII.6 Jeśli w trakcie aktywacji na heks przyległy do zajmowanego przez samotnie stojącego wodza wejdzie oddział wrogiej piechoty wódza należy przesunąć na najbliższy oddział podporządkowany temu dowódcy, chyba że heks jest całkowicie otoczony przez wrogie jednostki. W takiej sytuacji należy postąpić tak jak w przypadku straty wskutek walki. Jeśli kilka oddziałów stoi w równej odległości od jednostek gracza, gracz ten wybiera oddział, na który przenosi dowódcę. Także w sytuacji, w której dowódca przenoszony jest we własnej aktywacji, nie zmienia się ani rozkazu ani dystansu do przebycia.

XIII.7 Jeśli w trakcie aktywacji na pole przyległe do zajmowanego przez samodzielnie stojącego wodza wejdzie oddział wrogiej kawalerii, gracz wykonuje 1K10. Wynik 9 oznacza utratę wodza. W razie wyniku 1-8 należy postąpić jak w przypadku opisanym w punkcie XIII.6.

XIII.8 Utracony dowódca, kładziony jest na torze etapów dwa etapy później.

XIII.9 Jeśli dowódca nie zostanie wyeliminowany w trakcie walki, wycofuje się bądź ściga razem z oddziałem, z którym zajmuje heks. Pościg bądź wycofanie odpowiednio wpływają na rozkaz (zmieniają go) posiadany przez dowódcę.

XIII.10 Skutki utraty dowódcy. Utrata:

1) naczelnego dowódcy – oznacza niemożność samodzielnego wydawania rozkazów przez gracza - do czasu pojawienia się Naczelnego Wodza ponownie na mapie dywizjonerzy i samodzielni brygadierzy dowodzą się sami,

2) dowódcy korpusu/skrzydła – poddziały podległe temu dowódcy do momentu powrotu żetonu na mapę dowodzone są bezpośrednio przez Naczelnego Wodza,

3) brygadiera dywizyjnego - oznacza, że do czasu jego ponownego pojawienia się na mapie oddziałami brygady dowodzi bezpośrednio dowódca dywizji,

4) dywizjonera – oznacza, że podlegli mu brygadierzy są niedowodzeni i nie mogą się poruszać; jednostkami dywizyjnymi (nie podległymi żadnej brygadzie dywizji) dowodzą dowolni brygadierzy tej dywizji,

5) samodzielnego brygadiera - oznacza, że wszystkie podległe temu brygadierowi jednostki nie mogą się poruszać oraz atakować wręcz i kontratakować do czasu odzyskania dowódcy; mogą normalnie prowadzić ostrzał oraz bronić się.

XIII.12 Utracony dowódca dywizji/brygady pojawia się na początku odpowiedniego etapu na mapie na dowolnej własnej jednostce. Utracony dowódca korpusu bądź wódz naczelny pojawiają się na mapie na dowolnym heksie.

Rozdział XIV ODDZIAŁY PO WALCE

1. Strata liczebności.

XIV.1 Strata liczebności jest efektem:

1) ostrzału artyleryjskiego bądź piechoty,

2) walki wręcz,

3) ucieczki przez pole przyległe do jednostki przeciwnika.

XIV.2 Początkową liczebność jednostek określa diagram odpowiedni dla danego scenariusza.

XIV.3 Stratę liczebności zaznacza się przez zakreślenie odpowiedniej liczby komórek w diagramie siły danej jednostki. Diagram wskazuje aktualną liczebność jednostki.

Szkic nr 19 Utrata liczebności

1/3	Zv	1.I	2.I	2.I	3.I	3.I	4.I
-----	----	-----	----------------	-----	-----	----------------	-----

I batalion 3 Pułku Żuawów składa się z 4 żetonów tyralierów (1.I, 2.I i 3.I - każdy o liczebności 2 oraz 4.I o liczebności 1). Na diagramie każdy z nich został oznaczony tak, jak żeton (np. 1.I). Batalion w całości posiada liczebność równą liczbie pól (tutaj 7).

Jeśli batalion działa w całości odpisanie liczebności może nastąpić dowolnie (wg woli gracza, do którego należy oddział). Jeśli wydzielone jednostki tyralierów działają osobno, odpisuje się liczebność przekreślając stosowne pola.

W powyższym przypadku I. Batalion 3 Pułku Żuawów stracił 2 punkty liczebności - po jednym utraciły jednostki tyralierów 1.I/3 Zv oraz 3.I/3 Zv.

XIV.4 Utrata liczebności jest nieodwracalna.

XIV.5 Jeśli liczebność oddziału spadnie do zera, oddział jest trwale eliminowany z gry – ulega zniszczeniu.

XIV.6 Straty wskutek walki ponosi wyłącznie oddział na szczybie stosu (patrz jednak ucieczka).

XIV.7 Jeśli w walce wręcz bierze udział kilka stosów, straty należy rozpisywać równomiernie pomiędzy wszystkie walczące stosy (zatem strata 3 punktów liczebności i atak trzech

stosów to “przydzielenie” każdemu ze stosów po jednym punkcie straty). Dopiero gdy wszystkie stopy poniosą równomiernie straty gracz tracący odejmuje dalsze punkty liczebności wg własnego uznania.

2. Ucieczka/odwrot.

XIV.8 Oddział może zostać zmuszony do ucieczki bądź odwrotu wskutek walki wręcz.

XIV.9 Odwrot oznacza wycofanie się o 1 heks. Ucieczka oznacza przemieszczenie się o 3 hekсы.

XIV.10 Ucieczkę bądź odwrot wykonuje się tak, by oddział po jej zakończeniu znalazł się o nakazaną ilość pól od wszystkich hekсов zajmowanych przez oddziały przeciwnika, z którymi dana jednostka walczyła. Jeśli jest to niemożliwe, każda jednostka mająca wykonać odwrot ulega rozbiciu, a jednostka rozbita ulega zniszczeniu i jest usuwana z gry.

XIV.11 Odwrot można wykonać wyłącznie w stronę tylnej strefy oddziału. Oddział, który nie może się w ten sposób przemieścić, ulega rozbiciu i przemieszcza się w dowolnym możliwym kierunku tak jak oddział uciekający.

XIV.12 Ucieczkę można wykonać w dowolnym kierunku, unikając w pierwszej kolejności oddziałów przeciwnika i pól przyległych do nich (także tych, które nie leżały w strefach kontroli).

XIV.13 Ucieczkę wykonuje się niezależnie od posiadanego limitu punktów ruchu i niezależnie od kosztu ruchu w terenie.

XIV.14 Jeśli ucieczka kończy się na polu przyległym do przeciwnika uciekająca jednostka ulega eliminacji.

XIV.15 Niedopuszczalne są ucieczka bądź odwrot przez wroga oddziały bądź teren niedostępny dla danego rodzaju jednostek. W razie gdyby na drodze odwrotu bądź ucieczki stał sojusznicy oddział, gracz musi przemieścić ten oddział o jeden heks do przodu bądź do tyłu, wykonując po przemieszczeniu test morale – negatywny wynik oznacza dezorganizację. Dopiero po przemieszczeniu oddział biorący udział w walce może wykonać odwrot bądź ucieczkę.

XIV.16 Odwrot jest niemożliwy, jeśli miałby być wykonany na teren niedostępny jednostce bądź na jednostkę własną z przekroczeniem limitu na stosie albo na jednostkę przeciwnika. **Ulega ona wtedy automatycznemu rozbiciu i ucieka o 3 hekсы.**

XIV.17 Żadna jednostka (także tyraliera) nie może uciekać przez krawędź skarpy ani w górę ani w dół.

XIV.18 Jeśli ucieczka bądź odwrot są niemożliwe wg powyższych przepisów, oddział ulega zniszczeniu – jest trwale usuwany z gry.

3. Pościg.

XIV.19 W razie ucieczki albo odwrotu bądź wycofania przeciwnika przed walką jednostka która atakowała bądź zamierzała atakować musi wykonać pościg przynajmniej na atakowany heks.

XIV.20 W razie ucieczki przeciwnika oddział kawalerii musi wejść na pole opuszczone przez przeciwnika, po czym może wykonać pościg w dowolnym kierunku korzystając z 3 dodatkowych punktów ruchu i wykonać powtórny szarżę, o ile nie została uprzednio zdeorganizowana. W razie odwrotu pościg odbywa się wyłącznie na pole opuszczone przez obrońcę.

XIV.21 Oddział wykonujący pościg ignoruje konieczność wykonywania zwrotów; na hekсы, na którym kończy pościg może przyjąć dowolne ukierunkowanie.

XIV.22 Oddział wykonujący pościg nie musi zatrzymywać się w strefie kontroli wrogich oddziałów, te zaś nie mogą reagować.

4. Utrata ruchliwości.

XIV.23 Wskutek ostrzału artylerii bądź ognia piechoty w reakcji oddział może częściowo utracić ruchliwość w danej aktywacji.

Utrata ruchliwości symbolizuje konieczność spowolnienia ruchu oddziału w celu uporządkowania szyków i zastępuje konieczność ciągłego testowania morale trafianego oddziału. Oddział porządkuje się tak jakby automatycznie, tracąc z tego tytułu punkty ruchu, o ile suma strat punktów ruchu i siły w danej aktywacji nie przekroczy poziomu określonego w tabeli.

XIV.24 Straty punktów ruchu kawalerii podwajają się, także dla celów wycofania lub dezorganizacji.

XIV.25 Strata wprowadzana jest w życie natychmiast, obniżając ilość punktów ruchu dostępnych dla oddziału w danym momencie.

XIV.26 Jeśli wskutek ostrzału ilość dostępnych punktów ruchu spadnie do zera, oddział nie może się już poruszyć w danej aktywacji.

XIV.27 Jeśli celem ostrzału jest zgrupowanie oddziałów, strata ruchliwości dotyczy całego stosu.

5. Poziomy sprawności bojowej.

XIV.28 Każdy oddział nieartyleryjski posiada trzy poziomy sprawności bojowej:

- 1) pełnosprawny,
- 2) zdeorganizowany,
- 3) rozbity.

XIV.29 Jeśli instrukcja nakazuje obniżenie poziomu sprawności bojowej, oznacza to dezorganizację oddziału pełnosprawnego albo rozbicie oddziału zdeorganizowanego.

XIV.30 Jednostka artylerii posiada dwa poziomy sprawności bojowej:

- 2) pełnosprawna,
- 3) zdeorganizowana.

XIV.31 Powtórna dezorganizacja artylerii oznacza jej eliminację. To samo dotyczy rozbicia wskutek walki wręcz.



5.1 Dezorganizacja.

XIV.32 Dezorganizacja oddziału może być wynikiem walki wręcz bądź ostrzału (artylerii albo piechoty).

XIV.33 Jeśli w trakcie ostrzału oddział utraci liczbę punktów ruchu/liczebności określoną w TABELI WYCOFANIE/DEZORGANIZACJA ulega automatycznej dezorganizacji, a jeśli jest to powtórna dezorganizacja, wykonuje test morale (patrz punkt XIV.46). Skutek ten występuje obok (a nie zamiast) utraty ruchliwości i liczebności przez oddział gracza aktywnego bądź obok straty liczebności i wycofania oddziału gracza nieaktywnego.

Przykład 1:

Jednostka o morale “6” gracza aktywnego utraciła wskutek ostrzału artylerii łącznie 2 punkty ruchu i 1 punkt liczebności. W tej sytuacji strata punktów ruchu jest natychmiast wprowadzana w życie (zmniejsza się pozostały zapas punktów ruchu), stratę punktu siły odnotowuje się w diagramie siły, dodatkowo jednostka ulega automatycznej dezorganizacji.

Przykład 2:

Jednostka o morale “6” gracza aktywnego utraciła wskutek ostrzału artylerii łącznie 2 punkty ruchu. W tej sytuacji strata punktów ruchu jest natychmiast wprowadzana w życie (zmniejsza się pozostały zapas punktów ruchu), lecz jednostka nie ulega dezorganizacji.

Przykład 3:

Jednostka o morale "6" gracza nieaktywnego, utraciła wskutek ostrzału artylerii łącznie 2 punkty ruchu i 1 punkt liczebności. W tej sytuacji jednostka ta (strata co najmniej 2 punktów ruchu/liczebności) wycofuje się o 1 heks i jest dezorganizowana (strata łącznie 3 punktów ruchu/siły).

Przykład 4:

Jednostka o morale "6" gracza nieaktywnego utraciła wskutek ostrzału artylerii łącznie 2 punkty ruchu. W tej sytuacji jednostka ta jest natychmiast wycofywana o 1 heks. Gdyby w kolejnym ostrzale w tej samej aktywacji utraciła 3 punkty ruchu albo 1 punkt liczebności, uległaby dodatkowo automatycznej dezorganizacji.

XIV.34 Jeśli w jednej aktywacji oddział utracił wielokrotność określonej w punkcie poprzednim sumy punktów, każdą dodatkową pełną liczbę traktuje się jako kolejną automatyczną dezorganizację (test morale na rozbicie).

XIV.35 Oddział zdeorganizowany przykrywany jest stosownym żetonem pomocniczym, a w przypadku artylerii i tyralierów odwracany na rewers oznaczony kolorem pomarańczowym i literą "D".

XIV.36 Oddział zdeorganizowany posiada:

- 1) ukierunkowanie i szyk,
- 2) strefę kontroli,
- 3) morale o 1 niższe od zaznaczonego na żetonie (żetony tyralier i artylerii zawierają na rewersach już obniżony poziom morale).

XIV.37 Dezorganizacja nie wpływa na ruchliwość oddziału.

XIV.38 Oddział zdeorganizowany broni się tak jak oddział pełnosprawny z uwzględnieniem obniżonego poziomu morale.

XIV.39 Po zakończeniu aktywacji na stosie mogą znajdować się jednostki zdeorganizowane i niezdeorganizowane.

XIV.40 Reorganizacja. Oddział zdeorganizowany odzyskuje pełną sprawność bojową (należy usunąć żeton pomocniczy), jeśli na swojej aktywacji wydał na reorganizację **połowę dostępnego na początku aktywacji zapasu punktów ruchu**, zaokrąglając w dół. Reorganizacji można dokonać w dowolnym momencie aktywacji danej dywizji/samodzielnej brygady i tyle razy, na ile pozwala graczowi zapas punktów ruchu.

Przykład 1:

Przed ruchem oddział posiadał 4 punkty ruchu. Reorganizacja z dezorganizacji wymaga 2 punktów ruchu. Jeśli oddział nie posiada w danym momencie 2 punktów ruchu, nie może się reorganizować.

Przykład 2:

Ten sam oddział poruszył się wykorzystując 1 punkt ruchu, po czym wskutek salwy przeciwnika został zdeorganizowany i stracił wskutek ostrzału 3 punkty ruchu. Zatem wskutek ruchu i ostrzału oddział razem utracił 4 punkty ruchu i nie jest w stanie w danej aktywacji zreorganizować się.

XIV.41 Reorganizacja oddziału stojącego na polu przyległym do przeciwnika wymaga testu morale; wynik negatywny oznacza nieudaną reorganizację. Oddział może dwukrotnie próbować takiej reorganizacji (czyli dwa razy wydać po połowie punktów ruchu), dwukrotnie wykonując test morale.

XIV.42 Próba reorganizacji traktowana jest jak ruch (oddział przeciwnika może reagować prowadząc ogień i wykonując kontratak).

XIV.43 Reorganizacja a dowódca. Stojący razem z oddziałem bądź na polu sąsiednim dowódca dywizji bądź brygady,

do której należy może wspierać reorganizację (dodaje do poziomu morale swój współczynnik morale).

XIV.44 Reorganizacja dokonywana jest wyłącznie w **fazie aktywacji danego oddziału**.

XIV.45 Jeśli oddziały są zgrupowane, reorganizacja dotyczy całego stosu, chyba że gracz stopniowo rozmontowuje stos, ruszając jednostki po kolei. W sytuacji reorganizacji stosu bierze się pod uwagę oddział o najwyższym morale.

XIV.46 Ponowna dezorganizacja. Jeśli oddział uprzednio zdeorganizowany zostanie dotknięty ponowną dezorganizacją, wykonuje test morale – wynik negatywny oznacza rozbicie oddziału. Ponowna dezorganizacja artylerii oznacza jej zniszczenie bez konieczności przeprowadzania dodatkowego testu.



5.2 Rozbicie.

XIV.47 Rozbicie oddziału może być wynikiem walki wręcz bądź ponownej dezorganizacji.

XIV.48 Oddział rozbity przykrywany jest stosownym żetonem pomocniczym.

XIV.49 Oddział rozbity nie posiada żadnego ukierunkowania i szyku, a jeśli był przykryty żetonem pomocniczym symbolizującym szyk, żeton ten należy ściągnąć.

XIV.50 Oddział rozbity nie posiada strefy kontroli.

XIV.51 Oddział rozbity za każde pole – bez względu na teren, po którym się porusza – wydaje **1 punkt ruchu**. Zakaz ruchu danej broni w terenie obowiązuje. O ile przeciwnik nie reaguje oddział rozbity po wejściu na pole przyległe do przeciwnika leżące w jego strefie frontowej wykonuje test morale: udany oznacza stratę 1 punktu liczebności przez każdy poddział na stosie i możliwość dalszego ruchu; nieudany oznacza eliminację oddziału (oddziałów).

XIV.52 Oddział rozbity nie może atakować i ostrzeliwać.

XIV.53 Oddział rozbity jako cel ostrzału traktowany jest jak kolumna szturmowa.

XIV.54 Morale oddziału rozbitego to 1/2 morale wyjściowego (zaokrąglając w górę).

XIV.55 Każdy oddział rozbity (nie stos!!!) będący celem ostrzału obok strat wynikających z tabeli ostrzału traci **dodatkowo 3 punkty liczebności**, bez względu na to, czy ostrzał był celny.

XIV.56 Jeśli w dowolnym momencie gry, na pole przyległe do pola zajmowanego przez oddział rozbity, wejdzie jakakolwiek jednostka nieprzyjaciela pełnosprawna bądź zdeorganizowana, każdy oddział rozbity wykonuje test morale; wynik pozytywny oznacza stratę 3 punktów liczebności i ucieczkę o 3 hekсы. Wynik negatywny oznacza zniszczenie oddziału. Test wykonuje się tyle razy, ilekroć oddział przeciwnika podejdzie do oddziału rozbitego. Tak samo należy postąpić, jeśli oddział przeciwnika rozpoczyna aktywację na heksie przyległym, do oddziału rozbitego.

XIV.57 Kawaleria nie musi spełnić warunków szarży, by wejść na pola przyległe do pól zajmowanych przez oddziały rozbite (nawet jeśli jest to pole przyległe do pola, na którym stoi oddział nie będący w stanie rozbicia).



XIV.58 Reorganizacja. Oddział rozbity podnosi w fazie reorganizacji poziom sprawności bojowej na „zdeorganizowany” (zmiana żetonu pomocniczego), jeśli:

- 1) na początku etapu (faza dowodzenia) żeton Rozbicie został odwrócony na rewers (REORGANIZACJA),
- 2) przez cały etap nie był atakowany bądź ostrzeliwany,
- 3) w swojej fazie aktywacji nie poruszał się,

4) przez cały etap znajduje się co najmniej 5 pól od najbliższej nierozbitej jednostki przeciwnika albo na heksie, który przez cały etap nie był widziany przez przeciwnika.

XIV.59 Jeśli w czasie etapu oddział przestanie spełniać warunki reorganizacji, żeton „Reorganizacja” należy odwrócić na stronę oznaczoną ROZBICIE bądź zamienić na taki żeton.

XIV.60 Aby dokonać reorganizacji, oddział rozbity przechodzi test morale. Wynik pozytywny oznacza podwyższenie poziomu sprawności bojowej na Dezorganizację. Dla wykonania testu stosuje się poziom morale określony w przepisie XIV.54.

XIV.61 Oddziały na stosie reorganizuje się jednym testem morale, korzystając z najwyższego współczynnika morale.

XIV.62 Dowódca dywizji bądź brygady, do której należy rozbity oddział, może wspierać reorganizację tylko wtedy, gdy brygada/dywizja posiada rozkaz „Obrona” i dowódca znajduje się na polu z oddziałem rozbitym bądź na polu sąsiednim. Wsparcie reorganizacji polega na dodaniu do aktualnego morale oddziału współczynnika znajdującego się na żetonie dowódcy.

6. Wycofanie ostrzelanego obrońcy.

XIV.63 Jeśli w trakcie ostrzału we wrogiej aktywacji oddział gracza nieaktywnego utraci liczbę punktów ruchu/liczebności określoną w TABELI WYCOFANIE/DEZORGANIZACJA, wycofuje się o 1 heks; gracz aktywny może wykonać pościg, jeśli pozostaje mu zapas punktów ruchu. Wynik ten wprowadza się obok obowiązkowej dezorganizacji (jeśli ona wystąpi).



7. Zaznaczanie utraty punktów ruchu/siły w trakcie aktywacji.

XIV.64 Utrata punktów siły/ruchu wskutek ostrzału w danej aktywacji **któregokolwiek z graczy** winna zostać zaznaczona markerem UTRACONEGO PUNKTU RUCHU/LICZEBNOŚCI. Dotyczy to jednostek obydwu graczy.



XIV.65 W razie zwiększenia liczby utraconych w danej aktywacji punktów ruchu/liczebności żeton należy odwrócić na stronę bądź zamienić na żeton z wyższą liczbą.

XIV.66 Żeton ściągnięty jest natychmiast po tym, jak liczba utraconych punktów ruchu/liczebności osiągnie liczbę oznaczającą automatyczną dezorganizację. W takiej sytuacji żeton jednostki przykrywa się markerem DEZORGANIZACJA bądź wykonuje test morale (powtórna dezorganizacja).

XIV.67 Jeśli jednostka w dalszym ciągu traci punkty ruchu/liczebności, żeton pomocniczy należy położyć z powrotem na jednostce.

XIV.68 Żetony pomocnicze UTRACONYCH PUNKTÓW RUCHU/LICZEBNOŚCI obydwu graczy ściągane są po zakończeniu każdej aktywacji. Punkty utracone w jednej aktywacji nie są pozostawiane na kolejne aktywacje.

XIV.69 Gracz modyfikuje o „+1” każdy test morale w walce, jeśli którykolwiek z jego oddziałów mających brać udział bądź biorący w walce przykryty jest żetonem UTRACONEGO PUNKTU RUCHU/LICZEBNOŚCI.

8. Test morale.

XIV.70 Test morale po walce wykonuje się w sytuacji powtórnej dezorganizacji bądź konieczności odwrotu/wycofania przez pole w strefie frontowej przeciwnika przylegające do jego oddziału.

XIV.71 Test morale wykonuje się zgodnie z zasadami określonymi w przepisie I.17.

Rozdział XV

PRZEPISY OPCJONALNE O AKTYWACJACH; GRA SOLO.

1. Przepisy wstępne.

XV.1 Niniejszy rozdział zawiera przepisy opcjonalne określające sposób ustalania kolejności aktywowanych jednostek oraz umożliwiające rozegranie gry samodzielnie przez jednego gracza.

XV.2 Przepisy niniejszego rozdziału stosuje się zamiast przepisów nr II.6, II.8, II.9, II.10, II.11 oraz II.12.

2. Przepisy opcjonalne o aktywacjach.

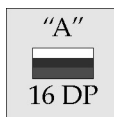
XV.3 Aktywowanie odbywa się w sposób następujący:

- 1) każdy z graczy posiada własny kubek (pudełko, itp.) pozwalający na tajne losowanie markerów aktywacyjnych,
- 2) każdy ze scenariuszy określa, jakie aktywne markery aktywacyjne dywizji/samodzielnych brygad biorą udział w scenariuszu,
- 3) w pierwszej kolejności gracze **do jednego kubka** wrzucają wszystkie przewidziane dla danego scenariusza aktywne markery aktywacyjne, z uwzględnieniem jednak momentu gry (markery odpowiednie dla danego etapu – bez uwzględnienia poniesionych strat i jeszcze nie wprowadzonych uzupełnień),
- 4) jeden z graczy losuje marker aktywacyjny – wylosowany marker oznacza inicjatywę dla danego gracza oraz konieczność aktywowania wylosowanej dywizji/samodzielnej brygady,
- 5) gracz z inicjatywą aktywuje wylosowaną dywizję/samodzielna brygadę,
- 6) po pierwszej aktywacji gracze przenoszą do swoich kubków pozostałe aktywne markery aktywacyjne, zaś gracz z ich mniejszą początkową liczbą uzupełnia kubek stosowną liczbą markerów nieaktywnych,
- 7) gracz z inicjatywą – o ile sobie tego życzy – losuje ze swojego kubka kolejny marker aktywacyjny w celu podtrzymania aktywacji i wykonuje test samodzielności dowódcy wylosowanej dywizji/samodzielnej brygady,
- 8) w razie pozytywnego wyniku gracz z inicjatywą aktywuje wylosowaną dywizję,
- 9) w przypadku wyniku negatywnego bądź rezygnacji z podtrzymania inicjatywy albo po aktywacji ruch należy do gracza bez inicjatywy, który losuje ze swojego kubka marker aktywacyjny; w razie nieudanej próby podtrzymania aktywacji wylosowany jako drugi marker aktywacyjny wraca do kubka,
- 10) wylosowanie markera nieaktywnego oznacza utratę aktywacji i (o ile losowanie było pierwszym) możliwość próby kontynuacji aktywacji (losowanie kolejnego markera i test),
- 11) gracz z inicjatywą w danym etapie – **przed losowaniem** – może odstąpić ruch przeciwnikowi, z tym że w takiej sytuacji gracz przeciwny zmuszony jest losować marker aktywacyjny i aktywować wylosowaną dywizję/samodzielna brygadę,
- 12) jeden z graczy może wykonać pod rząd maksymalnie dwie aktywacje – po drugiej z nich kolejność ruch ma przeciwnik – przepis ten nie dotyczy sytuacji ustąpienia pierwszeństwa przez gracza z inicjatywą,
- 13) dla ułatwienia w grze dostępny jest żeton kolejności aktywacji – gracz, który wykorzystuje pierwszą (w etapie bądź po przejściu) jedną aktywację bierze żeton i kładzie go przed sobą na awersie (z liczbą „1”); po aktywacji, jeśli zamierza kontynuować, a test da wynik pozytywny, gracz obraca żeton na rewers; jeśli test jest nieudany bądź gracz rezygnuje z kontynuacji, oddaje żeton przeciwnikowi i ten kładzie go przed

sobą na awersie i w razie kontynuacji postępuje identycznie jak pierwszy z graczy,

14) po wylosowaniu wszystkich aktywnych markerów aktywnych i ewentualnym aktywowaniu jednostek pozadywizyjnych gracz przechodzi do Fazy Reorganizacji.

XV.4 O ile wylosowany w celu podtrzymania inicjatywy dowódca dywizji/samodzielnej brygady znajduje się w zasięgu naczelnego wodza i wódz ten dysponuje gońcami, test musi zostać wsparty przez naczelnego wodza, zaś goniec przesuwany jest na tor etapów, na pole odpowiadające następnemu etapowi.



XV.5 W razie podjęcia decyzji o próbie podtrzymania inicjatywy gracz – o ile wylosowany dowódca przejdzie test – zmuszony jest do aktywowania wylosowanej dywizji/samodzielnej brygady.

3. Przepisy opcjonalne – gra solo.

XV.6 W przypadku gry solo jeden gracz wykonuje czynności określone w przepisach XV.1 – XV.5, decydując także o ewentualnej kontynuacji aktywacji.

LITERATURA

- 1) Bazancourt de, Cesar: "L'Expédition de Crimée jusqu'à la prise de Sébastopol, chronique de la guerre d'Orient", wydanie brytyjskie: "The Crimean Expedition to the Capture of Sebastopol. Chronicles of the War in the East, from its Commencement to the Signing of the Treaty of Peace", London 1856,
- 2) Bogdanowicz M.: "Wostoczna Wojna 1853-56 godow" ("Восточная война 1853-1856 годов") T. I-IV, Sankt Petersburg 1877 <http://history.scps.ru/crimea/bogdan00.htm>,
- 3) Brighton T.: "Szarża Lekkiej Brygady" (tytuł oryginału: "Hell Riders"); polskie wydanie I Warszawa 2006,
- 4) Dawson A.L.: "French Infantry of the Crimean War", Partizan Press 2012,
- 5) Fletcher I. & Ishchenko N.: "The Battle of the Alma 1854. First blood to the Allies in the Crimea"; Penn & Sword Military 2008,
- 6) "Guerre d'Orient: Siege de Sebastopol. Historique du service de l'artillerie "T. Premiere; Paris 1859, http://books.google.pl/books?id=dyNEAAAAYAAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- 7) Kinglake A.W.: "Inkerman"; Edinburgh and London 1885,
- 8) Kinglake A.W.: "Invasion to the Crimea: its origin, and an account of its progress down to the death of Lord Raglan" T. III; Edinburgh and London 1877,
- 9) Mercer P.: "Give them a volley and charge! The battle of Inkerman 1854"; Spellmount 2008,
- 10) Todleben E. (red.): "Opisanije oborony goroda Sewastopol'a" ("Описание обороны г. Севастополя"); Sankt Petersburg 1863,
- 11) Tarle E.: "Wojna krymska" T.I-II (tytuł oryginału: "Крымская война"); polskie wydanie I, Warszawa 1953,
- 12) Zajoncowski A.: "Wostoczna Wojna 1853-1856", T. I, ("Восточная война 1853-1856"); Poligon 2002 <http://adjutant.ru/crimea/zai00.htm>.

Oprócz tego autor korzystał w szerokim zakresie ze stron internetowych starając się uzupełnić informacje niezbędne do stworzenia gry.

W szczególności autor korzystał z serii ciekawych artykułów Pawła Zatrzyba:

1) "Armia rosyjska w przededniu wojny krymskiej" http://wargaming.pl/index.php?mode=view_article&article=35

2) "Armia brytyjska w przededniu wojny Krymskiej" http://wargaming.pl/index.php?mode=view_article&article=32

3) „Kampania dunajska: październik 1853 – czerwiec 1854” http://wargaming.pl/index.php?mode=view_article&article=149

4) "Bitwa nad rzeką Almą 1854" http://wargaming.pl/index.php?mode=view_article&article=155

5) "Bitwa pod Bałakławą - pierwsza próba deblokady twierdzy."

http://wargaming.pl/index.php?mode=view_article&article=174

6) "Bitwa pod Inkermanem 1854": http://wargaming.pl/index.php?mode=view_article&article=174

7) "Obleżenie Sewastopola" (http://wargaming.pl/index.php?mode=view_article&article=189)

Dodatkowo autor poleca ciekawe strony i fora internetowe pomocne przy poznaniu wydarzeń, które doprowadziły do przedstawionych bitew oraz w poznaniu samych starć nad Almą, pod Bałakławą i pod Inkermanem.

Ich spis znajduje się tu:

<http://www.wojenne-planszowki.pl/viewtopic.php?t=1221&start=0>

Osoby, które miały wkład w powstanie gry.

Przepisy podstawowe, scenariusze: Sławomir Łukasik.

Mapy: Tomasz Hanas, współpraca Sławomir Łukasik.

Ikony na żetony: Paskudny Ork z Warsztatu (szkice), Tomasz Hanas (kolorowanie), Katarzyna Tretyn-Zečević (<http://kt-z.pl>) - francuscy strzelcy piesi i algierscy – wersja kolorowa.

Projekt graficzny żetonów: Tomasz Hanas, Sławomir Łukasik.

Testerzy – przepisy, scenariusze: Bartosz Bruziak, Bartłomiej Gładyszewski, Łukasz Godecki, Tomasz Hanas, Adam Niechwiej, Gabriel Szala oraz Sławomir Łukasik

Testerzy – przepisy: Cezary Domalski, Miłoš Zečević.

Projekt pudełka oraz wsparcie edytorskie: Piotr Gołdon, PPHU STRATEGY, Wrocław; <http://www.strategy.com.pl/>.

Tłumaczenie zasad na język angielski: Bartosz Bruziak, Ryszard Tokarczuk i Paul Aceto.

Obraz na pudełku i okładce przepisów: "Charge of the Light Brigade. 25th October 1854. under the Major General the Earl of Cardigan". Litografia autorstwa Williama Simpsona.

Wizerunki dowódców: zdjęcia autorstwa Rogera Fentona (<http://allworldwars.com/Crimean-War-Photographs-by-Roger-Fenton-1855.html>) oraz zdjęcia z Wikipedii.

Kontakt z autorem: slawomir.lukasik@o2.pl

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

Forum internetowe gry: <http://www.wojenne-planszowki.pl> - Dział Gry Polskie/Strategemata/Krwawe Stepy Krymu

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