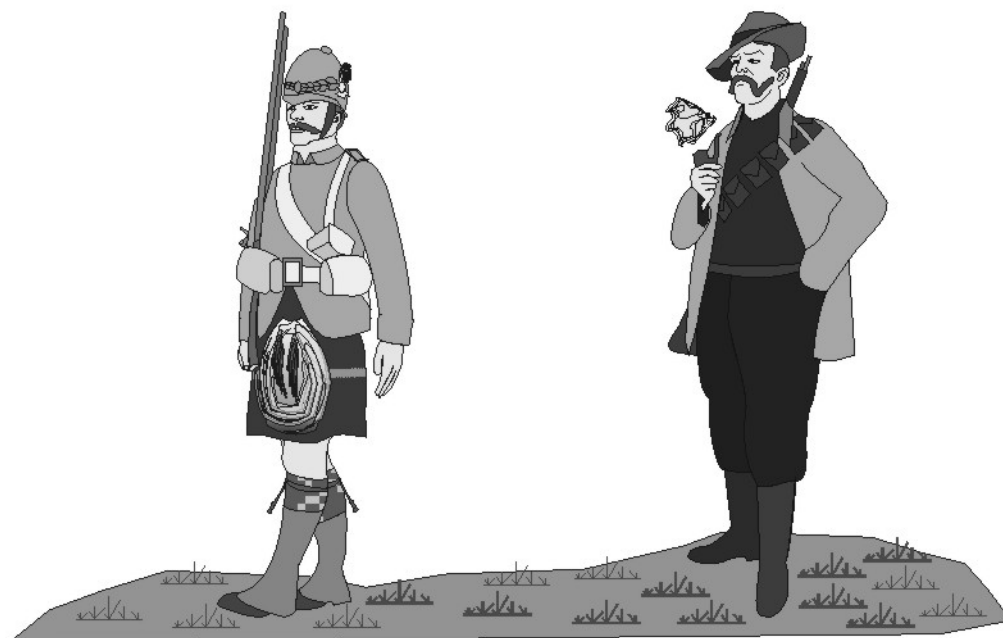


Farmers vs. Empire

Krwawy veld: Bitwa pod Magersfontein 11 XII 1899

TAKTYCZNA GRA WOJENNA
Książka przepisów



Spis treści.

Rozdział I - Przepisy ogólne.....	2
Rozdział II - Manewry.....	3
Rozdział III - Dowodzenie.....	4
Rozdział IV - Brytyjska kawaleria i konna piechota. Komanda burskie.....	6
Rozdział V - Kontrola terenu i reakcja.....	6
Rozdział VI - Grupowanie oddziałów.....	8
Rozdział VII - Ruch.....	8
Rozdział VIII - Widoczność.....	8
Rozdział IX - Okopy i maskowanie.....	9
Rozdział X - Ostrzał piechoty i kawalerii.....	10
Rozdział XI - Ostrzał artylerii.....	11
Rozdział XII - Atak zimną stalą.....	11
Rozdział XIII - Dowódcy a walka.....	14
Rozdział XIV - Oddziały po walce.....	14
Literatura.....	16



Rozdział I
PRZEPISY OGÓLNE

1. Mapa i skala czasowa.

I.1 Gra zawiera mapę pozwalającą na rozegranie bitwy pod Magersfontein (11 grudnia 1899 r.). Bitwa ta rozegrała się w trakcie brytyjskiej próby deblokady oblężonego przez Burów miasta Kimberley, w którym znajdowały się kopalnie złota.

I.2 Skala mapy. Jedno pole to około 457 m (500 jardów).

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

I.4 Jeden etap gry odpowiada 45 minutom czasu rzeczywistego.

2. Kość.

I.5 W grze używa się kości dziesięciościennej, przy czym wynik "0" oznacza zero, a nie dziesięć.

I.6 Jeśli instrukcja mówi o wykonaniu 1K10, oznacza to jeden rzut kością dziesięciościenną.

3. Żetony.

I.7 W grze wykorzystywane są żetony bojowe (jednostki piechoty, kawalerii i artylerii), żetony dowódców, żetony gońców oraz żetony pomocnicze.

I.8 Żetony pomocnicze zostaną opisane w tych rozdziałach instrukcji, których dotyczą.

I.9 Jednostki brytyjskie oznaczono kolorem khaki, zaś jednostki burskie kolorem jasnobrązowym.

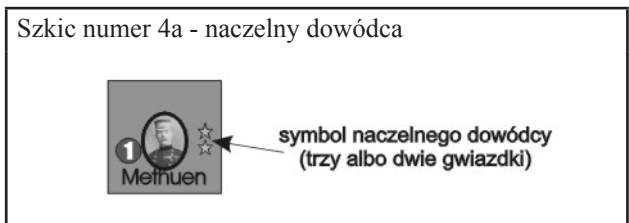
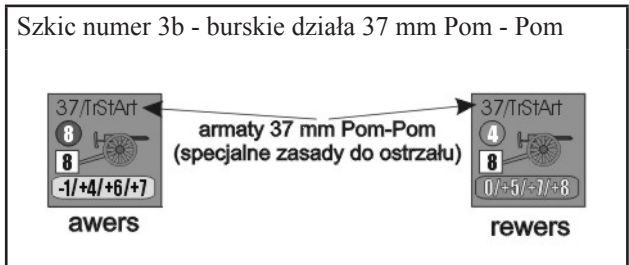
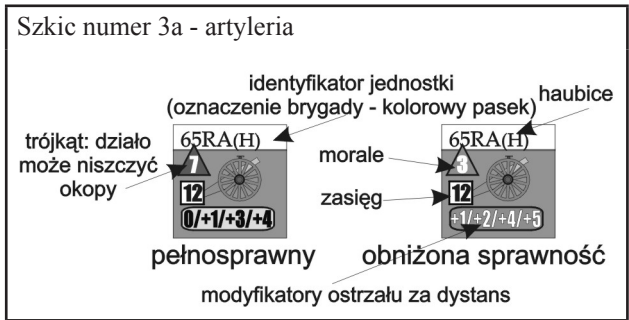
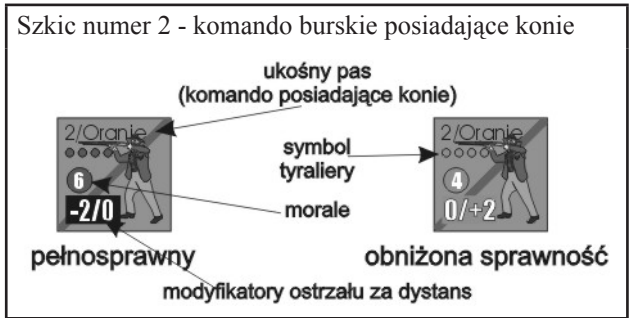
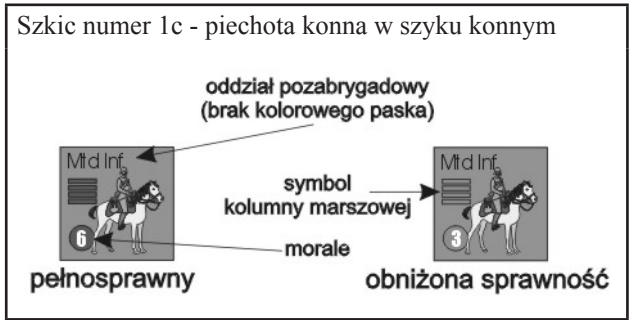
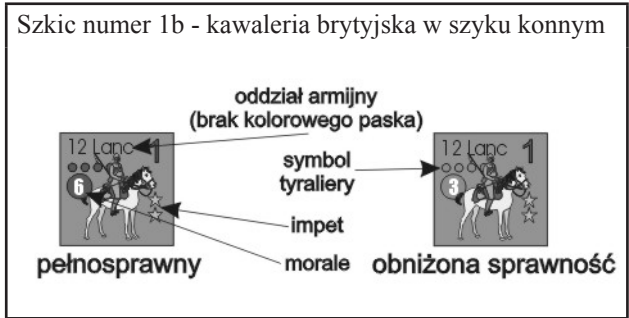
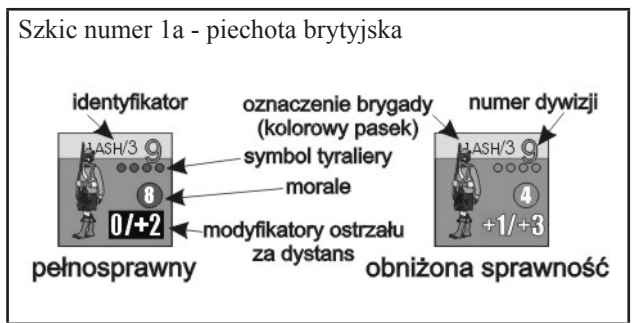
I.10 Jeden żeton piechoty to półbatalion (armia brytyjska) bądź komando albo część komanda (armia burska) o liczebności do 400 ludzi. Z wyjątkiem kolumny Brygady Highland, jednostki piechoty reprezentują zawsze tyralierę. Burskie komando posiadające konie wyróżnione są poprzecznym zielonym paskiem.

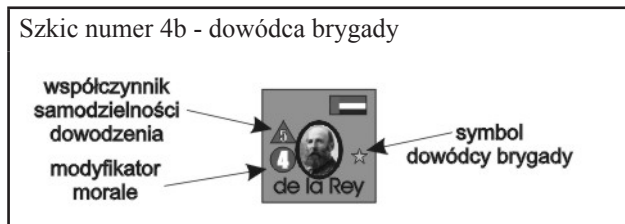
I.11 Kawalerię i piechotę konną (MI - mounted infantry) reprezentują żetony pułków. Bez względu na szyk konny czy też pieszy, jednostki kawalerii i konnej piechoty reprezentują zawsze tyralierę. W przypadku konnej piechoty w szyku konnym, kolumna oznacza wyłącznie, iż oddział ten nie może walczyć w tym szyku.

I.12 Artyleria brytyjska reprezentowana jest przez żetony baterii (wyjątek: artyleria morska to żeton reprezentujący jedno działo morskie kalibru 120 mm). Każdy żeton artylerii burskiej reprezentuje jedno działo.

I.13 Żetony dowódców reprezentują głównodowodzących oraz dowódców brygad (armia brytyjska) bądź dowódców niższego szczebla (Buurowie). W dalszym ciągu instrukcja używa sformułowania brygada/brygadier także dla oznaczenia burskiego dowódcy niższego szczebla.

Poniższe rysunki przedstawiają żetony jednostek i dowódców.





4. Test morale.

I.14 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.15 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.16 Ilekroć w grze mowa jest o zaokrągleniach ułamków, dokonuje się ich w ten sposób, że ułamek poniżej 0,5 zaokrągla się w dół, a 0,5 i więcej - w górę.

6. Gracz aktywny/nieaktywny.

I.17 Graczem aktywnym nazywa się gracza, którego aktywacja aktualnie trwa. Gracz przeciwny nazywany jest wtedy graczem nieaktywnym.

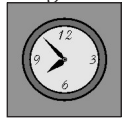
7. Zawartość pudełka.

I.18 Kompletna gra zawiera:

- 1) mapę na arkuszu o wymiarach 821x574 mm,
- 2) książkę zasad,
- 3) książkę scenariuszy,
- 4) 2 komplety karty pomocy gracza,
- 5) 234 sztancowane żetony (część żetonów znajduje się na arkuszu do gry „The Second Boer War 1899 – 1902”),
- 6) 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 na torze etapów.

II.3 W trakcie etapu gracze:

- 1) w segmencie dowodzenia:

w sposób tajny mogą wydawać rozkazy podległym sobie dowódcom brygad oraz przemieszczać wodzów naczelnych, a także inicjować reorganizację jednostek rozbitych,

- 2) w segmencie aktywacji:

w ramach poszczególnych brygad – przemieszczają oddziały, prowadzą ostrzał piechoty i artylerii, inicjują i rozstrzygają starcia wręcz, reorganizują oddziały. W aktywacji przeciwnika gracz nieaktywny może reagować na jego posunięcia,

- 3) w segmencie reorganizacji:

gracze mogą reorganizować oddziały rozbite (patrz XIV.22).

II.4 Segment dowodzenia.

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

- 1) mogą automatycznie zmienić rozkazy dowódcom brygad, znajdującym się w zasięgu dowodzenia naczelnego wodza,
- 2) mogą automatycznie zmienić rozkazy dowódcom znajdującym się od 4 do 10 heksów od naczelnego wodza, przesuwając żeton gońca spod żetonu naczelnego wodza na pole następnego etapu na torze etapów,
- 3) mogą próbować zmienić rozkaz używając heliografu,
- 4) przesuwają, będących już w polu gońców, w stronę adresatów rozkazów,
- 5) jeśli goniec dojedzie do adresata rozkazu, automatycznie zmieniają dowódcy rozkaz, oś działania i dystans. Następnie kładą gońca na torze etapów na polu następnego etapu,
- 6) mogą rozpocząć zmianę rozkazu, wydanego dowódcem niższego szczebla, znajdującym się w odległości większej niż 10 pól od naczelnego wodza, przesuwając spod żetonu naczelnego wodza żeton gońca w stronę dowódcy. Na diagramie dowodzenia należy zaznaczyć numer gońca oraz przenoszony rozkaz i dystans,
- 7) przesuwać gońców z odpowiadającego danemu etapowi pola toru etapów pod żeton naczelnego wodza – goniec jest gotów do użycia w następnym etapie,
- 8) oznaczają jednostki spełniające warunki reorganizacji,
- 9) przemieszczają naczelnych wodzów,
- 10) gracz burski zaznacza jednostki niedowodzone.

II.5 Segment aktywacji.

Jest wspólny dla obydwu graczy i dzieli się na fazy aktywacji poszczególnych brygad. W etapie występuje tyle faz aktywacyjnych, ile po obydwu stronach występuje brygad.



II.6 Aktywowanie odbywa się w sposób następujący:

- 1) Każdy z graczy posiada zestaw markerów aktywacyjnych z nazwiskiem dowódcy brygady oraz współczynnikiem inicjatywy dowódcy.
- 2) Aktywacja odbywa się parami brygad.
- 3) Każdy z graczy wybiera jednego dowódcę brygady oraz kładzie przed sobą rewersem do góry marker aktywacyjny dla wybranego dowódcy.
- 4) Każdy z graczy wykonuje 1K10 i dodaje współczynnik inicjatywy brigadiera.
- 5) Gracze oznajmiamy sobie nazwajem zmodyfikowane wyniki rzutu. Gracz z wyższym wynikiem posiada inicjatywę w danej parze aktywacyjnej.
- 6) Gracz nie posiadający inicjatywy oznajmia, którego dowódcę wybrał do aktywacji. Gracz z inicjatywą decyduje, kto aktywuje swojego dowódcę jako pierwszy. Potem przeciwnik aktywuje wybranego przez siebie dowódcę. Po parze aktywacji, cała procedura jest powtarzana.

Uwaga autora. Gracz posiadający inicjatywę nie musi, a nawet nie powinien oznajmiać, którego z dowódców wybrał - w ten sposób jest w stanie albo zaskoczyć przeciwnika albo zmusić go do ruchu bez wiedzy o tym, kto będzie aktywowany.

II.7 Aktywacja danej brygady odbywa się w następujący sposób:

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 brytyjski zaznacza niedowodzone jednostki i dowódców.

3) Gracz może poruszyć swoje jednostki i dowódcę brygady (przemieszczać je, prowadzić ostrzał, inicjować ataki, odzyskać pełnosprawny poziom bojowy i punkty morale) – jednostki przeciwnika mogą reagować prowadząc ostrzał. Przeciwnik może inicjować kontrataki.

4) Ataki, kontrataki i kontrszarże rozstrzygane są natychmiast, w trakcie ruchu gracza aktywnego. Gracz nieaktywny może podjąć próbę wycofania przed walką.

II.8 W jednym etapie dana brygada może być aktywowana tylko raz.

II.9 Po zakończeniu wszelkich aktywacji, następuje wspólny segment reorganizacji, w trakcie którego gracze mogą reorganizować rozbite oddziały.

II.10 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.11 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 dwa szczeble dowodzenia:

1) szczebel naczelnego wodza – naczelnny wódz reprezentowany jest przez osobny żeton, jego rolą w grze jest wydawanie rozkazów dowódcom podległych brygad,

2) szczebel brygady – dowódca brygady ma zadanie realizować rozkazy otrzymane od naczelnego wodza, bądź ewentualnie zmieniać je we własnym zakresie tak, by działania dostosować do zmienionej sytuacji taktycznej. Szczebel brygady służy także do aktywacji.

III.2 Oddziały burskie podlegają szczególnym zasadom dowodzenia. Każdy dowódca burski może dowodzić dowolną ilością oddziałów, o ile znajdują się w zasięgu jego dowodzenia. Dodatkowo Piet Cronje jest naczelnym wodzem armii burskiej, porusza się jednak we własnej fazie aktywacji.

Jednostki gracza burskiego, poruszone w aktywacji jednego z dowódców, należy przykryć żetonem STOP, jeśli weszły one w zasięg dowodzenia innego dowódcy burskiego, który jeszcze nie był aktywowany. Żeton ten należy ściągnąć w fazie reorganizacji danego etapu.

III.3 Brytyjskie jednostki armijne (nie przynależne do żadnej brygady) mogą być dowodzone przez dowódcę brygady.

III.4 Ruchliwość dowódcy. Każdy dowódca posiada 10 punktów ruchu i za każdy heks, na który się prze-

mieszcza płaci 1 punkt ruchu.

2. Rozkazy – wydający rozkazy, obowiązek ich wykonywania.

III.5 Dowódcy brygad zobowiązani są, by w każdym momencie gry wykonywać jeden z dwóch dostępnych rozkazów. Wyjątek: Piet Cronje nie musi wykonywać żadnego rozkazu, oddziały dowodzone przez niego poruszają się dowolnie.

III.6 Rozkazy:

1) wydawane są przez naczelnego wodza dowódcom brygad w fazie dowodzenia,

2) mogą być w fazie aktywacji zmieniane przez dowódców brygad, przy użyciu procedury samodzielnego dowodzenia.

3. Oddziały poza zasięgiem dowodzenia.

III.7 Niedowodzone oddziały nie są zobowiązane do przemieszczania się.

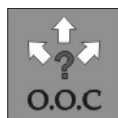
III.8 Niedowodzone oddziały nie mogą wykonywać ataków i kontrataków. Poza tym niedowodzony oddział broni się, reorganizuje i przemieszcza tak, jak oddział dowodzony.

III.9 Za niedowodzone uważa się:

1) oddziały znajdujące się poza zasięgiem dowodzenia dowódcy własnej brygady bądź też oddziały nie przynależące do żadnej brygady, niebędące w zasięgu dowodzenia żadnego z brygadierów;

Wyjątek: brytyjską kawalerię i konną piechotę uznaje się zawsze za dowodzone. Można je aktywować w dowolnej własnej aktywacji.

2) burskie oddziały znajdujące się poza zasięgiem któregośkolwiek z własnych dowódców (w tym także Pieta Cronje).



III.10 Gracz brytyjski zaznacza na początku danej aktywacji żetonem BRAK DOWODZENIA niedowodzone jednostki bojowe, należące do danej brygady.

Gracz burski zaznacza wszystkie swoje niedowodzone oddziały na końcu fazy dowodzenia.

III.11 Niedowodzone oddziały przynależne do brygady poruszają się na początku jej aktywacji tylko w stronę własnego brygadiera i tylko do momentu wejścia w zasięg dowodzenia. Niedowodzone oddziały armijne poruszają się w ostatniej aktywacji danego gracza, w stronę dowolnego własnego, uprzednio wybranego dowódcy i do momentu wejścia w jego zasięg dowodzenia. Niedowodzone oddziały burskie aktywuje się na końcu ostatniej aktywacji gracza burskiego. Niedowodzone oddziały nie muszą się przemieszczać.

III.12 Oddziały rozbite, nawet niedowodzone, mogą poruszać się dowolnie poza zasięgiem dowodzenia własnego dowódcy.

III.13 Po zakończeniu aktywacji danej brygady gracz usuwa z jednostki żeton BRAK DOWODZENIA.

4. Rodzaje rozkazów.

III.14 Rozkazy gracza brytyjskiego.

Gracz brytyjski może wydawać następujące rozkazy:

1) Atak:

Dowódca brygady musi w ciągu etapu, idąc po osi działania, zbliżyć się do krawędzi mapy o minimum 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, kontr-

szarżować, wykonywać ostrzał, reorganizować się, przemieszczać się,

2) Obrona:

Dowódca 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. Oddział brygady wykonującej rozkaz „Obrona” nie może dowolnie wyjść poza zasięg dowodzenia własnego dowódcy brygady (nie dotyczy to oddziałów rozbitych).

III.15 Rozkazy gracza burskiego.

Gracz burski może wydawać następujące rozkazy:

1) Atak:

Zasady, jak w przypadku gracza brytyjskiego.

2) Obrona:

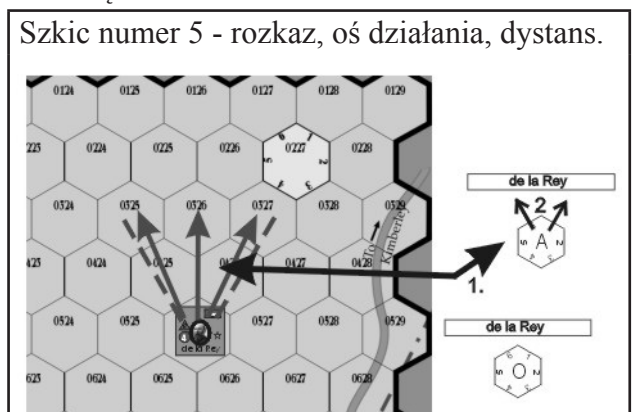
Dowódca nie może się przemieszczać.

Oddziały gracza burskiego mogą poruszać się dowolnie.

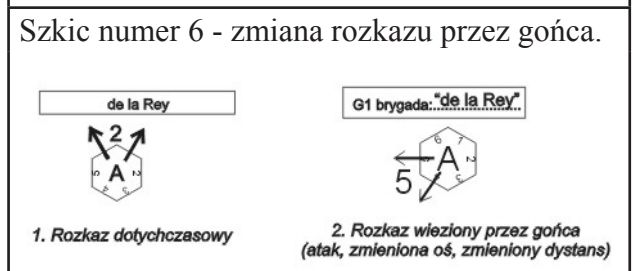
5. Oś działania i dystans.

III.16 Oś działania to odcinek biegnący od heksu zajmowanego przez dowódcę brygady do krawędzi mapy. Linia ta musi zawierać się w kącie wyznaczonym na diagramie dowodzenia.

III.17 Kąt, wyznaczający oś działania, to kąt 60 stopni, którego ramiona zawierają się w dwóch sąsiednich heksach przyległych do heksu zajmowanego przez dowódcę.



1 - Szare, przerywane kreski wyznaczają zakres możliwych osi działania, włącznie z heksami, po których kreski będą. Celem uniknięcia niejasności na diagramie dowodzenia, oś działania zaznacza się na podstawie diagramu naniesionego 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” oznacza rozkaz „Obrona”.



III.18 Dystans to ilość heksów, o które dowódca 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 znaj-

duje się dowódca brygady.

III.19 Rozkaz jest wykonany, gdy:

1) Atak:

Dowódca brygady przemaszeruje po osi działania nakazaną liczbę heksów. W takiej sytuacji dowódca automatycznie otrzymuje rozkaz „Obrona”.

2) Obrona:

Dowódca brygady – bez zmiany rozkazu – nie może przemieszczać się z heksu zajętego po wykonaniu rozkazu.

III.20 Rozkaz „Atak” zaznacza się w ten sposób, że na diagramie dowodzenia wpisuje się rodzaj rozkazu, zaznacza oś działania oraz wpisuje dystans. Po przesunięciu dowódcy brygady, należy w diagramie dowodzenia wpisać stosowną liczbę heksów pozostałą do przebycia (odjąć liczbę przebytych heksów).

III.21 Gdy liczba heksów do przebycia spadnie do zera (dowódca przebędzie zadany dystans), brygadier natychmiast zatrzymuje się z rozkazem „Obrona”.

III.22 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.23 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.24 Dowódca brygady może zmienić rozkaz na każdy dostępny.

III.25 Rozkaz „Atak” może zostać wydany jedynie w odniesieniu do heksu, na którym nie znajduje się dany dowódca.

III.26 Jeśli w danej brygadzie więcej niż połowa oddziałów (stan aktualny na moment sprawdzenia) jest zdezorganizowana bądź rozbita, dowódca może w każdym momencie gry zmienić rozkaz na rozkaz „Obrona”.

III.27 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.28 Zmianę rozkazu niezwłocznie zaznacza się na diagramie dowodzenia danego dowódcy.

7. Zasięg dowodzenia; gońcy; sposób zmiany rozkazu.

III.29 Zasięg dowodzenia brytyjskiego naczelnego wodza wynosi 3 heksy.

III.30 Każdy dowódca burski posiada zasięg dowodzenia 4 heksów. Dotyczy to także Pieta Cronje, jako wodza naczelnego.

III.31 Dowódca brytyjskiej brygady posiada zasięg dowodzenia 3 heksy.

III.32 W fazie dowodzenia gracz może bez użycia gońców zmienić rozkaz dla dowódcy brygady znajdu-

jącego się w zasięgu dowodzenia Naczelnego Wodza.



III.33 Jeśli dowódca brygady znajduje się poza zasięgiem bezpośredniego dowodzenia Naczelnego Wodza, zmiana rozkazu może odbyć się po-

przez gońca bądź przy użyciu heliografu.

III.34 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 brygady). W kolejnej fazie rozkazów gracz przesuwa gońca aż ten znajdzie się na heksie z adresatem rozkazu, czyli ze stosownym dowódcą brygady.

III.35 Po dojściu do adresata, gońca należy położyć na torze etapów, na polu odpowiadającym następnemu etapowi. Goniec jest dostępny na końcu fazy dowodzenia tego etapu.

III.36 Jeśli dowódca brygady znajduje się w odległości od 4 do 10 pól (w przypadku gracza burskiego 5-10 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.37 Jeśli w międzyczasie dowódca brygady zmieni rozkaz, dojście gońca oznacza zawsze zmianę rozkazu na wieziony przez gońca.

III.38 Goniec posiada 10 punktów ruchu i za każdy przejechany heks płaci 1 punkt ruchu bez względu na teren. Goniec nie może wchodzić na heks zawierający jednostkę przeciwnika oraz na heks przyległy do niej, jeśli nie stoi na nim oddział sojusznicy.

III.39 Jeśli na pole z samotnie stojącym gońcem wejdzie oddział przeciwnika, wtedy:

a) W razie, gdy wchodzącym jest oddział piechoty, gracz aktywny przesuwa 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 w szyku konnym, gracz aktywny wykonuje 1K10: wynik 0 - 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. W takim przypadku anuluje się przesyłanie rozkazu.

III.40 Powyższą zasadę należy stosować również wtedy, gdy goniec wskutek walki, pozostanie sam na heksie. Jednakże goniec może wraz z oddziałem wykonać odwrót bądź uciec.

III.41 Każdy z wodzów naczelnych może przekazywać rozkazy przy użyciu heliografu. Przekazywanie rozkazów heliografem wymaga, aby między głównodowodzącym a dowódcą brygady istniała widoczność. Oddziały (własne bądź przeciwnika) nie blokują widoczności. Scenariusz określa dodatkowe warunki przekazywania rozkazów przy użyciu heliografu.

III.42 Dowódca brygady 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 dotychczas-

sowego rozkazu.

Rozdział IV

BRYTYJSKA KAWALERIA I KONNA PIECHOTA. KOMANDA BURSKE.

IV.1 Brytyjska kawaleria.

Brytyjska kawaleria może walczyć zarówno w szyku konnym jak i pieszym.

IV.2 Brytyjska konna piechota (Mounted Infantry - MI). Brytyjska piechota konna może walczyć wyłącznie w szyku pieszym, a przemieszczać się także w szyku konnym. Dla uproszczenia, na żeton piechoty konnej w szyku konnym wstawiono szyk kolumny, niemniej jednostka porusza się tak jakby była w tyralierze.

IV.3 Zmiana szyku. Zmiana szyku z konnego na pieszy i odwrotnie polega na zamianie żetonu w szyku konnym na żeton w szyku pieszym i odwrotnie. Zmiany należy tak dokonać, by poziom sprawności bojowej i poziom morale odpowiadał wartościom przed zamianą.

IV. 4. Zmiana szyku - pozostała ruchliwość. W razie zmiany szyku z konnego na pieszy pozostała ilość punktów ruchu dzieli się na 2 i zaokrągla w dół. Jest to pozostała do wykorzystania ilość punktów ruchu oddziału w szyku pieszym. W razie zmiany szyku z pieszego na konny, pozostała ilość punktów ruchu mnoży się przez 2. Jest to pozostała do wykorzystania ilość punktów ruchu oddziału w szyku konnym.

IV.5 Zmiana szyku stanowi ruch w myśl przepisów o reakcji.

IV.6 Jednostki burskie oznaczone ukośnym pasem posiadają konie.

IV.7 Znajdująca się w odległości 4 i więcej heksów od przeciwnika jednostka burska, porusza się tak, jak kawaleria i jako taka jest traktowana w razie ostrzału artylerii. Jeśli jednostka burska rozpoczyna albo kończy ruch przechodząc granicę 3 heksów od jednostki nieprzyjaciela, pozostałą przed przejściem tej granicy ilość punktów ruchu:

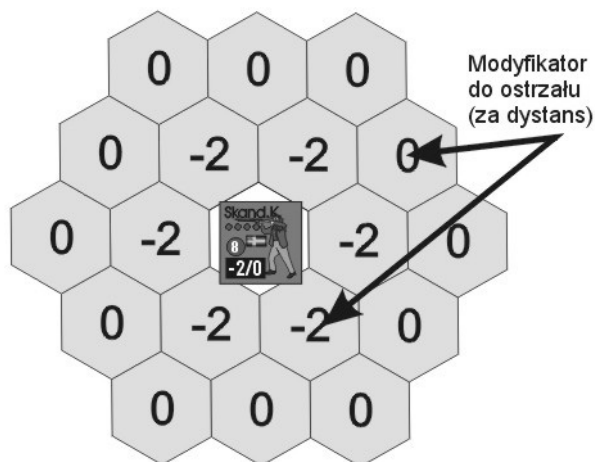
- dzieli na 2 i zaokrągla w dół, jeśli zbliża się do przeciwnika,
- mnoży przez 2, jeśli oddział oddala się od przeciwnika.

Rozdział V

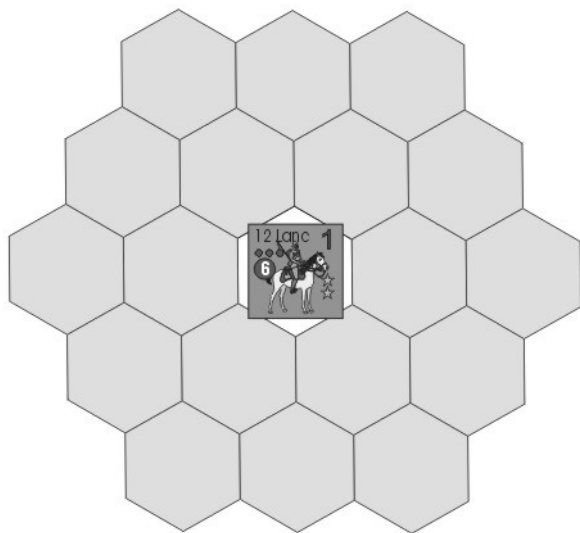
KONTROLA TERENU I REAKCJA

V.1 Strefę kontroli oddziału piechoty i kawalerii w szyku pieszym tworzą heksy znajdujące się w zasięgu jego ognia. Strefę kontroli oddziału kawalerii w szyku konnym tworzą heksy w zasięgu dwóch pól od heksu zajmowanego przez żeton jazdy. Strefy kontroli nie posiadają oddziały piechoty konnej w szyku konnym.

Szkic numer 7 - strefa kontroli piechoty i spieszonych kawalerii - zasięg ognia 2 hekсы.



Szkic numer 8 - strefa kontroli kawalerii w szyku konnym.



V.2 Strefa kontroli rozciąga się jedynie na pola widoczne dla oddziału.

V.3 Strefę kontroli posiada każdy oddział (także artyleria), nie znajdujący się w stanie rozbicia.

V.4 Oddział nie ma obowiązku zatrzymania się w strefie kontroli przeciwnika – każde (poza określonymi wyjątkami) działanie, włączenie z wyjściem ze strefy kontroli powoduje możliwość reakcji przeciwnika.

V.5 W grze występują następujące rodzaje reakcji:

- 1) ostrzał,
- 2) kontratak piechoty,
- 3) kontrszarża kawalerii,
- 4) zmiana przez oddział kawalerii bądź konnej piechoty szyku na pieszy,
- 5) odwrót jednostek wskutek walki wręcz bądź ostrzału.

V.6 Oddział, który we własnej aktywacji wejdzie na pole leżące w strefie kontroli jednostki przeciwnika może zostać ostrzelany przez każdy oddział piechoty, kawalerii

(konnej piechoty) w szyku pieszym bądź artylerii.

V.7 Przepis powyższy dotyczy także każdej czynności (przemieszczenie się, ostrzał), jaką oddział wykona w strefie kontroli przeciwnika, za wyjątkiem reorganizacji.

V.8 Po ostrzeleniu przez gracza nieaktywnego, oddział gracza aktywnego może kontynuować aktywację.

V.9 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 zadeklarowanie ataku piechoty bądź szarzy kawalerii - oznaczenie jednostki markerem "Szturm" (jest to także deklaracja gracza, iż zużywa punkty ruchu na wykonywany atak).

V.10 Kontratak piechoty brytyjskiej. Jeśli jednostka przeciwnika rozpoczyna aktywację, bądź w jej trakcie znajdzie się na hekście przyległym do oddziału piechoty albo rozpoczynając aktywację na takim polu wykona jakikolwiek ruch na takie pole (przemieści się, ostrzela przeciwnika), gracz nieaktywny może, zamiast ostrzelać przeciwnika, próbować wykonać kontratak. Gracz kontratakujący wykonuje test morale – w razie pozytywnego wyniku dochodzi do kontrataku. Walka rozstrzygana jest natychmiast na zasadach ogólnych z kontratakującym jako atakującym. Negatywny wynik testu oznacza brak kontrataku. Gracz aktywny może poruszać się dalej. W razie skutecznego kontrataku oddział gracza nieaktywnego należy przykryć żetonem SZTURM. Oddział ten nie może już w danej aktywacji reagować.

V.11 Kontrszarża kawalerii. Kontrszarżę kawalerii opisano w punkcie XII.38.

V.12 Reakcja - wycofanie kawalerii i piechoty konnej w szyku konnym. Jeśli na pole przyległe do hekstu zajmowanego przez znajdującą się w szyku konnym kawalerię bądź piechotę konną wejdzie wroga jednostka, to wtedy kawaleria – o ile nie wykonuje kontrszarży – musi cofnąć się o 1 albo 2 hekсы i przykrywa się ją żetonem REAKCJA, z odpowiednią liczbą. Kawaleria może w aktywacji przeciwnika wycofać się dwukrotnie (potem musi walczyć). Jednostka przeciwnika może poruszać się dalej, jeśli pozostał jej zapas punktów ruchu.

V.13 Do wycofania kawalerii/piechoty konnej w szyku konnym 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).

V.14 Spieszenie kawalerii lub piechoty konnej albo burskiego komanda. Brytyjska kawaleria bądź piechota konna w reakcji na działania przeciwnika mogą dokonać spieszenia.

V.15 Przemieszczenie oddziału burskiego, wskutek ucieczki bądź odwrotu oddziałów sąsiednich, stanowi reakcję i zmniejsza limit reakcji oddziału w danej aktywacji. Oddział zmuszony do przemieszczenia musi je wykonać nawet jeśli limit jego reakcji został na dany etap wyczerpany.

V.16 Spieszenie kawalerii lub piechoty konnej. Brytyjska kawaleria bądź piechota konna w reakcji na działania przeciwnika mogą dokonać spieszenia.



V.17 Jednostkę, która reagowała należy przykryć żetonem REAKCJA z numerem 1, a w razie, gdyby jednostka była takim żetonem przykryta, należy go ob-

rócić na rewers (z numerem 2). Jednostka taka w danej aktywacji może być nadal celem ostrzału bądź ataku.

V.18 Żeton REAKCJA należy usunąć niezwłocznie po zakończeniu danej aktywacji.

V.19 Wycofująca się, wykonująca odwrót bądź uciekająca jednostka nie może być celem reakcji gracza aktywnego.

Rozdział VI

GRUPOWANIE ODDZIAŁÓW

VI.1 Żetony stojące na jednym heksie tworzą stos.

VI.2 Na jednym heksie mogą znajdować się oddziały należące do różnych rodzajów broni.

VI.3 Na heksie mogą znajdować się oddziały należące do różnych brygad bądź nienależące do żadnej z brygad.

VI.4 Kolejność oddziałów na stosie nie ma żadnego znaczenia dla rozgrywki.

VI.5 We własnej aktywacji jednostki poruszają się i są celem ostrzału pojedynczo.

VI.6 Utworzenie i rozformowanie stosu nie wymaga wydatkowania dodatkowych punktów ruchu.

VI.7 Na końcu aktywacji danego gracza na jednym heksie może znajdować się do 3 oddziałów sojusznicych. Do limitu stosu nie wlicza się dowódców oraz gońców. Za jedną jednostkę uważa się do 6 (włącznie) burskich jednostek artylerii. Jeśli wskutek walki, na heksie w dowolnym momencie gry, znajdzie się więcej aniżeli 3 jednostki, każda z jednostek traci dodatkowo 1 punkt morale.

VI.8 Jednostki rozbite na stosie. Cały stos ulega rozbiciu, jeśli po zakończeniu aktywacji danej brygady choć jedna z jednostek jest rozbita.

VI.9 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 utratę 1 punktu morale przez jednostkę nierozbitą.

VI.10 Efektem ostrzału podlega wyłącznie oddział będący celem. Efektem walki wręcz podlega zawsze cały stos.

VI.11 Test morale wykonuje każda jednostka znajdująca się na stosie. Wyjątek: atak na bagnety, bądź szarża kawalerii (patrz jednak zasady dotyczące ataku na burską artylerię).

VI.12 W walce wręcz biorą udział wszystkie jednostki (bez względu na ich położenie na stosie). Ostrzał prowadzi każda jednostka z osobna.

Rozdział VII

RUCH

VII.1 Każdy oddział posiada zapas punktów ruchu, służący do przemieszczania się, odzyskiwania poziomu sprawności bojowej i punktów morale. W trakcie ruchu gracz brytyjski inicjuje i rozstrzyga starcia wręcz.

VII.2 Ruchliwość oddziału zależy od rodzaju broni (patrz TABELA CHARAKTERYSTYKI ODDZIAŁÓW I SZYKÓW).

VII.3 Oddział musi przemieszczać się heks za hek-

sem, wydając za każdy z nich stosowną ilość punktów ruchu. Nie wolno pomijać heksów. Nie wolno oszczędzać punktów ruchu na następną aktywację oraz przekazywać punktów ruchu między oddziałami. Zapas punktów ruchu niewykorzystany w danej aktywacji przepada.

VII.4 Należy zawsze wziąć pod uwagę wpływ heksu, na który następuje ruch, bądź krawędzi heksu, przez który oddział ten ruch wykonuje.

VII.5 W trakcie ruchu oddział nie może przemieścić się na heks, jeśli wymaga to wydatkowania punktów ruchu w większej ilości aniżeli aktualnie posiada. 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.

VII.6 Oddział nie może wejść na heks niedostępny dla broni, którą reprezentuje lub przejść przez krawędź heksu dla niego niedostępną.

VII.7 Oddział nie może wejść na pole zajęte przez jednostkę przeciwnika.

VII.8 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.

VII.9 Kolejny oddział można poruszyć dopiero po zakończeniu ruchu poprzedniego oddziału. Wyjątek: atak na bagnety/szarża kawalerii.

VII.10 W pierwszej kolejności poruszają się niedowodzone jednostki.

VII.11 Wpływ terenu na ruch w zależności od formacji i szyku, w jakim się znajduje jednostka określa TABELA WPŁYWU TERENU.

Rozdział VIII

WIDOCZNOŚĆ

VIII.1 Linia widoczności służy do ustalenia, czy jednostka piechoty bądź artylerii może ostrzelać jednostkę przeciwnika, czy jednostka kawalerii może dokonać szarży (czy dane pole znajduje się w strefie kontroli jednostki) oraz czy dowódca może wydać rozkaz przy użyciu heliografu.

VIII.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.

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

VIII.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 zarośla, farmę, tamę i ani patrzący ani cel nie są wyżej niż obiekt blokujący widoczność,

3) heks na linii widoczności zawiera oddział własny bądź przeciwnika. Wyjątek: jednostki obydwu graczy nie blokują widoczności artylerii. Samotnie stojąca artyleria nie blokuje widoczności jednostkom niear-

tyleryjskim,

4) 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),

5) jeśli patrzący jest niżej niż cel i niżej niż heks blokujący widoczność, zaś obiekt blokujący widoczność jest bliżej patrzącego (włącznie z heksem przezeń zajmowanym),

6) oddział znajduje się w niecce - oddział taki jest widziany wyłącznie z sąsiedniego heksu, jego widoczność także rozciąga się na sąsiednie heksy.

VIII.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.

VIII.6 Jeżeli różnica poziomów między patrzącym a celem jest większa niż 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. Za każdy jeden dodatkowy poziom przeszkodę „przesuwa się” o jeden heks.

VIII.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.

VIII.8 Widoczność istnieje, jeśli linia widoczności przebiega dokładnie krawędzią heksu, który widoczności nie blokuje.

VIII.9 Zawsze można ostrzelać bądź szarżować heks blokujący widoczność, o ile jest on widoczny.

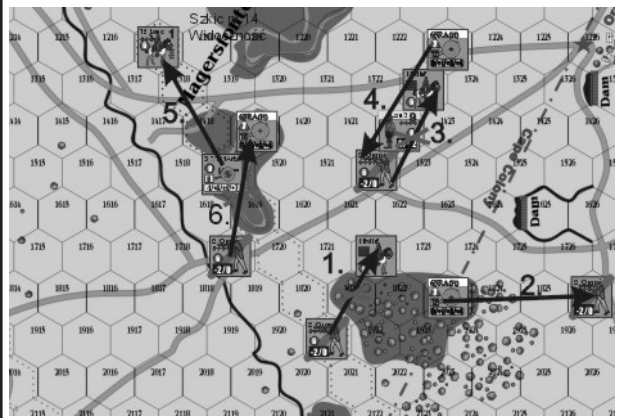
VIII.10 Zawsze można ostrzelać bądź szarżować z heksu, który zawiera obiekt blokujący widoczność.

VIII.11 Reguła pomocnicza. W razie wątpliwości gracz samodzielnie rozstrzygają, czy w danym przypadku widoczność istnieje czy też nie.

Szkic numer 9 - widoczność a strefa kontroli

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

Szkic numer 10 - widoczność.



1 - brak widoczności między oboma oddziałami. Teren pomiędzy nimi znajduje się wyżej.

2 - widoczność istnieje. Heks blokujący (zarośla) znajduje się niżej oddziału patrzącego (artyleria) i na dodatek bliżej tegoż oddziału.

3 - nie istnieje widoczność między jednostką burską a jednostką brytyjską na heksie 1323 (widoczność zasłania brytyjska konna piechota).

4 - widoczność istnieje pomiędzy artylerią (heks 1223) i jednostką burską (heks 1719).

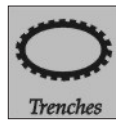
5 - widoczność istnieje. Krawędź heksu znajduje się wprawdzie dokładnie pośrodku między obydwoma jednostkami, niemniej jednostka burska (heks 1519) znajduje się aż o 3 poziomy wyżej, to oznacza, że krawędź poziomu pierwszego (między heksami 1418 a 1518) należy dla potrzeb widoczności „przesunąć” w stronę patrzącego o jeden heks (tu nawet można byłoby o dwa heksy).

6 - brak widoczności. Cel jest wyżej, zaś krawędź heksu znajduje się bliżej patrzącej jednostki burskiej.

**Rozdział IX
OKOPY I MASKOWANIE**

IX.1 Gracz burski może korzystać z okopów. Ilość i rozmieszczenie okopów określane są w scenariuszach.

Uwaga autora: Burskie komanda zawnazas przygotowywały okopy z przedpiersiami z kamieni, doskonale je maskując. Gracz burski nie może budować umocnień, może jednak z nich korzystać rozstawiając je na początku rozgrywki.



IX.2 Istnienie okopów zaznacza się specjalnym żetonem pomocniczym (OKOPY/MASKOWANIE), który na swoim awersie posiada oznaczenie

oddziału ukrytego.

IX.3 Na początku rozgrywki (we wskazanym w scenariuszu momencie) gracz burski kładzie na swoich oddziałach żeton (OKOPY/MASKOWANIE), stroną „maskującą” do góry.

IX.4 Po wykryciu jednostki burskiej gracz burski odwraca żeton (OKOPY/MASKOWANIE) na stronę z okopami.

IX.5 Jeśli oddział burski jest zamaskowany oraz skryty w umocnieniach, wpływ na walkę okopów i maskowania kumuluje się.

IX.6 Niszczanie okopów - artyleria brytyjska. Nisz-

czyć okopy mogą wyłącznie jednostki artyleryjskie ze współczynnikiem morale umieszczonym w trójkącie. Uwaga autora: Powyższe ograniczenie związane było z rodzajem używanej przez artylerię amunicji. Zniszczenie okopów było możliwe przy użyciu amunicji burzącej, a tej używały wyłącznie haubice i artyleria Royal Navy (działa okrętowe na improwizowanych podstawach lądowych).

IX.7 Okop uznaje się za zniszczony, jeśli w trakcie ostrzału artyleryjskiego uzyskany zostanie wynik oznaczony (*). W takiej sytuacji żeton OKOPY należy natychmiast zdjąć z oddziału, dodatkowo uwzględniając utratę morale oddziału.

IX.8 Opuszczenie okopu przez oddział burski nie powoduje zniszczenia umocnień. Wejście na heks oddziału brytyjskiego nie powoduje zniszczenia okopu. Okop może być wykorzystywany również przez oddziały brytyjskie.

IX.9 Oddział natychmiast korzysta z okopów, jeśli w trakcie ruchu wejdzie na heks zawierający żeton OKOPY. Z żetonu OKOPY mogą korzystać wyłącznie oddziały mieszczące się w limicie jednostek na stosie (punkt VII.7).

IX.10 Maskowanie - zasada podstawowa. Na początku rozgrywki gracz burski może zamaskować wszystkie oddziały znajdujące się na mapie.

IX.11 Maskowanie wpływa na celność ostrzału piechoty i artylerii. Artyleria może ostrzelać zamaskowany oddział burski dopiero wtedy, gdy zbliży się do takiego oddziału na odległość maksymalnie dwóch heksów.

IX.12 Położenie oddziału jest zdemaskowane (oddział zostaje odsłonięty bądź żeton zostaje odwrócony na stronę okopów), jeśli oddział:

- 1) poruszy się z zajmowanego heksu;
- 2) w trakcie ostrzału w jednej aktywacji utraci przynajmniej dwa punkty morale;
- 3) zostanie zaatakowany wręcz i choć jedna jednostka gracza brytyjskiego przejdzie pozytywnie pierwszy test morale (dojdzie do szturm), nawet jeśli szturm zostanie przez gracza brytyjskiego przegrany. Zdmaskowanego oddziału nie można ponownie zamaskować.

IX.13 Oddział zamaskowany, który zamierza opuścić heks, w pierwszej kolejności zdejmując żeton maskowania. Czynność ta od razu umożliwia reakcję przeciwnika.

IX.14 Oddział nie jest maskowany, gdy wejdzie na sojusznicy oddział przykryty żetonem maskowania. W tej sytuacji na stosie mogą stać zarówno oddział zamaskowany jak i nie zamaskowany.

Rozdział X

OSTRZAŁ PIECHOTY I KAWALERII

X.1 Oddział nieartyleryjski 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 V.6).

X.2 Walkę ogniową prowadzi każdy oddział z osobna.

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

X.4 Ostrzał we własnej aktywacji nie wymaga wydania punktów ruchu. Można go wykonać dwukrotnie na aktywację, w dowolnym jej momencie, także po

wykorzystaniu wszystkich punktów ruchu. Po każdym ostrzale przeciwnik może reagować.

X.5 W reakcji na ruch i ostrzał można dwukrotnie zareagować i ostrzelać przeciwnika, przy czym jeden oddział nie może dwukrotnie reagować na to samo działanie jednego oddziału przeciwnika.

X.6 Zasięg ognia piechoty został ukazany na żetonach w postaci modyfikatorów za dystans do ostrzału.

X.7 Pozostałe modyfikatory zawiera TABELA MODYFIKATORÓW OSTRZAŁU PIECHOTY I KAWALERII oraz tabela WPŁYWU TERENU NA WALKĘ.

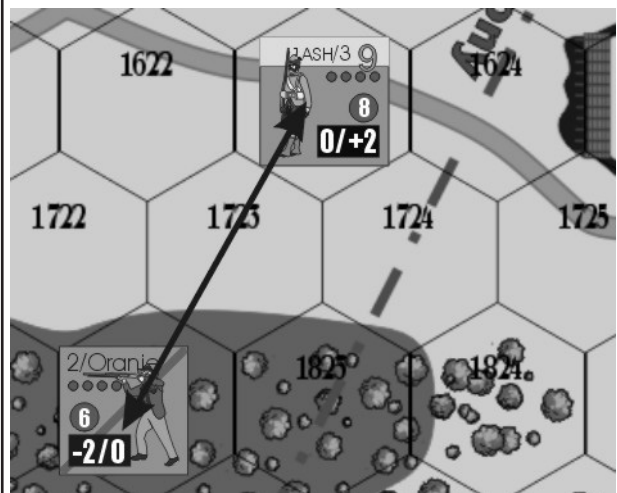
X.8 Ostrzał polega na wykonaniu 1K10, zmodyfikowaniu wyniku o modyfikatory określone w tabeli modyfikatorów ostrzału piechoty oraz znalezieniu wyniku w TABELI OSTRZAŁU PIECHOTY I KAWALERII w wierszu odpowiadającemu aktualnemu poziomowi morale ostrzeliwującego.

X.9 Modyfikatory za ostrzał kumulują się.

X.10 Wynik ostrzału należy niezwłocznie wprowadzić w życie.

X.11 Zasadę działania modyfikatorów za dystans pokazuje poniższy szkic.

Szkic numer 11 - modyfikatory ostrzału jednostek nieartyleryjskich.



1 - Burowie ostrzeliwiają piechotę brytyjską.

Modyfikatory do rzutu na ostrzał:

- a) +0 za dystans.
 - b) Brak modyfikatora za teren (cel znajduje się na terenie odkrytym ("veld")).
- Łącznie modyfikator do rzutu wynosi +0 (przy morale strzelającego "6").

2 - Brytyjska piechota ostrzeliwuje Burów schowanych w gęstym zagajniku.

Modyfikatory do rzutu na ostrzał:

- a) +2 za dystans,
 - b) +2 za zagajnik;
- Łącznie modyfikator do rzutu wynosi +4 (przy morale strzelającego "8").

X.12 Skutki ostrzału dla jednostek znajdujących się na stosie – patrz VI.10.

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.

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

XI.4 Koszt ostrzału we własnej aktywacji wynosi:

- 1) dla artylerii polowej 2 punkty ruchu,
- 2) dla artylerii konnej 4 punkty ruchu.

XI.5 Artyleria strzelając po ruchu posiada dodatni modyfikator do rzutu.

XI.6 We własnej aktywacji artyleria może wykonać dowolną liczbę ostrzałów, korzystając z posiadanego zapasu punktów ruchu.

XI.7 W reakcji na ruch i ostrzał, artyleria może ostrzelać przeciwnika dwukrotnie, jednakże jedną jego jednostkę tylko w reakcji na dwa różne działania.

XI.8 Modyfikatory za dystans ustala się wg następującego klucza. A/B/C/D, gdzie:

- A: od 1 do 3 heksów,
B: od 4 do 6 heksów,
C: od 7 do 10 heksów,
D: 11 heksów i więcej.

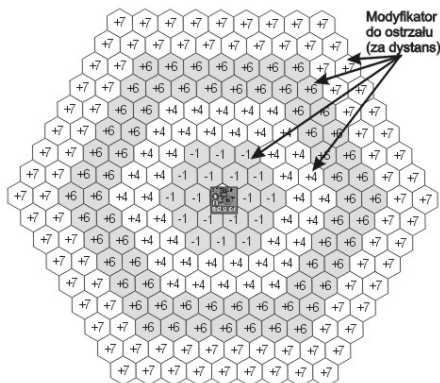
Jeśli żeton nie zawiera współczynnika za zasięg na dalsze pola, oznacza to, że nie może ich ostrzeliwać (leżą one poza jego zasięgiem ostrzału).

XI.9 Działa 37 mm Maxim Nordenfelt (POM-POM). Burskie automatyczne 37 mm działa Maxima-Nordenfelda (tzw. POM-POM - oznaczone 37/TrStArt) poruszają się jak artyleria, ogień prowadzą jednak według tabeli ostrzału dla piechoty. Na każdy ostrzał należy wykonać dwa rzuty kością i obydwą wprowadzić w życie. Działa 37 mm korzystają z modyfikatorów ognia piechoty. Koszt prowadzenia ognia wynosi 2 punkty ruchu za ostrzał (identycznie, jak w przypadku artylerii polowej).

XI.10 Działa Maxima-Nordenfelda posiadają własny klucz ustalania modyfikatorów za dystans i jest on następujący:

- A: od 1 do 2 heksów,
B: od 3 do 4 heksów,
C: od 5 do 6 heksów,
D: od 7 do 8 heksów.

Szkic numer 12 - strefa kontroli artylerii i modyfikatory do ostrzału.



XI.11 Modyfikatory za teren, na którym znajduje się cel, zostały umieszczone w TABELI WPŁYWU TERENU NA WALKĘ.

XI.12 Pozostałe modyfikatory do ostrzału artylerii zawiera TABELA MODYFIKATORÓW ARTYLERYJSKICH.

XI.13 Wpływ dowódcy artylerii na ostrzał – patrz XIII.3.

XI.14 Brytyjskie haubice (62 bateria haubic Royal Artillery). Brytyjskie haubice mogą ostrzeliwać jedynie przeciwnika, który się nie przemieszcza, nawet jeśli nie znajduje się on w umocnieniach. Nie można ostrzeliwać oddziału, który deklaruje zamiar przemieszczenia się.

Uwaga autora: brytyjskie haubice kalibru 127 mm (5 cali) nie posiadały na stanie szrapneli, a jedynie pociski burzące, stąd też ostrzał poruszającego się przeciwnika był mocno utrudniony. Dla uproszczenia (by nie mnożyć modyfikatorów) bateria haubic może ostrzelać wyłącznie oddział nie poruszający się.

Rozdział XII ATAK ZIMNĄ STALĄ

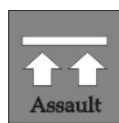
1) Przepisy wspólne.

XII.1 W grze rozróżnia się walkę wręcz piechoty (atak brytyjskiej piechoty i kawalerii w szyku pieszym na bagnety) oraz atak kawalerii (szarża brytyjskiej kawalerii).

XII.2 Piechota może atakować we własnej fazie aktywacji oraz w fazie aktywacji przeciwnika, wykonując kontratak (patrz V.10).

XII.3 Kawaleria może atakować we własnej fazie aktywacji oraz w fazie aktywacji przeciwnika, wykonując kontrszarżę (patrz XII.38).

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.



Assault

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

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

XII.7 Atak polega na wskazaniu atakujących jednostek i atakowanego heksu, sprawdzeniu rezultatów starcia i wprowadzeniu ich w życie.

XII.8 Ataki nie są obowiązkowe.

XII.9 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.

Szkic numer 13 - wspólny atak.

1 - półbatalion pułku Argyll and Sutherland Highlanders i półbatalion pułku Highland Light Infantry mogą atakować wspólnie - przed atakiem znajdują się na sąsiadujących heksach.

2 - półbatalion pułku Argyll and Sutherland Highlanders i półbatalion pułku Highland Light Infantry nie mogą atakować wspólnie - przed atakiem nie znajdują się na sąsiadujących heksach.

XII.10 Jeśli kolejna 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.

XII.11 Oddział (stos) może być w jednej aktywacji atakowany tylko raz. Po ataku oddział należy przykryć żetonem SZTURM.

XII.12 Oddział (stos) może w danej aktywacji atakować tylko raz (wyjątek kontynuacja szarży - ale nie kontrszarży!!!).

XII.13 W razie ataku kilku oddziałów:

1) wykonuje się test morale dla całego stosu mając na uwadze uśrednione morale wszystkich jednostek na stosie, zaokrąglając w dół,

2) jeśli atak przeprowadzany jest z kilku heksów – każdy stos z osobna testuje morale wprowadzając odpowiednie modyfikatory. Wynik negatywny oznacza, że dany stos nie może brać udziału w ataku a 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. Stosunek sił bierze się pod uwagę w przypadku każdej z atakujących jednostek, z tym że uwzględnia się liczbę jednostek uczestniczących w walce w danym momencie. Przykład: Jeden z oddziałów na stosie posiada mora-

le 5, drugi morale 6. Średnia współczynników morale wynosi 5,5, po zaokrągleniu w dół 5.

XII.14 Dla ustalenia wpływu na morale stosunek liczebności ustala się w ten sposób, że bierze się pod uwagę ilość oddziałów po stronie atakującego i dzieli ją przez ilość oddziałów po stronie obrońcy, a otrzymany wynik zaokrągla się w ten sposób, iż ułamek 0,5 i większy zaokrągla się w górę do jednostki.

Przykład: Podczas pierwszego testu morale atakującego, bierze się pod uwagę wszystkie jednostki, co do których zadeklarowano atak. Gdyby części z tych jednostek nie udało się przejść pozytywnie testu, w fazach B i C walki wręcz bierze się pod uwagę tylko te jednostki atakującego, które ten test przeszły. W ten sposób skutek nieudanego testu stosunek sił może się zmienić.

Gracz brytyjski deklaruje szturm czterech jednostek na dwóch stosach. Przeciwnikiem jest jedna jednostka. Sprawdzając wynik pierwszego testu morale, gracz bierze pod uwagę stosunek sił 4:1 (cztery jednostki brytyjskie kontra jedna jednostka burska). Jeden z brytyjskich stosów (2 jednostki) nie przeszedł testu morale. Obrońca testując morale bierze pod uwagę stosunek sił 2:1. Identycznie atakujący dla jednostek, które walczyły w razie powtórnego testu morale.

XII.15 Wycofanie przed walką. Natychmiast po zadeklarowaniu ataku (ale przed testem morale atakującego), gracz burski 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.

XII.16 Po wycofaniu przed walką obrońca wykonuje test morale – wynik negatywny oznacza utratę 3 punktów morale. Wynik modyfikuje się wyłącznie o modyfikator za teren.

XII.17 Wycofanie się przez pole w strefie kontroli urowej jednostki oznacza modyfikator do testu morale +1 za każde takie pole.

XII.18 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.35 Oddział gracza nieaktywnego przykrywa się żetonem SZTURM i nie może on być w danej aktywacji przeciwnika ani ponownie atakowany wręcz, ani ostrzeliwany. Żeton SZTURM ściąga się na końcu danej aktywacji. Oddział ten nie może także w danej aktywacji reagować.

Wyjątek 1: kontynuacja szarży.

Wyjątek 2: Oddział może być atakowany, gdy na pole uycofa się sojusznicy oddział przykryty już żetonem SZTURM. W takiej sytuacji oddział przykryty już żetonem SZTURM nie bierze udziału w walce, podlega jednak jej efektom.

XII.19 Walkę wręcz rozstrzyga się według następującej procedury:

- 1) Gracz brytyjski deklaruje atak,
- 2) Obrońca może ostrzelać atakującego, o ile pozostał mu jeszcze jakkolwiek ostrzał w limicie reakcji;
- 3) Faza pierwszego testu morale Atakującego:

A) test morale dla każdego stosu, z którego wypro-
wadza się atak - jeśli gracz atakujący przeszedł test
pozytywnie, musi atakować,

B) nieudany test - każda jednostka na stosie, która nie
przeszła testu nie bierze udziału w walce i traci **1
punkt morale**. Jeśli żaden oddział atakującego nie
przeszedł testu, koniec procedury rozstrzygnięcia wal-
ki. Jeśli morale atakującego spadnie do wartości **0
punktów morale** bądź **mniej**, jednostka jest rozbita.

C) udany test - patrz punkt 4.

4) Faza testu morale Obrońcy:

A) wynik pozytywny - powtórny test morale atakują-
cego (patrz 5),

B) wynik negatywny:

a) strata liczby punktów morale odpowiadającej róż-
nicy pomiędzy wynikiem a poziomem morale przed
walką,

b) jeśli morale spadnie do wartości **0 punktów mora-
le** bądź **mniej** - rozbicie obrońcy;

c) odwrót obrońcy o **1 heks**, a w razie rozbicia uciecz-
ka o **3 heksy**;

d) jeśli atakującym jest kawaleria - nieudany test
obrońcy zawsze oznacza rozbicie i ucieczkę;

e) pościg atakującego. Piechota zostaje na atakowa-
nym heksie, a kawaleria atakującego może po pości-
gu atakować kolejną jednostkę.

5) Faza powtórnego testu morale Atakującego:

a) atakujący dodatkowo uwzględnia modyfikator +1,
b) wynik pozytywny - każda jednostka Atakującego
traci **1 punkt morale**,

c) wynik negatywny:

- strata liczby punktów morale odpowiadającej róż-
nicy pomiędzy wynikiem a poziomem morale przed
walką, co najmniej jednak **2 punkty morale**;

- jeśli morale spadnie do **0 punktów morale** - rozbicie
danej jednostki atakującego.

XII.20 W razie nieudanego testu morale, Obrońca
uznawany jest za przegrywającego starcie.

XII.21 W razie udanego testu morale Obrońcy za
przegrywającego zawsze uznawany jest Atakujący
(niezależnie od wyniku drugiego testu morale Ataku-
jącego).

XII.22 Przegrany atakujący zostaje na zajmowanych
heksach.

XII.23 Przegrany obrońca wykonuje odwrót albo uciecz-
kę. Wygrany Atakujący zobowiązany jest wykonać po-
ścig przynajmniej na heks opuszczony przez przeciwni-
ka, a stosownie do przepisów może ścigać dalej.

XII.24 Walka wręcz kosztuje oddziały atakujące
wszystkie pozostałe im punktu ruchu – w ten sposób
oddział kończy swoją aktywację w danym etapie.

XII.25 Modyfikatory do walki wręcz zawiera TABE-
LA MODYFIKATORÓW WALKI WRĘCZ.

2) Szarża kawalerii – zasady szczególne.

XII.26 Kawaleria w szyku konnym nie może atako-
wać wspólnie z piechotą. Szarżę może wykonać wy-
łącznie kawaleria w szyku konnym.

XII.27 Szarżę rozstrzyga się tak, jak walkę wręcz pie-
choty z poniższymi modyfikacjami.

XII.28 Szarża kawalerii jest możliwa, gdy w momen-
cie rozpoczęcia ruchu przez jednostkę kawalerii w
szyku konnym:

1) istnieje widoczność między celem szarży a jedno-
stką kawalerii, oraz

2) koszt ruchu wynosi nie więcej niż 2 punkty ruchu
za każdy heks, włącznie z heksem zajęтым przez od-
dział przeciwnika, oraz

3) jednostka burska nie jest zamaskowana.

XII.29 Kawaleria w szyku konnym może wejść na heks
przyległy do heksu zajmowanego przez jednostkę nie-
przyjaciela tylko celem zaatakowania nieprzyjaciela.

XII.30 Jednostka kawalerii, która rozpoczyna akty-
wację mając w strefie kontroli jednostkę przeciwni-
ka, może od razu próbować wykonać szarżę na prze-
ciwnika. Po zadeklarowaniu szarży, gracz nieaktywny
może reagować.

XII.31 Każda jednostka kawalerii w szyku konnym,
która weszła na pole przyległe do jednostki przeciwni-
ka, musi wykonać szarżę, jeśli tylko zostały spełnio-
ne warunki do jej wykonania.

XII.32 Współczynnik impetu. W walce z udziałem
kawalerii gracz modyfikuje test morale w ten sposób,
że od wyniku odejmuje swój impet i dodaje impet
przeciwnika. Współczynnik impetu uwzględniany
jest w fazach testu morale obrońcy i powtórnego te-
stu morale atakującego.

XII.33 Współczynnik impetu kawalerii równy jest
ilości gwiazdek uwidoczniionych na żetonie.

*Przykład: Impet atakującego „2” (2 gwiazdki) i
obrońcy „0” (0 gwiazdek) oznacza dla atakującego
modyfikator „-2”, zaś dla obrońcy „+2”.*

XII.34 Impet komanda bądź artylerii, będących celem
szarży, wynosi zawsze „0”.

XII.35 Kontynuacja szarży. Kawaleria, która zmusiła
przeciwnika do ucieczki (nie do odwrotu!!!), po wy-
konaniu pościgu o jedno pole, posiada 3 punkty ru-
chu - może poruszyć się dowolnie (przeciwnik może
reagować) i zaatakować każdy dowolny oddział prze-
ciwnika, włącznie z dopiero co atakowanym. Kolejna
szarża na oddział nie będący w stanie rozbicia od-
bywa się na zasadach podstawowych. Kontynuację
szarży rozstrzyga się na zasadach podstawowych.
Oddział jazdy, który spełnia warunki kontynuacji
szarży przykrywa się markerem SZTURM.

XII.36 Kontynuację szarży przeprowadza się w ten
sposób, że po udanej pierwszej szarży oddział ka-
walerii wykonuje pościg i sprawdza, czy szarża jest
kontynuowana. Następnie rozstrzyga się kolejną szar-
żę (nie kontynuację!!!) w danej aktywacji i przepro-
wadza pościg. Po rozstrzygnięciu wszystkich szarż i
wykonaniu wszystkich pościgów w danej aktywacji
rozstrzyga się walkę w kontynuacji szarży (czyli wal-
ka – pościg – po pościgu wszystkich jednostek danej
brygady walka w szarży kontynuowanej).

XII.37 W danej aktywacji oddział może tylko raz
kontynuować szarżę.

3) Kontrszarża – zasady szczególne.

XII.38 Jeśli oddział przeciwnika we własnej akty-
wacji rozpoczyna ruch w strefie kontroli kawalerii,
bądź w trakcie ruchu wejdzie na pole w tej strefie,
oddział kawalerii w szyku konnym może próbować
wykonać kontrszarżę. Gracz kontrszarżujący wyko-
nuje 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. Negatywny wynik testu oznacza stratę 1
punktu morale dla każdej jednostki.

XII.39 Po udanym teście morale kontrszarżującej jednostki dochodzi do starcia z jednostką kontrszarżującą jako jednostką atakującą.

XII.40 W razie negatywnego testu na kontrszarżę gracz aktywny może albo poruszać się w dalszym ciągu albo – po pomyślnym teście morale - zaatakować usiłującą kontrszarżować kawalerię.

4) Walka bezpośrednia artylerii burskiej.

XII.41 Stojąca wraz z jednostką nieartyleryjską jednostka artylerii burskiej nie jest uwzględniana w trakcie określania stosunku sił. Jeśli atak następuje na samotnie stojącą jednostkę burskiej artylerii, nie bierze się pod uwagę stosunku sił. Testuje się z osobna morale każdej jednostki brytyjskiej. Każdy test morale modyfikuje się dodatkowo o -5, zaś test morale jednostki burskiej dodatkowo o +5.

XII.42 W razie, gdyby na atakowanym stosie (bez jednostek nieartyleryjskich) znajdowało się więcej jednostek burskiej artylerii, morale testuje cały stos, a nie jednostki pojedynczo. Modyfikator do testu zawsze wynosi +5, zaś jednostek brytyjskich -5.

Przykład 1: Trzy brytyjskie jednostki stojące na stosie atakują jedną jednostkę burskiej artylerii znajdującą się w gęstych zaroślach. Każda z jednostek brytyjskich modyfikuje test na morale o -5 (atak na jednostkę burską) oraz o +3 (atak na zarośla). Zatem Brytyjczycy test każdej z jednostek modyfikują o -2. Burska jednostka artylerii testuje morale ze współczynnikiem +2.

Przykład 2: Trzy brytyjskie jednostki atakują trzy jednostki burskiej artylerii w gęstych zaroślach. Każda z jednostek brytyjskich testuje morale z modyfikatorem -2, stos burski testuje morale z modyfikatorem +2.

XII.43 Walkę samotnie stojącej (to znaczy bez jakiegokolwiek komanda) artylerii burskiej rozstrzyga się na zasadach ogólnych (z wyżej wymienionymi modyfikacjami), z tym, że udany test morale dla burskiej artylerii oznacza konieczność jej wycofania z zajmowanego heksu oraz utratę odpowiednio po jednym punkcie morale. W razie nieudanego testu morale każda jednostka artylerii burskiej traci dodatkowo po jednym punkcie morale.

XII.44 W razie szarży kawalerii udany test morale atakującej jazdy oznacza zawsze eliminację atakowanej artylerii.

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 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, jeśli dowódca się w tej aktywacji nie przemieszczał i posiada rozkaz OBRONA.

XIII.4 Jedno starcie może wspierać tylko jeden do-

wódca.

XIII.5 Jeśli skutek starcia wręcz bądź ostrzału, oddział, na którym znajduje się dowódca, poniesie stratę punktów morale, gracz wykonuje 1K10. Wynik 9 oznacza stratę dowódcy.

XIII.6 Jeśli w trakcie aktywacji na heks przyległy do zajmowanego przez samotnie stojącego dowódcę wejdzcie oddział wrogiej piechoty dowódcę należy przesunąć na najbliższy oddział podporządkowany temu dowódcy, chyba że heks jest całkowicie otoczony przez wrogie jednostki. W takiej sytuacji dowódca jest tracony. 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 samotnie stojącego dowódcę wejdzcie oddział wrogiej kawalerii bądź burskie komando posiadające konie, gracz wykonuje 1K10. Wynik 9 oznacza utratę wodza. W razie wyniku 0 - 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 „Atak” (zmieniają dystans) 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, dowódcy niższego szczebla dowodzą się sami, 2) brygadiera brytyjskiego - 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 oraz odzyskiwać morale i poziom sprawności bojowej, a także reorganizować. Utrata dowódcy burskiego niższego szczebla oznacza wyłącznie fakt braku jednego z dowódców.

Oddziały, które utraciły dowódcę, w trakcie segmentu aktywacji, natychmiast stają się niedowodzone (należy je przykryć żetonem pomocniczym) ze wszystkimi konsekwencjami braku dowodzenia. Oddziały burskie będące w zasięgu innych niż utracony dowódców są dowodzone nadal. Wartość współczynnika inicjatywy dla aktywatora nieobecnego dowódcy wynosi zawsze 0.

XIII.11 Utraceni dowódcy pojawiają się na początku odpowiedniego etapu. Dowódca naczelnny na dowolnym własnym oddziale, dowódca brygady na dowolnym oddziale własnej brygady.

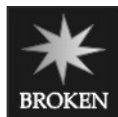
Rozdział XIV

ODDZIAŁY PO WALCE

1. Utrata morale i poziomu sprawności bojowej.

XIV.1 Każdy oddział posiada trzy poziomy sprawności:

- pełnosprawny,
- o obniżonej sprawności bojowej,
- rozbity.



XIV.2 Zmiana poziomu sprawności bojowej wynika z obniżania morale (wskutek ostrzału bądź walki wręcz) albo jest skutkiem reorganizacji jednostki. Zmiana poziomu polega na:

- przykryciu jednostki żetonem ROZBITY
- albo ściągnięciu tego żetonu (reorganizacja)
- na odwróceniu żetonu jednostki na awers (jednostka pełnosprawna) bądź rewers (jednostka o obniżonej sprawności).

XIV.3 Utrata poziomu morale jest efektem:

- 1) ostrzału artyleryjskiego bądź piechoty,
- 2) walki wręcz (także nieudanej próby podjęcia walki wręcz),
- 3) ruchu na pewne rodzaje terenu albo przez krawędzie heksów reprezentujące pewne rodzaje terenu.

XIV.4 Wyjściowy poziom morale jednostki określony został na żetonie.



XIV.5 Stratę poziomu morale zaznacza się:

- 1) przez podłożenie żetonu UTRATY MORALE z odpowiednią

wartością,

2) w razie, gdyby strata morale przekroczyła poziom na rewersie żetonu, przez obrócenie żetonu na rewers i ewentualnie podłożenie w/w żetonu.

Żeton UTRATY MORALE wskazuje aktualny poziom morale oddziału, nakazując odjęcie stosownej liczby od poziomu na żetonie jednostki.

Przykład: Oddział posiada dwa poziomy sprawności bojowej, na pierwszym morale „8”, na drugim morale „4”. Oddział na pierwszym poziomie sprawności utracił już 2 punkty morale, stąd też pod oddział podłożono żeton UTRATY MORALE z oznaczeniem „-2” (aktualny poziom morale wynosi zatem 8-2 czyli 6). Wskutek kolejnego ostrzału oddział ma stracić 3 punkty morale. Odjęcie na dotychczasowym poziomie wymaga 1 punktu (6-1=5), odjęcie kolejnego oznacza odwrócenie żetonu oddziału na rewers (morale 4, gdyż 6-1-1=4). Pozostaje do uwzględnienia strata trzeciego punktu morale - należy tego dokonać podkładając żeton UTRATY MORALE z oznaczeniem „-1”.

XIV.6 Utrata morale jest oduracalna - oddział może odzyskać morale na zasadach określonych w punktach XIV.17 i następnym.

XIV.7 W razie uszykowania oddziałów w stos straty morale wskutek ostrzału piechoty/spieszonych kawalerii bądź komand burskich ponosi zawsze cel ostrzału (oddział wskazany przed wykonaniem ostrzału).

XIV.8 Straty wskutek walki wręcz (także wskutek nieudanej próby ataku) ponosi każdy z oddziałów biorących udział w próbie ataku bądź w walce.

2. Rozbicie.

XIV.9 Rozbicie oddziału następuje w sytuacji, gdy poziom jego morale spadnie do zera.

XIV.10 Oddział rozbity przykrywany jest stosownym żetonem pomocniczym.

XIV.11 Oddział rozbity nie posiada strefy kontroli.

XIV.12 Dla wykonania testu morale oddziału przyjmuje się, że rozbity brytyjski oddział posiada morale równe morale na obniżonym poziomie sprawności bojowej, zaś morale burskiego komando zawsze wynosi 1.

XIV.13 Oddział rozbity za każde pole – bez względu na teren, po którym się porusza - wydaje 1 punkt ruchu. Zakaz ruchu danej broni w terenie nadal obowiązuje. O ile przeciwnik nie reaguje, oddział rozbity po wejściu na pole przyległe do przeciwnika, leżące w jego strefie, wykonuje test morale: udany oznacza możliwość dalszego ruchu; nieudany oznacza eliminację oddziału (oddziałów).

XIV.14 Oddział rozbity nie może atakować i ostrzeliwać.

XIV.15 Jeśli w dowolnym momencie gry, na pole przyległe do pola zajmowanego przez oddział rozbity, wejdzie jakakolwiek jednostka nieprzyjaciela, każdy oddział rozbity wykonuje test morale. Wynik pozytywny oznacza ucieczkę o 3 heksy. 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.

Jeśli jednak sytuacja dotyczy rozbitej jednostki, innej niż piechota konna/kawaleria konno bądź komando posiadające konie, a na pole przyległe wchodzi jednostka kawalerii w szyku konnym, jednostka rozbita ulega automatycznie eliminacji.

XIV.16 W razie ostrzału oddziału rozbitego wynik oznaczający utratę choćby jednego punktu morale oznacza koniec testu morale tego oddziału. Wynik negatywny testu oznacza eliminację oddziału, wynik pozytywny ucieczkę o 3 heksy od oddziału strzelającego.

3. Odzyskiwanie morale i reorganizacja.

XIV.17 Oddziały odzyskują morale oraz pełnosprawny poziom w trakcie własnej aktywacji, bez względu na to, czy są dowodzone czy też nie.

XIV.18 **Odzyskiwanie morale.** Odzyskanie przez oddział pełnosprawny początkowego morale wymaga wydania przez oddział wszystkich punktów ruchu. Oddziały przeciwnika nie mogą reagować. Z jednostki należy zdjąć żeton UTRATY MORALE.

Przykład: Oddział pełnosprawny utracił 2 punkty morale. We własnej aktywacji, kosztem wszystkich punktów ruchu, może odzyskać wszystkie utracone punkty morale (zdjąć żeton utraconego morale).

XIV.19 **Odzyskanie poziomu sprawności bojowej - jednostki brytyjskie, artyleria burska, Korpus Skandynawski.** Odzyskanie poziomu sprawności bojowej dokonuje się w fazie aktywacji jednostki, wymaga wydania wszystkich punktów ruchu i nie wymaga testu morale. Wyjątek: odzyskiwanie poziomu sprawności na heksie przyległym do przeciwnika. Odzyskanie jest możliwe bez względu na stopień utraty morale na poziom obniżonej sprawności bojowej. Po odwróceniu żetonu jednostki na awers należy położyć pod nią żeton UTRACONEGO MORALE tak, aby aktualny poziom morale był o 1 niższy od morale

Przykład: Oddział znajduje się na poziomie obniżonego morale. Na poziomie pełnosprawnym oddział posiada morale „6”, zaś na poziomie obniżonej sprawności posiada morale „3” i żeton utraty morale -2. We własnej aktywacji gracz obraca żeton na awers, podkładając żeton „-1” (oddział będzie miał morale „5” czyli o jeden niższe od wyjściowego na poziomie pełnosprawnym).

XIV.20 **Odzyskanie poziomu sprawności bojowej - komanda burskie.** By odzyskać poziom sprawności bojowej, komando burskie musi w jednej aktywacji odzyskać morale na poziomie obniżonej sprawności. W kolejnym etapie należy odwrócić żeton na awers i podłożyć żeton utraconego morale z oznaczeniem „-1”. Za każdym razem oddział musi wydać wszystkie punkty ruchu.

Przykład: Żeton komanda burskiego znajduje się na rewersie i posiada żeton utraty morale „-2”. W pierwszym etapie gracz burski ściągą żeton utraty morale, w drugim odwraca żeton na awers i podkłada żeton utraconego morale „-1” (tak, by oddział miał morale o 1 niższe od maksymalnego), w trzecim etapie, ściągą żeton utraconego morale.

XIV.21 **Odzyskiwanie w strefie kontroli przeciwnika.** Dopuszczalne jest odzyskanie poziomu morale oraz poziomu sprawności bojowej na heksie przyległym do jednostki przeciwnika, jednakże za każdym razem wymaga to testu morale. Wyjątek: test nie jest wymagany, jeśli przeciwnik nie widzi oddziału reorganizowanego.

R

XIV.22 Reorganizacja oddziału rozbitego. Oddział rozbitý podnosi w fazie reorganizacji poziom sprawności bojowej na poziom obniżonego morale, jeśli:

1) na początku etapu (faza dowodzenia) żeton ROZBICIE został odwrócony na rewers (REORGANIZACJA),

2) przez cały etap oddział 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.23 Jeśli w czasie etapu oddział przestanie spełniać warunki reorganizacji, żeton "Reorganizacja" należy odwrócić na stronę oznaczoną ROZBICIE.

XIV.24 Aby dokonać reorganizacji, oddział rozbitý przechodzi test morale. Wynik pozytywny oznacza podwyższenie poziomu sprawności bojowej na poziom obniżonego morale z żetonem UTRATY MORALE, oznaczającym morale na poziomie „1”.

Przykład: Oddział reorganizowany posiada na rewersie morale na poziomie „4”. Pod żeton jednostki należy podłożyć żeton pomocniczy oznaczony „-3”.

XIV.25 Każdy oddział reorganizuje się osobnym testem morale.

XIV.26 Wódz naczelny bądź dowódca brygady, do której należy rozbitý oddział, może wspierać reorganizację tylko wtedy, gdy brygada posiada rozkaz „Obrona” i dowódca znajduje się na polu z oddziałem rozbitym. Wsparcie reorganizacji polega na dodaniu do aktualnego morale oddziału współczynnika, znajdującego się na żetonie dowódcy.

XIV.27 Rozbicie artylerii burskiej i Korpusu Skandynawskiego. Rozbita artyleria burska bądź Korpus Skandynawski są eliminowane z gry.

4. Wycofanie ostrzelanego obrońcy.

XIV.28 Jeśli skutek ostrzału we wrogiej aktywacji, oddział gracza nieaktywnego utraci liczbę punktów morale określoną w TABELI WYCOFANIE, wycofuje się o 1 heks. Gracz aktywny może wykonać pościg, jeśli pozostaje mu zapas punktów ruchu. Wynik ten wprowadza się obok obowiązkowej utraty morale. Należy wziąć pod uwagę poziom morale na początku aktywacji. Do wycofania stosuje się przepisy o odwróceniu.

5. Ucieczka/odwrót.

XIV.29 Oddział może zostać zmuszony do ucieczki bądź odwrotu wskutek walki wręcz.

XIV.30 Odwrót oznacza wycofanie się o 1 heks. Ucieczka oznacza przemieszczenie się o 3 hekсы.

XIV.31 Ucieczkę bądź odwrót wykonuje się tak, by oddział po jej zakończeniu znalazł się o nakazaną ilość pól od wszystkich hekсы zajmowanych przez oddziały przeciwnika, z którymi dana jednostka walczyła. Jeśli jest to niemożliwe, każda jednostka mająca wykonać odwrót ulega rozbitiu, a jednostka rozbita ulega eliminacji.

XIV.32 Ucieczkę wykonuje się niezależnie od posiadanego limitu punktów ruchu i niezależnie od kosztu ruchu w terenie.

XIV.33 Niedopuszczalne są ucieczka bądź odwrót przez wrogie oddziały. W razie, gdyby na drodze odwrotu bądź ucieczki stał sojusznicy oddział, można dokonać ucieczki bądź odwrotu przez ten oddział (ewentualnie przemieszczając się o jeden heks więcej), wykonując dla oddziału, przez który odwrót/ucieczka się odbywa test morale – negatywny wynik oznacza utratę 1 punktu morale dla każdego oddziału w stosie, przez który wykonujący odwrót bądź ucieczkę przechodzi.

XIV.34 Odwrót bądź ucieczka są niemożliwe, jeśli miałyby być wykonywane na teren niedostępny jednostce (w przypadku kawalerii i konnej piechoty zawsze należy brać

pod uwagę wpływ terenu na szyk konny). Jeśli ucieczka bądź odwrót są niemożliwe, oddział ulega automatycznej eliminacji.

XIV.35 Odwrót bądź ucieczka przez pole przyległe do przeciwnika. Jeśli w trakcie odwrotu, oddział wejdzie na heks przyległy do hekсы zajętego przez przeciwnika, gracz wykonujący odwrót wykonuje dodatkowy test morale z modyfikatorem +1 za każdy taki heks (jeden test, nawet jeśli leży na polu przyległym do kilku hekсы zajmowanych przez przeciwnika). Wynik negatywny oznacza stratę 1 punktu morale. Możliwe jest zakończenie odwrotu na polu przyległym do hekсы zajętego przez przeciwnika. Jeśli w trakcie ucieczki oddział jest zmuszony wejść na heks przyległy do przeciwnika, wykonuje test morale. Negatywny wynik oznacza eliminację oddziału.

XIV.36 Odwrót artylerii. Artyleria zmuszona do odwrotu traci dodatkowy punkt morale.

6. Pościg.

XIV.37 W razie ucieczki albo odwrotu, jednostka piechoty, która atakowała wręcz musi wykonać pościg na atakowany heks.

XIV.38 W razie ucieczki przeciwnika, oddział kawalerii w szyku konnym musi wejść na pole opuszczone przez przeciwnika, po czym może wykonać pościg w dowolnym kierunku korzystając z 3 dodatkowych punktów ruchu i wykonać drugą szarżę. W razie odwrotu, pościg odbywa się wyłącznie na pole opuszczone przez obrońcę, zaś druga szarża jest niemożliwa.

XIV.39 Oddział wykonujący pościg nie musi zatrzymać się na polach przyległych do jednostek przeciwnika. Żadna z jednostek przeciwnika nie może reagować.

LITERATURA:

- 1) Anglo Boer War <http://www.angloboerwar.com/other-information/16-other-information/1866-british-artillery>,
- 2) Hall D. D.: Guns in South Africa 1899-1902, The South African Military History Society Vol 2 No 1, <http://samilitaryhistory.org/vol021dh.html>,
- 3) History of the war in South Africa 1899-1902, compiled by direction of His Majesty's Government by major-general sir Frederick Maurice, K.C.B <http://www.gutenberg.org/files/28158/28158-h/28158-h.htm>,
- 4) Leśniewski M.: Wojna burska 1899-1902, Wydawnictwo Naukowe Semper, Warszawa 2001
- 5) Magersfontein, <http://www.edmondchissel.com/magersfontein>,
- 6) Pakenham Th.: The Boer War, Abacus 2013,
- 7) The part played by the 2nd Black Watch in the Battle of Magersfontein December 11th 1899, <http://www.blackwatch.50megs.com/mags.html>.

Osoby, które miały wkład w powstanie gry:

- Przepisy podstawowe, scenariusze: Sławomir Łukasik.
- Mapa: Sławomir Łukasik.
- Ikony na żetony: Katarzyna Tretyn-Zečević (<http://kt-z.pl>).
- Projekt graficzny żetonów: Sławomir Łukasik.
- Testerzy: Jacek Czaplą, Bartłomiej Gładyszewski, Adam Niechwiej, Wojciech Szast oraz Sławomir Łukasik.
- Projekt pudełka: Sławomir Łukasik.

Wsparcie edytorskie: Piotr Gołdon,
PPHU STRATEGY, Wrocław; <http://www.strategy.com.pl/>.
Tłumaczenie zasad na język angielski: Bartosz Bruziak.
Wizerunki dowódców: 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/II wojna burska

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