

## Spis treści

	strona
1. Wprowadzenie	1
2. Przygotowanie gry	1
3. Przeliczniki	2
4. Teren	2
5. Klasyfikacja oddziałów	2
6. Organizacja oddziałów i podstawki dla podjednostek	3
7. Dowodzenie	4
8. Komponowanie składu armii	4
9. Kolejność czynności w grze	4
10. Układanie pola bitwy	5
11. Rozlokowanie jednostek przed bitwą	5
12. Rozkazy	5
13. Kolejność czynności w ruchu	6
14. Szyki	6
15. Ruchy	7
16. Manewrowanie i zmiany szyku	9
17. Strzelanie	10
18. Dezorganizacja	12
19. Szarża i ruch do walki wręcz	13
20. Test reakcji na szarżę	13
21. Straty procentowe	14
22. Walka wręcz	14
23. Test reakcji na walkę wręcz	15
24. Test morale	16
25. Wyniki testów reakcji	17
26. Oddziały opuszczające teren walki	18
27. Określanie wyniku bitwy	18

### 1 Wprowadzenie

Zasady te zostały napisane jako podstawowy zestaw przepisów dla gier wojennych okresu napoleońskiego. Mogą służyć jako wprowadzenie dla początkujących graczy lub też, dla bardziej doświadczonych, jako szybki i prosty system pozwalający na prowadzenie bitew z uwzględnieniem podstawowych elementów pola walki początku XIX wieku. Po niewielkich modyfikacjach system można zastosować dla okresu Wojny Krymskiej. Przepisy pochodzą z naszego zaawansowanego systemu zatytułowanego "Napoleonic Warfare", dostępnego obecnie w czwartej już edycji, który pozwala na bardzo uszczegółowioną grę. Jeśli jakkolwiek część tych przepisów będzie niejasna lub jakiś element zbyt uproszczony, proponujemy odwołanie się do pełnych zasad.

### 2 Przygotowanie gry

Wszystko, co potrzebne, aby używać tych zasad, to dwie armie figurek, stół - generalnie im większy tym lepszy, modele różnych rodzajów terenu, miarka wyskalowana w centymetrach, dwie kości przeciętne (2,3,3,4,4,5), dwie zwykłe (1,2,3,4,5,6), które mogą być też używane jako przeciętne, jeśli traktujemy 1 jako 3 a 6 jako 4, wreszcie jedna kostka dziesiętna(0-9) i kątomierz.

### 3 Przeliczniki

Jedna figurka piesza lub konna reprezentuje 40 ludzi, jedna figurka artylerzysty - 20 ludzi, a jeden zaprząg lub działo odpowiada półbaterii złożonej z 3 lub 4 dział.

Skala terenu to 1 cm = 10 kroków (krok liczony jako około 75cm). Gra jest podzielona na serię faz (ruchów), z których każda reprezentuje około 1 min. czasu bitewnego.

### 4 Teren

Na polu bitwy można zastosować modele wszystkich typów terenu występujących w Europie. Wzgórza można klasyfikować jako strome albo jako pagórki o łagodnych zboczach. Budynki reprezentują pojedynczy, duży budynek lub kilka małych obiektów we wsi. Model budynku może pomieścić tyle figurek, ile zmieści się obok siebie na obrysie zewnętrznym budynku, przy czym strzelać będzie mogła tylko połowa z tych figurek (tzn. 1 figurka na każde 3 cm ściany). Bagna i rzeki

są nieprzekraczalne. Inne typy terenu, jak: las, zarośla, nierówny teren- spowalniają prędkość ruchu, podobnie jak przeszkody liniowe, np. ściany, żywopłoty, rowy, płoty, strumienie.

Odpowiednie fragmenty terenu nie powinny być większe niż 20x20cm, za wyjątkiem wzgórz, które mogą być dowolnej wielkości. Przeszkody liniowe nie powinny być dłuższe niż 50 cm (może być też kilka krótszych fragmentów, jeśli w sumie nie przekraczają 50 cm). Najlepiej jest montować modele lasów, krzaków, wsi itp. na podstawkach, które jednoznacznie wyznaczą krawędź terenu.

Niektóre typy terenu dają osłonę jednostkom ukrytym w takim terenie lub za nim. Twardą osłonę daje las, budynki, rowy, ściany oraz okopy. Miękką osłonę daje płot, żywopłoty i krzaki. Rozdział 10 precyzuje, jak ustawiać teren do bitwy.

## 5. Klasyfikacja oddziałów

Oddziały zostały podzielone w zależności od ich morale i stopnia wyszkolenia na 4 klasy:

- A elitarne oddziały takie jak gwardia
- B oddziały dobrze wyszkolonych i doświadczonych żołnierzy, takich jak grenadierzy
- C żołnierze o przeciętnym wyszkoleniu i doświadczeniu, główna część walczących jednostek
- D jednostki słabej jakości o ograniczonym wyszkoleniu

Piechota dzieli się na piechotę liniową, która stanowi główne ugrupowanie jednostek walczących w szyku zwartym oraz lekką piechotę, lepiej wyszkoloną i mogącą walczyć zarówno w szyku zwartym, jak i rozproszonym. Niektóre oddziały lekkiej piechoty były wyposażone w sztucery (większość w muszkiety).

Kawaleria jest podzielona na ciężką kawalerię przeznaczoną do akcji uderzeniowych oraz lekką kawalerię na mniejszych, drobniejszych koniach, wykorzystywaną do działań pomocniczych. Niektóre oddziały ciężkiej kawalerii nosiły półpancerze (kirysy) dla osłony klatki piersiowej (tzw. kirasjerzy), inne (tzw. dragoni) nosiły muszkiety i mogły walczyć po zejściu z koni tak jak lekka piechota. W niektórych armiach występowała lekka kawaleria wyszkolona w używaniu lancy, nazywana lansjerami lub ulanami.

Artyleria jest określana jako piesza, jeśli artylerzyści poruszali się pieszo; natomiast jako konna, jeśli obsługa poruszała się konno. W tych zasadach nie rozróżniamy wagomiaru dział. Brytyjska konna artyleria może używać także rakiet zamiast dział, mówimy wtedy o baterii raketowej.

Każdy oddział ma przypisaną sobie wartość punktową, co pozwala nam, przy komponowaniu sił do bitwy, dobrać jednostki równoważne sobie siłą oraz ewentualnie wyłonić zwycięzcę po zakończeniu rozgrywki.

Wartości punktowe jak niżej:	A	B	C	D
Piechota liniowa (muszkiety)	10	8	6	4
Lekka piechota (muszkiety)	12	10	8	6
Lekka kawaleria	14	12	10	8
Ciężka kawaleria	16	14	12	10
Artyleria piesza	56	52	-	-
Artyleria konna	64	60	-	-
Oddziały raketowe	40	36	-	-

Dodaj 1 pkt aby:

- Zamienić muszkiet na sztucer (gwintowany muszkiet w okresie wojny krymskiej)
- Wyposażyć kawalerię ciężką w kirysy (kirasjerzy)
- Wyposażyć kawalerię ciężką w muszkiety (dragoni)
- Wyposażyć kawalerię lekką w lance

W przypadku baterii artylerii i raketowych koszt figurek obsługi zawiera w sobie koszt broni (działa) oraz 6 - konnego przodka (2 konnego dla baterii raketowej) z woźnicami. Osobna wartość punktowa powyższych elementów może być wyliczona jako ¼ kosztu figurki, co ma znaczenie tylko w przypadku zdobycia baterii artylerii, przy określaniu wyniku bitwy.

## 6 Organizacja oddziałów i podstawki dla podjednostek

Piechota i kawaleria powinny być zorganizowane odpowiednio w bataliony lub pułki złożone z figurek. Każda jednostka powinna być podzielona na odpowiednią liczbę podjednostek (kompanie lub szwadrony). Maksymalna wielkość podjednostek jest określona przez historyczny wzorzec z uwzględnieniem tego, że każda figurka odpowiada 40 żołnierzom. Liczba podjednostek w danej

jednostce także jest określona na podstawie historycznych danych. Najczęściej batalion piechoty będzie liczył około 20 figurek, pułk kawalerii około 12. Ponieważ jednostka w szyku zwartym porusza się lub manewruje pododdziałami, można umieścić większość figurek jednostki na podstawkach obejmujących cały pododdział (każdy z nich musi liczyć tyle samo figur). Należy pamiętać o pozostawieniu minimum jednej podgrupy jako pojedyncze figurki, by móc zdejmować straty oddziału. Lekka piechota i dragoni piesi powinni być w całości na indywidualnych podstawkach, co pozwoli na operowanie takiej jednostki w szyku rozproszonym.

Wszystkie figurki jednostki powinny mieć taką samą klasę i morale, co pomija fakt, że w niektórych armiach oddziały mogły mieć pododdziały lepszej jakości, pozwala natomiast uniknąć dodatkowych komplikacji. Bataliony piechoty liniowej niektórych armii mogą zawierać kompanie lekkiej piechoty.

W jednostkach artylerii dwa modele z zaprzęgami i obsługą reprezentują baterię. Obsługa powinna składać się z 3 lub 4 figurek na działo w zależności od tego, czy dana bateria liczyła historycznie 6 czy 8 dział (baterie brytyjskie składały się z 6 dział, większość pozostałych armii używała baterii 8-działowych).

Wymiary poszczególnych figurek:

Typ	front	głębokość
Figurki piesze	15mm	20mm
Kawaleria	20mm	40mm
Działa	60mm	80mm
Zaprzęgi	60mm	160mm
Baterie raketowe	60mm	80mm

Dodatkowo należy przygotować oddzielne podstawki (kwadrat o boku 30mm) dla lekkiej piechoty operującej w szyku rozproszonym. Na podstawkach artylerii należy wyznaczyć 2 linie od środka tylnego brzegu do obu przednich rogów, które określają możliwość prowadzenia ognia.

## 7 Dowodzenie

Za każdą jednostkę piechoty, kawalerii i artylerii w armii wydawane są dodatkowe punkty dowodzenia, ponieważ posiadanie większej liczby jednostek daje przewagę. Na każdą jednostkę należy wydać 20 pkt, nie dostaje się w zamian dodatkowej figurki.

Każda armia musi także mieć figurkę generała głównodowodzącego (za 50 pkt), ewentualne figurki podległych jemu dowódców brygad kosztują 25 pkt za każdą. Generał brygady wydaje rozkazy tylko swoim jednostkom i może wpływać na morale tylko swoich jednostek.

## 8 Komponowanie składu armii

Skład walczących jednostek powinien odzwierciedlać skład prawdziwych jednostek armii okresu napoleońskiego, jest ograniczany liczbą punktów dostępnych dla graczy. Proponujemy armie za około 2000 pkt., które idealnie pozwalają na przeprowadzenie starcia na terenie wielkości około 1x2 m, w czasie nie przekraczającym 3 godzin. Nie więcej niż 25% całości punktów powinno być zużyte na artylerię, podobnie 25% całości punktów powinno być zużyte na lekką piechotę, 25% na kawalerię. Jako generalna zasada - około 500 pkt. na każde z powyższych. W Dodatku podaliśmy przykłady, jak otrzymać równorzędne armie o wartości około 2000 pkt. Zazwyczaj prowadzi się starcie z wyrównanymi siłami po obu stronach, jakkolwiek jako alternatywę można zastosować typ starcia atakujący/ obrońca, gdzie strona atakująca powinna otrzymać siły przeważające o minimum 50%. Można także w kompozycji starcia oprzeć się na ścisłych realiach historycznych konkretnego pola bitwy.

## 9 Kolejność czynności w grze

Aby poprowadzić grę, należy:

1. Uzgodnić zakres dostępnego czasu, liczbę punktów dla stron. Proponujemy około 2000 pkt. dla starcia mającego trwać około 2,5- 3 godziny.
2. Ułożyć teren bitwy i skład armii zgodnie z ustaloną liczbą punktów.
3. Narysować szkic pola walki i nanieść początkowe rozlokowanie jednostek.
4. Ustawić jednostki i napisać dla nich rozkazy.
5. Napisać rozkazy ruchu na pierwszy ruch, jeśli jest to potrzebne; następnie poprowadzić pierwszy ruch zgodnie z sekwencją ruchu (pkt 13).

6. Poprowadzić każdy następny ruch zgodnie z sekwencją ruchu.
7. Zakończyć grę po uzgodnionym czasie i określić zwycięzcę. Nie powinno się zaczynać nowego ruchu 10 minut przed końcem gry, podobnie nie można kończyć gry w środku ruchu.

#### 10 Układanie pola bitwy

W grze angażującej armie o równej wartości punktowej powinno się wprowadzić około 3 obiektów terenu na każdy metr kwadratowy. W grze typu atakujący/ obrońca, gdzie broniący się ma o około 1/3 sił mniej niż atakujący, powinno się umieścić 5 obiektów na metr kwadratowy. Stół (pole bitwy) jest dzielony na 2 połowy. Najlepiej jest rozmieścić strony wzdłuż dłuższego brzegu pola walki. Gracze na przemian ustawiają fragmenty terenu do momentu, aż ułożą wszystkie obiekty. Każdy gracz może wybrać obiekt dla terenu po swojej prawej stronie, wyjątkiem jest gra typu atakujący/ obrońca, gdzie obrońca jako pierwszy układa obiekty na obu połówkach.

#### 11 Rozlokowanie jednostek przed bitwą

Przed rozmieszczeniem jakichkolwiek oddziałów na planszy obie strony powinny naszkicować mapę, pokazującą pozycję startową wszystkich swoich jednostek. Żadna z nich nie może znajdować się w chwili rozpoczęcia bliżej niż 40cm od linii środkowej dzielącej stół na dwie połowy. Następnie każda jednostka powinna być rozmieszczona zgodnie z narysowaną wcześniej mapą. Wszystkie oddziały powinny być wystawione na stole. Jeśli w grze uczestniczy rozjemca, może on zdecydować o tym, że niektóre jednostki mogą pozostać ukryte. Rozjemca decyduje o momencie ujawnienia tych jednostek.

#### 12 Rozkazy

Na początku rozgrywki należy wydać pisemne rozkazy dla wszystkich swoich oddziałów. Mogą one mieć formę serii strzałek na mapie pokazujących trasę planowanego marszu oraz proste instrukcje jak: „zaatakować oddziały nieprzyjaciela w wiosce”, „utrzymać wzgórze” itp.

Rozkazy mogą ulec zmianie w trakcie gry, jeśli generał osobiście wyda nowe instrukcje danej jednostce, może też wysłać gońca z nowym rozkazem. Z chwilą, gdy goniec osiągnie oddział, potrzeba 1 dodatkowego ruchu zanim oddział rozpocznie wykonywać nowy rozkaz (dla przykładu: w pierwszym ruchu rozkaz dochodzi do jednostki, drugi ruch jest poświęcony na czytanie i zrozumienie rozkazu oraz przekazanie go wszystkim podjednostkom oddziału, w trzecim ruchu oddział zaczyna wykonywać nowy rozkaz).

Oddziały rozpoczynające grę bez rozkazów muszą stać w miejscu do momentu otrzymania rozkazów. To samo dotyczy oddziałów, które zebrały się po ucieczce (przyjmujemy, że straciły swoje dotychczasowe rozkazy).

Wszystkie oddziały muszą starać się wypełnić ściśle swoje rozkazy w trakcie gry, z wyjątkiem sytuacji, gdy muszą reagować na wydarzenia na polu walki (np. bezpośredni atak na jednostkę - patrz pkt 25). Z chwilą wykonania swoich rozkazów na czas gry muszą zatrzymać się i oczekiwać na nowe rozkazy.

Dla każdej jednostki, która zamierza szarżować lub zmienić szyk, należy dodatkowo napisać rozkazy na czas ruchu w uzupełnieniu do rozkazów na czas gry. Wystarczy jedno słowo dla zmiany szyku, np. „kolumna” oznacza formowanie kolumny, a „czworobok” oznacza formowanie czworoboku. Kiedy jednostka otrzymuje rozkaz szarży, należy określić przeciwnika, na którego zamierza szarżować.

Proponujemy ograniczyć czas pisania rozkazów, 1 min na każde 200 pkt. jednostek wystarcza dla rozkazów na czas gry, natomiast 1 min na każde 500 pkt. oddziałów wystarcza dla rozkazów na czas ruchu, co daje odpowiednio 10 minut i 4 minuty dla armii liczącej 2000 pkt.

#### 13 Kolejność czynności w ruchu

1. Napisz wszelkie potrzebne rozkazy na czas ruchu dla wszystkich jednostek i oddziałów wydzielonych.
2. Zadeklaruj szarżę. Obrońca deklaruje odpowiedź.
3. Przesuń wszystkie oddziały. Szarżujące oddziały przesunij na ich odległość ataku, jeśli broniący zadeklarował stanie bądź kontrszarżę. Jeśli obrońca zadeklarował unik, wykonaj pełny ruch szarży.
4. Określ straty spowodowane przez ostrzał.
5. Określ współczynnik dezorganizacji spowodowany ostrzałem bądź ruchem.
6. Wykonaj test reakcji na szarżę i następnie zakończ ruch szarży wszystkich szarżujących i kontrszarżujących oddziałów.

7. Wykonaj walkę wręcz.
8. Przeprowadź test reakcji na walkę wręcz.
9. Przeprowadź testy morale wynikające z jakiegokolwiek pkt. powyżej, spróbuj zebrać uciekające oddziały.
10. Zapisz nowe rozkazy na czas gry tam, gdzie jest to potrzebne. Generał może napisać tylko jeden nowy rozkaz w każdym ruchu. Rozkaz może być wydany jednostce osobiście przez generała (którego figurka musi być w kontakcie podstawką z jednostką) lub przesłany przez gońca.
11. Rzuć kostką dla sprawdzenia możliwości powrotu jednostek, które opuściły teren bitwy.

#### 14 Szyki

Wszystkie oddziały muszą być podzielone na jednostki, z których każda tworzy jednolitą formację (wszystkie figurki muszą stykać się podstawkami). Wyjątkiem są kompanie lekkiej piechoty, które mogą, będąc w szyku rozproszonym, operować do 16 cm od ich macierzystych jednostek i jako takie są liczone jako częściowo niezależne oddziały wydzielone. Podobnie kawaleria może podzielić się na szwadrony, które operując do 16 cm od macierzystej jednostki, też mogą działać jako częściowo niezależny oddział wydzielony. Wydzielone kompanie lekkiej piechoty i szwadrony kawalerii odsunięte powyżej 8 cm, należy traktować jako oddzielne jednostki w trakcie testu reakcji na szarżę, testu reakcji na walkę wręcz i testu morale, natomiast jednostki te mogą liczyć resztę własnej jednostki jako jednostkę wspierającą. Inne własne jednostki liczą taką jednostkę jako jedną (jednostkę), chyba że część podgrup takiej jednostki wycofuje się bądź ucieka w czasie, gdy reszta jednostki stoi lub postępuje za przeciwnikiem. W takim przypadku każda część jest liczona jako osobna jednostka.

Oddziały w szyku zwartym mogą występować w jednym z szyków podanych poniżej:

- 1) Kolumna; formacja o froncie nie więcej niż 2 pododdziałów (kompanii) obok siebie (dla Brytyjczyków zawsze tylko 1 kompania), o 2 i więcej szeregach głębokości. W czasie marszu oddziały mogą formować bardzo wąską kolumnę o szerokości tylko 2 figurek.
- 2) Czworobok; oddziały piesze rozmieszczone twarzą na zewnątrz formacji w kształcie kwadratu, prostokąta, trójkąta bądź koła, o głębokości 1 lub 2 szeregów. Żaden z boków czworoboku nie może przekraczać 12 figurek szerokości.
- 3) Linia; szereg figurek stojących obok siebie. Każda jednostka nie będąca w kolumnie bądź czworoboku wg powyższych zasad będzie traktowana jako linia.

Oddziały w szyku rozproszonym mogą występować w dowolnym ustawieniu, jakkolwiek najczęściej będzie to ugrupowanie linearne. Figurki powinny być umieszczone na specjalnych, powiększonych podstawkach, jeśli oddział ma operować w szyku rozproszonym. Operując w szyku rozproszonym lekka piechota chroni oddziały w szyku zwartym przed ogniem muszkietowym i karabinowym, ale nie przed ogniem artyleryjskim.

Rozmieszczając artylerię do prowadzenia ognia należy ustawić zaprzęgi bezpośrednio za działami, tak by podstawki działa i zaprzęgu stykały się ze sobą.

#### 15. Ruchy

Można wykonać ruch wszystkimi swoimi oddziałami w danej kolejce o maksymalną odległość podaną w tabeli w cm. Każdy z wykonanych ruchów musi być zgodny z wydanymi tej jednostce rozkazami na czas gry oraz musi być zgodny z wszelkimi nakazami wynikającymi ze sposobu, w jaki dana jednostka reaguje na sytuację na polu bitwy. Oddziały mogą poruszać się z jedną z czterech prędkości, w zależności od wykonywanych na polu bitwy czynności i zadań. Prędkości te to:

Normalna; używana przez większość czasu bitwy

Podwójny ruch; oddziały mogą poruszać się z tą prędkością próbując szybko osiągnąć obiekt terenowy określony w ich rozkazie; także w trakcie uniku i pościgu. Oddziały stają się dezorganizowane ze względu na utratę porządku i zwartości szyku oraz narastające zmęczenie w trakcie szybkiego marszu (biegu). Z chwilą rozpoczęcia ruchu z taką prędkością, jednostka musi kontynuować ten typ prędkości do momentu osiągnięcia określonego w rozkazie celu. Generałowie i kurierzy mogą poruszać się z prędkością podwójnego ruchu lekkiej kawalerii przez cały czas, bez powyższych ograniczeń i konsekwencji w postaci narastania dezorganizacji.

Szarża; może być wykonana tylko przez oddziały, które zadeklarowały szarżę lub kontrszarżę oraz nie wykonywały podwójnego ruchu w poprzedzającej turze. Szarża jest podejmowana dla umożliwienia jednostce osiągnięcia fizycznego kontaktu z nieprzyjacielem z możliwie największym impetem. Oddziały nie mogą wykonać szarży na nieprzyjaciela w budynku lub za przeszkodą, której nie mogą przekroczyć.

Ucieczka; oddziały poruszają się z taką prędkością tylko wówczas, gdy uciekają od przeciwnika po otrzymaniu takiego wyniku w testach reakcji. Wszystkie oddziały piesze, włączając artylerzystów i spieszonych kawalerzystów, uciekają z taką samą prędkością jak uciekająca piechota.

Żadna figurka nie może przekroczyć odległości ruchu określonej dla swojej formacji. Wszystkie odległości zostały podane w cm dla ruchu po drodze oraz terenie naturalnym. Maksymalna odległość w centymetrach, jaką figurka może przebyć w otwartym terenie w każdym ruchu, wynosi:

	normalny	podwójny	szarża	ucieczka
Piechota w szyku rozproszonym	20	32	24	32
Piechota w kolumnie	16	24	20	32
Piechota w czworoboku	4	-	-	32
Piechota w linii	10	20	16	32
Ciężka kawaleria	32	48	40	64
Lekka kawaleria	40	60	48	64
Artyleria konna i raketowa zaprzężona	32	48	-	48
Artyleria piesza zaprzężona	16	24	-	32
Artyleria rozmieszczona i strzelająca	2	-	-	32
Artyleria rozmieszczona i nie strzelająca	4	-	-	32

Kiedy jednostki poruszają się w trudnym terenie, ich prędkość jest zredukowana o wartość jak niżej, w zależności od typu jednostki i jej szyku:

	Szyk rozproszony zwykła prędkość	zaprzęgi ¼ prędkości	inni ¼ prędkości
Zarośla, nierówny teren			
Las	¼	¼	½
Strome wzgórza, budynki, teren zabudowany	½	½	½

Piechota, wchodząc do pojedynczego, dużego budynku, porusza się z taką prędkością jak jednostka w szyku rozproszonym. Kawaleria i działa nie mogą być wprowadzane do budynków. Oddziały poruszające się w terenie zabudowanym poza drogami mają zredukowaną prędkość. Poruszanie się w trudnym terenie powoduje dezorganizację. Oddziały nie mogą szarżować na budynki, teren zabudowany ani w górę stromych wzgórz.

Kiedy oddziały przekraczają liniową przeszkodę, ich zasięg ruchu jest zredukowany i należy wówczas odjąć czas poświęcony na przekroczenie przeszkody jak niżej:

	Szyk rozproszony	zaprzęgi	inni
Strumień, rów, fosa	¼ ruchu	½	½
Żywopłot lub płot	¼	2	½
Ściana	¼	--	1 ruch, kawaleria nie przechodzi

Oddziały są zdeorganizowane po przekroczeniu liniowej przeszkody.

Zasięg ruchu zaprzęgów artyleryjskich jest zmniejszany w miarę utraty liczby koni w zaprzęgu. Dla zaprzęgu sześciokonnego strata do 2 koni nie pociąga ograniczenia w zasięgu ruchu, większe straty oznaczają zmniejszenie zasięgu o ¼ za każdego dodatkowego zabitego konia. Zasięg ruchu dla zaprzęgu dwukonnego jest ograniczony o połowę za stratę każdego konia.

Oddziały w szyku zwartym nie mogą przejść przez inne oddziały w szyku zwartym, z wyjątkiem sytuacji, kiedy uciekająca jednostka może przełamać się przez szeregi oddziału o niższej klasie, powodując w tym oddziale taką dezorganizację, jaką ma uciekający oddział. Wszystkie oddziały mogą przejść (przeniknąć) przez formację w szyku rozproszonym bez utrudnień.

Figurki w szyku rozproszonym muszą cofnąć się przed frontem idącego naprzód oddziału wroga w szyku zwartym, gdy ten osiągnie dystans ataku, z wyjątkiem sytuacji, gdy figurki te są w budynku, za przeszkodą lub w innym ukryciu. Oddziały w szyku rozproszonym nie mogą podejść do npla w szyku zwartym bliżej niż na jego dystans ataku.

Oddziały w szyku rozproszonym, zaprzędkowana artyleria, generałowie i kurierzy mogą wykonać unik będąc szarżowanymi. Wykonujący unik odwraca się do tyłu w kierunku dokładnie od szarżującego nieprzyjaciela (bez utraty ruchu) i poruszając się z podwójną prędkością wycofują się do bezpiecznego miejsca, czyli za sprzymierzone oddziały, osłonę lub do końca swojego ruchu. Pododdziały lekkiej piechoty tworzące przesłonę przed resztą własnej jednostki w szyku zwartym mogą sformować się w szyk zwarty podczas reorganizowania się (co zabiera ½ ruchu), po wykonaniu uniku za własny oddział. Formują się jako dodatkowy szereg w szyku zwartym.

## 16. Manewrowanie i zmiany szyku

Oddziały mogą zakrecać (obrać się) w czasie ruchu tak, aby zmienić kierunek ruchu lub strzału. Jest to osiągane poprzez zatrzymanie wewnętrznej części oddziału (osi obrotu), podczas gdy reszta oddziału obraca się wokół nieruchomej części. Żadna figurka nie może pokonać w tym czasie dystansu większego niż pozwala na to jej zasięg ruchu. Wszystkie inne manewry, takie jak zmiany szyku bądź zwroty oddziału muszą być wykonane, gdy oddział stoi. Czas zużyty przez jednostkę na zmianę szyku bądź zwrot musi być odpowiednio odjęty od możliwego zasięgu ruchu dla tej jednostki na ten ruch. Jednostki muszą mieć rozkazy na czas ruchu, aby wykonać zmianę szyku.

Czas wymagany dla zmiany szyku bądź zwrot:

Kolumna w linię (i odwrotnie)	1 ruch
Kolumna w czworobok (i odwrotnie)	1 ruch
Linia w czworobok (i odwrotnie)	2 ruchy
Szyk zwarty w szyk rozproszony (i odwrotnie)	$\frac{1}{2}$
Zwrot w lewo, prawo, w tył dla jednostki w szyku zwartym (i odwrotnie)	$\frac{1}{4}$
Jw. w szyku rozproszonym (i odwrotnie)	nie zabiera czasu
Odprzodkowanie i rozmieszczenie dział (i odwrotnie)	$\frac{1}{4}$
Odprzodkowanie i rozmieszczenie baterii raketowej (i odwrotnie)	1 ruch

W uzupełnieniu do powyższego, oddziały mogą poszerzyć lub zawęzić front (czoło) oddziału o 1 pododdział na każdą  $\frac{1}{4}$  ruchu. Rozmieszczona artyleria może zmieniać front tylko przez obracanie się.

Zmiana formacji lub frontu trwa od chwili rozpoczęcia do chwili upływu czasu wymaganego dla danej zmiany. Jednostka zmieniająca formację z kolumny w czworobok będzie przeformowywać się aż do samego końca danego ruchu; jeśli w trakcie tego ruchu w którymkolwiek momencie zostanie zaangażowana w walkę wręcz, nie będzie traktowana jako czworobok. Oddziały szarżowane w trakcie zmiany formacji bądź frontu są zdezorganizowane, jeśli nieprzyjaciel osiągnie dystans ataku zanim zakończą one zmianę formacji.

## 17. Strzelanie

Efekt prowadzenia ognia jest obliczany raz w ciągu ruchu dla każdej strzelającej figurki w pkt. 4 czynności ruchu. Wszystkie figurki strzelające w danym ruchu są traktowane jako czyniące to jednocześnie, przez co straty są zadawane także równocześnie. Muszkiety i działa strzelające kartaczami mogą wystrzelić do 2 pocisków w ciągu danego ruchu; w tym samym czasie sztucery oraz baterie raketowe i działa strzelające granatami lub kulami strzelają tylko 1 pocisk.

Oddziały w szyku rozproszonym mogą wykonać do 4 cm, strzelić i załadować broń w jednym ruchu, podobnie działa i haubice mogą wykonać przesunięcie o 2 cm ze strzałem i ponownym naładowaniem. Piechota w szyku zwartym uzbrojona w muszkiety może maszerować z załadowaną bronią. Ponadto, jeśli wcześniej nie strzelali, piechota może wykonać połowę ruchu i wystrzelić pierwszą salwę bez zmniejszenia skuteczności.

Artyleria może wykonać pół ruchu, odprzodkować się i wystrzelić jeden pocisk (kula lub granat - bez zmniejszenia skuteczności) bądź kartacz (straty mniejsze o 4 współczynniki w tabeli strat). Podobnie rozmieszczona artyleria może strzelić, zaprzodkować się i wykonać pół ruchu. W pozostałych przypadkach wszystkie oddziały muszą być nieruchome podczas ładowania i strzelania, inaczej za każdą  $\frac{1}{4}$  wykonanego ruchu innego niż w specjalnych wypadkach podanych powyżej, zadane straty będą zmniejszone o 2 współczynniki w tabeli strat. Podobnie oddziały nie mogą strzelać podczas zmiany szyku, zwrotów oraz przekraczania przeszkód. Jednostka zada straty o 2 współczynniki mniejsze za każdą  $\frac{1}{4}$  ruchu zużytego na zmianę szyku. Oddziały nie mogą strzelać do żadnej figurki zaangażowanej w walkę wręcz bądź do figurki będącej w kontakcie podstawką z takimi figurkami. Nie wolno też prowadzić ognia ponad własnym oddziałem. Wyjątkiem jest artyleria, która może strzelać ponad głowami własnej jednostki, jeśli artyleria bądź jej cel znajdują się powyżej tej jednostki i obie są oddalone od niej o minimum 20cm.

Oddziały, które chcą strzelać, muszą wybrać cel w ich zasięgu i promieniu rażenia w następującej kolejności:

- 1) wrogie oddziały szarżujące na jednostkę
- 2) wrogie oddziały strzelające w jednostkę
- 3) wrogie oddziały postępujące w kierunku jednostki
- 4) najbliższe wrogie oddziały

Uwaga: ostrzał dział przechodzi poprzez szyk rozproszony i zadaje straty oddziałom w szyku zwartym znajdującym się za przesłoną lekkiej piechoty.

Nie można strzelać do figurki generała lub kuriera, chyba że figurka taka jest oddalona o więcej niż 10 cm od innego oddziału. Strzelając do takiej figurki przyjmuje się, iż jest to cel w szyku rozproszonym.

Tylko front (pierwszy szereg) jednostki pieszej w szyku zwartym może strzelać i to tylko na wprost oraz w zakresie do 30° odchylenia na boki. Oddziały w szyku rozproszonym prowadzą ostrzał w dowolnym kierunku dookoła. Oddziały będące w budynkach strzelają tak, jakby były w szyku rozproszonym, przy czym na każde 3 cm ściany może strzelać 1 figurka. W przypadku artylerii strzelającej z dział wszystkie figurki artylerzystów traktuje się jako prowadzące ogień, przy czym pole ostrzału jest wyznaczone przez linie na podstawie modelu działa. Procedura strzelania wygląda następująco:

1. policz liczbę prowadzących ostrzał figurek artylerzystów, a następnie określ typ amunicji, jaką strzelają działa (pamiętaj, że działa strzelają kulami, natomiast haubice granatami; jedne i drugie mogą strzelać kartaczami);
2. zmierz odległość do celu od podstawki do podstawki
3. określ podstawowy współczynnik zadanych strat z poniższej tabeli w zależności od odległości od celu oraz typu amunicji

	odległość w centymetrach									
	od 0 do 2	6	12	20	30	40	50	80	120	
muszkiet	23	21	19	17	-	-	-	-	-	
sztucer	21	21	21	20	16	12	-	-	-	
gwint. muszkiet	22	22	21	20	18	16	12			
artyleria- kula	15	15	15	15	15	15	15	14	12	
artyleria- granat	-	-	-	-	-	14	13	12	-	
artyleria- kartacz	26	26	27	27	25	23	-	-	-	
rakiety	10	10	10	10	10	9	9	8	-	

Następnie zmodyfikuj ten współczynnik o taktyczne modyfikatory jak niżej, dodając te oznaczone (+), a odejmując od podstawowego współczynnika strat te oznaczone (-):

Strzela oddział w szyku rozproszonym	+1
Strzela brytyjska piechota w linii lub czworoboku	+1
Strzelają jednostki klasy A lub B, artylerzyści klasy A	+1
Strzelają jednostki klasy D	-1
Cel w budynku - w szyku rozproszonym lub zwartym	-10 (nie dla kuli bądź granatu)
Cel w szyku rozproszonym (nie w budynkach)	-6
Cel za miękką przeszkodą (nie w budynkach)	-2
Cel za twardą przeszkodą (nie w budynkach)	-4
Rozmieszczona artyleria jako cel	-2
Zaprzodkowana artyleria jako cel	+2
Szarżująca kawaleria lub poruszyli się ponad 30cm w tym ruchu	-1
Każda ćwiartka ruchu kiedy nie strzela	-2
Każdy współczynnik dezorganizacji	-1
Artyleria strzelająca w cel głębokości 2 szeregów	+4
Artyleria strzelająca w cel głębokości 3 szeregów	+5
Artyleria strzelająca w cel głębokości 4 i więcej szeregów	+6
Broń palna do czworoboku lub kolumny o 3 i więcej szeregach	+1

Zapamiętaj obliczony współczynnik strat, a następnie przejdź do tabeli strat, gdzie na przecięciu kolumny liczby figurek prowadzących ogień z wierszem zmodyfikowanego współczynnika strat otrzymasz wielkość fizycznych strat zadanych ostrzeliwanej jednostce. Jeśli cyfra ta jest liczbą całkowitą, należy zdjąć taką właśnie liczbę figurek. Jeśli za liczbą jest ułamek dziesiętny, określa on procentowe prawdopodobieństwo zdjęcia kolejnej figurki. Należy rzucić K10, i jeśli wynik rzutu jest równy bądź mniejszy od cyfry po przecinku, zdejmowana jest dodatkowa figurka. Pamiętaj, że 0 na K10 jest traktowane jako 10. Dla przykładu:

- 2,6 oznacza zdjęcie 2 figurek oraz możliwość zdjęcia trzeciej, jeśli uda się wyrzucić 1,2,3,4,5 lub 6 na K10.
  - 0,3 oznacza konieczność wyrzucenia 1,2 lub 3 na K10, aby zdjąć figurkę
  - 4,0 oznacza zdjęcie 4 figurek, bez dodatkowego rzutu
- Za każdym razem, kiedy artylerzyści ponoszą straty od ostrzału, należy usunąć odpowiednią liczbę figurek wraz z odpowiednią liczbą koni.



Kiedy kula, granat lub rakiety zabijają figurkę w budynku, za płotem bądź murem, tworzy się w ścianie wyłom o szerokości 1 cm. Dodatkowo, jeśli ostrzał jest prowadzony granatami bądź raketami, istnieje ryzyko wybuchu pożaru w takim budynku. Należy wówczas rzucić K6 za każdą zabita takim rodzajem amunicji figurkę, wyrzucenie „6” oznacza pożar. Z chwilą wybuchu pożaru budynek płonie do końca bitwy. Wszystkie figurki, które były wewnątrz, muszą być ewakuowane w ciągu 4 ruchów albo zostaną zniszczone.

#### 18. Dezorganizacja.

Kiedy jednostka się porusza z podwójną prędkością, ponosi straty, walczy wręcz, wykonuje pościg bądź ucieka, zostaje zdezorganizowana. Jest to oddane poprzez zbierane kolejne punkty (współczynniki) dezorganizacji (maksymalnie 4). Dezorganizacja oddziału zmniejsza jego możliwości prowadzenia ognia i walki wręcz oraz wpływa na jego morale.

W normalnych warunkach współczynniki dezorganizacji są redukowane do zera na końcu tego ruchu, w którym zostały nabyte. Jeśli jednak jednostka szarżuje, kontrszarżuje, porusza się z podwójną prędkością, walczy wręcz, wykonuje pościg lub ucieka, współczynniki te są przenoszone na następny ruch i kumulowane. Z chwilą, kiedy jednostka zakończy szarżę, kontrszarżę, podwójny ruch, walkę wręcz, pościg lub ucieczkę i nie jest aktualnie szarżowana, musi zatrzymać się i uporządkować, tak aby zlikwidować wszystkie punkty dezorganizacji. Reorganizacja zajmuje ¼ ruchu na każdy nabyty współczynnik dezorganizacji, w trakcie reorganizacji oddział może zmieniać szyk lub wykonać zwrot, zawsze musi w tym czasie stać w miejscu i nie może strzelać.

Kiedy jednostka ma 4 pkt dezorganizacji, jest traktowana jako kompletnie zdezorganizowana i nie może dalej zbierać kolejnych punktów dezorganizacji. Należy precyzyjnie zapisywać skumulowane współczynniki dezorganizacji każdej jednostki w każdym ruchu, w innym przypadku jednostka, dla której nie prowadzono precyzyjnego zapisu, będzie traktowana jako kompletnie zdezorganizowana.

Przyczyny i liczba nabytych punktów dezorganizacji są następujące:

Prędkość ruchu spowolniona do połowy przez teren	2
Szarżowali lub poruszali się z podwójną prędkością w trudnym terenie	2
Jednostka przekraczała lub szarżowała przeszkodę	2
Każdy ruch z podwójną prędkością (także pościg i unik)	1
Jednostka szarżowała i nie uzyskała kontaktu	2
Uciekają	4
Przemieszani przez własną uciekającą jednostkę	4
Jednostka w szyku zwartym poniosła co najmniej 20% strat w jednym ruchu	2
Kawaleria poniosła straty od granatów bądź rakiet	2
Jednostki zmieniające front lub szyk w chwili, gdy szarżujący przeciwnik osiągnął dystans ataku albo jednostki atakowane z boku lub od tyłu	4
Kawaleria przyjmuje szarżę kawalerii stojąc	2
Piechota poruszająca się w chwili dojścia do niej szarży kawalerii	2
Po zakończeniu walki wręcz	2

Atak od boku bądź od tyłu oznacza, że jednostka atakująca osiągnęła dystans ataku w punkcie, w którym co najmniej jedna z figurek znajduje się poza linią wyznaczoną przez przedłużenie czoła atakowanego oddziału na boki. Dodatkowo szarża musi być prowadzona wzdłuż linii tworzącej kąt 90<sup>0</sup> lub większy w stosunku do czoła atakowanego oddziału.

#### 19. Szarża i ruch do walki wręcz

Oddziały mogą wykonać szarżę (z określoną dla siebie prędkością szarży) tylko po zadeklarowaniu szarży lub kontrszarży na początku ruchu. Jednostka szarżująca musi widzieć przeciwnika, nie może też zmieniać szyku ani zakrecać z chwilą, gdy zadeklarowano szarżę. Jednostka musi zacząć ruch z prędkością szarży natychmiast na początku ruchu, co oznacza, że szarże i kontrszarże muszą być przygotowane w poprzedzającym ruchu. Szarża może być zadeklarowana tylko jeśli szarżujące oddziały są powyżej odległości ataku, tj. co najmniej 4 cm (piechota) lub 8 cm (kawaleria) od przeciwnika. Oddziały w szyku rozproszonym mogą szarżować tylko inne oddziały w szyku rozproszonym lub artylerię. Nie można szarżować jednostek w budynku lub za przeszkodą, której szarżujący nie może przekroczyć.

Kiedy szarża została zadeklarowana, przeciwnik musi zadeklarować odpowiedź jednostki szarżowanej. Możliwe są tylko trzy odpowiedzi: „unik”, „stoją” lub „kontrszarża”. Oddziały mogą zadeklarować kontrszarżę tylko jeśli mogą to fizycznie uczynić (patrz zasady wyżej), w innym przypadku muszą zadeklarować „stoją” lub „unik”. Oddziały, które zadeklarowały szarżę na przeciwnika, który też zadeklarował na nie szarżę, traktujemy jako deklarujące kontrszarżę.

Jeśli obrońca zadeklarował kontrszarżę, przesun jednostki obu stron do momentu osiągnięcia przez nie odległości ataku (jeśli piechota i kawaleria szarżują i kontrszarżują się nawzajem, przyjmij odległość ataku kawalerii), następnie wykonaj test reakcji na szarżę. Jeśli obrońca zadeklarował „stoją”, przesun atakującego na odległość ataku, obrońca strzela, a następnie wykonaj test reakcji na szarżę. Jeśli obrońca zadeklaruje unik, co mogą zrobić tylko gońcy, generałowie, zaprzodkowana artyleria i oddziały w szyku rozproszonym, obrońca odwraca się bez utraty ruchu i wykonuje pełny ruch z podwójną prędkością w kierunku wprost od szarżującego, natomiast szarżujący wykonuje do przodu pełny ruch szarży. Nie ma wówczas potrzeby wykonywania testu reakcji na szarżę, jakkolwiek, jeśli szarżujący zdoła dojść do wykonującego unik oddziału, artylerzyści i oddziały w szyku rozproszonym ulegają panice i uciekają, natomiast gońcy i generałowie poddają się.

Szarżujące i kontrszarżujące oddziały, które osiągną przeciwnika, liczą impet w tej rundzie walki wręcz, która ma miejsce na końcu tego ruchu. Wyjątkiem jest kawaleria, która osiągnęła piechotę w sformowanym czworoboku, oraz piechota w linii, która szarżuje lub kontrszarżuje piechotę w kolumnie - w tych sytuacjach impet nie jest liczony. Szarżujące i kontrszarżujące jednostki zatrzymują się z chwilą osiągnięcia figurek nieprzyjaciela.

Jeśli jednostka nie może szarżować ze względu na zbyt małą odległość do przeciwnika, bądź jeśli przeciwnik znajduje się w budynku, należy wykonać ruch do walki wręcz. W tym przypadku nie wykonuje się testu reakcji na szarżę, a atakujące oddziały nie liczą impetu.

## 20. Test reakcji na szarżę

Jeśli w trakcie sekwencji szarży wymagany jest test reakcji na szarżę, procedura jest następująca:

1. Obie strony wykonują rzut kością przeciętną. Atakujący (deklarujący szarżę) dodaje następnie 20 do wyrzuconej wartości. Jeśli obie strony zadeklarowały szarżę na początku ruchu, jednostka wyższej klasy jest traktowana jako atakująca. W przypadku oddziałów tej samej klasy za atakujący przyjmuje się oddział o większej liczbie figurek. Kawaleria zawsze jest traktowana jako strona atakująca w sytuacji szarży lub kontrszarży na piechotę.
2. Obie strony następnie dodają (lub odejmują w przypadku ujemnego współczynnika) odpowiednie z poniższych współczynników:
  - Każda własna jednostka stojąca, idąca naprzód lub szarżująca w promieniu 30cm ( max . 4 jednostki) +1
  - Każda własna jednostka uciekająca w promieniu 30 cm -3
  - Oddział klasy A +3
  - Oddział klasy B +2
  - Oddział klasy C +1
  - Każdy współczynnik dezorganizacji -1
  - Każde 5% strat -1
  - Kolumna piechoty szarżująca/ kontrszarżująca linię lub czworobok +4
  - Kawaleria szarżująca piechotę nie w czworoboku +3
  - Szarżują flankę lub tył przeciwnika +6
  - Szarżują przeciwnika zmieniającego szyk +6
  - Szarżują przeciwnika w szyku rozproszonym +4
  - Oddziały stoją w lub za osłoną (nie szarżują) +3
3. Następnie odejmujemy wynik obrońcy od wyniku atakującego, otrzymana wartość mówi o reakcji oddziałów i jest odczytywana w tabeli poniżej:

### Wyniki reakcji na szarżę:

Wynik	atakujący	obrońca
25 i więcej	uderza	uciekają
22-24	uderza	kontrszarżują lub stoją jak zadeklarowali
17- 21	uderza kawaleria, piechota zatrzymanie	kontrszarżują lub stoją jak zadeklarowali
13-16	zatrzymanie	kontrszarżują lub stoją jak zadeklarowali
12 i mniej	uciekają jeśli kontrszarżowani, pozostali zatrzymanie, w następnym ruchu zwrot w tył i wycofanie 1 ruch	kontrszarżują lub stoją jak zadeklarowali

## 21. Straty procentowe

Czasami może wyniknąć potrzeba określenia strat procentowych poniesionych przez oddział dla potrzeb różnych testów. Ponieważ może to być czasochłonne, dla uproszczenia można przyjąć każdą figurkę z oddziału liczącego ponad 11 figurek jako odpowiednik 5%, z oddziału liczącego 6 -10 figurek jako odpowiednik 10%, z oddziału liczącego 5 i mniej figurek jako

odpowiednik 20%. W testach można wówczas przyjąć odpowiednio 1,2 i 4 za każdą figurkę strat w zależności od wyjściowej wielkości oddziału.

## 22. Walka wręcz

Walka wręcz jest toczona w każdym ruchu, w którym figurki przeciwników są ze sobą w kontakcie podstawkami po fazie poruszania się (pkt 7. kolejności czynności w ruchu, patrz rozdział 13)

Tylko figurki będące ze sobą w kontakcie podstawkami można traktować jako walczące wręcz (pozwala to na jedną dodatkową figurkę po każdej stronie przy posiadaniu szerszego frontu oddziału). Wszystkie figurki artylerzystów traktujemy jako walczące wręcz, jeśli podstawka ich działa jest w kontakcie z figurką lub figurkami przeciwnika. Oddziały atakujące budynek lub broniące budynku traktujemy, jakby występowały w szyku rozproszonym (pieszo), tzn. tylko 1 figurka na każde 3 cm obrysu zewnętrznego ściany może brać udział w walce wręcz.

Procedura walki wręcz wygląda następująco:

1. Określ liczbę figurek walczących po każdej ze stron.
2. Określ podstawowy współczynnik walki zaangażowanych oddziałów - dla piechoty wynosi on 20, dla kawalerii 22, dla artylerzystów 18.
3. Każdy z graczy dodaje bądź odejmuje odpowiednie z poniższych współczynników:

Oddział wyższej klasy niż przeciwnik	+1
Załadowane muszkiety w pierwszej kolejce walki wręcz (piechota)	+1
Brytyjska piechota w linii	-1
Lansjerzy po 1 kolejce walki wręcz	-1
Każdy współczynnik dezorganizacji	-1
Walczą z kawalerią w pancerzach (z kirasjerami przeciwnika)	-1
Kawaleria walczy w lesie	-3
Są wyżej od przeciwnika lub szarżowali w dół	+1
Atakują przeciwnika za przeszkodą liniową	-3
Atakują oddział broniący budynku lub terenu zabudowanego	-3
Ścigają w walce przeciwnika	+2
W pogoni za przeciwnikiem	+4
Linia piechoty z impetem	+1
Kolumna piechoty z impetem	+3
Ciężka kawaleria z impetem	+4
Lansjerzy z impetem	+4
Lekka kawaleria z impetem	+3

4. Otrzymany wynik należy następnie sprawdzić w tabeli strat. Zadane straty wyznaczamy na linii przecięcia kolumny z liczbą figurek zaangażowanych w walkę wręcz z wierszem określonym przez modyfikację podstawowego współczynnika walki wręcz. Wyznacz następnie ilość zdjętych figurek jak dla strzelania.
5. Jeśli strony nie zadały sobie strat, w następnym ruchu kontynuują walkę wręcz. Jeśli straty zostały poniesione, przeprowadź test reakcji na walkę wręcz (rozdział 23).
6. Jeśli walka wręcz trwa przez 2 kolejne ruchy bez testu reakcji na walkę wręcz, obie strony muszą przeprowadzić test morale na końcu drugiego ruchu walki wręcz oraz na końcu każdego kolejnego ruchu walki wręcz, w którym nie przeprowadzono testu reakcji na walkę wręcz. Jeśli wynikiem obu stron jest „wypełniają rozkazy” lub „pozostają zatrzymani przez 1 ruch”, walka wręcz toczy się jak wcześniej. Jeśli jedna ze stron odchodzi, druga strona nie może wykonać za nią pościgu. Jeśli jedna ze stron ucieka, druga wykonuje pogoń jeśli jej wynikiem testu jest „spełniają rozkazy”; inaczej, jeśli wynikiem jest „stoją przez 1 ruch” lub „wycofują się 1 ruch” - zatrzymują się i przez 1 ruch zbierają i reorganizują się po walce wręcz. Jeśli wynikiem obu stron będzie „ucieczka”, obie ignorują nakaz i traktują wynik jako „wycofanie przez 1 ruch”.

## 23. Test reakcji na walkę wręcz

Test reakcji na walkę wręcz jest przeprowadzany na końcu każdego ruchu, w którym jedna lub obie strony poniosły straty. Procedura jest prosta:

1. Każda strona określa liczbę współczynników dezorganizacji skumulowanych przez swojego przeciwnika, a następnie dodaje odpowiednie współczynniki odpowiadające własnej jednostce:

Klasa A

+3

Klasa B	+2
Klasa C	+1
Szarżowali z impetem, atakowali lub ścigali przeciwnika	+2
Zadali większe straty w aktualnej kolejce	+2
Wygrywająca w aktualnej kolejce kawaleria	+3
Zadali trzykrotnie większe straty w aktualnej kolejce (min.3 figurki)	+4
Każda poprzednia kolejka walki wręcz w której zadali większe straty	+2
Kolumna piechoty walcząca z linią piechoty lub czworobokiem	+4
Czworobok walczący z kawalerią	+6
Piechota za osłoną lub w budynku	+3
Jednostka wroga ucieka w promieniu 30 cm	+2
Dwukrotna przewaga liczebna własnych jednostek w promieniu 30 cm, które stoją, idą naprzód, szarżują lub ścigają przeciwnika	+2
Walczą z jednostką w szyku rozproszonym	+4

2. Jeśli wynik jest identyczny, walka wręcz trwa dalej w kolejnym ruchu, jeśli nie jest, odejmij mniejszy wynik od większego wyniku i sprawdź w poniższej tabeli reakcję oddziałów:

Różnica punktowa	Niższy wynik	Wyższy wynik
0-3	Stoją, walczą dalej jeśli przeciwnik stoi	Walczą dalej lub odchodzą (opcjonalnie)
4-7	Artylerzyści stoją, pozostali cofają się o ¼ normalnego ruchu nadal twarzą do przeciwnika, walka wręcz toczy się dalej, jeśli przeciwnik ich ściga	Artylerzyści i piechota walcząca z kawalerią stoją, pozostali stoją lub wykonują pościg za wycofującym się przeciwnikiem
8 i więcej	Artylerzyści i oddziały broniące budynków poddają się, kawaleria walcząca z piechotą wycofuje się 1 ruch, pozostali uciekają	Biorą jeńców lub wykonują pogoń za uciekającymi z prędkością podwójnego ruchu

#### 24. Test morale

Test morale jest przeprowadzany w pkt 9 kolejności czynności w ruchu, w sytuacji kiedy walczące wręcz przez 2 kolejne ruchy oddziały nie przeprowadziły testu reakcji na walkę wręcz (także w każdym kolejnym ruchu tej samej walki wręcz bez testu reakcji na walkę); w sytuacji kiedy jednostka ponosi straty od ostrzału; wreszcie kiedy w jakimkolwiek momencie ruchu własna jednostka w promieniu 30 cm ucieka. Te obowiązkowe testy nie są przeprowadzane w ruchu, w którym jest prowadzona pierwsza kolejka walki wręcz, ani w żadnym ruchu, w którym został przeprowadzony test reakcji na walkę wręcz. Test nie jest też przeprowadzany, jeśli jednostka ucieka. Dla potrzeb testu morale traktuj wydzielone pododdziały w szyku rozproszonym przed frontem reszty oddziału w szyku zwartym oraz wydzielone szwadrony kawalerii jako oddzielne jednostki (patrz także rozdz. 14).

Można próbować zbierać uciekające oddziały poprzez wykonanie testu morale w pkt 13 sekwencji ruchu. Nie można jednak zbierać oddziałów w ruchu, w którym rozpoczęły ucieczkę, ani też w sytuacji, gdy na końcu ruchu ścigające oddziały są w kontakcie z uciekającą jednostką.

Procedura testu wygląda następująco:

1. Rzuć dwoma przeciętymi kostkami i dodaj do siebie wyniki z obu kostek
2. Następnie dodaj lub odejmij odpowiednie z poniższych współczynników:

Generał w promieniu 10 cm od jednostki	+2
Oddział klasy A	+3
Oddział klasy B	+2
Oddział klasy C	+1
Każda własna jednostka stojąca, idąca naprzód, szarżująca lub wykonująca pościg w promieniu 30 cm (max 4)	+1
Każda uciekająca własna jednostka w promieniu 30 cm	-4
Każdy współczynnik dezorganizacji	-1
Każde poniesione do tej pory 5% strat	-1

Każda stojąca, idąca naprzód, szarżująca lub wykonująca pościg jednostka wroga w promieniu 30 cm	-1
Każda uciekająca jednostka wroga w promieniu 30 cm	+4
Wroga jednostka za własną flanką w promieniu 30 cm	-3
Piechota w czworoboku lub kolumnie	+3
Piechota w szyku rozproszonym osłaniająca własny oddział	+3
Piechota za osłoną, w budynku lub terenie zabudowanym	+4

3. Następnie sprawdź wynik w poniższej tabeli:

Wynik	Reakcja
7 i więcej	uciekający zatrzymują i zbierają się, inni wypełniają rozkazy
5-6	uciekający zatrzymują i zbierają się, inni zatrzymują się na 1 ruch
1-4	uciekający dalej uciekają, artyleria zatrzymuje się na 1 ruch, inni wycofują się 1 ruch z normalną prędkością
0 i mniej	ucieczka (ale patrz 22.6)

## 25. Wyniki testów reakcji

Zachowanie oddziałów w wyniku przeprowadzonych testów reakcji na szarżę, walkę wręcz oraz morale są wyjaśnione poniżej:

- „wypełniają rozkazy”- kontynuują wypełnianie rozkazów na czas gry
- „zatrzymanie na 1 ruch”- oddziały mogą odejść od przeciwnika w następnym ruchu bądź mogą wykonać unik, jeśli mają takie uprawnienia. W pozostałych przypadkach muszą pozostać nieruchome przez 1 ruch, nie mogą szarżować ani kontrszarżować, mogą zmieniać szyk.
- „wycofanie 1 ruch”- oddział w następnym ruchu wykonuje zwrot w tył (  $\frac{1}{4}$  ruchu) i przez resztę (  $\frac{3}{4}$  ) ruchu odchodzi w kierunku wprost od najbliższego przeciwnika. Jeśli zostanie przeciw nim zadeklarowana szarża, mogą zadeklarować „stoją” lub „unik”.
- „ucieczka”- oddziały okrążone oraz w budynkach poddają się, pozostałe oddalają się z prędkością ucieczki wprost od najbliższego przeciwnika z dobrym morale, następnie, jeśli są gonieni, kontynuują ucieczkę w tym samym kierunku; mogą manewrować tak by uciekać dokładnie w kierunku swoich pozycji wyjściowych aż do momentu, kiedy zostaną zebrani bądź opuszczają teren bitwy.

Uciekające oddziały na swojej drodze przejdą przez wszystkie własne oddziały w szyku rozproszonym, odprzodkowaną artylerię oraz oddziały w szyku zwartym niższej niż uciekający klasy. Muszą manewrować, by ominąć wszystkie pozostałe oddziały w szyku zwartym na swojej drodze.

Jednostka biorąca jeńców musi wydzielić 1 figurkę na każde 5 wziętych do niewoli figurek przeciwnika i eskortować je do własnych pozycji wyjściowych (wszystkie figurki poruszają się wówczas z prędkością kolumny piechoty - 16cm/ruch).

- „zbieranie oddziałów”- uciekające lub ścigające jednostki zatrzymują się i zbierają, ich reorganizacja zajmuje cały następny ruch (patrz 18.). Po zebraniu wykonującego pogoń oddziału wykonuje on dalej swoje rozkazy na czas gry. Oddział zebrany po ucieczce musi stać w miejscu do momentu otrzymania nowych rozkazów od generała.
- „pogoń” - goniąc uciekających oddział porusza się z podwójną prędkością, a jeśli pod koniec poprzedniego ruchu jest w kontakcie podstawkami z uciekającymi, zadaje im straty w walce wręcz bez odpowiedzi z ich strony. Goniący, którzy utracili kontakt z uciekającymi, zatrzymują się na końcu swojego ruchu dla zebrania się i zreformowania w następnym ruchu. Goniący oddział zbiera się automatycznie, jeśli jest w kontakcie z uciekającą jednostką przez 3 kolejne ruchy pogoni.

## 26. Oddziały opuszczające pole walki

Oddziały, które uciekając opuściły pole walki, uważa się za stracone i nie mogą one ponownie powrócić. Oddziały, które opuściły pole walki w wyniku pogoni, uniku lub wycofania się, mogą wrócić. Na końcu ruchu, w którym jednostka wyszła poza teren walki, należy rzucić przeciętną kością i zanotować wynik. Następnie, na końcu każdego następnego ruchu, gracz rzuca ponownie przeciętną kością, i jeśli wyrzuci ten sam wynik co poprzednio, jednostka pojawia się na polu bitwy w tym samym punkcie, w którym je opuściła. W kolejnym ruchu może wykonać ruch z normalną prędkością, przyjmuje się także, że jest już zreorganizowana. Jednostka może wybrać pozostanie poza polem walki, jeśli uważa, że tak będzie dla niej w danym momencie bezpieczniej.

## 27. Określanie wyniku bitwy

Po upływie określonego wcześniej czasu bitwy należy wyznaczyć zwycięzcę. Można to zrobić na podstawie tego, która strona wypełniła postawione jej zadania. W grach angażujących równe siły zwycięstwo może być określone za pomocą wartości punktowej pozostałych stronom jednostek (często łatwiej obliczyć wartość punktową poniesionych strat i odjąć ją od znanej wartości początkowej wszystkich oddziałów). Jednostki uciekające traktuje się jako straty, oddziały zepchnięte poza teren walki w wyniku uniku lub walki są liczone jako  $\frac{1}{2}$  ich wartości punktowej. Jeńcy są doliczani (pełna wartość) dla strony, która wzięła ich do niewoli, a traktowani jako strata dla strony, która poddała jednostkę. Można dodatkowo przydzielić punkty za zdobycie niektórych obiektów terenowych, co powinno być przed bitwą określone przez sędziego. Jeśli różnica punktowa między stronami nie przekracza 10%, wynik starcia traktowany jest jako remis.

## DODATEK

### PRZYKŁADOWE LISTY ARMII

Do zastosowania powyższych zasad proponujemy osiem przykładowych list armii, 5 dla okresu napoleońskiego i 3 dla okresu Wojny Krymskiej. Oczywiście można stosować dodatkowe listy dla wybranych kampanii lub innych narodowości niż zaproponowane, ale należy układać je w sposób możliwie najbardziej zgodny z realiami okresu.

Podane listy przygotowano dla armii po około 2000pkt, w każdym przypadku nieznacznie przewyższają one tę liczbę. Można oczywiście odjąć pojedyncze figury lub całe jednostki ( ale nie pododdziały) dla zmniejszenia całkowitej wartości punktowej armii dokładnie do 2000 pkt lub mniej. Jeśli natomiast nie macie nic przeciwko stawianiu naprzeciw armii o niedokładnie wyrównanej wartości punktowej z waszą armią, można używać podanych list tak, jak są. Dla uproszczenia można wtedy określać wynik starcia na podstawie straconych punktów za jednostki a nie na podstawie tych pozostałych.

Skład armii jest zgodny z wytycznymi z sekcji 8 (strona 3), choć są tam pojedyncze wyjątki, co jest oczywiście dozwolone. Baterie artylerii w każdym przypadku zawierają modele obsługi. W każdym też przypadku do wartości jednostki doliczono 20 pkt za dowodzenie. Można dodać dowódców brygad, jeśli takie jest życzenie graczy.

#### A. Okres napoleoński

##### AUSTRIA

	Skład jednostki	wartość punktowa
2 bataliony grenadierów	6 kompanii, każda po 3 figury piechoty liniowej klasy B po 8 pkt. za figurę, 164 pkt. za batalion	328
6 batalionów liniowych	6 kompanii, każda po 3 figury piechoty liniowej klasy D po 4 pkt. za figurę, 92 pkt. za batalion	552
1 batalion strzelców (Jaeger)	6 kompanii, każda po 2 figury lekkiej piechoty ze sztucerami klasy C, po 9 pkt. za figurę	128
1 batalion lekkiej piechoty	6 kompanii, każda po 2 figury lekkiej piechoty klasy C, po 8 pkt. za figurę	116
1 pułk kirasjerów	4 szwadrony, każdy po 3 figury ciężkiej kawalerii klasy C w kirysach, po 13 pkt. za figurę	176
1 pułk lekkiej kawalerii	6 szwadronów, każdy po 2 figury lekkiej kawalerii klasy C, po 10 pkt. za figurę	140
1 pułk ułanów	6 szwadronów, każdy po 2 figury lekkiej kawalerii klasy C z lancami, po 11 pkt. za figurę	152
1 bateria piesza	2 modele dział i 8 artylerzystów klasy B po 52 pkt za figurę	436
1 generał		50
		----- RAZEM: 2078 pkt.

WLK. BRYTANIA

	Skład jednostki	wartość punktowa
2 bataliony gwardii	9 kompanii, każda po 2 figury piechoty liniowej klasy A po 10 pkt. za figurę oraz 1 kompania po 2 figury lekkiej piechoty klasy A po 12 pkt. za figurę, 224 pkt.za batalion	448
3 bataliony liniowe	9 kompanii, każda po 2 figury piechoty liniowej klasy B po 8 pkt. za figurę oraz 1 kompania po 2 figury lekkiej piechoty klasy B po 10 pkt. za figurę, 184 pkt.za batalion	552
1 batalion strzelców (Rifle)	10 kompanii, każda po 2 figury piechoty lekkiej piechoty klasy A po 13 pkt. za figurę	280
1 pułk ciężkiej kawalerii	4 szwadrony, każdy po 3 figury ciężkiej kawalerii klasy C po 12 pkt. za figurę	164
1 pułk lekkiej kawalerii	4 szwadrony, każdy po 3 figury lekkiej kawalerii klasy B, po 12 pkt. za figurę	164
1 bateria konna	2 modele dział i 6 artylerzystów klasy A po 64 pkt za figurę	404
1 generał		50
		-----
		RAZEM: 2062 pkt.

FRANCJA

	Skład jednostki	wartość punktowa
2 bataliony gwardii	8 kompanii, każda po 3 figury piechoty liniowej klasy A po 10 pkt. za figurę, 260 pkt.za batalion	520
4 bataliony liniowe	5 kompanii, każda po 3 figury piechoty liniowej klasy C po 6 pkt. za figurę oraz 1 kompania po 3 figury lekkiej piechoty klasy C po 8 pkt. za figurę, 134 pkt.za batalion	536
1 pułk kirasjerów	4 szwadrony, każdy po 3 figury ciężkiej kawalerii klasy C w kirysach, po 13 pkt. za figurę	176
1 pułk dragonów	2 szwadrony, każdy po 4 figury ciężkiej kawalerii klasy C z muszkietami, po 13 pkt. za figurę	124
1 pułk lansjerów	2 szwadrony, każdy po 4 figury lekkiej kawalerii klasy A z lancami, po 15 pkt. za figurę	140
1 pułk lekkiej kawalerii	4 szwadrony, każdy po 3 figury lekkiej kawalerii klasy C, po 10 pkt. za figurę	140
1 bateria piesza	2 modele dział i 8 artylerzystów klasy B po 52 pkt za figurę	436
1 generał		50
		-----
		RAZEM: 2122 pkt.



PRUSY

	Skład jednostki	wartość punktowa
2 bataliony grenadierów	4 kompanie, każda po 5 figur piechoty liniowej klasy B po 8 pkt. za figurę, 180 pkt. za batalion	360
2 bataliony liniowe	4 kompanie, każda po 5 figur piechoty liniowej klasy C po 6 pkt. za figurę, 140 pkt. za batalion	280
1 batalion lekkiej piechoty	4 kompanie, każda po 5 figur lekkiej piechoty klasy C po 8 pkt. za figurę	180
2 bataliony landwery	4 kompanie, każda po 5 figur piechoty liniowej klasy D po 4 pkt. za figurę, 100 pkt. za batalion	200
1 batalion lekkiej piechoty landwery	4 kompanie, każda po 5 figur lekkiej piechoty klasy D po 6 pkt. za figurę,	140
1 pułk ciężkiej kawalerii	4 szwadrony, każdy po 3 figury ciężkiej kawalerii klasy C, po 12 pkt. za figurę	164
1 pułk lekkiej kawalerii	4 szwadrony, każdy po 3 figury lekkiej kawalerii klasy C, po 10 pkt. za figurę	140
1 pułk ułanów	4 szwadrony, każdy po 3 figury lekkiej kawalerii klasy C z lancami, po 11 pkt. za figurę	152
1 bateria piesza	2 modele dział i 8 artylerzystów klasy B po 52 pkt za figurę	436
1 generał		50
		----- RAZEM: 2102 pkt.

ROSJA

	Skład jednostki	wartość punktowa
2 bataliony grenadierów	4 kompanie, każda po 5 figur piechoty liniowej klasy B po 8 pkt. za figurę, 180 pkt. za batalion	360
6 batalionów liniowych	3 kompanie, każda po 5 figur piechoty liniowej klasy C po 6 pkt. za figurę oraz 1 kompania po 5 figur lekkiej piechoty klasy C po 8pkt, 150 pkt za batalion	900
1 pułk kirasjerów	4 szwadrony, każdy po 3 figury ciężkiej kawalerii klasy C w kirysach, po 13 pkt. za figurę	176
1 pułk lekkiej kawalerii	2 szwadrony, każdy po 4 figury lekkiej kawalerii klasy C, po 10 pkt. za figurę	100
1 pułk ułanów	2 szwadrony, każdy po 4 figury lekkiej kawalerii klasy C z lancami, po 11 pkt. za figurę	108
1 bateria piesza	2 modele dział i 8 artylerzystów klasy B po 52 pkt za figurę	436
1 generał		50
		-----
		RAZEM: 2078 pkt.

## B. Okres Wojny Krymskiej

### WLK. BRYTANIA

	Skład jednostki	wartość punktowa
2 bataliony gwardii	9 kompanii, każda po 2 figury piechoty liniowej klasy A z gwintowanymi muszkietami po 11 pkt. za figurę oraz 1 kompania po 2 figury lekkiej piechoty klasy A z gwintowanymi muszkietami po 13 pkt. za figurę, 244 pkt.za batalion	486
2 bataliony liniowe	9 kompanii, każda po 2 figury piechoty liniowej klasy B z gwintowanymi muszkietami po 9 pkt. za figurę oraz 1 kompania po 2 figury lekkiej piechoty klasy B z gwintowanymi muszkietami po 11 pkt. za figurę, 204 pkt.za batalion	408
1 batalion lekkiej piechoty	10 kompanii, każda po 2 figury piechoty lekkiej piechoty klasy A z gwintowanymi muszkietami po 13 pkt. za figurę	280
2 pułki ciężkiej kawalerii	2 szwadrony, każdy po 2 figury ciężkiej kawalerii klasy A po 16 pkt. za figurę, 84 pkt. za pułk	168
2 pułki lekkiej kawalerii	2 szwadrony, każdy po 2 figury lekkiej kawalerii klasy A po 14 pkt. za figurę, 76 pkt. za pułk	152
1 pułk lansjerów	2 szwadrony, każdy po 2 figury lekkiej kawalerii klasy A z lancami po 15 pkt. za figurę	80
1 bateria konna	2 modele dział i 6 artylerzystów klasy A po 64 pkt za figurę	404
1 generał		50
		----- RAZEM: 2030 pkt.

### FRANCJA

	Skład jednostki	wartość punktowa
2 bataliony gwardii	6 kompanii, każda po 4 figury piechoty liniowej klasy A z gwintowanymi muszkietami po 11 pkt. za figurę, 284 pkt.za batalion	568
4 bataliony liniowe	6 kompanii, każda po 4 figury piechoty liniowej klasy C z gwintowanymi muszkietami po 7 pkt. za figurę, 188 pkt.za batalion	752
1 batalion lekki	6 kompanii, każda po 4 figury piechoty liniowej klasy B z gwintowanymi muszkietami po 11 pkt. za figurę	284
1 pułk lekkiej kawalerii	4 szwadrony, każdy po 3 figury lekkiej kawalerii klasy A, po 14 pkt. za figurę	188
1 bateria piesza	2 modele dział i 6 artylerzystów klasy B po 52 pkt za figurę	332
1 generał		50
		----- RAZEM: 2174 pkt.

ROSJA

	Skład jednostki	wartość punktowa
2 bataliony gwardii	3 kompanie, każda po 6 figur piechoty liniowej klasy B z gwintowanymi muszkietami po 9 pkt. za figurę oraz 1 kompania po 6 figur lekkiej piechoty klasy B z gwintowanymi muszkietami po 11pkt, 248 pkt za batalion	496
2 bataliony liniowe	3 kompanie, każda po 6 figur piechoty liniowej klasy C po 6 pkt. za figurę oraz 1 kompania po 6 figur lekkiej piechoty klasy C z gwintowanymi muszkietami po 9 pkt, 150 pkt za batalion	364
4 bataliony liniowe	3 kompanie, każda po 6 figur piechoty liniowej klasy D po 4 pkt. za figurę oraz 1 kompania po 6 figur lekkiej piechoty klasy D po 6 pkt, 128 pkt za batalion	512
1 pułk ciężkiej kawalerii	6 szwadronów, każdy po 2 figury ciężkiej kawalerii klasy C, po 12 pkt. za figurę	164
1 pułk lekkiej kawalerii	6 szwadronów, każdy po 2 figury lekkiej kawalerii klasy C, po 10 pkt. za figurę	164
1 pułk ułanów	6 szwadronów, każdy po 2 figury lekkiej kawalerii klasy D z lancami, po 11 pkt. za figurę	128
1 bateria piesza	2 modele dział i 6 artylerzystów klasy B po 52 pkt za figurę	332
1 generał		50
		----- RAZEM: 2186 pkt.