

TABELA 13 - WSPÓLCZYNNIKI REAKCJI DLA SZARŻY, WALKI WRĘCZ, MORALE I ZBIERANIA.

A) Współczynniki dla testu reakcji na szarżę

Rzuć dwie kostki dla każdej strony: regularni używają przeciętne, nieregularni zwykłe.
Odejmij wynik obrońcy od szarżującego. Dodaj co następuje do tego wyniku.

	Szarżujący	Obrońca
Generał w odległości do 5cm #	+2	-2
Pułkownik w odległości do 5cm #	+1	-1
Generał w innym przypadku w odległości do 50cm	+1	-1
Klasa A +	+4	-4
Klasa B +	+2	-2
Klasa D +	-2	+2
Klasa E +	-4	+4
Podgrupa zawiera pododdział wyższej klasy	+1	-1
Wyżej od przedwinka	+1	-1
Jednostka mniej liczna niż połowa liczebności przeciwnika w szarży	-2	+2
Każdy współczynnik dezorganizacji (maks. 6)	-1	+1
Każde 5% strat	-1	+1
Każda wspierająca jednostka w odległości do 25 cm (maks. 4 jednostki)	+1	-1
Każda własna jednostka odchodząca lub wycofująca się w odległości do 25	-1	+1
Każda własna jednostka w odwrocie odległości do 25	-2	+2
Każda własna jednostka uciekająca, zniszczona lub poddana w odległości do 25	-3	+3
Obrońca w miękkim ukryciu	-1	
Obrońca w twardym ukryciu	-2	
Linia szarżuje czworobok	+1	
Zwarta kolumna szarżuje linię	+2	
Zwarta kolumna szarżuje czworobok	+3	
Kawaleria szarżuje kolumnę	+2	
Kawaleria szarżuje linię	+3	
Kawaleria szarżuje czworobok	-2	
Kawaleria szarżuje podwójny czworobok	-3	
Lekka kawaleria szarżuje ciężką	-1	
Szarża na flankę przeciwnika a lub na przeciwnika który zmienia szczyk *	+4	
Szarża na tył przeciwnika *	+6	

Uwaga: * wzajemnie się wykluczają
+ zależy od wielkości figurki w oddziale
wzajemnie się wykluczają

Wyniki patrz tabela 16A.

B) Współczynniki dla testów reakcji w walce wręcz:

Pozsumowaniu odejmij wynik przegrywającego od wyniku wygrywającego.

Każda strata na figurkę zadana w tym ruchu podgrupie z którą walczą (patrz 6.2a iii)	+1
Każdy współczynnik dezorganizacji podgrupy z którą walczą	+1
Generał lub pułkownik w odległości do 5cm	+1
Klasa A	+2
Klasa B	+1
Przeciwnik klasy D	+1
Przeciwnik klasy E	+2
Regularni walczą z oddziałami tubylczymi po pierwszej kolejce walki wręcz	+1
Kawaleria wygrała aktualną kolejkę walki wręcz	+2
Szarżowali, atakowali lub ścigali w aktualnym ruchu	+2
Każda wspierająca jednostka w odległości do 25 cm (maks. 4 jednostki)	+1
Piechota w czworoboku walczą z kawalerią (jeżeli nie przełamany)	+6
Piechota w podwójnym czworoboku walczą z kawalerią (jeżeli nie przełamany)	+8
Piechota w kolumnie walczą z piechotą w linii lub czworoboku	+1
Piechota w miękkim ukryciu	+1
Piechota w twardym ukryciu	+2
Każda jednostka przeciwnika zmuszona do ucieczki w odległości do 25cm*	+2
Każda poprzednia wygrana kolejką walki wręcz w tej samej walce wręcz	+2

Uwaga: Dla współczynników oznaczonych * liczą każdą odpowiadającą warunkom jednostkę widoczną dla którejkolwiek figurki z podgrupy zaangażowanej w walkę wręcz, własną lub przeciwnika

TABELA 16 B) Wyniki testu reakcji w walce wręcz.

Wynik testu	1. Przegrywający	2. Zwycięzca
+4 lub więcej	Zalamanie	Pogoń (opcjonalna gdy generał lub pułkownik w odległości do 5cm)
0 do +3	Odejście	Pościg (opcjonalny). Czworobok zostaje
-3 do -1	Zostają	Walczą dalej
-7 do -4	Zostają	Odejście
-8 lub mniej	Pościg (nie jeżeli w budynku lub ukryciu).	Odejście

TABELA 16 D) Zbieranie z ucieczki.

Klasa A	Klasa B	Klasa C	Klasa D	Klasa E	
-1 lub więcej	0 lub więcej	+1 lub więcej	+2 lub więcej	+3 lub więcej	Zatrzymanie i zebranie.
-8 do -2	-6 do -1	-4 do 0	-2 do +1	0 do +2	Kontynuuj ucieczkę
-9 lub mniej	-7 lub mniej	-5 lub mniej	-3 lub mniej	-1 lub mniej	Rozproszenie, poza możliwością zebrania.

TABELA 16 E) Zbieranie z pogoni.

Klasa A	Klasa B	Klasa C	Klasa D	Klasa E	
+3 lub więcej	+6 lub więcej	+9 lub więcej	+12 lub więcej	+14 lub więcej	Zatrzymanie lub kontynuacja pogoni (opcjonalna).
-5 do +2	-2 do +5	+1 do +8	+4 do +11	+4 do +13	Kontynuuj pogon.
-6 lub mniej	-3 lub mniej	0 lub mniej	+3 lub mniej	+3 lub mniej	Zatrzymanie.

TABELA 16 A) Wyniki testu reakcji na szarżę

	SZARŻUJĄCY		OBROŃCA			
	Początkowa	Końcowa	Komu		Pieszcy	
			Początkowa	Końcowa	Początkowa	Końcowa
+8 lub więcej	Wykonują szarżę	Uderzają	Zalamanie	Zalamanie	Zalamanie	Zalamanie
+6 do +7	Wykonują szarżę	Uderzają	Wycofanie do ukrycia podwójnym ruchem	zalamanie	Czworobok zostaje przeciw kawalerii strzela na 8cm. Inni zalamanie	Czworobok zostaje przeciw kawalerii. Inni zalamanie.
+4 do +5	Wykonują szarżę	Uderzają	Zostają lub unik	Zostają lub unik	Zostają i strzelają na 8 cm lub unik	Zostają lub unik
-3 do +3	Wykonują szarżę	Uderzają	Zgodnie z deklaracją	Zgodnie z deklaracją	Zgodnie z deklaracją strzelają na 5cm jeżeli zostają	Zgodnie z deklaracją
-7 do -4	Odmawiają szarży	Zatrzymanie	Wykonują rozkazy na czas ruchu	Kontrszarża	Wykonują rozkazy na czas ruchu	Zgodnie z deklaracją
-8 lub mniej	Wycofanie do ukrycia	Zatrzymanie. Zalamanie jeżeli szarżowani lub kontrszarżowani	Wykonują rozkazy na czas ruchu	Kontrszarża	Wykonują rozkazy na czas ruchu	Kontrszarża

Uwaga: podany czas strzelania dla obrońcy oznacza moment w którym musi on przerwać ogień, a więc może on wystrzelić dwa pociski jeżeli ma dość czasu (patrz 15.3b).

C) Współczynniki morale

Rzuć trzy kostki: regularni przeciętne, nieregularni zwykłe.

Odejmij następujące:	
Każdy współczynnik dezorganizacji (maks. 6)	-1
Każde 5% strat	-1
Przeciwnik z flanki i jest wstanie na nią szarżować	-2
Przeciwnik z tyłu i jest wstanie na niego szarżować	-4
Każda jednostka przeciwnika strzelająca w jednostkę	-1
Pod ostrzałem kulami*	-1
Pod ostrzałem granatami lub szrapnelami*	-2
Pod ostrzałem kartaczami lub raketami*	-3
Ponoszą straty z boku lub z tyłu	-2
Każda własna jednostka odchodząca lub wycofująca się w odległości do 25cm	-1
Każda własna jednostka w odwrocie w odległości do 25cm	-2
Każda własna jednostka uciekająca, zniszczona lub zniszczona w odległości do 25cm	-4
Jednostka w odwrocie.	-2
Generał lub pułkownik zabity, wzięty do niewoli lub zmuszony do ucieczki w odległości do 5cm	-3
Każda jednostka przeciwnika posuwająca się naprzód w odległości do 25cm	-1

Dodaj następujące:

Generał w odległości do 5cm (nie jeżeli ucieka) +	+2
Pułkownik w odległości do 5cm (nie jeżeli ucieka) +	+1
Generał w innym przypadku w odległości do 50cm	+1
Jednostka zawiera pododdział wyższej klasy (musi być z jednostką)	+1
Piechota w zwartej kolumnie	+2
Każda zabezpieczona flanką.	+1
Każda wspierająca jednostka w odległości do 25 cm (maks. 4 jednostki)	+1
W miękkim ukryciu	+2
W twardym ukryciu jeżeli nie są w budynku	+3
W budynku	+4
Każda jednostka przeciwnika odchodząca lub wycofująca się w odległości do 25cm	+1
Każda jednostka przeciwnika w odwrocie w odległości do 25cm	+2
Każda jednostka przeciwnika uciekająca, zniszczona lub poddająca się w odległości do 25cm	+4
W szyku rozproszonym działają jako osłona	+2
W czworoboku lub podwójnym czworoboku gdy nie ma piechoty i artylerii przeciwnika w odległości do 25cm.	+4

Uwaga: * wzajemnie się wykluczają i używa się tylko wtedy jeżeli powoduje co najmniej jedną stratę na figurkę w jednostce lub podgrupie.
+ wzajemnie się wykluczają.

Wyniki patrz tabela 16C.

D) Współczynniki dla zbierania z ucieczki i pogoni.

Odejmij następujące:

Każdy współczynnik dezorganizacji (maks. 6)	-1
Każde 5% strat	-1
Każda jednostka przeciwnika z dobrym morale w odległości do 25cm-1	-1
Każda własna jednostka odchodząca lub wycofująca się w odległości do 25cm	-1
Każda własna jednostka w odwrocie w odległości do 25cm	-2
Każda własna jednostka uciekająca, poddająca się lub zniszczona w odległości do 25cm	-4

Dodaj następujące:

Generał w odległości do 5cm (nie jeżeli ucieka) +	+3
Pułkownik w odległości do 5cm (nie jeżeli ucieka) +	+1
Generał w innym przypadku w odległości do 50cm	+1
Każda wspierająca jednostka w odległości do 25cm	+1
W miękkim ukryciu	+2
W twardym ukryciu	+3
Najbliższa widoczna jednostka przeciwnika z dobrym morale dalej niż 50cm	+4
Każda jednostka przeciwnika odchodząca lub wycofująca się w odległości do 25cm	+1
Każda jednostka przeciwnika w odwrocie w odległości do 25cm	+2
Każda jednostka przeciwnika uciekająca, zniszczona lub poddająca się (z wyjątkiem tej za którą wykonują pogon jeżeli test dotyczy pogoni) w odległości do 25cm	+4

Wyniki patrz tabela 16D (dla ucieczki) lub 16E (dla pogoni).

UWAGI:

- Wszystkie pomiary w powyższych powinny być wykonywane od najbliższej figurki w jednostce testowanej do najbliższej figurki w innej jednostce (chyba że podano inaczej).
- Wszędzie tam gdzie mowa jest o "jednostce" oznacza to jednostkę lub oddział wydzielony (chyba że podano inaczej).
- Tylko o widoczne zdarzenia liczą się w reakcjach (patrz 4.6)
- W tabelach A, C i D "straty" oznaczają straty w figurkach nie w ludziach, ale w tabeli B oznaczają straty w ludziach.
- + wzajemnie się wykluczają.

SZAL BOJOWY

W testach reakcji na szarżę lub testach reakcji na walkę wręcz - dwie 5.

W testach morale.

Oddziały nieregularne	- dowolne dwie z trzech kostek 6.
Oddziały regularne klasa D -	dowolne dwie z trzech kostek 5.
Kawaleria brytyjska	- trzy 3 lub trzy 4.
Wszyscy inni	- trzy 4.

TABELA 16 C) Wyniki testu morale.

Klasa A	Klasa B	Klasa C	Klasa D	Klasa E
+3 lub więcej	+6 lub więcej	+9 lub więcej	+12 lub więcej	+14 lub więcej
0 do +2	+3 do +5	+6 do +8	+9 do +11	+11 do +13
-3 do -1	0 do +2	+3 do +5	+6 do +8	+9 do +10
-9 do -4	-5 do -1	-1 do +2	+3 do +5	+7 do +8
-10 lub mniej	-6 lub mniej	-2 lub mniej	+2 lub mniej	+6 lub mniej

TABELA 15

Liczba figurki w jednostce lub podgrupie	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	100	100	100	100	100	100	100	100	100
2	50	100	100	100	100	100	100	100	100
3	30	65	100	100	100	100	100	100	100
4	25	50	75	100	100	100	100	100	100
5	20	40	60	80	100	100	100	100	100
6	15	30	50	65	80	100	100	100	100
7	10	25	40	55	70	85	100	100	100
8	10	25	35	50	60	75	85	100	100
9	10	20	30	40	55	65	75	85	100
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90
11	5	15	25	35	45	55	60	70	80
12	5	15	25	30	40	50	55	65	75
13	5	15	20	30	35	45	50	60	65
14	5	10	20	25	35	40	50	55	60
15	5	10	20	25	30	40	45	50	55
16	5	10	15	25	30	35	40	50	55
17	5	10	15	20	25	35	40	45	50
18	5	10	15	20	25	30	35	40	50
19	5	10	15	20	25	30	35	40	45
20	5	10	15	20	25	30	35	40	45
21	0	5	10	15	20	25	30	35	40
22	0	5	10	15	20	25	30	35	40
23	0	5	10	15	20	25	30	35	40
24	0	5	10	15	20	25	30	35	40
25	0	5	10	15	20	25	30	35	40
26	0	5	10	15	20	25	30	35	40
27	0	5	10	15	20	25	30	35	40
28	0	5	10	15	20	25	30	35	40
29	0	5	10	15	20	25	30	35	40
30	0	5	10	15	20	25	30	35	40
31	0	5	5	10	15	20	25	30	35
32	0	5	5	10	15	20	25	30	35
33	0	5	5	10	15	20	25	30	35
34	0	5	5	10	15	20	25	30	35
35	0	5	5	10	15	20	25	30	35
36	0	5	5	10	15	20	25	30	35
37	0	5	5	10	15	20	25	30	35
38	0	5	5	10	15	20	25	30	35
40	0	5	5	10	15	20	25	30	35
41	0	0	5	5	10	15	20	25	30
42	0	0	5	5	10	15	20	25	30
43	0	0	5	5	10	15	20	25	30
44	0	0	5	5	10	15	20	25	30
45	0	0	5	5	10	15	20	25	30
46	0	0	5	5	10	15	20	25	30
47	0	0	5	5	10	15	20	25	30
48	0	0	5	5	10	15	20	25	30
49	0	0	5	5	10	15	20	25	30
50	0	0	5	5	10	15	20	25	30

TABELA 3 - ODLEGŁOŚCI RUCHU

Maksymalna odległość w centymetrach jaką figurka może przebyć w otwartym terenie w każdym ruchu wynosi:

	Normalny	Szarża	Podwójny
Piechota w kolumnie i oddziały nieregularne w szyku zwartym	15	20	25
Piechota w linii	10	15	20
Piechota w czworoboku	5	-	-
Piechota ruch do tyłu	5	-	-
Piesi harcownicy	20	25	30
Ciężka kawaleria	30	40	50
Lekka kawaleria i kawaleria nieregularna	40	50	60

Uwaga: Lekka piechota w linii lub kolumnie dodaje 2cm do swojego ruchu z wyjątkiem przypadku gdy wykonuje ruch do tyłu.

	Normalny	Podwójny
Artyleria polowa - lekka i średnia ciężka	15	25
Konna artyleria - lekka średnia	30	45
Artyleria oblężnicza	25	40
Lekka i średnia artyleria rozmieszczona i strzelająca	6	-
Lekka i średnia artyleria rozmieszczona i nie strzelająca	2	-
Ciężka artyleria rozmieszczona ale nie strzelająca	5	-
Bateria raketowa - piesza konna	15	25
Oddziały uciekające - piesze konne	30	45
	35	-
	65	-

Uwaga: Pojedynczy pododdział piechoty w linii porusza się z prędkością kolumny gdy jest oddzielony . od swojej jednostki, z wyjątkiem przypadku gdy porusza się do tyłu.

TABELA 4 - SZYBKOŚĆ RUCHU W TRUDNYM TERENIE

Terren	Zaprzęgi	Harcownicy	Inni
Zarośla (broken ground)	3/4	Normalny	3/4
Łagodne wzgórza pod górę	3/4	3/4	3/4
Strome wzgórza pod górę	1/2	1/2	1/2
Strome wzgórza w dół lub w poprzek	3/4	3/4	3/4
Brody, teren błotnisty	3/4	3/4	3/4
Rzeka a możliwa do sforsowania	Zabronione	3/4	1/2
Rzadki las, sad	1/2	Normalny	3/4
Gęsty las	Zabronione	3/4	1/2
Bagna	Zabronione	1/2	Zabronione

TABELA 5 - STRATA RUCHU PRZY POKONYWANIU PRZESZKÓD

Czas przekraczania w ruchach	
Fosa, rów, strumień	1/4
Zywopłot - harcownicy	1/4
zaprzęgi artyleryjskie	2
inni: pierwszy szereg	1/2
kolejne szeregi	1/4 na każdy szereg
ściana lub płot - piesi harcownicy	1/4
inna piechota	1/4 na każdy szereg
zaprzęgi i oddziały konne	Zabronione

TABELA 6 - ZMIANY SZYKU

Z	W	Ruch
Regularna piechota		
Kolumna kompanii	Kolumna dywizjonów	lub odwrotnie 1/2
Kolumna kompanii	Linia do przodu	lub odwrotnie 1.5
Zwarta kolumna kompanii	Czworobok	lub odwrotnie 1
Otwarta kolumna kompanii	Linia na flankę (brytyjczycy)	lub odwrotnie 1/2
Otwarta kolumna kompanii	Linia na flankę (inni)	lub odwrotnie 3/4
Otwarta kolumna kompanii	Czworobok	lub odwrotnie 3/4
Zwarta kolumna dywizjonów	Linia do przodu	lub odwrotnie 1
Zwarta kolumna dywizjonów	Czworobok	lub odwrotnie 3/4
Otwarta kolumna dywizjonów	Czworobok	lub odwrotnie 1/2
Linia	Czworobok	lub odwrotnie 1.5
Linia	Szyk rozproszony	lub odwrotnie 1/2
Pojedyncza linia	Kolumna marszowa na flankę	lub odwrotnie 1/4 ^a
Regularna kawaleria		
Zwarta kolumna szwadronów	Pojedyncza linia	lub odwrotnie 1/2*
Zwarta kolumna szwadronów	Podwójna linia	lub odwrotnie 1/4*
Otwarta kolumna szwadronów	Podwójna linia	lub odwrotnie 1/4*
Otwarta kolumna szwadronów	Pojedyncza linia na flankę	lub odwrotnie 1/4
Linia	Kolumna marszowa na flankę	lub odwrotnie 1/4 ^a
Szyk zwarty	Szyk rozproszony	lub odwrotnie 1/2

Jednostki nieregularne i tubylcze poszerzają lub zmniejszają swój front z szybkością 2 figurki na 1/4 ruchu.

Uwaga: * może być wykonywane podczas ruchu na napród;
° zmiana z linii w kolumnę marszową lub odwrotnie może być wykonana tylko przez obrót na flankę

TABELA 7 - ZWROTY

Oddziały w szyku zwartym	: Regularni 1/4 ruchu w prawo, w lewo, do tyłu; oddziały nieregularne 1/2 ruchu.
Oddziały w szyku rozproszonym	: Nic nie zabiera.
Oddziały uciekające	: Nic nie zabiera.
Obsługi artylerii lub raketowe	: W tył zwrot 1/2 ruchu wszyscy z wyjątkiem artylerii oblężniczej (tzn. obrót podstawki działa lub wyrzutni o 180°). Wszystkie inne zwroty muszą być wykonywane przez obrót baterii jako całości (patrz 12.4b i tabela 3 szybkości ruchu rozmieszczonej artylerii).

ALTERNATYWNA TABELA ZMIAN SZYKU

Czasy zmian szyku dla batalionu Austriackiego:	5	4	3	2
Zwarta kolumna kompanii – masa batalionowa:	5	5	5	5
Zwarta kolumna kompanii (lub masa batalionowa) – linia w prawo (w lewo)	39	32	25	19
Zwarta kolumna kompanii (lub masa batalionowa) – w centrum	23	19	15	11
Otwarta kolumna kompanii (lub masa batalionowa) – linia w prawo (w lewo)	53	42	32	21
Otwarta kolumna kompanii (lub masa batalionowa) – w centrum	32	25	19	13
Linia – masy dywizjonowe:	9,5	8	6,5	5
Linia – czworobok	22	18,5	15	11
Zwarta kolumna kompanii – podwójny czworobok	9	9	9	9
Kolumna marszowa – kolumna kompanii	18	12	8	4
Czasy zmian szyku dla batalionu Pruskiego 1788-1799:	5	4	3	2
Kolumna marszowa – linia w prawo (w lewo)	45	35	25	15
Linia – czworobok	35	28,5	21	14
Czasy zmian szyku dla batalionu Pruskiego 1799-1807:	5	4	3	2
Kolumna marszowa – linia	56,5	45	31,5	20
Kolumna marszowa – czworobok	17	15	11	6
Linia – czworobok (front 1 kompanii)	40	33	26	16,5
Linia – czworobok (front 1,5 kompanii)	35	28,5	22	14,5
Czasy zmian szyku dla batalionu Pruskiego 1807-1815:	5	4	3	2
Kolumna kompanii – masa batalionowa	5	5	5	5
Linia – masa batalionowa	20	17	13	10
Zwarta kolumna kompanii – linia w centrum	18	15	13	10,5
Zwarta kolumna kompanii – linia w prawo (lewo)	28,5	24	19,5	18
Kolumna marszowa – zwarta kolumna kompanii	12	10	8	6
Kolumna marszowa – otwarta kolumna kompanii	10	8	6	4
Otwarta kolumna kompanii – masa batalionowa	22,5	18	13,5	9
Czasy zmian szyku dla batalionu Rosyjskiego:	5	4	3	2
Zwarta kolumna kompanii – linia w centrum	18	15	13	10,5
Zwarta kolumna kompanii – linia w prawo (lewo)	28,5	24	19,5	18
Kolumna marszowa – zwarta kolumna kompanii	12	10	8	6
Kolumna marszowa – otwarta kolumna kompanii	10	8	6	4
Zwarta kolumna – masa	5	5	5	5
Linia – czworobok	19	15	12	7,5
Zwarta kolumna – czworobok	10	7	6	5
Czasy zmian szyku dla batalionu Francuskiego 1800-1808:	5	4	3	2
Zwarta kolumna dywizjonów – linia w centrum	28,5	24	19,5	14
Zwarta kolumna kompanii – zwarta kolumna dywizjonów	15,5	14	12,5	11
Otwarta kolumna dywizjonów (z odstępami kompanii) – czworobok	12	9,5	7	5
Otwarta kolumna dywizjonów – czworobok	34,5	27,5	20,5	14
Otwarta kolumna kompanii – otwarta kolumna dywizjonów	24	19	14	10
Otwarta kolumna kompanii – podwójny czworobok	49	39	29	18,5
Zwarta kolumna - masa batalionowa	5	5	5	5
Czasy zmian szyku dla batalionu Francuskiego 1808-1815:	5	4	3	2
Zwarta kolumna dywizjonów – linia w centrum	19	16	13	10
Zwarta kolumna dywizjonów – czworobok	15	12,5	9,5	6
Zwarta kolumna kompanii – zwarta kolumna dywizjonów	13,5	12	10,5	9
Otwarta kolumna dywizjonów (z odstępami kompanii) – czworobok	12	9,5	7	5
Otwarta kolumna dywizjonów – czworobok	27	21,5	16	11
Otwarta kolumna kompanii – otwarta kolumna dywizjonów	24	19	14	10
Linia – czworobok	36	31	23	16
Otwarta kolumna kompanii – czworobok	33	27,5	20,5	14
Zwarta kolumna - masa batalionowa	5	5	5	5
Kolumna marszowa – zwarta kolumna dywizjonów	24	18	12	6
Kolumna marszowa – otwarta kolumna kompanii	18	12	8	4
Czasy zmian szyku dla batalionu Brytyjskiego			3	2
Linia – czworobok			30	23
Linia (6 kompanii) – czworobok			21	11,5
Zwarta kolumna kompanii – linia w centrum			32,5	25
Zwarta kolumna kompanii – linia w prawo (lewo)			58	45
Zwarta kolumna kompanii (6 kompanii) - linia w centrum			19,5	15
Zwarta kolumna kompanii (6 kompanii) - linia w prawo (lewo)			32,5	25
Otwarta kolumna kompanii - linia w centrum			33,5	22,5
Otwarta kolumna kompanii - linia w prawo (lewo)			61	41
Otwarta kolumna kompanii (6 kompanii) - linia w centrum			18,5	12,5
Otwarta kolumna kompanii (6 kompanii) - linia w prawo (lewo)			33,5	22,5
Otwarta kolumna dywizjonów – czworobok			15	11
Otwarta kolumna dywizjonów (z odstępami kompanii) – czworobok			7	5
Otwarta kolumna kompanii – otwarta kolumna dywizjonów			10	7
Zwarta kolumna dywizjonów – masa batalionowa			5	5
Kolumna marszowa – zwarta kolumna kompanii			10	5

Uwaga: W kolumnach podano czasy zmian dla kompanii o różnej liczebności.

Zmiany z szyku zwartego w szyk rozproszony i odwrotnie

Zmiany z szyku zwartego w szyk rozproszony:	
Szyk	Wielkość ruchu
Piechota w szyk gęstszy (1 na 3 cm)	liczba figurek x 0,75
Piechota w szyk rzadszy (1 na 4 cm)	liczba figurek x 1,25
Kawaleria	liczba figurek x 1
Piechota w szyk gęstszy (1 na 3 cm) na flankę	liczba figurek x 1,5
Piechota w szyk rzadszy (1 na 4 cm) na flankę	liczba figurek x 2,5
Kawaleria na flankę	liczba figurek x 2

Zmiany dotyczą czasu przeformowania pojedynczej linii w szyk zwarty w szyk rozproszony. Jeżeli oddział składa się z szeregu takich linii należy czas dla każdej z nich wyznaczyć osobno. Należy również pamiętać, że głębokość szyku rozproszonego jest większa niż głębokość szyku zwartego, więc trzeba uwzględnić czas niezbędny do oddalenia się od siebie kolejnych linii.

Czas zbierania z szyku rozproszonego ustala się w analogiczny sposób i do tak wyznaczonego czasu dodaje się wielkość wynikającą z poniższej tabeli:

Wynik rzutu K6 zmodyfikowany w następujący sposób:	
Oddział (lub podgrupa) liczący do 24 (12 przy przeliczniku 1:40) figurek	-2
Podgrupa składająca się z pojedynczego pododdziału	-2
Zbieranie gdy część jednostki pozostaje w szyku zwartym	-2

Wyniki

1 lub mniej	¼ ruchu
2 do 4	½ ruchu
5 lub więcej	¾ ruchu

Uwaga:

- W żadnym ruchu jednostka nie może wykonywać zmiany szyku i zmiany do niej przeciwnej (tj. nie jest dozwolone wykonanie zmiany z masy w kolumnę wykonanie części ruchu i ponowna zmiana w masę).
- Wszystkie zmiany wykonuje się używając prędkości ruchu kolumny.
- Zmiana szyku wykonywana w ruchu w którym oddział jest szarżowany zajmuje nie mniej niż ½ ruchu. Jeżeli z tabeli wynika mniejsza wielkość to przyjmuje się, że czas zmiany szyku wynosi ½ ruchu.
- Podane czasy zmian szyku odnoszą się także do zmian do nich odwrotnych.

Jeżeli w tabeli nie występuje jakaś zmiana szyku, to można ją wykonać poprzez wykonanie kilku kolejnych zmian szyku (czyli poprzez przeformowanie przez jakiś szyk pośredni. Można także wykonać taką zmianę poprzez manewrowanie poszczególnymi pododdziałami, z uwzględnieniem zwrotów niezbędnych do wykonania tych zmian szyku.

Kawaleria z otwartej kolumny w linię do przodu na flankę	2	3	4	5	6	Kawaleria ze zwartej kolumny w linię do przodu na flankę	2	3	4	5	6
Figurki pododdziały	2	3	4	5	6	Figurki pododdziały	2	3	4	5	6
2	12,1	18,1	24	30	36	2	12	16	20	24	28
3	17,8	26,6	35,3	44,1	53	3	20	26	32	38	44
4	23,4	35,1	46,6	58,3	70	4	28	36	44	52	60
5	29,1	43,6	57,9	72,4	86,9	5	36	46	56	66	76
6	34,7	52,1	69,2	86,6	103,9	6	44	56	68	80	92
7	40,4	60,6	80,5	100,7	120,9	7	52	66	80	94	108
8	46	69	91,8	114,8	137,8	8	60	76	92	108	124

Uwagi: patrz przepisy, strona 81.

