

## **1) Fazy i etapy gry**

- faza ruchu gracza A
- faza ostrzału artylerii gracza A
- faza ataku gracza A
- faza kontrataku gracza B
- faza ruchu gracza B
- faza ostrzału artylerii gracza B
- faza ataku gracza B
- faza kontrataku gracza B

Całość powyższych faz jest zwana etapem. Etap odpowiada określonej jednostce czasu rzeczywistego ustalonego dla każdej gry.

## **2) Jednostki:**

Zasadnicze typy jednostek to:

- piechota
- jazda
- dragonia
- artyleria

Dodatkowo w grze występują dowódcy.

### **2.1 Cechy jednostek:**

Każda jednostka ma określone współczynniki:

- ruchu- określony punktami ruchu
- siły- określony wartością liczbową
- modyfikatory (określone dla każdej z jednostek z osobna).- np. modyfikator za opancerzenie czy też modyfikator kopii

Punkty siły w przypadku stosowania wszelakich przeliczników zawsze zaokrąglamy w górę.

### **2.2 Zasady ruchu:**

- w celu przejścia na sąsiednie pole jednostka wydaje jeden PR
- w celu zmiany formacji jednostką wydaje każdorazowo ilość PR w określonej dla niej wartości sprawności bojowej
- sprawność bojowa ma dwa poziomy. Poziom pierwszy określony jest białą gwiazdką, poziom drugi nie posiada oznaczenia.
- zmiana formacji dla formacji posiadającej białą gwiazdkę wynosi 1 PR, pozostałe 2 PR.
- w celu obrotu czoła szyku o jedną krawędź hekza jednostka wydaje 1 PR
- w celu spieszenia dragonów i wsiadania na konie jednostka wydaje PR określone dla danego oddziału (dragonia polska 2 PR, dragonia szwedzka 1 PR)
- jednostka może poruszać się tylko w stronę w której zwrócone jest czoło szyku. Aby zmienić kierunek marszu należy najpierw obrócić żeton w odpowiednią stronę wydając przy tym stosowną ilość PR

### **2.3 Strefa kontroli:**

Każda jednostka posiada własną strefę kontroli (pola okalające jednostkę). Wejście we wrogą strefę kontroli powoduje zatrzymanie własnej jednostki. Możliwe jest jedynie przejście przez wrogą strefę kontroli gdy jednostka znajduje się we wrogiej strefie kontroli na początku własnej fazy ruchu, bądź gdy na polu tym znajduje się jednostka sojusznicza.

Stref kontroli nie posiada jednostka w dezorganizacji i panice.

### **3) Wpływ terenu na ruch:**

Rozróżnia się następujące rodzaje terenu:

- teren czysty- bez zmian
- teren podmokły dla piechoty wejście na każdy heks 3 PR za zmianę szyku x 2 PR za zmianę czoła formacji 2 PR. Jednostki jazdy i artylerii nie mogą wejść na teren podmokły. Dragonia może wejść tylko w formacji pieszej.
- zbocza – pod górę dla wszystkich formacji za każdy heks 2 PR
- pagórki dla wszystkich formacji za każdy heks 2 PR
- las dla wszystkich formacji 2 PR za zmianę szyku x 2 PR za zmianę czoła formacji 2 PR

### **4) Stosy i szyki:**

4.1 Na jednym polu mogą znajdować się trzy jednostki (nie wliczając dowódcy).

4.2 Szyki- Każda formacja ma możliwość działania w trzech rodzajach szyków:

- marszowy;
- obronny;
- ataku.

Jednostki określone mianem dragonia mogą dodatkowo walczyć w szyku pieszym jak i w szyku konnym we wszystkich trzech rodzajach formacji. Dragonia spieszona posiada wszystkie cechy piechoty.

Koszt zmiany szyku określony jest PR i jest określony dla każdej z formacji z osobna (patrz pkt. 2.2).

Każdy żeton ma zaznaczoną krawędź, oznaczającą czoło formacji.

### **5) Walka:**

5.1. Rozróżniamy następujące rodzaje walki:

- walka bezpośrednia
- szarża kawalerii (tylko określone jednostki)
- samodzielny ostrzał artylerii

5.2. Walka bezpośrednia ma miejsce kiedy jednostka wejdzie we wrogą strefę kontroli lub znajduje się we wrogiej strefie kontroli na początku własnej fazy walki. Wejście we wrogą strefę kontroli jest możliwe tylko i wyłącznie jeżeli jednostka atakująca jest w formacji marszu lub ataku.

W wyniku Walki bezpośredniej atakujący jak i obrońca ponoszą straty. Dodatkowo walka bezpośrednia kończy się następującymi wynikami:

- walka nierozstrzygnięta
- wycofanie gracza atakującego
- wycofania gracza broniącego się

Dodatkowo gracz wycofujący się może ulec dezorganizacji. Dezorganizacja następuje w określonych wypadkach (określono w tabeli walki).

Gracz zwycięski może zdecydować się na pościg za graczem uciekającym (zarówno jeśli był to obrońca lub atakujący.) pościg realizuje się po trasie ucieczki.

Jeżeli w wyniku walki jednostka zostanie zniszczona, gracz zwycięski wchodzi na pole przez nią zajmowaną.

5.3. Szarża kawalerii jest możliwa tylko jeżeli:

- jednostka przyjmie formację ataku
- jednostka posiada wystarczającą ilość pkt ruchu

Szarża może być kontynuowana jeżeli zakończyła się powodzeniem i jednostka posiada punkty ruchu. Gracz może zdecydować o tym że kończy szarżę.

Jeżeli na drodze szarżującej jednostki znajduje się jednostka własna- szarża nie jest możliwa.

W wyniku szarży zarówno jednostka szarżująca jak i jednostka broniąca się ponosi określone straty

Szarża kończy się powodzeniem lub niepowodzeniem. Szarża zakończona powodzeniem powoduje wycofanie się jednostki wrogiej i możliwość kontynuacji szarży. Kontynuacja szarży polega na tym, że jednostka szarżująca może działać w myśl zasad pościgu dla walki bezpośredniej, bądź może wykorzystując pozostałe po fazie ruchu własnego punkty ruchu szarżować na inny oddział, nie zważając przy tym na strefę kontroli pokonanego wcześniej oddziału.

Szarża zakończona niepowodzeniem ma analogiczny skutek do przegranej atakującego w walce bezpośredniej.

5.3. Samodzielny ostrzał artylerii:

Artyleria może prowadzić tylko samodzielny ostrzał na odległość określoną dla danego rodzaju artylerii. Każda jednostka artylerii posiada własny współczynnik ognia.

#### **5.4. Modyfikatory walki:**

Modyfikator walki powoduje przesunięcie o określoną ilość kolumn w tabeli walki.

- jednostki opancerzone- oznaczone czarną gwiazdką. + 1 w walce
- kopie husarskie (tylko husaria)+ 2 w szarży
- szarża w dół zbocza+ 1 w szarży
- obrona w fortyfikacjach polowych (tylko piechota i dragonia spieszona)+ 1 w obronie
- atak pod górę + 1 dla obrońcy
- walka kawalerii w lesie – 1 dla strony która posiada jakąkolwiek jednostkę kawalerii biorącą udział w walce
- osobisty przykład dowódcy (udział dowódcy w szarży)+ 1 dla atakującego
- dowodzenie + 1 jeżeli dowódca ma w swoim zasięgu jednostki
- atak na skrzydło lub tyły formacji przeciwnika + 2 dla atakującego
- atak z co najmniej 3 stron + 1 dla atakującego

Modyfikatory bierze się pod uwagę gdy chociażby jedna jednostka w walce je posiada. Np. atakują chorągiew husarska i chorągiew pancerna- modyfikator kopii jest brany pod uwagę.

Modyfikatory się sumują.

#### **6) Morale:**

Każda jednostka posiada od jednej do trzech gwiazdek określających elitarność danej jednostki.- kolor gwizdek czerwony

Jednostka która uległa dezorganizacji walczy połową punktów siły. Dodatkowo jednostka która uległa demoralizacji nie posiada strefy kontroli i nie może sama atakować. Jednostka zdemoralizowana nie przyjmuje żadnych formacji (przyjmuje się formację analogiczną jak formacja marszowa)

Dezorganizacja trwa minimum do końca aktualnego etapu. Na początku następnej własnej fazy ruchu następuje określenie czy jednostka dalej jest zdemoralizowana. Decyduje o tym losowanie.

Szansę na zakończenie demoralizacji wynoszą:

- 50% dla jednostek określonych trzema gwiazdkami

- 40% dla jednostek określonych dwiema gwiazdkami
- 30% dla jednostek określonych jedną gwiazką

Jeżeli jednostka zdezorganizowana w wyniku walki po raz kolejny ulegnie dezorganizacji następuje panika.

Jednostka w panice ma takie same cechy jak jednostka zdezorganizowana z tym, że walczy 1/3 punktów siły i ma połowę punktów ruchu. Aby jednostka wyszła ze stanu paniki należy przeprowadzić procedurę analogiczną do wyjścia ze stanu dezorganizacji (jednostka z paniki przechodzi do dezorganizacji i dopiero następnie może przejść do pełnego morale).

Jednostka w panice ma wpływ na jednostki sojusznicze które znajdują się w polach ją okalających oraz w polu przez nią zajmowanym na początku własnej fazy ruchu. Mogą one ulec dezorganizacji na początku własnej fazy ruchu z następującym prawdopodobieństwem:

- 30% dla jednostek określonej jedną gwiazdką
- 20% dla jednostek określonych dwiema gwiazdkami
- 10 % dla jednostek określonych jedną gwiazdką.

## 7) Dowódcy

W grze występują żetony dowódców.

Każdy dowódca ma określoną zdolność dowodzenia wyrażoną złotymi gwiazdkami (od 1 do 3).

Wpływ dowódców na morale:

Dowódca mający w zasięgu czterech pól jednostki wpływa na nie- wzrasta prawdopodobieństwo wyjścia z dezorganizacji jednostek zdezorganizowanych o 10, 20, 30 punktów procentowych (w zależności od liczby gwizdek dowódcy- np. jednostka zdezorganizowana mająca 3 czerwone gwiazdki i dowódca mający dwie złote gwiazdki mający w swoim zasięgu tą jednostkę- prawdopodobieństwo wyjścia ze stanu dezorganizacji wynosi  $50 + 20 = 70 \%$ .)

Dodatkowo dowódca mający w swoim zasięgu jednostki wpływa na wynik walki.

Ponadto dowódcy biorący udział BEZPOŚREDNIO w szarży kawalerii wpływa na wynik szarży.

Dowódca posiada punkty ruchu. Nie jest to jednostka sensu stricto. Samotny dowódca będący na trasie marszu wrogiej jednostki jest zdejmowany z planszy- wroga jednostka nie wydaje za to żadnych punktów ruchu. Dowódca będący na stosie ze swoimi jednostkami w momencie zniszczenia tych jednostek jest także zdejmowany z planszy.

Dowódca nie jest wliczany w maksymalną liczbę jednostek na jednym stosie.

## 8) Artyleria

W grze występuje artyleria.

Każda jednostka artylerii posiada określony zasięg wyrażony w ilości pól na jaki zasięg może prowadzić ogień. Dodatkowo każda jednostka artylerii ma określony współczynnik siły ognia.

Artyleria może prowadzić wyłącznie samodzielny ostrzał we własnej fazie ruchu.

Jednostka artylerii samotna będąca na drodze marszu wrogiej jednostki jest zdejmowana z planszy. Wroga jednostka traci w wyniku jej zajęcia 3 pkt. Ruchu. Jeżeli wroga jednostka posiada mniej niż trzy pkt ruchu to w wyniku zniszczenia artylerii zajmuje jej pole.

Jednostka artylerii będąca na stosie z własną jednostką w wyniku ataku bezpośredniego walczy 1 PS.

## 9) Gwiazdki na jednostkach:

- biała gwiazdka poziom sprawności – wpływa na zmianę szyku
- czarna gwiazdka – jednostka opancerzona
- czerwone gwiazdki- elitarność
- żółta gwiazdka- poziom dowodzenia.