

Great Campaigns of the American Civil War - PL
Zasady Systemowe
v. 1.4

Michał Pielaszkiewicz

5 kwietnia 2023

Spis treści

1	Wstęp	1
2	Założenia podstawowe	1
2.1	Komponenty Gry	1
2.2	Żetony	1
2.3	Mapa	2
2.4	Strefa kontroli/ZOC	3
2.5	Zasięg dowodzenia	3
2.6	Skróty	3
3	Przebieg rozgrywki	3
4	Cykl akcji	4
4.1	Faza Akcji	4
4.2	Segment Inicjatywy	4
4.3	Segment Aktywacji	4
4.4	Koniec cyklu akcji	4
5	Akcje	4
5.1	Marsz	5

1 Wstęp

Instrukcja stanowi zbiór zasad dla wszystkich gier z Cyklu **GCACW**. Gry opublikowane w ramach systemu do czasu powstania instrukcji wraz z oznaczeniami:

- Stonewall Jackson's Way (**SJW**)
- Here Come The Rebels! (**HCR**)
- Roads to Gettysburg (**RTG**)
- Stonewall in the Valley (**SIV**)
- Stonewall's Last Battle (**SLB**)
- On to Richmond! (**OTR**)
- Grant Takes Command (**GTC**)
- Battle Above the Clouds (**BAC**)
- All Green Alike (**AGA**)
- Stonewall Jackson's Way (**SJW**) [reedycja]
- Atlanta Is Ours (**AIO**)
- Here Come the Rebels (**HCR**) [reedycja]
- Roads to Gettysburg (**RTG**) [reedycja]
- Rebels in the White House (**RWH**) [reedycja]
- Hood Strikes North (**HSN**)

Dwa moduły zostały opublikowane w magazynie *Skirmisher* #2

- Burnside Takes Command (**BTC**)
- Rebels in the White House (**RWH**)

Pierwsze sześć gier z cyklu opublikowane zostały wraz z indywidualnymi zasadami i zawierały pewne różnice. Zasady systemowe (dalej **ZS**) zostały wprowadzone w **Standard Series Rules Upgrade Kit** wraz z pierwszym numerem **The Skirmisher**. Publikacja zawierała ujednolicone reguły dla wszystkich obecnych gier w ramach systemu GCACW. Wraz z powstaniem **ZS** każda kolejna gra zawiera **ZS** oraz oddzielny zestaw unikalnych zasad wymaganych w ramach danej kampanii. Pierwszy tytuł wydany wraz z **ZS** to **GTC**. Od pierwszej edycji **ZS**, zostały opublikowane jedynie małe poprawki do istniejących zasad. Obecna edycja **ZS** nosi oznaczenie **1.4**. Wszelkie zmiany wprowadzone w ramach tej wersji zostały oznaczone kolorem **niebieskim** w celu łatwiejszej identyfikacji.

Niniejsze **SZ** jako najbardziej aktualne powinny być wykorzystane do aktualizacji zasad w sekcjach od 2.0 do 12.0 dla pierwszych sześciu tytułów z serii. Należy zwrócić uwagę na fakt występowania zasad szczegółowych dla poszczególnych kampanii które powinny być stosowane. Zestaw opublikowany w **The Skirmisher** #1 zawierał 130 żetonów potrzebnych do konwersji pierwszych pięciu gier z systemu do **ZS**. *Żetony te nie powinny być wykorzystywane w reedycji **SJW**, **HCR**, **RTG** gdyż tytuły te zawierają już poprawiony zestaw żetonów.*

Mimo że **ZS** ubogacają realizm oraz wrażenia z rozgrywki zwłaszcza dla wcześniejszych tytułów, ich implementacja podnosi jednak nieznacznie złożoność rozgrywki. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze powinni uzgodnić według których zasad chcą rozegrać grę. Gdyż mimo faktu że **ZS** będąc

zasadami *oficjalnymi*, dopuszcza się wolę rozegrania dowolnej kampanii wg. własnego uznania w kontekście wykorzystanych reguł. Zaleca się aby **ZS** jeśli są wykorzystane w grze były wykorzystane w całości, a nie selektywnie (nie dotyczy zasad *opcjonalnych*).

2 Założenia podstawowe

Gra przeznaczona jest dla dwóch graczy. Jeden wciela się po stronie Uni, natomiast przeciwnik po stronie Konfederacji. Gra solo nie stwarza większych trudności.

2.1 Komponenty Gry

Poszczególne komponenty różnią się w kolejnych edycjach gier w ramach systemu **GCACW**. Spis właściwych komponentów znajduje się w indywidualnych edycjach dla każdej z gier.

2.2 Żetony

W grze występują żetony przedstawiające jednostki wojskowe, dowódców oraz żetony pomocnicze.

Jednostki Wojskowe



Każdy gracz kontroluje zestaw jednostek wojskowych. Zazwyczaj są one identyfikowane przez oficera dowodzącego, którego imię jest podane na żetonie (np. „Ward”). Niektóre małe jednostki są jednak identyfikowane tylko przez nazwę pułku (np. „10 GA” - 10. Georgia Piechota). Jednostki mają również oznaczenia po obu stronach symbolu organizacyjnego (kolorowy prostokąt pośrodku żetonu), które identyfikują korpus i/lub dywizję, do której jednostka należy. Na przykład oznaczenie „XX” Unii oznacza, że jednostka należy do Dwudziestego Korpusu; oznaczenie „M-W” Konfederatów oznacza, że jednostka należy do korpusu Wheelera, dywizji Morgana. Jednostki piechoty Unii mają również numeryczne oznaczenie dywizji po prawej stronie symbolu organizacyjnego, które służy tylko do celów informacyjnych. Na przykład w przypadku żetonu Ward oznacza to, że jest to trzecia dywizja w jego korpusie.

Jednostki wojskowe występują w pięciu różnych rozmiarach:

II = Szwadron (tylko Unia)

III = Pułk

X = Brygada

XX = Dywizja

X+ = Półdywizja (tylko Konfederacja)

Półdywizja nie była prawdziwym związkiem taktycznym, chociaż wiele raportów konfederackich z początku 1862 roku używało tego terminu. Jest to zbiór od 2 do 4 brygad z tej samej dywizji i jest odpowiedni dla wczesnego okresu wojny, gdy konfederaccy przywódcy nie byli w stanie łatwo kontrolować dywizji składających się z maksymalnie 16 000 ludzi.

Jednostki wojskowe są podzielone na trzy typy:

 Piechota  Kawaleria  Artyleria

Jednostki wojskowe posiadają dwie wartości nadrukowane na żetonach: wartość taktyczną, reprezentującą militarną

wartość jednostki w walce oraz wartość artyleryjską, reprezentującą wartość baterii artyleryjskich przypisanych do tej jednostki.

Jednostki wojskowe posiadają dwie strony: awers (normalną wartość) oraz rewers (wyczerpaną). Strona wyczerpana jest oznaczona białym pasem na górze jednostki."

Dowódcy

W GCACW istnieją cztery typy dowódców. Żeton dowódcy nigdy nie może okupować heksu samodzielnie. Zawsze musi znajdować się w stosie z sojusznicą, **podległą** mu jednostką. Unikalne cechy każdego dowódcy (oraz właściwy sposób identyfikacji żetonów) są opisane poniżej.

Dowódcy Armii / Army Leaders: posiadają tylko jeden współczynnik na swoich żetonach, który reprezentuje wartość Dowodzenia. Dowódcy Armii są używani do rozpoczęcia **Grand Assaults** oraz w zaawansowanych scenariuszach niektórych gier z serii mogą wykonywać akcję Aktywacja Dowódcy Armii. Jednostki te muszą być zawsze przypisane do podległego oddziału **piechoty (nie kawalerii ani artylerii)**. Przywódcy Armii są obecni po obu stronach konfliktu we wszystkich grach serii z wyjątkiem **SIV** i **AGA**.

Dowódcy Regionalni / District Leaders: wyróżniają się obecnością kolorowej gwiazdki na swoim żetonie. Podobnie jak dowódcy korpusów i dywizji, żetony dowódców regionalnych zawierają dwa współczynniki: współczynnik taktyczny oraz współczynnik dowodzenia. Przywódcy regionalni są jednostkami hybrydowymi, które służą do aktywowania jednostek do ruchu i ataku (tak jak dowódcy korpusów i dywizji) oraz do inicjowania **Grand Assaults** (tak jak dowódcy armii). Dowódcy dystryktów nie mogą wykonać akcji "Aktywacja Dowódcy Armii". Muszą być przypisani do podporządkowanej mu jednostki **piechoty (nie kawalerii ani artylerii)** przez cały czas. Dowódcy regionalni reprezentują dowodzących siłami na pobocznym teatrze działań który historycznie nie był wystarczająco duży, aby uzasadnić rozmieszczenie całej armii (takich jak **SIV** lub **GTC**). Uwaga: Nie wszystkie gry posiadają dowódców regionalnych.

Dowódcy Korpusu oraz Dywizji / Corps and Division Leaders: żetony dowódców korpusów i dywizji zawierają dwa współczynniki: współczynnik taktyczny oraz współczynnik dowodzenia, ale nie ma na nich czerwonej gwiazdki. Gracze muszą sprawdzić kolumnę "Rozmiar/Size" w szczegółach danego scenariusza, aby określić którzy dowódcy posiadający te dwie liczby są dowódcami korpusów, a którzy są dowódcami dywizji. Dowódcy korpusów i dywizji służą do aktywowania jednostek do ruchu oraz do inicjowania ataków. Dowódcy korpusów i dywizji muszą być przez cały czas przypisani do podporządkowanej im jednostki należącej do tego samego korpusu bądź dywizji. Ta **podporządkowana** jednostka może być dowolnego typu (**piechota, kawaleria lub artyleria**), w zależności od składu jednostek w ramach korpusu lub dywizji. Niektóre korpusy mogą mieć obecnych zarówno dowódców korpusów, jak i dywizji. W takim przypadku jednostki mogą być aktywowane przez dowolnego z dowódców - korpusu lub dywizji, według uznania gracza. Zgodnie z obowiązującym OOB.

Sherman
DM
4

Schofield-A
AO
2-4

Hardee
HE
3/4-6

Żetony pomocnicze

Zetony pomocnicze



Znaczniki siły / Strength

Markers: Jednostka wojskowa musi zawsze posiadać pojedynczy znacznik siły. Znacznik siły posiada awers (zorganizowany) oraz rewers (zdezorganizowany). Zorganizowana strona posiada współ-

czynnik o wartości od 1 do 21, która jest zarówno jej "siłą / Manpower value" jak i "wartością bojową / Combat value". Zdezorganizowana strona posiada dwa współczynniki: mniejszy (od 1/2 do 14), który jest jej wartością bojową, oraz większy (od 1 do 21), która jest jej wartością siły. Znaczniki siły nigdy nie funkcjonują samodzielnie, muszą zawsze być przypisane do jednostki wojskowej. Na początku każdego scenariusza znacznik siły o odpowiedniej wartości jest umieszczany pod jednostką na jej zorganizowanej stronie. Znacznik siły porusza się wraz z jednostką. Maksymalnie jeden znacznik siły może być przypisany do jednostki w danym momencie. W miarę ponoszenia przez jednostkę strat, jej znacznik zmienia się. Gracz może w dowolnym momencie przyjrzeć się znacznikom siły swojego przeciwnika. Dowódcy nigdy nie posiadają znaczników siły. Mimo że znaczniki siły mogą przyjąć wartości od 1 do 21, w większości gier z serii gracze są ograniczeni jej maksymalną wartością zgodnie z założeniami scenariusza.

Gra	Maksymalna wartość siły jednostki
RTG	17
SIV	8
OTR	21
BAC	14
AGA	7
AIO	16
HSN	11
pozostałe	8

Znaczniki wyczerpania / Fatigue

Markers: żetony te reprezentują wyczerpanie jednostek na skutek poruszania się oraz walki. Wyczerpanie reprezentowane jest przez pięć poziomów od 0 do 4. Jednostki wojskowe muszą zawsze znajdować się na jednym z tych poziomów. Znaczniki wyczerpania umieszcza-

ne są pod żetonem siły jednostki. Wraz ze zmianą poziomu wyczerpania jednostki, jej znacznik wyczerpania jest dostosowywany. Jednostka na poziomie wyczerpania 0 nie posiada znacznika wyczerpania – brak takiego znacznika oznacza poziom 0. Dowódcy nigdy nie posiadają znaczników wyczerpania.

2.3 Mapa

Rodzaje terenu

Każdy heks na mapie jest klasyfikowany spośród dziewięciu głównych typów terenu: równiny/clear, teren pagórkowaty/rolling, teren trudny/rough, lasy/woods, miasta/city, bagna/swamp, sezonowe bagna/provisional swamp, wzgórze/hill lub góry/mountain. Każdy typ terenu posiada własny koszt punktów ruchu zgodnie z tabelą terenu. Jednostki ponoszą koszt w punktach ruchu za wejście na heks danego terenu. Heksy posiadają kolory podstawowe: jasnożółty dla równin/clear, jasnozielony dla terenu pagórkowatego/rolling i pomarańczowy dla wzgórz/hill. Pozostałe hekсы można rozpoznać dzięki specjalnej symbolice:

- jasnozielony wzór "krzacasty" dla terenów trudnych/rough
- ciemnozielony wzór "lasu" dla lasów/woods
- szary wzór "siatki" dla miast/city
- jasnozielony wzór "bagien" dla sezonowych bagien/provisional swamp
- wyróżnienie dla trwałych bagien polegające na zaznaczeniu ich ciemniejszym odcieniem zieleni w **OTR** i **GTC** lub srebrzysto-niebieskim w pozostałych grach
- brązowy wzór "wzniesień" dla gór/mountain
- beżowy wzór dla wzgórz/hill

Heks uważany jest za typ terenu jaki na nim dominuje.

Wyłącznie pełne heksy są heksami grywalnymi, jeśli heks jest częściowy uznawany jest za teren poza mapą.

Heksy specjalne/krawędź heksów

Spśród elementów mogących występować na krawędziach pól wyróżniamy: rzeki/rivers, strumienie/creeks, grzbie-ty/ridges, brody/fords, mosty/bridges, przeprawy promo-we/ferries, zapory/dams i granice hrabstw/county borders.

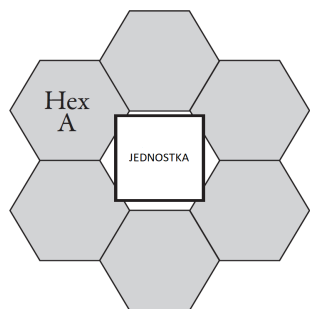
Wewnątrz heksów występują natomiast: wioski/villages, stacje kolejowe/RR stations, drogi wyłożone balami/pikes, drogi gruntowe/roads, szlaki/trail, miejsca desanto-we/landings i reduty/redoubts, lecz nie mają one wpływu na klasyfikację głównego terenu sześciokąta.

Krawędź leśna/**woods hexside**: to krawędź między tere-nem leśnym a dowolnym innym terenem (włączając pole z lasem). Krawędź heksu sama w sobie **nie musi być pokryta wzorem lasu**, aby być uważana za krawędź leśną.

2.4 Strefa kontroli/ZOC

Jednostka wojskowa, niezależnie od statusu jaki posiada, roz-pościera strefę kontroli (ZOC) na wszystkich sześciu przyle-gających polach które ją otaczają.

Wyjątki: ZOC rozpościera się przez **duże oraz małe rzeki/major-minor river** tylko poprzez bro-dy/fords, zapory/dams, przeprawy promowe/ferries oraz mosty/bridges. Ponadto, ZOC rozpościera się na pola **bagienne/swamp i górskie/mountain** wyłącznie je-śli pola te są połączone z jednostką drogą grunto-wą/road, drogą z bali/pike, linią kolejową/RR lub szla-kiem/trail. ZOC nie rozpościera się na pola będące wodą.



Ograniczona strefa kontro-li/Restricted ZOC: Jeśli jed-nostka rozpościera ZOC na pole przez krawędź leśną (patrz defini-cja powyżej) i żadna droga grun-towa/road, droga z bali/pike, linia kolejowa/RR lub szlak/trail nie przecina tej krawędzi łącząc pole z polem na którym jest jednost-ka. Pole takie jest polem z "ogra-niczoną strefą kontroli/Restricted

ZOC". Strefa taka działa jak normalna strefa kontroli, chyba że określono to inaczej.

Przykład: jeśli Hex A połączony byłby z jednostką krawę-dzią leśną bez drogi wówczas strefa kontroli jednostki na polu A jest strefą ograniczoną.

2.5 Zasięg dowodzenia

Czasami dowódca musi wyznaczyć "zasięg dowodzenia" po-między sobą a jednostkami podległymi lub innym dowódcą. Zasięg dowodzenia to ścieżka składająca się z **trzech lub mniej** przylegających do siebie pól między polem na któ-rym znajduje się jednostka dowódcy (wykluczając) a polem na którym znajduje się jednostka dowodzona (włączając).

Podczas wyznaczania zasięgu dowodzenia **teren nie ma znaczenia** - ścieżka trzech pól może przecinać dowolny typ/krawędź pola przez który jest prowadzona. Promień do-wodzenia **nie** może przechodzić przez **pole okupowane** przez jednostkę wroga lub jego strefę kontroli (również ograni-czone **ZOC przeciwnika**). ZOC przeciwnika jest ignorowana jeśli znajduje się na niej jednostka sojusznicza. Pole zajmo-wane przez dowódcę uważane jest za znajdujące się w jego własnym promieniu dowodzenia.

2.6 Skróty

Art - artyleria

Brig - brygada

Cav - kawaleria

Cmd - dowodzenie

Disorg - stan dezorganizacji

Div - dywizja

Dmorlze - demoralizacja

Inf - piechota

MP - punkty ruchu

Org - stan zorganizowany

Regt - pułk

RR - kolej żelazna

Sub - zamiennik

VP - punkty zwycięstwa

ZOC - strefa kontroli

3 Przebieg rozgrywki

Każda tura gry przebiega wg. następującej sekwencji:

1 Faza wydarzeń losowych

Faza jest rozgrywana wyłącznie jeśli scenariusz przewi-duje taką okoliczność (nie dotyczy scenariuszy zaawan-sowanych - gdzie faza ta nie istnieje) Na podstawie rzu-tu dwoma kośćmi gracze odczytują wydarzenie losowe z tabeli wydarzeń losowych

2 Faza przemieszczania dowódców

Dowódcy mogą zostać przeniesieni pomiędzy jednostka-mi podległymi

3 Faza Cyklu Akcji [4.0]

Faza akcji [4.1]

A Segment inicjatywy [4.2]

Gracze rzucają kośćmi. Gracz który uzyska większy wynik wygrywa inicjatywę i musi podjąć akcje lub spasować. Jeśli jest remis, wówczas stosuje się specjalne zasady.

- * **BAC — AIO** — Unia lub Konfederacja - może zdobyć inicjatywę, w zależności od konkretnie wyrzuconej liczby. W **BAC** może również wystąpić nieposłuszeństwo jednostek. Więcej szczegółów znajduje się w podstawowych zasadach ww. gier z serii.
- * **pozostałe gry** — Konfederacja zdobywa inicjatywę.

B Segment aktywacji [4.3]

Gracz który zdobył inicjatywę musi wykonać pojedynczą akcję z wybranym dowódcą lub jednostką. Pod koniec segmentu aktywacji gracze wracają do segmentu inicjatywy i kontynuują cykl akcji. Gracze kontynuują wykonywanie akcji, dopóki oboje nie spasują w tym samym segmencie inicjatywy [4.4].

4 Faza Reorganizacji

Uprawnione do tego jednostki mogą wykonać umocnienia polowe, budować mosty, naprawiać mosty i przeprawy promowe oraz odpoczywać w celu redukcji poziomu zmęczenia, dezorganizacji, wyczerpania i demoralizacji.

5 Koniec tury

Znacznik tury jest przesuwany na kolejne pole. Tura dobiega końca i rozpoczyna się kolejna tura gry. **Wyjątki:** Okazjonalnie szczegółowe zasady scenariusza mogą wymagać wykonania kolejnych mechanik gry.

4 Cykl akcji

Cykl akcji odbywa się w każdej turze bez limitu akcji, do momentu aż wszyscy gracze wykonają pass w segmencie inicjatywy.

4.1 Faza Akcji

Cykl akcji składa się z różnej liczby faz akcji. Każda faza akcji składa się z segmentu inicjatywy oraz segmentu aktywacji. W momencie gdy gracz kończy akcję w segmencie aktywacji, zaczyna się nowa faza akcji. Fazy akcji trwają nieograniczenie długo, aż spełnione zostaną warunki zakończenia cyklu akcji.

4.2 Segment Inicjatywy

Gracze rzucają kośćmi. Gracz który uzyska większy wynik wygrywa inicjatywę i musi podjąć akcje lub spasować. Jeśli jest remis, wówczas stosuje się specjalne zasady.

- **BAC — AIO** — Unia lub Konfederacja - może zdobyć inicjatywę, w zależności od konkretnie wyrzuconej liczby. W **BAC** może również wystąpić niesubordynacja jednostek. Więcej szczegółów znajduje się w podstawowych zasadach ww. gier z serii.
- **pozostałe gry** — Konfederacja zdobywa inicjatywę.

W niektórych grach, np. wszystkie scenariusze **OTR** oraz kampania w **GTC**, gracze muszą zanotować wartość uzyskaną na kostce zwycięzcy inicjatywy. W takich grach ta liczba jest używana do określenia które jednostki są uprawnione do aktywacji z tą inicjatywą (patrz 5.2).

Jeśli jeden z graczy nie ma jednostek uprawnionych do aktywacji w segmencie inicjatywy, jego przeciwnik automatycznie wygrywa inicjatywę. **Wyjątek:** w niektórych scenariuszach tura może się wcześniej zakończyć lub może wystąpić niesubordynacja jednostek na skutek remisu w rzucie na inicjatywę. W takich scenariuszach obaj gracze muszą rzucać kostką w każdym segmencie inicjatywy, nawet jeśli jeden z graczy nie ma jednostek uprawnionych do aktywacji. Jeśli gracz, który nie ma uprawnionych jednostek wygra inicjatywę, musi spasować.

Zwycięski gracz musi wybrać jedną z następujących opcji:

- **Podjąć inicjatywę** — co obliguje gracza do wykonania akcji w najbliższym segmencie akcji.
- **Spasować** — co automatycznie oddaje inicjatywę przeciwnikowi.

Gracz który przegrał rzut na inicjatywę, lecz uzyskał ją na skutek spasowania gracza z inicjatywą musi zdecydować czy:

- **Podjąć inicjatywę** — co obliguje gracza do wykonania akcji w najbliższym segmencie akcji.
- **Spasować** — co automatycznie kończy cykl akcji.

Pasowanie Jeśli gracz który wygrał rzut na inicjatywę spasuje, wówczas jego przeciwnik musi zdecydować czy podejmuje inicjatywę. Jeśli zdecyduje o spasowaniu wówczas cykl akcji zostaje zakończony.

4.3 Segment Aktywacji

W trakcie segmentu aktywacji gracz posiadający inicjatywę musi wykonać jedną z dostępnych akcji kwalifikującą się do tego jednostką lub dowódcą. Żeton który wykonuje akcję jest nazywanym "jednostką aktywną/active unit" lub "dowódcą aktywnym/active leader". Gracz który wykonuje akcje nazywany jest graczem aktywnym/active player.

4.4 Koniec cyklu akcji

Po zakończeniu akcji przez gracza aktywnego, następuje kolejna faza akcji. Fazy te odbywają się bez limitu **do momentu kiedy obaj gracze spasują w tym samym segmencie inicjatywy**. Rozwijając - cykl akcji kończy się w momencie kiedy gracz który wygrał inicjatywę wykona pas a jego przeciwnik również zadecyduje o spasowaniu inicjatywy jaką przejął automatycznie. Cykl akcji zostaje również zakończony **jeśli obaj gracze nie posiadają jednostek kwalifikujących się do wykonania akcji**. Po zakończeniu cyklu akcji następuje Faza Reorganizacji.

5 Akcje

Gracz posiadający inicjatywę **musi** wykonać **jedną** akcję wyznaczając do niej jednostkę lub dowódcę. W grze występuje pięć rodzajów akcji:

- **Marsz**
- **Aktywacja dowódcy**

- **Szturm**
- **Niszczenie stacji kolejowych (nie w SIV & OTR)**
- **Budowanie umocnień polowych (po 1863r. włącznie)**

5.1 Marsz



Wyłącznie jedna jednostka (nie dowódca) może zostać wybrany do przeprowadzenia akcji marszowej. Jednostka może wykonać przemarsz wyłącznie jeśli jej poziom zmęczenia/fatigue jest mniejszy lub równy 3. Przemarszu nie można wykonać jeśli poziom zmęczenia wynosi 4. Jednostka może być zarówno zorganizowana jak i zdezorganizowana. Jednostka może wykonać więcej niż jeden przemarsz w trakcie trwania tury, lecz nigdy więcej niż raz w trakcie trwania Fazy Akcji. Procedura przemarszu:

- 1 Gracz z inicjatywą wyznacza jedną kwalifikującą się do przemarszu jednostkę na mapie. Ilość punktów ruchu jednostki / MA określa się następująco:
 - **UNIA - piechota lub artyleria** - Wynik rzutu **jedną kostką** gracza Unii determinuje ilość punktów ruchu jednostki.
 - **KONFEDERACJA - piechota lub artyleria** - wynik rzutu **jedną kostką plus 1** gracza Konfederacji determinuje ilość punktów ruchu jednostki. ***Wyjątek:** W OTR oraz AGA Wynik rzutu jedną kostką gracza Konfederacji determinuje ilość punktów ruchu jednostki. Wynik nie jest zwiększony o 1. Minimalna ilość punktów ruchu to 2 nawet jeśli wyrzucona wartość to 1*
 - **UNIA - kawaleria** - Wynik rzutu **dwoma kośćmi** gracza Unii determinuje ilość punktów ruchu jednostki.
 - **KONFEDERACJA - kawaleria** - wynik rzutu **dwoma kośćmi plus 1** gracza Konfederacji determinuje ilość punktów ruchu jednostki.
- 2 Poziom zmęczenia/fatigue wybranej jednostki zwiększony jest o 1. Jednostka otrzymuje zaktualizowany znacznik zmęczenia. Jeśli jednostka jest w stanie wypoczętym (żeton jednostki na stronie wypoczętej) a wartość zmęczenia osiągnęła wartość 3 lub 4, lub jednostka jest wyczerpana/exhausted (żeton jednostki na stronie wyczerpanej) a wartość zmęczenia osiągnęła wartość 2, 3 lub 4 wówczas jest to przemarsz wydłużony/extended march. Gracz musi odnieść się do tabeli przemarszu wydłużonego (*patrz reguła opcjonalna poniżej*). Przed przejściem do pt. 3, kawaleria przeciwnika w ZOC jednostki marszowej może wykonać wycofanie kawalerii/Cav. retreat [7.7]
- 3 Jednostka może powiększyć limit dostępnych punktów ruchu przeprowadzając przemarsz forsowny/force march. Punkty ruchu otrzymane dzięki wykorzystaniu marszu forsownego kumulują się z punktami uzyskanymi w pt.1 Jeśli gracz nie decyduje się na wykonanie przemarszu forsownego wówczas ilość dostępnych punktów ruchu jest wartością określoną w pt.1

- 4 Gracz umieszcza żeton dostępnych punktów ruchu na odpowiednim polu odpowiadającym wartości punktów ruchu jednostki.
- 5 Jednostka wykonuje przemarsz. W miarę wydawania punktów ruchu żeton dostępnych punktów ruchu należy odpowiednio aktualizować. Przemarsz dobiega końca kiedy jednostka wyczerpie limit dostępnych punktów ruchu bądź gracz z inicjatywą zakończy jej ruch przed wykorzystaniem dostępnego limitu punktów ruchu. Jeśli ilość punktów ruchu spadła do 0 na skutek ataku, akcja nie zostaje zakończona do czasu rozstrzygnięcia ataku.

Opcjonalnie: Jednostka na poziomie zmęczenia 4 może zostać wybrana do wykonania przemarszu w pt.1 jeżeli jej żeton siły jest na stronie zorganizowanej. Po wykonaniu przemarszu jej żeton siły jest obracany na stronę zdezorganizowaną. W przypadku takim gracz nie odnosi się do tabeli marszu wydłużonego oraz nie może wykonać marszu forsownego.

MARSZ WYDŁUŻONY / EXTENDED MARCH

Jeśli jednostka **nie jest wyczerpana/normal** (żeton jednostki) i podczas marszu jej poziom **zmęczenia/fatigue** **wzrasta do poziomu 3 lub 4** - wówczas marsz ten jest wydłużony.

Jeśli jednostka **jest wyczerpana/exhausted** (żeton jednostki) i podczas marszu jej poziom **zmęczenia/fatigue** **wzrasta do poziomu 2, 3 lub 4** - wówczas marsz ten jest wydłużony.

Przed przejściem do pt. 3 procedury marszu, aktywny gracz rzuca kością i odczytuje z tabeli Marszu wydłużonego (załącznik z wykresami i tabelami) potencjalne konsekwencje. Ten rzut może być zmodyfikowany. Jeśli znacznik Siły jednostki jest zorganizowany, zmodyfikowany rzut jest odczytywany z kolumny dotyczącej jednostek zorganizowanych. Jeśli znacznik siły jednostki jest zdezorganizowany, zmodyfikowany rzut jest odczytywany z kolumny dotyczącej jednostek zdezorganizowanych. W obydwu przypadkach wynik jest odczytywany na przecięciu z wartością siły/liczebności jednostki. Istnieją trzy możliwe wyniki:

- **NE:** Brak efektu marszu wydłużonego na jednostkę.
- **D:** Dezorganizacja jednostki, jej żeton siły należy umieścić rewersem do góry.
- **1/2/3:** Wartość siły/liczebności jednostki spada w wartość 1,2 lub 3. Żeton siły należy odpowiednio zaktualizować.

Jeśli na skutek ww. procedury jednostka nie została wyeliminowana, kontynuuje marsz na zasadach ogólnych.

***Przykład:** Jeżeli w RTG jednostka Unii będąc jednostką wyczerpaną/exhausted nieprzynależącą do Armii Potomaku wykonuje marsz na skutek którego jej poziom zmęczenia wzrasta do 3 - wówczas marsz ten jest określany jako marsz wydłużony. Gracz Unii sprawdza w tabeli marszu wydłużonego efekt takiego marszu wykonując rzut kostką i modyfikując go +3 (+2 ponieważ jednostka nie należy do Armii Potomaku oraz +1 ponieważ przemarsz podniósł poziom zmęczenia jednostki wyczerpanej z +2 na +3.)*

MARSZ FORSOWNY / FORCE MARCH

Aktywny gracz wedle uznania może podnieść dostępną ilość punktów ruchu jednostki deklarując forsowny marsz/force march. Marsz forsowny należy zadeklarować wyłącznie w pt.3 procedury marszowej. Marsz forsowny może wykonać **jedynie jednostka zorganizowana** której żeton siły jest na stronie zorganizowanej. Jednostki **artylerii oraz tabory nie mogą** prowadzić marszów forsownych.

Procedura marszu forsownego:

- 1 Jednostka zostaje zdeorganizowana, należy żeton siły obrócić rewersem do góry.
- 2 Należy określić wartość dodatkowych punktów ruchu:

Jednostka piechoty - gracz wykonuje rzut 1 kostką, wynik rzutu pomniejszony o -1 jest wartością dodatkowych punktów ruchu. Wartość minimalna dodatkowych punktów ruchu wynosi **2 niezależnie od wyniku** rzutu.

Jednostka kawalerii - gracz wykonuje rzut 2 kośćmi, wynik rzutu pomniejszony o -1 jest wartością dodatkowych punktów ruchu. Wartość minimalna dodatkowych punktów ruchu wynosi **4 niezależnie od wyniku** rzutów.

Tak uzyskaną wartość należy zsumować z ilością punktów ruchu jednostki jaka została uzyskana przed zadeklarowaniem marszu forsownego w pt.1 procedury marszowej.

- 3 Należy określić możliwe straty w sile jednostki i odpowiednio zaktualizować żetony siły:

Jednostka piechoty - jeśli NIEZMODYFIKOWANY wynik rzutu w pt.2 to 6 wówczas wartość siły jednostki zostaje zredukowana:

wartość siły jednostki wynosi 6 i więcej, redukcja o -2.

wartość siły jednostki wynosi mniej niż 6, redukcja o -1.

Jednostka piechoty - jeśli NIEZMODYFIKOWANY wynik rzutu w pt.2 jest w przedziale od 2 do 5 wówczas wartość siły jednostki zostaje zredukowana o -1.

Jednostka piechoty - jeśli NIEZMODYFIKOWANY wynik rzutu w pt.2 to 1 wówczas wartość siły jednostki nie zmienia się.

Jednostka kawalerii - jeśli NIEZMODYFIKOWANY wynik rzutu w pt.2 to 8 i wzwyż wówczas wartość siły jednostki zostaje zredukowana o -1.

Jednostka kawalerii - jeśli NIEZMODYFIKOWANY wynik rzutu w pt.2 to mniej niż 8 wówczas wartość siły jednostki nie zmienia się.

Przykład: Gracz Unii podejmuje inicjatywę oraz deklaruje przemarsz dywizji piechoty Newton's. Dywizja jest zorganizowana, wyczerpana oraz jej poziom zmęczenia wynosi 1, a wartość siły 7. Gracz wykonuje rzut kością aby określić ilość punktów ruchu. Rezultatem jest liczba 3. Poziom zmęczenia zostaje podniesiony +1 do wartości 2 co odzwierciedla wydłużony marsz spowodowany wyczerpaniem jednostki. Gracz ponownie rzuca kością aby określić rezultat w tabeli marszu

wydłużonego, otrzymując wynik 4. Gracz musi dodać do rzutu modyfikator +1 za inne oddziały Unii: Gracz uzyskuje rezultat marszu wydłużonego "NE", zatem brak efektu. Gracz następnie podejmuje decyzję aby wykonać marsz forsowny. Jest to możliwe ponieważ jednostka mimo wyczerpania i zmęczenia jest zorganizowana. Gracz rzuca kością i otrzymuje wynik 1. Wartość dodatkowych punktów ruchu wynosi 2 ponieważ jest to minimalna ilość jaką może otrzymać jednostka piechoty niezależnie od wyniku rzutu kością. Końcowa wartość punktów ruchu dywizji Neton's wynosi 5 (3 + 2). Jednostka nie ponosi dodatkowych strat ponieważ niezmodyfikowany wynik rzutu na forsowny marsz wyniósł 1.