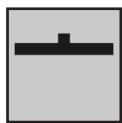


Poniżej znajduje się lista przepisów, które pojawiły się w grze „Maciejowice 1794”. Można je stosować w grze „Szczekociny 1794”, żeby dodać realizmu. Podane paragrafy nie są opatrzone numeracją, gdyż należy je traktować jako dodatkowe, a nie zastępujące przepisy do gry „Szczekociny 1794”.

Grupowanie oddziałów w stosie w linię.



[x.x.x]. Jeśli stos **piechoty** ma liczebność **od 6 do 10**, a stos **kawalerii** liczebność **4**, to gracz może zdecydować, że oddziały stoją obok siebie. Taki stos należy przykryć żetonem pomocniczym „Linia”. Własności ugrupowania:

- prowadząc ostrzał, siłę ognia należy zsumować - jest to wyjątek od [6.8];
- zarówno w wyniku ostrzału karabinowego, jak i artyleryjskiego efektem ostrzału podlega tylko jednostka na szczycie stosu - jest to wyjątek od [6.10].

Żetony pomocnicze należy wziąć z gry „Maciejowice 1794” lub skontaktować się z wydawcą - formularz na stronie www.strategemata.pl

Reakcja oddziałów w szyku tyralierskim na ruch wrogiej piechoty:

Piechota w tyralierze może wykonać test morale. Jeśli test powiedzie się, to można ostrzelać przeciwnika i pozostać na polu lub wycofać się o jeden heks - gracz decyduje o wycofaniu po ostrzale. W przeciwnym razie, oddział wycofuje się o dwa pola i ponosi jedną stratę.

Ostrzał z tyłu lub z boku.

[x.x.x]. Gdy LC przecina strefę boczną lub tylną ostrzeliwanego oddziału, to wykonując test morale należy zastosować modyfikator +1.

[x.x.x]. Jeśli LC przebiega **dokładnie po krawędzi** pół strefy przedniej i bocznej, to powyższy modyfikator nie ma zastosowania.

Efekt pierwszej salwy.

[x.x.x]. Jeśli oddział piechoty lub kawalerii oddaje **pierwszy strzał**, to należy zastosować modyfikator +1 do testu morale.

[x.x.x]. Jeśli oddział piechoty lub kawalerii oddaje **drugi strzał**, to **nie ma modyfikatora** do testu morale.

[x.x.x]. Jeśli oddział piechoty lub kawalerii wykonuje **trzeci lub czwarty ostrzał**, to należy zastosować **modyfikator -1** do testu morale.

[x.x.x]. W trzeciej turze każdego etapu, należy przykryć jednostki piechoty i kawalerii, które strzelały, żetonem pomocniczym „Ostrzał” z cyfrą 1. Aby zdjąć ten żeton, należy, w kolejnym etapie, wydać 1 PR w fazie ruchu, następującej **po pierwszej aktywacji dowódcy** danego oddziału.

Defekt artylerii.

[x.x.x]. Gracz oznajmia fakt wykonania strzału i efekt natychmiast jest wprowadzany w życie. Jeśli, podczas testu morale, na kostce wypadło 0 (bez modyfikacji), to artyleria nie może już prowadzić ostrzału w danym etapie - problemy techniczne dział.

Kontrbaterijny ostrzał artyleryjski.

[x.x.x]. Jeśli celem ostrzału artyleryjskiego (**na odległość 6 pól lub mniejszą**) jest samotnie stojąca artyleria tzn. na polu nie ma innych nieartyleryjskich jednostek, należy rzucić kostką. Dla polskiej artylerii, należy zastosować modyfikator +1. Jeśli wynik jest większy niż dystans dzielący wrogie jednostki, należy rzucić kostką jeszcze raz. Gdy wynik drugiego rzutu wynosi 0 lub mniej, to uznajemy, w sensie uzyskanych punktów zwycięstwa, że wroga artyleria została zdobyta (patrz [10.10.8]). W przypadku baterii wielodziałowych, od drugiego rzutu należy odjąć modyfikator równy ilości białych gwiazdek.

Efekty walki wręcz:

• pokonane jednostki ponoszą dwie straty i uciekają (patrz [11.11]).

• zwycięskie oddziały ponoszą jedną stratę, pozostają na polu i przyjmują dowolne ukierunkowanie. Jeśli różnica w punkcie [11.7c] wyniosła „6 i więcej”, to zwycięskie jednostki nie ponoszą strat.

Kryzys morale.

[x.x]. **Kryzys morale.** Oddział wykonuje test morale, jeśli sojusznicza jednostka (stos), **zajmująca sąsiednie pole**, została zmuszona do ucieczki. Jeśli test powiedzie się, to oddział pozostaje na miejscu. W przeciwnym wypadku, wycofuje się o jedno pole, stosując zasady z [10.11].

[x.x.x]. Powyższego przepisu nie stosuje się wobec artylerii, dowódców i jednostek zajmujących pole starcia.

Uwaga na temat artylerii zaprzodkowanej.

W „Maciejowicach 1794” pojawiły się zasady dotyczące zaprzęgów artyleryjskich. Mają one umożliwić szybsze poruszanie się artylerii. Wprowadzenie tych zasad wynikało z charakteru przedstawionej sytuacji. Tylko niewielka część armii rosyjskiej zaczyna rozgrywkę na planszy, a pozostałe oddziały wchodzi w kolejnych etapach. Również potencjalne posiłki dla Polaków (komenda generała Ponińskiego) wchodzi na planszę wraz z artylerią. Dzięki zaprzęgom, gracze mogą formować linie bojowe i wspierać je artylerią, która jest wolniejsza od pozostałych rodzajów broni, ale różnica ta nie jest tak znacząca. Natomiast w „Szczekocinach 1794”, w scenariuszu głównym, rozgrywka zaczyna się, gdy wrogie armie są już uformowane naprzeciw siebie, działa zajmują pozycje w linii. Gracze mogą stosować zasady o zaprzęgach artyleryjskich, ale na własną odpowiedzialność. Jako autor gry, NIE ZALECAM tego rozwiązania. W bezpośredniej bliskości nieprzyjaciela, nie zaprzęgano armat, lecz przeciągano je przy pomocy specjalnych lin.