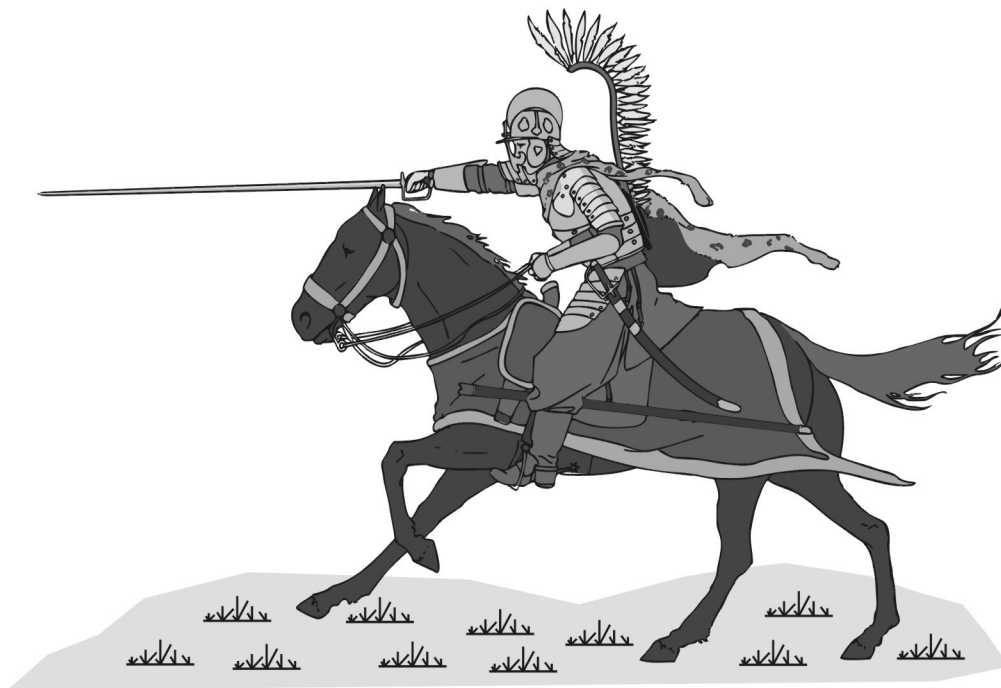


Ostatni Wikingowie

armia szwedzka pod Kliszowem w roku 1702 i pod Wschową w roku 1706

TAKTYCZNA GRA WOJENNA

Książka przepisów



Spis treści.

Rozdział I - Przepisy ogólne.....	2
Rozdział II - Manewry.....	3
Rozdział III - Dowodzenie.....	3
Rozdział IV - Uszykowanie oddziałów.....	5
Rozdział V - Ukierunkowanie i ewolucje.....	5
Rozdział VI - Kontrola terenu i reakcja.....	5
Rozdział VII - Stosy.....	7
Rozdział VIII - Ruch.....	7
Rozdział IX - Widoczność.....	7
Rozdział X - Walka piechoty i kawalerii.....	8
Rozdział XI - Artyleria.....	11
Rozdział XII - Dowódcy a walka.....	11
Rozdział XIII - Oddziały po walce.....	12
Rozdział XIV - Warunki zwycięstwa.....	14
Literatura.....	14
Tabele.....	15



Rozdział I PRZEPISY OGÓLNE

1. Mapa i skala czasowa. „Ostatni Wikingowie: armia szwedzka pod Kliszowem w roku 1702 i pod Wschową w roku 1706” to gra przedstawiająca bitwy z okresu Wielkiej Wojny Północnej (1700-1721), tj. zwycięskie dla Szwedów bitwy pod Kliszowem (19 lipca 1702) i Fraustadt (obecnie Wschowa – 13 lutego 1706).

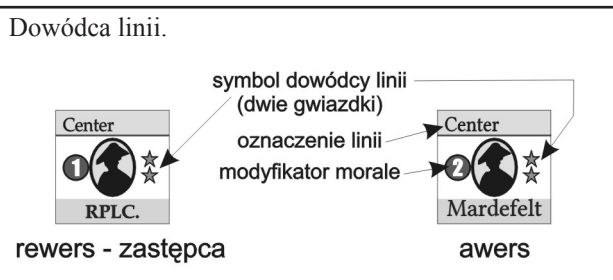
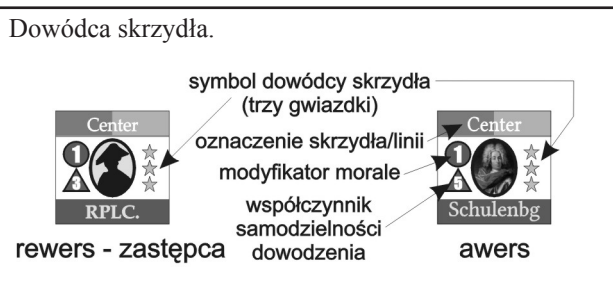
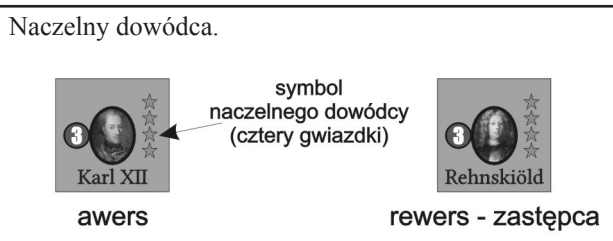
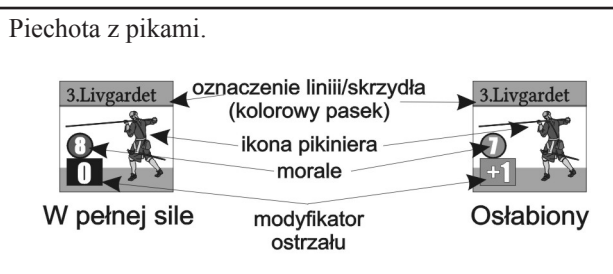
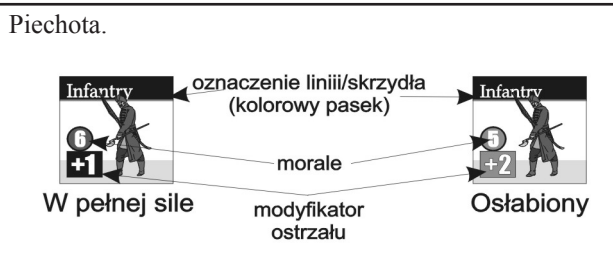
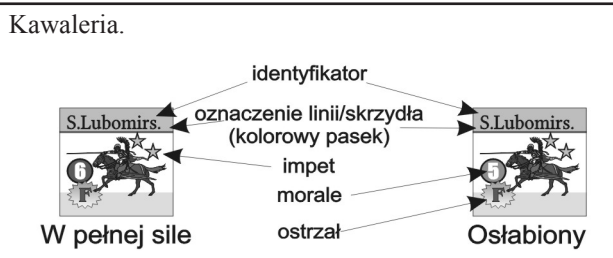
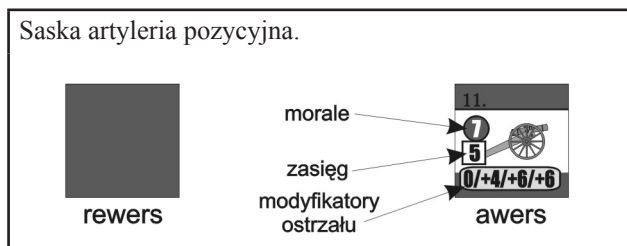
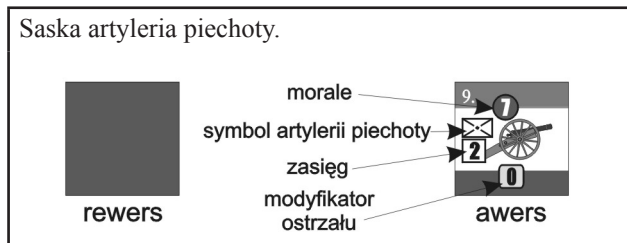
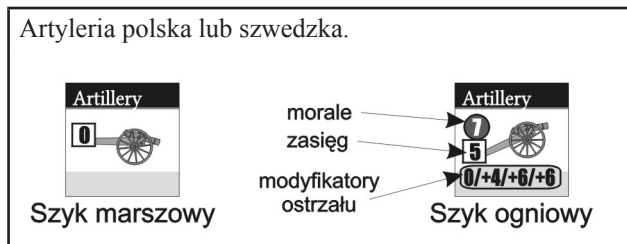
Bitwy rozgrywa się na mapach, na których naniesiono siatkę heksagonalną. Jedno pole, nazywane heksem, reprezentuje około 120 - 130 metrów terenu. Rozgrywka została podzielona na etapy. Jeden etap to 30 minut czasu rzeczywistego.

2. Żetony. W grze są żetony piechoty, kawalerii (także dragonii) i artylerii; żetony dowódców i gońców oraz żetony pomocnicze. Żeton piechoty reprezentuje batalion. Żeton kawalerii i dragonii to szwadron, a żeton artylerii polowej reprezentuje kilka dział pogrupowanych według wagomiaru. W przypadku armii Korony Polskiej, żeton kawalerii reprezentuje skwadron (jednostkę taktyczną tworzoną ad hoc z kilku chorągwi), zaś żeton piechoty to kilka chorągwi i regimentów. Żetony dowódców reprezentują głównodowodzących oraz dowódców skrzydeł kawalerii albo linii piechoty (zwanymi dalej dla uproszczenia dowódcami skrzydła).

Pasek na dole oznacza, w której bitwie należy użyć danego żetonu. Dla jednostek szwedzkich jest on w kolorze niebieskim, dla jednostek saksońskich w kolorze czerwonym, a dla jednostek rosyjskich w kolorze zielonym. Pasek na żetonach polskiej armii koronnej jest w kolorze niebiesko-siwy.

Jednostki biorące udział w bitwie pod Kliszowem mają ciemniejszy odcień paska przynależności, a w bitwie pod Wschową odcień jaśniejszy.

Poniższe rysunki przedstawiają żetony jednostek i dowódców.



3. Kość. W trakcie gry należy korzystać z kości dziesięciościennej, przy czym „0” oznacza zero. Jeśli instrukcja mówi o wykonaniu 1K10, oznacza to wykonanie jednego rzutu kością dziesięciościenną.

4. **Test morale.** Jeśli instrukcja nakazuje test morale, należy wykonać 1K10, a wynik odpowiednio zmodyfikować. Jeśli wynik jest mniejszy bądź równy aktualnemu poziomowi morale, oddział pozytywnie przeszedł test. Jeśli wyższy, oddział nie zdał testu.

Jeśli dowódca zajmuje pole z sojusznicznym oddziałem i zostanie wyeliminowany, test morale modyfikuje się, dodając współczynnik morale tego dowódcy.
Przykład: W przypadku eliminacji feldmarszałka Röhnskiolda oddział, który z nim stał na heksie, testuje morale z modyfikatorem +3.

5. **Gracz aktywny/nieaktywny.** Gracz aktywny to gracz, którego aktywacja właśnie trwa. Przeciwnik jest wtedy graczem nieaktywnym.

6. Zaokrąglenia.

O ile zasady nie mówią inaczej zaokrągleń należy dokonywać w sposób następujący:

- wartości poniżej 0,5 - w dół do liczby całkowitej,
- wartości 0,5 i więcej - w górę do liczby całkowitej.

Rozdział II MANEWRY



1. Zasada ogólna.

Dla uporządkowania rozgrywki gra dzieli się na etapy. Aktualny etap gry zaznacza się żetonem ETAP, który po jego zakończeniu należy przesunąć na następne pole na torze etapów. Czynności wykonywane są w odpowiedniej kolejności.

2. Aktywacje.

Etap dzieli się na aktywacje obydwu graczy. Po zakończeniu aktywacji, kolejną aktywację przeprowadza przeciwnik, po czym wybiera się kolejne pary aktywacyjne i tak do zakończenia aktywacji wszystkich dowódców. Po zakończeniu etapu, gracze sprawdzają, czy którykolwiek z nich osiągnął poziom zwycięstwa.

3. Kto podlega aktywacji?

W dowolnej kolejności każdy z graczy aktywuje poszczególne skrzydła oraz inne, równoważne zgrupowania.



4. Aktywowanie skrzydeł kawalerii/linii piechoty.

Każdy z graczy posiada zestaw żetonów aktywacyjnych (po jednym na każde skrzydło kawalerii/piechoty).

Każdy z graczy potajemnie wybiera jeden z żetonów aktywacyjnych. Obydwaj gracze wykonują 1K10, dodają współczynnik inicjatywy wybranego dowódcy i oznajmniają zmodyfikowany wynik. Gracz z niższym wynikiem informuje o wybranym dowódcy. Gracz z wyższym wynikiem decyduje, czy jako pierwszy aktywuje się przeciwnik, czy on sam. Jeśli decyduje, że jako pierwszy aktywuje się przeciwnik, nie musi (choć może) poinformować o tym, którego dowódcę wybrał. Po aktywacji obydwu wybranych dowódców, gracze powtarzają całą procedurę, aż do aktywowania ostatniej pary dowódców.

Przykład: Gracz saski wybiera centrum (piechotę) - współczynnik inicjatywy: +0. Gracz szwedzki wybiera lewe skrzydło - współczynnik inicjatywy: +1. Wskutek rzutów kosią i doliczenia współczynnika gracz saski uzyskał wynik 6, a gracz szwedzki

7. Gracz saski oznajmia, iż wybrał centrum, gracz szwedzki, nie ogłaszając swojego wyboru, decyduje, by jako pierwszy aktywował się gracz saski. Po jego aktywacji, gracz szwedzki oduraca żeton aktywacyjny na awers i aktywuje swoje lewe skrzydło.

5. Kolejność czynności w aktywacji.

Czynności w trakcie aktywacji należy wykonać łącznie w poniższej kolejności:

- 1) Gracz może przemieścić dowódcę naczelnego. Kosztem stosownej liczby punktów ruchu przed i w trakcie swojego ruchu naczelny dowódca może wydawać rozkazy podległym dowódcom skrzydeł przy użyciu gońców lub bez nich.
- 2) Dowódca skrzydła może próbować zmienić rozkaz - zmiana zaznaczana jest natychmiast.
- 3) Żetonami NIEDOWODZONY przykrywa się oddziały niedowodzone i dowódców linii niedowodzonych (poza zasięgiem dowodzenia, odpowiednio dowódcy linii bądź skrzydła).
- 4) Aktywuje oddziały niedowodzone i dowódców linii niedowodzonych (porusza, odzyskuje morale).
- 5) Aktywuje oddziały dowodzone (porusza, odzyskuje morale).
- 6) Po poruszeniu jednostek skrzydła, którego dowódcę wybrano, oddziały walczą z jednostkami przeciwnika, ostrzeliwując je lub atakując białą bronią.

6. Zakończenie etapu.

Po zakończeniu ostatniej aktywacji, gracze sprawdzają, czy któryś z nich osiągnął wymagany poziom zwycięstwa. Jeśli tak, gra kończy się automatycznym zwycięstwem jednego z graczy.

Jeśli nie, jeden z graczy przesuwa żeton ETAP na kolejne pole na torze etapów i czynności powyższe należy wykonać po raz kolejny, aż do zakończenia gry.

Rozdział III DOWODZENIE

1. Łańcuch dowodzenia.

W grze mogą występować trzy szczeble dowodzenia:

- 1) **wódz naczelny** - wydaje rozkazy podległym dowódcom skrzydeł kawalerii/piechoty,
- 2) **dowódca skrzydła kawalerii/piechoty** - wykonuje wraz z oddziałami rozkaz wydany przez naczelnego wodza lub zmodyfikowany we własnym zakresie oraz jest dowódcą wybieranym do aktywacji,
- 3) **dowódca linii** - w określonych przypadkach dowódca skrzydła dowodzi podległymi oddziałami - szczebel linii służy wyłącznie do utrzymania linii dowodzenia do dowódcy skrzydła.

2. Ruchliwość dowódców.

Każdy dowódca skrzydła/linii posiada 10 punktów ruchu. Każdy rodzaj terenu (heks lub krawędź heksu) wymaga wydania 1 punktu ruchu bez względu na rodzaj terenu.

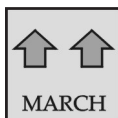
Wódz naczelny może w ciągu każdej aktywacji sojuszniczego dowódcy wykorzystać 4 punkty ruchu, płacąc 1 punkt ruchu za każde pole, niezależnie od terenu.

3. Rodzaje rozkazów.

Dowódca skrzydeł i podlegli im dowódcy linii oraz oddziały, muszą wykonywać jeden z dostępnych rozkazów.

3.1) Obrona:

- Dowódca skrzydła nie może przemieszczać się z zajmowanego heksu.
 - Oddziały mogą przemieszczać się tylko o jeden heks.
 - Oddziały nie mogą wychodzić poza zasięg dowodzenia i nie mogą wchodzić na pola przyległe do jednostek przeciwnika.
 - Oddziały mogą prowadzić walkę ogniową.
 - Nie można atakować białą bronią.
- Wyjątek: kawaleria może wykonać kontrszarżę.*
- Można w całości odzyskiwać utracone morale.



3.2) Marsz:

- Dowódca skrzydła może poruszać się w dowolnym kierunku, musi jednak przemieścić się przynajmniej o 1 heks (chyba, że zaczyna aktywację na heksie przyległym do przeciwnika).
 - Oddziały mogą wykorzystać wszystkie posiadane punkty ruchu.
 - Oddziały mogą prowadzić walkę ogniową, nie mogą atakować białą bronią.
- Wyjątek: kawaleria może wykonać kontrszarżę.*
- Oddziały nie mogą wchodzić na heksy przyległe do jednostek przeciwnika.
 - Oddziały mogą odzyskiwać utracone morale kosztem punktów ruchu.



3.3) Atak:

- Dowódca skrzydła musi poruszać się tylko w stronę dowolnego oddziału przeciwnika przynajmniej o 1 heks, chyba że zaczyna aktywację na heksie przyległym do wrogiej jednostki.
 - Oddziały mogą wchodzić na heksy przyległe do jednostek przeciwnika.
 - Po wydaniu punktów ruchu oddziały muszą przemieścić się dodatkowo o jeden heks, wchodząc na jedno z dwóch pól frontowych. Nie wykonują tego dodatkowego ruchu, gdy:
 - kończą ruch na heksie przyległym do jednostki przeciwnika, mając ją w strefie frontowej lub
 - ruch taki jest niemożliwy ze względu na teren lub
 - ruch taki spowodowałby przekroczenie limitu stosu. Ten ruch wykonują także oddziały niedowodzone.
 - Oddziały piechoty saskiej, rosyjskiej i koronnej muszą prowadzić walkę ogniową albo atakować białą bronią. Oddziały kawalerii obydwu stron muszą atakować białą bronią. Oddziały szwedzkiej piechoty muszą wykonać atak Ga-Pa.
 - Oddziały mogą odzyskać maksymalnie 2 punkty morale na etap.
- Uwaga!!! Wydanie rozkazu ATAK (także przez naczelnego wodza) jest możliwe tylko wtedy, gdy dowódca danego skrzydła znajduje się maksymalnie 4 heksy od dowolnej jednostki przeciwnika.**

Rozkaz MARSZ lub ATAK należy zaznaczyć odpowiednim żetonem pomocniczym, kładąc go koło żetonu dowódcy skrzydła. Brak żetonu rozkazu oznacza, że dowódca skrzydła posiada rozkaz OBRONA.



4. Zmiana rozkazu - wódz naczelny.

Zmiany rozkazu może dokonać wódz naczelny na początku danej aktywacji kosztem 1 punktu ruchu. Jeśli dowódca znaj-

duje się w zasięgu dowodzenia naczelnego wodza, zmiana odbywa się automatycznie. Jeśli poza zasięgiem, należy użyć gońca. Należy go położyć na następnym polu toru etapów. Goniec wraca do gry na końcu następnego etapu.

5. Zmiana rozkazu - dowódca skrzydła.

Dowódca skrzydła przed zmianą wykonuje test samodzielności dowodzenia - należy rzucić 1K10. Wynik mniejszy bądź równy współczynnikowi samodzielności dowodzenia oznacza zmianę rozkazu.

6. Rozkaz OBRONA - automatyczna zmiana rozkazu. Dowódca skrzydła może dokonać zmiany na rozkaz OBRONA, jeśli co najmniej połowa jego oddziałów jest rozbita bądź wyeliminowana.

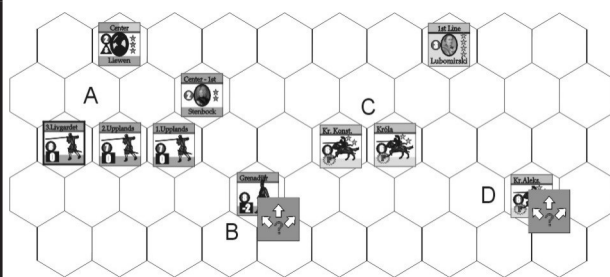
7. Zmiana rozkazów - wódz naczelny na polu przyległym do przeciwnika.

Wódz naczelny, znajdujący się na polu przyległym do oddziału przeciwnika, nie może wydawać rozkazów.

8. Zasięg dowodzenia.

Zasięg dowodzenia liczy się w heksach, nie wliczając heksu, na którym stoi dowódca wyższego szczebla. Linia dowodzenia przechodzi przez heksy przyległe do jednostki przeciwnika oraz przez heks zajmowany przez przeciwnika.

Zasięg dowodzenia - przykłady.



A. Bataliony 1.Upplands, 2.Upplands i 3.Livgardet są dowodzone. Batalion 1.Upplands znajduje się w zasięgu dowódcy linii (Stenbock), ten zaś w zasięgu dowódcy skrzydła (Liewen). Batalion 2.Upplands przylega bezpośrednio do batalionu 1. Upplands, zaś batalion 3. Livgardet przylega do batalionu 2.Upplands.

B. Batalion grenadierów jest niedowodzony - znajduje się poza zasięgiem dowodzenia dowódcy linii i nie przylega do innego oddziału "połączonego" linią dowodzenia z tym dowódcą.

C. Husaria Króla i Królewicza Konstantego są dowodzone. Husaria Króla jest w zasięgu dowodzenia Lubomirskiego, zaś husaria Królewicza Konstantego jest na polu sąsiednim do husarii Króla.

D. Husaria Królewicza Aleksandra jest niedowodzona: ani nie znajduje się w zasięgu dowodzenia Lubomirskiego, ani też nie sąsiaduje z oddziałem będącym w zasięgu dowodzenia.

9. Dowodzone oddziały i dowódcy linii.

Dowódca linii jest dowodzony, jeśli znajduje się w zasięgu dowodzenia dowódcy swojego skrzydła. Oddział jest dowodzony, jeśli znajduje się w zasięgu dowodzenia własnego dowódcy linii albo między nim a dowódcą linii istnieje nieprzerwany ciąg heksów, zajętych przez własne (należące do tej samej linii), nierozbite oddziały. Oddział kawalerii, a także szwedzkiej piechoty jest dowodzony, jeśli między nim a dowódcą linii lub skrzydła istnieje nieprzerwany ciąg

heksów, zajętych przez własne, nierozbite oddziały. Jeśli dowódca linii jest niedowodzony, wszystkie jego oddziały są niedowodzone.



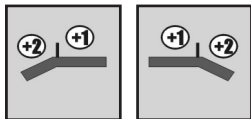
10. Niedowodzone oddziały i dowódcy linii. Niedowodzone oddziały i dowódców linii zaznacza się na początku aktywacji żetonem NIEDOWODZONY. Poruszają się przed ruchem oddziałów dowodzonych. Taki oddział nie musi się przemieszczać, może wykonywać zwroty. Może atakować białą bronią i prowadzić ostrzał (także wtedy, jeśli dowódca skrzydła wykonuje rozkaz OBRONA). Oddział może się przemieszczać wyłącznie po to, by uzyskać dowodzenie, najkrótszą drogą. Może wchodzić na heksy przyległe do przeciwnika. Po spełnieniu warunków dowodzenia, ruch oddziału jest skończony. Żeton NIEDOWODZONY należy ściągnąć po zakończeniu aktywacji danego skrzydła.

11. Oddziały niedowodzone wskutek straty dowódcy. W przypadku braku jakiegokolwiek odpowiedniego dowódcy, oddziały niedowodzone nie mogą się przemieszczać i atakować białą bronią. Mogą tylko odzyskiwać morale (bez ograniczeń), wykonywać zwroty i prowadzić ogień.

Rozdział IV USZYKOWANIE ODDZIAŁÓW

1. Szyki podstawowe.

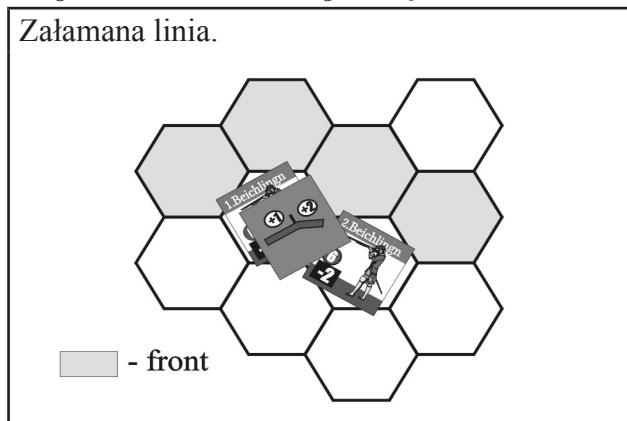
Oddziały piechoty i kawalerii występują w grze uszykowane w linię. Za wyjątkiem artylerii batalionowej, oddziały artylerii tworzą szyk ogniowy albo marszowy.



2. Załamana linia.

2.1 Jeśli dwa bataliony piechoty ustawione są wobec siebie tak, jak na poniższym szkicu i żaden z nich nie poruszył się w

danej aktywacji, jeden z tych oddziałów można przykryć żetonem załamanej linii o odpowiednim ukierunkowaniu (w lewo bądź w prawo). W takiej sytuacji front oddziału obejmuje także dodatkowy heks, który normalnie stanowiłby flankę.



2.2 Oddział przykryty żetonem ZAŁAMANA LINIA nie może się ani przemieszczać, ani wykonywać zwrotów.

2.3 Położenie żetonu ZAŁAMANA LINIA wymaga wydania przez batalion 1 punktu ruchu.

2.4 Przed ruchem (także zwrotem), gracz zdejmuje żeton ZAŁAMANA LINIA kosztem 1 punktu ruchu.

2.5 Oddział przykryty żetonem ZAŁAMANA LINIA

może w jednej aktywacji oraz w reakcji ostrzelać dwa heksy (jeden przed normalnym frontem oddziału i drugi przed załamanym frontem), z odpowiednimi modyfikatorami wskazanymi na żetonie.

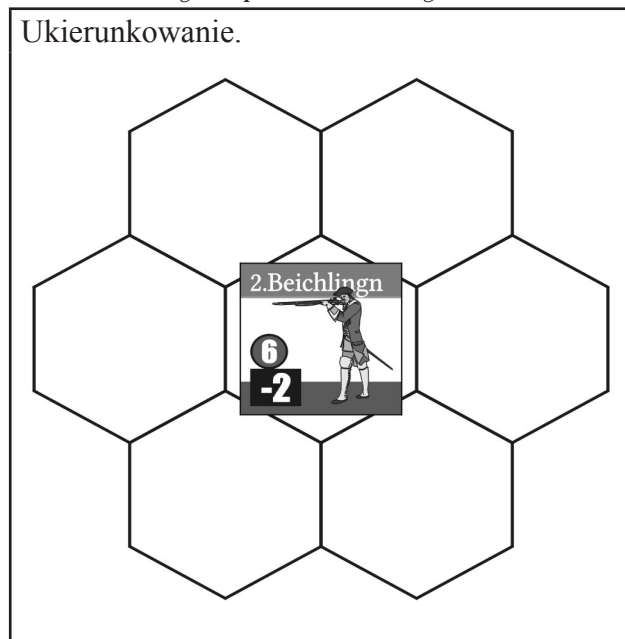
2.6 Oddział przykryty żetonem ZAŁAMANA LINIA zmuszony do odwrotu natychmiast traci poziom siły i przechodzi w stan rozbicia.

Rozdział V UKIERUNKOWANIE I EWOLUCJE

1. Obowiązek ukierunkowania.

Każdy oddział piechoty, kawalerii i artylerii musi być ukierunkowany w sposób wskazany na szkicu.

Ukierunkowanie.



2. Zwroty.

2.1 Oddział może przemieszczać się, wchodząc na jedno z dwóch pól strefy frontowej lub tylnej. By zmienić kierunek marszu musi wykonać zwrot. Koszt zwrotu w punktach ruchu dla danego rodzaju broni określa TABELA SZYKÓW.

2.2 Zwrotu można dokonać w dowolnym momencie aktywacji, o ile oddział posiada wystarczającą liczbę punktów ruchu. Teren nie wpływa na wykonanie zwrotu.

3. Zwroty w strefie frontowej przeciwnika.

Piechota może wykonać jeden zwrot o 60 stopni w strefie frontowej przeciwnika. Wroga kawaleria może reagować po wykonaniu zwrotu.

Kawaleria może wykonywać dowolną ilość zwrotów. Przeciwnik może reagować.

Artyleria nie może wykonywać zwrotów, jeśli rozpoczyna ruch w strefie frontowej przeciwnika.

Rozdział VI KONTROLA TERENU I REAKCJA

1. Strefa kontroli i strefa frontowa - przepis ogólny.

Strefa frontowa to heksy przylegające do oddziału do jego frontu. Strefa kontroli piechoty i artylerii to jej strefa frontowa. W przypadku kawalerii strefę kontroli tworzą heksy strefy frontowej oraz heksy w odległości 2 pól od oddziału.

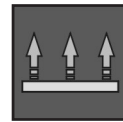
Strefa kontroli piechoty i artylerii.

● - strefa frontowa - strefa kontroli
○ - strefa boczna
○ - strefa tylna

Strefa kontroli kawalerii w linii.

F - strefa frontowa	● - strefa kontroli
○ - strefa boczna	○ - strefa tylna

- 2. Strefa kontroli a widoczność.**
Strefa kontroli rozciąga się wyłącznie na heksy widoczne dla oddziału.
- 3. Wejście w strefę kontroli.**
Wejście w strefę kontroli nie wymaga wydania dodatkowych punktów ruchu.
- 4. Ruch piechoty a strefa kontroli.**
Oddział piechoty musi zatrzymać się po wejściu w strefę kontroli oddziału przeciwnika. Jeśli oddziałem tym jest kawaleria, gracz przeciwny może spróbować wykonać kontrszarżę albo **musi** wykonać odwrót.
- 5. Ruch kawalerii a strefa kontroli piechoty.**
Kawaleria nie musi zatrzymać się po wejściu w strefę kontroli piechoty. Jednostka piechoty może jednak wykonać ostrzał, nie więcej niż jeden na aktywację przeciwnika. Po ostrzale, przykrywa się ją żetonem REAKCJA.



6. Ruch jednostek kawalerii a strefa kontroli kawalerii.

- 6.1** Jednostka gracza aktywnego musi zatrzymać się po wejściu w strefę kontroli kawalerii. Jednostka kawalerii przeciwnika może próbować wykonać kontrszarżę po udanym teście morale (patrz punkt X.28).
- 6.2** W przypadku udanej próby kontrszarży, jednostka kawalerii gracza nieaktywnego przemieszcza się o jeden heks do przodu. Po udanym teście, obie jednostki przykrywane są żetonami REAKCJA.
- 6.3** W przypadku udanej kontrszarży jednostka gracza aktywnego natychmiast kończy ruch.
- 6.4** Gdy nie ma kontrszarży, jednostka gracza aktywnego może poruszać się dalej.
- 6.5** Gracz nieaktywny może reagować kontrszarżą, gdy przeciwnik znajdzie się w strefie kontroli oraz, gdy wejdzie na pole w strefie frontowej - nie wykonuje się ruchu o jedno pole z punktu 6.2.
- 6.6** Nie ma ograniczenia w ilości podejmowanych prób wykonania kontrszarży, choć jeden oddział w stosunku do jednego oddziału na jednym heksie może podjąć tylko jedną próbę.

7. Strefa kontroli kawalerii a ruch piechoty.

Jeśli kawaleria gracza nieaktywnego nie wykona kontrszarży, zmuszona jest wycofać się o 2 heksy. W takim przypadku oddział piechoty może poruszać się dalej.

8. Wejście piechoty na tyły bądź flankę kawalerii.

Jeśli oddział piechoty wejdzie na pole przyległe do jednego z heksów strefy tylnej lub flanki, oddział kawalerii najpierw wykonuje odpowiedni zwrot (tak, by ustawić się możliwie najdogodniej tj. frontem do przeciwnika), wykonuje test morale i dopiero wtedy wykonuje odwrót. Nieudany test morale oznacza utratę przez kawalerię 1 punktu morale. W takiej sytuacji kontrszarża nie jest możliwa.

9. Wejście kawalerii na tyły bądź flankę kawalerii.

Po wejściu kawalerii na tyły bądź flankę kawalerii, jednostka gracza nieaktywnego nie wycofuje się. Może wykonać zwrot o 60 stopni, który jest możliwy po zdanym teście morale. Jednostka gracza nieaktywnego nie wykonuje kontrszarży.

10. Wycofanie ze strefy kontroli kawalerii.

Wycofywanie we własnym ruchu ze strefy kontroli kawalerii umożliwia reakcję w postaci kontrszarży. Niezwłocznie po zadeklarowaniu wycofania ze strefy kontroli kawalerii, oddział gracza nieaktywnego może wykonać test morale. Reakcja jest możliwa wtedy, gdy oddział wycofuje się ze strefy frontowej, a na heksie przyległym do jednostki nieprzyjaciela nie pozostaje żaden oddział gracza aktywnego.

11. Wycofanie ze strefy kontroli piechoty albo artylerii.

Wycofywanie ze strefy kontroli piechoty bądź artylerii umożliwia reakcję w postaci ostrzału. Po sprawdzeniu skutków, oddział może poruszać się dalej. Procedurę ostrzału należy przeprowadzić niezwłocznie po zadeklarowaniu wyjścia ze strefy frontowej.

12. Reakcja piechoty.

Piechota może w reakcji:

- oddać salwę lub
- próbować ustawić kozły hiszpańskie, jeśli jest ata-

kowana od frontu.

W trakcie jednej aktywacji piechota może reagować tylko raz, wykorzystując jeden z możliwych dwóch sposobów.

13. Oddział w strefie frontowej a reakcja.

Oddział, który na początku aktywacji przeciwnika, znajduje się we wrogiej strefie frontowej nie może reagować.

Wyjątek: można wyłącznie reagować na wycofanie oddziału.

14. Sposób wyjścia ze strefy frontowej – piechota, kawaleria.

14.1 W trakcie ruchu piechota może wychodzić ze strefy frontowej przeciwnika wyłącznie cofając się.

14.2 Kawaleria (także w pościgu) może wychodzić ze strefy kontroli zarówno idąc do przodu, jak i do tyłu.

15. Artyleria – zakazy.

Artyleria nie może opuścić strefy frontowej ani zmieniać w niej szyku.

Rozdział VII STOSY

1. Limit stosu.

W każdym momencie własnej aktywacji na jednym heksie może przebywać:

- jeden oddział piechoty lub
- dwa oddziały kawalerii o tym samym współczynniku impetu lub
- oddział artylerii z jednym oddziałem piechoty albo kawalerii.

Kolejność oddziałów na stosie nie odgrywa żadnej roli.

Wyjątek: artyleria może prowadzić ogień tylko wówczas, gdy znajduje się na szczycie stosu.

2. Ukierunkowanie na stosie.

Po zakończeniu własnej aktywacji, oddziały kawalerii na stosie muszą być ukierunkowane w ten sam sposób. Gdyby było to niemożliwe wskutek braku punktów ruchu, oddziały ustawia się do dowolnej krawędzi i każdy z nich traci 2 punkty morale.

3. Odwrót lub ucieczka a limit stosu.

W przypadku odwrotu przez oddział sojusznicy, należy sprawdzić morale dla oddziału, przez który wykonuje się odwrót. Negatywny wynik oznacza utratę 1 punktu morale.

4. Stos a walka.

4.1 Każda z jednostek nieartyleryjskich znajdujących się na stosie bierze udział w walce.

4.2 Stos jest celem ostrzału jako całość.

4.3 Test morale wykonywany jest dla całego stosu. Wynik rzutu 1K10 należy porównać ze średnim morale (zaokrąglone w dół) jednostek nieartyleryjskich.

4.4 Jednostki artyleryjskie nie podlegają wynikowi walki.

Wyjątek: artyleria zmuszona do odwrotu ulega eliminacji.

5. Sformowanie i rozformowanie stosu.

Sformowanie i rozformowanie stosu może nastąpić w dowolnym momencie aktywacji gracza i nie wymaga wydania dodatkowych punktów ruchu. Można tworzyć stopy na heksach przyległych do jednostek przeciwnika, także w ich strefie frontowej.

6. Rozbicie a stos.

Jeśli tylko jeden z oddziałów na stosie ulega rozbiciu, drugi automatycznie traci 2 punkty morale i także może ulec rozbiciu.

Rozdział VIII RUCH

1. Limit punktów ruchu.

Limity punktów ruchu dla poszczególnych oddziałów zawiera TABELA SZYKÓW.

2. Kierunek ruchu.

Oddział może przemieszczać się wyłącznie do przodu bądź do tyłu. Ruch do tyłu kosztuje dodatkowy 1 punkt ruchu za każdy heks. Zmiana kierunku ruchu możliwa jest wyłącznie poprzez zurot.

3. Sposób poruszania się.

Oddział musi przemieszczać się z heksu na heks przyległy, wydając za każdym razem stosowną ilość punktów ruchu. Nie wolno przeskakiwać heksów. Nie wolno oszczędzać punktów ruchu na następną aktywację oraz przekazywać punktów ruchu między oddziałami. Punkty ruchu niewykorzystane w danej aktywacji przepadają.

4. Wpływ terenu na ruch.

4.1 Wpływ terenu na ruch określa tabela WPŁYW TERENU - RUCH.

4.2 Należy zawsze wziąć pod uwagę wpływ heksu, na który następuje ruch lub krawędzi heksu, przez który oddział wykonuje ruch.

4.3 W trakcie ruchu, oddział nie może wejść na heks, jeśli wymaga to wydatkowania większej liczby punktów ruchu niż aktualnie posiada.

4.4 **Ruch minimalny.** Bez względu na posiadany limit punktów ruchu, oddział zawsze może przesunąć się o jeden heks. Oczywiście w ten sposób nie można wejść na teren niedostępny dla danego rodzaju broni.

5. Ruch a wrogie jednostki.

Zabronione jest wejście na heks, na którym stoi wroga jednostka.

6. Ruchliwość w przypadku rozkazu ATAK.

W przypadku rozkazu ATAK po wykonaniu ruchu, żetony piechoty, kawalerii i artylerii piechoty należy przesunąć o jeden heks tak, aby weszły na jedno z dwóch pól strefy frontowej. Zasada ta nie dotyczy sytuacji, gdy jednostka zakończyła ruch w sąsiedztwie jednostki przeciwnika i jest w stanie tę jednostkę ostrzelać bądź zaatakować białą bronią.

Rozdział IX WIDOCZNOŚĆ

1. Definicja widoczności.

Heks jest widoczny, jeśli pomiędzy nim a celem istnieje linia widoczności.

2. Blokowanie linii widoczności.

2.1 Linie widoczności blokują:

- oddziały własne bądź przeciwnika,
- wieś,
- las,

- teren wyżej między patrzącym a celem.

2.2 Linia widoczności dochodzi zawsze na teren blokujący. Linia widoczności istnieje także wtedy, gdy przebiega przez krawędź heksu blokującego widoczność.

2.3 Nie ma widoczności, jeśli oddział stoi na wyższym poziomie terenu, a linia widoczności jest blokowana przez inny rodzaj terenu lub oddział (zakaz strzelania ponad głowami).

3. Skutek braku widoczności.

Oddział artylerii nie może ostrzelać heksu, którego nie widzi.

Oddział kawalerii nie może kontrszarżować na niewidoczny heks.

Rozdział X

WALKA PIECHOTY I KAWALERII

A. Zasady ogólne.

1. Rodzaje walki, wybór gracza aktywnego.

Tylko oddział gracza z rozkazem ATAK musi walczyć we własnej aktywacji lub w aktywacji przeciwnika, jeśli znajduje się na heksie przyległym do przeciwnika.

Gracz z rozkazem MARSZ lub OBRONA może (ale nie musi) prowadzić z przeciwnikiem walkę ogniową.

2. Rodzaje walki.

2.1 W grze występują dwa rodzaje walki:

- walka ogniowa (ostrzał) piechoty i artylerii,
- atak na białą broń (atak piechoty na bagnety i piki oraz szarża kawalerii).

2.2 Oddział piechoty w jednej aktywacji może zastosować tylko jeden rodzaj walki. Wybór rodzaju walki należy zawsze do gracza aktywnego, przy czym wybór ataku na białą broń uzależniony jest od posiadania przez dowódcę skrzydła rozkazu ATAK.

Wyjatek: Piechota szwedzka z rozkazem ATAK musi wykonać atak „Ga-Pa”. Nie może wybrać walki ogniowej.

2.3 Kawaleria może atakować tylko białą bronią. Przed rozstrzygnięciem ataku kawalerii niektóre oddziały mogą ostrzelać przeciwnika.

2.4 Oddziały tego samego dowódcy skrzydła mogą wykorzystywać tylko jeden rodzaj walki.

2.5 Atakować białą bronią można wyłącznie oddział znajdujący się w strefie frontowej oddziału. Ostrzelać można oddział znajdujący się w strefie ostrzału.

B. Walka ogniowa piechoty.

3. Ostrzał możliwy wyłącznie w strefie kontroli.

Ostrzelać można wyłącznie jeden heks.

Ostrzał wykonuje się przy pomocy tabeli OSTRZAŁ PIECHOTY.

4. Schemat ostrzału.

Walkę ogniową piechoty rozstrzyga się w sposób następujący:

- gracz aktywny wskazuje jednostkę strzelającą i cel,
- obydwie jednostki ostrzelują się nawzajem w ustalonej kolejności, jeśli celem jest piechota lub artyleria,
- gracze w ustalonej kolejności wprowadzają w życie skutki ostrzału.

Wyjatek: ostrzał wykonywany przez szwedzką piechotę, wykonującą atak Ga-Pa.

5. Kolejność ostrzału.

Jeśli jednostka rozpoczyna aktywację na heksie przyległym do przeciwnika, obydwie jednostki ostrzelują się równocześnie. W takiej sytuacji wyniki ostrzału wprowadzane są równocześnie.

Jeśli jednostka gracza aktywnego weszła na heks przyległy do jednostki przeciwnika, jednostka gracza nieaktywnego prowadzi ostrzał jako pierwsza. Wynik wprowadzany jest w życie i dopiero wtedy ostrzał prowadzi jednostka gracza aktywnego.

Wyjatek: szwedzka piechota, wykonująca atak Ga-Pa!, oraz kawaleria posiadająca symbol ostrzału, po spełnieniu warunków, wykonują ostrzał przeciwnika tuż przed rozstrzygnięciem starcia na białą broń. Ostrzał ten jest elementem ataku na białą broń.

6. Ustalenie wyników ostrzału.

Gracz wykonuje 1K10, modyfikuje wynik o modyfikatory z tabeli MODYFIKATORY OSTRZAŁU PIECHOTY i odnajduje wynik w tabeli OSTRZAŁ PIECHOTY na przecięciu kolumny, odpowiadającej zmodyfikowanemu wynikowi rzutu, oraz wiersza, odpowiadającego aktualnemu poziomowi morale strzelającego.

7. Limit ostrzałów.

Każda jednostka w danej walce może wykonać tylko jeden ostrzał.

8. Ostrzał oddziałów „bez pary”.

Po wykonaniu wszystkich wzajemnych ostrzałów, oddziały aktywnego dowódcy, które jeszcze nie strzelały mogą ostrzelać przeciwnika. Później ostrzały mogą wykonać oddziały gracza nieaktywnego. Dotyczy to także ostrzelania oddziału piechoty szwedzkiej, przed wykonaniem ataku Ga-Pa!

C. Atak na białą broń.

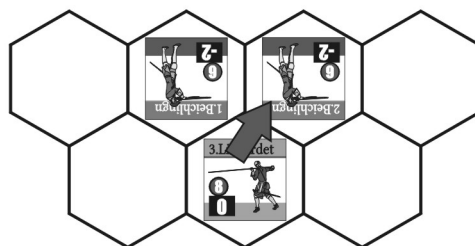
9. Zasady ataku na białą broń.

9.1 Atak na białą broń (atak piechoty na bagnety i szarża kawalerii) odbywa się według poniższych zasad:

- 1) z jednego heksu możliwy jest atak na jeden heks,
- 2) z kilku heksów można atakować jeden heks,
- 3) oddziały mogą atakować wspólnie, jeśli stoją na sąsiednich heksach,
- 4) jeden oddział może w danej aktywacji atakować tylko jeden raz i tylko raz może być atakowanym. *Wyjatek: Oddział, któremu nie powiedzie się atak w kontrszarży może być zaatakowany przez inny oddział gracza aktywnego.*
- 5) o ile jest to możliwe, każdy oddział w strefie frontowej musi zostać zaatakowany przez oddziały skrzydła posiadającego rozkaz ATAK.

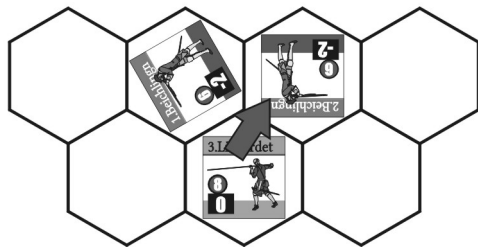
9.2 Sąsiedztwo. Oddział gracza aktywnego, który może wybrać cel ataku, mając w strefie frontowej dwa oddziały przeciwnika, a oddziały te nie będą celem ataku innej sojuszniczej jednostki, modyfikuje test morale o +1.

Sąsiedztwo - przykład 1.



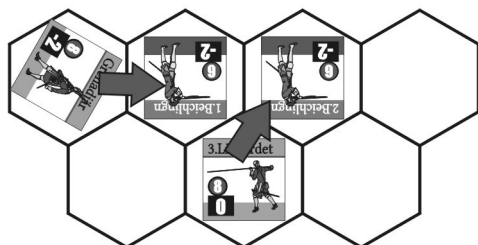
Oddział szwedzki atakuje wskazany strzałką oddział saski.

Sąsiedztwo - przykład 2.



Oddział szwedzki atakuje wskazany strzałką oddział saski. Podczas testu morale nie stosuje modyfikatora +1, gdyż nie znajduje się w strefie frontowej drugiego saskiego batalionu.

Sąsiedztwo - przykład 3.



Batalion szwedzkich pikinierów nie uwzględnia podczas testu morale modyfikatora +1, gdyż drugi saski batalion zostanie także zaatakowany.

9.3 Jeśli oddziały gracza aktywnego nie posiadają rozkazu ATAK, a znajdują się w strefach frontowych oddziałów przeciwnika z takim rozkazem, to gracz nieaktywny musi zaatakować. Piechota saska, rosyjska i koronna może ostrzelać bądź atakować białą bronią, kawaleria musi atakować, piechota szwedzka musi wykonać atak Ga-Pa - jest to jeden z dwóch przypadków ataku w aktywacji przeciwnika.

9.4 Walkę określoną w punkcie 9.3 rozstrzyga się na normalnych zasadach z graczem nieaktywnym jako atakującym. Jeśli skrzydła obydwu graczy posiadają rozkaz ATAK, atakującym jest gracz aktywny i to on wybiera rodzaj walki.

10. Zakaz wspólnych ataków piechoty i kawalerii.

Kawaleria nie może atakować wspólnie z piechotą. Wybór należy do gracza aktywnego. Jeśli gracz wybierze atak kawalerii, piechota nie może wykonać ostrzału atakowanego przeciwnika.

11. Rozstrzygnięcie ataku zimną stalą.

11.1 W przypadku ataku na jednostkę piechoty, w pierwszej kolejności gracz nieaktywny może wykonać ostrzał, o ile którakolwiek z atakujących jednostek znajduje się przed frontem atakowanego oddziału, a nie będzie celem ataku bądź ostrzału innej jednostki przeciwnika.

Wyjatek: atak Ga-Pa szwedzkiej piechoty.

Uwaga! Patrz ostrzał wykonany przez kawalerię.

11.2 Po wprowadzeniu efektów ostrzału, należy rozstrzygnąć starcie według podanej procedury.

Najpierw gracz atakujący deklaruje atak wskazując, z których heksów będzie atakował.

1) Faza pierwszego testu morale Atakującego.

1a) Test morale dla każdego stosu, który atakuje. Jeśli

test powiódł się, stos musi atakować.

1b) Nieudany test - stos nie bierze udziału w walce i każdy oddział w stosie traci 1 punkt morale. Jeśli żaden stos atakującego nie przeszedł testu, procedura rozstrzygnięcia walki kończy się. Jeśli morale atakującej jednostki spadnie do wartości 0 lub mniej, zostaje rozbita.

1c) Udany test - patrz punkt 2.

2) Faza testu morale Obrońcy.

2a) wynik pozytywny - powtórny test morale atakującego (patrz 3),

2b) Wynik negatywny.

- strata liczby punktów morale równa różnicy pomiędzy wynikiem a poziomem morale przed walką,

- jeśli morale spadnie do wartości 0 lub mniej - rozbitcie obrońcy,

- odurót obrońcy, jeśli nie zostanie rozbity,

Wyjatek 1: Jeśli atakującym jest kawaleria zaś obrońcą piechota, nieudany test obrońcy zawsze oznacza eliminację oddziału.

Wyjatek 2: Jeśli atakującym jest szwedzka piechota zaś obrońcą piechota, nieudany test obrońcy zawsze oznacza rozbitcie.

Pościg atakującego. Piechota wchodzi na atakowany heks, kawaleria musi wejść na heks zajmowany przez obrońcę i w razie rozbitcia przeciwnika może przesunąć się o 3 heksy i wykonać dowolny zwrot.

3) Faza powtórnego testu morale Atakującego.

3a) Atakujący dodatkowo uwzględnia modyfikator +1.

· Wynik pozytywny - każda jednostka atakującego traci 1 punkt morale.

· Wynik negatywny:

· Strata liczby punktów morale odpowiadająca różnicy pomiędzy wynikiem a poziomem morale przed walką, co najmniej jednak dwóch punktów morale.

· Jeśli morale spadnie do 0 lub mniej - rozbitcie jednostki atakującego.



12. Ostrzał kawalerii koronnej oraz dragonii saskiej i szwedzkiej.

12.1 Ostrzał mogą prowadzić oddziały kawalerii i dragonii oznaczonej symbolem ostrzału.

12.2 Jeżeli oddział kawalerii na początku aktywacji nie znajdował się na heksie przyległym do jednostki wroga i podejdzie w trakcie ruchu do oddziału przeciwnika, gracz kładzie żeton pomocniczy. Żetonem przykrywany jest oddział kawalerii gracza nieaktywnego, który zaczynał aktywację na heksie nie przylegającym do przeciwnika.

12.3 Ostrzelać można tylko jeden heks w strefie frontowej. Kawaleria wykonuje ostrzał przed rozstrzygnięciem starcia białą bronią. Jeśli oddziały obydwu graczy mogą prowadzić ogień, ostrzał rozstrzygają jednocześnie.

12.4 Wyniki ostrzału wprowadza się w życie przed pierwszym testem morale atakującego.

12.5 Żeton pomocniczy można położyć zarówno na oddziale w pełnej sile, jak i osłabionym.

12.6 Bez względu na wartość morale ostrzeliwującego, należy rzucić 1K10. Cel traci 1 punkt morale, gdy wypadnie 0.

12.7 Po sprawdzeniu wyników ostrzału, żeton pomocniczy należy zdjąć z oddziału.

12.8 W przypadku stosu, każda jednostka wykonuje ostrzał osobno.

13. Dwie jednostki na stosie.

Jeśli w walce bierze udział stos, test morale wykonuje się dla uśrednionego morale całego stosu. Wartość średniego morale należy zaokrąglić w dół.

14. Atak z kilku heksów.

W przypadku ataku z kilku heksów bierze się pod uwagę stosunek wszystkich sił, jakie chcą atakować dany heks. Pozostałe modyfikatory (np. za stronę ataku) ustala się osobno dla każdego stosu.

Przykład: Dwie jednostki kawalerii (jeden stos) atakują piechotę od frontu, pozostałe dwie (jeden stos) z flanki (piechota nie załamała linii). Wprawdzie należy wziąć pod uwagę łączną liczbę jednostek atakującego (4) i tak ustalić wpływ stosunku sił na starcie, ale pozostałe modyfikatory (za front piechoty, za jej flankę, za impet kawalerii) należy ustalić w odniesieniu do każdego ze stosów z osobna.

14.1 Jeśli którykolwiek z atakujących stosów nie przejdzie testu morale, obrońca nie uwzględnia go ustalając stosunek sił dla swojego testu morale. To samo dotyczy powtórnego testu morale atakującego.

Przykład: dwa bataliony atakują jeden batalion. Testując pierwszy raz morale każdy z oddziałów atakującego uwzględnia stosunek sił 2:1 na korzyść atakującego. Jeden z atakujących batalionów nie przechodzi testu morale co oznacza, że testujący morale obrońca oraz atakujący (powtórny test atakującego - faza 3) uwzględniają stosunek sił 1:1.

15. Ustalenie stosunku sił.

15.1 Stosunek sił ustala się przez podzielenie liczby oddziałów atakujących przez liczbę oddziałów obrońcy. Ułamki mniejsze niż 0,5 należy zaokrąglić w dół, ułamek co najmniej 0,5 w górę, do liczby całkowitej.

15.2 Dla celów ustalenia stosunku sił jeden batalion równy jest dwóm szwadronom (skwadronom w przypadku kawalerii polskiej).

16. Wpływ ukierunkowania na atak białą bronią.

Jeśli na początku fazy walki, przeciwnik znajduje się na flance albo na tyłach oddziału atakowanego, to bierze się pod uwagę modyfikator z tabeli.

Wyjątek: Nie bierze się pod uwagę wpływu piechoty, jeśli kawaleria atakuje jazdę przeciwnika.

17. Różnica morale.

17.1 Ustalając, który gracz ma w starciu wyższe morale, bierze się pod uwagę uśrednioną wartość morale stosu, zaokrąglając wartość w dół.

17.2 Jeśli atak następuje z kilku heksów, dla ustalenia modyfikatora za wyższą wartość morale należy wziąć pod uwagę stos atakującego o najwyższym morale.

17.3 Gracz o niższym morale modyfikuje test morale o „+1”, gracz o wyższym morale o „-1”.

D) Kolejność rozstrzygnięcia starć na białą broń i ostrzałów.

18. Kolejność rozstrzygnięcia starć.

Starcia rozstrzyga się w następującej kolejności:

- kontrszarże,
- ataki na białą broń gracza aktywnego,
- ataki na białą broń gracza nieaktywnego (z rozkazem ATAK),
- walki ogniowe.

E) Atak szwedzkiej piechoty.

19. Kolejność ostrzału.

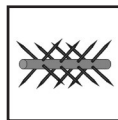
W pierwszej kolejności ostrzał wykonują w jednym czasie atakująca szwedzka piechota i piechota przeciwnika. Wskutek tego ostrzału jednostka obrońcy nie wykonuje odwrotu.

20. Atak.

Po wprowadzeniu wyników ostrzału, rozstrzyga się walkę z piechotą szwedzką jako atakującą.

21. Sukces w ataku na piechotę.

W przypadku powodzenia ataku, piechota przeciwnika ulega rozbiciu.



F) Kozły hiszpańskie.

22. Piechota posiadająca kozły hiszpańskie.

Każda jednostka piechoty w pełnej sile (z wyjątkiem spieszonych dragonów) może użyć kozłów hiszpańskich.

23. Sposób wykorzystania kozłów hiszpańskich.

23.1 Kozły hiszpańskie uniemożliwiają atak kawalerii na daną jednostkę od jej frontu.

23.2 Kozły nie wpływają na walkę piechoty.

24. Ustawienie kozłów.

24.1 We własnej aktywacji oddział może kosztem 1 punktu ruchu ustawić kozły. Oddział należy przykryć żetonem pomocniczym. Operacja taka jest zabroniona na heksie w strefie frontowej oddziału przeciwnika. *Wyjątek: reakcja.*

24.2 W aktywacji przeciwnika, po wejściu kawalerii wroga na pole w strefie frontowej piechoty, gracz nieaktywny może wykonać test morale. Wynik pozytywny pozwala na ustawienie kozłów. Wynik negatywny oznacza nieustawienie kozłów oraz utratę 1 punktu morale.

24.3 W przypadku ustawienia kozłów w reakcji, każda jednostka kawalerii gracza aktywnego, która podeszła do piechoty, by ją zaatakować, traci 2 punkty morale i kończy swój ruch.

25. Ruch i zwroty oddziałów z kozłami.

Oddział z kozłami nie może się przemieszczać. Może wykonać jeden zwrot o 60 stopni kosztem wszystkich punktów ruchu.

26. Usunięcie kozłów.

Jeśli na heksie w strefie frontowej oddziału piechoty nie ma przeciwnika, kosztem 1 punktu ruchu można ściągnąć żeton i poruszać się, korzystając z pozostałych punktów ruchu.

27. Utrata kozłów.

Oddział, który stracił poziom siły, nieodwracalnie traci także kozły.

G) Kontrszarża.

28. Kontrszarża - zasady szczegółowe.

28.1 W przypadkach, określonych w rozdziale VI, gracz nieaktywny, po zdanych teście morale, może przesunąć własną jednostkę o jeden heks do przodu tak, by znalazła się na heksie przyległym do nieprzyjaciela będącego celem kontrszarży.

28.2 Test morale wykonuje się dla aktualnego stanu morale, bez modyfikatorów.

28.3 Kontrszarża jest możliwa także wtedy, gdy jednostka przeciwnika znajdzie się na heksie w strefie

frontowej oddziału.

28.4 W przypadku udanego testu morale, zarówno oddział kawalerii, jak i cel kontrszarzy zaznacza się żetonem REAKCJA. Walkę przeprowadza się według ogólnych zasad. Oddział gracza nieaktywnego jest oddziałem atakującym.

28.5 W przypadku nieudanej kontrszarzy, oddział gracza nieaktywnego może być ponownie ostrzelany bądź atakowany białą bronią przez inne jednostki.

Rozdział XI ARTYLERIA

1. Szyki i ruchliwość artylerii.

1.1 Artyleria wykorzystuje dwa szyki:

- marszowy,
- ogniowy.

1.2 Zmiana szyku z marszowego na ogniowy i odwrotnie wymaga wydania wszystkich punktów ruchu.

1.3 Zwrot jednostki w szyku marszowym nie wymaga wydania punktów ruchu.

Jednostka w szyku ogniowym może kosztem wszystkich punktów ruchu zrobić zwrot o 60 stopni.

Wyjątek: saska artyleria piechoty przemieszcza się bez konieczności zmiany szyku i natychmiast po ruchu może wykonać ostrzał.

2. Moment ostrzału.

2.1 Artyleria może ostrzelać przeciwnika we własnej aktywacji - salwa wymaga wydania wszystkich punktów ruchu.

2.2 Artyleria może zareagować, ostrzeliwując atakującego przeciwnika - ostrzał taki jest wykonywany po wejściu jednostki nieartylerijskiej na heks frontowy artylerii.

3. Heks przyległy.

Artyleria nie może wejść na heks przyległy do jednostki przeciwnika, nawet jeśli nie jest to heks w jej strefie frontowej.

Wyjątek: saska artyleria piechoty, przemieszczająca się razem z własnym oddziałem piechoty.

4. Ustalenie wyników ostrzału.

Ustalenie wyników ostrzału odbywa się na identycznych zasadach, jak w przypadku piechoty.

Należy zwrócić uwagę na fakt, że saska artyleria piechoty korzysta z innej tabeli ostrzału oraz na osobne wiersze dotyczące dystansu (1-2 hekсы to ostrzał kartaczami, 3 hekсы i więcej to ostrzał litymi kulami).

5. Modyfikatory za dystans.

Modyfikatory do ostrzału za dystans od celu przedstawiają rysunki w książce scenariuszy.

6. Walka bezpośrednia artylerii.

6.1 Jeśli oddział przeciwnika wejdzie na heks przyległy do samotnie stojącej artylerii w jej strefie frontowej, artyleria najpierw oddaje salwę, a następnie (po wprowadzeniu skutków ostrzału) może zostać zaatakowana. Atak polega wyłącznie na wykonaniu testu morale dla atakującej jednostki - wynik pozytywny oznacza eliminację jednostki artylerii, jej usunięcie z gry i pościg na heks zajmowany przez artylerię.

6.2 Atak i zniszczenie artylerii z jej flanki albo z tyłu nie wymaga testu morale. To samo dotyczy artylerii w szyku marszowym, bez względu na strefę, z której jest atakowana.

7. Samotnie stojąca artyleria, będąca celem ostrzału. W przypadku wyniku, oznaczającego utratę choć jednego punktu morale, stojąca samotnie artyleria w szyku ogniowym wykonuje test morale z modyfikatorem dodatnim w postaci liczby „traconych” punktów morale. Wynik negatywny oznacza eliminację artylerii. W przypadku artylerii w szyku marszowym, oddział jest eliminowany, jeśli miałby stracić w wyniku ostrzału choć jeden punkt morale.

8. Artyleria na stosie z piechotą/kawalerią.

8.1 Artyleria może wykonać ostrzał, jeśli znajduje się na szczycie stosu z piechotą bądź kawalerią. Jeśli ostrzał ten jest wykonywany po wejściu przeciwnika na pole przyległe, artyleria po ostrzale natychmiast przesuwana jest na spód stosu i nie bierze udziału w walce.

8.2 W tej aktywacji piechota, pod którą przesunęła się artyleria, nie wykonuje już ostrzału.

8.3 Artylerię można przenieść na szczyt stosu w kolejnej aktywacji. Należy wydać wszystkie punkty ruchu. Nie można tego dokonać w strefie frontowej przeciwnika.

8.4 Jednostka piechoty, znajdująca się na stosie pod artylerią nie może wykonywać ostrzału ani atakować białą bronią.

Wyjątek! Przepisy dotyczące obowiązku przesuwania artylerii na spód stosu nie dotyczą saskiej artylerii piechoty, która pozostaje na szczycie stosu, a piechota może atakować.

9. Wycofanie artylerii.

W przypadku odwrotu, jednostka artylerii ulega eliminacji i jest usuwana z gry.

Rozdział XII DOWÓDCY A WALKA

1. Wpływ dowódcy na walkę.

1.1 Dowódca, stojąc z oddziałem, zwiększa morale tego oddziału o wartość własnego współczynnika.

1.2 Dowódca nie zwiększa morale oddziału, który ostrzeliwuje przeciwnika. Dowódca zwiększa morale podczas walki białą bronią oraz gdy oddział jest celem ostrzału przeciwnika.

1.3 Starcie może wspierać tylko jeden własny dowódca linii albo dowódca skrzydła albo wódz naczelny.

2. Utrata dowódcy wskutek walki.

2.1 Jeśli oddział, z którym stoi dowódca, wskutek ostrzału bądź ataku na białą broń (także wskutek nieudanej próby ataku) utraci choć jeden punkt morale, gracz wykonuje 1K10. Wynik 9 oznacza utratę dowódcy.

2.2 W przypadku ostrzału, rzut należy powtórzyć tyle razy, w ilu ostrzałach oddziałowi zadano straty.

3. Dowódca a kawaleria i piechota przeciwnika.

3.1 Jeśli na pole przyległe do samotnie stojącego dowódcy podejdzie oddział piechoty przeciwnika, gracz nieaktywny przesuwa dowódcę na najbliższy oddział podporządkowany temu dowódcy.

3.2 Jeśli na pole przyległe do samotnie stojącego dowódcy podejdzie oddział kawalerii przeciwnika, gracz wykonuje 1K10. Wynik 9 oznacza utratę dowódcy. W przeciwnym wypadku należy przesunąć dowódcę na najbliższy oddział podporządkowany temu dowódcy.

3.3 To samo dotyczy sytuacji, w której po walce dowódca zostałby sam na heksie.

4. Skutki utraty naczelnego wodza.

Do momentu pojawienia się nowego naczelnego wodza, gracz nie może samodzielnie wydawać rozkazów dowódcom skrzydeł (dowódcy ci mogą zmieniać rozkazy tylko stosując procedurę samodzielnego dowodzenia).

5. Skutki utraty dowódcy skrzydła.

5.1 W przypadku utraty dowódcy skrzydła, jego funkcję tymczasowo przejmuje dowolny dowódca linii, o ile taki jest. Dowódca ten równocześnie dowodzi własną linią. Wartość współczynnika inicjatyw tego dowódcy wynosi „0”. Tymczasowy dowódca skrzydła - do momentu zmiany - wykonuje poprzednio posiadany rozkaz.

5.2 Jeśli dane skrzydło nie posiada dowódcy linii, dowodzenie może przejść wódz naczelny, nawet jeśli nie ma gońców. Jeśli ma chociaż jednego gońca, musi przesunąć go na następne pole toru etapów. W tym etapie nie może już wydawać rozkazów.

6. Skutki utraty dowódcy linii.

W przypadku utraty dowódcy linii, jego funkcję czasowo przejmuje dowódca skrzydła. Linię dowodzenia należy zatem poprowadzić na zasadach ogólnych do tego dowódcy.

7. Powrót dowódcy.

Po utracie, żeton dowódcy odwracany jest na rewers i kładziony na następnym polu toru etapów. Dowódca zastępczy wchodzi do gry na końcu następnego etapu i kładziony jest na dowolnej, podporządkowanej mu jednostce. Po wejściu na mapę dowódca posiada poprzedni rozkaz.

7.1 Jeśli zginie dowódca zastępczy żetonu nie odwraca się na awers tylko bez odwracania kładzie na torze etapów.

7.2 Jeśli w zamian za dowódcę wchodzi inny dowódca biorący już udział w bitwie, żeton tego dowódcy jest natychmiast odwracany na rewers.

Przykład: Utrata w bitwie pod Kliszowem Karola XII wymusza odwrócenie żetonu naczelnego wodza na rewers z feldmarszałkiem Rehnskiöldem. Ponieważ Rehnskiöld dowodzi prawym skrzydłem, żeton dowódcy prawego skrzydła należy natychmiast odwrócić na rewers. Od tego momentu, wodzem naczelnym jest feldmarszałek Rehnskiöld, zaś prawym skrzydłem dowodzi dowódca zastępczy.

7.3. Jeśli konkretny dowódca zastępczy został już utracony, nowy dowódca danego szczebla nie pojawia się. Dowodzenie przejmuje wybrany dowódca skrzydła.

Przykład: Gracz szwedzki traci Karola XII. Wcześniej utracił feldmarszałka Rehnskiölda. W ten sposób do końca gry dowolny (wskazany przez gracza szwedzkiego) dowódca skrzydła pełnił będzie dodatkowo funkcję naczelnego wodza.

7.4 W momencie utraty dowódcy, należy natychmiast wymienić żeton aktywacyjny chyba, że tracony jest dowódca zastępczy.

Rozdział XIII ODDZIAŁY PO WALCE

A. Utrata morale.

1. Utrata morale.

Każdy oddział posiada na żetonie podstawowy poziom morale. Utrata morale może być skutkiem ostrzału, ataku na białą broń (także nieudanej próby ataku), odwrotu, ucieczki lub wejścia na heks reprezentujący odpowiedni teren albo przejścia przez krańcówkę heksu (zmiana ukierunkowania na takim heksie nie wpływa na morale).



2. Żeton utraconego morale.

Utratę morale zaznacza się żetonami utraconego morale. Każdy żeton oznacza aktualny poziom morale jednostki. Zmianę poziomu morale należy zaznaczyć, podkładając pod oddział żeton **UTRACONE MORALE** o odpowiedniej wartości.

3.1 Jeśli celem ostrzału jest stos, utracone punkty morale należy równomiernie rozdzielić pomiędzy obydwa oddziały.

3.2 W przypadku nieparzystej liczby punktów, najpierw rozdziela się je równomiernie, a pozostały punkt gracz traci według własnego uznania.

3.3 W przypadku ataku na białą broń, stosowną ilość punktów morale traci każdy zaangażowany oddział.

4. Utrata morale wskutek odwrotu.

W trakcie odwrotu przez oddział sojusznicy, gracz testuje morale oddziału, przez który odwrót jest wykonywany. Negatywny wynik oznacza utratę **1 punktu morale**.

5. Odzyskiwanie morale - zasada ogólna.

5.1 Jednostka odzyskuje morale we własnej aktywacji kosztem stosownej liczby punktów ruchu.

Jednostka z rozkazem **MARSZ** za każdy **1 punkt ruchu** odzyskuje **1 punkt morale**.

Wyjątek: Jednostka o morale podstawowym „6” lub „5” za każde 2 punkty ruchu odzyskuje 1 punkt morale.

5.2 Jednostka odzyskująca morale, może poruszać się, korzystając z pozostałych punktów ruchu.

Jednostka z rozkazem **OBRONA** może odzyskiwać punkty morale tak, jak jednostka z rozkazem **MARSZ**, albo kosztem wszystkich punktów ruchu odzyskuje początkowy poziom morale.

Jednostka z rozkazem **ATAK** może, spełniając warunki dla rozkazu **MARSZ**, odzyskać tylko 2 punkty morale.

6. Odzyskiwanie morale na heksie przyległym do oddziału przeciwnika.

6.1 Jeśli oddział znajduje się:

a) na heksie przyległym do nierozbitej piechoty bądź kawalerii przeciwnika, ale nie w jej strefie frontowej lub

b) na heksie przyległym do artylerii, to odzyskanie punktów morale wymaga testu morale. Odzyskanie punktów następuje stosownie do posiadanego rozkazu przez dowódcę skrzydła.

6.2 Odzyskanie morale jest niemożliwe, jeśli jednostka znajduje się na heksie w strefie frontowej piechoty

albo kawalerii przeciwnika.

Własny dowódca, stojący z oddziałem, podnosi wartość morale oddziału o własny współczynnik morale. Za własnego uznaje się dowódcę własnej linii, własnego skrzydła bądź naczelnego wodza.

7. Odzyskiwanie morale a walka.

Każdy oddział obrońcy, który odparł atak białą bronią, odzyskuje 1 punkt morale.

8. Zaznaczanie odzyskania morale.

W przypadku odzyskania morale, żeton należy zamienić na odpowiedni, a w przypadku odzyskania morale w całości, żeton UTRACONE MORALE należy usunąć.

B. Utrata siły.

9. Poziomy siły.

Za wyjątkiem artylerii, każdy oddział posiada pełną siłę lub jest osłabiony.

10. Utrata siły.

10.1 Utrata poziomu siły następuje w sytuacji, gdy:

- oddział ulega rozbiciu,
- oddział w trakcie jednej aktywacji traci 3 lub więcej punktów morale.

10.2 Jeśli oddział straci w trakcie jednej aktywacji przynajmniej 6 punktów morale, jest natychmiast eliminowany z gry.

10.3 W przypadku utraty poziomu siły, oddział w pełnej sile jest osłabiany - żeton odwracany jest na rewers.

10.4 Utrata poziomu siły przez oddział osłabiony oznacza jego natychmiastową eliminację.

11. Utrata siły a poziom morale.

Na rewersie oddział posiada morale wyjściowe o jeden niższe niż w pełnej sile. Utrata poziomu siły nie powoduje dodatkowej utraty morale.

Przykład: Oddział o morale 8 posiada żeton aktualnego poziomu morale „6”. Wskutek utraty 3 punktów morale oddział obracany jest na rewers (wyjściowe morale „7”), a jego morale wynosi obecnie „3” (6-3=3).

12. Stała utrata siły.

Nie można odtworzyć oddziałów wyeliminowanych ani wzmocnić oddziałów osłabionych.

C. Rozbicie.

13. Przyczyny rozbicia.

Oddział piechoty bądź kawalerii zostaje rozbity, jeśli jego morale spadnie do zera lub poniżej. Jeśli w wyniku ataku kawalerii, został rozbity oddział piechoty, to jest on eliminowany.

14. Ucieczka.

14.1 Rozbity oddział należy przesunąć o 3 heksy tak, by w miarę możliwości nie wejść na oddział wroga ani na heks w jego strefie frontowej.

Oddział jest eliminowany, gdy jedyna możliwa trasa ucieczki przechodzi przez pola zajęte przez wroga oddziały.

Jeśli trasa ucieczki przechodzi przez sojuszniczy oddział, to należy wykonać test morale dla „stojącego” oddziału. Wynik negatywny oznacza utratę 1 punktu morale (w przypadku stosu dla każdego oddziału w stosie).

15. Test morale.

15.1 Gdy rozbity jest oddział w pełnej sile, gracz wy-

konuje test morale. Morale równe jest połowie morale na rewersie (oddziału osłabionego) zaokrąglonego w górę. Test należy zmodyfikować o +1, jeśli ucieczka (patrz 14.1) przebiegała przez strefę kontroli wrogiej jednostki.

15.2 Wynik negatywny oznacza eliminację oddziału.

15.3 Wynik pozytywny oznacza konieczność sprawdzenia, w którym etapie jednostka może powrócić do gry. Gracz wykonuje 1K10, a wynik sprawdza w tabeli ZBIERANIE ODDZIAŁÓW.

Jednostkę taką należy położyć na odpowiednim polu toru etapów.

15.4 Nie można zbierać oddziałów piechoty rozbitych przez kawalerię. Oddziały takie zawsze ulegają eliminacji.

D. Zbieranie oddziałów.

16.1 Oddział powraca do gry na początku aktywacji danego skrzydła i kładziony jest w odległości co najmniej 5 heksów od jednostki przeciwnika i możliwie najbliżej własnego dowódcy linii/skrzydła. Jeśli tych warunków nie można spełnić, oddział jest eliminowany.

16.2 Powracający oddział kładziony jest na mapie jako osłabiony i posiada morale równe 1.

E. Odwrót.

17. Odwrót ostrzelanego obrońcy.

Jeśli wskutek ostrzału, oddział obrońcy straci liczbę punktów morale podaną w tabeli ODWRÓT, to musi on wykonać odwrót o 1 heks. Jeśli mimo odrotu, ostrzał jest nadal możliwy, jednostka może zostać znowu zmuszona do wycofania. Wynik ten wprowadza się oprócz obowiązkowej utraty morale i poziomu siły.

Przepis ten nie dotyczy oddziałów atakowanych przez szwedzką piechotę. Wykonywany ostrzał jest elementem ataku na białą broń.

Przepis ten nie dotyczy oddziałów atakujących. Oznacza to, że bez względu na efekt ostrzału, oddział atakujący nigdy nie wykonuje odwrotu.

18. Odwrót obrońcy wskutek ataku na białą broń.

Przeegrany, ale nie rozbity, obrońca po ataku na białą broń wycofuje się o 1 heks.

19. Sposób wykonania odwrotu.

19.1 Odwrót należy wykonać, przesuwając oddział na jedno z dwóch pól strefy tylnej. W ostateczności możliwy jest odwrót na heks w strefie frontowej przeciwnika. W takim przypadku, po wykonaniu odwrotu, należy wykonać test morale - wynik negatywny oznacza utratę 1 punktu morale.

19.2 Odwrót można wykonywać przez własne jednostki. W takiej sytuacji, gdyby doszło do przekroczenia limitu stosu, oddział wykonujący odwrót należy przesunąć na kolejny heks.

19.3 Nie wolno przemieścić się na heks niedostępny dla danej broni. W takiej sytuacji można wykonać odwrót na pole w strefie kontroli lub zignorować wymóg oddalenia się od przeciwnika. Oddział zmuszony do takiego odwrotu ulega automatycznie rozbiciu.

20. Odwrót a teren.

Wpływ terenu na morale oddziału należy uwzględnić także podczas odwrotu.

F. Pościg.**21. Pościg po udanym ataku białą bronią.**

21.1 Pościg może wykonać tylko atakujący białą bronią, o ile przeciwnik zostanie zmuszony do odwrotu bądź rozbity.

21.2 Pościg jest obowiązkowy. Piechota może wejść tylko na heks, z którego przeciwnik wycofał się. W przypadku rozbicia, tylko kawaleria może kontynuować pościg, przemieszczając się w dowolnym kierunku o 3 hekсы.

21.3 Nie można przekraczać limitu stosu.

21.4 Po pościgu można wykonać zwrot w dowolną stronę pamiętając, by wszystkie oddziały miały jednakowe ukierunkowanie.

20.5 W trakcie pościgu można rozdzielać stopy.

22. Pościg a strefa frontowa piechoty lub kawalerii.

Podczas pościgu, ignorowane są strefy frontowe wrogich oddziałów - nie trzeba się w nich zatrzymywać. Gracz przeciwny nie może reagować na ruch oddziałów wykonujących pościg.

23. Pościg a teren.

Wpływ terenu na morale oddziału należy uwzględnić także podczas pościgu.

G. Wygrana obrońcy.**24. Zwrot wygranego obrońcy.**

W przypadku wygranej, obrońca nie wykonuje pościgu. Może jednak wykonać dowolny zwrot oddziałami, które się obroniły.

Rozdział XIV WARUNKI ZWYCIĘSTWA

**1. Tor zwycięstwa.**

Na planszach są tory zwycięstwa. Służą do zaznaczania zdobytych punktów zwycięstwa, poprzez przesuwanie żetonu na odpowiednie pole. Żeton PUNKTY ZWYCIĘSTWA ma awers i rewers odpowiadający każdej stronie.

Przykład. Gracz szwedzki zdobył trzy punkty zwycięstwa. Żeton powinien być odwrócony na stronę w kolorze niebieskim i znajdować się na trzecim polu toru.

2. Początek gry.

Na początku gry żeton PUNKTY ZWYCIĘSTWA należy położyć na polu oznaczonym „0”.

3. Punkty zwycięstwa.

Każdy z graczy uzyskuje punkty zwycięstwa za:

- 1) wygrane starcie,
- 2) wyeliminowanie określonego dowódcy.

4. Wygrane starcie.

Za wygraną uznaje się sytuację, gdy przeciwnik został rozbity lub zmuszony do odwrotu (także wskutek ostrzału), albo gdy obrońca wytrzymał nacisk atakującego białą bronią (nie został zmuszony do odwrotu bądź rozbity). Nie ma znaczenia liczba oddziałów, biorących udział w starciu.

5. Poziom zwycięstwa.

Każdy scenariusz określa poziom zwycięstwa to znaczy liczbę punktów zwycięstwa, które musi zdobyć gracz, aby wygrać rozgrywkę.

LITERATURA:

- 1) B. Nosworthy: The Anatomy of Victory. Battle Tactics 1689-1763; Hypocrene Books, New York, 1992;
- 2) Ch. Duffy: The Military Experience in the Age of Reason; Wordsworth Military Library, 1998;
- 3) M. Wagner: Bitwa pod Kliszowem 19 lipca 1702 roku; NapoleonV, Oświęcim 2013;
- 4) P. Stok: Bitwa pod Kliszowem w r. 1702; "Studia i Materiały do Historii Wojskowości", t. VI, cz. II, 1960;
- 5) O. Sjoestroem: Bitwa pod Wschową 1706. A potem pole bitwy zabarwiło się na czerwono...; polskie wydanie Infortedititions, Zabrze-Tarnowskie Góry 2012;
- 6) B. Megorsky: The Russian Army in The Great Northern War 1700-21. Organisation, Materiel, Training and Combat Experience, Uniforms; Hellion & Company, 2018;
- 7) V.S. Velikanov: Russkiy vspomagatelnyi korpus na polsko-saksonskoi sluzhbe w 1704-1707 gg. i srazheniye pri Frau-stadte; Ratnoe Delo, Moskva 2018;
- 8) D.A. Schorr: Notes on the Saxon Army 1700-1716. Organization, Uniforms, Colours and Standards;
- 9) <http://www.wfgamers.org.uk/resources/C18/gnw.htm>;
- 10) <http://www.tacitus.nu/gnw/index.htm>;
- 11) <https://weaponsandwarfare.com/2015/08/27/the-battle-of-kliszow-or-klissow-9th-july-1702/>.

Osoby, które miały wkład w powstanie gry.

Przepisy podstawowe, scenariusze: Sławomir Łukasik

Mapy: Sławomir Łukasik

Ikony na żetonach: Paskudny Ork z Warsztatu

Projekt graficzny żetonów: Sławomir Łukasik

Testerzy: Adam Niechwiej, Tomasz Horożaniecki, Tomasz Czerwiński oraz Sławomir Łukasik,

Projekt pudełka: Sławomir Łukasik.

Tłumaczenie zasad na język angielski: Bartosz Bruziak

Grafika na okładce: Paskudny Ork z Warsztatu

Wizerunki dowódców: grafiki z Wikipedii

Szczególne podziękowania dla Ilii Litsiosa z Moskwy za pomoc w uzyskaniu rosyjskiej literatury tematu.

Kontakt z autorem: slawomir.lukasik@o2.pl

Strona internetowa wydawcy:

<http://www.strategemata.pl>

Facebook:



©2019 STRATEGEMATA i Sławomir Łukasik