

Jours de Gloire - Dni Chwały „Wersja 1813”

Reguły Frédéric'a Bey'a, przetłumaczone z wersji angielskiej Stephena Neville'a przez Michała Wasilę

Ostatnie zmiany: 29 grudnia 2013

Posse quod velit. Velle quod oportet.

Aby móc uczynić, czego pragniesz, zapragnij tego, co przystoi
Święty Augustyn

Dni Chwały «Wersja 1813» to ostatnia wersja reguł serii Jours de Gloire („Dni Chwały”) (poprzednio znanych jako Jours de Gloire *Classic* albo Jours de Gloire *Empire*). Reguły te mogą być używane dla wszystkich 36 bitew w serii: Rivoli 1797 (*Vae Victis nr 18*), Piramidy 1798 (*Vae Victis nr 23*), Zurych 1799 (*Vae Victis nr 29*), Marengo 1800 (*Vae Victis nr 35*), Canope 1801 (*Canons en Carton*), Montebello 1800 (*Canons en Carton*), Lonato 1796 (*Magazyn C3i nr 14*), Austerlitz 1805 – część południowa - (*Vae Victis nr 56*), Haslach i Elchingen 1805 (*Canons en Carton*), Austerlitz 1805 – część północna - (*Vae Victis nr 64*), Dürrenstein i Schöngraben 1805 (*Canons en Carton*), Jena 1806 (*Vae Victis nr 71*), Maida i Castel Nuovo 1806 (*Canons en Carton*), Schleiz, Saalfeld i Auerstaedt 1806 (*Canons en Carton*), Iława 1807 (*Vae Victis nr 77*), Frydland 1807 (*Canons en Carton*), Borkowo 1806 (*Vae Victis poza serią nr 10*), Medina de Rioseco i Somosierra 1808 (*Vae Victis nr 83*), Roliça i Vimeiro 1808 (*Canons en Carton*), Aspern-Essling 1809 (*Vae Victis Collection*), Gospitch i Ocaña 1809 (*Canons en Carton*), Almeida i Bussaco 1810 (*Canons en Carton – Hexasim*), Foz d'Arouce, Fuentes de Oñoro i El Bodon 1811 (*Vae Victis Collection*) i Berezyna 1812 (*Ludifolie Editions*), Hanau 1813 (*Vae Victis Collection*).

Uwaga dotycząca systemu Dni Chwały: Dni Chwały ujrzały światło dzienne w roku 1997. Były one owocem bliskiej współpracy z Ryszardem H. Bergiem (projektantem zespołu reguł zatytułowanych **Victory**, które zostały następnie opublikowane przez GMT Games LLC jako reguły serii **Glory**, obejmujące Wojnę Secesyjną, i serii **Triumph & Glory** obejmujące okres napoleoński) oraz z Markiem Brandsmą (autorem francuskiej adaptacji).

Od tego czasu reguły te ewoluowały niezależnie, zyskując szczególnie na doświadczeniu 2231 gier rozegranych do tej pory podczas 15 corocznych turniejów **Trophée du Bicentenaire** (Trofeum Dwustulecia)

0 – Reguły ogólne

0.1 – Skalowanie

Gry w tej serii są w skali batalionu, pułku (półbrygady w czasach Republiki) lub brygady. Punkt siły odpowiada około 200 piechurów albo 150 kawalerzystom, jeżeli każda jednostka przedstawia pułk i 400 piechurów albo 300 kawalerzystom, jeżeli każda jednostka odpowiada brygadzie. Punkt siły artylerii odpowiada 2 do 4 działom zależnie od ich kalibru.

0.2 - Mapa

Mapa przedstawia historyczne miejsce bitwy. Różne typy terenu i ich wpływ na przebieg gry są wyszczególnione w Karcie Efektów Terenu.

0.3 – Jednostki bojowe

Żetony jednostek bojowych posiadają kilka charakterystyk:

- Nazwę i (czasem) wskazanie na miejsce w łańcuchu dowodzenia (korpus, do którego należą);
- Typ (piechota, kawaleria i artyleria);
- Narodowość;
- Formację, do której należą (do aktywacji);
- Liczbę punktów siły (siłę ognia dla artylerii), bazującą na liczbie ludzi i dział w jednostce;

- Współczynnik zwartości bazujący na zdolności jednostki do przetrwania walki;
 - Współczynnik starcia bazujący na zdolności jednostki do zaangażowania się samodzielnego w walkę wręcz;
 - Współczynnik ruchu wyrażony w punktach ruchu;
- Żetony wszystkich jednostek bojowych posiadają dwie strony. Awers przedstawia jednostkę uporządkowaną (o pełnych możliwościach), podczas gdy rewers przedstawia ją zmieszaną (z ograniczonymi możliwościami, patrz **10.1**)

0.4 – Kostka i zasadnicze próby

Gra wymaga użycia kostki 10-ściennej (opisanej jako 1k10). „0” to zero, a nie dziesięć.

0.4.1 – Próba zwartości

Gracz rzuca 1k10. Jeżeli wynik jest mniejszy lub równy współczynnikowi zwartości, jednostka wytrzymała próbę. Jeśli wynik jest wyższy, jednostka nie wytrzymała próby.

0.4.2 – Próba starcia

Tak samo, używamy tylko współczynnika starcia.

0.5 - Skróty

| | |
|------|--------------------------|
| Hex: | Heks |
| ZA: | Znacznik Aktywacji |
| PR: | Punkt Ruchu |
| PZw: | Próba Zwartości |
| PS: | Próba Starcia |
| SK: | Strefa Kontroli |
| LW: | Linia Widoczności |
| MRK: | Modyfikator Rzutu Kostką |
| PZ: | Punkt Zwycięstwa |

1 – Porządek Gry

Etap gry jest wspólny dla obu graczy, którzy działają naprzemiennie zależnie od wyciągniętych Znaczników Aktywacji. Każdy etap składa się z kilku faz.

A. Faza Rozkazów

Gracze kładą do kubka Kombinowane Znaczniki Aktywacji, usuwają, jeśli jest taka konieczność, znaczniki *Renforts* (Posiłki) ze swych jednostek i wybierają formacje, które otrzymają rozkazy w tym etapie (patrz **2.3**).

B. Faza Inicjatywy Strategicznej

1. Każdy gracz rzuca kostką, by rozstrzygnąć, kto posiada inicjatywę strategiczną (patrz **3**.)
2. Gracz z inicjatywą wybiera ZA należący do formacji, która rozpocznie etap.

C. Faza Gromadzenia ZA

Gracze wkładają do kubka Znaczniki Aktywacji formacji obecnych na mapie, jak również tych, które mają wejść jako posiłki w tym etapie (z wyjątkiem znacznika wybranego w fazie **B.2**)

D. Faza Aktywacji

1. Jeden z graczy losowo ciągnie jeden ZA z kubka, za wyjątkiem pierwszego ZA, który został już wybrany przez gracza z inicjatywą w Fazie **B.2**. Formacja, której odpowiada ZA, jest aktywowana.
2. Sprawdza się status aktywowanej formacji przez odkrycie jej znacznika rozkazów *Ordres Reçus* (Otrzymane Rozkazy) albo *Sans Ordres* (Bez Rozkazów – patrz **2.3**) Może zaistnieć konieczność próby inicjatywy dowódcy (patrz **2.4.3**.)
3. Aktywowana formacja może, ściśle przestrzegając poniższej kolejności:

- Wykonać ogień artyleryjski (patrz 7.);
- Poruszyć te z jednostek, które mają taką możliwość – włączając w to szarżę kawalerii (patrz 4. i 9.);
- Przeprowadzić walkę w zwarciu piechoty i nieszarżującej kawalerii (patrz 8.) i szarżę kawalerii (patrz 9.);
- Uporządkować jednostki, które nie podejmowały żadnej z wcześniej wymienionych czynności podczas obecnej Fazy Aktywacji (patrz 11.). Faza Aktywacji jest powtarzana dopóki w kubku nie zostanie tylko jeden ZA. Ten ostatni ZA jest wyłożony osobno, a formacja, która mu odpowiada, nie jest aktywowana.

E. Faza Ucieczki i Demoralizacji

Gracze poruszają uciekające jednostki używając ich pełnej możliwości ruchu w wymaganym kierunku (patrz ruch w ucieczce 10.4). Sprawdza się każdą formację, czy nie uległa demoralizacji (patrz 11.2).

F. Faza Końcowa

Gracze sprawdzają warunki zwycięstwa, przesuwać znacznik etapu o jedno pole i usuwają z mapy znaczniki *Ordres reçus* (Otrzymane Rozkazy) i *Sans ordres* (Bez Rozkazów). Następnie wracają do Fazy A.

2 – Rozkazy i aktywacja

2.1 – Znaczniki Aktywacji

Każdy ZA posiada kod (O albo C) i wartość inicjatywy (wyrażaną przez liczbę).

2.1.1 Zwykłe Znaczniki Aktywacji (ZA)

Zwykłe ZA są identyfikowane przez literę O na żetonie. ZA są używane do ustalenia, która strona jest aktywna i które jednostki mogą być używane podczas Fazy D. Każdy ZA oznacza poszczególną formację. Formację stanowi grupa jednostek (brygada, dywizja lub improwizowana) identyfikowana przez kolorowy pasek na jednostkach. Wszystkie formacje posiadają dwa ZA z wyjątkiem niektórych scenariuszy i stanu demoralizacji (patrz 11.2). ZA będące w grze są w każdym etapie umieszczane w kubku (Faza C) i losowane (2.2).

2.1.2 Kombinowane Znaczniki Aktywacji (KZA, lub MAC (francuski))

KZA są rozpoznawane przez "C" na ich żetonie. KZA są umieszczane w kubku (stosownie do wyboru lub wymagań gry) na początku Fazy A. Ich działanie jest opisane w szczegółowych regułach dla każdej z bitew.

Uwaga: Mogą być używane by umożliwić wprowadzenie jednostek jako posiłków, jeżeli zezwala na to ich charakterystyka.

2.2 – Używanie ZA

Na początku Fazy Aktywacji (Faza D), jeden z graczy losowo ciągnie ZA z kubka. Jednostki z formacji wskazanej przez ten ZA są następnie aktywowane i mogą wykonywać akcje. Gdy gracz skończył wszystkie akcje, które chciał wykonać jednostkami tej formacji, ZA jest odkładany na bok i jeden z graczy ciągnie losowo z kubka nowy ZA powtarzając powyższe czynności.

Gdy w kubku zostanie tylko jeden ZA, kończy się Faza Aktywacji. Ostatni ZA (nawet gdy jest to KZA) jest kładziony na boku, a odpowiadająca mu formacja nie jest aktywowana.

2.3 – Rozkazy

2.3.1 Formacje i grupy taktyczne

Jeżeli jednostki jednej formacji są zbyt rozproszone, muszą wtedy utworzyć kilka grup taktycznych i będą musiały zużyć do aktywacji całości więcej niż jeden rozkaz.

Podział na grupy taktyczne jest ustalany podczas Fazy Rozkazów (Faza A) każdego z etapów na czas całego etapu. Grupa taktyczna składa się z wszystkich jednostek jednej formacji, które znajdują się w odległości do dwóch heksów od innej jednostki tej formacji. Dlatego też pierwsza

jednostka musi być w odległości dwóch heksów od drugiej jednostki (wliczając heks, na którym się ona znajduje), druga jednostka musi znajdować się w odległości do dwóch heksów od trzeciej jednostki, itd. Ten łańcuch jednostek może rozciągać się na wszystkie jednostki formacji. Z drugiej strony jednostki położone dalej niż dwa heksy od wszystkich innych jednostek formacji są uznawane dla wydawania rozkazów za osobną grupę taktyczną.

Wyjaśnienie: Gdy z kubka zostaje wyciągnięty KZA formacji, wszystkie jednostki grup taktycznych należących do tej formacji są aktywowane równocześnie w kolejności wybranej przez gracza.

2.3.2 Wysyłanie rozkazów

Na początku każdego etapu (Faza A), obaj gracze wybierają te spośród swych grup taktycznych te, które otrzymają rozkazy i będą uważane za "Z rozkazami KG" (skrótowe **Otrzymane Rozkazy**) na resztę etapu. Liczba rozkazów jest ograniczona przez zdolność wydawania rozkazów każdego z głównodowodzących (patrz 2.5). Wszystkie grupy taktyczne, które nie otrzymały rozkazów są "Bez rozkazów z KG" (skrótowe: **Bez Rozkazów**). By zachować tajemnicę wyboru gracze kładą znacznik *Ordres Reçus* (Otrzymane Rozkazy) albo znacznik *Sans Ordres* (Bez Rozkazów) awerssem do dołu na dowolnej jednostce w każdej z grup taktycznych w grze.

By uzyskać status *Otrzymane Rozkazy* grupa taktyczna musi posiadać w zasięgu dowodzenia głównodowodzącego co najmniej jedną jednostkę (patrz 2.5).

Przykład 1: Na początku etapu 5 jednostek francuskich z formacji Cafarellego jest tak ustawionych, że tworzą jedną grupę taktyczną. Jeden rozkaz wystarczy, by wszystkie miały Otrzymane Rozkazy. Jeśli podczas etapu (po ich pierwszej aktywacji) jednostki Cafarellego zostaną oddzielone od początkowej grupy taktycznej (przez oddalenie większe niż dwa heksy), to w dalszym ciągu uważa się je za mające Otrzymane Rozkazy na pozostałą część etapu, wliczając w to możliwą drugą aktywację.

Przykład 2: Na początku etapu 5 jednostek formacji Cafarellego jest ustawionych w dwu grupach sąsiadujących jednostek. (jedna ma 3 jednostki, druga – 2) i te dwie grupy są oddalone od siebie o więcej niż dwa heksy. Z tego powodu stanowią one dwie oddzielne grupy taktyczne. Jeżeli gracz francuski życzyłby sobie, by miały one Otrzymane Rozkazy, to będzie musiał wydać dwa rozkazy. Jeżeli tylko jedna z dwu grup taktycznych będzie miała Otrzymane Rozkazy, druga grupa taktyczna będzie Bez Rozkazów. Jeśli w trakcie etapu (po pierwszej aktywacji) jednostki formacji Cafarellego należące do formacji Bez Rozkazów dołączą do grupy taktycznej, która ma Otrzymane Rozkazy, to pozostaną one Bez Rozkazów na dalszą część etapu, wliczając w to możliwą drugą aktywację.

2.4 – Działanie rozkazów i aktywacji

Znacznik rozkazów grupy taktycznej nie jest odwracany awerssem do góry, dopóki nie zostanie wyciągnięty pierwszy ZA tej grupy, a przez to aktywowana zostanie ta formacja (Faza D.2). Raz odkryty działa on przez cały etap. Akcje wymienione w punktach 2.4.1, 2.4.2 i 2.4.3 wykonywane są krok po kroku dla wszystkich grup taktycznych pojedynczej formacji (*Wyjaśnienie: Dlatego też nie jest konieczne wykonanie akcji wszystkimi jednostkami jednej grupy taktycznej przed wykonaniem akcji jednostkami innej grupy taktycznej*). Jednostki danej formacji mogą wykonywać akcje o pełnym (*Otrzymane Rozkazy*) albo o ograniczonym zakresie (*Bez Rozkazów*), zależnie od znacznika rozkazów, który został przypisany grupie taktycznej, do której one należą.

2.4.1 Otrzymane Rozkazy

Jednostki mogą w następującym porządku:

- prowadzić ogień artyleryjski;
- poruszać się normalnie, wliczając w to ruch do szarży (patrz 9.), i ograniczony ruch artylerii, która strzelała;
- wykonać marsz forsowny, jeśli to dozwolone;
- wszcząć starcie lub szarżować bez Próby Starcia;
- próbować zebrać się w szyku.

2.4.2 Bez Rozkazów

Jednostki w następującym porządku mogą, albo:

- spróbować skorzystać jedną grupą taktyczną na raz z inicjatywy dowódcy, z konsekwencjami wymienionymi w 2.4.3. lub:
- wykonać ogień artyleryjski (bez Próby Starcia);
- poruszyć się, wliczając w to ruch do szarży po Próbie Starcia (patrz 9.1), z ograniczonym zakresem ruchu (patrz 4.1.2.); z wyłączeniem artylerii, która strzelała i jednostek kawalerii, które nie przeszły PS swej szarży – te nie mogą się poruszyć;
- wszcząć walkę w zwarciu po Próbie Starcia, lub szarżę (Próba Starcia wykonana przez szarżującą kawalerię przed ruchem);
- próbować zebrać się w szyku;

2.4.3 Inicjatywa dowódców

Współczynnik inicjatywy jest umieszczony na ZA każdej formacji. Odpowiada on stopniowi inicjatywy dowódcy formacji. (Uwaga: Dwa ZA formacji mogą mieć dwa różne współczynniki inicjatywy.) Po tym jak ZA formacji jest losowo wyciągnięty z kubka, jego współczynnik inicjatywy może być użyty przez każdą grupę taktyczną (swej formacji), która jest Bez Rozkazów. Aby to wykonać, gracz wykonuje próbę inicjatywy dowódcy. Rzuca kostką 1k10 za każdą grupę taktyczną Bez Rozkazów, odejmując modyfikator do rzutu kostką głównodowodzącego, jeśli przynajmniej jedna z jednostek grupy taktycznej jest w jego zasięgu dowodzenia (patrz 2.5):

- Jeżeli zmodyfikowany rzut kostką jest równy lub mniejszy współczynniki dowodzenia dowódcy, to wszystkie jednostki grupy taktycznej otrzymują, jedynie dla tej aktywacji, zdolności jednostek, które mają *Otrzymane Rozkazy* (jeśli później wyciągnięty jest drugi z ZA formacji, konieczne jest powtórzenie próby);
- Jeżeli zmodyfikowany rzut kostką jest wyższy niż współczynnik inicjatywy dowódcy, jednostki nie mogą przedsięwziąć żadnej akcji poza próbą zebrania się w szyku.

2.5 – Głównodowodzący

2.5.1 Charakterystyki głównodowodzącego

Każdy z graczy posiada jednego albo więcej głównodowodzących. Każdy z głównodowodzących posiada trzy charakterystyki:

- 1) Modyfikator do rzutu kostką dla testów na inicjatywę dowódców i inicjatywy strategicznej;
- 2) Współczynnik dowodzenia (patrz 2.3.2);
- 3) Zasięg dowodzenia wyrażony w heksach. Na ten zasięg nie ma wpływu żadne ograniczenie (włączając w to niedostępny teren, jednostki wroga i ich SK),

Głównodowodzący mogą poruszyć się raz na etap, wydając do 7 Punktów Ruchu podczas aktywacji jednej z formacji ich armii. Nie mogą używać forsownego marszu. Są oni następnie obracani na przeciwną stronę, by wskazać, że skończyli się ruszać w tym etapie. Nie mogą samotnie wchodzić we wrogą SK.

2.5.2 Eliminacja głównodowodzących

Jeżeli jednostka wroga wejdzie na sąsiednie pole z żetonem głównodowodzącego, ten ostatni może (jeśli stoi wraz z własną jednostką), lub musi (jeśli stoi samotnie na heksie) przesunąć się od razu o jeden lub dwa heksy. To przesunięcie może nastąpić do lub przez wrogą SK. Jeśli głównodowodzący stoi z jednostką, która przesuwa się lub wykonuje odwrót po walce, to musi jej towarzyszyć. Jeśli on później się poruszy, to może swobodnie opuścić tą jednostkę. Jeśli głównodowodzący ciągle stoi wraz z uciekającą jednostką w Fазie E, musi on jej towarzyszyć w ucieczce i jest wyeliminowany, gdy ruch ten przeniesie go poza planszę. Głównodowodzący może zostać też wyeliminowany, gdy jest zmuszony do odwrotu przez jednostki wroga. Jeśli zostanie on wyeliminowany, to wszystkie formacje jego armii są Bez Rozkazów do końca gry (chyba, że armia posiada więcej niż jednego głównodowodzącego).

3 – Inicjatywa Strategiczna

Podczas Fazy Inicjatywy Strategicznej (Faza B) każdy z graczy rzuca kostką 1k10 i dodaje MRK swego głównodowodzącego (wyznaczonego w instrukcji do scenariusza, jeśli posiada więcej niż jednego głównodowodzącego). Gracz z wyższą sumą zyskuje inicjatywę w tym etapie. Jeśli sumy są równe, żaden z graczy nie ma inicjatywy strategicznej i wszystkie ZA są umieszczane w kubku. Gracz z inicjatywą strategiczną może wybrać jeden ZA jednej ze swych formacji, którą będzie aktywował przed wszystkimi innymi na początku etapu. (Nie umieszcza się tego ZA w kubku.) Formacja ta może mieć *Otrzymane Rozkazy*, albo być *Bez Rozkazów*. Gracz może też nie wybierać żadnej z formacji i w ten sposób nie wykorzystać swej przewagi. W tym przypadku Faza Aktywacji rozpoczyna się od wylosowania ZA, tak jak w wypadku remisu w zmodyfikowanym rzucie kostką.

4 - Ruch

4.1 – Zdolność ruchu

4.1.1 Ruch zwykły

Każda jednostka posiada zdolność ruchu wyrażoną w Punktach Ruchu wskazanych na żetonie. Liczba ta przedstawia maksymalną liczbę Punktów Ruchu, którą jednostka może wydać podczas jednej Fazy Aktywacji, gdy ma *Otrzymane Rozkazy*.

4.1.2 Ruch ograniczony

Jednostka Bez Rozkazów ma swą zdolność ruchu podzieloną na dwa i zaokrągloną w górę do liczby całkowitej. Tak więc jednostka, z 7 PR ma możliwość ruchu ograniczoną do 4 PR, gdy jest Bez Rozkazów.

4.1.3 Marsz forsowny

Marsz forsowny pozwala na podwojenie zdolności ruchu jednostki. Tylko jednostka, która ma *Otrzymane Rozkazy* i nie jest zmieszana, ani nie ucieka, może wykonać marsz forsowny i to jedynie wtedy, gdy nie znajduje się w odległości do 5 heksów od jednostki wroga na początku, ani w trakcie ruchu. Jeśli jednostka chce zbliżyć się do wroga na odległość 5 i mniej heksów, musi to uczynić ruchem zwykłym. Jednostka może podczas swej aktywacji użyć tylko jednego typu ruchu. Nie jest możliwe rozpoczęcie ruchu marszem forsownym i zakończenie go na sposób zwykły (albo odwrotnie). Jednostka poruszająca się marszem forsownym nie może ani wejść na ani przejść przez heks zawierający własną jednostkę. Jednostki w stosie mogą podczas marszu forsownego opuścić stos, lecz nie mogą wejść do niego dołączyć. Dotyczy to też stosów posiłków (patrz 5.2.2.).

4.2 – Formowanie czworoboku

Formowanie czworoboku jest dozwolone tylko w terenie czystym dla jednostek piechoty i artylerii, które nie są ani zmieszane, ani nie uciekają (patrz 10.1 i 10.2).

Formowanie czworoboku albo opuszczanie go we wrogiej SK jest dozwolone.

Jednostka może sformować czworobok podczas swej aktywacji (położ na niej znacznik Czworobok) tylko wtedy, gdy się nie porusza. Formowanie czworoboku kosztuje jednostkę całą zdolność ruchu, bez względu na to czy ma *Otrzymane Rozkazy*, czy jest *Bez Rozkazów*.

Dwie jednostki mogą sformować czworobok na tym samym heksie tylko wtedy, gdy są już obecne na heksie w momencie ich aktywacji. Jednostka artylerii nie może sformować czworoboku, jeśli nie jest w momencie swej aktywacji na jednym heksie z jednostką piechoty, która też formuje czworobok.

Uwaga: Dlatego też nie jest możliwe dla jakiegokolwiek jednostki (piechoty czy artylerii) dołączenie do już istniejącego czworoboku. Jednostka nie może się poruszać dopóki znajduje się w czworoboku. Podczas swej aktywacji może ona

opuścić czworobok wydając 2 PR. Może ona przyjąć wtedy dowolne ustawienie i poruszać się używając pozostałych punktów ruchu.

Jednostka w czworoboku nie może atakować ani kontratakować w walce wręcz. (patrz 8.), może jednak bronić się normalnie zaatakowana wręcz lub szarżą (patrz karta **Modyfikatory Starcia lub Szarży** dla przyjętych podczas rozstrzygnięcia walki nagród lub kar).

Gdy jednostka w czworoboku straci szyk lub będzie się musiała przesuwać z rezultacie walki od razu opuszcza czworobok (usuń znacznik Czworobok). Gdy jednostka piechoty, która jest częścią stosu jednostek w czworoboku, straci szyk, cały stos opuszcza czworobok. Heks nigdy nie może zawierać jednej jednostki piechoty, która jest w czworoboku i drugiej, która nie jest.

Formowanie czworoboku wpływa na ustawienie i SK jednostki (patrz 6.1).

4.3 – Ruch i teren

Jednostka wydaje Punkty Ruchu za każdym razem, gdy się porusza. Koszt w PR za każdy heks zależy od typów jednostki i terenu (patrz **Tabela Terenu**).

Zmiana ustawienia nie jest ruchem i jednostki nie wydają za to Punktów Ruchu (patrz 6.).

4.3.1 Drogi i szlaki

Jednostka używająca drogi lub szlaku korzysta ze zmniejszonego kosztu ruchu wskazanego w **Tabeli Terenu**, gdy wejdzie na heks z drogą lub szlakiem z innego heksu zawierającego tą samą drogę lub szlak. W innym wypadku płaci normalny koszt terenu na tym heksie. Jednostka nie może używać ruchu po drodze lub szlaku, by wejść na heks sąsiadujący z wrogą jednostką. Musi ona zapłacić normalny koszt za ostatni heks, wliczając w to koszt za krawędź heksu. *Wyjątek: Drogi i szlaki pozwalają kawalerii na pokonywanie stromych stoków, a artylerii na pokonywanie stoków i stromych stoków. Z w Tabeli Wpływu Terenu jest ignorowane i dodaje się 2 punkty do kosztu ruchu.*

4.3.2 Teren niedostępny

Niektóre heksy i ich krawędzie są niedostępne. Jednostki nie mogą wchodzić na nie ani ich przekraczać, dopóki nie uczynią tego drogą, szlakiem, lub mostem.

4.4 – Ograniczenia ruchu

4.4.1 Ograniczenia ogólne

Jednostka poruszająca się płaci za każdy heks, na który wchodzi wzdłuż wyznaczonej na mapie przez sąsiadujące ze sobą heksy ścieżki. Jednostki poruszają się niezależnie od siebie i ruch jednej jednostki musi być zakończony, zanim nie rozpocznie się ruch innej jednostki.

Wyjątek: Gdy wszystkie jednostki w stosie są tego samego typu i wykonują ten sam ruch, gracz może poruszyć na raz cały stos.

W stosie złożonym z jednostek różnych typów gracz musi wydać najwyższą liczbę punktów wymaganą przez każdy heks.

Ustawienie jednostki nie ma wpływu na koszt jej ruchu. Jednostka musi mieć zawsze wystarczającą liczbę Punktów Ruchu, by zapłacić koszt heksu, na który chce wejść. Gdy nie pozostało jej dość Punktów Ruchu, nie może wejść na heks. Punkty ruchu nie mogą być gromadzone z jednej Fazy Aktywacji na drugą.

Jednostki bojowe (patrz 0.3) i głównodowodzący (patrz 2.5) nie mogą dobrowolnie opuścić mapy za wyjątkiem rezultatu ucieczki, lub stosownie do instrukcji do poszczególnych scenariuszy.

4.4.2 Ruch artylerii

Jednostki artylerii, które mają **Otrzymane Rozkazy** mogą się poruszać, jeśli strzelały na początku swej Fazy Aktywacji (ogień artyleryjski jest wykonywany przed wszystkimi innymi akcjami, patrz 2.4), lecz wtedy ich możliwość ruchu zmniejsza się o połowę. (patrz 4.1.2). Położ jako przypomnienie na jednostce znacznik *Tir/Mouvement réduit* (Ogień/Ruch

ograniczony). Ten znacznik odnosi się tylko do obecnej aktywacji, a nie do całego etapu (usuń znacznik na koniec aktywacji). Z kolei jednostka artylerii, która jest *Bez Rozkazów*, nie może ruszać się po ostrzale.

4.4.3 Ruch przez własne jednostki

Wejście na heks zajmowany przez jedną lub więcej własnych jednostek z zamiarem przejścia przezeń kosztuje jeden dodatkowy Punkt Ruchu. Wejście na taki heks z zamiarem zatrzymania się na nim nie wymaga dodatkowego kosztu.

Wyjątki: Jednostka używająca marszu forsownego nie może wejść na heks zawierający własną jednostkę, ani przejść przez taki heks. Żadna jednostka nie może przejść przez heks zawierający własną jednostkę w czworoboku.

5 – Stosy i posiłki

5.1 - Stosy

5.1.1 Limity stosów

Znaczniki i żetony głównodowodzących nie liczą się do limitu stosu.

Na tym samym heksie mogą stać równocześnie:

- Dwie jednostki tego samego typu (piechota, kawaleria albo artyleria) i tej samej formacji;
- Jedna jednostka artylerii (pieszej lub konnej) dowolnej formacji wraz z jedną lub dwoma jednostkami piechoty;
- Jedna jednostka artylerii (pieszej lub konnej) wraz z jedną jednostką kawalerii;
- Dwie jednostki artylerii różnych formacji.

Wyjątki:

- Jednostki uciekające na stosie nie muszą być z tej samej formacji;
- Limit dwóch jednostek piechoty albo kawalerii jest podniesiony do trzech, jeśli całkowita liczba punktów siły tych trzech jednostek wynosi 6 lub mniej. *Uwaga: Jeśli zbieranie się w szyku jednostki zmieszanej spowoduje przekroczenie 6 punktów siły dla stosu, to jest ono niedozwolone (konieczne byłoby wpięrow opuszczenie stosu przez jednostkę).*

Nie mogą tworzyć stosu:

- Jednostki uciekające z jednostkami uporządkowanymi lub zmieszany;
- Jednostka w czworoboku z jednostką w innym szyku;
- Jednostka piechoty z jednostką kawalerii.

5.1.2 Wpływ stosów na ruch

Jednostka nie może wejść ani przejść przez heks zajęty przez jednostkę wroga.

Jednostka wchodząca na heks zajęty przez inną jednostkę jest umieszczana na spodzie stosu.

Wyjątek: W stosie jednostek, jednostka artylerii zawsze jest umieszczana na wierzchu.

Kolejność jednostek w stosie może być zmieniana swobodnie na początku ich Fazy Aktywacji, przed ruchem. Ograniczenia stosu przyjmowane są po zakończeniu ruchu każdej jednostki, wliczając w to cofnięcie się przed starciem (patrz 8.8).

Limity stosów sprawdzane są jednak w każdym momencie podczas marszy forsownych (patrz 4.1.3) oraz podczas wycofań i odwrotów po walce (patrz 10.5 i 10.3.3). Przekraczanie limitu stosu w czasie tych czynności jest również zabronione, albo może spowodować karę w postaci Próby Zwartości. Na koniec swego ruchu jednostka uciekająca musi stać na heksie samotnie, albo, jeśli nie ma innego wyjścia, wraz z inną jednostką uciekającą (patrz 10.2 i 10.4). Po zakończeniu ruchu jednostka uciekająca nie może tworzyć stosu wraz z jednostką uporządkowaną lub zmieszaną. Jednak podczas fazy ruchu jednostki mogą przechodzić przez heks zajmowany przez jednostkę uciekającą bez żadnych innych konsekwencji poza dodatkowym kosztem +1 PR (patrz 4.3.3).

5.1.3 Wpływ stosów na walkę

Ograniczenia stosów mają zastosowanie podczas walki (w zwarciu lub ogniowej). Efekty tego są następujące:

- Jednostka artylerii w stosie z piechotą lub kawalerią może strzelać;
- Jednostki w stosie muszą atakować razem. Atakowanie tylko jedną jednostką, podczas gdy druga nie jest zaangażowana, jest zabronione, dopóki jedna z nich nie jest zmieszana;
- Jeżeli jednostki w stosie walczą w zwarciu, ich punkty siły są dodawane do siebie, z wyjątkiem jednostek artylerii i w wypadku atakującego, jednostek nieuporządkowanych. Jedynie górna jednostka może przechodzić Próbę Starcia, jeśli taka jest wymagana (patrz 8.3.2). Jeśli jednostka ta nie wytrzyma Próby Starcia, to żadna z jednostek w stosie nie może wejść do walki. Jeżeli na szczycie stosu stoi jednostka artylerii, to Próbie Starcia podlega jednostka piechoty lub kawalerii leżąca pod nią;
- Ogień artylerii i wynik walki w zwarciu wpływają na wszystkie jednostki w stosie. Jeżeli stos musi przejść Próbę Zwartości jako wynik starcia lub ognia, to każda z jednostek go tworzących musi przejść ją osobno;
- Reakcja ogniem i ogień kontrbaterijny dotyczą jedynie górnej jednostki w stosie. Gdy wymagana jest Próba Zwartości, to przechodzi ją tylko górna jednostka.

Wyjątek: Gracz stosujący reakcję ogniem przeciwko stosowi mieszanemu (piechota lub kawaleria plus artyleria) może przed ostrzałem zdecydować, by wynik ostrzału dotyczył jednostki piechoty lub kawalerii leżącej bezpośrednio pod artylerią. Ogień kontrbaterijny z drugiej strony dotyczy tylko jednostki artylerii, która go sprowokowała.

5.2 - Posiłki

Posiłki wchodzi do gry, gdy ich ZA jest włożony do kubka i następnie wylosowany.

5.2.1 Procedura

W etapie, w którym scenariusz przewiduje pojawienie się formacji jako posiłków do kubka wkładany jest tylko jeden z dwóch ZA (gdy dwa ZA mają różne wartości w kubku umieść ten o wyższej wartości inicjatywy). Jeżeli ZA, który pozwoliłby na wprowadzenie posiłków na mapę nie został wylosowany podczas etapu, w którym wprowadzono go do gry (przez fakt bycia ostatnim ZA w kubku; patrz 2.2), posiłki są opóźnione i procedura jest powtarzana w następnym etapie, lecz tym razem z oboma ZA formacji w kubku, co czyni przybycie jej podczas tego etapu pewnym.

Wyjątek: Jeżeli jednostki wchodzące jako posiłki należą do niezdemoralizowanej formacji, której część jednostek jest już na mapie, używa się obu ZA, ponieważ są one i tak już w grze.

Posiłki wchodzi na mapę z **Rozkazami Otrzymałymi** i używają marszu forsownego (patrz 4.1.3) bez konieczności wydawania rozkazu przez głównodowodzącego. Połóż na nich znacznik **Renfort** jako przypomnienie. Gdy znajdują się one w odległości do 5 heksów od jednostki wroga (jest to wyjątek od 4.1.3), lub też po prostu na życzenie właściciela podczas Fazy A, przestają być posiłkami i znacznik ten jest usuwany. Jednostka pozostaje wtedy **Bez Rozkazów**. Głównodowodzący będzie więc musiał wydać później rozkaz, by jednostka wraz ze swą formacją miały **Otrzymałe Rozkazy**.

Status posiłków stosuje się indywidualnie do każdej jednostki i może być on przedłużony na następny etap.

Gracz może też zdecydować, aby jego posiłki wchodziły na mapę używając zwykłego marszu. W tym przypadku jednostki tracą swą zdolność do wykonania marszu forsownego i są **Bez Rozkazów**. Mimo to jednak korzystają z możliwości zwykłego marszu zamiast ograniczonej możliwości marszu charakterystycznej dla jednostek **Bez Rozkazów**.

*Wyjątek: Gdy jednostka wroga znajduje się w odległości 5 heksów lub mniejszej od heksu wejścia, posiłki wchodzi na mapę z **Rozkazami Otrzymałymi**, lecz tylko w tym etapie, bez marszu forsownego i bez znacznika **Renfort***

5.2.2 Wejście na mapę

Jednostki posiłków wchodzi na mapę przez heks wskazany w scenariuszu tak jakby były ustawione w kolumnę, jedna za drugą. Mogą wchodzić stosami (patrz ograniczenie w 4.4.1) i wtedy drugi stos formacji płaci podwójny koszt heksu wejścia, kolejne podobnie (3-ci stos – potrójny,

4-ty – poczwórny, itd.).

Jeżeli jedna lub więcej jednostek formacji posiłków nie może wejść na mapę w wyznaczonym etapie, zarówno z powodu zbyt małej liczby Punktów Ruchu, jak i ograniczeń stosu, to jej wejście jest opóźnione do wyciągnięcia pierwszego ZA tej formacji w następnym etapie. *Uwaga: Patrz 4.1.3 dla ograniczeń stosów podczas marszu forsownego.*

5.2.3 Heksy wejścia posiłków

Żadna z jednostek nie może zajmować heksu wejścia posiłków wroga, ani heksów do nich sąsiednich, zanim wszystkie przewidziane posiłki nie wejdą na mapę.

6 – Ustawienie i Strefy kontroli

6.1 – Ustawienie

6.1.1 Czoło i tył

Jednostki muszą być tak ustawione, by czoło lub "górną" żetonu (krawędź z kolorowym pasem) zwracała się ku kątowni heksu.

Wszystkie jednostki piechoty lub kawalerii na tym samym heksie muszą mieć takie samo ustawienie.

Wszystkie jednostki artylerii na tym samym heksie muszą mieć takie samo ustawienie, które może jednak różnić się od ustawienia piechoty lub kawalerii na tym samym heksie.

Dwa heksy przyległe do czoła jednostki zwane są heksami czołowymi. Pozostałe cztery heksy przyległe do jednostki zwane są heksami tylnymi.

Wyjątek: Jednostki w mieście, wsi lub na heksie z zamkiem, tak samo jak jednostki w czworoboku mają sześć heksów czołowych.

6.1.2 Wpływ ustawienia

Ustawienie nie ma wpływu na ruch. Jednostka może swobodnie zmieniać ustawienie bez kosztu podczas ruchu i po jego zakończeniu. Jednostki, które opuszczają czworobok, oraz jednostki zmieszane lub uciekające, które się zbierają, mogą wybrać dowolnie swe ustawienie.

Ustawienie ma wpływ na walkę. Jednostka nie może strzelać, szarżować, ani wejść do walki w zwarciu, dopóki nie uczyni tego przez jeden ze swoich heksów czołowych. Jednostka atakowana przez jeden ze swych heksów tylnych otrzymuje karę. (patrz **Tabela Starcia i Szarży**).

Jednostki, dla których przyjmuje się sześć heksów czołowych, za wyjątkiem czworoboków (patrz 4.2) mogą atakować przez dowolny ze swoich sześciu boków heksu, lecz z MRK -1 (patrz 8.2) Trzeba tylko ustawić żeton w kierunku heksu, który chcemy atakować przed rozstrzygnięciem walki. Jednostki te muszą atakować tylko jednostki wroga ustawione na ich "zwykłych" heksach czołowych, tak jakby miały one tylko dwa heksy czołowe.

6.2 – Strefy kontroli

6.2.1 Definicja

Strefa kontroli przedstawia wpływ jednostki na pola przyległe do niej. Wszystkie jednostki rozciągają swoją SK na sześć sąsiednich heksów.

Wyjątki:

- jednostki artylerii, jednostki w czworoboku i jednostki uciekające nie rozciągają swej strefy kontroli;
- SK nie jest rozciągana przez krawędzie heksów, które są niedostępne dla jednostki;
- SK nie rozciąga się przez mosty i brody na nieprzekraczalnych rzekach;
- SK nie rozciąga się z zewnątrz do wewnątrz fortyfikacji, zamku, reducy/muru, nawet gdy przez tę krawędź heksu prowadzi droga lub szlak.

6.2.2 Wpływ SK

Jednostka musi przerwać swój ruch, gdy wkracza we wrogą strefę kontroli, może jednak przy wchodzeniu na ten heks zmienić ustawienie.

Wyjątek 1: Przesunięcie, odwrót albo ucieczka, patrz 10.3 i 10.4.

Wyjątek 2: Pościg kawalerii, patrz 9.5.2.

Wejście we wrogą strefę kontroli nie kosztuje dodatkowych Punktów Ruchu.

Wyjątek: Jednostka zmieszana musi wydać +1 PR by wejść we wrogą SK (patrz 10.1).

Jednostka artylerii nie może wejść na heks we wrogiej strefie kontroli, jeśli nie stoi tam już co najmniej jedna własna jednostka piechoty lub kawalerii.

Jednostka, która jest we wrogiej SK na początku własnej Fazy Aktywacji może:

- Opuścić SK (patrz poniżej);
- Pozostać na miejscu i, jeśli chce, zmienić ustawienie najwyżej o jedno pole (60°);

Jednostka może opuścić wrogą strefę kontroli:

- Przez wydanie 1 PR dodatkowo do kosztu pierwszego heksu, na który wchodzi;
- Nie może jednak wejść bezpośrednio na czołowy heks SK wrogiej jednostki;

• I nie może wejść bezpośrednio lub pośrednio z jednego heksu na drugi heks SK tej samej wrogiej jednostki. *Wyjątek: Szarża jednostki kawalerii będącej już w SK wroga (patrz 9.1);*

SK wpływają na przesunięcia i odwroty po walce tak jak opisano to w **10.3.5 Ograniczenia SK**, wpływają one również na wycofanie się przed starciem (patrz 8.8) i ucieczkę przeciwnika (patrz 10.4).

7 – Ogień artyleryjski

7.1 – Definicja ognia

Są trzy rodzaje ognia artyleryjskiego.

• **Ogień zwykły:** jednostka artylerii może strzelać, gdy aktywowana jest formacja, do której należy. Ogień zwykły dotyczy wszystkich jednostek na heksie celu;

• **Ogień kontrbateryjny:** jednostka artylerii, która jest celem ognia jednostki artylerii wroga może odpowiedzieć ogniem kontrbateryjnym. Ogień kontrbateryjny następuje natychmiast po przyjęciu rezultatów początkowego wrogiego ognia. Dlatego też jednostka artylerii musi być uporządkowana, w innym wypadku nie może odpowiedzieć ogniem. Ogień kontrbateryjny dotyczy tylko jednostki artylerii na wierzchu stosu przeciwnika. Gdy prowadzimy ogień, należy wziąć pod uwagę wszystkie możliwe modyfikatory poza modyfikatorem za zagęszczone cele;

• **Reakcja ogniem:** jednostka artylerii, która jest celem starcia lub szarży jednej lub wielu jednostek wroga może odpowiedzieć ogniem przeciwko jednostce wroga ustawionej na jednym z jej heksów czołowych (patrz 8.3.3). Reakcja ogniem dotyczy tylko wierzchniej jednostki w atakującym stosie, lecz gdy ta ostatnia jest jednostką artylerii, to zamiast niej może być wybrana jednostka bezpośrednio pod nią. (patrz 5.1.3).

Podczas Fazy Aktywacji wroga jednostka artylerii nie może zastosować równocześnie ognia kontrbateryjnego i reakcji ogniem. Może zastosować jedynie jeden z tych dwu (wybór należy do gracza) i tylko raz podczas owej Fazy Aktywacji.

7.2 – Ograniczenia ognia

Zmieszana jednostka artylerii nie może prowadzić ognia;

Ogień następuje przed ruchem (patrz 4.4.2);

Jednostka artylerii może prowadzić ogień wyłącznie wewnątrz stożka ognia utworzonego przez przedłużenie jej dwu heksów czołowych;

Jednostka artylerii może jednak zmienić ustawienie pozostając na tym samym heksie i prowadzić ogień podczas tej samej Fazy Aktywacji. Ta zmiana ustawienia ograniczona do jednego kąta nie jest uznawana za ruch. Natomiast nie może ona zmienić ustawienia przed ogniem kontrbateryjnym i reakcją ogniem.

Jednostka artylerii, która ma jednostkę wroga na jednym ze swych czołowych heksów musi ją ostrzelać (jeśli jednostki wroga stoją na obu heksach czołowych, może ona wybrać swój cel). Ten wymóg dotyczy również dwu jednostek artylerii tworzących stos i jest w mocy zarówno

przed jak i po jakiegokolwiek zmianie ich ustawienia.

Wyjątek: Jeśli jednostka artylerii ma możliwość wykonania ognia kontrbateryjnego przeciwko nie sąsiadującej z nią wrogiej jednostce artylerii, to nie musi ostrzeliwać sąsiedniego heksu.

7.3 – Siła i zasięg ognia

Jednostka artylerii, która nie jest zmieszana strzela używając swej siły ognia modyfikowanej, jeśli trzeba, przez różne czynniki

Dwie jednostki artylerii stojące na jednym heksie mogą zarówno prowadzić ogień niezależnie do tego samego lub różnych celów, jak też połączyć swój ogień przeciwko wspólnemu celowi, jeśli należą one do tej samej formacji. By wykonać to drugie nie dodajemy do siebie siły ognia dwu jednostek, tylko zamiast tego używamy siły ognia jednostki silniejszej i dodajemy MRK +2 przy rzucie kostką na rezultat ostrzału.

Jednostki artylerii posiadają zarówno zasięg ognia skutecznego jak i zasięg maksymalny. Zasięgi te określane są w liczbach heksów oddzielających strzelającą jednostkę artylerii i jednostkę będącą celem. Wlicza się do tego heks, na którym stoi cel, ale nie heks, z którego jest prowadzony ogień. Wpływ tych zasięgów podany jest w tabeli **Modyfikatory Rzutu Kostką dla Ognia Artylerii**.

Przypadek specjalny: Jeśli kilka jednostek łączy swój ogień przeciwko temu samemu celowi, lecz są one w różnych od niego zasięgach, należy przyjąć najmniej dla nich korzystny modyfikator.

7.4 – Linia Widoczności

Jednostka artylerii musi mieć wytyczoną do celu LW. LW jest wytyczona od środka heksu zawierającego jednostkę artylerii do środka heksu zawierającego cel. Może być ona blokowana przez przeszkodę.

7.4.1 Przeszkody blokujące LW

- Heksy na wyższym poziomie niż strzelający i cel;
- Heksy zawierające wieś, las, ogród, gaj palmowy albo jednostkę (własną lub wroga);
- Krawędzie heksów grzbietów, stromych stoków, redut i fortyfikacji.

Wyjątek: Jeśli LW przekracza bok heksu reduty lub fortyfikacji, to nie jest ona blokowana, gdy strzelający i/ albo cel przylegają do tego boku.

7.4.2 Wpływ boków heksu

Gdy LW przechodzi dokładnie wzdłuż krawędzi heksu blokującego, takiego jak heks z wsią czy lasem, to LW **nie** jest blokowana. Jednak gdy przechodzi wzdłuż krawędzi **dwu** blokujących heksów, jednego z lewej, drugiego z prawej, LW jest blokowana. Gdy LW przechodzi dokładnie wzdłuż blokującej krawędzi heksu, takiego jak grzbiet, czy stromy stok, to jest ona blokowana.

7.4.3 Przeszkody i poziomy terenu

Przeszkoda jest ignorowana przy wyznaczaniu LW, gdy:

- Strzelający i cel są obaj na wyższym poziomie terenu niż przeszkoda;
- Strzelający jest na wyższym poziomie terenu niż cel i przeszkoda i przeszkoda jest w połowie drogi między strzelającym a celem, lub bliżej strzelającego;
- Cel jest na wyższym poziomie terenu niż strzelający i przeszkoda i przeszkoda jest w połowie drogi między celem a strzelającym, lub bliżej celu.

7.4.4 Linia widoczności w bliskim zasięgu

Ogień jest zawsze dozwolony w zasięgu bezpośrednim (strzelający i cel sąsiadują z sobą), z wyjątkiem boku heksu grzbietu lub stromej stoku.

7.5 – Rezultaty ostrzału

Aby poznać rezultat ostrzału jednostką artylerii gracz rzuca 1k10 i dodaje siłę ognia jednostki biorąc pod uwagę listę **Modyfikatorów Rzutu Kostką dla Ognia Artylerii** (kumulują się one) i znajduje wynik w **Tabeli Ognia**.

Wyjaśnienie: Jeśli nymik to PZw, każda z jednostek dotkniętych ogniem musi

wykonać próbę indywidualnie.

8 – Starcie

8.1 – Definicja starcia

Starcie w wydaniu piechoty jest połączeniem ognia na bliski dystans i szarży na bagnety, które pozwala jej na przejście do walki wręcz. Kawaleria też może przeprowadzić starcie tak jak piechota, albo może wybrać przeprowadzenie szarży, która ma inne zalety i ograniczenia (patrz 9.). W dalszym ciągu tej sekcji reguł termin *starcie* odnosi się zarówno do starcia piechoty, jak i kawalerii, lecz nie zawiera w sobie szarży kawalerii.

8.2 – Ograniczenia starcia

Każda jednostka piechoty lub kawalerii, której formacja jest aktywowana może wejść do starcia przeciwko każdej jednostce wroga, stojącej na jej heksach czołowych (patrz 6.1.1).

Wyjątki:

- *Jednostki zmieszane, uciekające lub w czworoboku, jak też jednostki artylerii nie mogą wejść do starcia;*

- *Jednostka nie może atakować heksu, na który nie może wejść (w tym wypadku może wciąż wejść do starcia przeciwko drugiemu z jej heksów czołowych);*

- *Jednostki, które kontratakują, nie muszą atakować wszystkich jednostek wroga ustawionych na ich heksach czołowych (patrz 8.7.2).*

Sąsiednie jednostki mogą atakować razem (patrz 8.4.).

Jednostka deklarująca walkę musi atakować wszystkie jednostki na jej heksach czołowych, chyba że jedna lub więcej z nich jest już atakowana przez inną własną jednostkę.

Jednostka wroga może być atakowana tylko raz podczas pojedynczej Fazy Aktywacji.

(Wyjątek: Walka po przełamaniu i Pościg, patrz 8.7.2 i 9.5).

8.3 – Określenie uczestników walki w zwarciu

8.3.1 Warunki wstępne walki w zwarciu

Starcie nie jest obowiązkowe (patrz wyjątek niżej).

By wejść do starcia jednostka musi mieć *Otrzymane Rozkazy*, albo, jeśli jest *Bez Rozkazów*, musi przejść *Próbie Starcia* (PS). Gracze muszą ogłosić i wyznaczyć wszystkie starcia, zanim jednostki przeznaczone do tego wykonają PS. Kładą oni na jednostkach atakujących znaczniki *Choc* (Starcie) (gdy jednostka ma *Otrzymane Rozkazy*) albo *Choc/Test* (Starcie/Próba) (gdy jednostka jest *Bez Rozkazów* i musi przejść PS).

Wyjątek: Każda z jednostek, która przejdzie PS musi przeprowadzić starcie.

8.3.2 Próba Starcia

PS (patrz 0.4.2) jest wykonywana w momencie, w którym rozstrzygana jest walka. W przypadku jednostek w stosie, tylko jednostka górna przechodzi PS (patrz 5.1.3):

- Gdy jednostka przejdzie PS, może uczestniczyć w starciu wraz z innymi jednostkami na tym samym heksie;

- Gdy jednostka nie przejdzie PS, to nie może ona wejść do starcia, podobnie jak inne jednostki na tym samym heksie.

Uwaga: Ponieważ starcie zależy od obojga jednostek do niego, może się tak zdarzyć, że jednostka będzie musiała atakować wroga jednostki lub stopy na obu swych heksach czołowych równocześnie, ponieważ sąsiednia własna jednostka, która miała atakować jeden z tych heksów, nie przeszła swego PS.

8.3.3 Reakcja ogniem

Jednostka artylerii, która jest celem starcia dla jednej lub wielu jednostek wroga, wliczając w to jednostki kawalerii wroga prowadzące szarżę lub pościg. (patrz 9.5), może wykonać reakcję ogniem (patrz 7.1) przeciwko jednej z atakujących jednostek na jednym z jej heksów czołowych. Jednostki artylerii nie mogą łączyć swych reakcji ogniem; zamiast tego muszą reagować indywidualnie i mogą ostrzeliwać różne cele. Reakcja ogniem następuje przed rozstrzygnięciem starcia, lecz po Próbie Star-

cia. Jeśli atakująca jednostka musi wykonać PS i jej nie zda, to reakcja ogniem nie następuje. Reakcja ogniem jest rozstrzygana z użyciem wszystkich modyfikatorów wymienionych w tabeli **Modyfikatory Rzutu Kostką dla Ognia Artylerii**. Jednostka zmieszana na skutek reakcji ogniem nie może atakować. W przypadku stosu, jeśli czołowa jednostka zostanie zmieszana wskutek reakcji ogniem, pozostałe jednostki muszą wtedy atakować same.

8.4 – Starcie łączone

8.4.1 Definicja starcia łączonego

Własne jednostki ustawione na dwu lub więcej **sąsiednich** heksach mogą połączyć swe siły, by zaatakować tego samego obrońcę. Jednostki łączące się w tym ataku dodają do siebie swoje punkty siły. Jeśli są *Bez Rozkazów*, każda z nich musi wykonać PS (jedna PS na stos, według 8.3.2).

Stąd może się zdarzyć, że atak łączony będzie niemożliwy z powodu niezadania wymaganej PS przez jedną z jednostek..

8.4.2 Wielu atakujących

Gdy jednostki atakujące są położone na heksach, których teren mógłby dać różne rodzaje przewagi w tym starciu, rozstrzygnięcie starcia jest przeprowadzane następująco:

Gdy obrońca jest na heksie z terenem czystym, atakujący wybiera modyfikator za teren, którego chce użyć; w innym wypadku obrońca wybiera modyfikator terenu dla jednostek atakujących.

8.4.3 Wielu obrońców

Gdy jednostka atakuje kilka jednostek na kilku różnych heksach, wtedy obrońca obliczając modyfikatory do rzutu kostką wybiera heks, który przyniesie mu największą korzyść.

8.5 – Wynik starcia

Gracz atakujący rzuca 1k10 stosując modyfikatory wymienione w **Tabeli Modyfikatorów Rzutu Kostką dla Starcia lub Szarży** (te modyfikatory kumulują się, z wyjątkami). Wynik walki jest podany w **Tabeli Starcia i Szarży**.

Wyniki starcia dotyczą każdej jednostki na heksie. Gracz rzuca 1k10 za każdą jednostkę, która musi wykonać *Próbie Zwartości* (PZw). Wyniki wskazane w tabeli muszą być zastosowane po kolei, po nich zaś efekty z nich wynikające. Jednostka uciekająca, od której wymagana jest PZw, zamiast tego powinna od razu wykonać ucieczkę. (patrz 10.4). Gdy na heksie stoi samotnie jednostka artylerii, lub stos dwu takich jednostek i jest atakowana przez jednostkę wroga w starciu, to jest od razu po swej reakcji ogniem eliminowana. (patrz 8.9 dla specjalnego przypadku artylerii w starciu, i patrz 10. dla zastosowania wyników starcia).

8.6 Wyjaśnienie głównych modyfikatorów do rzutu kostką na starcie

8.6.1 Porównanie siły

Każdy z graczy dodaje punkty siły wszystkich swoich jednostek uczestniczących w starciu. Atakujący porównuje siłę swych jednostek z siłą jednostek obrońcy. Wynik jest zaokrąglany na korzyść obrońcy.

Przykład: Jednostka z 8 punktami siły atakująca jednostkę wroga z 3 punktami siły wykonuje starcie ze stosunkiem sił 2 do 1. Gdyby miała ona 5 punktów siły ataku przeciwko 6 punktom siły obrony, to stosunek sił byłby zaokrąglony do 1 do 1,5. Tabela Stosunków Sił podaje odpowiednie modyfikatory do rzutu kostką.

8.6.2 Różnica w zwartości

Atakujący odejmuje współczynnik zwartości najlepszej jednostki obrońcy od współczynnika zwartości najlepszej swojej jednostki. Wynik tego działania daje modyfikator zwartości do rzutu kostką.

8.7 Awansowanie¹ po starciu

8.7.1 Awansowanie jako wynik starcia

Gdy obrońca opuści swój heks (przez przesunięcie, odwrót lub eliminację) w wyniku starcia, to jednostka atakująca z najwyższym współczynnikiem zwartości (i tylko ta jednostka), albo stos zawierający tę jednostkę, gdy atakuje więcej niż jeden stos, musi wejść na opuszczony heks. Gdy więcej niż jedna jednostka albo stos posiada ten sam współczynnik zwartości, gracz atakujący wybiera jednostkę lub stos, który wykona ten ruch. Jednostka (lub stos) może zmienić ustawienie o jedno pole podczas tego ruchu.

Dwie jednostki z dwu różnych stosów, które uczestniczyły w tej samej walce, nie mogą być wybrane, aby równocześnie awansować po starciu. Jednostka artylerii nie może awansować po starciu.

Wyjątek: Wycofanie przed starciem (patrz 8.8).

Gdy awansowanie po starciu następuje na heks albo przez krawędź heksu zawierającą teren, który mógłby zmieszać jednostkę, musi ona się zmieszać. (Przykład: Piechota przekraczająca stromy stok).

8.7.2 Walka po przełamaniu i kontratak

Jednostka może wykonać tylko jedną walkę po przełamaniu lub kontratak na Fazę Aktywacji.

Walka po przełamaniu i kontratak są rozstrzygane od razu, zanim rozstrzygnięte będą inne walki. Procedura jest następująca:

- Gdy wynik prowadzi do walki po przełamaniu, jednostka atakująca (lub stos, gdy atakuje kilka stosów) musi wykonać ruch do przodu bez zmiany ustawienia i może wtedy wszcząć kolejne starcie. Próba Starcia nie jest wymagana (ponieważ to starcie jest automatyczne), lecz atakujący musi atakować **wszystkie** jednostki wroga na swoich heksach czołowych;

- Gdy wynik prowadzi do kontrataku obrońcy, ten ostatni może doprowadzić do starcia z jedną z jednostek gracza aktywnego, ustawioną na jednym z jego heksów czołowych. Z kolei, gdy atakujący przesunął się po początkowym starciu, obrońca może wybrać wejście na opuszczony heks bez zmiany ustawienia, a następnie przeprowadzenie w ten sam sposób starcia. W obu przypadkach PS nie jest konieczna, (starcie następuje automatycznie), a obrońca może wybrać starcie z jednostkami wroga ustawionymi tylko na jednym z jego heksów czołowych i zignorować pozostałe.

Przypadek specjalny: Gdy w wyniku starcia wyeliminowana jest samotnie stojąca jednostka artylerii (automatycznie) starcie po przełamaniu nie jest możliwe.

8.7.3 Kolejność awansowania po starciu

Przy rozstrzygnięciu, które z jednostek mogą awansować po starciu, starciu po przełamaniu, lub kontrataku:

- Szarżująca kawaleria ma zawsze pierwszeństwo przed innymi jednostkami walczącymi w starciu, nawet wtedy gdy mają one lepszy współczynnik zwartości. Podejmuje ona następnie pościg (patrz 9.5.2);
- Kawaleria, nawet gdy nie szarżowała ma zawsze pierwszeństwo przed piechotą, nawet gdy tamta ma lepszy współczynnik zwartości;
- We wszystkich przypadkach ciężka kawaleria ma pierwszeństwo przed nie-ciężką kawalerią, nawet gdy ta ostatnia ma lepsze współczynniki w **Tabeli Terenu, Tabeli Stosunków Sił** i zwartości;
- Gdy w wyniku starcia wyeliminowana jest samotnie stojąca jednostka artylerii (automatycznie) starcie po przełamaniu nie jest możliwe.

8.8 – Wycofanie się przed walką

8.8.1 Wycofanie się przed atakiem piechoty

Jednostka kawalerii, nawet jeśli jest zmieszana może cofnąć się przed atakującą jednostką piechoty o jeden lub dwa heksy, jeśli tylko nie uczyniła tego wcześniej podczas tej samej Fazy Aktywacji (np. gdy nie uczyniła tego wcześniej wobec ataku jednostki aktywowanej przez ten sam ZA). Decyzja o wycofaniu musi być podjęta zanim przeciwnik wykona swą Próby Starcia. (jeśli konieczna). *Uwaga: Wycofanie o dwa heksy przed walką oznacza, że jednostka musi oddalić się na odległość dwu heksów od jednostki, która sprowokowała to wycofanie.*

Ograniczenia i efekty wycofania przed walką są następujące:

- Gdy jednostka kawalerii cofa się przed walką na odległość jednego heksu, wykonuje Próbę Zwartości z MRK +1. Gdy nie przejdzie PZw, traci dodatkowo poziom zwartości;
- Gdy jednostka kawalerii cofa się przed starciem na odległość dwóch heksów, wykonuje Próbę Zwartości z MRK -2. Gdy nie przejdzie PZw, traci poziom zwartości;

Uwaga: W tych dwu przypadkach PZw wykonuje się po zadeklarowaniu cofnięcia się, a przed zastosowaniem innego efektu, który może później wynikać z cofnięcia się przed walką. (na przykład ; przed stratą poziomu zwartości na skutek wycofania się przed starciem na czołowy heks jednostki wroga). Jakikolwiek jest wynik PZw, wycofanie się przed walką jest dozwolone.

Wyjaśnienie: Dla stosu należy wykonać PZw dla każdej jego jednostki.

- Gdy jednostka kawalerii wykonuje wycofanie się przed starciem na heks, którego koszt wejścia wynosi 3 lub więcej (koszt terenu za opuszczenie SK nie jest liczony), traci dodatkowo poziom zwartości;

- Wycofanie się przed starciem podlega wszystkim ograniczeniom zwykłego ruchu (takim jak każda zmiana ustawienia, jak też efekty spowodowane przez teren) i ograniczeniom danym w 6.2.2, z jedynym wyjątkiem takim że wycofanie się przed starciem jest możliwe do czołowej SK innej jednostki wroga i kosztuje dodatkowo stratę poziomu zwartości (patrz 10.3.5).

Uwaga: Jednostka kawalerii może wycofać się przed starciem do wrogiej SK, lecz nie może tego uczynić poruszając się od jednej SK do innej SK tej samej jednostki wroga. (wliczając w to jednostkę atakującą);

We wszystkich przypadkach piechota może wchodzić na heks opuszczony tak jak opisano w 8.7.1. Jednostka artylerii w stosie z piechotą, która sprowokowała wycofanie przed starciem również może wejść na opuszczony heks (jako wyjątek od 8.9 i 8.7.1).

8.8.2 Wycofanie się przed starciem z ciężką kawalerią

Tylko jednostka nie-ciężkiej kawalerii również może wycofać się przed starciem (lecz nie przed szarżą) z jedną lub więcej jednostkami ciężkiej kawalerii. Wycofanie się przed starciem z ciężką kawalerią następuje według dokładnie tej samej procedury co wycofanie się przed starciem z piechotą, z jedynym wyjątkiem braku konieczności Próby Zwartości po wycofaniu.

Uwaga: Wycofanie się przed starciem z piechotą i ciężką kawalerią równocześnie jest traktowane jako wycofanie się przed walką tylko z samą piechotą. (stad tutaj jest PZw).

8.9 – Artyleria w starciu

Artyleria nigdy nie uczestniczy w starciu. Nie posiada ona punktów siły dla starcia, jej współczynnik zwartości nigdy nie jest używany w starciu i nie posiada współczynnika starcia:

- Gdy jednostka artylerii jest w stosie z napastnikiem, który przegrał starcie, artyleria jest zmieszana i musi się przesunąć wraz z napastnikiem jeżeli wszystkie jednostki w stosie przesuwają się. Gdy napastnik zwycięży, artyleria nie może wejść na heks po walce;
- Gdy jednostka artylerii jest w stosie z obrońcą i ten ostatni przegrał starcie, artyleria musi przesunąć się o jeden heks i przejść PZw (gdy jej nie przejdzie, jest zmieszana);
- Gdy samotna jednostka artylerii (lub w stosie z inną jednostką artylerii) jest obiektem starcia, po jej reakcji ogniem zostaje automatycznie wy-

¹ Marsz do przodu, pochodzi od francuskiego słowa *avancez* oznaczającego takie właśnie postępowanie do przodu piechoty. Ze względu na epokę i narodowość jednostek tłumacz pozwolił sobie na taki galicyzm. Termin ten zniekształcony występował w staropolskiej komendzie wojskowej piechoty.

eliminowana. Walka po przełamaniu i pościg są niemożliwe;

• Gdy atakowane są 2 heksy, z których jeden zawiera tylko artylerię, artyleria nie jest eliminowana, chyba że walka przeciwko drugiemu stosowi zakończyła się sukcesem.

9- Szarża kawalerii

Szarża jest dla jednostki kawalerii najbardziej efektywną drogą do wejścia w walkę w zwarciu. Szarży nie da się uniknąć. Jedynymi możliwymi reakcjami na szarżę są formowanie czworoboku dla piechoty (patrz 9.3) lub kontrszarża dla kawalerii (patrz 9.4).

Poszczególne kroki szarży kawalerii są wykonywane w następującym porządku:

- Ruch do szarży:

- Deklaracja szarży (patrz 9.1);
- Próba Starcia dla jednostek *Bez Rozkazów* (patrz 9.1);
- Ruch do szarży (patrz 9.1);
- Możliwa próba sformowania czworoboku przez obrońcę (patrz 9.3.1);
- Możliwa próba odwołania szarżującej kawalerii (patrz 9.3.3).

- Rozstrzygnięcie Szarży

- Możliwa próba kontrszarży (patrz 9.4);
- Możliwa reakcja ogniem (tak samo jak w 8.3.3);
- Rozstrzygnięcie szarży (patrz 9.2);
- Możliwy pościg (patrz 9.5).
- Koniec szarży. Próba Zwartości (patrz 9.5 i 9.2).

9.1 – Ograniczenia szarży

Jednostka atakowana musi być w LW (patrz 7.4) heksów czołowych szarżującej jednostki, zanim rozpocznie się jej ruch;

Jednostka szarżująca nie może być zmieszana lub uciekać;

Szarże są ogłaszane podczas segmentu ruchu aktualnej aktywacji (położ znacznik *Charge* na szarżującej jednostce);

Jeżeli wymagana jest Próba Starcia (np. Dla jednostek *Bez Rozkazów*), to wykonuje się ją przed szarżą. Gdy jednostka nie przejdzie swej PS, pozostaje na miejscu i nie może wejść do walki;

Szarżująca jednostka musi poruszyć się co najmniej jeden heks;

Szarżująca jednostka nie może ruszać się dalej niż wynosi jej ograniczony zasięg ruchu (opisany w 4.1.2);

Jednostka kawalerii sąsiadująca z jednostką wroga musi opuścić jej SK (wydając +1PR, patrz 6.2.2), a następnie szarżuje bez zmiany początkowego ustawienia (np. ustawienia, które miała we wrogiej SK);

• Szarżująca jednostka nie może przechodzić podczas szarży ani zatrzymywać się na heksie zawierającym własną jednostkę artylerii;

• Rodzaje terenu, które blokują szarże są wymienione na Karcie Wpływu Terenu. Szarża nie może się rozpoczynać ani przechodzić przez taki teren, ani też cel szarży nie może stać na takim terenie. Podobnie jednostka szarżująca nie może przekraczać krawędzi heksu, gdzie most przekracza rzekę, ani też przekraczać krawędzi heksu stoku, stromego stoku, grzbietu, reduty, lub fortyfikacji, ani szarżować jednostki ustawionej po drugiej stronie tych typów krawędzi heksu.

Uwaga: Ograniczenia szarży nie przyjmują się do udziału kawalerii w starciu. Jednostka kawalerii może, na przykład, przeprowadzić starcie, bez szarży, przeciwko jednostce we wsi, z negatywnym MRK -3 (-2 za starcie kawalerii i -1 za wieś).

9.2 – Efekty szarży

Walka jest rozstrzygana pomiędzy szarżującą kawalerią a wszystkimi jednostkami wroga stojącymi na jej heksach czołowych (patrz 6.1.1). Gracz atakujący rzuca 1k10 i stosuje modyfikatory wymienione w Tabeli Terenu, Tabeli Stosunku Sił i Tabeli Modyfikatorów Rzutu Kostką dla Szarży lub Starcia (te modyfikatory dodają się, z wyjątkami) Wynik walki jest podany w Tabeli Starcia i Szarży

Te modyfikatory są dodawane do innych pojawiających się przy wspólnym ataku z piechotą.

Wyjątek: Nie są dodawane do siebie gdy obrońca jest w czworoboku; w tym

przypadku stosujemy MRK -2 dla szarży.

Na zakończenie szarży wszystkie uczestniczące w niej jednostki kawalerii muszą przejść indywidualne Próby Zwartości. W przypadku niepowodzenia są one zmieszane, dodatkowo do innych rezultatów zmieszania, które mogą się pojawić podczas rozstrzygnięcia walki.

9.3 – Czworoboki i szarże

9.3.1 Formowanie czworoboku

Jednostki piesze stojące w terenie czystym, które są celem szarży, a nie są zmieszane, ani nie uciekają, mogą próbować sformować czworobok dla własnej obrony, nawet jeśli są we wrogiej SK.

Wyjątek: Jednostka w czworoboku, która przesuwana się po szarży, a przez to traci szyk czworoboku (patrz 4.2) nie może z powrotem sformować czworoboku dla rozstrzygnięcia pościgu będącego następstwem szarży.

Artyleria nie może sama z siebie sformować czworoboku, póki nie jest na stosie z piechotą. Wtedy formuje taki szyk jak piechota. Gracz rzuca kostką za własną jednostkę przed rozstrzygnięciem szarży:

• Gdy rzut kostką jest równy lub mniejszy niż współczynnik zwartości jednostki piechoty (lub współczynnik zwartości każdej jednostki piechoty w stosie), jednostka (lub stos) może sformować czworobok. Połóż na niej znacznik Carré (Czworobok);

• Gdy rzut kostką jest wyższy niż współczynnik zwartości jednostki piechoty (lub wyższy od co najmniej jednego takiego współczynnika jednostki w stosie), jednostka (lub stos) nie może sformować czworoboku. Dodatkowo, jednostka piechoty, której nie powiodła się PZw, ulega zmieszeniu (wszystkie jednostki piechoty w przypadku stosu).

9.3.2 Efekty czworoboku

• Kawaleria nie otrzymuje żadnej korzyści z szarży na czworobok. Zamiast tego do walki stosuje się dla niej modyfikator do rzutu kostką -2;

• Reakcja ogniem jednostki artylerii w stosie z piechotą, która sformowała wcześniej czworobok otrzymuje -1 dla swego rzutu kostką na ogień (rzut kostką na ogień musi nastąpić po sformowaniu czworoboku) dodatkowo do zwykłego -1 za reakcję ogniem.

9.3.3 Odwołanie szarży kawalerii

Gdy celowi udało się sformować czworobok, kawaleria może spróbować odwołać swą szarżę. Właściciel wykonuje Próbę Starcia dla jednostki lub stosu jednostek:

• Jeśli jednostka przejdzie PS, to szarża jest odwołana. Nie szarżuje, lecz zamiast tego wycofuje się o jeden heks z powrotem od celu i może zmienić ustawienie. Nie może jednak wycofać się na heks czołowy jednostki wroga (w tym wypadku pozostaje na miejscu bez szarżowania);

• Jeśli nie przejdzie PS, musi szarżować. W przypadku jednostek w stosie, Próbę Starcia przechodzi tylko jednostka górna, a wyniki jej stosuje się do całego stosu.

Wyjaśnienie: Gdy powiedzicie się odwołanie szarży kawalerii, nie ma szarży i dlatego PZw na koniec szarży jest niepotrzebna. (patrz 9.5 i 9.2).

9.4 - Kontrszarża

Gdy celem szarży lub pościgu jest jednostka kawalerii, która nie jest ani zmieszana, ani nie ucieka, a jest szarżowana przez jeden ze swoich heksów czołowych, to może ona spróbować kontrszarżować. Jednostka przechodzi Próbę Starcia przed rozstrzygnięciem początkowej szarży i dodaje MRK +2 jeśli nie-ciężka kawaleria kontrszarżuje ciężką kawalerię. (jest to jedyny przypadek, gdy ten MRK jest używany).

• Jeśli przejdzie ona PS, kontrszarża się udaje i atakujący rozstrzyga walkę bez dobrodziejstwa bonusu za początkową szarżę;

• Jeśli nie przejdzie ona PS, nie ma kontrszarży i szarża jest rozstrzygana tak jak opisano w 9.2.

Uwaga: W przypadku pościgu (patrz 9.5), jednostka może próbować dalej kontrszarżować tak długo jak pozostaje w szarżującym szyku i jest szarżowana przez jeden z jej heksów czołowych.

W przypadku stosu jednostek tylko jednostka czołowa przechodzi Próbę

Starcia, a jej wyniki odnoszą się do całego stosu.

W przypadku zwycięskiej kontrszarzy, jeśli atakująca jednostka wycofa się lub wykona odwrót po walce może być ścigana. Jednostka, która ściga w następstwie kontrszarzy podlega takim samym ograniczeniom jak jednostka szarżująca (patrz **9.2.**).

9.5 - Pościg

9.5.1 Definicja pościgu

Gdy wynikiem szarzy kawalerii jest opuszczenie przez obrońcę swego heksu (przez wycofanie, odwrót lub eliminację) **wymagany** jest pościg, nawet jeśli uciekająca jednostka nie jest już w LW ścigającej kawalerii:

Jednostka kawalerii, która jest atakowana, może ścigać atakującą jednostkę w następujących przypadkach. (patrz **Tabela Starcia i Szarzy**):

- Wynik walki pozwala na pościg;
- Napastnik wycofał się lub wykonał odwrót, a próba kontrszarzy zakończyła się sukcesem (patrz **9.4**).

9.5.2 Ograniczenia pościgu

Ograniczenia pościgu są takie same jak w przypadku szarzy (patrz **9.1**), z wyjątkiem tego, że PS nie jest wymagana dla jednostki *Bez Rozkazów* i nie stosuje się do niej ruchu ograniczonego;

Jeśli tylko jeden stos jednostek wykonuje szarżę, gracz ma dwie opcje: może wykonać pościg jednostką o najwyższym współczynniku zwartości (w przypadku większej ilości takich jednostek, gracz może wybierać), albo może ścigać całym stosem. Gdy szarżuje kilka stosów jednostek, stos zawierający jednostkę o najwyższym współczynniku zwartości musi ścigać (właściciel wybiera w przypadku kilku takich jednostek). Dwie jednostki z dwu osobnych stosów, które uczestniczyły w tej samej walce nie mogą być wybrane do prowadzenia pościgu.

Wyjątek: Jednostka ciężkiej kawalerii (albo stos zawierający co najmniej jedną jednostkę ciężkiej kawalerii), nawet gdy nie ma on najwyższego współczynnika zwartości, ma pierwszeństwo w pościgu;

Jeśli stos jednostek wykonuje pościg, to prowadzi go przez całą drogę do jego końca (jednostki muszą pozostać w stosie, gdy pościg się zakończył);

- Jednostka kawalerii, która ściga może zmienić ustawienie najwyżej o jedno pole na heks, który przechodzi w kierunku ściganej jednostki; gdy to uczyni, heks odwrotu lub wycofania jednostki ściganej musi być jednym z jej heksów czołowych;
- Jeśli obrońca cofa się lub wykonuje odwrót (np. w ucieczce) kawaleria, która szarżowała na niego ściga go podążając jego ścieżką wycofania lub odwrotu i ignorując wpływ SK na ruch (patrz **6.2.2**), póki nie będzie sąsiadowała ze ściganą jednostką, lub póki nie będzie miała innej jednostki wroga na swoich heksach czołowych, w zależności od tego, co nastąpi wcześniej;
- Jeśli obrońca jest wyeliminowany, kawaleria, która szarżowała wchodzi na opuszczony heks i może wtedy zmienić ustawienie o jedno pole i dalej szarżować na jednostki wroga na jej heksach czołowych (chyba, że wyeliminowana była jednostka artylerii);
- Ścigająca kawaleria musi ścigać ostatnią jednostkę, którą szarżowała (gracz aktywny wybiera jeśli jest ich kilka), nawet jeśli nie jest to jednostka, która była ścigana początkowo;
- Heks zawierający teren niedostępny dla kawalerii lub teren, na którym szarżowanie jest zabronione zatrzymuje pościg. (nawet jeśli zawiera drogę lub szlak);
- Przeciwnie do starcia po przelamaniu nie ma ograniczenia w liczbie pościgów i nowych szarż, które mogą się zdarzyć podczas jednej aktywacji. Jednak za każdym razem, gdy ścigająca jednostka szarżuje znowu, do rzutu na walkę stosuje się MRK -1 (skumulowany) poczynając od drugiej szarzy w pościgu.

Wyjaśnienie: Nie stosujemy -1 MRK dla początkowej szarzy i pierwszej szarzy w pościgu. Po nich stosuje się MRK następująco: drugi pościg -1; trzeci pościg -2; czwarty pościg -3; itd.;

- Kawaleria, która ściga musi szarżować oprócz jednostki wykonującej

odwrót każdą jednostkę wroga, która stoi na jej heksach czołowych po jej pościgu, i która jest na terenie umożliwiającym szarżę;

- Szarża może być zatrzymana dowolnie, gdy na jednym z heksów czołowych jednostki ścigającej pojawi się inna od ściganej jednostka;
- Gdy pościg się kończy, wykonuje się Próbę Zwartości (**9.2**) na koniec szarzy.

10 – Zmieszanie, ucieczka, wycofanie i odwrót

Oto możliwe wyniki walki i ognia:

- Zmieszanie (**10.1**) lub ucieczka (**10.2**);
- Wycofanie: wycofanie jednostki o jeden heks uporządkowanej lub zmieszanej;
- Odwrót: odwrót o 2 heksy (dla piechoty) lub o 3 heksy (dla kawalerii) jednostką uciekającą (**10.3**);
- Ucieczka, jak w Fазie E (**10.4**).

10.1 - Zmieszanie

Jednostka uporządkowana, która uległa zmieszaniu jest odwracana na drugą stronę, która posiada poprzeczny biały pas na żetonie.

Jednostka zmieszana, która dostaje jeszcze jeden wynik mieszania, ucieka (patrz **10.2**).

Wyjątek: Artyleria podlega tym samym regułom dotyczącym mieszania/ucieczki co inne jednostki z jednym wyjątkiem. Jeśli jednostka artylerii jest już zmieszana i dostanie kolejny wynik mieszania (lub od razu ucieczki) jako wynik ognia, wtedy jest eliminowana.

Jednostka zmieszana:

- Nie może wykonać marszu forsownego;
- Wydaje o jeden Punkt Ruchu więcej, by wejść we wrogą SK.
- Nie może szarżować, ani wejść do starcia;
- Nie może sformować czworoboku, ani kontrszarżować.

10.2 – Ucieczka

Jednostka może być zmuszona do ucieczki:

- zarówno bezpośrednio, w wyniku ognia;
- lub w przypadku jednostki zmieszanej, ulegając kolejnemu zmieszaniu (w wyniku walki lub ostrzału, w wyniku wycofania lub odwrotu, lub w wyniku nieudanej Próby Zwartości).

Położ znacznik *Déroute* (Ucieczka) na żetonie, by zaznaczyć ten stan.

Gdy jednostka uciekająca ulegnie kolejnej ucieczce, jest eliminowana. Żeton eliminowanej jednostki jest usunięty z planszy i nie może wrócić do gry.

Gdy jednostka ucieka, musi natychmiast wykonać odwrót o 2 pola (jeśli jest to piechota lub artyleria) lub o 3 heksy (jeśli jest to kawaleria), jak na ilustracji dla **10.3.1**. Jeśli nie może wycofać się na pełną odległość, wtedy jest eliminowana.

Uciekająca jednostka:

- Nie może się poruszyć (z wyjątkiem Fazy E) ani wejść do starcia, czy prowadzić ostrzału;
- Nie posiada SK;
- Nie może formować czworoboku ani kontrszarżować;
- Nie posiada ustawienia (czoła ani tyłu), lecz musi być zwrócona w kierunku przeznaczonego jej odwrotu, tak by wyraźnie go wskazywać;
- Jeśli jest atakowana w starciu, napastnik dodaje +2 do swego rzutu kostką;
- Gdy ulegnie kolejnemu wynikowi mieszania, jest eliminowana;
- Gdy musi przejść Próbę Zwartości (z wyjątkiem próby uporządkowania, patrz **11.1**), zamiast tego od razu ucieka (patrz **10.4**);
- Gdy przechodzi Próbę Zwartości jako próbę uporządkowania, dostaje MRK +1;
- Gdy jej odwrót spowoduje wyjście poza mapę, jest eliminowana.

10.3 – Wycofanie i odwrót po walce

10.3.1 Definicja

Wynik walki lub nieudana Próba Zwartości może wymagać od jednostki cofnięcia się o jeden heks, lub, gdy ucieka, odrotu o dwa lub trzy hekсы (patrz 10.2).

Następujący po walce, ten ruch jest ograniczony jak niżej:

- pierwszy heks wycofania/odrotu musi oddalić jednostkę od napastników, którzy spowodowali wycofanie/odwrót;
- następne hekсы odrotu muszą powiększać odległość od początkowego heksu obrońcy.

Jednostka, która nie może przeprowadzić swego wycofania lub odrotu w całości i oddaleniu od napastników, jest eliminowana.

Wyjątek: Jest możliwe wycofanie się po walce bez konsekwencji na heks sąsiadujący z napastnikiem, bez zwiększenia odległości od niego, lecz tylko jeśli nie rozciąga on na ten heks swej SK. (Przykłady: do zamku lub przez most).

Wycofania i odwroty mierzy się w heksach, a nie w Punktach Ruchu. Dodatkowy koszt +1 PR (patrz 4.4.3) za ruch przez własną jednostkę nie ma zastosowania.

10.3.2 Ograniczenia w ustawieniu

Jeśli wycofująca się jednostka nie ucieka, to zachowuje ustawienie. Nie może zmienić ustawienia, dopóki na końcu wycofania nie jest w stosie z inną własną jednostką o innym ustawieniu (musi być zgodne z 6.1 przez przyjęcie ustawienia nieruchomej jednostki, która nie wycofała się ani nie wykonała odrotu).

10.3.3 Ograniczenia stosów

Dwie jednostki w stosie które wycofują się lub wykonują odwrót równocześnie nie muszą zakończyć swego ruchu na tym samym heksie.

Jednostka, która wycofuje się lub przeprowadza odwrót może, jeśli chce tego właściciel, wejść na heks zajmowany przez własną jednostkę, z którą nie mogłaby utworzyć stosu według reguł ich tworzenia (patrz 10.5).

10.3.4 Ograniczenia terenu

Jednostka, która wycofuje się lub wykonuje odwrót nie może przekroczyć rzeki poza brodem lub mostem. Gdy musi wycofać się lub przeprowadzić odwrót przez stromy stok, bród albo most, traci automatycznie poziom zwartości w dodatku do wszystkich innych wymaganych już strat poziomów zwartości.

Wyjątek: Wycofanie lub odwrót po walce do zamku lub przez zamek dozwolone jest tylko wtedy, gdy jednostka ma dosyć punktów ruchu by to uczynić.

10.3.5 Ograniczenia SK

SK nie wpływają na wycofanie lub odwrót:

Wyjątek: Jeśli jednostka wycofuje się lub wykonuje odwrót na heks czołowy jednostki wroga (a przez to w SK), traci dodatkowy poziom zwartości za każdy taki heks, na który wejdzie. Przez to uciekająca jednostka, która przeprowadza odwrót na heks czołowy jednostki wroga, jest eliminowana.

10.4 – Ruch w ucieczce

Może mieć miejsce zarówno w Fazie D, gdy uciekająca jednostka musi wykonać PZw, jak i podczas Fazy E, gdy każda uciekająca jednostka automatycznie ucieka.

Postępowanie jest następujące:

- Podczas ucieczki zarówno w Fazie E jak i D jednostki uciekające muszą wydać wszystkie swoje punkty ruchu z ich zmieszanej strony, przez ruch w kierunku wskazanym w scenariuszu i muszą to uczynić po najprostszej ścieżce, zachowując reguły dotyczące przechodzenia przez jednostki (patrz 10.5). Najprostsza oznacza po prostej linii w kierunku wskazanego brzegu planszy (a nie najmniej kosztowna w punktach ruchu); jeśli jednostka nie może przejść co najmniej 1 heksu, jest eliminowana (Przykłady: ruch z jednego heksu w SK do drugiego heksu w SK tej samej jednostki wroga, zbyt duży koszt wejścia na sąsiednie hekсы, etc.);

- Przy wydawaniu PR ucieczka jest traktowana jako ruch zwykły (patrz 4.1.1).

Wyjątki: Dodatkowy koszt +1 PR (patrz 4.4.3) przejścia przez własną jednostkę nie jest stosowany, podobnie jak ignorowane przy niej jest zmieszanie przy przejściu przez bród lub most;

- Ograniczenia stosów (patrz 5.1) i te dotyczące stref kontroli w 10.3.5 są stosowane;

- Jednostka może zatrzymać się podczas swej ucieczki, gdy wejdzie do miasta, wsi lub zamku. Pozostaje wtedy na heksie i nie musi dalej uciekać, nawet, gdy nie uda się próba porządkowania. Gracz może wciąż zdecydować o kontynuowaniu ucieczki w następnej Fazie E;

- Jeśli napotka ona jakąś przeszkodę, w tym czołową SK jednostki wroga, która może spowodować dodatkową stratę poziomu zwartości, a przez to eliminację jednostki, może zmienić kierunek ucieczki o jedną lub więcej kolumn, jeśli to możliwe, aby kontynuować swoją ucieczkę.

Ograniczenie: Podczas każdego z ruchów w ucieczce jednostka piechoty nie może zmienić kierunku ucieczki o więcej niż dwie kolumny, zaś kawaleria lub artyleria nie mogą zmienić kierunku ucieczki o więcej niż trzy kolumny;

- Dwie uciekające jednostki, które tworzą stos podczas ucieczki muszą się rozdzielić, jeśli tylko jest to możliwe, przez przejście jednej z jednostek do sąsiedniej kolumny, lub poruszenie jednej z jednostek o jeden heks mniej, niż drugiej. Dwie jednostki uciekające, które tworzą stos, nie mogą próbować porządkowania;

- Gdy ruch w ucieczce wyprowadzi jednostkę poza mapę, jest ona eliminowana.

10.5 – Przechodzenie przez jednostki

Gdy ścieżka wycofania, odrotu lub ucieczki przebiega przez lub kończy się na heksie zajmowanym przez jedną lub więcej własnych jednostek, z którymi nie może ona utworzyć stosu, jednostka może przejść przez ten heks dalej, nawet jeśli oznacza to ruch dłuższy niż wymaga tego ucieczka. Jednostka, przez którą przeszła ta ścieżka musi przejść Próbę Zwartości. Ten manewr może być powtarzany dopóty, dopóki jednostka cofająca się lub wykonująca odwrót nie znajdzie heksu, na którym mogłaby się zatrzymać przy zachowaniu reguł dotyczących stosów. Gdy jednostka, przez którą wiedzie ta ścieżka, jest jednostką uciekającą, musi zamiast Próby Zwartości wykonać ruch w ucieczce.

Jednostka zmuszona w ten sposób do ucieczki wykonuje swój ruch po jednostce, która spowodowała jej ucieczkę. Jeśli wtedy przejdzie ona przez jednostkę, która dopiero co przez nią przeszła i spowodowała jej ruch w ucieczce, ta ostatnia nie wykonuje ruchu w ucieczce, tylko zostaje na miejscu.

Wyjaśnienie: Jeśli jednostka w stosie, na dowolnym polu, opuści heks po nieudanej Próbie Zwartości, jednostki, z którymi tworzyła stos w chwili wykonywania PZw, nie są uznawane za te, przez które ona przeszła i nie muszą przechodzić PZw.

11 – Porządkowanie i demoralizacja

11.1 Procedura porządkowania

Jednostki zmieszane, które nie ruszały się ani nie zmieniały ustawienia, ani też nie strzelały, jak również jednostki uciekające mogą próbować porządkowania na koniec swej Fazy Aktywacji. Jednostki sąsiadujące z jednostkami wroga nie mogą się porządkować. Porządkowanie nie zależy w żadnych okolicznościach od tego czy formacja, do której należy jednostka, posiada rozkazy, czy nie.

By uporządkować jednostkę gracz rzuca 1k10 dodając +1, jeśli jednostka ucieka.

Jeśli rzut jest równy lub mniejszy od zredukowanej zwartości jednostki (zauważ, że żeton jest oczywiście położony swą stroną zmieszaną, ze zmniejszonymi współczynnikami), jednostka jest uporządkowana co ma następujące efekty:

- Jeśli jednostka była zmieszana powraca do swego zwykłego stanu (uporządkowanego) i zmienia, jeśli chce, swe ustawienie;

- Jeśli jednostka uciekała, usuń znacznik *Déroute* (Ucieczka), lecz pozostaw ją na jej zmieszanej stronie i zmień, jeśli chcesz, jej ustawienie;
- Jeśli rzut kostką jest wyższy niż zredukowana zawartość jednostki, pozostaje ona na swym zdegradowanym poziomie i może próbować porządkowania podczas swej następnej Fazy Aktywacji.

11.2 Demoralizacja formacji

Każda z formacji jest sprawdzana pod względem demoralizacji podczas Fazy Ucieczki (Faza E) każdego etapu.

Jeśli wszystkie jednostki piechoty i kawalerii, które są na mapie w tej dokładnie chwili, są zmieszane, uciekają lub są wyeliminowane, formacja jest zdemoralizowana.

Efekty demoralizacji:

- Jednostki zdemoralizowanej formacji nie mogą dłużej wchodzić w SK wroga (lecz mogą w niej pozostawać, jeśli już w niej przebywają);
- Niezwłocznie usuń z gry jeden z dwu ZA każdej ze zdemoralizowanych formacji, poczynając od następnego etapu. (ten ZA nie jest dłużej w dyspozycji gracza).

Uwaga:

- Jeśli dwa ZA mają różne współczynniki, usuń ten z wyższą liczbą;
- Jeśli formacja uległa już wcześniej demoralizacji lub ma w dyspozycji tylko jeden ZA, pozostaw ten jedyny ZA w grze;
- Jeśli zdemoralizowana formacja nie jest już dłużej zdemoralizowana w Fazie E późniejszego etapu, drugi ZA powraca do gry w następnym etapie.

12 – Noc i mgła

12.1 Noc

Podczas etapów nocnych wprowadza się następujące zmiany:

- Brak marszów forsownych (z wyjątkiem jednostek przybywających jako posiłki);
- Wejście we wrogą SK kosztuje 2 dodatkowe Punkty Ruchu (+2MP);
- Jednostki zmieszane nie mogą wejść w styczność z jednostkami wroga (mogą one jednak opuszczać wrogie strefy kontroli);
- Artyleria może ostrzeliwać tylko przyległe do niej cele;
- Szarże kawaleryjskie nie są dozwolone;
- Wszystkie rzuty kostką na Próby Zawartości są modyfikowane o +2;
- Jednostki zmieszane, które nie przedsięwzją żadnej akcji i nie sąsiadują z jednostką wroga są automatycznie uporządkowane;
- Próby porządkowania jednostek uciekających są modyfikowane o -3 zamiast o +1.

12.2 Mgła

Podczas etapów mgły wprowadza się następujące zmiany:

- Brak marszów forsownych (z wyjątkiem jednostek przybywających jako posiłki);
- Wejście we wrogą SK kosztuje dodatkowo 1 Punkt Ruchu (+1 MP);
- Artyleria może ostrzeliwać tylko przyległe do niej cele;
- Szarże kawaleryjskie nie są dozwolone;
- Wszystkie Próby Zawartości są modyfikowane o +2;

Uwaga: Próby porządkowania nie są modyfikowane przez mgłę.

13- Zwycięstwo

13.1 Zwycięstwo automatyczne

Zwycięstwo automatyczne jest przyznawane na zakończenie etapu, w którym nastąpiło. Gra kończy się niezależnie od tego, ile jeszcze etapów pozostało do rozegrania. Scenariusze, w których automatyczne zwycięstwo jest możliwe, wymieniają warunki do jego osiągnięcia.

13.2 Zwycięstwo na zakończenie gry

Jest ono osiągnięte przez zdobycie większej ilości punktów zwycięstwa niż przeciwnik. Punkty zwycięstwa są wymienione w każdym ze scenariuszy.

Podziękowania: Ryszardowi H. BERGOWI za powierzenie nam swych reguł podstawowych i pozwolenie na narodziny serii *Jours de Gloire*; Teofilowi MONNIER i Mikołajowi STRATIGOS za szerokie otwarcie drzwi *Vae Victis* dla *Jours de Gloire*; Pascalowi DA SILVA za zasługi dla rozwoju serii; Sauveurowi d'ANNA, Pawłowi BARATOU, Filipowi BERTHET, Iwanowi CEZERA, Janowi Krzysztofowi CORDIER, Franciszkowi CRISCUOLO, Wawrzyńcowi GARY, Michałowi LEPETIT, Réda MIMOUNE, Stefanowi MORANCAIS, Stefanowi NEUVILLE, Denisowi SAUVAGE, Arnoldowi STACHNICK and Emerykowi de VANDIERE za opiniowanie i testowanie reguł *Jours de Gloire*.

Strona WWW: <http://www.fredbey.com/> prowadzi do strony serii **Jours de Gloire**.

Oficjalne dyskusje i foldery z materiałami do gry:

Po francusku na www.lestafette.net i po angielsku na www.consimworld.com