

O czym jest gra?

Manoeuvre tematyką nawiązuje do czasów wojen napoleońskich, ale w bardzo luźny sposób; rozgrywka bardziej przypomina partię szachów, zawiera jednak kilka aspektów chaosu prawdziwej wojny. Manoeuvre została zaprojektowana w oparciu o dwa równoległe pomysły: łatwość rozgrywki przemieszaną z jej różnorodnością. Gra jest wystarczająco prosta, by bardzo szybko nauczyć się zasad i móc w nią zagrać, a bitwy za każdym razem wyglądają inaczej.

Ilu graczy może uczestniczyć w rozgrywce?

To jest gra dwu osobowa. Można grać w nią samemu, ale traci się wiele z mgły wojny, a także niespodzianek wbudowanych w grę. Jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby równoległe grało kilka par (jest 8 armii, więc starczy zabawy dla 8 osób). Dla wygody warto się wtedy zaopatrzyć w trochę więcej kostek i już można organizować mały turniej.

Co prowadzi do zwycięstwa?

Są dwie drogi, dzięki którym możemy wygrać tą grę. Pierwsza - można wygrać niszcząc armię przeciwnika. Druga - wygraną zapewni kontrola części pola bitwy należącej do przeciwnika i jednocześnie powstrzymanie go przed zrobieniem tego samego. Zobacz zasadę nr 2, przybliżającą szczegóły dotyczące zwycięstwa.

Jak długo się gra?

Pierwsza gra zabierze w przybliżeniu 90-120 minut włączając w to czas zaglądania do instrukcji i zaznajomienia się z kartami. Każda kolejna gra powinna zmniejszać ten czas o 5-10 minut, w miarę nauki różnych reguł oraz, co ważniejsze, w miarę osvajania się do stylu gry preferowanego dla danej armii. Zaawansowani gracze powinni być w stanie ukończyć grę w 40-60 minut, co więcej gra może skończyć się wcześniej, gdy zmieciemy z mapy większość regimentów przeciwnika.

Przed przeczytaniem reguł...przeczytaj to!

Nie starajcie się zapamiętać wszystkich zasad. Podczas pierwszego czytania ignorujcie odwołania do innych reguł. Po przejrzaniu instrukcji i kart, zapoznajcie się z żetonami. Następnie zagrajcie kilka tur, by nabrać praktyki. Wtedy powinniście mieć porządne pojęcie na temat podstaw gry. Używajcie kart pomocy podczas gry. Już po kilku grach powinniście bardzo rzadko zaglądać do reguł. (jeśli zaistniała by jakkolwiek różnica pomiędzy zasadami, a kartą pomocy, to za decydujące należy uznać zasady) Zobacz zasady nr 8 i 9 by zapoznać się z kartami.

Kompletna gra Manoeuvre zawiera:

- 24 kwadratowe mapy
- 4 czerwone sześciocienne kości, 4 niebieskie ośmiocienne kości i 4 zielone dziesięciocienne kości;
- 1 wypraskę z żetonami
- 8 sześćdziesięciokartowych talii kart
- 1 instrukcję
- 2 karty pomocy

1 Zawartość

1.1 Mapy

Manoeuvre zawiera 24 sekcje mapy, każdą długą i szeroką na 4 pola o kształcie kwadratu. Pola na mapie służą do regulacji ruchu i walki, na podobnej zasadzie pól na planszy do szachów. Kompletne pole bitwy składa się z 4 sekcji złączonych razem i tworzących większą mapę, długą i szeroką na dwie sekcje. Całość tworzy pole bitwy osiem na osiem pól, podobnie jak w szachach.



We wszystkich wypadkach, **nie nie dzieje się po przekątnej**. To znaczy, że tylko cztery krawędzie pól mogą zostać użyte by przedsięwziąć jakąś akcję (ruszyć się, zaatakować, ostrzelać, kontrolować, etc.)

1.2 Kostki

Manoeuvre zawiera kilka kompletów kości, cztery czerwone 6-ścienne, cztery niebieskie 8-ścienne i cztery zielone 10-ścienne. Odwołując się do tych kości używać będziemy skrótów. Kość 6-ścienną będziemy identyfikować jako k6, 8-ścienną, jako k8 i analogicznie 10-ścienną jako k10. Cyfra „0” na jednej ze ścian k10 jest równoważna wartości 10. Jeśli do rzutu potrzeba kilku kości danego rodzaju, to jest to zaznaczone przez liczbę przed wartością użytej kości. Na przykład, 2k8 oznacza rzut dwoma 8-ściennymi kośćmi. Kości są używane, by rozstrzygać walki i inne wątpliwe sytuacje, które mogą się pojawić podczas gry.

1.3 Żetony jednostek

W grze jest 8 armii, każda innej narodowości. Na armię składają się żetony jednostek oraz talia kart.

Jednostki reprezentują konkretną nację, poruszają się i walczą na polu walki.

Każda armia ma ich 8, każdą z dwustronnym nadrukiem. Jedna ze stron pokazuje jednostkę o pełnej sile bojowej (tło jednego koloru i wyższy numer), druga strona odzwierciedla jednostkę, która w wyniku walki poniosła pewne straty (tło jednego koloru z jaśniejszym paskiem i niższym numerem).

Każda jednostka jest także identyfikowana przez nazwę. Nazwa jest istotna, gdyż jednostka może walczyć jeśli nazwa na karcie jednostki, którą zagramy pasuje do nazwy jednostki, którą chcemy walczyć.

No i na końcu – każdy zeton reprezentuje pewien typ jednostki – albo piechotę, albo kawalerię. Jednostki piechoty są rozpoznawane po rysunku pieszego żołnierza, podczas gdy kawalerię rozpoznajemy po żołnierzu siedzącym na koniu.



To jest jednostka gwardii imperialnej (Garde Imperial) armii francuskiej. Strona z pełną wartością bojową pokazuje siłę 8, podczas gdy zredukowana wartość bojowa ma tylko siłę 5. Jest to jednostka piechoty, wskazuje na to rysunek pieszego żołnierza.

Wszystkie jednostki zaczynają grę na planszy, poruszają się i walczą przeciwko wrogiej armii starając się wygrać i powstrzymać przeciwnika.

8 jednostek danej armii jest zestawem i nie może być mieszane, czy wymieniane z jednostkami z innych armii. Każda armia zawiera unikalny zestaw jednostek. Niektóre mają więcej kawalerii. Niektóre mają kilka bardzo silnych jednostek wymieszanych z bardzo słabymi. Żadne z dwóch wybranych armii nie będą takie same. Każda armia ma silne i słabe strony, a wiedza jak najlepiej użyć swoich silnych stron, by uderzyć w słabe strony przeciwnika jest tym, co niejednokrotnie przechyli szalę zwycięstwa na naszą stronę

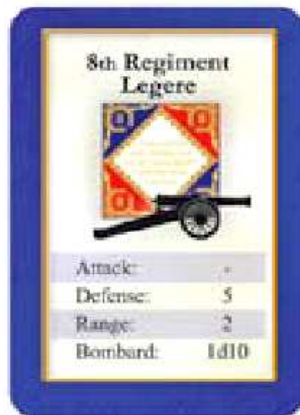
1.4 Karty

Oprócz jednostek, każda armia zawiera talię kart akcji, złożoną z 60 kart. Talia kart akcji należy do danej armii i nie może być wykorzystana w innej.

Tło kart akcji, z flagą narodowości na rewersie identyfikuje do której armii dana talia należy. Każdy gracz dociąga karty na rękę ze swojej własnej talii, i będzie używał tych kart by podejmować pewne akcje podczas swojej tury i najprawdopodobniej także w odpowiedzi na zagrania przeciwnika podczas jego tury.

W grze są dwa główne rodzaje kart, karty jednostek oraz karty dowodzenia. Najczęściej występują karty jednostek. Każda z ośmiu regimentów w każdej z armii ma 5 kart, które łączą się z jego nazwą. Więc przy ośmiu jednostkach i pięciu kartach dla każdej z nich jest ich łącznie 40 (spośród 60ciu), odnoszących się do samych jednostek.

*W talii kart akcji armii francuskiej jest 5 kart, które mają nazwę jednostki **Imperial Guard**. Zauważ, że zapomnieliśmy zmienić nazwę na zetonie **Garde Imperial**, kiedy już zatwierdziliśmy karty. To jest ta sama jednostka.*



Karty jednostek robią kilka rzeczy. Podczas fazy walki twojej tury, jeśli sytuacja sprzyja, zagranie karty pozwala zainicjować walkę jednostką, której nazwa na niej się znajduje. Podczas tury przeciwnika, jeśli jednostka o danej nazwie została zaatakowana, karta pozwoli nam wspomóc ją w obronie. Podczas swojej własnej tury, taka karta pozwoli przywrócić osłabioną jednostkę do pełnej sprawności (tylko tą, której nazwa zgadza się z nazwą na karcie).

Każda armia zawiera 20 kart dowodzenia w swojej 60-kartowej talii. Jest 12 typów różnych kart dowodzenia. Podczas gdy ten sam typ karty dowodzenia może być obecny w kilku różnych armiach, każda z nich będzie posiadała unikalne ich zestawienie. Każda nacja będzie posiadała karty Dowódców oraz od trzech do ośmiu innych typów kart dowodzenia. Pomagają one odzwierciedlić sposób myślenia i prowadzenia walki przez każdą z nacji. Zestawienie kart dla każdej z armii możemy znaleźć na karcie pomocy. Chcąc poznać więcej szczegółów dotyczących kart, zobacz zasadę nr 9.

2 Jak wygrać Manoeuvre?

2.1 Zwycięstwo w bitwie albo Wygrana przez eliminację wrogich jednostek

Jeśli w jakimkolwiek momencie gry wyeliminowałeś 5 (albo więcej) jednostek przeciwnika, natychmiast wygrywasz grę (chyba, że straciłeś swoją piątą, lub więcej jednostek w tej samej bitwie, na przykład w wypadku ataku z poświęceniem [COMMITTED ATTACK]). Wtedy zwycięża twój przeciwnik, a twój dowódca zostaje ograbiony z tak „bliskiego” przecież zwycięstwa)

2.2 Zwycięstwo z zapadnięciem zmroku albo Wygrana przez kontrolę pola bitwy

Jeśli żaden z graczy nie doprowadzi do zniszczenia przeciwnikowi pięciu lub więcej jednostek, wtedy wygrywa strona, która z zapadnięciem zmroku kontroluje większą część pola bitwy swojego przeciwnika. Zobacz 2.3, żeby dowiedzieć się kiedy następuje koniec dnia.

Kontrolujesz dowolne pole po stronie przeciwnika, jeśli posiadasz na nim własną jednostkę, albo posiadasz niekwestionowaną kontrolę nad danym polem. Kontrola nad polem jest niekwestionowana jeśli co najmniej jedna z twoich jednostek jest na polu obok (pamiętaj - nic nie dzieje się po przekątnych), a jednostki przeciwnika nie ma ani na rozpatrywanym polu, ani na żadnym z przyległych do niego. (Zobacz diagram na stronie 6). Każdy z graczy powinien policzyć wszystkie pola, które kontroluje na polu bitwy po stronie przeciwnika. Wyższy wynik wygrywa. Jeśli jest remis, wygrywa strona, która wyeliminowała więcej jednostek. Jeśli nadal jest remis, wygrywa strona, która ma mniej jednostek z obniżoną zdolnością bojową. Jeśli nadal jest remis, wygrywa kraj, który jest pierwszy w kolejności na podanej liście: Stany Zjednoczone, Imperium Otomańskie, Hiszpania, Austria, Prusy, Rosja, Wielka Brytania, Francja (innymi słowy, Francja nigdy nie wygra, jeśli dojdzie do rozpatrywania remisu w ten sposób!)

Notka: Pomimo, że jednostka nie może wejść na pole z jeziorem, może posiadać na tym polu niekwestionowaną kontrolę i doliczyć je do punktów zwycięstwa.



W powyższym przykładzie, zapadł zmierzch. Gracze podliczają swoje punkty. Pola zaznaczone jako X nie wliczają się do dorobku żadnego z graczy, ponieważ sąsiadują z polami, na których są jednostki obu stron. Pola zaznaczone jako Y nie wliczają się do dorobku Brytyjczyków, ponieważ są okupowane przez jednostki przeciwnika. Obie strony zgromadziły po 4 punkty, wygrywa więc Francja posiadając większą liczbę jednostek.

2.3 Gdy kończy się dzień

W tamtych czasach bitwy nie miały miejsca, po zachodzie słońca. By odzwierciedlić koniec dnia, gra kończy się z końcem tury gracza, który jako drugi dociągnął ostatnie karty ze swojej talii kart. Gra nie kończy się gdy tylko jeden z graczy dociągnął ostatnią kartę ze swojej talii. Ten gracz przetasowuje talię kart akcji tyle razy, ile potrzebuje i dopiero jak jego przeciwnik dociągnie ostatnią kartę ze swojej talii następuje koniec gry wraz z końcem tury tego gracza.

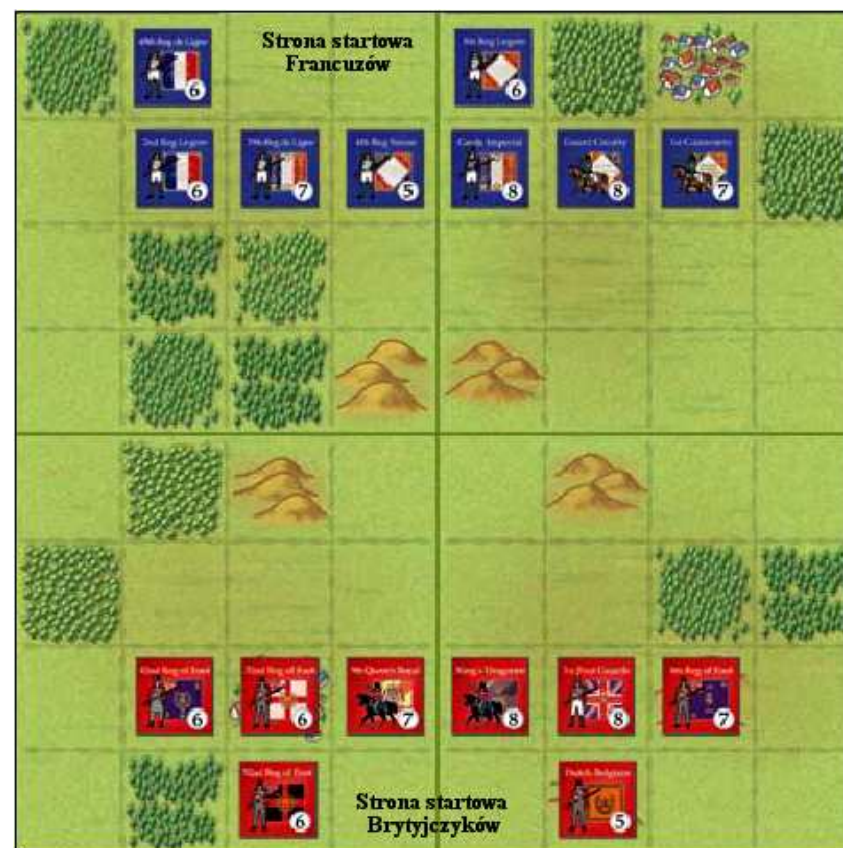
3 Przygotowanie do gry

Obaj gracze rzucają k10. Wyższy wynik oznacza pierwszego gracza. Jeśli rzut jest remisowy rzuca się dopóki nie będzie remisu. Pierwszy gracz otrzymuje znacznik gracza rozpoczynającego.

Dla kilku pierwszych gier sugerujemy użyć poniższego ustawienia. Pierwszy gracz decyduje czy chce grać Brytyjczykami, czy Francuzami.

Rozpoczynający gracz wybiera 4 sekcje mapy i decyduje w jaki sposób je obróci i połączy w mapę o wymiarach 2 x 2 sekcje; dla przykładu zobacz ustawienie poniżej. Drugi gracz wybiera które armie zostaną użyte. Pierwszy gracz wybiera z tych armii tą, którą będzie walczył, drugą pozostawia przeciwnikowi. Drugi gracz wskazuje krawędź mapy, którą wybierze jako swoją stronę startową.

Obaj gracze przetasowują swoje talie i pozwalając przeciwnikowi je przełożyć. Następnie obaj gracze dociągają 5 kart z ich własnej talii akcji. Jest to o tyle ważne, że gracze będą znali swoją startową „rękę” przed tym jak ustawią swoje jednostki.



Dla zaawansowanych graczy i gry turniejowej: Zamiast pięciu losowych kart na początek, każdy z graczy ma możliwość przejrzania talii i wybrania 5 kart, z którymi zaczną grę. Talie kart akcji powinny być przetasowane i przelożone po tym, jak karty startowe zostaną wybrane. To reprezentuje przed-bitewne planowanie i strategię.

Każdy gracz rozstawia dowolnie swoje 8 jednostek w ramach dwóch wierszy najbliższych jego startowej krawędzi. Tylko jedna jednostka może stać na jednym polu. Wszystkie zaczynają grę posiadając pełną wartość bojową. Pierwszy gracz jako atakujący rozstawia swoją armię w całości, dopiero potem rozstawia się drugi gracz.

4 Sekwencja gry

Każda tura gry jest złożona z dwóch identycznych tur każdego z graczy. Tura każdego z graczy zawiera pięć faz:

1. **Faza Odrzucenia**
2. **Faza Dobrania**
3. **Faza Ruchu**
4. **Faza Walki**
5. **Faza Przywrócenia**

Gracz rozpoczynający wykonuje w kolejności wszystkie 5 faz podczas swojej tury i jest rozpatrywany jako gracz aktywny. Następnie drugi gracz rozpatruje wszystkie 5 faz, i on jest graczem aktywnym. Zaczyna się nowa tura i tak do czasu, aż gra się nie skończy.

Fazy muszą być rozpatrywane w takiej kolejności jak zostało to wskazane. Gracz nie może wrócić do poprzedniej fazy, by coś zmienić, czy dodać jakąś akcję, jeśli zdarzyło mu się o niej zapomnieć.

Faza Odrzucenia

Aktywny gracz może odrzucić dowolne, bądź wszystkie karty posiadane na ręce. Odrzucone karty muszą być odkładane na „widoczną” stronę. Gracze nie mogą przeglądać talii kart odrzuconych, co oznacza, że przy odrzuceniu kilku kart widoczna będzie tylko jedna, ta na wierzchu stosu.

Faza Dobrania

Aktywny gracz dociąga brakujące karty, tak aby ich łączna liczba na ręce wynosiła 5. Zobacz zasadę 2.3, by dowiedzieć się co w wypadku jeśli graczom wyczerpały się karty w talii.

Faza Ruchu

Aktywny gracz musi ruszyć się jedną jednostką ze swojej armii.

Faza Walki

Aktywny gracz może zadeklarować jedną (i wyłącznie jedną) walkę. Nie musi tego robić. Są cztery formy walki: Zasadzka, Natarcie, Bombardowanie, Salwa.

Faza Przywrócenia

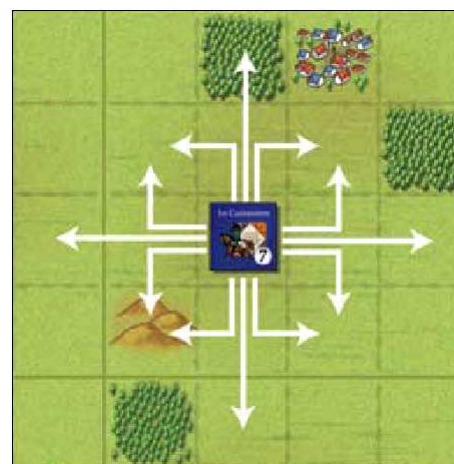
Aktywny gracz może, jeśli chce, spróbować przywrócić jednostki do pełnej wartości bojowej.

5 Ruch

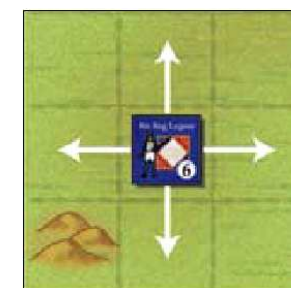
Podczas fazy ruchu w turze gracza, gracz aktywny musi poruszyć jedną jednostkę. Jednostki piechoty mogą poruszyć się 1 pole, a kawaleria może poruszyć się o jedno, bądź dwa pola. Poruszająca się jednostka kawalerii nie może poruszyć się o jedno pole i wrócić na pozycję wyjściową. Jednostka musi zakończyć swój ruch na innym polu niż go zaczynała (wyjątek – zagranie dodatkowo karty Forsowny marsz pozwalającej powrócić na pole wyjściowe). Pamiętaj – zaden ruch po przekątnej nie jest dopuszczalny. Niektóry teren może ograniczyć kawalerię do ruchu o jedno pole. (Zobacz karty pomocy dla sumarycznego zestawienia rodzajów terenu i ich wpływu na ruch). Jednostki nie mogą poruszyć się poza krawędź mapy, nie mogą zakończyć ruchu na tym samym polu co inna jednostka (czy to przyjazna, czy wroga), ani nie mogą przechodzić przez pola już zajęte przez inne jednostki (czy to przyjazne czy wrogie).

Karty dowodzenia mogą pozwolić na ruch dodatkowej jednostce (*SUPPLY*), albo pozwolić jednostce poruszyć się o jedno dodatkowe pole (*FORCED MARCH*). Podczas fazy ruchu nie może zostać zagrana więcej niż jedna karta Zaopatrzenia [*SUPPLY*], a także nie więcej niż jedna karta Forsownego Marszu [*FORCED MARCH*] na daną jednostkę podczas tej fazy ruchu. Reasumując, w jednej fazie ruchu, aktywny gracz może, maksymalnie, poruszyć dwie jednostki, każdą poruszając o jedno dodatkowe pole, jeśli byłby w posiadaniu karty zaopatrzenia [*SUPPLY*] oraz dwóch kart Forsownego marszu [*FORCED MARCH*]. Zagranie karty Partyzanci [*GUERRILLA*] przez przeciwnika może zanegować te karty (jedna karta Partyzantów niweluje jedną inną kartę) i zniwelować możliwość zagrania kolejnej karty tego samego typu dla tej samej jednostki (można zagrać tylko jeden forsowny marsz – mimo, że mógł się nie powieść).

Notka: Kierunek w którym jest obrócona jednostka [UNIT FACING] nie ma żadnego znaczenia w tej grze.



Ruch kawalerii = 2 pola



Ruch piechoty = 1 pole

6 Walka

Są cztery formy prowadzenia walki: Zasadzka [AMBUSH], Natarcie [ASSAULT], Bombardowanie [BOMBARDMENT] i Salwa [VOLLEY]. Są rozpatrywane używając jednej z dwóch różnych procedur, które dzielą pewne wspólne aspekty. Zasadzka i natarcie są rozpatrywane używając tej samej procedury (6.1), podczas gdy bombardowanie i salwa współdzielą inną procedurę (6.2).

Gracz aktywny może zainicjować tylko jedną walkę podczas swojej tury i to tylko jeśli warunki do jej przeprowadzenia zostały spełnione, ale nie musi tego robić jeśli nie chce. Gracza, który nie jest graczem aktywnym nazywać będziemy obrońcą.

6.1 Zasadzka i Atak – Procedura Walki

Krok 1: Podczas natarcia, gracz aktywny wskazuje atakującą jednostkę i musi zagrać kartę danej jednostki, która posiada wartość ataku [ATTACK]. Tym samym inicjuje walkę. Nie można rozpocząć natarcia, jeśli jednostka atakująca stoi na polu Mokradła [MARSH].

Karty jednostek, które mają na sobie symbol armaty nie posiadają wartości ataku.

Podczas zasadzki, aktywny gracz zagrywa kartę Zasadzki [AMBUSH]. Kartę zasadzki traktuje się jako kartę „atakującą”, a jako cel może zostać wybrana dowolna jednostka na planszy.

Krok 2: Gracz aktywny wskazuje, na którą jednostkę naciera. Ta jednostka musi być na sąsiednim polu (nie po przekątnej!) do jednostki w natarciu, ale może być to dowolna jednostka podczas zasadzki.

Krok 3: Obrońca ma teraz możliwość wycofania się [WITHDRAW] jeśli jest jakiś nie zajęte pole przyległe do broniącej się jednostki. Obrońca zagrywa kartę dowodzenia Wycofanie [WITHDRAW], jeśli chce się wycofać; wszystkie 8 armii ma tą kartę w ich talii akcji. Stany zjednoczone posiadają również specjalne karty jednostek, które mogą zostać zagrane by pozwolić jednostce podjąć próbę wycofania przed przejściem do obrony; zobacz zasadę nr 8. Wycofanie jest przeprowadzone w identyczny sposób jakby jednostkę zmuszono do ucieczki [RETREAT]. Gdy już obrońca się wycofa, atakujący musi wejść na pole, które się właśnie zwolniło, rozstrzyga się wszelkie pościgi [PURSUIT], a wszelkie karty użyte by zainicjować walkę, bądź wycofanie są odrzucane. Walka jest zakończona. Aktywny gracz nie może zainicjować kolejnej walki w tej rundzie.

Krok 4: Jeśli obrońca się nie wycofał w kroku 3, może teraz zagrać karty pasujące do broniącej się jednostki, by zwiększyć jej sumę obrony. Dodatkowo może zagrać jedną kartę dowódcy i użyć jej umiejętności „Walka” [COMBAT], by również zwiększyć sumę obrony.

Krok 5: Gracz aktywny może wtedy zagrać karty wspierające atak. Dopuszczalne karty to: Atak z poświęceniem [COMMITTED ATTACK] (maksymalnie jeden na atakującą/wspierającą jednostkę), Saperzy/Inżynierzy [SAPPERS/ENGINEERS], Potyczkę [SKIRMISH] (nie dla zasadzki), karty jednostek dla wspierających, atakujących regimentów i jedną kartę dowódcy.

Krok 6: Teraz oblicz sumę ataku i sumę obrony.

Na siłę ataku składa się suma czynników:

- Wartość bojowa atakującej jednostki (nie ma tej wartości podczas zasadzki); oraz
- Rzut/y kostką z karty jednostki atakującej albo z karty zasadzki; oraz
- Bonusy wynikające z terenu (zobacz karta pomocy); oraz
- Umiejętność Walki [COMBAT] Dowódcy biorącego udział w ataku; ALBO
- Siła jednostek wspierających, które dowódca rzucił do walki [COMMAND]; oraz
- Dodatkowe rzuty kośćmi z zagranych kart dla jednostek wspierających (6.4).

Na siłę obrony składa się suma czynników:

- Wartość bojowa broniącej się jednostki; oraz
- Wartość obrony zagranych kart jednostki broniącej się; oraz
- Bonusy wynikające z terenu (zobacz karta pomocy); oraz
- Bonus wynikający z reducy; oraz
- Wartość Walki [COMBAT] zagranej karty Dowódcy.

Krok 7: Bilans Walki: Porównaj sumy ataku i obrony i zdeterminuj rezultat walki za pomocą poniższej tabeli:

Suma ataku jest...		Wynik starcia
mniejsza niż suma obrony	$A < O$	wszystkie atakujące i wspierające jednostki zostają ranione
identyczna z sumą obrony	$A = O$	bez efektu dla żadnej ze stron
większa niż suma obrony	$A > O$	obrońca wybiera: broniąca się jednostka wycofuje się, albo zostaje raniona
co najmniej dwa razy większa niż suma obrony	$A > = 2x O$	atakujący wybiera: broniąca się jednostka wycofuje się, albo zostaje raniona
co najmniej trzy razy większa niż suma obrony	$A > = 3x O$	jednostka broniąca wycofuje się i zostaje raniona
co najmniej cztery razy większa niż suma obrony	$A > = 4x O$	jednostka broniąca się zostaje wyeliminowana

Wprowadź rezultat do gry jak opisano w 6.5.

6.2 Bombardowanie i Salwa – Procedura Walki

Krok 1: Aktywny gracz wskazuje atakującą jednostkę i by zainicjować walkę, zagrywa kartę tej jednostki, która zawiera opcję bombardowania [BOMBARDMENT], albo salwy [VOLLEY].

Karty jednostek, które mają ilustrację armaty posiadają wartość bombardowania.

Krok 2: Aktywny gracz wskazuje cel ataku. W przypadku salwy cel musi być sąsiadujący z polem (nie po przekątnej!), na którym stoi atakująca jednostka. W przypadku bombardowania cel może być w odległości do dwóch pól. Ta odległość może być przeprowadzona dowolną trasą, wyłączając pola po przekątnych, ale nie może przechodzić przez pola Wzgórz, Miast, Lasów, albo pola zawierające inne jednostki (czy to przyjazne,

czy wrogie). Bombardowanie można rozpocząć i/albo zakończyć ze Wzgórza, Miasta, albo pola Lasu. Innymi słowy ostrzał można prowadzić, jeśli pomiędzy polem atakującego i obrońcy nie ma przeszkody terenowej w postaci Wzgórza, Miasta, Lasu, czy pola z inną jednostką (zobacz ilustrację na stronie 19). Jednostka wykonująca salwę, czy bombardowanie może je prowadzić z pola z mokradłami [MARSH].

Krok 3: Teraz oblicz sumę ataku i sumę obrony.

Na siłę ataku składa się suma czynników:

- Rzut kostką wynikający z karty jednostki; oraz
- Bonusy wynikające z terenu.

Na siłę obrony składa się suma czynników:

- Wartość bojowa jednostki broniącej się; oraz
- Bonusy wynikające z terenu.

Krok 4: Bilans Walki: Jeśli suma ataku była większa niż suma obrony, jednostka broniąca się zostaje raniona. W innym wypadku nie ma żadnych efektów. Wprowadź rezultat do gry jak opisano w 6.5.

6.3 Wpływ terenu na Walkę

Każde pole zawiera jakiś rodzaj terenu. Niektóre z nich będą dostarczać bonus do sumy obrony każdej jednostki, która zajmuje to pole, a niektóre zapewnią bonus do sumy ataku atakujących / wspierających jednostek, które je zajmują. Jednak większość terenu nie zagwarantuje żadnych bonusów do sumy ataku czy obrony. Reduty [REDOUBTS] są specjalnym typem terenu konstruowanym w trakcie bitwy i dodającym swój modyfikator do już istniejącego typu terenu.

W celu specyfikacji rodzajów terenu odwołaj się do tabeli efektów terenu na karcie pomocy.

6.4 Jednostki wspierające

Jeśli atakujący zagra kartę dowódcy, której wartość dowodzenia [COMMAND] wynosi 2 lub więcej, wtedy w ataku mogą uczestniczyć dodatkowe jednostki. Wartość dowodzenia determinuje jak wiele dodatkowych jednostek dowódca może poprowadzić do ataku. Jeśli wartość wynosi 1, tylko wyznaczona jednostka może być zaangażowana w walkę – więc nie ma sensu używać karty tego dowódcy w tym celu. Jeśli wartość wynosi 2, 3, albo 4, wtedy analogicznie jedna, dwie, albo trzy dodatkowe jednostki mogą zostać dołączone do walki, jeśli stoją na polach sąsiadujących z polem zajmowanym przez jednostkę atakowaną i spełniają wszystkie warunki normalnie wymagane do przeprowadzenia ataku (z wyjątkiem zagrania karty jednostki).

Te dodatkowe jednostki nazywa się jednostkami wsparcia.

Dodają one automatycznie swoją wartość bojową do sumy ataku. W dodatku, można zagrać karty dla tych jednostek wsparcia i uzyskać dodatkowe rzuty kośćmi. Jeśli wartość ataku będzie mniejsza niż wartość obrony, to oprócz jednostki atakującej zostają ranione także jednostki wspierające.

6.5 Wyniki walki

Wyniki walki to Wyeliminowanie, Ranienie i Ucieczka. Jednostka atakująca będzie miała możliwość zajęcia terenu po walce [Advance], albo dokonać pogoni [Pursuit]. Niektóre wyniki dają możliwość zadecydowania co dzieje się z daną jednostką. Wyznaczony gracz może wybrać, czy Ucieka, czy dostaje ranę, i wtedy rezultat wprowadza się do gry.

Aktywny gracz może wybrać Ucieczkę zamiast otrzymania obrażeń, nawet jeśli broniąca się jednostka nie może uciekać. To spowoduje eliminację jednostki. Takie zagranie jest możliwe.

Eliminacja

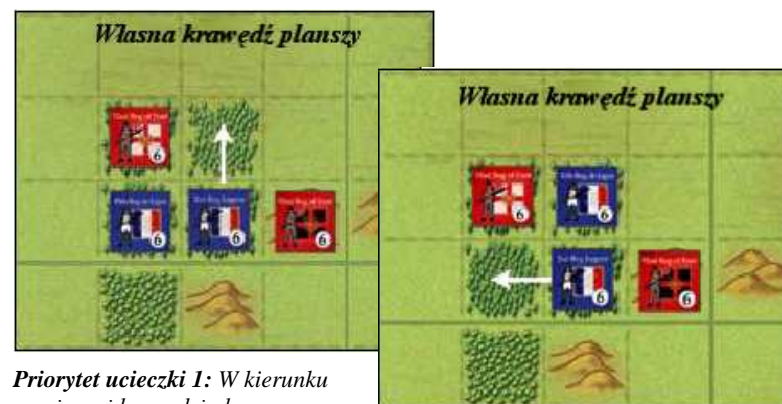
Jako wynik starcia usuwa jednostkę z mapy, nawet jeśli posiadała pełną wartość bojową.

Rana

Wynik ten skutkuje obróceniem jednostki na stronę ze zmniejszoną sprawnością bojową. Jeśli jednostka już znajduje się na tej stronie skutkuje to eliminacją tej jednostki.

Ucieczka

Wynik ten zmusza jednostkę do opuszczenia zajmowanego pola. Jednostka, która ucieka jest poruszana o jedno pole od zajmowanego. Kierunek ucieczki musi być zawsze skierowany ku krawędzi mapy, z której rozpoczynaliśmy grę. Jeśli to pole jest blokowane (przez przyjazne, bądź wrogie jednostki), wtedy ucieczka musi zostać wykonana na któreś z pól w kierunku bocznej krawędzi planszy, wybiera gracz uciekający. Boczne krawędzie to te nie należące do żadnego z graczy. Jeśli wszystkie trzy pola są zablokowane, albo stoimy przy krawędzi mapy, wtedy (i tylko wtedy) jednostka może się wycofać w kierunku krawędzi mapy, z której zaczynał przeciwnik. Jeśli wszystkie cztery kierunki ucieczki są zablokowane, albo są krawędziami mapy, to jednostka nie ma gdzie uciec i zamiast tego jest eliminowana.



Priorytet ucieczki 1: W kierunku przyjaznej krawędzi planszy.

Priorytet ucieczki 2: W kierunku własnej krawędzi planszy droga jest zablokowana, więc jednostka ucieka na flankę.



Priorytet ucieczki 3: Flanki oraz strona w kierunku przyjaznej krawędzi planszy są zablokowane więc jednostka ucieka w kierunku krawędzi planszy przeciwnika.

Bez możliwości ucieczki, jednostka zostaje wyeliminowana: Francuska jednostka została zupełnie otoczona i zmuszona do ucieczki, a więc zostaje wyeliminowana.

Wycofanie [WITHDRAW]

Niektóre karty pozwalają jednostce dobrowolnie się wycofać. Wycofanie jest przeprowadzane dokładnie tak samo jak ucieczka. Karta jednostki zagrana do zainicjowania ataku jest uważana za użytą i musi zostać odrzucona.

Zajęcie terenu po walce [ADVANCE]

Jeśli broniące się pole zostaje opuszczone w wyniku ucieczki, wycofania, albo eliminacji, a walka była prowadzona w formie natarcia [ATTACK], jednostka atakująca albo dowolna z jednostek wspierających musi wejść na to pole. Jednak, kilka jednostek na swoich kartach posiada zapis „Nie trzeba zajmować” [NOT REQUIRED TO ADVANCE]. Jeśli jedna z takich kart została zagrana, ta jednostka nie musi zajmować zwolnionego pola. Jeśli jednostek w ataku brało udział więcej niż jedna, wszystkie z nich muszą posiadać ten zapis, w innym razie jedna z nich będzie musiała zająć teren. *Zajmowanie terenu nie jest dozwolone po wykonaniu Zasadzki, Bombardowania i Salwy.*

6.6 Pogoń [PURSUIT]

Jeśli broniąca się jednostka wycofa się, albo ucieknie, a jednostka kawalerii zajmuje opuszczone pole, wtedy jednostka kawalerii ma możliwość zadania dodatkowych obrażeń wycofującej się / uciekającej jednostce. Dla każdej karty, która została zagrana w walce dla kawalerii wykonującej pogoń, aktywny gracz rzuca k6. Jeśli został zagrany dowódca z umiejętnością „pogoń”, wtedy wynik na kostce zostaje zmodyfikowany o wartość tej umiejętności. Jeśli zmodyfikowany rzut mieści się w puli podanej przy umiejętności „pogoń” na karcie jednostki to znaczy, że zadano obrażenia wycofującej się / uciekającej jednostce. Jednostka o pełnej wartości bojowej może zostać w ten sposób wyeliminowana, jeśli otrzyma obrażenia dwa razy w wyniku trafień na dwóch osobnych kartach.

6.7 Zagrywanie kart, a Walka

Niektóre karty modyfikują wyniki walki. Szczegóły użycia tych kart oraz ich efekty opisano w zasadach nr 9.

7 Faza Przywrócenia

Faza Przywrócenia pozwala jednostkom o zredukowanej wartości bojowej „odwrócić się” i powrócić do pełnej sprawności. Gdy jednostka zostanie już wyeliminowana, nie ma możliwości, żeby wróciła do gry.

Jednostka może zostać przywrócona do pełnej sprawności tylko podczas fazy przywrócenia i tylko w wyniku zagrania karty. Są cztery typy kart, które mogą zostać zagrane, by przywrócić jednostkę. Tylko gracz aktywny może próbować przywrócenia podczas swojej tury i może wykonać tylko jedną taką próbę. W poniższych przykładach przywrócenie jest automatyczne (chyba, że zostanie zanegowane), odwróć jednostkę na jej silniejszą stronę:

- Zagranie karty „Zaopatrzenie” [SUPPLY] albo „Przegrupowanie” [REGROUP] by przywrócić jedną ze swoich osłabionych jednostek. Może zostać zanegowane przez przeciwnika zagranie karty „Partyzanci” [GUERRILLA]
- Zagranie karty jednostki, by przywrócić do pełnej sprawności tą jednostkę. Jest to próba sprowadzenia posiłków i może zostać zanegowane przez przeciwnika zagranie karty „Partyzanci” [GUERRILLA]

W tym wypadku przywrócenie nie jest automatyczne:

- Zagranie karty dowódcy i ogłoszenie próby sprowadzenia posiłków dla wybranej jednostki.

Po zagraniu karty dowódcy w celu przywrócenia jednostki, aktywny gracz musi rzucić k6. Przywrócenie powiedzie się (i wtedy obraca się jednostkę na jej silniejszą stronę) jeśli rzut mieści się w zakresie wyznaczonym przez umiejętność „Zbiórka” [RALLY] na karcie dowódcy. W innym wypadku przywrócenie się nie powiodło, a jednostka nie jest obracana na silniejszą stronę. Nie ma innych efektów.

Przykład: Jeśli grający armią francuską zagrywa kartę dowódcy „Nicolas Soult” próbując przywrócić jednostkę, to uda mu się to jeśli wyrzuci na k6 1, 2 lub 3. Gdyby zagrał kartę dowódcy „Michel Ney”, przywrócił by jednostkę przy wynikach 1, 2, 3, 4 albo 5.

Budowanie reduty [REDOUBT]: Gracz aktywny może zagrać jedną kartę Reduty podczas fazy Przywrócenia, po tym jak zostaną już podjęte próby przywracania jednostek, ale nie jest do tego zmuszony.

8 Opis kart jednostek

Wszystkie karty jednostek mają od dwóch do czterech wartości, wybranych spośród siedmiu właściwości dostępnych w grze. Poniższa lista zawiera szczegóły dotyczące tych różnych kategorii.



Atak [ATTACK]: Ta wartość jest wyrażana w liczbie i rodzaju kostek, którymi rzuca się, dodając ich wyniki się do sumy siły ataku podczas walki. Karta jednostki z wartością ataku musi zostać zagrana by zainicjować natarcie. Dodatkowe karty mogą zostać zagrane dla jednostki atakującej oraz dla jednostek wspierających (jak opisano w zasadzie nr 6.4)

Obrona [DEFENSE]: Tą wartość dodaje się do sumy obrony, gdy zagrana karta pasuje do jednostki aktualnie się broniącej.

Bombardowanie [BOMBARDMENT]: Ta wartość wymienia ilość kostek, którymi rzucamy, by uzyskać wartość ataku. Sumuje się ją z modyfikatorami wynikającymi z bonusów terenowych podczas próby zbombardowania przeciwnika daną jednostką.

Zasięg [RANGE]: To jest maksymalna ilość pól o jaką może być oddalona jednostka broniąca się od atakującej podczas próby bombardowania albo salwy. Pamiętaj, że ten dystans nie może być naliczany po przekątnych. Jeśli jednostka znajduje się po przekątnej to zasięg na tamto pole wynosi 2. By ją ostrzelać musimy sprawdzić czy żadne z pól pomiędzy jednostkami nie jest Lasem, Wzgórzami, Miastem, oraz czy nie stoi na nim inna jednostka.

Salwa [VOLLEY]: Ta wartość wymienia ilość kostek, którymi rzucamy, by uzyskać wartość ataku. Razem z modyfikatorem wynikającym z zajmowanego terenu tworzą sumę ataku podczas próby oddania salwy do przeciwnika.

Pogoń [PURSUIT]: Tylko jednostki kawalerii mają tą wartość. Jest ona używana by rozstrzygnąć sytuacje pogoni i daje szansę na zadanie obrażeń uciekającemu, lub wycofującemu się przeciwnikowi.

Wycofanie [WITHDRAW]: Ta wartość znajduje się tylko na kartach jednostek Stanów Zjednoczonych [UNITED STATES]. Grający nimi może użyć karty jednostki pasującej do jednostki właśnie się broniącej by spróbować się wycofać. By rozstrzygnąć tą próbę rzuca się k6. Jeśli wynik jest w zakresie podanym przy umiejętności „Wycofanie” [WITHDRAW] na karcie jednostki, próba jest udana i wykonuje się ją tak, jakby zagrana została karta dowodzenia „Wycofanie”. Próba ta się jest rozstrzygana przed decyzją obrońcy o zagranii innych kart wspierających obronę jednostki. Jeśli próba wycofania się nie powiodła, jej wartość obrony jest dodawana do sumy obrony w tym starciu.

Nie musi zajmować terenu [NOT REQUIRED TO ADVANCE]: Niektóre karty jednostek zawierają takie zdanie, które odnosi się wyłącznie do natarcia. Jeśli podczas natarcia dla jednostki atakującej, bądź wspierającej jedna z tych kart została zagrana to gracz aktywny może wybrać, czy chce wchodzić na zwalniane przez przeciwnika pole, czy woli pozostać na swoim. Zobacz zasadę 6.5 Zajmowanie terenu po walce.



9 Karty dowodzenia

9.1 Karty dowódców

Te karty mogą zostać użyte na kilka różnych sposobów, podobnie jak używa się kart jednostek.

Dowodzenie [COMMAND]: Ta wartość determinuje jak wiele jednostek dowódca może poprowadzić do ataku podczas jednej bitwy. Zobacz „Jednostki wspierające” – 6.4.

Walka [COMBAT]: Wartość tej umiejętności dowódcy może zostać bezpośrednio dodana do sumy ataku lub obrony podczas walki. Dowódca może albo użyć współczynnika „Dowodzenia”, albo „Walki” podczas jednego starcia, nigdy obu. *Jeśli podczas walki zagrywasz kartę dowódcy z wartością dowodzenia „1”, zawsze używasz jego wartości walki.*

Przywrócenie [RALLY]: Jeśli karta dowódcy została zagrana podczas fazy przywrócenia, to aktywny gracz wybiera jednostkę, którą będzie próbował przywrócić do pełnej sprawności bojowej i rzuca k6. Jeśli wynik zawiera się w przedziale umiejętności „Przywrócenie” na karcie dowódcy, wyznaczona jednostka obraca się na swoją silniejszą stronę.

Modyfikator pogoni [PURSUIT MOD]: Jeśli podczas ataku został użyty dowódca to jego modyfikator pogoni zostaje użyty do wszystkich wykonywanych pogoni w tym starciu. Ułatwia to kawalerii zadanie obrażeń podczas wycofującej się jednostce. *Notka: niektórzy dowódcy w grze nie mają tej umiejętności.*

Wspaniała artyleria [GRAND BATTERY]: Tylko Napoleon posiada taką umiejętność. Pozwala ona na wykonanie dewastującego bombardowania przez dowolną francuską jednostkę w zasięgu dwóch pól. Wartość ostrzału (wymieniona jako obrażenia [DAMAGE] na karcie) wynosi 2k10 plus dodatkowe modyfikatory wynikające z terenu.



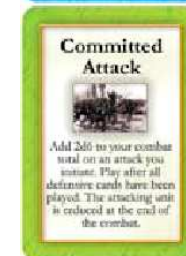
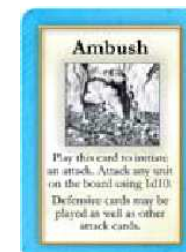
9.2 Inne karty dowodzenia

Zasadzka [AMBUSH]

Ta karta to jedyna możliwość zainicjowania zasadzki jako ataku. Można zrobić tylko jedną zasadzkę podczas danej tury. Wszystkie karty dostępne podczas natarcia są dostępne również w zasadzce, z tą różnicą, że nie ma możliwości zagrania karty Potyczki [Skirmish]. Jeśli w walce zostanie użyty dowódca, bo wesprze zasadzkę sąsiednimi jednostkami to karta jest rozpatrywana jako jednostka atakująca, a atak jakby był wyprowadzany z pola na którym znajduje się obrońca. Zasadzka nie dostaje bonusów do ataku wynikających z tego terenu, ale obrońca już tak. Z zasadzki można się wycofać [WITHDRAW]

Atak z poświęceniem [COMMITTED ATTACK]

Te karty są zagrywane, by dodać 2k6 do wartości ataku podczas natarcia. Jednakże, jedna atakująca, albo wspierająca jednostka po zakończeniu walki otrzymuje obrażenia za każdą zagrana kartę „Ataku z poświęceniem”. Te karty reprezentują rozstrzygające decyzje dowódców, by zdobyć pozycję za wszelką cenę.



Forsowny Marsz [FORCED MARCH]

Te karty pozwalają jednostce, która właśnie się poruszyła przesunąć się o jeszcze jedno pole. Jednostki, które zaczynały swój ruch na „Polu” [FIELD], albo „Mokradłach” [MARSH] nie mogą użyć karty Forsownego marszu. Tylko dzięki użyciu tej karty można wrócić na miejsce, z którego rozpoczynało się ruch.

Partyzanci [GUERRILLA]

Te karty mogą zostać zagrane by zanegować zagrana przez przeciwnika kartę zaopatrzenia [SUPPLY], kartę forsownego marszu [FORCED MARCH], kartę przegrupowania [REGROUP], albo kartę jednostki użytą podczas próby przywrócenia jednostki do pełnej wartości bojowej. Karta Partyzantów jest zagrana gdy tylko tamte karty się pojawiają i obie są odrzucane na stos kart zużytych. Ta karta może zostać zagrana tylko podczas tury przeciwnika, nigdy podczas własnej. *Errata: Karty Partyzantów nie możemy zagrać w trakcie bitwy – w angielsko-języcznej instrukcji pojawiła się pewna niejasność w tej kwestii wyjaśniona przez autora w erracie.*



Reduta [REDOUBT]



Gracz aktywny może zagrać kartę reduty podczas fazy przywrócenia. Tylko jedna karta reduty może zostać zagrana podczas tury gracza. Reduty są tymczasowymi pozycjami obronnymi budowanymi podczas gry. Dodają modyfikator +3 do modyfikatora wynikającego z terenu podczas obrony, niezależnie z której strony przeciwnik przeprowadza atak. Jeżeli jednostka zajmująca Redutę z jakiegokolwiek powodu opuści pole na którym ta się znajduje, to Redutę usuwa się z planszy.

Przegrupowanie [REGROUP]

Ta karta pozwala aktywnemu graczowi przywrócić osłabioną jednostkę. Z uwagi na przewagę jednostek kawalerii, Imperium Ottomańskie nie dostało kart zaopatrzenia, pozwalających poruszać się dodatkowym jednostkom, ale potrzebowało kart, które pozwalają przywracać jednostki, więc stworzono kartę Przegrupowanie.

Saperzy/Inżynierzy [SAPPERS/ENGINEERS]

Te karty niwelują bonus obronny wynikający z Reduty. Reduta jednak nie jest usuwana. Jej modyfikator jest po prostu ignorowany na czas tej walki.

Potyczka [SKIRMISH]

Te karty pozwalają aktywnemu graczowi anulować rozpoczętą przez niego walkę. Zagrywa się je w Kroku 5 podczas procedury przeprowadzania Natarcia. Gracz aktywny wraca na rękę kartę jednostki użytą do zainicjowania walki. Wszystkie karty zagrane przez obrońcę zostają odrzucone na stos kart zużytych. Jednostka atakująca może być poruszona do dwóch pól w dowolnej kombinacji i kierunkach (wylączając przekątnie). Gracz aktywny nie może zagrać karty dowódcy podczas walki której użyto karty Potyczki. Gracz aktywny nie może zainicjować więcej walk w tej turze.

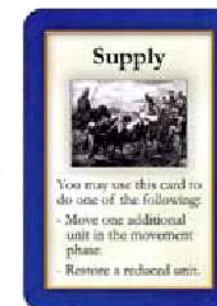


Zwiadowca/Szpieg [SCOUT/SPY]

Te karty pozwalają graczowi aktywnemu spojrzeć na rękę innego gracza. Tylko gracz aktywny może zagrać kartę Zwiadowcy/Szpiega.

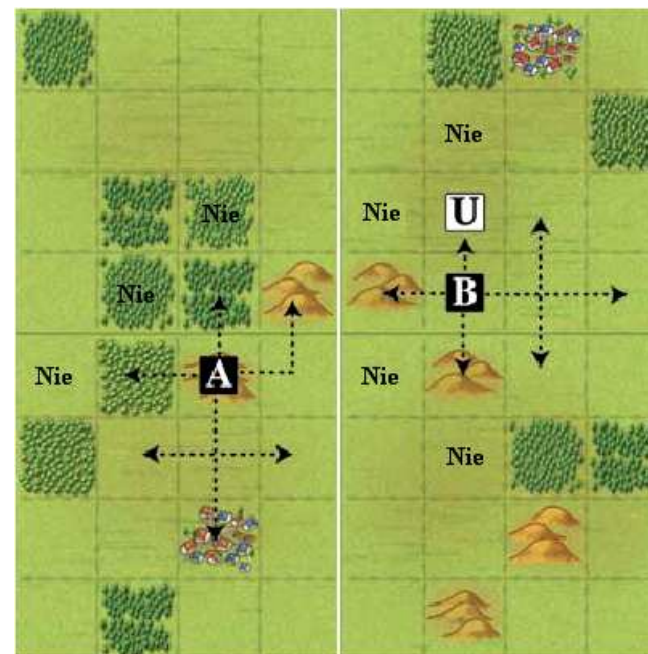
Zaopatrzenie [SUPPLY]

Te karty pozwalają aktywnemu graczowi przywrócić osłabioną jednostkę, albo poruszyć dodatkową jednostkę podczas fazy ruchu (można zagrać tylko jedną taką kartę podczas fazy ruchu i dokonać jednej próby przywrócenia jednostki, która jednak może zostać zniwelowana przez kartę Partyzantów [GUERRILLA]).



Wycofanie [WITHDRAW]

Te karty pozwalają broniącej się jednostce dobrowolnie wycofać się z walki, przed jej rozpoczęciem. Tą kartę zagrywa się tylko w obronie. Broniąca się jednostka wycofuje się z zajmowanego pola (rozpatruje się jak ucieczkę), a atakujący na nie wchodzi, i jeśli możliwe wykonuje pogoń [Pursuit]. Walka jest skończona, a karta jednostki użyta do ataku jest odrzucana na stos kart zużytych.



PRZYKŁADY BLOKOWANIA ZASIĘGU WIDZENIA: „A” oraz „B” są jednostkami mającymi możliwość bombardowania. Pola, które mogą ostrzeliwać są wskazane przez strzałki. Wszystkie pola w ich dwu-polowym zasięgu, których ostrzeliwać nie mogą są zaznaczone jako „Nie”. Zauważ, że bombardowanie po przekątnej nie jest możliwe, a jednostka zaznaczona jako „U” również blokuje zasięg widzenia.

Podziękowania

Projekt gry: Jeff Horger

Projekt systemu: Joe Roush

Projekt grafiki: Rodger B. MacGowan

Projekt pudełka: Rodger B. MacGowan

Mapa i grafiki kart: Knut Grunitz

Główny wygląd systemu i grafik: Mike Brewer

Główna edycja zasad: Neal Cebulskie

Pośrednia edycja zasad i wyglądu: Allan Rothberg, Ellis Simpson i Andy Lewis

Korekta: Steve Carey, Neil Randall

Betatesterzy: Chuck Maher, Joe Valdez, Greg Ellison, Brandon Fraley, Niedra Cebulskie, Monica Valdez, Michael Blumöhr, gracze na CSW Expo, twórcy, WBC, oraz GMT Wschód, a także całe grono jednorazowych współpracowników.

Koordinacja produkcji: Tony Curtis

Producenci: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley i Mark Simonitch.



Instrukcję dla Rebel.pl
przetłumaczył
Hubert Bartos

Pytania?

Jeśli jakiegokolwiek części gry są uszkodzone, albo brakujące, proszę skontaktuj się z nami: GMT Games, P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308. Jeśli masz jakiegokolwiek pytania dotyczące zasad, z chęcią na nie odpowiemy jeśli prześlesz je do nas na adres wraz z kopertą posiadającą adres zwrotny i znaczek. Jeśli oczekujesz szybszej odpowiedzi, to zapraszamy na stronę wydawnictwa www.gmtgames.com. Albo wyślij emaila do Jeff'a Horger'a [jagrcz68@aol.com], bądź Andy'ego Lewis'a [alewis@gmtgames.com]. Możesz również sprawdzić wpis na temat gry na serwisie Boardgame Geek <http://www.boardgamegeek.com/game/17396> w celu odszukania informacji włączając w to opcję „Zapytaj autora” [ASK THE DESIGNER] założoną specjalnie, by odpowiadać na pytania o grę.



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232-1308

www.gmtgames.com

(800) 523-6111